

THE DARKNESS II
DÉMONOLÓGOK

SYNDICATE
EUROVÉRFOGYAM

SPEC OPS: THE LINE
DUBAIKEVERŐK

2012.
FEBRUÁR

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

TELJES JÁTÉK:
EMPIRE
EARTH II

[PROTOTYPE 2]

RESZKESS NEW YORK: ÚJJÁSZÜLETETT A PROTOTÍPUS

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
SOULCALIBUR V
FINAL FANTASY XIII-2

THE WITCHER 2

STÚDIÓLÁTOGATÁS A CD PROJEKTNÉL
MINDEN IDŐK LEGSZEBB XBOX-JÁTEKA KÉSZÜL?

www.gamestar.hu

2012/02
1995 Ft

IDG
HUNGARY



New Generation, Unbelievable Performance

• 28nm GCN Architecture • PCI Express 3.0 • AMD Eyefinity



VX7970 3GBD5-M2DHG

Memory: 3GB GDDR5
Output: HDMI / DL-DVI-I / Mini DisplayPort *2
Core Speed: 925MHz
Memory Speed: 1375MHz (5.5Gbps)



VX7950 3GBD5-2DH

Memory: 3GB GDDR5
Output: HDMI / DL-DVI-I / Mini DisplayPort *2
Core Speed: 800MHz
Memory Speed: 1250MHz (5Gbps)



IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Virágh Márton (mazur) mviragh@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@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

Erdői Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Cseh Vanda vcseh@idg.hu

Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

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

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Horváth Péter phorvath@idg.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu

Farkas Gergely (Mr. Láb) gfarkas@idg.hu

Grafika:

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu

Berényi István iberenyi@idg.hu

Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

Marketing munkatárs:

Kovács Judit jkovacs@idg.hu

Kiadja az IDG Hungary Kft.

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: www.idg.hu

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

Felős kiadó:

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; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel.: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és 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

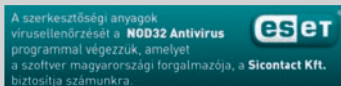
1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratok lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenő 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!

JÓL SEJTETTÜK ELŐZŐ HÓNAPBAN - A JANUÁRI CSENDES-KEDÉS UTÁN ÚGY ZÚDULTAK BE A JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOK,

mint a közmondásos Hummer a balatoni jégtáblába. Ismét rá kellett ébrednünk, hogy az A és B terv nem elég, minimum C és D terv is kell, ha nem akar az ember kellemetlen meglepetést. A *Mass Effect 3* teszt például nem jött össze (pedig mindent megpróbáltunk), az utolsó pillanatban azonban sikerült interjút szerveznünk a *Prototype 2* készítőivel, úgyhogy így is tudunk exkluzív infókat nyújtani Nektek. Persze nem csak a *Prototype*-ről: a csapat egyik fele közben Londonban járt a *Ubisoft*-nál és a *2K Games*-nél, ahol megnéztük a *Ghost Recon: Future Soldier*-t és a *Spec Ops: The Line*-t. Megnyitottuk a keleti frontot is, és Varsóban ellátogattunk a CD Projekt RED-hez, akik lassacskán az utolsókat simítják a *The Witcher 2* Xbox 360-as változatán. A teszteket nem is reklámozom külön: lapozzatok csak előre, és látni fogjátok, hogy már megint sikerült több hónapra

elegendő játékmennyiséget felhalmozunk (bár én még mindig a decemberi penzummal küzdök, jelentős részben a *Star Wars: The Old Republic* miatt). A február más okból is izgalmas hónap a játékvilágban, hiszen elstartolt a Sony új konzolja, a PS Vita. Bár korábban már többször is kipróbáltuk a szerkesztőségéből, végre sikerült alaposabban megvizsgálni. A többi már rajtatók múlik, nagyon kíváncsian várjuk, Ti mit szoltok majd hozzá!
Lezajlott a Game Developers Forum 2012, úgyhogy a rendezvények terén van idő szusszanni egyet, de már most elkezdünk készülni a tavaszi PlayIT-re: a decemberi bulinak nagy sikere volt, úgyhogy végre itt az idő, hogy ne csak mindig ősszel és télen legyenek gamer események. Április 7-ét már most véssé be mindenki a naptárába – nagy meglepetésekre számíthatatok!
De április még odébb van, addig is jó szórakozást a februári GameStarhoz! (Aztán majd a márciusihoz.)

mazur

CÍMLAPSZTORI

» PROTOTYPE 2



TARTALOM



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

20



PROTOTYPE 2

30



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

36



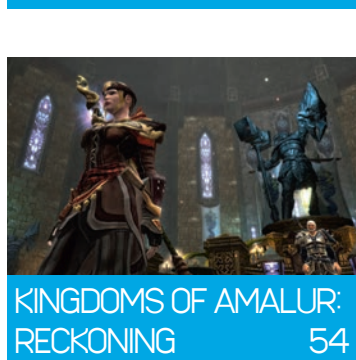
THE DARKNESS II

44



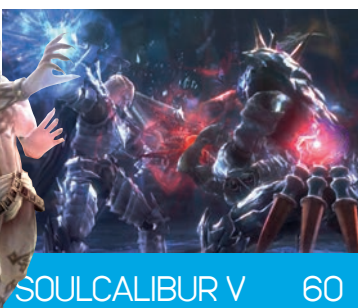
SYNDICATE

50



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

54



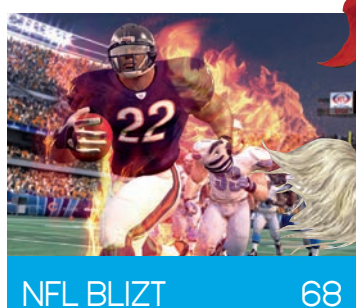
SOULCALIBUR V

60



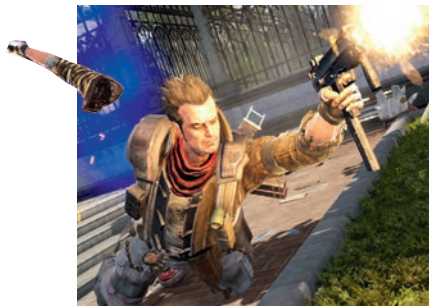
FINAL FANTASY XIII-2

64



NFL BLITZ

68



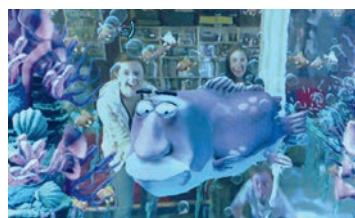
NEVERDEAD 70



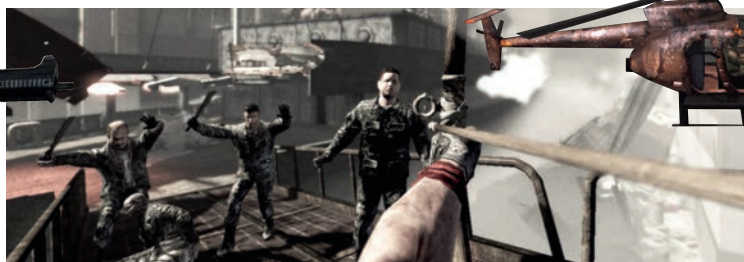
UNCHARTED: GOLDEN ABYSS 74



RESIDENT EVIL: REVELATIONS 76



DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATER 78



I AM ALIVE 79



CHOPLIFTER HD 82



TELJES JÁTÉK EMPIRE EARTH II

A STRATÉGIAI JÁTÉKOK FÉNYKORÁBAN, amikor a *Warcraft* név még minden játékos számára egyet jelentett a felhőtlen szórakozással, volt egy sorozat, amit a legnagyobbakkal emlegettünk egy lapon. Az *Empire Earth* mindkét része hatalmas sikert aratott egyedi játékmenetével, grafikájával és hangulatával. A DVD-korongon most a második

részt találjátok meg, mely négy történelmi hadjáratával, 14 korszakával, 15 civilizációjával és számtalan multiplayer küldetésével garantáltan hosszú időre leköti a játékosokat, főként azokat, akik ismerik és szeretik ezt a stílust. Az újoncnak pedig erősen ajánlom a figyelmükbe a játékot, manapság ilyen stílust már nem nagyon találni a frissen megjelent címek között.

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD-TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 20 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
- 29 WORLD OF WARPLANES
- 30 PROTOTYPE 2
- 36 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
- 40 SPEC OPS: THE LINE

TESZT

- 44 THE DARKNESS II
- 50 SYNDICATE
- 54 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
- 60 SOULCALIBUR V
- 64 FINAL FANTASY XIII-2
- 68 NFL BLIZT
- 69 THE UNSTOPPABLE GORG
- 70 NEVERDEAD
- 72 LITTLE DEVIANTS
- 73 WIPEOUT 2048
- 73 MODNATION RACER
- 74 UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
- 76 RESIDENT EVIL: REVELATIONS
- 78 DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATER
- 79 I AM ALIVE
- 80 UFC UNDISPUTED 3
- 81 OIL RUSH: NAVAL STRATEGY GAME
- 82 CHOPLIFTER HD
- 83 JAZZ: TRUMP'S JOURNEY
- 83 RECKLESS RACING 2
- 84 AMY
- 85 SOL: EXODUS
- 85 Q.U.B.E.
- 86 CARCASSONNE
- 87 GEARS OF WAR 3: FENIX RISING
- 87 DEAD ISLAND: RYDER WHITE
- 88 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 90 HÍREK
- 92 PIACTÉR
- 94 SONY PLAYSTATION VITA
- 96 AMD RADEON 7970
- 99 NOKIA LUMIA 800
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 102 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC - MŰLIK AZ ERŐ? VAGY SOSE VOLT ELÉG?
- 104 PROTOTYPE 2 INTERJÚ
- 106 CHIP CHIP CHOKAS - GÉPZENE, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM
- 114 DVD-BORÍTÓ

Ha ezt olvassátok, az azt jelenti, hogy a jelentős mennyiségű hó sem akadályozta meg a februári GameStar boltokba és postaládákba kerülését

DVD-TARTALOM

KING ARTHUR II: THE ROLE-PLAYING WARGAME

A *King Arthur* sorozat egyike azon keveseknek, akik megpróbálják megdönteni a *Total War* széria trónját, ami mellest egy igencsak bonyolult és hatalmas trón. Kishazánk hősi programozói annyiban finomítottak a *TW* receptjén, hogy hozzáadtak egy jó adag mágiát és egy csipetnyit a magával ragadó, ködös, misztikus brit legendákból.



GSTV



VIDEOTESZT
KINGDOMS OF AMALUR



MÉLYVÍZ
SAPPHIRE RADEON 7950



ARÉNA
MINDENRE MEGFELELÜNK



KEREKASZTAL
PS VITA TÖVÁBBRA IS

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: AMD 12.1 és Nvidia 295.51 Beta

HÁTTÉRKÉPEK: DIRT: Showdown, NeverDead, Mass Effect 3, D&D Online Menace of the Underdark, King Arthur II: The Role-playing Wargame

FIGYELEM!

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

Amennyiben a GS1202 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt.
Az *Empire Earth II* telepítéséhez a DVD „Teljes játék” pontban kattints a kiemelt menüponton.
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 március 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot), majd a kapott kódot másoljuk be a program indításakor megjelenő „kulcs megadása” gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitium.hu címen kérhetünk segítséget.

GameStar
A biztonsági programok aktiválási kódjait a 114. oldalra.



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE

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

ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink 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

Valentin nap alkalmából melyik játék-karaktert hívnád el egy romantikus vacsorára és miért? - Anonymus



MAZUR

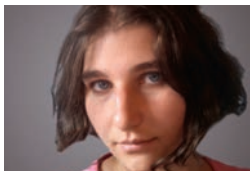
VÁLASZ: Romantikázni nekem holmi játékcsojakkal már nem szabad, ki is nyírna a feleségem. Őt viszont szívesen elvinném egy vacsorára Stormwindbe, a The Slaughtered Lamb nevű fogadóba.

MIVEL JÁTSZOL?

Syndicate, Star Wars: The Old Republic

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Diablo III, May Payne 3



SZONJA

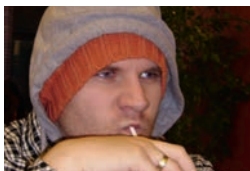
VÁLASZ: A jó játékokat egyelőre sajnos pasiknak tervezik, úgyhogy elég gyenge a kínálat... talán a WoW-ból egy kentaurt bevállalnék egy randira (nem, nem a méret miatt :)

MIVEL JÁTSZOL?

SW: TOR – egyelőre

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Diablo III



NIGHTWOLF

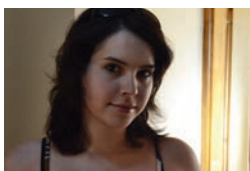
VÁLASZ: A Half-Life sorozatból ismert Alyx Vance-t. Azért, hogy bebizonyítsam neki, nem minden férfi egy hallgatag gyökér és igenis lehet velünk beszélgetni. Na meg persze a fekete rövid hajúak a gyengém.

MIVEL JÁTSZOL?

Witcher 2, Titan Quest

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Diablo III, Grim Dawn



SOPHIASO

VÁLASZ: Wheatleyt, és mivel ő az űrben van, mehetnénk mondjuk a Vendéglőbe a Világ Végén. Elég cserfes, emellett szórakoztató, és amíg én rendelek helyette, addig nem jelent veszélyt a világra nézve.

MIVEL JÁTSZOL?

magyar-francia kézisőtárral

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

tavaszi, GW2, ME3



KACOR

VÁLASZ: Peach hercegnőt. Mert megmentem, és ő nagyon hálás lesz érte. Vagy Mót a Full Throttle-ből, mert vele le lehet ereszteni a fáradt gőzt és ki a fáradt olajat.

MIVEL JÁTSZOL?

Witcher 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Bioshock Infinite



GYÚ

VÁLASZ: Ava Jaxo őrmestert az SW: TOR-ból, mert láttam azt, aki az angol hangja (Marie Westbrook), és a karakter nagyon laza, nagyon helyes és szimpatikus. Pont nekem való.

MIVEL JÁTSZOL?

Star Wars: The Old Republic

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2



DISORDER

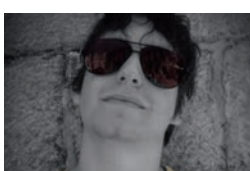
VÁLASZ: Mirandát a Mass Effect 2-ből. Hogy miért? Ez most kérdés, tényleg?

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



PACA

VÁLASZ: Anjalit a Dungeon Siege 3-ból. Ha fagyos lenne a hangulat, ő biztosan felmelegítené, ha értitek mire gondolok. De Lara Croftot semmiképp, ő már úgyis foglalt.

MIVEL JÁTSZOL?

Reckless Racing 2 (iOS), The Darkness (Xbox 360)

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



CHAVALIER

VÁLASZ: Jaheira lenne a Baldur's Gate 2-ből. Félelőként egzotikus, druidaként képes ő maga előteremteni a kaját, de ha február 14-ig kiderülne, hogy vegetáriánus, akkor inkább Rayne-t hívom el.

MIVEL JÁTSZOL?

Kingdoms of Amalur, Dark Souls, Rage, Baldur's Gate

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



MOCSY

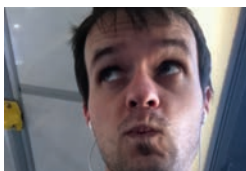
VÁLASZ: Kitana a nyerő a Mortal Kombatból. Gazdag arisztokrata, szóval nem lesz gond azzal, hogy ki fizeti a számlát. Nagyon jól tartja magát, 19 éve egy dekát sem hízott, ráadásul a spárta sem gond neki.

MIVEL JÁTSZOL?

The Darkness II

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Bioshock Infinite, World of Warcraft



FLATLINE

VÁLASZ: Randizni csak olyat van értelme elhívni, akinek feszül a popója és megfelelően jó a bőrszerkója is. Amúgy meg Rayne-t a Bloodrayne-ből, mert hamm, bekapja az embert és az jó.

MIVEL JÁTSZOL?

Catherine, Dark Souls

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



ADAM

VÁLASZ: A Heavy Rainből Madison Paige kell, ráadásul ő elérhető, mivel egy valódi nő, Jacqui Ainsley játszotta. Már csak Guy Ritchie-t kell kiütnöm valahogy.

MIVEL JÁTSZOL?

Dead Island

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Microsoft Flight



HP

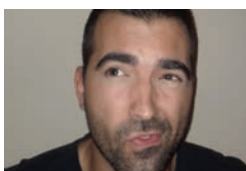
VÁLASZ: A Tekken Anna-Nina párosát szívesen elvinném, de nem vacsorázni. Még szerencse, hogy monogám apatípus vagyok.

MIVEL JÁTSZOL?

Resident Evil: Revelations

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Resident Evil 6



DUNCAN

VÁLASZ: A romantikus vacsora éppen csak annyira gagyi, mint maga a Valentin nap, úgyhogy szívem szerint passzolnám a kérdést. Ha mégis muszáj, akkor Chun Lee-t vacsoráznám meg az Alkotmány asztalán.

MIVEL JÁTSZOL?

Skyrim, Battlefield 3, King Arthur II

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

GTA V, Mass Effect 3



ENDREMAN

VÁLASZ: Elaine Marleyt a Monkey Islandból. Ha kibírta Guybrush-t, akkor nekem is lehet esélyem, és saját szigetünk is lenne. Jó parti.

MIVEL JÁTSZOL?

SW: TOR, Uncharted: Golden Abyss

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3



RG

VÁLASZ: Egyértelműen azt a hölgyet, akít a Saints Row: The Thirdben kreáltam. Természetesen 100 százalékos melleséggel.

MIVEL JÁTSZOL?

The Elder Scrolls V: Skyrim

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mass Effect 3

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKI!

Szó szerint el vagyunk havazva – RG egyenesen elakadt a nagy hóban gépkocsijával, én pedig ki sem dugom az orrom a lakásból. Szerencsére az Arénát így is el lehet készíteni, jó olvasgatóst hozzá!

BORT ISZIK, VIZET PRÉDIKÁL

Azért írom ezt a levelet, hogy tisztázzunk egy-két dolgot. Mostanában nagyon sokat írnak/beszélnak a warezről. Egy történettel indítanék: egyik nálam fiatalabb gamer ismerősöm elég erősen kritizálta a törtétkkel játszó embereket. Mindig azzal érvelt, hogy ő nem játszana soha tört játékkal és börtönbe zárná azokat, akik tört játékokkal játszanak, mert az lopásnak minősül. Én mindig egyetértően bólogattam. Egyszer hozzám került a számítógépe apróbb problémák miatt, megcsináltam és

foglalkozunk azzal, hogy eredeti játékokat vásároljunk. Egyébként egyetértek azzal, hogy eredeti játékot vegyünk, csak ha azzal tört operációs rendszer alatt játszunk és közben zászlóvivőnek állítjuk be magunkat a warez elleni küzdelemben, akkor nem látjuk a szemünkben a gerendát. Ez olyan, mintha a boltban csokilopás közben meglátnál egy embert, aki újságot lop, erre azonnal szólnál a biztonsági őrnek, hogy lebuktasd a tolvajt, miközben szinte megfedkezve a saját tetteadről, kísértészszerűen lopott csokoládéddal. Remélem,

felhasználóbarátok), ingyenes irodai, képszerkesztő, programozási rendszerek, játékok. Tény, az AAA játékok egy bizonyos oprendszer alatt futnak, de például az egyre népszerűbb indie Humble Bundle csomagok mindegyik játéka már Linux alatt is elindul. Szóval ha valaki igazán akarja, képes ingyen és legálisan számítógépezni, játszani, kreatívkodni, netezni. Aki meg nem veszi meg az oprendszert, de elítél mindenkit a kalózkodásért: nos, az valóban furcsa. Ettől még dicséretes, hogy ő legalább tett egy lépést a legalitás felé, amit még NAGYON sokan megtehetnének. És én már ezt is nagyon díjazom. Sok ilyen kis lépés nagyon sokat segítené.

NYARANTA A HELYI KERTESETBEN KEZDTEM EL DOLGOZNI ÓRÁNKÉNT 120 FORINTÉRT



mikor másnap jött a gépéért, kérdeztem tőle 1-2 apróságot:

- Te tudod, hogy tört Windows van a gépeden és tört MS Office és tört vírusirtó és tört zeneszerkesztő és tört képszerkesztő program stb.? A rengeteg .avi kiterjesztésű filmről nem is beszélve.

Mire ő:

- Igen, tudom, meg is vannak a telepítőik, odaadjam? Erre mondtam neki, hogy nekem is vannak hasonló programjaim, csak vagy ingyenesek vagy olcsóbb változatok, mint az övéi. Ezek után el is váltak útjaink. Azért írtam le ezt a tanulságos történetet, mert amikor a warezrel kapcsolatos leveleiteket olvasom a GameStar-ban, azokat mindig csak a játékokra hegyezték ki. Pedig a szoftver fejlesztői is megérdemlik a munkájukért járó fizetséget. Úgy érzem, hogy az elején kéne kezdeni a változást és nem a játékoknál; először is vegyünk eredeti operációs rendszert, eredeti vírusirtót, eredeti szövegszerkesztőt – az olcsóbb verziót, de eredetit. Ezek után

az összes warezrel kapcsolatos levélíró minden szoftvere a számítógépén eredeti és a polcán tornyosulnak az eredeti DVD filmek. De ha ez nem így van, akkor inkább először a saját életét próbálja megváltoztatni és ne másokét. – **Nyomdász**

Akkor én is azzal kezdem: tisztázzunk valamit gyorsan – attól, hogy valaki elítél valamit, még simán csinálhatja, hiszen az is lehet, hogy jóhiszeműen teszi a dolgot és nem is tudja, hogy ő is vétkezik közben. Arról nem is beszélve, hogy kialakult egy ilyen Robin Hood image ebben az országban, hogy „a nagy operációs rendszer gyártó ügyis milliárdokat keres, akkor mi csakazértse vesszük meg az operációs rendszerét”. Azért tegyük azt hozzá, hogy az oprendszer árázása nem épp felhasználóbarát – de ez csak lábjegyzet persze. Az operációs rendszer esetében is léteznek ingyenes alternatívák (a Linuxok ma már meglehetősen

EGY WAREZOLÓ VALLOMÁSA

A napokban vettem egy GameStart, és meglepődve olvastam, hogy az összes levél közül legalább kettő, ami az újságba bekerült, a warez elítéléséről szólt. Illetve nem csak a warez, hanem a warezolók elítéléséről. (Nem tudom, van-e ilyen magyar szó: warezoló.) Szóval, én jelen pillanatban 29 éves vagyok, az első számítógépetem valamikor 1996 tájékán kaptam, ami nagy szó volt nálunk akkoriban, mivel anyu egyedül nevelt kettőnket, és nem igazán jutott pénz mozira sem, nemhogy számítógépre. Amikor az első számítógépet megkaptam, nagyon boldog voltam, 60 000 forint volt használtan monokrom monitorral, egy 486-DX2 66 MHz 120 megabájt winchesterrel, 4 MB memóriával, és a winchester természetesen Diskspace-szel tömörítve volt csak 120 MB, a valós mérete ennél valamivel kisebb volt. A 60 000 forint úgy tevődött össze, hogy 20 ezret a szüleim, 20-at a nővérem, 20-at pedig én tettem bele. Ekkor kezdődött a karrierem a PC-vel. Innentől kezdve megváltoztak a nyaraim, mert a gépet fejleszteni szerettem volna, jó lett volna bele egy CD-meghajtó, nagyobb processzor, több memória, színes monitor stb., ezért nyaranta a helyi ker-

Egyik nap felraktam a XIII nevezetű játékot és végigjártam életemben először, nem is ez a baj! Hanem hogy lehet egy játéknak ennyire...ennyire izgalmas vége!? (de a lényeg az lenne a levelemben, hogy a folytatást honnan tudhatnám meg? Tudom, hogy van képregény is a XIII-ről, de nem tudom, hogy az hogy csatlakozik a játékhoz... ebben szeretném a választókat kérni... – **Jaky**
Van egy rossz hírem. Szerintem sehonnan. Úgy tudom, hogy bár tervezték a

játék folytatását, azt el is kaszálták szépen a játék relatív sikertelensége miatt. Szóval nem tudom, honnan tudhatnád meg mi történt (volna) a vége után.

Nagyon jó az újság, szeretnék gratulálni a szerkesztőségnek! (Főleg a teljes játékok terén: *Timeshift*, *Half-Life 2*, most meg *No One Lives Forever*. Istenek vagytok!!! Egy kérdésem lenne: hol lehet megvásá-

rolni a *Serious Sam 3 BFE* című játékot, ugyanis sem a CD Galaxis, sem a GameStar játékboltban nem találok, de még az 576-shopban sem forgalmazzák.

– **Kustor Péter**

Kedves Péter, a helyzet az, hogy láttam a GameShopban és a Konzolvilágban is, de ha ott nincs, a Steamen például kapható. Rengetegen használjuk a Steamet és vásárolunk rajta, szóval nyugodtan kockáztasd meg.

DIVATOK ÉS TRENDK

Figyelem a trendeket egy ideje – néhány éve mindent előtött a második világháború, most elképesztő mennyiségű zombi horda támad mindenhol, bármilyen játékról is legyen szó. Azt felfogom, hogy a második világháborús játékokba zombikat raknak, hiszen – ezek szerint – a régebbi tömegigény most már kiszolgálja az újabbat, azaz a készítőknél haladniuk a korrall. Ennek egy dicséretes dolognak kéne lennie, de könyörgöm, a „tömeg” nem unja, hogy lassan már a Hello Kitty is zombi meg vámpír kiadással jön ki? Apopó vámpírok, ez a másik téma, ami lassan a könyökömön jön ki: döbbenet, hogy az amerikai sorozatkészítők egymás után csinálják a vámpíros sorozatokat, és ez persze még mind semmi, mert a korszerű vámpír tud nappal is létezni, nem lehet ezüstgolyóval megölni és egyenesen jó figurát alkot némelyik, pedig vámpírnak lenni, vért szívni, én úgy tudtam, bámmennyire képzelhetem, akkor is rézszt dolog. A másik ilyen trend a tower defense játékok elképesztő divatja. Főleg a független fejlesztők azok, akik ilyen-olyan variációkkal megspékelve egymás után hozzák ki a különböző tower defense jellegű játékokat. Persze én is kedvelem ezeket, de nem értem, a nagy tömeg a huszadik ilyenrel is szívesen játszik, miután tizenkilenc hasonlóval már játszott, csak ott orkolt voltak, itt meg ufók vannak? Gratulálok a *Dungeon Defenders* készítőinek, mert nagyon jó a cucc, én is megvettem Steamen, amikor le volt szállítva, azóta meg csak nézem, hogy nyakra-főre jönnek az újabb hasonló játékok, csak zombikkal, ufókkal, robotokkal. Azt megértem, hogy a piaci viszonyok befolyásolják azt, hogy a fejlesztők mit készítenek, de a piac ennyire vak és süket, hogy két évig minden legyen világháborús, aztán két évig minden terrorista, aztán két évig minden tower defense-es, aztán meg zombis stb.? Vajon mi lesz a következő divat? Mondjuk minden játékban barikák lesznek, vagy minden cyberpunk lesz? (Megjegyzem, ez utóbbi tetszene). Esetleg minden a Facebookon fog futni és 3 napig fog tartani, amíg történi valami a játékban, csak hogy sűrűn benézz és motiválva legyél a fizetéssel? Apopó fizetés: a sok eszemmel rájöttem, hogy ezek a free-to-play játékok nagy sumákságok ám, az emberi türelmetlenséget és kapzsiságot kihasználva jól megvágják a játékosokat – csak nem havonta egy összegben, hanem sok kicsi sokra megy alapon. Ugyanis szinte minden ilyen játék úgy van megoldva, hogy bár ingyen is elérhetsz mindent, nagy macera, monoton grindelés vagy sokáig tart, amíg mások seperc alatt a lila cuccal sétálnak, meg a tuti úrhajóban ülnek – ilyenkor képes elszállni az ember agyvíze és elkezd fizetni, fizetni – megmutatni a többieknek, ki az úr a háznál. Nem fura? – **E. Domokos**

Érdekes gondolatok: először hadd reagáljak a „divatos” részére. Nem tudom, mennyi idős lehetsz és emlékszel-e néhány éve a csótányroppantós (alias holdjáró) cipők divatjára? Elvileg arra szolgált volna, hogy az alacsony lányok magasabbnak, karcsúbbnak tűnjenek – aztán hordta boldog boldogtalan, még pasik is. Menni alig bírtak benne és még randa is volt – nekik azonban maga volt a mennyország. A nők ugyanis nem a pasiknak öltöznek, hanem a többi nőnek: ha a pasi észrevész, hogy csinosak, akkor „fúj undorító”, ha a másik nő irigykedve néz rájuk, az egy fél beteljesedés. Ez már a babiloni időkben is így volt, szóval ez nem újdonság. A divat pedig keresletet szül – mások is akarnak olyan cipőt, zenét, ételt stb., ami divatos, mert úgy gondolják, ami a tömegigény, az biztos jó is. Félreértés ne essék, lehet jó is – bár sokszor nem az. Így születnek a videojáték divatok, hiszen minden épeszű fejlesztő/kiadó azt a lehetőséget keresi, amelyen sok pénz csinálhat. S ha most a zombik adhatóak el, akkor a fitness programunkba is rakjunk zombikat, mert akkor boldog-boldogtalan megveszi majd. Szerencsére mindig is voltak és lesznek egyedi és egyéni megközelítést alkalmazók, akik nem dőlnek be a divat mulékonyságának, nem kötelező a divattal tartani. A free-to-play játékok kapcsán azt hiszem rátapintottál a lényegre: türelmetlenség, kapzsiság – két olyan emberi tulajdonság, amelyekből ezek a cégek élnek nagyon profin. Senki sem mondja, hogy kötelezően fizetni kéne, sőt az indokok, hogy miért fizess, csodásan be vannak csomagolva hihető szavakkal és állításokkal. Nem hibáztatom a cégeket, sőt – hiszen mint mondtam, nem kötelező fizetni – engem az egészben csak az zavar, hogy míg az előfizetéses rendszerben egyenlő jogaink voltak, a free-to-playben nincsenek. Hát ez van.

Néztem múltkor az Endregyógyintézetet, amelyben téged parodizáltak, Gyu. Bár jókat röhögtem rajta, mert Nightwolf nagyon jól hozta a figurát, de azért felmerült bennem, hogy ez téged nem bántott meg vagy nem zavart? – **Astro**
Először is adás előtt Endre felhívott, elmondta, miről van szó, és megkérdezte, hogy leadhatják-e. En azonnal és gondolkodás nélkül igent mondtam két dolog miatt: egyrészt bízom a srácokban, nagyon

ügyes és tehetséges kollégák. Másrészt egyszer valahol olvastam valami híres ember gondolatát, aki azt mondta, hogy ő már elért valamit az életben, mert őt már parodizálták is. Ezúton szeretném Endre-Mannak és Nightwolfnak megköszönni, hogy engem is érhetett ez a megtiszteltetés – mindig büszke leszek rá.

Hova tűnt Ender? Nem látom mostanában sehol! – **Ritchie**

tészetben kezdtem el dolgozni óránként 120 forintért. Mivel csak nyáron tudtam menni, igyekeztem kihasználni az időt, és egy-két hasonló barátommal karöltve 10-12 órát dolgoztunk naponta (szombaton csak 10-et), hogy meg tudjuk venni a számunkra szükséges dolgokat. Nem egy nyarunk ment el így, amit utólag sem bánok, mert elképesztő dolog volt, hogy egy színes monitort meg tudtam venni a nyár végére, és emlékszem még, este kilenc óra után kézből vittem haza, ami kb. öt kilométer gyaloglást jelentett...

Nálam tavaly jött egy kősa gondolat először, hogy mi lenne, ha vennék egy eredeti játékot? Elsőként az F1 2011-et rendeltem meg, és nagy reményekkel vágtam neki az online futamoknak, mivel első eredeti játékom volt, így égett bennem a bizonyítási vágy, hogy megmutassam a világnak, milyen jó pilóta is lennék. Sajnos ez nem sikerült, a netről állandóan ledobott a játék, karrier módban eltűntek a mentések, láthatatlan falba ütköztem a pályán, amitől összetört az autó, nem ragoznám tovább. Jó pár hiba előjött nálam, amiről addig, amíg a tört verzióval játszottam, csak hallomásból tudtam, mivel nálam nem fordult elő. Iróniája a dolognak, hogy azóta már azok a lelkes fanok is azzal a rendszerrel játszanak online futamokat, amit a tört verziót használók csináltak (értsd tolvajok). Nem lenne semmi baj, ha nem a profit érdekelné az úgynevezett nagy cégeket, és nem adnák ki sietve a félkész játékokat – főleg nem teljes áron – a nagyobb bevétel reményében.

Természetesen ezek után jövőre elgondolkozok (illetve már eldöntöttem), hogy adjak-e ki pénzt olyan játékokért, amivel egyszer már becsaptak, vagy ne? Átlagos fizetésből élek, és még élnék jó párán rajtam kívül, és mindenért fizetni kell, ráadásul egyre többet. Tőlem és még 200 embertől ennél a cégnél sok pénzt vettek el egy tollvonással ebben az évben, eny-

nyivel kevesebb jut mindennek, ami a megélhetéssel kapcsolatos, és ebből kellene ki-gazdálkodni azt a jó pár ezer forintot, ami-be egy számítógépes játék kerül. Nem túl-zás, hogy évente kétszer-háromszor kimegyünk a strandra, és ez az évi nyaralásunk, mert erre telik. Igen, töltök le játékokat, de nem azért, mert lopni akarok, hanem azért, mert nem tudom megvenni. Ha ezért lép-ten-nyomon azt olvasom, hogy tolvaj va-gyok, hát sajnálom, amint tudok, változta-tok rajta. Félreértés ne essék, de marad-junk a ti példátoknál, illetve fordítsuk meg azt, mert ugye a boltba se lopni jár az ember, hanem megveszi a tejet kenyeret stb. De vajon hány ember adna érte pénzt, ha ingyen elvihetné? Ha elromlik az autóm, ak-kor nem lopok másikat, mert rövid úton bí-róság elé kerülök. Ha boltban ellopom a ke-nyeret, akkor szintén rendőrségi ügy volna belőle. Szoftvert töltöttem már le, és nem történt semmi, mert ez egy nagyon ingová-nyos talaj. Ha egyértelmű lopás lenne, mint az előbbi ultragagy példák, akkor fellép-nék ellene a kiadók, fejlesztők, rendőrség, és legalábbis lehetne hatni az emberekre, hogy hanyagolják a letöltéseket. És enged-tessek meg nekem, hogy ne sajnáljam a ki-adókat, zeneszerzőket, filmkészítőket az „elvesztett bevételeikért”, amikor már egy SSD-meghajtóra is több ezer forintos „jog-díjat” kell fizetnem. És nem tudom sajnál-ni Kasza Tibit sem, aki Thaiföldről, kokté-lozva jelentkezik be a reggeli rádióműsor-ba, se a társait, akiket annyi, de annyi vesz-tesség ért, hogy kenyérré nem jut nekik. – **kovi1899**

Tökéletesen képviseled a „nincs rá pénzem, mi mást tehetnék?” álláspontot – és meg is válaszolod, miért. Igazán nem az az oka, hogy nincs pénzed (ez ugyanis csak egy indok), hanem az, hogy „szoftvert töltöttem már le, és nem történt semmi, mert ez egy nagyon ingoványos talaj”. Mondok egy



Ender külföldön dolgozik, méghozzá a smaragdözd Irsországban – mivel én imádom az íreket és az országukat, egy picit irigylem is.

Hello Gyu, van valami előrelépés a könyved ügyében? – **El Paso Loco**
 Nem akarok elkiabálni semmit, de hamarosan (ahhoz képest, amikor ezt olvassátok) lesz majd bejelentés, szóval figyeljétek a GSO-t vagy a blogomat.

Nagyon élvezem a GameStar Hype-ot, hogy van erre ennyi energiátok, hogy a sok egyéb munkátok mellett még ezt is csináljátok és ilyen színvonalon? – **Avatar 2388**

Biztos észrevetted, hogy általában naponta más csinálja: és azt is, hogy nem mindig ugyanabban az időben kerül ki az oldalra. Ennek mind munkaszervezési oka van, egyébként imádunk GameStar Hype-ot csinálni: én legalábbis.

példát. Ha minden egyes letöltött illegális játék után mondjuk 30% esélyed lenne, hogy a rendőrség felfigyel rád és fizetned kell 10 ezer forint büntetést, akkor megtennéd? Még talán akkor is megérné kockáztatni. De ha minden második letöltéskor automatikusan megbüntetnének, akkor meg-

ték az állásukat, akiknek el kell adniuk a kocsijukat, házukat, akik a gyerekeiknek nem tudnak venni új cipőt – ugyan- is a világválság, mint a neve is mondja, az egész világra kiterjed. S ha azt hiszed, hogy csak tőled vettek el ebben az évben, nagyon tévedsz – szinte az egész országtól, főleg az átlagos vagy

LEHET, HOGY ÚGY TELE VOLT ZSÚFOLVA, MINT A MOSTANI DISCOK NÉHA, A LA HERING PARTY



tennéd? Nos, akkor nem. Miért nem? Mert akkor lenne egy „tiszta helyzet”. S ebben igazat kell, hogy adjak neked. A warezolók java része ugyanis nem azért warezol, mert nincs pénze, hanem azért, mert nincs büntetés... Nemzetközi felmérések kimutatták, hogy a warezolás legfőbb oka a lehetőség, hogy le lehet tölteni a programot/zenét/filmet/akármit. Ugyanis az átlag felhasználó csak akkor nem áll neki letölteni, ha nincs mit.

Ez ellen védenek az olyan szabályozások, mint a matricázás az írható CD-kre, DVD-kre stb. Ezekkel kvázi legális-sá lehet tenni a zenéket, filmeket – lévén saját használatra letöltve már kifizetted érte a jogdíjat a hordozóval (bár ez sem olyan egyszerű). Én csak annyit mondom – akinek nincs pénze rá, az ne csinálja. Nekem szerelmem volt a zenélés mindig is, egyszer anyagilag megrogytam nagyon, el kellett minden hangszeremet adnom. Idővel megkerestem a pénzt és visszavásároltam hasonló hangszereket. Nincs pénz-d játékokra? Rengeteg ingyenes játék van – vagy játssz azokkal, vagy add el a PC-t, mert csak bűnre csábít. Tesék valami olcsóbb hobbit választani, ami meg tudsz finanszírozni. S ha lesz pénzed, visszatérhetsz a PC-hez. Van ez az ősi mondás: addig nyújtózkodj, amíg a takaród ér – gondolkodj el rajta saját érdekedben. S még egy gondolat – én megengedem neked, hogy ne sajnáld a kiadókat az elvesztett bevételükért, de akkor egyrészt engedd meg másoknak, hogy téged se sajnáljanak, ha veled ez történik; másrészt pedig akkor ne sajnáld azokat sem, akik emiatt elvesztet-

az alatti keresetüektől. Én értem, amit írsz, és meg is értem, ettől még nem tartom elfogadhatónak. Köszönöm, hogy megírtad a véleményed.

NICKELBACK – VÉLEMÉNYETEK

Levelem (e-mailem) tárgya csupán egy kis észrevétel, amelyet szerettem volna megosztani veletek. Reméltem, hogy megtudhatom Gyu véleményét kedvenc bandám, a Nickelback új nagylemezéről, amelynek címe Here And Now. Tudva, hogy Gyu alapvetően rockosabb beállítottságú, kicsit meglepődve vettem észre, hogy bizony nincsen kinyilvánított véleménye. Ezt persze nem hibának szeretném felróni, hiszen mindenről nem lehet írni, viszont ha lehetséges, akkor kíváncsi lennék a Gyu mesterre tett benyomásra akár e-mail formájában, vagy ha lehetséges, egy kis helyet szorítani a Nickelbacknek a következő lapszámban. – **Zsoft**

Ritkaság, hogy ilyen előfordul, de ezúttal teljesítettem a kérést – ez azonban nem jelenti azt, hogy ebből precedens születet. Ugyanis amióta csak léteznek a lap (sőt, már elődje, a PC-X esetében is) a zenei rovat olyan albumokból áll, amelyet elküldenek a kiadók meghallgatásra, „tesztelésre”. Mivel a hely erősen limitált, így egy hónapban 6-8 lemezről tudunk írni. Azonban a magyar kiadók manapság egyre korlátozottabb marketing-eszközökkel rendelkeznek, így főleg a zenei vagy életstílus lapokra koncentrálnak (gondolom én). Egy kivétellel az összes hazai kiadó szépen lépített minket – ez az egy is sokszor hiába szól, hogy milyen lemezei vannak, az alacsony kiadható

példányszám miatt nekünk nem mindig jut. A Nickelback lemezt nem kaptuk meg a kiadótól, de a kedves olvasó kedvéért utánajártam és szereztem belőle egy példányt, azonban ez egyedi eset – véleményem és egyéb gondolataim erről az albumról a Másvilág rovatban találhatóak.

TERA ÉS A TESZTELÉS

Egy számomra érdekesnek mondható történetet mondanék el. Mostanában történt, hogy újra hallottam a Tera Online-ról, hogy már kacsingat Európa és Amerika felé is a játék. Anno, mikor Koreában voltak a tesztek, akkor hallottam róla legelőször amúgy, azt hiszem 2010 körül, de ez mindegy. Elkezdtem újra érdeklődni, hogy mi is van már, mikor szaladhatok nagy boldogan és nézhetem meg egy dobozos verzióban is, mi lett a nagy várakozásnak a vége. Megtudtam, hogy még nem jelent meg csak Koreában és Japánban (amihez hogy ott játszhas, kell egy ot-tani IP-cím a megvételkor, nos ez felejtős ügyebár). Nézegettem YouTube-os videókat és a google-nek hála megtaláltam a magyar rajongói oldalt is, ahol igen rendes munkát végző emberek majdnem mindent lefordítva táltak elem, és bárki más elé is persze, kezdve az alapsztoritól egészen a fajkig stb. Persze vannak hiányosságok, de ki tud mindent lefordítani, ha nem éli át? Senki. 2011 végén már jött az etetés, információ-csepegtetés is a játékról, és talán egy esedékes megjelenési dátumról. 2012. tavaszt ígértek, lett belőle 2012. első tavasza (május 3), de akkor is tavasz. :) Egy kicsivel később jött egy még nagyobb meglepetés: CBT-t hirdetett a BlueHole Studios a Facebookon, reggeltem is ren-



sen, és velem együtt még körülbelül másik 40 000 játékosársam ugyancsak, de volt egy bibi: csak 1000 játékosnak küldenek teljes jogú kulcsot hogy beléphessenek és élvezhessék a játékot. Ez 2012. jan. 12-én telt le két hete, és mindennapos fióknevezetés után újfent a Facebookon, nagy élvezettel olvastam, hogy most nézzék meg a jelentkezők a postaládájukat, mert már kiküldték a nyerteseknek a response leveleket. Nos, én nem voltam szerencsés, de ez lényegtelen, azért egy visszamaillt írhattak volna, hogy „szia bocsi te most nem vol-

tál szerencsés, majd legközelebb”, vagy valami hasonló azért jól esett volna, nem az hogy 2 hét várakoztatás után még csak a Facebookon se semmi. Ennyi illetem elvár-nék (én személy szerint), ha már az én pénzemből fog gazdálkodni később. Nem nagyon ismerem a marketing oldalát a dolgoknak, de mikor a Rift volt hasonló helyzetben (pedig a Riftnek nem volt ekkora hírneve), ott azért aki beregisztrált, az kapott kulcsot és a megengedett szerverekre fel lehetett lépni. Lehet hogy laggolt, lehet, hogy úgy tele volt zsúfolva, mint a mostani discok néha, a la hering party, de ki tud-tad próbálni, ha más nem, egy kicsi ízelítő erejéig, hogy vajon megéri-e majd pénzt áldo-zni rá vagy sem. Igaz, még CBT-ről beszél-tek, de szerintem egyrészt a rajongás-hoz (Facebook like-olókából) ítélve több já-tékost kellett volna felengedni, és a nem annyira szerencséseknak egy válasz e-ma-ilt küldeni, vagy ha ez túl bonyolult/költsé-ges, akkor a Facebookon valami postot ki-rajhattak volna, hogy azért rátkok is gondo-lunk, nem vagytok le.....a. – **Alcohol**

A Rift nem a TERA – két teljesen más cég (a Riftet a Trion Worlds készítette, míg a TERA fejlesztője a Bluehole Studios, európai terjesztője a Frogster). Úgy tudom, az európai zárt béta nagyon zárt – még nekem sem sikerült bejrtni, pedig puszpajtik vagyunk a Frogsterrel. Valószínű, hogy a Bluehole Studiosnak eleve nincs is engedélye európai teszterek fogadásához, hiszen annak intézését elvileg a Frogsternek kéne végeznie – persze nem látok a színlalak mögé, csak így szokott lenni. Az pedig, hogy valaki nincs benne 40 000 közül az ezekben, az tiszta pech. Egyéb-

ként nem egészen értem, miért várod el bárkitől, hogy reagáljon, hogy nem kerültél be, amikor teljesen egyértelmű, hogy nem sikerült – hiszen nem szóltak, hogy kezdheted a bétázást. 40 000 vagy bármennyi más játékoskal szemben ne várj el olyan kommunikációt, mint ami egy az egyben lehetne két ember között – biztos vagyok benne, hogy a bétára jelentkezésben leírták, hogy nem mindenki kaphat kulcsot, és aki most nem kap, az ne csüggedjen – lesz majd legközelebb is.

Még egy fontos dolog – a béták nem arra vannak (elvileg) hogy eldöntsd, megéri-e pénzt áldozni vagy sem, hanem arra, hogy segíts a készítőknél a hibajavításban és a tesztelésben. Tény, hogy általában a béta alapján el lehet dönteni, megéri-e a játékba befektetni vagy sem, de aki csak emiatt bétázik, az elveheti a helyet olyanok előtt, akik valóban segíteni szeretnének a készítőknél. A kommunikációs problémákkal kapcsolatosan pedig azt javaslom, legközelebb olvasd el az ilyen béta felhívást végig – a kisbetűket, disclaimereket, az összes szöveget, ami hozzá tartozik.

MAZUR A BULVÁRBAN

Néha-néha belekukkolok a napilapokba, hogy tudjak valamin röhögni. Belelaptopoztam a Fűszer nevű napilapba (a szolgáltató neve legyen titok, de gondolom ebből ki lehet következtetni) és az első oldalon volt a videójátékok káros illetve jó hatásait elemezték (vagy valami ilyesmi). Mondom magamban, hogy majd jót röhögök rajta, nem volt annyira játékelles, csak egy picit. Ezekről volt szó: *CoD*, *MW2 No russian* nevű küldetése, a kissrác, aki megszurkálta a társát a suliban, mert azt hitte, hogy *Counter Strike* játékkal játszik még mindig. Kb. ennyiről szólt az egész. Megkérdeztek fiatalokat, hogy mivel játszanak, meg hogy a *BF* meg a *CoD* káros-e a gyermekekre nézve. Ekkor látom, hogy EZ VAN ODA ÍRVA: Megkérdeztük a GameStar magazin főszerkesztőjét, Virágh Mártont (azaz mazurt), hogy mi a véleménye. Ek-

kor ez volt leírva: ne a videójátékokat, ne a kiadót és ne a fejlesztőt hibáztassák, meg hogy nézzék meg, mit vesznek a szülők a gyermekeknek (mármint játékot). Ez a kérdés mazurhoz szólna: Ezek a fűszeres magazintól téged hogy kerestek fel? Személyesen vagy telefonon, és sok baromságot beszéltek vagy tudtak erről a témáról valamit? Szóval az a lényege a levelemnek hogy érdekes volt mazur szavait (remélem övét) leírva látni a fűszeres magazin hasábjain. Még egy dolog érdekelt: Kit és mikor interjúoltak meg magazinod, tévék emberei? (A GameStaron belül.) – **Sipos Richárd**

Sokszor vádolják meg az olyan típusú lapokat, mint a „Fűszer”, hogy nem kérdeneznek meg szakértőket egy adott témáról. Sőt, többször előfordul, hogy bár megkérdezzük szakértőket, a véleményüket úgy csúrik-csavarják, hogy az a nagyközönségnek megfeleljen. Nos, ez csúnya dolog – nagyon. Kis házámban a sajtópiaci kicsi, a sajtómunkások száma is elég limitált, így általában könnyű egymást megtalálni, ha felmerül valakiben az az igény, hogy igazi szakértőt szólaltasson meg. Ennek köszönhetően magam és a kollégák is az évek alatt számtalan újság hasábjain szerepeltünk, számtalan tévé- és rádióműsorban, illetve rendezvényen szakértettünk. Miért? Mert a videójátékokhoz a legjobban a videójátékokkal foglalkozó emberek értenek: fejlesztők, kiadók, újságírók. Ez utóbbiak általában sokkal nagyobb rálátással bírnak az egész pi-

acra, az aktuális trendekre és helyzetre, mint az előbbieik, akik sokszor összeférhetetlenség miatt nem szerepelhetnek ilyen jellegű lapokban vagy műsorokban. Mi pedig – főleg a szerkesztőség régebb óta itt dolgozó tagjai – már sokszor bizonyítottuk szakértelmünket. Így ha valaki szakértőt keres, akkor a mi neveink általában hamar felbukkannak, aztán csak megcsörren a telefon/érkezik egy e-mail és beindul a gépezet. Számunkra pedig igazi megtiszteltetés, ha országos médiában öreghíthetjük a GameStar hírnevét.

A TELJES JÁTÉK ELMARAD, HELYETTE A....

Azért el tudom képzelni a helyzeteteket. Lezsírozok egy jó (a *Turok* pont nem az, inkább határeset) játékot, hátradőlök, hogy most majd igazán klassz lesz, megjönnek az első próbalemezek és nem jó. És nem is tudjátok megoldani. Nagy a kapkodás, kell egy másik játék. X nem, Y nem, Z beleegyeznek. – **DonCortio**

Sokszor hangsúlyoztuk, és most is elmondjuk: ez egy üzlet. A teljes játékokat ügynökségek, kiadók ajánlják megszabott áron. És ezek az árak néha az égbe tartanak... Szóval a stressz és kapkodás esetén nemcsak amiatt kell izgulnunk, mit találunk XY játék helyett, hanem azért is, hogy beleférfjen a költségvetésbe. Mert lehet, hogy ott illegeti magát mondjuk a *Batman: Arkham Asylum* (tétélezziük fel), azonban ha emiatt egyes lapszámok árai négyezer

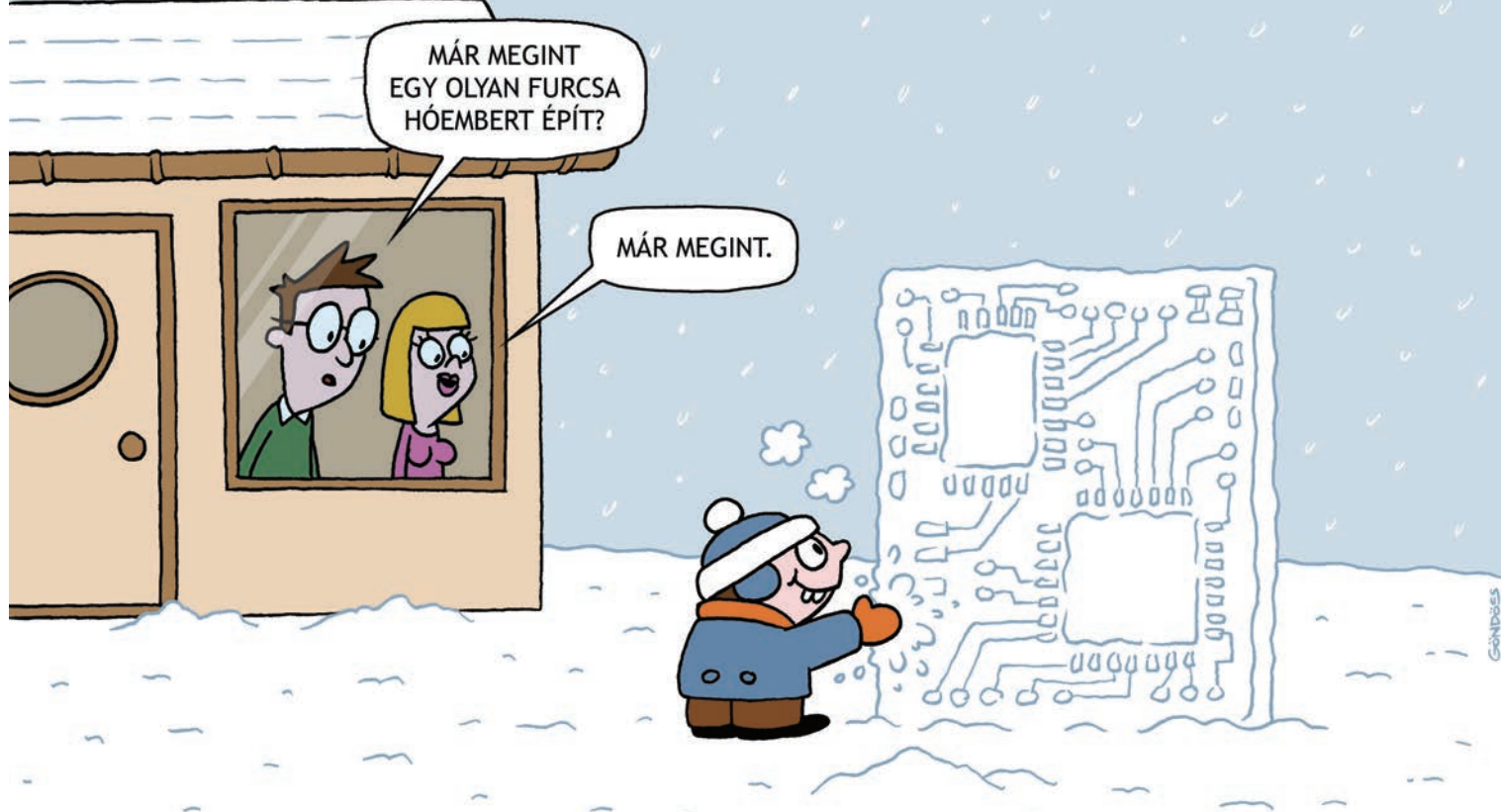
forintra nőnének, akkor nem jelent alternatívát. A kiadók/ügynökségek pedig rengeteg játékot nem adnak el – egy részüket azért, mert a bolti forgalomból van még bevételük vele (ők legalábbis ezt mondják), más részük ezen a területen nem eladó (ugyanannak a cégnek a különböző országokra más jogai lehetnek – például eladhatja a Hello Kittyt Magyarországra, de mondjuk a *Diablot* csak Németországnak). S ott vannak azok a cégek, akik egyáltalán nem adnak játékokat covermountra. Ezek a tényezők elképesztően megnehezítik a dolgunkat, hogy olyan játékokat adjunk, ami meg is felel és nektek is tetszik. S olyankor jönnek be a problémák, mint a *Turok* esetében...

Hidd el, igazi hájtépés ez, főleg akkor, amikor szegény RG a szerkesztőségben alszik, mert bár a DVD többi része kész van, de a teljes játék még nem jött meg... na az az igazi!

Vége

A warez téma nem akar csitulni, és gondolom most a SOPA/PIPA/ACTA ügy kapcsán még több levél jön majd erről. Én változatlanul úgy gondolom, hogy a pénzhány nem oka, csak indoka a warezolásnak és teljesen más jellegű szabályozást kéne megpróbálni, mint amilyen az ACTA, az ismeretterjesztés teljes hiányáról nem is beszélve... Ez utóbbi is NAGYON SOKAT segítene. Mindenki vonja le a témáról saját következtetését, én addig is maradok maximális tisztelettel, Gyu

GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



EGY TELJESEN ÁTLAGOS TÉLI REGGEL A KIS STEVE WOZNIKÉK KERTJÉBEN.

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

- 20 GHOST RECON:
FUTURE SOLDIER
- 29 WORLD OF
WARPLANES
- 30 PROTOTYPE 2



- 36 WITCHER 2:
ASSASSINS OF
KINGS
- 40 SPEC OPS: THE LINE



Léteznek, itt járnak közöttünk

XCOM ENEMY UNKNOWN

A KÖZÖS ELLENSÉG FELTŰNÉSÉVEL ÉRTELMŰKET ÁVESZTIK A SOKSZOR ÉVSZÁZADOS HAGYOMÁNYRA VISZSZATEKINTŐ KONFLIKTUSOK, korábban ellenséges nemzetek fogtak össze és hozták létre közös erővel a Föld utolsó reményeként az Extraterrestrial Combat Unit (röviden XCOM) néven ismert gyors reagálási hadtestet. Bolygónk vezetői biztosították az idegen agresszorok megfékezésével megbízott szervezet anyagi forrásait, tehát amennyiben azt szeretnénk, hogy ne zárják el a pénzeszközöket és ne kelljen naphosszat a Game Over feliratot bámulnunk a 18 esztendőskultjáték remake-jében, akkor nem csupán az ufók lelövésében, a civilek megmentésében, a földönkívüliek elleni harcban, valamint technológiájuk és titkaik megismerésében kell jeleskednünk, hanem újdonságként még az egyes kormányok külön elvárásainak (hatékonyabb radarrendszer kifejlesztése, adott mennyiség legyártása egy meghatározott fegyverből stb.) is meg kell felelnünk.

A helyzet tehát több mint komoly, a feladat nehéz, a cél nemes, a rendelkezésünkre álló kezdő pénzmennyiségből első lépésként létre kell hoznunk egy műveleti központot. A legkevésbé sem mindegy, hogy a Föld

melyik pontján épül fel első bázisunk, hiszen attól függően, hogy melyik kontinentet szemeljük ki erre a célra, más és más bónuszokat kapunk. Latin-Amerikában például féláron juthatunk vadászrepülőkhöz.

Bázisunk legnagyobb része a föld alatt kap helyet, s bár növelhetjük a területét, nem terjeszkedhetünk korlátlanul. A dolgok jelen állása szerint egy bázis legfeljebb 24 földalatti termet, csarnokot foglalhat magában, és ezekben kell helyet biztosítanunk a laboratóriumok, a gyártósorok, a barakkok stb. számára. Az sem mindegy, hogyan helyezük el őket. Célszerű egymás mellett (fölött, alatt) kialakítani az ugyanolyan célt szolgáló részlegeket, hogy azok együttműködve javítsanak a hatékonyságon.

Itt, a hátszágban folyik azon új fegyverek, páncélok, kiegészítők kifejlesztése, amelyek jelentősen megnövelik embereink túlélési esélyeit a másik világból érkezett agresszorokkal szemben.

Nem is lenne igazán XCOM az XCOM (pont az ilyen hiányosságok miatt éri számtalan kritika a jövőre érkező XCOM FPS-t), ha kimaradnának belőle a sokak kedvencének számító sectoidok. A Roswelli szürkék rokonai önmagukban nem túl veszedelmesek, ám ha többen közülük egyesí-

tik tudatukat, akkor elképesztő erővel és szívóssággal ruházhatják fel egyik fajtársukat. Szerencsére azonnal fűbe harap az ilyen szupersectoid, amint likvidáljuk a mentális erősítés fókuszáló szolgáló példányt. Szintén viszatérő vendégként üdvözölhetjük majd az agresszorok seregének gerincét biztosító mutonokat. Ezek a jellegzetesen rózsaszín pófájú, zöld pánccéba bújtatott behemótok roppant kemény ellenfelek. Látványuk már önmagában elegendő arra, hogy a legtöbb újoncnak inába szálljon a bátorsága, ám ha a szerencsétlen bakák még annak is szemtanúi lesznek, amint egy muton úgy söpri le magáról a géppisztoly lövedékeit, mint barnamedve a fácánnak szánt sörétet, akkor garantált a pánikszerű menekülés a rendezett visszavonulás mindenféle látszatát mellőzve. Egyesek talán emlékeznek még a cyberdískekre is, a pókszerű harci robotokra, amelyek egyrészt fájdalmasan nagyot sebeznek, másrészt viszont azonnal begubóznak, amint találat éri őket. Összehúzódba szinte elpusztíthatatlanok, ezért alaposan meg kell fontolni, hogy milyen fegyverrel nyitunk tüzet rájuk. A legjobb, ha olyasmit választunk, ami képes egyetlen lövéssel leteríteni őket. Végül, de nem utolsó sorban felfedett a Firaxis egy negyedik, eddig



Az örökzöld szürkék

1994-ben jelent meg az *UFO: Enemy Unknown*, amit régiótól és platformtól függően *X-COM: UFO Defense* és *X-COM: Enemy Unknown* címen is ismerhetünk. A kritikusok által körülrajongott játékból csak PC-re 600 ezernél is több példányt adtak el, ezért az *X-COM* rövid úton sorozattá, majd franchise-zá terebélyesedett. Míg a *Terror from the Deep* és az *Apocalypse* még az első rész nyomdokain haladt, az *Interceptor* már inkább űrszimulátor volt, az *Enforcer* pedig egy gyenge akciójáték. A gyökerekhez visszatérő *Genesis*, valamint a kooperatív taktikai FPS *Alliance* viszont sosem készült el.

nem ismert ellenségtípust is. A thinman névre keresztelt lények igazi beszivárgók, öltönyük és hullőszerű pófájuk miatt ügyvédnek, politikusnak vagy valamilyen más fajzatnak néznék őket az ember a gerinctelenek családjából. Valójában bosszantóan fürgék, miáltal nehéz őket eltalálni, továbbá a bolhákat megszágye-nítő ugrásokra képesek, ezért a háztetőkön la-puló mesterlövészeink sosem lesznek tőlük biztonságban.

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy mégis mit keres egy mesterlövész az *XCOM: Enemy Unknown*-ban. Nos, ugyanazt, amit a nehéz-fegyveres (heavy), a gránátos (support) és a rohamosztagos (assault). A helyszínekre ki-érkező legfeljebb hatfős csapatok összeállítá-sakor tehát most már azon is el kell gondol-kodnunk, hogy milyen területre szakosodott katonákat vigyünk magunkkal. A helyzetet bonyolítja – a játék taktikai mélységeit pedig jócskán növeli –, hogy megjelentek a percek, tehát a tetszőleges nemű, nácijú és képzett-

ségű katonák további szakosítása még több lehetőséget ad számunkra. A mesterlövész esetében például választhatjuk a teamsight perket, miáltal tüzet nyithat azokra a célpont-okra is, amelyek nincsenek az ő látókörében, de társai már megpillantották. Alternatív megoldásként a snapshot jöhet szóba, minek következtében a hirtelen agillissá vált lövész adott körben azután is meghúzhatja a ravaszt, ha már egyszer helyváltoztatásra kerített sort. A többi kaszttal ellentétben ugyanis a mesterlövész alapvetően csak mozoghat vagy lőhet egy körben, mindkettőre nem képes. A pozíció gyakori változtatása kulcsfontos-ságú lesz a játékban, hiszen a kék pajzsszim-bólummal jelölt fedezékeket a nagyobb átütő erővel rendelkező fegyverek (pl. rakétave-tő) könnyedén emlékké változtathatják. Egy autó vagy egy betonfal mögött sem lesznek embereink túl sokáig biztonságban, pedig fon-tos lenne őket életben tartani, hogy a néhány kivételt leszámítva véletlenszerű elemekből

(helyszín felépítése, földönkívüliek fajtái stb.) összerakott küldetések végeztével fej-lődhessenek és szintet léphessenek.

Idővel egyre többet tudunk meg ellensége-inkről, a tetemek és az élve elfogott példá-nyok alapos vizsgálatának hála megismer-jük gyenge pontjaikat, összegyűjtött eszkö-zeikből inspirációt merítő tudásaink pedig a legfejlettebb földi technológiát is felül-múló arzenállal látnak majd el bennün-ket. Ha erőforrásaink lehetővé teszik, akkor még egy rendkívül strapabíró kis páncé-lost (SHIV) is bevethetünk katonáink támo-gatására.

Nagyon sok múlik az *XCOM: Enemy Unknown* sikerén, hiszen egyrészt bizonyít-hatja, hogy egy remake/reboot nem csak divatos műfajba áttűltetve életképes, más-részt a régi MicroProse katalógusban szá-mos olyan klasszikus található, amit érde-mes lenne leporolni. A Firaxis nagyon örül-ne ennek, ahogy mi is. Veletek mi a helyzet?

”NEM IS LENNE IGAZÁN XCOM AZ XCOM (PONT AZ ILYEN HIÁNYOSSÁGOK MIATT ÉRI SZÁM-TALAN KRITIKA A JÖVŐRE ÉRKEZŐ XCOM FPS-T), HA KIMARADNÁNAK BELŐLE A SO-KAK KEDVENCÉNEK SZÁMÍTÓ SECTOIDOK



Szemtől szemben

Miközben a Firaxis remake-jével maximálisan igyekszik hí maradni az eredetihez és a rajongók kedvére tenni, addig a *Bioshock* második részén edződött *2K Marin* egy taktikai és szerepjátékos elemekkel kibővített saját szemszögű lövöldével szeretné szélesebb körben is megkedveltetni az *XCOM* nevet. Annak ellenére, hogy utóbbi már bő másfél éve bejelentették és a fejlesztése is koráb-ban kezdődött, részben a felemás visszajelzések hatására egyszer már elhalasztották a premierjét, néhány héttel ezelőtt pedig úgy döntött a 2K Games, hogy ráérünk vele majd 2013-ban játszani.



Előzetes

HÍREK



Grundfoci az igazi

FIFA STREET 4

A BORÍTÓRA IGAZI NAGYÁGYÚT SZERZŐDTETTEK (LIONEL MESSI), jól átvették a *FIFA 12* motorját, ennek következtében az eddigi *FIFA Street*ek rajzfilmes kinézete is megszűnt, az új rész inkább a realitást tűzte ki legfontosabb céljaként.

LEGYEN MINÉL AUTENTIKUSABB
Ez az új jelszó – a *FIFA Street 3* igazi játékszernek tűnik késői utódja mellett. Mivel maga a *FIFA 12* is tartalmaz cseleket, így onnan is átvehettek mozdulatokat, azonban a *FIFA Street*ben sokkal több ilyen trükk létezik, egészen pontosan 50-nél több – ez a szám a *FIFA Street 3* trükkjeinek a duplája. Ami nagyon fontos, az az, hogy beke-

A VILÁG-SZTÁROK, CSUPÁN 13-AN

A játékban rengeteg világsztár és sok-sok nagy csapat megtalálható, azonban a csapatokból nem mindenki szerepel, hiszen csapatonként csak 13 játékost választottak ki, akiknek a legjobban áll a Street soccer stílus. A motion capture-t egyébként Sean Garnier és Soufiane Bencok segítségével készítették.

rült egy új ficsőr, a Street Ball Control, amelyet a bal stickkel tudunk elérni, emellett sokat fejlesztettek az egygombos passzon, és jópofa az „ATTACK” labdavezetési rendszer (ez a jobb sticken van). A játék töltéskor elmagyarázza a trükkök java részét, érdemes odafigyelni, bár elsőre nagyon kevés fog sikerülni.

SOK CSAPAT, SOK PÁLYA

Ahogy a *FIFA* sorozattól megszokhattuk, rengeteg csapat található a játékban – a világ legnagyobb ligáinak 120 csapata (Real, Barcelona, Manchester United, Manchester City, Milan, Inter, Chelsea, Arsenal és még sok nagy csapat) mellett különleges alakulatok és válogatottak is megtalálhatóak a játékban 35 pályával együtt.

AKKOR MENNYIEN IS VAGYUNK? ÉS VAN PALÁNK?

Igen különböző játékmódokat tartalmaz a *FIFA Street 4*. Legfontosabb talán a Futsal, amit ötfős csapatok játszanak palánk nélkül pályán, kézilabdakapu méretű kapuval és spéci labdával. A Panama Match rendszerben pontszámokat kapunk attól függően, hogyan született egy gól (3 pont ha kötény, 2 ha levegőből találta el a játékos, 1 ha földről lőtte), freestyle match (ahol a freestyle trükkök pontszáma számít igazán); Last Man Standing (kis pálya, kis kapuval – tudjátok, mint tornaórán), aki gólt lő, attól kiáll egy ember; First X goals (az nyer, aki előbb elér X gólt). A játék irányítása könnyen elsajátítható, de a trükközést azért sokat kell majd gyakorolni azoknak, akik nem feltétlenül vágnak nagypályás focira.

CLOSED



Dotcom bukta BEZÁRT A MEGAUPLOAD

Január 19. egyaránt fontos dátum lett az FBI és Kim Dotcom (ő alapította a világ legnagyobb fájlmegosztó oldalát, a Megauploadot) életében. Történt ugyanis, hogy az FBI lecsapott Kim birodalmára és egyetlen nap alatt rács mögé dugták az egész vezetőséget. A szakértők szerint közel félmilliárd dollár kár érte a szerzői jogok tulajdonosait, ugyanis

az oldalt nemcsak a családi fotók és videóok megosztására használták, terabyte-okban álltak a jogvédett anyagok is a szervereken, amikhez bárki hozzáférhetett, aki fizetett a Megaupload szolgáltatásáért. Az üzlet meglehetősen jövedelmező volt, egyes becslések szerint Kim Dotcom jövedelme meghaladta az évi 40 millió dollárt (ez az előfizetési díjak-

ból és a hirdetési bevételekből jött össze). Az FBI akciójára a válasz nem sokáig váratott magára, az Anonymus nevű hacker csapat néhány nappal később megtámadta az Amerikai Igazságügyi Minisztérium, az FBI, az Amerikai Mozgóképzőszövetség, az Amerikai Lemezkidávók Szövetsége és a Universal Music honlapját.

ÁLOM LUXUSKIVITELBEN

Ez volt Kim Dotcom luxusvillája Új-Zélandon. Amikor megpróbálták letartóztatni, bekapcsolta a birtok riasztórendszerét, majd bemenekült a különbejáratú pániksobájába. Itt törtek rá a rendőrök és vették őrizetbe Kimet, aki mellesleg nagy rajongója a *Modern Warfare*-nek.



Idén támadnak a zombik RESIDENT EVIL 6

Jó hír a túlélőhorror rajongóknak, hogy még az idén eladósorba kerül a *Resident Evil* sorozat hatodik fejezete. A fejlesztők a bejelentés alkalmával elmondták, hogy az új részben ötvenedik a sorozat horrorelemekben bővelkedő túlélős hangulatát az adrenalin pumpáló akció részekkel. A cselekmény két teljesen különböző helyszínen játszódik, míg Leon az USA-ban vadászik honfitárs zombikra, addig Chris Kínában küzd a Föld túlnépesedése ellen. Az egyik legörvendetesebb hír az offline és az online coop jelenléte lesz, egyszerre akár hat játékos is apríthatja azt a közel 70 000 élőhalottat, akik a játékban téblábolnak. A fejlesztők szerint az Xbox 360-as és PS3-as verzió már november 20-án megjelenik, de a PC-s verzióról csak annyit mondtak, hogy majd valamikor később kerül kiadásra. Aki nem tud addig várni, annak érdemes megvásárolnia a májusban megjelenő *Dragon's Dogmát*, mivel a játékkal együtt érkezik a *Resident Evil 6* játszható demója is. Ezt nevezem én ösztönző hatású árukapsolásnak.

Kézzel-lábbal a PC előtt KINECT FOR WINDOWS

Az Xbox-tulajdonosok már alaposan kiismerték a Microsoft forradalminak kikiáltott mozgásérzékelős rendszerét, de januártól a PC-s társadalom is kiveheti a részét a hadonászós mókából. A boltokba került ugyanis a Kinect for Windows rendszer, melynek segítségével a játékos szemléletű PC-s felhasználók is kipróbálhatják az új kütyüt. A PC-s Kinect nem olcsó mulatság, 250 dollár az induló ára, de mire Európába, illetve kishazánkba elér, lesz az vagy 60 ezer forint is. Ezért cserébe viszont minden részletében továbbfejlesztették az xboxos változatot, sokkal közelebből és pontosabban képes felismerni a mozdulatokat, és javítottak a beszédfelismerő és beszédérzékelő moduljain is. A maximalisták egy gépre akár négy Kinectet is rádughatnak, bár azt nem tudom eldönteni, hogy ennek mikor látjuk igazán nagy hasznát, gyanítom, hogy nem mostanában fogunk látni olyan játékokat, melyek kihasználják a négy Kinect nyújtott a lehetőségeket. A PC-s Kinect telepítéséhez Windows 7 operációs rendszer szükséges – hiába, haladni kell a korrall.



Előzetes

HÍREK



Blu-ray és Kinect az új Xboxban

AZ ÚJ XBOX

Egyre több jel mutat arra, hogy az elméletileg 2013 végén debütáló új Xbox nagyságrendekkel felülmúlja majd a jelenlegi konzolgenerációk teljesítményét. A teljes igazságra az idei E3-ig még mindenféleképpen várnunk kell, de a kiszivárgott infók szerint akár hatszoros teljesítménynövekedés sem elképzelhetetlen. Kiemelt szerepet szánnak a 3D-s megjelenítésnek, nagyon úgy tűnik, sokan a 3D-ben látják a videójátékok jövőjét. Az új gép már Blu-ray-lejátszóval, Kinect 2 mozgásérzékelős rendszerrel és használati-játék-letiltó védelemmel is rendelkezik. Igen, jól ol-

vastátok, a tervek szerint az új Xboxon csak azok a játékok fognak futni, amit vadonatújban vettünk a boltban saját magunk és regisztráltunk a Live-on keresztül. Vége azoknak a szép időknek, amikor kölcsönadogattuk egymásnak a legális játékokat, illetve a megunt *Call of Duty*k eladásából befolyt pénzmagon megvettük a legújabb sikerjátékokat. A lépés igencsak felhőborította a játékosársadalmat, de a fejlesztők közül nagyon sokan melléálltak, mondván, szeretnének pénzt látni ők is a használt játékok eladásából befolyt összegekből.



HA TE MONDOD

Tavasszal jön a nyílt béta

GUILD WARS 2

A *Guild Wars 2* kitüntetett figyelmet kap a GameStar szerkesztőségében, nem titkoljuk azon véleményünket, hogy ez lehet a 2012-es év legjobb MMORPG-je (pedig a pandák már a spájzban vannak). Január végével lezárult a *Guild Wars 2* zártkörű bétája, melyen csak a fejlesztők vehettek részt. A magyarországi forgalmazó már elhúzta előtűnik a mézesmadzagot, februárban a sajtó néhány kiválasztott képviselője már kipróbálhatja a játékot élesben is, reményeink szerint erről egy nagyobb lélegzetű cikket a következő GameStarban olvashattok. Tavasszal viszont (március-április magassága)

indul a *Guild Wars 2* nyílt béta, ahová a halandó játékosok is bebocsátást nyerhetnek. Értelemszerűen nem mindenki, de ettől függetlenül akiről érdekel a dolog, az figyelje az ArenaNet oldalát. Pontos részleteket még nem közöltek, de egy MMO-nál a nyílt béta bejelentése egyet jelent a végleges megjelenési dátum közeledésével. Azt ugye már tudtuk eddig is, hogy még az idén megjelenik az ArenaSoft új MMO-ja, de nem lennénk meglepve, ha ez a dátum valamikor a nyár elejére esne.

Mike O'Brien (*Guild Wars 2* executive producer): „Márciusban és áprilisban agresszíven megnöveljük a béta teszteseményeket, szóval elég sokan közületek részt vehetnek rajtuk...”

Késedelem nélkül

SINE MORA

Hazánk egyik legrégebbi fejlesztőcsapatának új játéka titkos favorit a GameStar szerkesztőségben. A *Sine Mora* a régi klasszikus shoot'em up játékok hangulatát varázsolja a tv és az Xboxunk képernyőjére. A fejlesztők régóta úzik már a szakmát, ők még emlékeznek arra, hogy milyen is volt a játékok nehézsége a „rég szép időkben”. Januárban jelentették be az extrém nehézségű insane fokozat létét a játékban, ez az az opció, amit az alkalmi játékosoknak még véletlenül sem szabad elindítaniuk. Itt csak a vérprofi, minden mozdulatot kicentiző, kézremegést nem ismerő játékosoknak van esélyük. Nagyon remélem, hogy lesz valami tétje is a dolognak, mondjuk ha valaki végigjátssza insane módban a teljes játékot, azzal megnyit egy új pályát vagy megkapja a legmenőbb repülőgépet a játékban, amivel már gyerekként a korábban teljesített pályák végigvittele. Úgy látszik, ez a nehézségi szint retró megfertőzi a játékipart, mivel egy hasonló rendszer bevezetését fontolgatja a Bioshock Infinite fejlesztőcsapata is. Személy szerint nincs is ezzel bajom, ideje, hogy a játékban ismét legyen egy kis kihívás.





EZZEL A 23 TENISZLEGEN- DÁVAL JÁTSZ- HATUNK:

Mai hölgy sztárok: Serena Williams, Venus Williams, Ana Ivanovic, Lindsay Davenport és Maria Sharapova.

Egykori sztárok: Martina Navratilova, Justine Henin és Chris Evert.

Urak sztárjai: Roger Federer, Rafael Nadal, Andy Murray, Novak Djokovic, Andy Roddick, Jo-Wilfried Tsonga, Lleyton Hewitt és Kei Nishikori.

Egykori sztárok: Pete Sampras, Björn Borg, John McEnroe, Boris Becker, Stefan Edberg, Pat Cash és Michael Stich.



A legnagyobbak egymás ellen
– a jelenből és a múltból

GRAND SLAM TENNIS 2

A BORÍTÓN MARIA SHARAPOVA, NOVAK DJOKOVIC ÉS JOHN MCENROE LÁTHATÓ – ezzel is jelzik a készítőik, hogy ebben a játékban nemcsak a jelen, hanem a múlt nagy tenisz ikonjai is megtalálhatóak. Kimondottan örültem a bétában Chris Evert vagy akár Pat Cash jelenlétének – aki nem tudja, kik voltak ezek a játékosok, gyorsan nézzon utána. Érdekes: a játék első része csak Wii-n jelent meg, ehhez képest a második Xbox 360 és PS3 formátumú lesz.

FORRADALMI IRÁNYÍTÁS

Az All-New Total Racquet Control nevű csoda valóban érdekes, amikor először kipróbáltam, a gép úgy lezúzott, azt sem tudtam, hol vagyok. Szerencsére ideha-

za a játék demójával sikerült annyit gyakorolni, hogy revansot vegyek. A történet lényege az, hogy az ütősfajtákat nem a klasszikus gombokkal, hanem a jobb oldali stickkel érzük el – attól függően, melyik irányba húzzuk a sticket (és használjuk-e valamelyik triggert az extra ütésekkért), úgy használjuk a különböző ütősfajtákat. A rendszer pillanatok alatt megtanulható és szerintem jóval egyszerűbb, mint amikor meg kell tanulni, melyik gomb mit csinál. Az ütő irányát a bal stickkel szabályozzuk, így voltaképp csak a két stick kell a játékhoz, legalábbis amíg meg nem tanuljuk az extrákat.

MIT LEHET MÉG

Nomen est omen – szóval a *Grand Slamet* meg kell nyerni – az ausztrál, francia és US

Open mellett Wimbledonban is, ami exkluzívan csak ebben a játékban található meg. Nagyon fontos az ESPN *Grand Slam* Classics mód, amelyben Borg vs. McEnroe csatától kezdve Nadal vs. Federer ütközetig 25 felejthetetlen *Grand Slam* momentumot élhetünk át (és játszhatunk le). Természetesen van karrier mód (10 évig tart), lehet online játszani többféle játékmódban is. Aki PS3 tulajdonos, annak a Move kontrollere is támogatja a játékot – ebben az esetben pakoljuk el a bútorokat, hogy legyen helyünk az ütőket meglendíteni. Mindent összevetve a *Grand Slam Tennis 2* újszerű irányítási rendszerével próbálja kiváló riválisait maga mögé utasítani – s egy ilyen rendszer mellett nem csoda, hogy nincs PC-s verzió, hiszen billentyűzetten katasztrófa lenne ezt az irányítást implementálni.

Előzetes

SNIPER: GHOST WARRIOR 2



Magasról lesünk az egésze

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

A HOGY A NEVE ALAPJÁN IS KITALÁLHATJÁTOK, a történetben egy mesterlövész, név szerint Cody Anderson kapitányt irányítjuk, aki egykor a Delta Force csapatát erősítette, de már gyerekkora óta kényszerítve volt a fegyverek használatának elsajátítására. Utunk négy, valóságghűen lemodellezett területre vezet, ezek pedig az erdős Indonézia, a havas Himalája, a még havasabb sarkvidék és a kicsit sem havas Bosznia. A *Sniper: Ghost Warrior 2*-ben főszerepet kap a realizmus, lévén egy mesterlövész-szimulátorról beszélünk. Azt, hogy hogyan viszünk be egy találatot, meghatározza a szél iránya és ereje, a játékos pozíciója, valamint légzése is. Ahogy a való életben, úgy most sem leszünk egyedül, társainkat mi fogjuk támogatni megfelelően kiválasztott rejtekhelyünkről, ők pedig cserébe információkkal látnak el minket az ellenség elhelyezkedésével kapcsolatban. Akik unják már a túl pörgős FPS-eket, azok a többjátékos módokban camperek módjára vadászhatnak. Nem

kell állandóan gyalogolnunk, ha messzebbre kell menni, járműbe szállva ugyan zajosan, de legalább gyorsan változtathatunk pozíciót. Hat mesterlövész fegyver (úgy mint a Remington MSR, a Barrett XM500 és az AW-50), több automata fegyver, néhány nehézgéppuska és egy rakat robbanóanyag lesz hű szolgálónk. A közelharc fegyverek menekülésnél és helyzetváltásnál segítenek. Az alapot a CryEngine 3 szolgáltatja, ami napjaink egyik legerősebb motorja. Az előző részhez használt negyedik generációs Crome motor sem volt kutya, ám az eddig látottak alapján megállapíthatjuk, hogy érdemes volt váltani. A végtagok is szakadni fognak, főleg a nagy kaliberű fegyverrel bevitt lövéseknél kell eltakarni a 18 éven aluliak szemét. A mai kor igényeinek megfelelően a 3D támogatás sem maradt ki, ezt ugyancsak a CryEngine 3-nak köszönhetjük. A játék megjelenése 2012 második negyedévében esedékes, a támogatott platformok között pedig az Xbox 360, a PlayStation 3 és a PC szerepelnek.

INFO

2002 óta van jelen a piacon a City Interactive stúdió, akik rengeteg játékot készítettek, melyek nagy része ugyanarra a sablonra épült és a budget kategóriát célozta meg. Ebből adódik, hogy minőségükben sem voltak túl jelentősek. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy az igazi áttörést a két évvel ezelőtt megjelent *Sniper: Ghost Warrior* hozta el, amely általánosságban nem kiemelkedő, ellenben a City mértékével mérve nagyon számító másfél, milliós összplatform-eladási számot produkált, ezért jöhet el idén a második rész.



Eredeti játék, valódi élmény

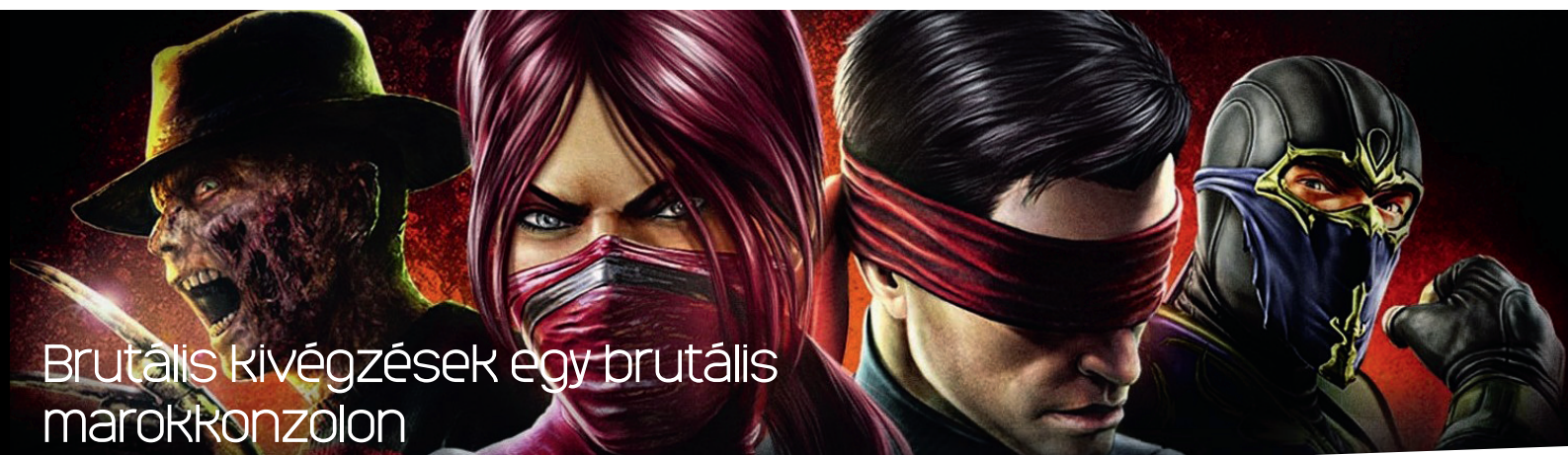
www.meexgames.hu

Need for Speed: The Run
PC 6 490 Ft

Call of Duty: Modern Warfare 2
PC 5 490 Ft

Big League Sports
XBOX 8 490 Ft

Dreamworks Super Star Kartz
PS3 4 990 Ft

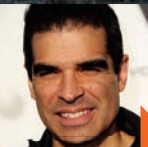


Brutális kivégzések egy brutális marokkonzolon

MORTAL KOMBAT „VITALITY”

A Sony nagyon jó érzékkel úgy döntött, hogy a tavalyi év legjobb verekedős játékát megjelenteti PS Vitára is. Valójában jóval többről van itt szó, mint egy mezei portról, a fejlesztők igyekeztek az új *Mortal Kombat* teljes tartalmát beleszűfolni a Vitába, valamint megfejtették a dolgot egy sor újdonsággal, amit csak a Vita-tulajdonosok élvezhetnek. A kézikonzol boldog birtokosai külön Challenge Tower-t kapnak 150 egyedi küldetéssel, amely kihasználja a Vita képességeit. Lehetőségünk lesz az érintőképernyőről elindítani a kivégzéseket, mindössze néhány ügyes ujjmozdulat kell és máris

hullanak a fejek, repkednek a kitépett gerincek. A bemutatott képek és videók alapján a grafikával és a sebességgel nem lesznek gondjaink, igaz ugyan, hogy a karakterek és a háttér poligonszámát kicsit le kellett csökkenteni, de a Vita kijelzőjén ezek a változások egyáltalán nem szúrnak szemet. Ráadásul a sebesség maradt 60 képkocka másodpercenként, ami tökéletesen elegendő a boldogsághoz. A *Mortal Kombat* PS Vita változatában már az összes DLC karakter (Freddy Kruger, Rain, Kenshi, Scarlet) és természetesen a Sony ügyeletes fegyverek, Kratos is helyet kapott.



HA TE MONDOD

Ed Boon kreatív igazgató, Netherrealm: „Az érintőképernyős kivégzések meglepően szórakoztatóak és nagyon könnyű őket előhozni. Magam is meglepődtem, milyen gyorsan rá lehet kattanni ezekre...”

ISMERD MEG, HOGYAN KEZDŐDÖTT RAPTURE VÉGZETE!

A REGÉNYT KERESD A KÖNYVESBOLTOKBAN ÉS A KÖNYVES PORTÁLOKON!



„Merülj alá még egyszer, hogy megértsd az Atlantisz-utópia végétét. Megéri.” – Xboxer360

BIOSHOCK

RAPTURE A víz alatti város

Írta a Bram Stoker-díjas szerző:
John Shirley



© A BioShock és a BioShock logó a Take-Two Interactive Software, Inc. védjegye. Minden jog fenntartva.

Előzetes
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



Tom Clancy és az ő jövőképe

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

PRÓBÁLTATOK MÁR ÁTJUTNI A KING'S CROSS VASÚT-, BUSZ- ÉS METRÓÁLLOMÁS HIBRIDEN A HÉTFŐ DÉLUTÁNI CSÚCSFORGALOM KELLŐS KÖZEPÉN? Amellett, hogy jobban fáj, mint az Animal Planet szinkronja és kísértetiesen hasonlít Dr. Mengele laborjának patkánylabirintusára, alkalomadtán még a világ minden tájáról összesereglett turisták is letűszentenek.

Ahogy verekedtem át magam a fogyasztói társadalom éppen fogyasztani kívánó rétegén, a *Ghost Recon: Future Soldier* videóit pörgettem vissza a fejemben, miközben abban reménykedtem, hogy a látottaknak legalább a fele igaz és megéri a tortúra. Ha csak a *Ubisoft 2011-es* működésére gondolok, máris nem kérdés, hogy érdemes lesz megnézni, mit tartogatnak számunkra kedvenc francia barátaink.

A játék 2009-es bejelentése óta nem egyszerű halasztották el a kiadás dátumát, és már kezdett úgy tűnni, hogy mire a boltok polcaira kerül a *Ghost Recon* sorozat legújabb része, a benne lévő futurisztikus kutyúket már vígan használja a hadsereg. A hosszú várakozás magyarázatoként Adrian Lacey, a játék vezető fejlesztője azt mondta, hogy „amikor egy



INFO

Kiadó: **Ubisoft**

Fejlesztő: **Ubisoft Paris, Ubisoft Red Storm**

Platformok:

Xbox 360, PS3, PC

Röviden Kis jövőbeli lövöldözés a *Ubisoft* taktikai shooterével, ahol az agyad ugyanolyan hatásos fegyver, mint az M4 a kezében.

PEGI 16+

Megjelenés: **2012. május**

ilyen óriási játékon, mint a *Ghost Recon: Future Soldier* dolgozol és próbálsz teljesebbé tenni a játékményt, az új ötletek csak úgy dőlnek.” A rengeteg újítás ellenére a fejlesztőknek sikerült megőrizniük azt a *Ghost Recon* érzetet, amibe annak idején beleszerettek a gamerek. Údító színfolt ez a piacon, ahol egyre több az olyan gondolkodást nem igénylő lövölde, amiben a játékos a shoot gombon könyökölve, mindenféle nehézség nélkül végigsétál a szebbnél szebb HD térképeken.

A játék maga kifejezetten dekoratív, van benne néhány leelőzetlen terrorista és a semmi közepén a levegőben autót vezető civil, de ezek olyan hibák, amiket még bőven van idejük kijavítani a fejlesztőknek. Nagyon hiteles a ghostok mozgása, ahogy dinamikus az egyik fedezék-ből a másikba vetődnek a golyózápor elől, ez igazi erőt ad a játéknak. Nem úgy a hanghatások, melyek sajnos nem elég erősek, a játékhoz sokkal intenzívebb fegyverhang dukált volna.

REPORT IN TEAM!

A legfontosabb újítás a játékban a csapatrendszer átalakítása. Ahogy a megelőző címekben, itt is egy „team” tagjaként kell működnünk, de a „Lódd!” és „Ne lódd!” parancsokat felváltotta egy lényegesen intelligensebb rendszer. Az

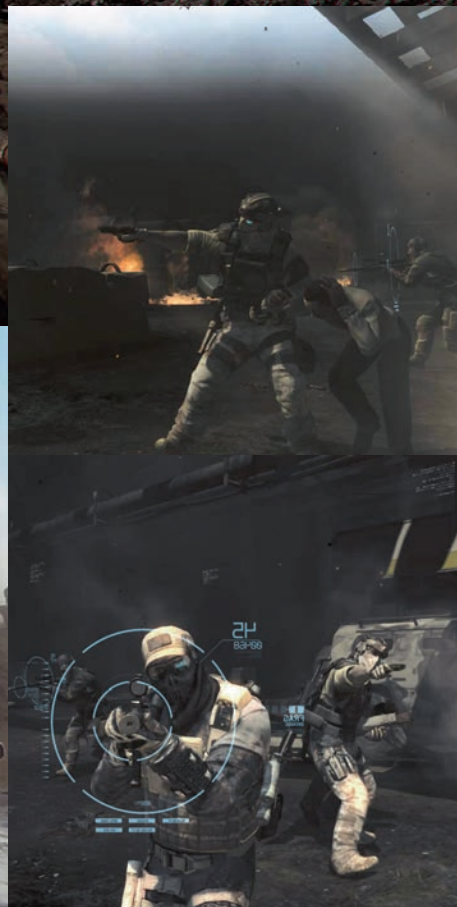
igazi Navy SEAL-ekkel történt együttműködésnek köszönhetően a készítőik rájöttek, hogy jobb, ha csapatunk képes önálló döntéseket hozni, így nem kell minden lépését felügyelnünk. Szerencsére annyira korlátozódtott tehát, hogy megjelölhetünk ellenségeket a pályán, akiket csapatunk adott jelre egy szinkronizált támadással leszed anélkül, hogy felhívni magunkra a többi katona figyelmét. A másik parancs a fókuszált lövés, amikor mindenki az általunk megjelölt pontra koncentrálna a tüzelést.

Attól függetlenül, hogy a játék egy taktikai TPS, a pályákon teljes döntési szabadságot élvezünk. Ha akarjuk, high-tech Rambóként is végigvágathatunk az egész misszió, illetve mindenre, ami mozog, ugyanakkor rendelkezésünkre áll minden ahhoz is, hogy egyetlen komolyabb tűzharc nélkül végig a pályát. „Olyan szituációkat akartunk létrehozni, ahol a játékos dönthet kedve szerint és az MI arra reagál” – tette hozzá Jean-Marc Geoffroy, a játék kreatív vezetője.

A NEM TÚL TÁVOLI JÖVŐ

Az első, Nimble Guardiannak keresztelt pályán megismerkedhetünk azokkal a csodafegyverekkel, amik egy kicsit kiemelik a játékot a jelenből, de azért nem varázsolnak belőlünk egy Lvl80

MIUTÁN MINDEN, FEDEZÉKNEK HASZNÁLT JÁRMŪVET AZ ARCOMBA ROBBANTOTTÁK, ARRÁ MÁR TÉNYLEG NEM VOLT IDŐM, HOGY BÉKÉSEN KÖRÜLNÉZZEK FALAK MÖGÜL KIBUKKANÓ FEJEK UTÁN KUTATVA



Warlockot. Az már a videókon látszott, hogy a rendelkezésre álló tőlény és pár hasznos infó ki van vetítve a fegyverünk mellé, de ez inkább csak amolyan vizuális botox. Fel vagyunk szerelve egy optikai kamuflázssal, ami ugyan nem tesz teljesen láthatatlanná, de megkönnyíti a fegyverkereskedő észrevétlen követését az említett pályán. (Használata igen korlátozott a játék során.) A repertoárunkban van infravörös-mágneses-mindentlátó szemüveg és még sok hasznos kütyü. Geoffroy hozzátette: „ezek inkább a holnap eszközei, melyeket már használ a hadsereg, mi csak kicsit módosítottuk őket a játékélmény kedvéért.”

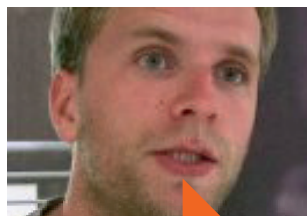
AZ INFORMÁCIÓ A FEGYVERÜNK

A játékban visszatér a régebbiről már jól ismert „drone”. Ezt a kis ufószerű, repülő kamerát irányítva élőképet kapunk a csatáról, felderíthetjük az ellenség pozícióit és ha akarjuk, meg is jelölhetjük őket egy szinkronizált támadáshoz. Vigyázni kell, hogy megfelelő magasságban tartjuk a drone-t, mert ha a terroristák észreveszik, lelövik és az adott pályán a segítség nélkül kell átjutnunk. Rendelkezésünkre áll még egy hasonló célt szolgáló gránát is, ami a zsúfolt harctér közepére dobva automatikusan megjelöli az ellent. Jó hasznát vettem ennek a második pályán, ahol egy

autóktól, terroristáktól és civilektől nyüzsgő utcán haladtam végig, mert miután minden, fedezéknek használt járművet az arcomba robbantottak, arra már tényleg nem volt időm, hogy békésen körülnézzek falak mögül kibukkanó fejek után kutatva.

GUNSMITH

Ez a ficsőr volt az, amiért igazán vártam, hogy kipróbálhassam a játékot. A fejlesztők külön részt szenteltek a játékban a fegyverek testreszabásának; az a tény, hogy a fegyverek kilenc összetevőjét több száz ezer módon lehet variálni, már-már eltörpül amellett, hogy mindezt kézművelésűvel tudod irányítani



HA TE MONDOD

Chris Brag associate producer, Red Storm Entertainment: „Sokkal inkább koncentrálnunk a csapatjáték adta lehetőségekre, mint az egyéni hősködéseken alapuló megoldásokra.”

ni a Microsoft Kinectjével. Csak széttárod a karjaidat és a képernyőn lévő fegyveralkatrészeire bomlik, majd laza legyintésekkel válogathatsz a cserélhető darabok között. Ugyanezt hanggal is meg tudod csinálni. Csak annyit mondasz: „optimalizáld távolra”, és a rendszer összeszedeget egy random snipert. Ha mindkét kezdet felemeled virtuális környezetben, le is tesztelheted a fegyvered: jobb kézzel célozz az ellenre, és ökölbe szorított bal kezdet kinyitva tüzelj! Sajnos egyelőre még csak a Gunsmith irányítható a mozgásérzékelős csodával, de ez okot ad némi reménykedésre a jövő játékait illetően. A cím bejelentésekor az a pletyka remítette a jámbor PC-harcosokat, hogy a teljes játék nem lesz számukra elérhető, csak egy ingyenes online verzió *Ghost Recon Online* néven, de a hír szerencsére nem igaz. Ahogy azt a GR egyik programozója kérdésünkre elmondta: „Ez csu-

pán egy korábbi interjúban elhangzott félmondat félreértése miatt elterjedt hír, a *Ghost Recon Online* egy különálló játék, a PC verzió is hamarosan jön, csak nem együtt a konzollal.” Mondhatom, kicsit megnyugodtam, mivel mostanában kezdtem úgy érezni, hogy a PC-m csupán egy nagyon drága pasziánsz gép. A multiplayererről egyelőre nem tudunk sokat, de annyi már bizonyos, hogy kooperatív módban három cimboráddal együtt üthetsz majd rajta a rossziúkon az összes mapon. Ez már önmagában sokat ígér. Mindig fennáll a veszélye a kudarcnak akkor, amikor egy klasszikus játékot kiadja más irányba visz el, de első látásra úgy tűnik, jó munkát végeztek a gall geekek. A széria rajongói és akik szeretnek egy kicsit gondolkodni is öldöklés közben, biztosan nem fognak csalódni. Én sem tettem.

Daev

Előzetes

HÍREK



Bányászunk, építünk,
fát vágunk, termelünk, harcolunk

THE SETTLERS ONLINE

HOL VOLT, HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY THE SETTLERS NEVŰ BLUE BYTE

JÁTÉK – minden idők egyik legnagyobb német videojáték-sikere. Precíz tervezést és gondos végrehajtást igénylő játékmenetével hamar belopta magát a játékosok szívébe az elsőként Amigán megjelent 1993-as sikerszéria. A sorozat egyébként hét részt (és annak kiegészítőit), illetve két remake-et élt meg eledig, itt volt tehát az ideje, hogy ezt a játékot is elérje az online örület. A böngészőalapú, flashben elkészített *The Settlers Online*-ban, hűen ez első

részhez, a dolgok nem történnek gyorsan, ellenben kimaradt az áruszállítás és az útépítésnek is csak dekorációs célja van. Szerencsénkre az első lépéseinket a tutorial is segíti – ekkor még elfogadható gyorsasággal lehet haladni, később a játék átalakul amolyan „settleresített” tamagocsivá. Persze aki tökéletesen kimatekozta, mit hova érdemes építeni, az valószínűleg gyorsabban haladhat, de az ösztöneire hallgató játékosnak, főleg a hardwood/márvány korszak beköszönte után, bizony erősen lelassul a tempója. Én speciel úgy játszom vele, hogy naponta 10-15 percet

töltök bent, addigra lebontom a kifogyott bányákat, helyettesítem a kimerült szántóföldeket és elküldöm felderíteni a geológusokat új bányákért. Aztán legközelebb, amikor benézek, építek bányákat stb.

BÉKE, NYUGALOM

A béta ezen változatában tényleg nyugodtan játszhatunk azon a szigeten, amelyet kaptunk, az indulózónán kívüli részekben csak gépi ellenfelek vannak – egyre keményebbek, az tény, de akkor sem kell PvP-zni egyelőre. Építkezésnél viszont gondban lehetünk, hi-

szén minden új épületért egy licenctet el kell használnunk – és ezek száma előbb-utóbb meglehetősen véges lesz. Új területek elfoglalásával és gyémántért per sze lehet vásárolni, ámde a gyémánt az mikrotranzakciós valuta, amit az Ubishopban kell valós pénzárt megvenni. Elvileg a jövőben el lehet majd hagyni a szigetünket, lesznek nagy PvP-csaták, felfedezhető szigetvilágok, sok-sok küldetés, ranglisták – és persze még van rendteget ígérlet. Azt, hogy mit sikerült megvalósítaniuk, majd egy későbbi cikkünkben mondjuk el. Addig is érdemes a bétát mindenkinek kipróbálni.



CD GALAXIS



Battlefield 3

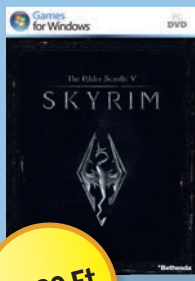
9 890 Ft



Star Wars The Old Republic

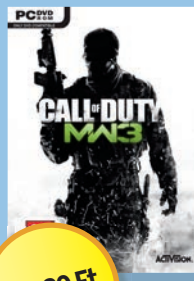
(csak interneten játszható,avidijas,onlinejäték.60naposgamecard-7990Ft)

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



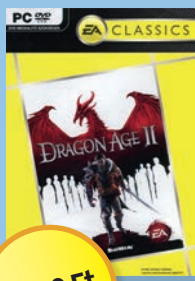
FIFA 12
magyar kommentárral

8 990 Ft



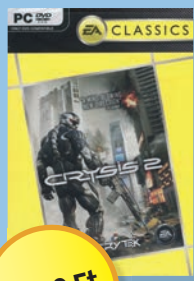
Sims 3
kiegészítő: Házi kedvenc

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



Honnan szerzi ez a jó kis játékaikat?

GOTHAM CITY IMPOSTORS

SZÉP DOLOG A RAJONGÁS, TUDJUK MÁR EZT A FOCIHULIGÁNOK MAGASZTOS ANYÁZÁSÁT,

hősies dulakodását, daliás rongálásait nézve, de a *Gotham City Impostors* hangulatától talán még ők is megdöbbennek. Ez bizony hardcore bandaháború, ahol csak a legkeményebb fanatikuss maradhat életben. Mire ezt az újságot a kezében tartod, már megvásárolható lesz a *Gotham City Impostors* teljes verziója, de sajnos lapzártnak pillanatában még csak a béta volt elérhető, így ennek alapján tudtuk megvizsgálni, mennyire érdemes Gotham City kaktant polgárai közé sorolni magunkat.

A Warner Bros. Interactive Entertainment égisze alatt futó bolondos tömegmészárlás nyomokban tartalmazza csak a legendás Sötét Lovag hangulatvilágát, ezt azért nem árt leszögezni, mielőtt az ember a Batman életérzést keresné. Azt nem itt találja. Helyette kapunk egy FPS multit, amely gyakorlatilag a mai slágerjátékok többjátékos módját csomagolja be egy groteszk denevérhacukába. Joker beteges vigyorával fűszerezve az élményt.

Gotham City városában az Alley Cats és a Carnies (a Batman és a Joker rajongók) ölik egymást bőszen, drámai sztori, komolyabb háttér nincs, nem is kell, a *Call of Duty* múltin edződött generáció nem is igényli az

ilyen sallangokat. A béta változatban sok lehetőségünk amúgy sem volt az elmélyedésre, egy tutorial után két pályán indultunk hadba. A Fumigation egy Domination alapú rendszer, ahol a Vigyorex-gáz gépeit kell a jokeres csapatnak elfoglalnia (a denevéreknek is, csak ők nem gázostani akarnak), a Psych Warfare pedig egy Search and Destroy-szerű móka, ahol az agy mosógép akkumulátorát kell megszerezni és megvédeni, amíg működésbe nem lép.

Alapesetben 6 fős csapatok mennek egymás ellen, a karakterek pedig megnyitható extrákkal teljesen személyre szabhatóak (az időtlen külső persze alapfeltétel, hősiesen itt senki nem néz ki). Mindkét oldalon négyféle kaszt (Nimble, Tough, Bruly, Mighty – saját képességekkel), valamint számtalan kiegészítő (görkorsolya, denevérszárny, ugórőrügő, bumeráng, medvecsapda, radar-szemüveg, füstbomba és még sorolhatnám), és fegyver áll rendelkezésünkre. A játékményt viszonylag egyszerű, pörgős, a gyilkolási módok száma elég sokáig képes mosolyt csalni a játékos arcára, de ettől még a *Gotham City Impostors* nem lesz maradandó élmény. Egy sima háborús FPS-hez képest annyi a különbség, hogy itt nincs annyi vér, nem az USA és orosz/ arab ellenfele rongál a pályán, az öldöklés pedig karikatúra. Ez pedig nem biztos, hogy elég lesz.



MINDIG LEGYÉL ÖNMAGAD. KIVÉVE, HA LEHETSZ BATMAN. AKKOR INKÁBB LEGYÉL MINDIG BATMAN!



A legbetegebb reklámok

DINO D-DAY

2011. április 8-án jelent meg a Digital Ranch Interactive *Dino D-Day* című játéka, amely elkerülte a nagyközönség figyelmét, egyrészt mivel viszonylag kevés hírvést kapott, másrészt mert nem sikerült túl fényesre, így a szak-sajtó is hamar leírta. Ennek ellenére a multiplayerre optimalizált, kissé beteges hangulatú FPS játék készítői nem adják fel, különleges reklámokkal igye-

keznek megnyerni a rajongók kegyeit. Mivel a játékban 1942-ben járunk, akkor, amikor Hitler kiadja a parancsot a Wunderwaffe bevetésére (a csodafegyver pedig nem más, mint dinoszauruszok felélesztése és bevetése), ezért adta magát a reklámlehetőség. Régebbi és új háborús hangulatú *Dino D-Day* plakátokat osztottak meg a készítő a nagy-érdeművel, némelyik csodásan ízlés-

len módon feszegeti a határokat, de a téma tálcán kínálta magát. Készítettünk egy teljesség igénye nélkül válogatott kiállítást nektek, hogy milyen is lett volna a második világháború, ha a náciknak sikerült volna dinoszauruszokat tenyészteniük. Mondjuk akkor a szövetségesek jöttek volna egy mesterségesen generált jégkorszakkal, és meg is van oldva minden.

Ha már a náci dinó, mint jelenség felmerült, nem árt tisztázni, hogy Hitler hadseregében milyen fajok teljesíthettek szolgálatot. A játék értelmében a T-Rex, a Velociraptor, a Dilophosaurus, a Desmatosuchus, a Styracosaurus, a Stygimoloch és a Protoceratops belefér a fajlélméletbe, így velük is lehet nyomolni a fronton. A Jurassic Park ehhez képest Szezárnak utca.

HUGH JACKMAN
VASÖKÖL

**MEGJELENT
BLU-RAY™-EN ÉS DVD-N!**

© 2012 DreamWorks II Distribution Co., LLC

Előzetes

HÍREK



INFO

Az 1999-ben megjelent *System Shock 2* olyan sikeres volt, hogy két Év Játéka díjat is kapott. Az elsőt a Game Revolutiontól, a másodikat az USA Todaytől.

BIOSHOCK INFINITE 1999 HARD MODE

A világ rengeteget változott 1999 óta, hadd ne soroljam, mi minden történt. Egyeseknél azonban az az év jelentette az „alapot”, ahogy a Bioshock esetében is történt. Ugyanis bejelentettek egy 1999 hard mode-ot a *Bioshock Infinite*-hoz, amelyben a legfontosabb az lesz, hogyan döntenek a játékosok, hiszen folyton szembesülni fognak a döntéseik súlyával. Ahogy halad a játékmenet, úgy változik majd minden a tetteik következtében, és úgy kell megoldaniuk egyes újonnan támadó problémákat is. Ebben a játékmódban specializálódni kell, így nem lehet „általános” megoldást találni, s mindegyik beállításnál mérlegelni kell pozitívumait és negatívumait is. A játék csak akkor lesz végigvihető avagy kivihető (ahogy sokan



szokták csinálni), ha tökéletesen és koncentráltan végrehajtják a játékosok a saját specializációjuk lehetőségeit. Igen, nem véletlenül juthat bárkinek az eszébe ez alapján a *System Shock 2*, és előre szölok, előfordulhatnak majd megnyerhetetlen helyzetek, így a játékmentések legyenek kéznél ebben a módban!

HA TE MONDOD

Ken Levine, Irrational Games stúdióvezető: „Számos internetező sokkal többet foglalkozik Elizabeth kebleivel, mint a fejlesztők. Az igazat megvallva szinte egyáltalán nem gondolkodok rájuk.”



Elérhetőségeink:

info@holdfenyteam.hu

1067 Budapest

Podmaniczky u. 37.

Tel.: 06-1-890-92-77

8000 Székesfehérvár

Budai út 19.

Tel.: 06-22-329-793

Gyűjthető játékgurák, kártyák & merchandise termékek széles választéka.

HOLDFENY TEAM

WWW.HOLDFENYTEAM.HU

Csak a változás állandó!

DIABLO III

Ez, kérem szépen, nem is Diablo 3, hanem csak 2.83a – annyit változik a játék, hogy már nyomon követni is lehetetlen. Szóval nincs többé Identify scroll, Scroll of reforging, Cauldron of Jordan és Nephalem cube, az ötödik Quick slot átalakult, eltűnt a Mystic artisan, a varázstárgyakat csak a kovács szedheti szét, a fehér tárgyak nem szétszedhetőek többé, szokás szerint átalakították a statrendszerét és áttették a felszerelés képernyőjére a karakterünk adatait.

S eltűntek a petek is, ez övön aluli volt, Blizzard! Később azonban lehet, hogy még visszatérnek a kivett cuccok...

S ez még mind semmi, a következő szezonban elmarad a Blizzcon is, állítólag nincs mit mutatniuk, így minek (ami elmentmond annak, hogy általában 5 perc alatt kelnek el a jegyek a Blizzconra). Ez azt is jelenti, hogy a hivatalos „Titan” bejelentésére is várunk kell, pedig igen kíváncsiak lennénk rá, mi is ez a rejtélyes „Titan”.

INFO

Póru! járt az a WoW rajongó fiatalember, aki a Blizzconon akarta elvenni feleségül szintén WoW rajongó párját. Most várhatnak...



Új név, új esély

SLEEPING DOGS LETT A TRUE CRIME

Gondolom, mindenki emlékszik még a *True Crime* sorozat ígéretesnek tűnő harmadik részére, amit a rettenetes Bobby Kotick és az Activision-Blizzard nem tartott elég jónak és jövedelmezőnek ahhoz, hogy a *Call of Duty* és a *World of Warcraft* mellett foglalkozzanak vele. Tavaly a Square Enix mentőmellényt kötött a fuldoklóra, idén pedig már megjelenési időszokról és platformokról beszélgetünk. A sorozat nevéét úgy tűnik, nem sikerült megszerezni, a jól bejáratott *True Crime* nevet kénytelenek voltak a fejlesztők lecserélni a *Sleeping Dogs* címre. Az év második felében érkező akciójáték a konzolok mellett (PS3 és Xbox 360) PC-n is tiszteletét teszi.



Korunk G.I. Joe babája: Master Chief

HALO 4 AKCIÓFIGURÁK

Sokan várjuk az új Halot, de sajnos a Microsoft még nem kezdett bele a játék felvezetését elősegítő marketinghadjáratba. Nem úgy Todd McFarlane (a Spawn rajongók ismerik a nevét), aki az alapítója és főembere a McFarlane Toysnak, ami az össze ígéri az új *Halo 4*-es játékfigura kollekción. Az összes ismert szereplő és jármű visszatér (köztük van Cortana is), a már megismert és megszeretett hat hüvelykes (kb. 15 cm) méretben. Az új figurák első hulláma augusztusban kerül a boltokba, gondolom az új trilógia első része is akkortájt fog megjelenni Xboxra. Ráadásul az árákkal sem nagyon szálltak el, olyan 5000 forintért lehet majd megvenni a dobozos változatot.



Előzetes
STREET FIGHTER X TEKKEN



Odavágom, hogy csak úgy Tekken

STREET FIGHTER X TEKKEN

KICSINY TACSKÓ KOROMBAN, MIKOR ROKONLÁTOGATÓBA MENTÜNK VIDÉKRE, mindig elkísértem édesapámat és az ő otthoni, falusi cimboráit a templom melletti „népneveldebe”. Mert ugye jókat beszélgetni csakis jéghideg, alkoholos italok társaságában lehet – tartja a bölcs népmondás. Ilyenkor aztán késő éjszakába nyúlóan csapatták a golyókat a biliárdasztalra, amelyek irányított gurulását én csak pipiskedve tudtam figyelni. Egyszer egy ilyen zsúron – amit az otthon hagyott asszonyok csak garatedzésnek hívtak – éppen figyeltem a következő dákósuhintást, mikor a füstös helyiségben a szemem sarkából megpillantottam egy nagy, villogó gépet. A számomra akkoriban csak csodadoboz néven futó játékkermi masinán pedig nem más hergelt fel, mint a *Street Fighter* második része. Ez az alko-

INFO

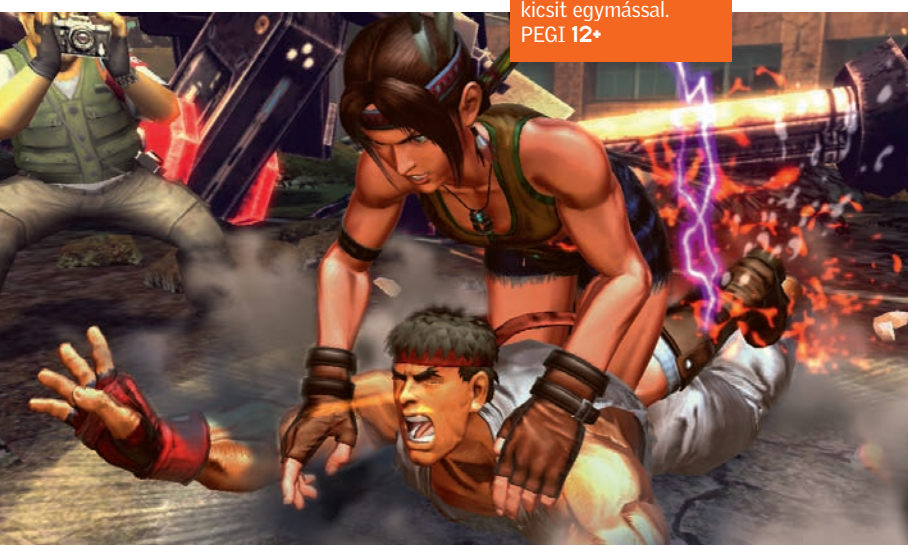
Kiadó: **Capcom**
Fejlesztő: **Capcom**
Platformok: **Xbox 360, PS3, PC, PS Vita,**
Röviden Oly régóta várjuk, hogy a híres Lassie-t és Chitát végre egymásnak ereszessék. Hát ez egyelőre nem látszik megvalósulni, de engeszteljen ki minket az, hogy most a *Street Fighter* harcosai és a *Tekken* hősei foglalkoznak kicsit egymással.
PEGI 12+

tás nem csak számomra, hanem sokunk életében rúgta szét a verekedős játékok előtti kaput, így onnantól kezdve csak úgy habzsoltuk a csíhi-puhis szoftvereket.

Hangosan, robbanva érkeztek is, köztük a mára már széles körben igen közkedvelté vált *Tekken* sorozat. A Namco gyermeke hosszú ideig nem csak a játéklarangokban uralta a kiemelt helyeket, hanem a konzolokon is – minden konkurens matériának elsöpörve ezzel a támaszkodó lábát. Itt volt hát az ideje annak, hogy az említett két nagyágyú összemérje erejét, csatába küldve legjobb vitézeit.

Az ezzel járó nemes feladatok a Capcom kezében összpontosultak, ami rögtön meg is látszik, mihelyst kimérjük benne az első pontot. Stílusát tekintve inkább hajlik a *Street Fighter* irányába mind menetét, mind képi világát tekintve, mint a Vasöklő viadaléba. Ez

a kicsit egyoldalú átbillenés viszont abszolút nincs kihatással magára az élményre. Mindkét tábor stabil és ismerős arcait üdvözölhetjük a választható karakterek között, akiknek alap és speciális mozdulatai a jól megszokott gombkombinációk alatt rejtőznek. Ez sokat segít abban, hogy egy blikkre mindenki a szívébe zárja majd ezt az összeeresztet ligát, hiszen a veteránok már az elején gördülékenyebben végezhetnek az ellenlábassorozat sztárjaival. Ellenben, ha egyeseket inkább a változatosság gyönyörködtet, akkor létrehozhatunk egy egyedi, az általuk megszabott modorban és halálos kimenetelű kéz- és lábtengetésben parádézó harcost is. A hamarosan kirobbanó küzdelem szinte mindenki számára elérhető lesz, ugyanis a fejlesztők nem csak a konzolosokra gondoltak ismét, hanem az egérhúzókatokra is, a *Street Fighter X Tekken* tehát PC-re is megjelenik.



Előzetes

WORLD OF WARPLANES



World of Tanks – csak repülőgépekkel

WORLD OF WARPLANES

NAGYON KEVESEKNEK KELL BEMUTATNI A WORLD OF TANKS NEVŰ MULTIS TANKOS JÁTÉKOT, amely hihetetlen népszerűségnek örvend hazánkban is – mivel az ellenfelek emberek, így minden csata más, sőt, mivel a harckocsik fejleszthetők, akár többet is tarthatunk a garázsban, így elég nagy az újrajátszhatósági faktor. A készítő is észrevették, hogy sikerült megszülniük az aranytojást tojó tyúkot, így elhatározták, hogy a *WoT*-ból egész familiát hoznak létre. A *World of Battleships* (ami hajós *WoT*) mellett így jelentették be a *World of Warplanes* még tavaly, amely voltaképpen egy *World of Tanks*, csak az égben és repülőekkel.

HÁROM KATEGÓRIA, NAGY FANTÁZIA

Ahogy a harckocsis játék esetében, itt is több, pontosan három kategóriában választhatunk majd gépeket – az elsőbe tartoznak a „könnyű” vadászgépek, amelyeknek csak az ellenfél gépeivel szembeni harc a feladatuk. A második kategória a nehéz vadászgépeké, amelyek mai szóval élve amolyan vadászbombázó-félék: képesek a légiharcra is és a földi célpontok elleni támadásra. A harmadik kategória a csatagépeké, azaz a földi célok elleni csapásmérőké – egyik sajtóanyag sem nevezi ezeket bombázóknak vagy bombavetőknak, lévén ezeknek több fős személyzetük volt: a

World of Warplanes esetében főleg földi célok elleni, egy fő által vezetett csatagépekről van szó. Egyelőre nincs szó többszemélyes gépekről vagy nagy bombázókról – a lényeg a légiharc, azaz a dogfight.

Ahogy a *World of Tanks*ban, úgy itt is a 30-as évektől indulunk el (kétfedelű csodáktól) a koreai háború időszakáig (nyilazott szárnyú lökhajtásos gépek). Az általam ismert német fejlődési fa szerint így a kiindulás a Focke Wulf 56, a tier X-ben pedig a fighter a Me 262 HG III, a heavy figher pedig a Me P.1102. Éles szemű és a repüléshez valamenyire értő olvasóink máris kiszúrhatták, hogy az 50-es évekre szánt német gépek a valóságban nem is léteztek. Így igaz, hiszen az 50-es években már a Német Birodalom sem létezett: azonban mindkét masina tervei fennmaradtak – bár a Me 262 HG III állt közelebb a megvalósításhoz (ez egy nagy sebességű, nyilazott szárnyú Me 262 leszármazott lett volna), a valóságban egyik gép sem repült soha. Ez persze a *World of Tanks* játékosoknak nem igazán újdonság, hiszen az ottani harckocsik között is rengeteg a kis számban gyártott, esetleg csak prototípusként vagy még úgy sem, csak rajzasztalon létező jármű. Ezt a „szokást” a fejlesztők a *World of Warplanes* esetében is megőrizték, így igen érdekes vasakkal repülhetünk majd.



INFO

Kiadó:
wargaming.net

Fejlesztő:
wargaming.net

Platformok:
PC

Röviden Az ingyenesen játszható MMO-k egyik legígéretesebb képviselője, ahol a harckocsiparancsnokok helyett az égi lovagok kapják a főszerepet.

Megjelenés:
2012 vége
PEGI 12+

15 PERCES, RÖVID ÜTKÖZET

Az nem klasszikus FPS, ahol akit lelőnek, az respawnol – akit itt lelőnek, annak annyi. 15 perces összecsapások lesznek a két oldal között, a cél a másik csapat kiirtása vagy bázisának földig rombolása. Dinamikus időjárás körülmények között repülhetünk (ne feledjük, a felhő jó barát), akár joypaddal, szarvkormányval, de egérrel/billentyűzettel is irányíthatjuk gépeinket expert és simplified módban. Minden egyes gép önmagában is fejleszthető lesz felszerelésekkel, lőszerrel, és persze a személyzet is fejlődik majd (ahogy a *WoT*-ban). Lehet majd klánokat alapítani, sőt world domination csatákban is részt venni, amelyek a *WoT* térképével együtt lesznek elérhetőek. A finanszírozás is a sikeres *World of Tanks* modell alapján megy – ingame creditek és valós pénzért vásárolható aranyak formájában. Gyakorlatilag ahogy kezdem a cikket, ez egy *World of Tanks* – csak repülőgépekkel, ahol elsőként majd az amerikai, szovjet és német gépek csatázhatnak – s a későbbiekben jönnek el a japán és brit masinák. Egyéb országok egyéb repülőgépeiről sajnos egyelőre nincs szó.

Gyu

Előzetes
PROTOTYPE 2



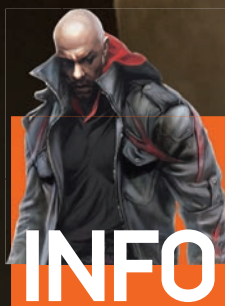
Hűscsapkarú Niko Bellic még kevesebb vesztenivalóval

PROTOTYPE 2

TÚLZÁS LENNE ÁLLÍTANI, HOGY 2009-ES MEGJELENÉSEKOR A PROTOTYPE EGYEDÜLÁLLÓ JÁTÉK VOLT. A közepszerű alapsztori ötletes játékmennettel, de átlagos kivitelezéssel párosult, megfigyelve néhány olyan, szórakoztató játékelemmel, mint az alakváltás vagy az irányítható járművek.

Alex Mercer vérrel, könnyekkel, széthulló végtagokkal és kiomló belekkel teli romantikus históriáját ráadásul a kiadó Activision – nem túl bravúros értékesítési stratégiát követve – az *inFamous*szel szinte egyidőben dobta piacra. Pénzügyileg komoly, de kritikailag mérsékelt siker lett az eredmény, és persze egy új, ígéretes játékfolyam megszületése.

„Hagyjád most, menjél e' öcskös!”



INFO

Kiadó: **Activision**
Fejlesztő: **Radical Entertainment**
Platformok:
PC · Xbox 360
Röviden New Yorkban játszódó, külső nézetes, open world akciójáték, főszerepben egy speciális vírussal megfertőzött mutáns katonával, aki családjáért áll bosszút a felelősökön.
Megjelenés: **2012.**

EMBERINFLUENZA

A film- és játékkészítők még a WHO-nál is kreatívabbak, ha fiktív vírusok kitalálása a feladat. Az elmúlt évtizedekben mind a mozivásárlón, mind a monitorokon zavarba ejtően leleményes megoldások születtek ezekre az emberi populációt megtizedelni szándékozó, pusztító kórokra. A szórakoztatóipar ma már nem elégszik meg az olyan járványokkal, amelyek semmi „többre” nem képesek a lakosság tömeges kiirtásánál. A minimum elvárás egy betegséggel szemben, hogy áldozatai zombivá változva, szakadt ingben rohángáljanak ártatlan járókelőket harapdálva. Így volt ez a *Prototype* esetében is. A főszereplőként Alex Mercert irányítottuk, aki nehéz gyerekkora után tudományos pályára lép, hogy a Gentek nevű vállalatnál részt vegyen a Blacklight projektben, és katonai céllal fejlesszen kegyetlen vírusokat, persze csakis a jó ügy érdekében. Mint ahogy a horrorfilmek titokzatos nagyvállalatainál általában, úgy a Genteknél is gyanús mesterkedések folynak, eredményeik mögött etikailag meglehetősen kifogásolható módszerekkel és célokkal. A dolgok (ahogy az lenni szokott) kellemetlen fordulatot vesznek, mert a gyanakvó kormányzat az ellenőrzése alá kívánja vonni a vállalat tevékenységét, amire a felelősök azzal reagálnak, hogy – a Blackwatch nevű félkatonai szervezetet is bevonva – egyszerű-



Jelenetek, amiket még egy japán pornócsatornáról is kivágtak volna

INFO

A *Prototype 2* PC-s verziója a friss hírek szerint körülbelül nyolc hetet fog késni a konzolos megjelenéshez képest, ami egyrészt rossz hír, másrészt némiképp felturbózott grafikai motort és impozánsabb látványvilágot jelent. A játék irányítása az ígéretek szerint mindkét platformra jobb lesz, mint a legutóbbi részben.

teret szokás kiemelni, valamint az alakváltást és az ezzel összefüggő emlékezet-olvasást, ami a kiszemelt alany betermelésével (kvázi elfogyasztásával) vált lehetségessé. A játékmenet már-már túlzottan pörgős, akciótól túlsorduló volt, kivitelezésében pedig a legkevésbé sem törekedtek a valóság illúziójának megteremtésére. Legalábbis erre következtethetünk abból, hogy hősünk ereje teljében már tankokat és helikoptereket pusztított el egyetlen ökölcsapással, az emberéletek kioltásában pedig nagyobb tempót díktált mint Charlie Sheen a Nagy durranás 2-ben. A *Prototype* vizuális megjelenése nem volt túl korszerű, amit azzal ellensúlyozott, hogy elképesztően ocsmány, olykor kimondottan gusztustalan képi világot rajzolt elénk. A játék diszkrét báját olyan emlékezetes pillanatok adták, mint a fertőzött hátba erőszakkal telepített parazita vagy a hősünk kardban végződő végtagja által hosszában kettészelt járókelelő. Így aztán sejthető, mire kell majd számítani James Heller meséjében, aki csak nevének magánhangzóiban azonos, de minden másban különbözik Alex Mercertől.

ÚJ KEZDET

Amikor a második rész elkezdődik, 14 hónapjal járunk a tragikus események után. New Yorkot a hatóságok veszélyességi faktoruk alapján három zónára osztották. A zöld szektorban a Blackwatch és a hadsereg képes biztosítani a rendet, az élet itt a körülményekhez képest zavartalanul folyik. A sárga övezetben komoly fegyveres jelenlét mellett már az egykori tragédia túlélői laknak. Ebben a körzetben magas az új járványok esélye, de a viszonylagos nyugalom miatt a Gentek vállalat itt folytatja a fertőzöttek megfigyelését és a vírus elpusztítására tett elkeseredett kísérleteket. A harmadik zóna a vörös, vagyis lényegében az elpusztult, karanténba zárt Manhattan. Ez Mercer birodalma, a fantomé, akinek bár pontos helyét senki sem ismeri a város-

en likvidálják a projektben részt vevő kutatócsoport tagjait. Mercer szökni próbál, a művelet során azonban bravúrosan összetör egy fiolányit a gyilkos kórokozóból, rászabadítva ezzel a történelem legbizarrabb fertőző betegségét New York belvárosára. Bár elvileg ezt követően likvi-

dálják, később mégis feltámad, hogy ezzel elkezdődjön a *Prototype* lényegi eseménysora.

AMI JÓ VOLT

Az első rész izgalmasabb megoldásai közül mindenek előtt a nyílt és igen méretes játé-



Egy baráti érintés a legkonkabb ellenfelekből is barátokat csinálhat, tűnjön bármily kibékíthetetlennek is az ellentét

A VETERÁN

James Heller figuráján már a játék fejlesztésének megkezdése előtt hónapokat dolgoztak a dizájnerek. A feladat egy karakteres szereplő megalkotása volt, akivel azonosulni tudunk, kellően árnyalt jellem, külsejéről pedig első pillantásra felismerhető. A 35 éves, afganisztáni veterán nem egy klasszikus játék-főhős. Megkeseredett, mindenre elszánt bosszúálló karakter, mégis árnyaltabb és rokonszenvesebb, mint Mercer, akit az első részben kellett irányítanunk. Előző életének (feleségével, Colettel és kislányával, Amayával) bemutatásán keresztül a fejlesztők igyekeznek árnyaltabban bemutatni a jellemében végbemenő változást, átélhetőbbé téve a fájdalmait, ezáltal izgalmasabban bemutatva az igazságért folytatott harcát.



ban, mégis mindenki tudja, hogy a legbelső régióban már nem a Blackwatch az úr. Errefelé szabadon burjánzik a vírus, az idevezényelt katonai és önkéntes alakulatok tehát egészen extrém veszélynek vannak kitéve. A vörös zóna tulajdonképpen egy nagy öngyilkos küldetés. Tudja ezt James Heller is, aki a hadseregben szolgált, és akinek családja, felesége és gyermeke a nagy járvány idején vesztette életét a belvárosban. Amikor külföldi bevetéséről visszatér, a fiatal katona elkésesedését csak a bosszúja képes elnyomni. Értelme arra, hogy a járványért az itt bujkáló Mercer a felelős, habozás nélkül beáll önkéntesnek a fertőzöttek ellen küzdő katonai osztagba és bevetésről bevetésre harcol, ellenségeit százsámra gyilkolva le. Síkei közben bizalmas információkhoz jut a Blackwatch működéséről, és tulajdonképpen mindenről értesül, amit az első rész alapján mi magunk is tudunk. Míg nem a sötét utcán ott terem előtte a gonosz manifesztuma, az első epizód könyörtelen gyilkosa, hogy Heller teljes alakulatának lemészárlása után őt magát

A JÓ ÉRTELEMBEN VETT ROSSZCSONT

A „badass” szó Kanadában is nagyon menő, ezt onnan tudjuk, hogy Matt Armstrong dizájnert körülbelül negyven-szer használta, amikor a *Prototype 2* játékélményével kapcsolatban kérdezték. Egészen konkrétan egy „badass” akció-fantasy-open world játékélményről beszélt, és elmondása szerint mindvégig azon dolgoztak, hogy a második rész még „badassebb” legyen annál, mint amennyire „badass” az első volt. Nem lehet kétségünk tehát, hogy a *Prototype 2* „badass” lesz, James Heller pedig különösen „badass”.

Új hősünk komoly katonai múlttal rendelkezik, így meglehetősen ügyesen használja a tűzfegyvereket, amely képessége a vírussal történt érintkezés után sem változik. A gépgyűkat jobb ötlet híján a harcokosíkról, a rakétavetőket pedig a helikopterekről szereli le, és aztán persze még löni is tud velük. Új képességei birtokában persze már nem ez lesz a fő profil, hiszen adottságai messze túl

Ki mint vet, úgy marad



A FILM- ÉS JÁTÉKKÉSZÍTŐK MÉG A WHO-NÁL IS KREATÍVABBAK, HA FIKTÍV VÍRUSOK KITALÁLÁSA A FELADAT

is halálosan megsebesítse. Amikor már úgy tűnik, elérkezik a megváltó halál, Mercer meglepő módon úgy dönt, megmenti James életét. A módszere egyszerű és gonosz: belé fecskendezi saját vírusát, egyszerre mind hűségese szupererőket kreálva a tragikus sorsú harcosból. Ezzel születik meg tulajdonképpen a *Prototype 2* főszereplője, aki magától értetődő módon nem szándékozik szolgálni alkotóját, ehelyett inkább csodás adottságai birtokában folytatja annak üldözését. A játék fő motívuma tehát egy fickó, akinek a bosszúja beteljesítéséhez, vagyis egy szörnyeteg legyőzéséhez magának is szörnyeteggé kell válnia. A két karakter jelleme és céljai között persze számos különbséget találunk, amelyek legfontosabbika a motiváció és az elvek. Mercer az első rész elején azon siránkozik, hogy gyilkosnak, terroristának, szörnyetegnek tartják, akit megpróbálnak levadászni, majd ezután egy könnyed mozdulattal leugrik a forgalmas főútra, és zétkap pár tankot, legyilkol néhány száz rendfenntartót és közben véletlenszerűen kibebelez párat a le-föl rohangáló civilek közül. Maradjunk annyiban, hogy nem az a klasszikus protagonista szerep ez, ráadásul ez az úr emberes részt vállalt a konfliktus alapjául szolgáló vírus kitenyészésében és a járvány kiirtásában is. Hellerrel azonosulni ezek után nem lesz különösebben nehéz.

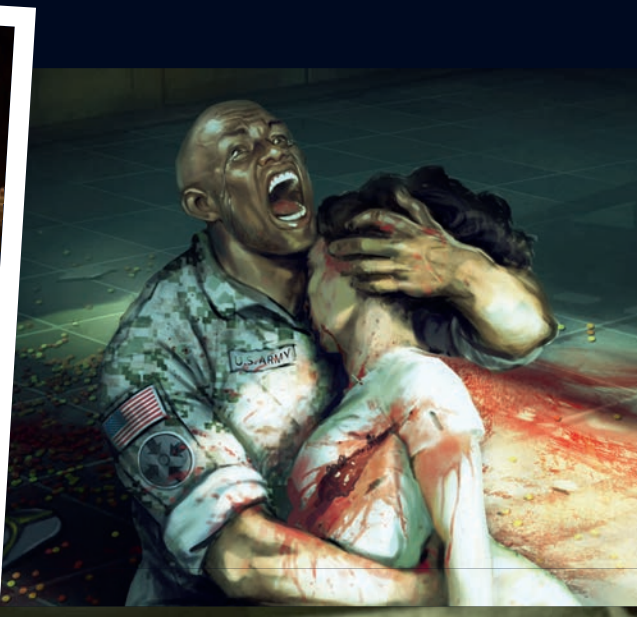
MUTÁNS HAD

A *Prototype 2* új ellenségeire legalább oly mértékben tekintünk majd undorral, mint amennyire félelemmel. A Spyked Crawler egy csontváz gorilla és egy ismeretlen hulló tüskés szerelemgyereke. Nem kevésbé gusztustalan a megújult Juggernaut (lenti kép), ami az egyik legmasszívabb lény a játékban és főleg Manhattan belvárosában tizedeli a népet. Legkevésbé viszont a Behemothot fogjuk kedvelni, a játékban előforduló alighanem legnagyobb szörnyeteg, amit a tréfás „Tiny” névvel is illetnek. Méretét tekintve egy több emeletes épületnek megfelelő, és baleszerencsénk nem csak egyszeri bossként tűnik majd fel a *Prototype 2*-ben, hanem tulajdonképpen bármikor szembe kerülhetünk vele, amikor befordulunk a sarkon.





Barátaim! Szeretném, ha most egyenként felállítotok és elmesélnétek a társaitoknak, mi készített benneteket arra, hogy szembenézzetek félelmeitekkel és eljőjtek ma hozzánk ebbe a csoportba



mutatnak egy ólomgolyó erején. Az előző rész egyik erősségét jelentették a játékok előrehaladtával elsajátítható mutáns fegyverek, magától értetődő, hogy ehhez a fejlesztők a második epizódban ott tettek hozzá, ahol csak tudtak. Heller testében ugyanaz a DX-118-as variáns dúl, mint ami Mercert is mérgezi, speciális tu-

lajdonságaik tehát részben azonosak. A jól ismert praktikák, mint a Whipfist (amelynél a végtag megnyúlásával egy sok méter hosszú „húsbuzogány” jön létre távolabbi célpontok támadását lehetővé téve) mellett olyan opciók jelennek meg, mint a Heller által továbbfejlesztett, hihetetlenül bizarr és gusztustalan Tendrils.

Ezt úgy kell elképzelni, mint valami csáphálót, ami a hős által kijelölt tárgyba lövell, majd abból szétágazik mindenfelé, a kirobbanó matéria pedig rátapad a környező tárgyakra, szétszakítva a gazdateset. Fertelmesen hangzik és úgy is néz ki. James szintén szupererős, tehát autókat emelget, dobál, járműveket, falakat zúzó, valamint extrém gyors és ügyes, ami a falakon rohangálásra és motorok gyorsulását bealázó robbanékonyságra teszi képessé. Ha mindez nem lenne elég, szinte elpusztíthatatlanul nagy életerejű van, ami ráadásul

folyamatosan visszatöltődik, továbbá képes teljes alakot is váltani, aminek a történet során értelem szerűen kiemelt szerepe lesz. Adottságai közül érdekes még a radar, ami alkalmassá teszi arra, hogy nagy távolságból is kiszűrje az ellenséget és megkülönböztesse az egyes individuumok közül az elpusztítandót az ártatlantól. James izlésebb praktikái közé tartozik még a Biobomb nevű rokkonszenzes megoldás. Ennek során egy úri mozdulattal az ellenségbe préseljük a bennünk bujkáló vírus egy méretebb adagját, majd ülepébe nagyot rúgva odébb penderítjük, hogy a testéből látványosan kivágódó csápok egyszerűen széttépjék őt magát és mindent, ami éppen körülötte van. A *Prototype* játékokat ezek a pazar és kakaóbiztos játéktechnikai elemek teszik olyanná, amilyen egy autók nélküli *Carmageddon*. Aki tudja, hogy



Életkép a józsefvárosi piacról, természetesen a járvány kitörése előtt

mit takar a Pedestrian Electro Bastard Ray, az alighanem érti, mire célzok.

NEM UGYANAZ A JÁTÉK

A fejlesztők az első rész megjelenését követően hevesen elemezní kezdték az olvasók és a kritikusok reakcióit, hogy a folytatást ezek figyelembevételével tökéletesíthessék. Az egyik lényeges feladatnak azt tekintették, hogy a harcok irányítását még élvezetesebbé és könnyebbé tegyék anélkül, hogy az akciók veszítenének tempójukból. A másik szempont a változatosabb és szórakoztatóbb küldetések kitalálása volt, amiben a több, elkülönített körzetből álló város izgalmas lehetőségeket tartogat. A kanadaiak az első részben talán túlságosan is kapkodva dobták bele a játékost a mélyvízbe, az intró után rögtön azon kaptuk magunkat, hogy harminc métereseke ugrálva pattogunk a belvárosban, fékezhetetlen erők birtokában rombolva le mindent, ami az utunkba kerül. Mindezt most felváltja egy szofisztikáltabb módszer, amelynek segítségével a készítők fokozatosan vezetnek be minket a játék apró szépségeibe. A számtalan speciális tulajdonságunkat nagyobb odafigyeléssel prezentálják, a kezünket fogva, a bukinkat simogatva tárva eléink a vérontás legbizarrabb formáit, hogy amikor arra kerül a sor, a tombolásunk a lehető legpusztítóbb legyen. A történetmesélésben a leglényegesebb változás, hogy a sztóri fősodra mellett a világ bejárásával és a mellékes missziók abszolválásával a cse-

lekmény mélyebb értelmet nyer. Ahogy a Radicalnál fogalmaznak, az "A" sztóri Mercer és Heller párviadaláról szól, a "B" pedig hősünk azon küzdelméről, amelynek során a vírus gócpontjait próbálja eltüntetni, az időközben ellene forduló Blackwatch osztagain keresztül. Utóbbi küldetéseket a Blacknet hálózatán tudjuk majd felvenni, ami tulajdonképpen a kormányzat alá tartozó különleges alakulat titkos kommunikációs csatornája. Itt szerezhetünk tudomást a fontosabb személyek hollétéről, ennek a rendszernek a használatával gyűjtünk információt a készülőben lévő akciókról, amiket megakadályozhatunk vagy éppen a saját kezünkbe vehetünk ízléstől függően. A fejlesztők nem is tagadják, hogy a Rockstar által meghonosított és bravúrosan működő sandbox játéktílust kívánták importálni, amely kevésbé lineáris a *Prototype* első részéhez képest, viszont annál változatosabb, szórakoztatóbb és mindenek előtt tartósabb élményt nyújt.

JÁTÉK. ÉLMÉNY?

A zombi apokalipszist megélni hasonló lehet, mint amikor kibontod a csipszeszacskit az iskolanap utolsó szünetében – azt látod, hogy kezek nyúlnak feléd. A *Prototype 2*-ben mindhárom, egymástól merőben eltérő körzetben fogunk majd ölni és ugrabugrálni, jelentősen szebb és részletgazdagabb megjelenítés közepette. A vizuális világ a vadonatúj Titanium 2.0 grafikus motornak hála imponáló fejlődésen ment keresztül, ami az épületek

” EGY ÚRI MOZDULATTAL AZ ELLENSÉGBE PRÉSELJÜK A BENNÜNK BUJKÁLÓ VÍRUS EGY MÉRTESEBB ADAGJÁT, MAJD ÜLEPÉBE NAGYOT RÚGVA ODÉBB PENDERÍTJÜK

CSATAVÍRUS

Heller csak néhány képességet kénytelen nélkülözni azok közül, amelyek Mercert gazdagították. Nem tud például Musclemasst sem végrehajtani, illetve elvileg a karjai valamivel kisebb sebzést okoznak, de ezen látszólagos gyengeségek helyett a fejlesztők új, kreatív és nemritkán még keményebb eszközöket adnak a kezébe. Ha ketjük erejét kellene összehasonlítani, objektíve alighanem Heller bizonyulna a jobbnak olyan fegyverek birtokában, mint a Tendril Blackhole verziója, vagy az a lehetőség, hogy a gazfickókat hosszú másodpercekre leblokkoljuk, majd odarohanva fizikailag szedjük darabokra. A Radical rengetegét dolgozott a harcrendszer finomításán, és ha valamiben, akkor ebben biztosan nem vallottak kudarcot.

Mint a képen látható, a legújabb orvosi módszerek lehetővé teszik, hogy a orvosok akár a harctéren végezzék a kardiológiai vizsgálatot azonnali szívlétrahanggal



A kínos pillanat, amikor fogalmad sincs, mi lehet az a bűzölgő lény, ami feléd mászik, csak annyit tudsz, hogy tenmagad se lehetsz sokkal szimpatikusabb



és a karakterek textúrájának minőségén, vagy éppen a robbanásokon és a további grafikai effektusokon is szembevetendő. A házakból a heves harcok közepette darabok szakadnak le, amik az utcára hullva agyoncsapják az arra járó fertőzötteket, katonákat vagy egészséges civileket. Élethűbb animációkra számíthatunk (ami legalább annyira elkélt a játéknak mint a ráncfelvarrás), továbbá az ígéretek szerint a szereplők mutációi is kidolgozottabbak lesznek. Ez nem csak azt jelenti, hogy szebben lógnak a húscscafatok a kézfejük helyén, hanem azt is, hogy a fegyvereink tuningja szemmel látható eredményt hoz. A karmok például nagyobbak, élesebbek és halásosabbak lesznek az idő előrehaladtával. Nem mindegy az sem, hogy az egyes harci helyzetekben milyen taktikát alkalmazunk. Valljuk be, az előző rész nem a gondolkodó ember játéka volt, hogy úgy mondjam Lékó Péter alig ha a *Prototype*-on gyakorolt a nagyobb

tornák előtt. Ezúttal sem fogja ezt tenni, de legalább ha zombikat akar ölni, immár lesz értelme mérlegelnie a célnak megfelelő fegyver kiválasztását. A félmeztelen alakokat a nagyobb sebzés miatt inkább kaszabolni érdemes, a páncélosokat pedig zúzószerszámmal kell majd megtámadnunk, ha gyorsan akarunk végezni velük. A fertőzöttek (akik között számos viszatérő szörnyeteg akad, például a huntek vagy a supreme huntek) egyébként szétvagdalthatók, de kéz és láb nélkül is támadnak, marnak, csúsznak-másznak. A készítők ennek tetejében nagy energiát fordítottak arra, hogy a burjánzó vírusnak egységes vizuális arculatot kölcsönözzenek, és ismerve az előzményeket, joggal tarthatunk attól a képi világtól, amit ez a gyakorlatban jelenteni fog.

RADNET

A kórtés, mint a zene vagy a szinkron mindenképpen nagyszerűnek ígérke-

zik, a kiadó Activision a második résznél sem spórolt az olyan apró részleteken, mint Barry Pepper (Ryan közlegény megmentése) leszerződöttése a főhős hangjára. A játéknak lesz egy Radnet nevű kiadása, ami meglepően közvetlen kapcsolatot tart majd a játékosokkal, folyamatosan frissülő kiadéscsomagokkal szolgál, közösségi eseményeket hoz létre és értékes jutalmakat ígér azoknak, akik részt vesznek benne. A rendszer közreműködésével szinte naponta teszünk szert extra mutációkra, fegyverekre és egyéb jóságokra, ami valamelyest kárpótol a többjátékos mód teljes hiányáért. A *Prototype 2* figyelemre méltó alkotásnak ígérkezik, és jó jel, hogy az előzetesek alapján a világ játéksajtójának az a része is nagy várakozással tekint elébe, amely hatalmas pofonokat osztott az elsőknek.

Duncan

! A KULT ROVATBAN A 104. OLDALON TALÁLHATÓ AZ EXKLUZÍV PROTOTYPE 2 INTERJÚ

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/prototype-2

Stúdiólátogatás a CD Projekt RED főhadiszállásán

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

INFO

Kiadó **Namco Bandal**
Fejlesztő **CD Projekt RED**
Platformok
PC, Xbox 360
Röviden Egy év várakozás után végre élesben is kipróbálhattuk a fantasztikus *Witcher 2* Xbox 360-as adaptációját.
PEGI 18+
Megjelenés: **2012. április**

A CD PROJEKT RED ÉS A HAZAI FORGALMAZÓ, a PlayOn jóvoltából a GameStar szerkesztősége (Magyarországon egyedülként) meghívást kapott Varsóba, ahol részt vehettünk a *Witcher 2* Xbox 360 sajtótájékoztatóján. Az egy éve tartó fejlesztés eredményeképpen az utóbbi évek egyik legprofibb konzol RPG-jét kapjuk meg, nyugodtan állíthatom, hogy ez lesz az a játék, amit a *Skyrim* mellett érdemes lesz konzolon is kipróbálni. A fejlesztőknek egy teljes év kellett, hogy a remekbe szabott *Witcher 2*-t átültesék konzolra, de megnyugtathatok mindenkit, hogy az eredmény minden képeletet felülmúl. A repülön ülve volt egy kis időm, hogy összeszedjem a gondolataimat és azon agyaltam, vajon mi újat tudnak mondani nekem a *Witcher 2*-vel kapcsolatban. Chava kollégám jóvoltából alapos kiképzést kaptam Geralt kalandjaiból, és az utazás előtti hétvégén sikerült 10-12 órát beleölnöm a játékba, ráadásul elolvastam róla szinte mindent a neten, szóval alaposan rátanultam a látogatásra. Lélekben fel voltam készülve egy lebutított portra, hiszen pontosan tudtam, hogy az idén hetedik életévébe lépő konzolra csak nagyon komoly áldozatok árán lehet komolyabb játékot kihozni. Gondoljunk csak bele, hogy a mindössze 256 MB-nyi memóriába kell beleszűfolniuk azt, amit PC-n 2-4 GB-ba pakoltak. A látogatás során több fejlesztővel is beszéltem erről, s be is vallották, hogy ez a rész okozta nekik a legnagyobb fejfájást, illetve ezért kel-

lett számtalan apró kis trükköt bevetniük a siker érdekében. A sajtóesemény január 26-án zajlott le a lengyel fővárosban a CD Projekt RED és a GOG.com főhadiszállásán. Mint ismeretes, a két cég nagyon szorosan összefonódik, ennek köszönhetően rögtön egy 15%-os árcsökkentéssel kedveskedik a GOG az új *Witcher 2* vásárlóknak. Ez azért nagyon fontos, mivel az összes új fejlesztés, ami a konzolos átíratot naggyá teszi, az a PC-s vásárlók számára is elérhető lesz április 17-étől, ráadásul teljesen ingyenesen.

VALÓDI LENGYEL-MAGYAR BARÁTSÁG

A vendéglátásra egyetlen rossz szavam sem lehet, bár sikerült késnem vagy 10 percet, mivel a lengyel taxisok szerint vicces megrézfálni a külföldieket azzal, hogy a szálloda előtt várnak a meleg kocsiiban 20-25 percet (persze jár a taxióra), de a szálloda recepciójának már nem bírnak szólni, hogy megjötték a vendégért. A lengyelek persze sokkal lazábbak annál, hogy ezen megsértődjenek, mosolyogva vezettek a munkaállomáshoz, ahol egy Xbox 360, egy nagyképernyős tévé és egy magyar feliratos *Witcher 2* várt. Ráadásul a fordítás is egészen kellemes lett, jól visszaadta a játék hangulatát, látszik, hogy komolyan dolgoztak rajta. A szakos marketingbevezetőt sikeresen lekéstem (ami nem is olyan nagy baj), viszont cserébe volt majd két óráig, hogy bele-

vessem magam a játékba. Két dolog azonnal megragadott, az első a látvány, aztán az irányítás. Kevés xboxos játékot láttam, ami ennél szebb és kidolgozottabb lett volna, ezt bizony el kell ismernem. A textúrák mind tülesek, avatatlan szem észre sem veszi a különbséget az xboxos és a PC-s változat között (persze most nem az überbrutális, hanem az átlagos PC-s felbontásra gondolok, ahol nem kell a paksi atomerőmű negyedik blokkját ráállítani a gépre, hogy a játék megfelelő mennyiségű kakaót kapjon a futáshoz. Maga a sebesség teljesen elfogadható volt (az igazat megvallva nálam PC-n kicsit még szaggatott is, sőt a töltési idők is jóval hosszabbak voltak). Xboxon maximum két-három másodperc volt, mire egy helyszín bejött, egyáltalán nem ment a játékmenet rovására. Ami feltűnt még, az az élénkebb színek megjelenése, de ez is a játék javára szolgált. Irányítás terén szintén pozitív tapasztalatokat sikerült begyűjtenem, nettó harminc másodperc alatt teljesen ráállt a kezem a kezelésre, három perc után libabőrös lettem a gondolattól, hogy valaha is megint egérral és billentyűzettel kell játszanom a *Witcher 2*-t. Szinte az összes fontos funkció egyetlen gombnyomásra előhozható, ezáltal nagyon kényelmes kontrollerral játszani. Másfél óra alatt persze nem lehetett megváltozni a világot, de azért sikerült képet kapnom arról, hogy tényleg megéri majd végigoltni az xboxos változatot; főként annak, aki va-



lamilyen oknál fogva eddig kimaradt a *Witcher 2* élményből.

A tesztre szánt másfél-két óra nagyon hamar elrepült, ezután következtek a szokásos interjúk és stúdióbejárás. Az interjúkra még később visszatérek... Körbevezetésnél a szokásos köröket futottuk le: minden szobába benéztünk, láttam szorgalmasan kódoló programozókat, szépen rajzoló grafikusokat, folyamatosan agyaló játéktervezőket. A legérdekesebb helyszínen, a lokalizációs központban Nyikolaj, a vezető már tükön ülve várt, mivel meghallotta, hogy a magyar nyelvű változat egyik küldetésével gondjaim adódtak (a questhez tartozó segítségből nem derült ki pontosan, hogy mit is kell csinálnom az adott részben). Azonnal felhívta a magyar fordításért felelős kapcsolatát, majd átadta nekem a telefont, mondván, magyarul egyszerűbb kijavítani a hibát. A vonal végén Kolozsvári Zsófi fogadott (ő fordította a teljes *Witcher 2*-t), akivel alaposan átbeszéltük az adott részt (kiderült, hogy változott a quest, de a hozzá tartozó segítség a régi maradt, ezért az nem került átírásra). A látogatás a stúdióban véget ért, de a napi program még korántsem. Este hatra hivatalos volt mindenki a Kopernikusz tudományos központba, ahol elsőként tekinthettük meg az új három és fél perces

CGI intrót, ami az Xbox 360-as megjelenés tiszteletére készült el. Itt fedték fel a Base, illetve a Dark kiadás extráit is. Ezután következett egy jópofa kis állófogadás, ahol borozgatás közben még egyszer le lehetett támadni a fejlesztőket, remélve, hogy a harmadik pohár bor után már kicsivel többet elárulnak a fejlesztés alatt álló *Witcher 3*-ból. Sajnos ezek a lengyelek nagyon bírják a piát, úgy isszák a bort, mint mi, magyarok a kakaót. Utolsó esélyem az éjszakába nyúló afterparti maradt, ahol bor helyett a vodka lett a főszereplő. Na ez volt az utolsó csepp a pohárban – a filigrán, lengyel marketinges lányok szemrebbenés nélkül az asztal alá itták az összes külföldi újságíró. Jómagam igyekeztem helytállni és megvédeni a mundér becsületét, de még a finn kollégával közösen sem tudtunk annyi vodkát meginni, hogy érdemleges információt húzzunk ki poládjainkból.

VÉGSZÓ GYANÁNT

Kár lenne tagadni, engem sikerült meggyőzniük a lengyeleknek. Hiánypótló alkotás lesz a *Witcher 2* konzolon, nem lepődnek meg, ha további díjak és kitüntetések kerülnek fel az amúgy is zsúfolt dicsőségfalukra. Csak ajánlani tudom minden konzolos RPG rajongónak, garantáltan megéri az árát.



WITCHER 2 XBOX 360 ENHANCED EDITION ÚJDONSÁGOK

- vadonatúj, 3 és fél perces CGI intró, melyben a *Witcher 2* karizmatikus főellensége elintézi első áldozatainak egyikét
- kb. 4 óra játékidő két vadonatúj küldetésben (egy barlangrendszerben és egy erdő mélyén)
- 33 perc új játékmenet animáció
- új, eddig még soha nem látott, a *Witcher 2* világában élő NPC karakterek
- teljesen átdolgozott irányítás (konzolokra optimalizálva)
- továbbfejlesztett kezelőfelület, kamerarendszer (a kamera automatikusan a kiválasztott ellenfélre fókuszál) és célzórendszer (könnyebb kiválasztani a célpontokat)

HIÁNPÓTLÓ ALKOTÁS LESZ A WITCHER 2 KONZOLON, NEM LEPÖDNÉK MEG, HA TOVÁBBI DÍJAK ÉS KITÜNTETÉSEK KERÜLNÉNEK FEL AZ AMÚGY IS ZSÚFOLT DICSŐSÉGFALUKRA





INTERJÚ A CD PROJEKT RED CSAPATÁVAL

A TISZTÁNLÁTÁS KEDVÉERT ELMONDOM, HOGY A KÖVETKEZŐ INTERJÚT NEM EGY EMBERREL, HANEM A CD PROJEKT RED CSAPATÁNAK TÖBB TAGJÁVAL KÉSZÍTETTEM. A srácok a látogatás során rendkívül jófejek voltak, ugyanakkor borzasztó fegyelmezettek is, még csak véletlenül sem tudtam belőlük kihúzni olyat, amit nem akartak elárulni. Pedig bőszen próbálkoztam, elhihetitek.

GameStar: Sokan kíváncsiak arra, hogy miért kellett majdnem egy évet várni a next-gen *Witcher 2* verzióra. CD Projekt RED: Tavaly májusban fejeztük be a PC-s *Witcher 2*-t, és izgatottan vártuk a játékosok visszajelzéseit. Szerencsére az eladások nagyon jól alakultak, így elhárult minden akadály a next-gen verzió előtt.

GS: Mit is jelentenek pontosan ezek a „jól alakult eladások”? Lehet számszerűsíteni a *Witcher 2* PC-s eredményeit?
CPR: Jelenleg túl vagyunk az egymilliós eladáson, ezt mi mindenképpen sikerként könyveljük el.

GS: Gratulálunk hozzá, és reméljük, hogy konzolokon is hasonlóan szép eredményeket értek majd el. Az Xbox 360-as változatot láthattuk, de mi a helyzet a másik nagy platformmal, a PlayStation 3-mal?

CPR: Először jelenjen meg az xboxos változat, majd aztán térjünk vissza a többi platformra.

GS: Van ennek valami oka? Kevés a PS3-as programozó?

CPR: A cégpolitikánk az, hogy egyszerre csak egy dologra fókuszálunk, de azt maximális odaadással. Jelenleg 100 ember dolgozik a cégnél, ők készítették el a PC-s változatot, de az elmúlt egy évben az alapjairól tanulták meg az xboxos fejlesztés csínját-bínját. Ennek az eredményét láthattad a bemutatóteremben...

GS: Elismerésem a csapat munkájához, de még mindig nem kaptam választ arra a kérdésemre, hogy mi a helyzet a PS3-as verzióval. Legalább annyit árulj el, hogy barátkoznak-e a fejlesztők a Sony konzoljával.

CPR: Hivatalosan nem mondhatok neked semmit ezzel kapcsolatban, de a magánvéleményem az, hogy nem lennék meglepve, ha a programozóink szabadidejükben a PS3 programozását tanulmányoznák.

GS: Értem, amit mondani akarsz, de gondolom, felsőbb utasításra ennél többet egyszerűen nem közhetsz a sajtóval. Térjünk vissza az eltejt egy évre, mi az, amire a legbüszkébb vagy?

CPR: Nagyon kemény egy év áll mögötünk, de rendkívül büszke vagyok a csapatra, melynek lelkesedése és kitartása végül meghozta a kívánt eredményt, vagyis elkészült a *Witcher 2* Xbox változata.

GS: Mi volt az a pont, ahol úgy gondoltad, na most van elegendő ebből az egészből, ezt a problémát képtelenség megoldani.

CPR: Sok ilyen nehézséggel szembesültünk, az egyik emlékezetes momentum az volt, amikor a programozóink és

**JAVÍTOTT KEZELŐI FELÜLETET,
OKOSABB KAMERARENDSZERT,
HASZNÁLHATÓ CÉLKÖVETÉST
ÉS TÖBB MINT NÉGY ÓRÁNYI
JÁTÉKOT VEZETTÜNK BE**



THE WITCHER 2 ENHANCED BASE EDITION EXTRÁI:

- The Witcher 2 két játék DVD-je
- soundtrack CD
- a Witcher 2 világról készült térkép
- végigjátszás kézikönyv haladóknak és újoncoknak egyaránt
- a Witcher 2 kezelési útmutatója

THE WITCHER 2 ENHANCED DARK EDITION EXTRÁI:

- The Witcher 2 két játék DVD-je
- így készült a Witcher 2 DVD
- soundtrack CD
- a Witcher 2 világról készült térkép
- farkasfejet mintázó Witcher 2 medál a hozzávaló nyakláncsal együtt
- végigjátszás kézikönyv haladóknak és újoncoknak egyaránt
- a Witcher 2 kezelési útmutatója
- 200 oldalas, keményítáblás artbook a Witcher 2 világából
- három darab Witcher 2-es grafikájú matrica
- nagyalakú, elegáns, kemény doboz, hogy minden extra kényelmesen elférjen benne



a dizájnerek szembesültek azzal, hogy az Xbox aprócska memóriájába kell ezt a hatalmas mennyiségű adatot valahogy belezúfolni. Nem untatnék senkit a részletekkel, legyen elég annyi, hogy igazi fejlesztői bravúr volt megoldani a feladatot, de végül sikeresen vettük ezt az akadályt is.

GS: Többször is szúrósan néztek rám a fejlesztők, amikor azt mertem mondani a *Witcher 2* konzolos változatáról, hogy ez egy „port”. Szerintük a játék inkább adaptáció, hiszen rengeteg dolog változott az eredetihez képest. Beszelnél erről egy kicsit?

CPR: Tényleg nem szeretjük a port kifejezést, ez volt az első, amit a fejlesztők fejébe vertünk még a projekt elején. Rengeteg minden változott ez alatt az egy év alatt, reményeink szerint (és persze a visszajelzések szerint is) pozitív irányba. Javított kezelői felületet, okosabb kamerarendszert, használható célkövetést és több mint négy órányi játékot vezetünk be.

GS: Ha már itt tartunk, akkor gyorsan megkérdezem, szerinted mennyi időt tud egy átlagos játékos eltölteni a *Witcher 2*-vel?

CPR: Számításaink szerint a kibővített *Witcher 2*-ben ez a szám valahol 40 és 50 óra között van, ami elég sok. Ve-

gyük például a *Skyrimet*: aki szeretné végigjátszani a játékot és nem áll neki bogarászni a mellékküldetéseket, 5-6 óra alatt is végigszaladhat rajta. A *Witcher 2* ennél jóval mélyebb tartalommal bír, bízunk benne, hogy a konzolos hardcore játékosok imádni fogják.

GS: A *Witcher 2* méltán híresült el a horror határait súroló képi világról és a kendőzetlen szexualitást bemutató jeleneteiről. Nem félték attól, hogy a *Fable*-ön szocializálódott konzolgenerációnak ez egy kicsit túl sok lesz?

CPR: Szerintünk igenis létezik egy valósi piaci réteg, amely pontosan az ilyen, felnőtteknek szóló játékokra van kiéheztve. Konzolon szerintünk hiánycikk a minőségi felnőtt játék. Az érettebb játékosoknak nemigen jönnek be azok a programok, ahol mindent a szájukba rágunk, megmutatják a földön, hogy merre kell menniük, megmondják, melyik választ kell választaniuk, ha a jó utat akarják követni. Úgy gondoljuk, hogy ennek a rétegnek elege van abból, hogy a játékok idiotaként kezelik őket. Na itt jön be a képbe a *Witcher 2*, ahol nincs fekete és fehér, és a döntéseinknek valódi súlya van.

GS: Említettél programozási és dizájn trükköket, amiket bevetettetek annak érdekében, hogy a *Witcher 2* iga-

zán élvezhető legyen konzolon. Megosztanál velünk néhányat?

CPR: Vegyük például a grafikai megoldásokat az erdőben. A konzol hardvere egyszerűen nem teszi lehetővé, hogy ugyanazt a poligonszámot és felbontást alkalmazzuk, mint PC-n. A megoldás az volt, hogy fogtuk a teljes aljnövényzetet, áttervezük az ott lévő vegetációt, levettük a poligonszámot, majd szépen visszatettünk mindent a helyére. Egy átlagos megfigyelőképességgel bíró felhasználó ebből a kis csalásból semmit sem vesz észre, csak annyit lát, hogy az erdő eszméletlenül jól néz ki még a PC-s változathoz képest is. Gondot okozott még a nagyobb harci jelenetknél a sok ember egyidejű megjelenése. Ezt úgy oldottuk meg, hogy egyszerre csak az ellenfelek fele része ugrott a nyakunkba, amint legyőztük őket, egy a játékos számára nem látható területen megjelent a következő adag, és máris harcba indultak ellenünk. A nagyobb terek folyamatosan töltődnek be láthatatlanul a memóriába, csak ezzel a módszerrel lehetett a töltési időt elfogadhatóvá csökkenteni. A legjobb az egészben az, hogy a játékosok ezekből semmit sem látnak, csak a pozitív oldalát tapasztalják meg a trükkjeinknek.

GS: Nagyon kellemes meglepetés volt a magyar nyelvű változat, amivel játszhattam, mi a helyzet a többi nyelvel?

Esetleg valami egzotikus keleti nyelv, amin a *Witcher 2* megjelenik?

CPR: Jelen pillanatban összesen tíz nyelven fog megjelenni, ebből öt teljes lokalizációban (angol, német, lengyel, orosz, francia), öt pedig felirattal (magyar, olasz, spanyol, cseh, mandarin). A japán verzióval voltak technikai problémáink, ez az első körből most kimarad, de később szeretnénk beletenni. Mindenféleképpen el kell mondanom, hogy török *Witcher 2* rajongók is megkerestek minket. Ők szabadidejükben lefordították a játék teljes szövegét, tőlünk csak technikai jellegű segítséget kértek (és kaptak).

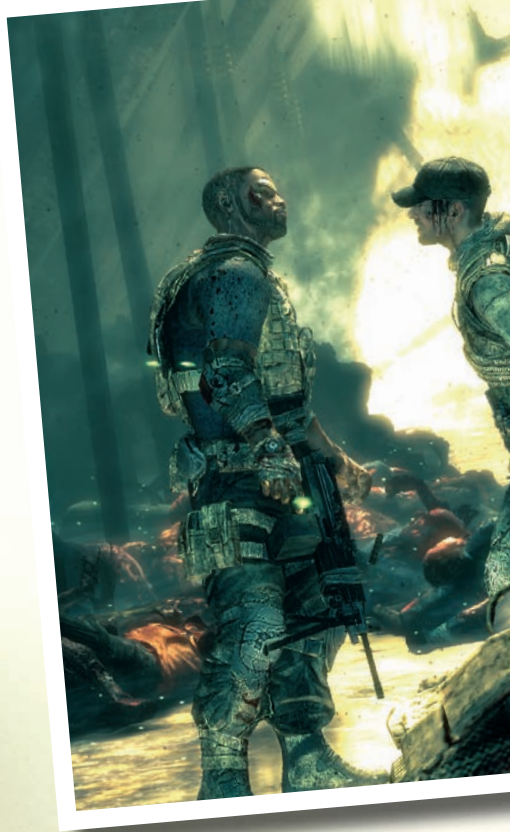
GS: A siker borítékolható, ez nem is vitás. Hogyan tovább, meséj valamilyen *Witcher 3* fejlesztéséről, illetve arról a titokzatos projektről, amiről net-szerzte suttnognak.

CPR: Amint azt az interjú elején is mondtam, mi egyszerre csak egy dologra tudunk és akarunk koncentrálni. Jelen pillanatban hivatalosan sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudom a *Witcher 3*-mal kapcsolatos szövegeket. Annyit elárulhatok, hogy a *Witcher* sorozat kiemelt hangsúlyt kapott a CD Projekt RED-nél, ezért senki sem lenne meglepve, ha a *Witcher 2* konzolos megjelenése után lenne valamilyen bejelentés a folytatással kapcsolatban. De erről még nagyon korai beszélgetnünk, térjünk rá vissza később.

Mocsy

Nyakig homokban

SPEC OPS THE LINE



A Z EMBER AZT HINNÉ, MAGÁTÓL ÉRTETŐDIK, hogy amennyiben egy berlini stúdió produktumát meg személyesen kipróbálni és még a fejlesztőkkel is elbeszélgethet, ráadásul mindezt úgy, hogy nem egy épp aktuális játékszoftvert szolgáltatót apótot és ad keretet a látogatásnak, akkor bizony utazása végcélja nem más lesz, mint az egységes Németország régi-új fővárosa. Én legalábbis így okoskodtam, míg ki nem derült, hogy a 2K Games és a Yager Development közös rendezvénye az Atlanti-óceánon történő átkelésre, de legalább is a La Manche csatorna átúszására és Dover jellegzetes, fehér szikláinak megtekintésére sarkallja a kalandra és információra éhes újságírót. Ha végül Manhattan nem is jött össze (hogy rúgná meg a mamuszos tevé), legalább a 2K felújított windsori irodáját (itt tartották az európai összejövetelt) sikerült télvíz idején felkeresni, amikor a hőmérő higanyszála 0 °C alatt lógatta az orrát, mert tudta, hogy Punxsutawney Phil olyan telt jóslat, ami hideg lesz, sötét, és soha nem ér véget.



INFO

Kiadó: **2K Games**
Fejlesztő: **Yager Development**
Platformok: **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Első pillantásra átlagos lövöldének tűnik, aztán hamar kiderül, hogy a horrorhoz nem is kellene szörnyek. Megjelenés: **2012. április**
PEGI: **18+**

SANDS OF WAR

Mintegy két óra állt a rendelkezésemre, hogy kipróbáljam a játékot, illetve elbeszélgessek Walt Williams vezető íróval és Shawn Frison senior dizájnerrel. Mint Szergej Bubka a 6,14-et, úgy ugrottuk át a *Spec Ops: The Line* első küldetéseit és landoltunk egyből a decemberi lapszámban részletesen felvázolt történet egy mindeddig homályos pontján. Az első feladatunk nem más, mint McPherson hadnagy felkutatása, akin keresztül talán közelebb kerülhetünk Konrad ezredeshez. Ő az, aki önként vonult be embereivel a homokviharok tépázta Dubaiba civileket evakuálni, csak hogy fél évvel később esztét veszített kiskirályként bukkanjon elő.

A homok borította romok között oszlanak indult holttestek hevertek mindenfelé, ám a vak is látta rajtuk, hogy nem a pusztító viharokat kellene a vádlottak padjára ültetni, ha haláluk okát firtatnánk. Legyek zümmögtek a tetemenek boldogan járva násztáncukat, szopogatva a testnedveket és helyezve el petéiket. Festő vásznára kínálkozó látvány – egy beteg, perverz, zárt osztályra való festőére.

Egymást váltó szűk folyosókon és nyitottabb részekben suhantam át két társammal a nyomomban, és minden egyes alkalommal fedezék mögé lapultam az Xbox 360 kontrollere támláján az A gomb megnyomásával, amikor valaki tüzet nyitott rám. A veszély elmúltával a B gomb segítségével már át is lendültem fölöttük, hogy mielőbb folytathassam utam. Nagyon tetszett, hogy a mozdulatsort az általunk irányított Martin Walker pillanatnyi helyzetnek megfelelően hajtotta végre. Ha teszem azt, egy fegyveres bujkált a másik oldalon, akkor a százados szó szerint az illető szájába lépett, majd pedig a rend kedvéért még puskatussal is odaszózott egyet. Úgy éreztem, hogy ha a holttestekből rendezett spontán performansz nem fordította ki kortárs kiállításokon edződött gyomromat, akkor bármit el tudok viselni. Azt is, amikor Konrad emberei, a 33-asok a szemem láttára terelték össze a menekülteket a piacon, és kezdték el módszeresen kivégezni őket. Walker kérlelő szavai süket fülekre találtak a sikolyok és halálhörgések kakofóniájában, ezéért más választásom nem lévén viszonztam a tüzet és felvettem a harcot hőseink honfitársai-

Ne add fel!



Add fel!





CSAK ERŐS IDEGZETŰEKNEKI!

A történet során átélt megrázó események nem csak a játékost fogják megviselni. Hőseink sem maradnak közömbösek a rengeteg szörnyűséget látva. Viselkedésük, kommentárjaik híven tükrözik majd lelkiállapotukat. Mindeközben egyre több sérülés válik láthatóvá rajtuk, egyenruhájukon és felszerelésükön a Rocksteady-féle *Batman* játékokhoz hasonlóan.

vel aztán a kívánt helyre navigálhatjuk a társakat, a befogott ellenség likvidálására utasíthatjuk, valamint egymás gyógyítására őket. Ellenben úgy tapasztaltam, hogy a fiúk egész jól elboldogulnak magukban is. Könnyebb nehézségi fokozatokon megtehetjük, hogy hagyjuk a fenébe az utasítgatást és pusztán a lövöldözésre koncentrálnunk.

HANGULATBÓL JELES

Miután megtaláltuk McPhersont, trojkánk néhány töltennyel szegényebben, viszont rengeteg információval gazdagabban folytathatta útját, hogy aztán nagyot koppanjon az állam az elem táruló látványtól. Egy valaha volt luxusszálloda tágas előcsarnokába ereszkedtünk alá, ahol a fények játéka és a repedésekkel tarkított üvegkupola résein át alápergő homok sajátos hangulatot teremtett. Ez utóbbi megfigyelés egyébiránt felettébb hasznosnak bizonyult, hiszen néhány jól

ival, akik ugyanazt az egyenruhát viselték és ugyanazon haza szolgálatára esküdtek fel, mint ők maguk. Még jó, hogy Adams és Lugo is velem tartott a bevetésre, különben nem tudom, meddig bírtam volna tartani magam a golyózáróban az erősen korlátozott lőszerkészlettel. Szerencse, hogy viszonylag egyszerűen

tudunk fegyvert cserélni a sráccokkal, löszert kérni tőlük a jobboldali bumper megnyomásával lehetett, valamint a további parancskiadást sem bonyolították túl. Eleget nyomva tartani a bumpert ahhoz, hogy felugorjon a helyzetérzékeny kurzor, ami-



Hogy a fenébe lógatták fel őket?

Előzetes

SPEC OPS: THE LINE



irányzott lövéssel több tonnányi homok alá temethettem a továbbra is makacsul ellenséges 33-asokat. Mint azt már említettem, a lőszerkészlet finoman szólva is véges, ezért kitörő örömmel vettem tudomásul, hogy ellenségeink fegyvereit bármikor felszedhetjük a holttestük mellől, s miután a jó öreg Kalasnyikov előfordulási aránya jóval magasabb, mint a standard M16-osé, jó ötletnek tűnt az arzenál lecserélése.

A szálloda után egy bevásárlóközpontban kellett fületem-farkamat behúzni, fedezékről-fedezékre haladva óvatoskodnom az alacsonyan szálló ólomdarazsak miatt, amihez megkínzott és kivégzett civilek sikolyai szolgáltattak aláfestő zenét. Néhányan azért megmenekültek üldözőik elől, alaposan meg kellett hát nézmem, kire nyitok tüzet, nehogy ártatlanok életét oltsam ki.

A homok egyébként rengeteg szituációban lehet szövetségesünk, hiszen míg egy jól beásott géppuskafészket szemtől-szemben csak súlyos áldozatok árán tudtam volna kifüstölni, addig egyszerűen megtehettem, hogy fedezőtüzet kérek a társaktól, jómagam pedig oldalba kapom a rosszfiúkat, de nem úgy, ahogy évtizedes játékos pályafutásom alatt belém rögzült. A katonák helyett az ablakokat vettem tűz alá, a homoklavina pedig elintézte a többit. Szemet gyönyörködte a látvány volt.

ÉRZELMI ÖRVRÉNY

Amikor már kezdtem úgy érezni, hogy végre valami egészen új dologgal találkoztam a modern katonai lövöldék agyonhasznált formuláján belül, akkor a szabadba érve a szikrázó napfény elvakított, majd helikopter zúgott el a fejem fe-

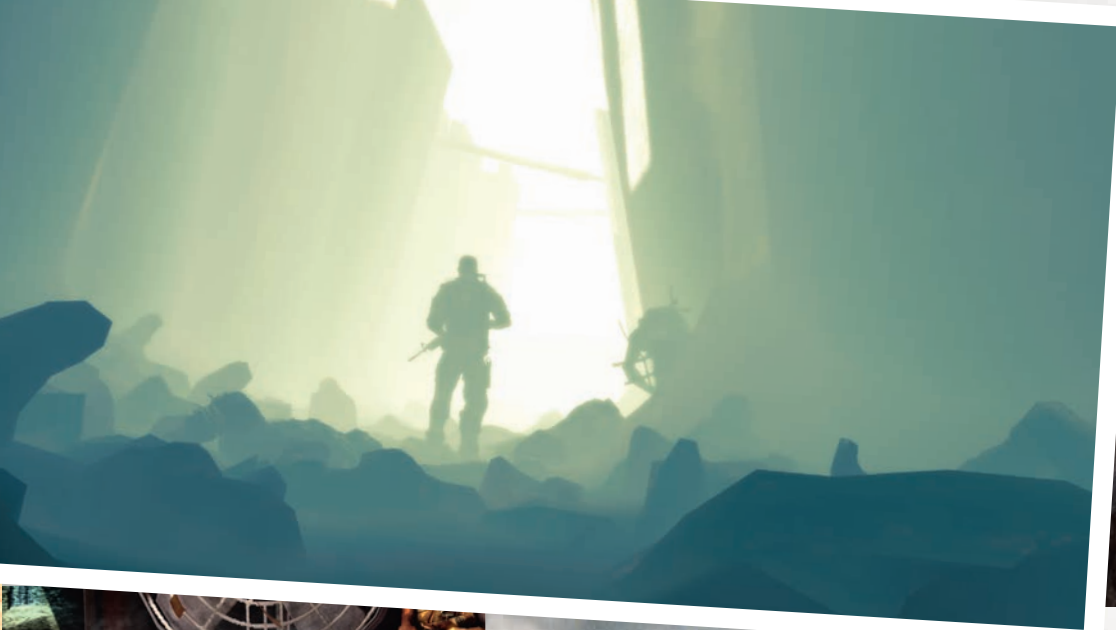
lett, csak hogy néhány szívdobbanással később egy végzetes találatról tűzlabdaként csapódjék egy közeli épületbe. Helló, *Call of Duty!*

Hamar vissza is húzódtam az idült klastrofóbiámat tápláló falak közé, s miközben a kiutat kerestem, mindenféle



CSAKIS SZÜRKE

Azt mindig díjazzuk, ha egy játék felnőttként kezeli a játékosokat, és nem rágja egyértelműen a szájukba, hogy amit tesznek, az jó, vagy éppen ellenkezőleg. A *Spec Ops: The Line* bővelkedik a morális értelemben vett nem fehér és nem is fekete szituációkban. Az egy dolog, hogy mi magunk miként éljük meg az adott helyzetet, de még Walker bajtársai is kiveszik részüket a disputából, és igyekeznek meggyőzni bennünket arról, hogy a küldetés célját tartjuk szem előtt, vagy tegyük kockára az egész hadművelet sikerét, és próbáljunk megmenteni annyi civil, amennyit csak lehet. Arra a kérdésre, hogy döntéseink következményei milyen kihatással lesznek magára a történetre – már ha lesznek egyáltalán –, nem kapunk egyértelmű választ.



Nem „élvezhettem” azonban sokáig a síri csendet, mert alig haladtam társaim kíséretében néhány saroknyit, máris belefutottunk a 33-asok úttorlaszába, akik válogatott szitokszavak mellett egy keresztbe fordult busz utasterében rögzített nehézgéppuskával adták tudunkra, hogy jobb lenne, ha visszamennénk oda, ahonnan jöttünk. Kemény falat volt, de sikerült áttörni a blokádot, amitől elég tökök legénynek éreztem magam, míg utóbb ki nem derült, hogy messze nem a legnehezebb fokozaton játszottam.

Nem sokkal később olyan helyre értem, ahová percekkel korábban csapódtak be foszforbombák. A vakítóan fehér izzásból természetes alak bontakozott ki tetőtől talpig testpáncélba öltözve, kezében géppuskával. Nem jelentett akadályt... nem jelenthetett! Mire eddig a pontig eljutottam, már nem érdekelt, hogy Konrad milyen kifogással áll majd elő, csak arra vágytam, hogy a lelket

is kiverjem belőle. No lám, csak nem elérte célját a *Spec Ops: The Line*, érzelmeket váltott ki a kerges lelkű újságíróból?

Erre az emocionális nyomásra rátett még a játék egy lapáttal, amikor választanom kellett, hogy ártatlan civilek életét mentem-e meg vagy egy hadnagyot, aki értékes információval szolgálhat Konrad hollétét illetően. Döntöttem, az értesülést helyeztem mások élete elé, amivel megkönnyítettem ugyan a dolgom, de utána valósággal undorodtam saját magamtól. A demó végén némi késelés és egy katonai tábor aknatisztítási elpusztítása után olyan megrendítő pofont kaptam egy merész csavartól a történetben, hogy percekig szóhoz sem jutottam.

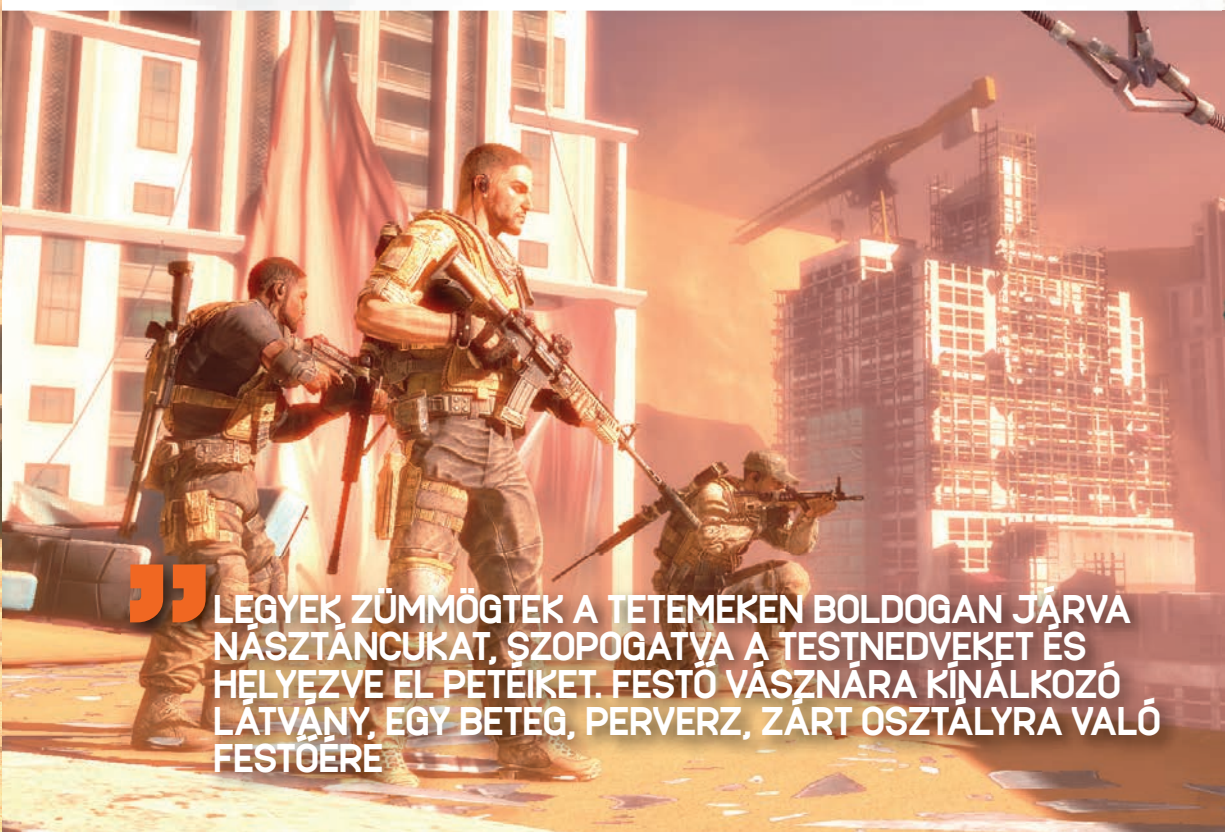
Az április végére várt *Spec Ops: The Line* döbbenetes sokat javult az évek során, bár ez elvárható fél évtizednyi fejlesztés után. Mindenképpen a javára írható, hogy a környezet korántsem olyan egysíkú, mint azt

az ember gondolná, az élénk színeknek köszönhetően a narancsszínű homok éles kontrasztot alkot az acélkék épületelemekkel. A homok pedig, ha lehet, még valóságosabb, viselkedése még természetesebb, mint az *Uncharted* harmadik részében volt.

Még mindig vannak azonban kérdőjeles részek, amelyek komoly hatással lesznek a játék sorsára. Vajon végig olyan változatos lesz a kampány mind játékmódot, mind helyszínek tekintetében, mint a demó volt? Sikerül-e a megjelenésig ki-gyomlálni a most még helytel-közel megtalálható bugokat? Menyire viszik túl-zásba a Hollywood által inspirált szkriptelt jeleneteket (lövöldözés helikopterből, eltá-lálnak, lezuhanunk, de azért túléljük stb.)? Végül, de nem utolsósorban nagyon sok múlik a kaszt- és objektíva-alapúnak mondott multiplayeren, amit sajnos nem volt lehetőségem megnézni.

Chavalier

oszlásnak indult testrészeken, propagandacélokat szolgáló falfirkákon, eltűnt hozzátartozók fényképein akadt meg a szemem. Újra szabad ég alá érve még lehangolóbb látvány fogadott: egyetlen olyan lámpaoszlop nem akadt közel s távol, amelyikre ne lógattak volna fel valakit a nyakánál fogva. Különös érzés futott végig a gerincem mentén, és valahol mélyen a zsigereimben azt kívántam, bár máshol lehetnék most, távol ettől a földi pokoltól.



LEGYEK ZÜMMÖGTEK A TETEMEKEN BOLDOGAN JÁRVA NÁSZTÁNCUKAT, SZOPOGATVA A TESTNEDVEKET ÉS HELYEZVE EL PETEIKET. FESTŐ VÁSZNÁRA KÍNÁLKOZÓ LÁTVÁNY, EGY BETEG, PERVERZ, ZÁRT OSZTÁLYRA VALÓ FESTŐÉRE



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/spec-ops-the-line

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 44 THE DARKNESS II
- 50 SYNDICATE
- 54 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
- 60 SOULCALIBUR V
- 64 FINAL FANTASY XIII-2
- 68 NFL BLITZ
- 69 THE UNSTOPPABLE GORG
- 70 NEVERDEAD
- 72 LITTLE DEVIANTS
- 73 WIPEOUT 2048
- 73 MODNATION RACER
- 74 UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
- 76 RESIDENT EVIL: REVELATIONS
- 78 DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATER
- 79 I AM ALIVE
- 80 UFC UNDISPUTED 3
- 81 OIL RUSH: NAVAL STRATEGY GAME
- 82 CHOPLIFTER HD
- 83 JAZZ: TRUMP'S JOURNEY
- 83 RECKLESS RACING 2
- 84 AMY
- 85 SOL: EXODUS
- 85 Q.U.B.E.
- 86 CARCASSONNE
- 87 GEARS OF WAR 3: FENIX RISING
- 87 DEAD ISLAND: RYDER WHITE

INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Digital Extremes**
Platformok
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Maradjunk annyiban, hogy ezt a folytatást vétek lenne kihagyni.
PEGI 18+

AZ ÍRÓ: PAUL JENKINS

Angol képregényíró, aki mellesleg Gary Gygax mostohafia. Dolgozott a Hulk, a Spider-Man, a Wolverine és a Darkness képregényekben (persze egy csomó egyébben is). Számos játék történetében segédkezett, ezek közül a legfontosabbak: a *God of War* és a *Darkness* sorozat, valamint a *Legacy of Kain*, illetve a *Twisted Metal Black*.

Ötévente eljön a sötétség

THE DARK

SZOKTÁK VOLT MONDANI, HOGY A MÉDIÁBAN A FOLYTATÁSOK KORÁT ÉLJÜK, csak az a baj, hogy a többször a második, harmadik és negyedik epizódok köszönőviszonyban sincsenek az eredeti alkotás szellemiségével. Volt egy ilyen kis féltelmem, amikor megtudtam, hogy nekem kell tesztelni a *Darkness* második részét, tartottam tőle, hogy a szokásos ötletelen, sokadik róka-bőr érzést keltő játékot kapunk. Ráadásul kicsit belenéztem az első részbe, s az az igazság, hogy egyáltalán nem voltam tőle elragadtatva. Unalmasak voltak a küldetések, a rohangálás a metróban kifejezetten idegesített, állandóan eltévedtem abban a nagyvárosban, szóval egyáltalán nem hozott lázba, s három óra játék után örültem neki, hogy csak egy napra kaptam kölcsön. Ezzel szemben a második rész már a játék legelejétől teljesen elvarázsolt, szinte egy ültő helyemben végigtoltam az egészet. Összesen olyan 8-10 óra játékidőt kapnak azok, akik a főszálat szeretnék végigvinni, de akit érdekelnek a kiegészítő küldetések, a mini hadjárat, a csak online játszható küldetések és szeretné megszerezni a játékban található összes relikviát, az bizony nem ússza meg 15-20 óra játékidő alatt. Ez pedig igencsak szép teljesítmény

egy olyan korban, ahol az átlagos játékok 5-6 óra után olyan unalmasak, hogy az embernek nem csak tőlük, de az élettől is elmegy a kedve. *A Darkness II* végig ébren tudta tartani a lelkesedésemet és a kíváncsiságomat, soha nem éreztem azt játék közben, hogy nagyon monoton vagy hogy ugyanazt kell csinálnom, csak más körítéssel.

MESTERSÉDEM CÍMERE: MAFFIÓZÓ

Két évvel járunk az első rész eseményei után, Jackie Estacado sikeres maffiafőnök lett lojális beosztottakkal, gyönyörű házzal, egy jövedelmező búnszövetkezettel és egy halott barátó emlékével. Két évvel a tragédia után éppen kezdené élvezni az életet, ráadásul egy szőke ikerlánypárral, amikor kedvenc éttermét brutális támadás éri. Csodával határos módon túléli a merényletet, majd összeroncolt lábával kivonszolja magát az étterem elé, ahol egy rettentően visszataszító alak várja és arra biztatja, hogy engedje szabadon a testében rejtőzködő sötétséget, mert csak úgy élheti túl a támadást. Jackie nem tehet más, kénytelen kiengedni a börtönből a fe-nevadat, aki rövid úton elintézi a kijáratnál várakozó merénylőket. Innentől kezdve aztán



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.

NESS II



„AZ ELSŐ DARKNESS II INFÓK KISZIVÁRGÁSA ÓTA TOLJÁK AZ ARCUNKBA EZERREL A „QUAD-WIELDING” KIFEJEZÉST

FEGYVERARZENÁL



KÉZIFEGYVEREK

Ezek az alapfegyverek a játékban, a legtöbb gyenge, kezdő ellenfél ilyenekkel puffogat. Nem szabad azonban lebecsülnünk őket, mivel egyszerre kettő is lehet belőlük nálunk, ráadásul később kipróbálhatjuk a hírhedt Desert Eagle párost is, ami nagyon komoly tüzerőt jelent. A Pokol pályán találkozhatunk démoni kiadásával.



AUTOMATA FEGYVEREK

Nem a legjobb fegyverek, de nagyon hatásosak közelharcban, főként akkor, ha párban használjuk őket. Zabálják a lőszeret és pontosan csak nagyon nehezen tudunk velük célozni, de ha nincs más, akkor ez is megteszi. Bármely kézfegyverrel használható párban. Szintén van belőle olyan változat, amit csak a Pokol pályán használhatunk.



SHOTGUNOK

A jó öreg sörétes fegyverek, melyek egyetlen játékból sem hiányozhatnak. Közelharcra tökéletesek, távolra viszont fabatkát sem érnek. A főellenfelek nagy részét ilyen fegyverekkel intéztem el, ez volt a leghatásosabb ellenük. A játék vége felé kapunk egy antik vadászfegyvert, ami szintén ebbe a kategóriába tartozik. Egyszerre csak egy használható belőlük.



GÉPKARABÉLYOK

A játék legerősebb gépfegyverei, nagy kaliberű löszereket lőnek ki rendkívül pontosan. Nagyon jó a páncéltörő képességük és ideálisak a messziről támadó ellenfelekkel szemben. Egyetlen hátrányuk van, egyszerre csak egy típus lehet nálunk, ráadásul a tár gyorsan kiürül. Ennek is van démonfegyver megfelelője.



felgyorsulnak a dolgok és Jackie olyan események láncolatát indítja el, amire még a legvadabb rémálmaiban sem gondolt volna.

NÉGYKEZES GÉPPISZTOLYRA

Az első *Darkness II* infók kiszivárgása óta tolják az arcunkba ezerrel a „quad-wielding” kifejezést, ami nagyjából annyit jelent, hogy négy kézzel egyszerre tevékenykedhetünk harc közben. Illetve pontosítok, két kézzel és két csáppal, mivel a sötétség kieresztése után két rendkívül rusnya és veszélyes csáp nő ki a hátunkból, de ezek csak és kizárólag a sötétségben képesek megmaradni. Éppen ezért a fény ebben a játékban az ellenségünk, elsődleges feladatunk kell, hogy legyen minden fényforrás megsemmisítése a pályán. A pályatervezők ezt a játékelemet egészen ügyesen kihasználták, hiszen rengeteg helyen vannak kilőhető fényforrások, autoreflektorok, generátorról működő fényszórók, de villanógránátok és hordozható, katonai célú minireflektorok is, melyekkel a katonák igyekeznek elvakítani minket. A világosban a csápok egyszerűen eltűnnek és az éles fénytől szinte megvakulunk. Fegyvert ugyan használhatunk ilyenkor, de rendszerint csak vakon lövöldözünk. A sötétség erőt értelemeszerűen csak árnyékban tudjuk használni, szóval nem árt, ha ez menet közben eszünkbe jut. A csápok használata teljesen egyértelmű: mindkét nyúlványt külön gombbal irányíthatjuk. A bal oldalival tudunk megfogni dolgokat, ezzel tudjuk bezúzni az ajtókat, illetve eldobálni a különféle felszedett tárgyakat. A biliárd dákok és a vasrudak keresztülfúrják az áldozatokat, a letépett kocsiajtók és csatornafedelek elhajítás után kettészelik az útjukba kerülő gyengébb ellenfeleket. A másik csáp a közelharcban nélkülözhetetlen, aki a közelünkbe merészkedik, arra egy hatalmasat rácsaphatunk, sőt

A SÖTÉTSÉG HANGJA: MIKE PATTON

A Faith No More hangja, aki mellesleg több játéknak is kölcsönözte már orgánumát. A két *Darkness* játékon kívül hallhattuk a *Portal*ban, a *Left4Dead*ben és a *Bionic Commando*ban. Kevesen tudják róla, hogy az egyik kezére szinte béna (egy törött üveggel átvágtá benne az inakat egy koncerten) és utálja a fotóriportereket.

A FŐSZEREPET ITT IS A CSÁPOK KAPJÁK, MÁR-MÁR MORTAL KOMBATOT IDEZŐ NATURALIZMUSSEL MUTATJA BE A JÁTÉK ELLENFELEINK FELTRANCSÍROZÁSÁT

bizonyos esetekben még ketté is szelhetjük ellenfelünket. Persze az igazán látványos elemeket a különféle kivégzések rejtik, ez adja a játék valódi aromáját.

FINISH HIM!

Kivégzések terén nincs miért szégyenkeznie a játéknak, kellőképpen elborult és agyament gyilkológépeket hajthatunk végre ellenfeleinken. A főszerepet itt is a csápok kapják, már-már *Mortal Combat*ot idéző naturalizmussal mutatja be a játék ellenfeleink feltrancsírozását. A kivégzések animációja attól függ, hogy a képességeinket milyen irányba fejlesztettük. A legyengített ellenfelet a bal oldali csáppal megfogadjuk, majd négy lehetséges kivégzési típus közül választhatunk. Ilyenkor nemcsak az animációk változnak, hanem kapunk valamiféle extra jutalmat is, ami megoldja, hogy legyen unalmas a henteselés még a játék vége felé sem. Általában nem szeretem az ilyen véres dolgokat, a horrorfilmeket kifejezetten rühellem, de valamiért a *Darkness II*-ben egyáltalán nem zavart ez a fajta erőszakábrázolás. Talán a rajzfilmes hangulatot erősítő cell-shading grafika miatt, de nekem inkább komikusnak tűntek a felnégyelések, a fejlesztakítások vagy a gerinckitépések. A kedvenc kivégzésem vitathatatlanul az „anakonda”, ilyenkor a csápok rátekerednek szerencsétlen vesztes testére, majd az egyik gonosz csáp feje belefúródik az áldozat mellkasába és a másik oldalon bukkan elő (ez elég jelentős hasonlóságot mutat a *Nyolcadik utas a halál című* film szörnyes jelenetével). Ez így leírva elég brutálisan hangzik, de a játék közben roppant szórakoztató,

higgyétek el nekem. Az elnevezések a humort sem nélkülözik; a szerkesztőségben teszteltem épp az új mozdulatokat, amikor EndreMan kiszúrta, hogy az új kivégzést, ahol az áldozat belső részeit a hátsóján keresztül húzza ki a csáp, a fejlesztők szellemen Assecutionnak nevezték el (angol szójáték, ahol a fenék és a kivégzés szót passzintották egymáshoz). Bajban lennék, ha meg kellene mondanom, hogy összesen hány ilyen likvidálást láttam a játékban, legyen elég annyi, hogy még 10 óra játékidő után is találtam új animációkat. Sokáig fogalmam sem volt arról, hogy a mozi függ attól is, éppen milyen fegyvert tartunk a kezünkben. Kivégzéseket persze nemcsak azért hajtunk végre, hogy gyönyörködjünk a kiontott vérben, Jackie így szerzi vissza életerejét, illetve az ezzel szerzett gonosz esszenciát felhasználhatjuk különböző új képességek megszerzésére.

GONOSZNAK LENNI JÓ

Noha Jackie nem tekinthető kimondottan gonosznak a játékban, a benne rejlő sötétség olyan erővel ruházza fel, ami nem a tisztaszívú grállovagok sajátossága. Minden egyes kivégzésünk, illetve gyilkosságunk (mondhatunk önvédelmet is, bár ez nem minden esetben állja meg a helyét) jutalmat érdemel, amit sötét esszencia formájában zsebelhetünk be. Ezt a valutát a pályákon elszórtan található portálokban válthatjuk be, nevezetesen kifejlesztjük általa képességeinket. Különböző kategóriákban oszthatunk pontokat attól függően, hogy milyen irányba szeretnénk karakterünket fejleszteni. A misztikus tanok iránt kevésbé fogékony, földhözragadt játékosok pakolhatnak pontokat a fegyverkeze-



DARKLING: AZ IGAZ BARÁT, AKI CSAK MAJOMNAK HÍV

A *Darkness* első részében még saját kezűleg kellett megidézni ezt a kis goblint (illetve goblinokat, mert többféle típus volt belőle), de sok hasznát nem nagyon láttam. A folytatásban már csak egy lény siet a segítségünkre, ehhez viszont már érzelmileg is kötődni fogunk. Igazi társ lesz belőle, komoly szerepet kap a játék vége felé (néhányszor ő menti meg Jackie-t a biztos haláltól). A játékban kétszer is irányítani fogjuk, segítségével olyan helyekre is eljuthatunk, ahová nem ér el Jackie egyik csápa sem. Kis méretét meghazudtoló ereje segítségével bárkinek kitépi a torkát vagy éppen kinyomja a szemét (ez a goblin két kivégzése). Mókás mellékszereplő, szemrebbé-
nés nélkül beszél mindenkinek, sőt extrém esetben még le is vizeli az ellenfeleket. A fényre nagyon allergiás, néhány másodperc alatt megsemmisül, de a sötétben gyorsan regenerálódik. Mindig mond valami jópofa dolgot, ráadásul megmutatja a helyes utat, amerre mennünk kell. Közelharcban nem nagyon jeleskedik, inkább csak egyfajta figyelemelterelésre jó: amíg ráakaszodik az ellenfél lábára vagy tépi a haját, addig mi nyugodtan végezhetünk az áldozattal. Kiválóan mászik, macskaüggyességgel kúszik fel az ereszcsontrónakon és a csöveken. Azt mondjuk senki sem tudja, hogy miért viseli az angol zászlót a testén és miért hord döglött macskát a fején.



lési technikákra. Ilyenkor nagyobb tá-
rakat kapunk a különféle fegyvertípu-
sokhoz, amelyek jobban sebeznek,
gyorsabban töltenek újra, szóval a
szokásos unalmas rész... a vé-
ge felé mondjuk bezebe-
lünk néhány jópofa rob-
banólövedéket, il-
letve automatikus
célkövetést, ami-
ket hasznos kipróbálni. A második ág a
különféle kivégzések és speciális jutal-
mak felé viszi el a játékosokat, ami már
sokkal izgalmasabb. Említettem, hogy
négyféle kivégzési típust ismerünk,
mindegyik valamilyen különleges jutu-
lalommal párosul. Az első az életerőszi-
vársra összpontosít, vagyis a kivégzés-
kor feltöltődik az életerőnk. Elég szo-
katlan, hogy 2012-ben figyelniünk kell
az életpontjainkra, kicsit elkényelmes-
edtünk a *Call of Duty*-féle „elbújok a
fedezékbe, majd öt másodperc múlva
visszajövök makkegyszerűen” mód-
szernek köszönhetően. Na ez az, amit a
Darkness II-ben elfelejthetünk, szó-
rint trükköznünk kell azzal, hogyan tud-
juk az életerőnket a maximumon tartani,
hacsak nem a legkönnyebb fokoza-
ton toljuk a játékot. A kivégzés csak az
egyik módszer, ezen kívül a már megölt
ellenfelek szívét is kitéphetjük gyógy-
ulásunk érdekében (néha a csápfe-
jek össze is vesznek egy-egy ízletesebb
húscafaton). A *Darkness II* egy olyan

játék, ahol bizony az életerő mellett fi-
gyelni kell a lőszerkészletre is. A végig-
játszás során számtalanszor kerültem
olyan helyzetbe, amikor egyszerűen ki-
fogyott a lőszer az összes fegyverem-
ből, s különféle trükkökre kényszerül-
tem annak érdekében, hogy legyőzzem
a rám rontó ellenfeleket. A második faj-
ta kivégzés után a nálunk lévő fegyve-
rekhez tartozó lőszer mennyisége nő
meg kissé (viszont ilyenkor nem gyógy-
ulunk). A harmadik kivégzési ág egy
mágikus démonpajzsot varázsol a ka-
rakter elé (a két csáp tartja, mi meg
nyugodtan lövöldözhetünk mögötte). A
negyedik lehetőség a speciális képes-
ségeink (rajzás, sötétség fegyverei) új-
ratöltődését gyorsítja fel, aki ebbe az
irányba fejleszti a karaktert, annak ér-
demes ezt a részt is kifejlesztenie. A
rajzási képesség használatakor a közel-
ben található ellenfeleket egy mágikus
darázsraj bénítja meg, szabad prédává
téve őket, akikkel bármit megtehetünk.
A dark channeling képesség a fegyve-
reinkre hat: néhány másodpercig nem fo-
gyasztanak lőszer, illetve nagyobb seb-
zést visznek be az ellenfeleknek, amíg
tart a hatás. A harmadik érdekes és
vicces képességünk a fekete lyuk, me-
lyet a legyőzött ellenfelekből szípkázha-
tunk ki, illetve hajlíthatunk oda az ellen-
ség sorai közé, minek következtében az
összes közelben található tárgy beszip-
pantódik egy másik dimenzióba.



” **A LEGJOBBAN AZ TETSZETT AZ EGÉSZBEN, HOGY SZINTE MINDEN PÁLYA TARTALMAZ VALAMIFÉLE EGYEDISÉGET, AMI MEGTÖRI A HARC RÉSZEKET**

**AZ IGAZI ROSSZFIÚK:
A BROTHERHOOD**

Az előző részben az ellenfeleink többnyire alvilági figurákból és korrump rendőrökből álltak. Mint egyszerű halandóknak, esélyük sem volt Jackie képességeivel szemben, a második részben viszont fordult a kocka: méltó ellenfelet kaptunk a Brotherhood tagjainak személyében. A Testvériség egy ősrégi társaság, mely az idők kezdete óta küzd a Sötétség ellen és egyáltalán nem válogatnak az eszközökben. Szemrebbenés nélkül kínoznak meg és tesznek el láb alól bárkit, aki keresztezi az útjukat. A céljuk a Sötétség megszerzése és a hordozó megölése. A legújabb célpont Jackie, és a társaság minden eszközt bevet a siker érdekében. Tagjai jól szervezettek és a legmodernebb fegyverekkel vannak felszerelve. A mezei katonák mellett lesznek olyan tagok, akik maguk is varázserővel bírnak, démonpáncél borítja a testüket (ezt le kell robbantani róluk, csak úgy tudjuk őket megsebezni), démonpajzs mögé bújva támadnak (a Swarm képesség hatására eldobják a pajzsot, amit mi felvehetünk), hordozható fényszórával a válukon támogatják a többieket (a fényszórót ki lehet löni), villámsebesen támadnak vagy egy ostorral Indiana Jonest megszenyítő ügyességgel tépik ki kezünkől a fegyvereket. Értelemszerűen a szervezet

A KÉPREGÉNY

A Darkness képregénysorozat 1996-ban indult és azóta több mint egymillió darabot adtak el belőle világszerte. A főszereplő szupererejét egy túlvilági, démoni erő, a Sötétség adja. Segítségével szinte sérthetetlen lesz, egyedül a fény az, ami időlegesen megállítja. A képregényből eddig két játék készült, de dolgoznak egy mozifilmen is (a Holló című film producerei-nek a kezében vannak jelenleg a jogok).

vezetői közül kerülnek ki a legerősebb ellenfelek, vagyis a bossok. A boss harcokból van néhány a játékban, de az igazat megvallva nagyon kilógnak a képből, inkább csak kötelezően kipipálandó elemként kerültek be, nekem nemigen jöttek be azok a részek. A gond az, hogy még közepes nehézségi szinten is valami elképesztően nehéz volt néhány harc, és a konzolos mentési rendszernek köszönhetően olykor 10 percnyi intenzív és fogcsikorgató harcot kellett megvívnom ismét, hogy eljussak a bossig, aki másodpercek alatt kifektetett.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE: A HELYSZÍNEK

A cselekmény helyszíne ismét New York, a főbb küldetések itt játszódnak. Szerencsére mászkálnunk nem nagyon kell, ennyi kényelmet igazán megérdemlünk. Az előző epizód szabadon közzalós része már a múlté, a *Darkness II* tökéletesen lineáris kaland, még arra sincs lehetőségünk, hogy semmitmondó mellékküldetésekkel odázzuk el a nagy összecsapásokat. A legjobban az tetszett az egészben, hogy szinte minden pálya tartalmaz valamiféle egyediséget, ami megtöri a harci részeket. Egy lepusztult vídamparkba vezetnek a nyomok? Naná, hogy beülünk a szellemvasútba, ahol a rémisztő szellembabák mögül nagyon is valóságos Brotherhood katonák ugrálnak elő...

vagy ott vannak azok a részek, ahol Jackie egy elmeorvosintézetben tér magához, ahol mindenki meg akarja győzni arról, hogy az egész maffiafőnök és Sötétség dolog csak zavart elméjének képzelgése, a valóságban ő csak egy beteg, aki ápolásra szorul. Aztán persze kiderül, hogy ez csak egy trükk, amivel a Sötétség próbálja meg őt kordában tartani. Kalandjaink során még egy bordélyházat is meglátogathatunk, ahol a Testvériség feltételezett főhadiszállása található, de az események szerencsétlen összjátéka folyamán a hely kigyullad és a küldetés végén az életünkért futhatunk innen menekülve. Az utolsó pályán a Pokolba is benézünk, ahol elkárhozott lelkek támadnak ránk és démoni fegyvereket kell ellenük bevetnünk, ráadásul egy régi kedves ismerőssel is összefuthatunk.

VENDETTA: A MINI HADJÁRAT

A sztori befejezése után lehetőségünk nyílik egy mellékszál végigjátszására vadonatúj karakterekkel és helyszínekkel. Nyolc küldetésből áll és párhuzamosan fut a történettel. Négy egyedi karakter közül választhatunk, ezek mindegyike különleges fegyverrel és varázserővel bír. Nem mondom, hogy ezek a legjobban megtervezett küldetések a játékban, néhány idegesítő boss harc is helyett kapott, de úgy kell felfogni, hogy ez csak egy plusz, amivel a fejlesztők megfajulták a já-



INUGAMI

Japán bérgyilkos, különleges fegyvere az elátkozott szamurájkard. A kard az első japán császárvolt, a monda szerint tízezer ártatlan embert mészároltak le vele. A nindzsa különleges képessége a Swarm, ezt akár tökéletesre is fejleszthetjük megfelelő mennyiségű dark esszencia felhasználásával. Egyedi kivégzése az ellenfél félbevágása kardjával.

tékidőt. Ráadásul a küldetések teljesítése után további misziók nyílnak meg. Az egész Vendetta részt négyfős kooperatív módban is tolhatjuk, javasolom mindenkinek, hogy próbálja ki a barátaival közösen, garantáltan nagy élményt fog jelenteni. Online és offline is beszállhatunk a küldetésekből, aki online akar harcolni, az hat további küldetés közül választhat.

JÁTÉKÉLMÉNYBŐL JELES

Nekem nagyon bejött a játék, rég szórakoztam már ilyen jót FPS-sel. A rajzolt grafikának köszönhetően a horrorhangulat nem jött át, helyette viszont kaptunk az arcunkba valami elképesztően jól megírt humort és történetvezetést. Ezen nincs mit csodálkozni, hiszen a játék sztoriját az a Paul Jenkins írta, aki komoly hírnévre tett szert a képregények világában (no meg persze néhány népszerű videójá-



SHOSANNA

A Moszad egyik legkiválóbban kiképzett bérgyilkosa. Választott fegyvere egy ősrégi, Sötétséggel átítatott kézimordály, melyhez nem kell lőszer. A fegyver már 75 éve családjának birtokában van, semmi pénzért nem válna meg tőle. Különleges képessége a gun channeling, nagyon durva dolgokat képes véghezvinni vele, ha megfelelően rágyúr. Kivégzése: térdlövés, majd fegyvert a szájba.

ték történetébe is besegített). Sok játéktól eltérően itt élvezet volt végighallgatni a mellékszereplők beszélgetését is (vicceket meséltek egymásnak, kommentálták a főszereplő cselekedeteit, elmondták a saját véleményüket). Az egyik kedvenc részem az volt, amikor a kórházban egy Adolf nevű karaktertől szerettünk volna valamiféle fegyvert kérni (kés, csavarhúzó, borotva), de ő csak annyit válaszolt, hogy neki csupán páncélosadosztályai, Messerschmittjei és tengeraltjárói vannak. A játékban helyet kapott egy jópofa gyűjtögetős rész is (különféle relikviákat kell összeguberálni), az igazi fanatikusok gondolom mindent összeszedik. Ráadásul mindegyik tárgy nagyon komoly és érdekes háttértörténetet kapott, érdemes ezeket elolvasni. Nagyon nagy elismerés jár a hangszínészeknek: a Sötétség hangja ismét a Faith No More vokalistá-



JP DUMOND

Egy voodoo pap, aki a rossz útra tért. Fegyverarzenáljának elmaradhatatlan kelléke a varázsbot, melynek segítségével akár a fedezék mögött lapuló ellenfeleket is képes rövid időre a levegőbe emelni. A fekete lyukak szakértője, az egyik legeredetibb coop karakter. Kivégzése szintén brutális, az áldozat felemelkedik a levegőbe, derékban megcsavarodik, majd kettészakad.



JIMMY WILSON

Az örökké részeg skót, aki mellest utálja az angolokat. Kedvenc szerszáma a balta, melyet bármikor visszahívhat a kezébe (a visszaúton is sebez). Képes megidézni számos robbanó darklinget, melyek úgy működnek, hogy megkeresik a legközelebbi áldozatot és magukkal együtt felrobbantják. Mesterfokon akár négy goblin is képes megidézni. A kivégzése egy brutális baltacsapás, mely szinte kettészél bárkit.

ja, Mike Patton lett, egyértelműen ő a sztár a hangszínészek között, de a többiek is egészen jó munkát végeztek.

VÉGEZETÜL: VÁRJUK A FOLYTATÁST

A játék vége (figyelem, a stáblistát mindenképpen várjátok meg, komoly események történnek a vége felirat után is) egyértelművé teszi, hogy tervbe van véve a folytatás, reménykedjünk benne, hogy nem kell újabb öt évet várnunk rá. Mindenkinek ajánlom, akinek nem túl kényes a gyomra és bírja a vérgőzös jeleneteket (aki a *Mortal Kombat*on nem botránkozott meg, az nyugodtan játszhat a *Darkness II*-vel is) és szereti a jól megírt videójátékokat. Az apró tervezési hibáktól eltekintve ez egy igen jó játék, érdemes kipróbálni (van már belőle játszható demó is, tehát aki le szeretné tesztelni, ne fogja vissza magát).

Mocsy

HARDVER

Core 2 Duo 2 Ghz, 1,5 GB RAM, 8 GB HDD, Gefore 8600GT kártya

- + profi hangszínészek
- + egyedi akasztófahumor
- + vendetta mini hadjárat
- dizájn hiányosságok
- unalmas bossharcok

MOCSSY

Az egyik legjobb játék, amit képregény alapján valaha készítettek, próbáld ki te is!

85



Az üzlet háború – és sosem volt ennél véresebb

SYNDICATE

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Starbreeze Studios**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Röviden Feltámad a cyberpunk klasszikus, ezúttal egy FPS formájában.
PEGI 18+

A Z 1993-BAN INDULT SYNDICATE JÁTÉKSOROZATOT (SYNDICATE, SYNDICATE: AMERICAN REVOLT, SYNDICATE WARS) máig is sokan tekintik a legjobb cyberpunk szériának – hogy ez mennyire megalapozott vagy mennyire csak a nosztalgia mondatja az emberekkel, most inkább ne firtassuk. Tény, hogy a Peter Molyneux által (is) alapított Bullfrog annak idején ontotta a jobbnál-jobb játékokat, úgy-hogy érthető, ha a Syndicate kapcsán is csak a szépre emlékezünk. Amikor néhány éve felröppentek az első hírek a sorozat esetleges újraélesztéséről, sokan kaptunk a szívünkhez, és már láttuk magunk előtt a vállvetve döntő négy ügynököt, fülünkbe csengett a játék ze-

néje is (duruduru-prüty-prüty-prüty-prüty-duruduru). Aztán jöttek sorban a zavarba ejtő hírek, aminek volt, aki örült, volt, aki felháborodott: például, hogy ehhez a játékhoz köze sincs már Peter Molyneux-nek, illetve hogy nem akció-stratégia lesz, hanem FPS, és amikor kiderült, hogy a Starbreeze Studios készíti, nagyjából el is lehetett képzelni a 2012-es Syndicate-et valahol félúton a Chronicles of Riddick és a Deus Ex között. Ez többé-kevésbé igaz is, és nem vált a játék kárára. Mielőtt azonban részletesebben megvizsgálánk, ismerkedjünk meg a játék világával.

DIGITÁLIS VILÁGHÁBORÚ

2067-re jelentőségüket veszítették a politikai erők: az igazi hatalom a megavállalatok, avagy szindikátusok (EuroCorp, Cayman Global, Aspari) kezében összpontosul, akik feltétlen urai a digitális világnak. Pénzügy,

egészségügy, oktatás, szórakozás – aki nem akar kimaradni mindebből és a társadalom peremére sodródni, az jobban teszi, ha elfogadja játékszabályait. Az ajánlat egyszerű, csak egy chipet kell beültetni a fejünkbe, és máris hozzáférünk a szép, új digitális világ minden vívmányához – az pedig már csak az apró betűs rész, hogy ezért cserébe a szindikátusok mindent tudnak rólunk és teljes kontrollal rendelkeznek életünk összes területével. A szindikátusok persze állandó, vére menő küzdelmet folytatnak egymással hatalmuk megtartásáért. Ennek a háborúnak a legfontosabb szereplői azok a különleges ügynökök, akik katonai chipjük és egyéb implantjaik révén szinte emberfeletti képességekkel rendelkeznek, illetve ismerik és ki tudják használni a digitális világ összes kiskapuját. A Syndicate-ben egy ilyen ügynököt alakítunk, Miles Kilo-t, az EuroCorp szin-



HA TE MONDOD

Mikael Nermark CEO, Starbreeze Studios : „Folytatni egy olyan klasszikus sorozatot, mint a Syndicate, nem volt egyszerű feladat – azt kérdeztük magunktól: hogyan lehetnénk hűek az eredetihez, de miként tehetnénk az új Syndicate-et a mi játékunkká is? Azt hiszem, sikerült egy olyan címet készítenünk, ami nem csupán egy kiváló, szórakoztató játék, de hű a Bullfrog eredetiéhez is.”



dikátus büszkeségét, aki a DART 6 biochip technológiával felvértezve nem csupán pusztán kézzel vagy fegyverrel tud hatástalanítani bárkit, aki veszélyt jelent az EuroCorp céges érdekeire, de képes ellenfelei elméjébe – pontosabban neurális chipjébe – is behatolni. Mi talán úgy látjuk, hogy Miles Kilo egy szörnyeteg, de ebben a világban, ahol az emberi élet jelentősége eltörpül a megacégek üzleti érdekeivel szemben, ő csupán egy megbízható munkaerő.

AKCIÓ-STRATÉGIA HELYETT FPS

Amikor a *Syndicate* első trailere megjelent, sokan kifogásolták, hogy a játék túlságosan is emlékeztet a *Deus Exre*, de már néhány perc játék után világos, hogy ez nem igaz. Bármennyire is szívünk csücske a *Deus Ex*, tény, hogy nem az FPS részek miatt szerettük: ezen a fronton a *Syndicate* sokkal erősebb. Aki ját-

szott a Starbreeze korábbi *Riddick*-játékaival (*Escape from Butcher Bay* és *Assault on Dark Athena*), az tudja, hogy ezeknek a derék, svéd legényeknek egészen kivételes érzéke van FPS nézőpontból is hűen visszaadni egy karakter mozgását, ami optimális esetben nem merül ki abban, hogy a kamera lágyan ringatózik, míg a képernyő jobb alsó részén billeg a puskacső. Kúszunk-mászunk, sprintelés közben hirtelen leguggolva a földön csúszunk, nekifutásból törünk be ajtókat, és így tovább. Ezzel persze együtt jár, hogy aki hajlamos a tengeribetegségre, érzékenyebb az erősen imbolygó kamerára, az jobban teszi, ha néhány négyzetméter építkezési takarófóliát készít a széke alá, mielőtt belevág a játékba. Ennyit simán megér.

CHIP-CHIP CSÓKA

Ha tovább feszegetjük a különbségeket a *Deus Ex* és a *Syndicate* között, akkor fontos

AKI ÉRZÉKENYEBB AZ ERŐSEN IMBOLYGÓ KAMERÁRA, AZ JOBBAN TESZI, HA NÉHÁNY NÉGYZETMÉTER ÉPÍTKEZÉSI TAKARÓFÓLIÁT KÉSZÍT A SZÉKE ALÁ

INFO

A *Syndicate* bőven rászolgál korhatáros besorolására, mert valóban kegyetlen játék – és nem csupán az összecsapások brutalitása miatt. A koncepció része például az is, hogy mint az eredeti sorozat részeiben, itt sem kell számolnunk semmiféle szankcióval a harc közben lemészárolt civilekért: ők feláldozhatók, munkálatóinkat nem érdekli az ilyen irányú veszteség.

kiemelni azt is, hogy a *Syndicate* sokkal feszegebb tempót diktál, csak rövid átvezetésekig lassul le az akció: nincsenek hosszú mesélős, felfedező részek, nyomozások. A háttérben persze ott van az alaposan kidolgozott világ, úgyhogy akit érdekel, bőven elmerülhet benne, de aki csak menne előre, az nem lesz visszafogva. Az első pillantásra kicsit talán túlságosan is egyedi, de könnyen elsajátítható lövöldözős rész azonban önmagában kevés lenne (dacára annak, hogy még a fegyverek közé is sikerült meglepő újdonságokat csempészni, például a fedezék mögé „kanyarban” belövő EMW-56 Gauss gun révén), de szerencsére van még két játékmechanikai elem, ami teljessé teszi a *Syndicate*-et: a DART nézet és a breaching, azaz behatolás. A DART nézet lényege egyszerűen összefoglalható: ha ezt használjuk, egyrészt még a fedezékben bujkáló ellenfeleket is tökéletesen látjuk, másrészt nagyobb sebünk, de kevesebbet sebződünk (ennek mértéke fejleszhető is – de erről majd később). Hatalmas segítség tehát a DART nézet, de egyszerre csak néhány másodpercig használható (utána várni kell egy kicsit), úgyhogy javasolt taktikusan alkalmazni. Ha épp nem kell, érdemes azonnal kikapcsolni, hogy ha felforrósodik a helyzet, akkor rögtön rendelkezésre álljon.

FEJTÖRÉST OKOZUNK

A breaching ennél jóval összetettebb: a DART 6 technológia révén képesek vagyunk



behatolni ellenfeink elméjébe (pontosabban a fejükbe épített chipbe) és három applikációval tudjuk megkeseríteni életüket. A suicide, a backfire és a persuade használata tökéletesen illeszkedik a játékmotívumokba (kontrolleren a bal bumper, billentyűzetben az [E] gomb használatával) és hamar rászokunk, hogy szervesen beépítsük őket harci technikáink közé. A suicide az első applikáció, amivel kibővítik repertoárunkat: használatával a meghekkelt ellenfél feladja a harcot, és néhány másodperces agónia után látványos robbanás kíséretében elhagyja ezt a szomorú világot. Hogy pontosan mi is történik az agyában, arról csak sejtéseink lehetnek: talán egyszerre szembesül a ténnyel, hogy Justin Bieber Baby című számát több mint 700 millióan nézték meg YouTube-on, hogy valószínűleg már sosem lesz bajnok a Ferencváros, illetve hogy még mindig nem jelent meg a Diablo III (2067-ben járunk). Hogy miért robban fel, az már fogósabb kérdés: ha sok értelme nincs is, gyakorlati haszna azért mindenképp van, mivel ha épp egy kisebb hadsereg lő ránk, akkor egy jól kiválasztott célpont felrobbanásával egyszerre több célpontot is semlegesíthetünk. A backfire használatával ellenfelünk fegyvere visszasül, ő pedig hátrátanorodik, a kevésbé szívósak akár a földre is eshetnek. Amellett, hogy ezáltal rövid időre csökkenthetjük a ránk zúduló

sebzést, a meghekkelt ellenfelek néhány másodpercig kétszeresen sebződnek – ez a szorzó ráadásul a különféle fejlesztések révén még fejebb tornáztatható. A backfire különösen hasznos a hatalmas pajzs mögé bújva felénk araszoló ellenfelek esetében, mert egyrészt a néhány másodperces zavarodottságot kihasználva oldalba kaphatjuk őket, másrészt, mivel ezek amúgy is páncélozottabbak, a dupla sebzés különösen nagy segítséget jelent. Utoljára kapjuk meg a persuadet, melynek lényege, hogy célpontunkat teljesen elbizonytalaníthatjuk azzal kapcsolatban, hogy ki is a jóbarát és ki az ellenség, úgyhogy – für alle fälle – elkezd saját társait lövöldözni. Kapcsolatunk persze rövid életű, így nem kell kis barátunkkal mélyebb kapcsolatba kerülni – ahogy elfognak az ellenfelek, ő is öngyilkos lesz.

KILL WITH SKILL

A három breach applikációnak van bizonyos „újratöltési” ideje, ami egyrészt a közelharcú kivégzésekkel rövidíthető le, másrészt azzal, hogy különösen látványos és hatásos módokon tizedeljük meg ellenfeleinket. Fejlesztésekért, gyors kill-sorozatokért vagy egyéb elégséges megoldásokért pontokat kapunk, tehát minél jobbak vagyunk, annál hamarabb vethetjük be őket újra. Szükség pedig lesz rájuk, mert bár a játék elején nagyjából annyi esélyük van el-

lenfeleinknek, mint az autópályán átszaladó sünninek egy kamionnal szemben, később már elképesztő számban rontanak ránk. Míg a backfire alapvetően egy ellenféllel szemben hasznos, a suicide és a persuade épp az ilyen tömeghelyzetekben remekel, úgyhogy javallott mielőbbi elsajátításuk. De nem csupán ellenfeleink száma okoz gondot, hanem az is, amikor a mezei katonák mellett már hozzánk hasonlóan felszerelt ellenséges ügynökökbe is belefutunk, vagy kísérleti technológiákkal, például álcázással vagy folyadékpáncéllal szerelt egységekbe, akiknek külön fel kell törni a védekező mechanizmusát is, hogy egyáltalán megsebezhesük őket. Kihívásban tehát nem lesz hiány.

RENDELLENES FEJLŐDÉS

Bár egyjátékos módban nem lépünk szinteket (ellentétben a kooperatív móddal), azért van lehetőség karakterünk fejlesztésére. A játék adott pontjaiban bizonyos kiemelt célpontoktól elszedhetjük chipjüket (ami szolid eufemizmus a módszer brutalitását tekintve), így saját chipünket fejleszthetjük. A lehetséges fejlesztések nagyon sokat dobhatnak karakterünk hatékonyságán, szinte mindegyik olyan erős, hogy alig lehet választani közülük: például tovább növelhetjük a DART nézet sebzési és védekezési bónuszát, harmadával növelhetjük életerőnket, látványosan fejleszt-



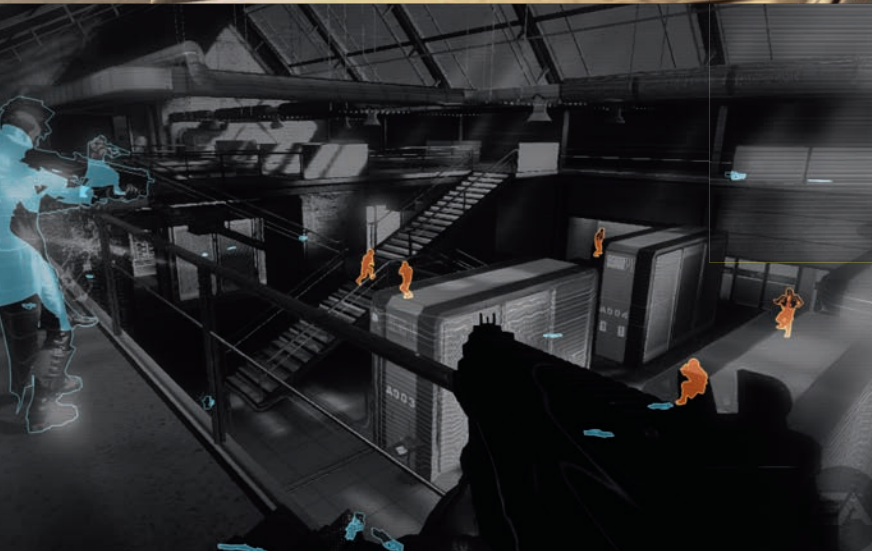
” TALÁN ÚGY LÁTJUK, HOGY MILES KILO
EGY SZÖRNYETEG, DE EBBEN A VILÁG-
BAN, AHOL AZ EMBERI ÉLET JELENTŐ-
SÉGÉ ELTÖRPÜL A MEGACÉGEK ÜZLETI
ÉRDEKEIVEL SZEMBEN, Ő CSUPÁN EGY
MEGBÍZHATÓ MUNKAERŐ

HARDVER
Core 2 Duo E4600 2,4 GHz / Athlon 64 X2
4600+, GeForce 8800 GS / Radeon HD
4650, 2 GB RAM, 12 GB HDD

- + hibátlan shooter rész jó ötletekkel feldobva
- + komplex és élvezetes kooperatív mód
- + egyedi atmoszféra, részletesen kidolgozott háttér
- kevés kapcsolódási pont az eredeti *Syndicate*-tel

MAZUR
A lelkem a vállalatot
illeti meg.

86



INFO

Meglovagolva a tumboló dubstep mániát, az Electronic Arts többek közt a stílus legnagyobb sztárját, Skrillexet is megnyerte a játék zenéjének remixelésére. A szám letölthető a *Syndicate* Facebook oldaláról ([facebook.com/Syndicate](https://www.facebook.com/Syndicate)), a *Flux Pavilion* és a *Digitalism* remixével együtt – érdemes!

révén fejleszthetjük fegyvereinket: javíthatjuk a pontosságot, növelhetjük a tárkapacitást, gyorsabban tüzelhetünk, sőt, továbbfejleszthetjük a másodlagos tüzelési módot. A breach applikációk hasonlóan fejleszthetők, például magasabb szinten a backfire nagyobbat sebez, egyszerre több ellenfélre is hat és így tovább.

JOBBA AZ ÚJ?

Kár lamentálni azon, hogy az új *Syndicate* nem az eredeti, izometrikus akció-stratégia vonalon haladt tovább, mert cyberpunk játékokból egyrészt sosem elég, másrészt van annyira egyedi, hogy képes magasan kitűnni a piacon lévő rengeteg FPS közül. Elsőre ugyan csak egy néhány ötlettel megdobott egyszerű shooternek tűnik, de valójában sokkal több, komplex rendszer áll a háttérben, és ami talán a legfontosabb, méltó az eredeti *Syndicate* kegyetlen atmoszférájához.

mazur

hetjük a breach applikációk hatékonyságát stb. Érdemes alaposan átgondolni, hogy miket válasszunk, mert esélyünk sem lesz az összes fejlesztést megvásárolni.

EGYÜTT (SE) KÖNNYEBB

A játék fontos része a kooperatív kampány, melyben az eredeti *Syndicate* játékokhoz mélyebben is kapcsolódó küldetéseken döngethetünk végig három társunkkal együtt. Bár elsőre nagyon hasonlít az egyjátékos kampányra, meglepően komplex: a single módhoz képest például itt három breach applikáció helyett húsz (!) közül választhatunk. A rendszer igen összetett, de nagyon átgondolt és logikus. A középpontban a szintlépés áll: ahogy haladunk előre, nem csupán chip upgrade-eket szerzünk (ami az egyjátékos módban is fontos volt, ám ott teljesítményünkötől függetlenül, a sztori meghatározott pontjain kaptuk meg őket), de az applikációk és fegyverek fejlesztéséhez szükséges tokeneket is így zsákolhat-

juk be. A húsz applikációt nyilván nem fogjuk mind használni, ahogy a számtalan fegyver mindegyikét sem, viszont azokat, amelyek leginkább megfelelnek vérmérsékletünknek és játékstílusunknak, még hatékonyabbá tehetjük. Attól függően, hogy milyen karaktertípust választunk, tehát támadásra, védekezésre vagy támogatásra rendezkedünk be, nyilván más és más a fontos. A küldetések több nehézségi fokozaton is végigjátszhatók (nagyobb kihívásért cserébe nagyobb jutalmakért), de nem fogjuk túlélni őket, ha nem dolgozunk össze. Szerencsére minden játékos képes felszedni a földre küldött társakat, ahogy gyógyítani is, de ha nem figyelünk egymásra, esélytelen a harc. A játék szerencsére pontokkal honorálja a gyógyítást, ahogy minden „látványos” megmozdulást is – az egyjátékos módban csupán a breach applikációk újratöltési idejét rövidíti le, de itt a kapott pontszám a szintlépések szempontjából is különösen fontos. Az elvégzett küldetésekért kapott „research tokenek”

Nem a kitűzött cél számít, hanem az odáig vezető út

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

EGY TÖRTÉNET, AMI A FŐHŐS HALÁLÁVAL KEZDŐDIK, rossz már nem lehet – gondolná az ember fia, és bizony helyesen is teszi, ha így okoskodik. Még az ezredforduló környékén, az okostelefonok, a táblagépek és a globális közösségi oldalak korát megelőzően született egy olyan szerepjáték, amiben az amnéziás hős a hullaházban tért magához. A *Planescape: Torment* azóta kultjátékként foglal helyet emlékeink polcán, de hogy a *Kingdoms of Amalur: Reckoning*ra is hasonló sors vár-e, azt nehéz megjósolni.

TÉLI HADJÁRAT

Az áblakon kitekintve szomorúan konstátálom, hogy Tél Tábornok ismét győzelemre áll, pont úgy, ahogy Amalur tél-tündérei szorongatják a halandó népet. Az R.A. Salvatore által megalkotott

világot benépesítő teremtmények közül a tündérek a legkülönlegesebbek. A természet aspektusainak megtestesítőiként a nyártündérek képviselik a teremtést és a növekedést, míg a téltündérek a pusztítást és a megújulást. Ezek a mágiával átitatott halhatatlan teremtmények alapvetően nem jók vagy gonoszak, és nem is viselkednek ellenségesen a fiatalabb fajokkal szemben, ám a téltündérek egy klánja, a Tuatha Deohn átvette a hatalmat a Téltanács felett és a trónbitorló Gadflow vezetésével háborút indított a halandók ellen, hogy eltörölje őket Amalur színeről. A Titarión király vezette nyártündérek nem óhajtottak részt venni a konfliktusban, ezért az emberek, a gnómok és az elfek magukra maradtak. Több mint egy évtizede tartja már magát elkeseredet-

ten küzdő szövetségük, ám a győzelemre nincs esély. Miközben soraik egyre fogyatkoznak, az ellenfél katonái mindig visszatérnek a halálból. A megoldást a Lelkek Kútja jelentheti. A gnóm tudós, Fomorous Hugues találmánya elméletileg képes arra, hogy megragadja a szabadon kószáló lelkeket és visszaterelje azokat a gazda-

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **38 Studios/Big Huge Games**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Röviden Bő lére eresztett open world akció-szerepjáték R.A. Salvatore saját világában. Tettestársai: Curt Schilling baseball sztár, Ken Rolston Elder Scrolls-dizájnér és Todd McFarlane Spawn-kreátor.
PEGI 16+

A VILÁG MÁSODIK LEGDRÁGABB GYŰJTŐI KIADASA



Jelen pillanatban csak a *Dirt 3* azon kiadása került többbe, amihez Ken Block gymkhana távirányítású autóját. Nem sokkal marad el a 300 dolláros rekordertől a *Kingdoms of Amalur: Reckoning Signature Edition*, amiből mindössze 300 példányt dobtak piacra a tengerentúlon. A játékon túl zenei CD-t, exkluzív DLC-t (Fate-Touched Weapons Pack), textil térképet, 40 sorskártyát, hétdarabos dobókocka készletet a hozzávaló erszénnyel, Ken Rolston által dedikált litográfiait, valamint egy limitált, sorszámozott, 175 dollár értékű Prismere Troll szobrot kapunk a pénzünkért cserébe. Utóbbi Curt Schilling, Todd McFarlane vagy R.A. Salvatore kézjegye díszíti. Mondanom sem kell, hogy a 275 dolláros árcédulával felcímkézett pakk már hetekkel a premier előtt elfogyott.





Ha a feltámasztás összejött, előbb-utóbb a hajnövesztő csodaszser is meglesz



Valami nem stimmel, az üzenetben egy tűzesszemű menyecskeről volt szó



” AZ ELSŐ SZINTLÉPÉSKOR VÁLASZTOTT IRÁNY NEM SZÁMÍT KÉNYSZERPÁLYÁNAK, A HŐS JÁRTASSÁGÁT MINDHÁROM TERÜLETEN SZABADON FEJLESZTETJÜK

testekbe, miáltal a szövetséges csapatok utánpótlási problémái mintegy varázsütésre megoldódnának, az erőviszonyok kiegyenlíthetnének és a háború kimenetele a hadvezérek tehetségén és katonáik lelkesedésén múlna, ahogy annak lennie kell. A legfőbb gond azonban az, hogy a megváltás ígértét hordozó Lelkek Kútja még egyetlen halandót sem volt képes visszahozni az életbe, mostanáig...

SORSTALANUL

Két gnóm tol maga előtt egy saroglyát, amin egy letakart holttest fekszik. Egyike a háború áldozatainak, valaki, akinek voltak álmai, vágyai, céljai, ám azok most már mindörökre beteljesületlenek maradnak. Vagy mégsem? A kürtön át a Lelkek Kútjának is otthont adó torony alatt húzódó barlangrendszer mélyén gyarapodó halom tetejére vetett friss hulla váratlanul megmozdul, szemei felpattannak, miközben üvöltve visszatér az életbe megfosztva minden emléktől. Ki lehet ő? Mitől különb a többiekénél? Csupa olyan kérdés, amire még sokáig nem kapunk választ. Egyelőre csupán annyit derül ki hősről, hogy férfi avagy nő, hogy a nemes és becsületes, ámde hit-

szó Almain vagy a tengerre és kalandozásra született Varani nemzetség emberei közül való-e, netán a gyönyörű, ám csalfa Dokkalfar sötét elfjei vagy a Ljosalfar büszke és rendíthetetlen tündéi között kell keresnünk az őseit? A téltündérek szemében mindez lényegtelen, hiszen az ő számukra nem hősről több elpusztítani való féregnél, aki pusztát létezésével beszennyezi a világukat.

Játékosként azonban nem teljesen mindegy, hogy az említett négyből (két emberi és két elf) melyik népet választjuk, hiszen részben ez határozza meg a hős kezdő paramétereit. A másik fontos tényező a patrónus istenség melletti elköteleződés, mivel mindegyik mennyi hatalom másként jutalmazza meg odaadó hűségünket. Utóbbiak esetében olyan bónuszokról van szó, mint több manna vagy életerő, jobb sebztűrés, nagyobb fizikai erő stb. A fajválasztás mindazonáltal nem befolyásolja hosszú távon a játékméretet, és igazából azt sem határozza meg, hogy milyen irányba fejleszthetjük a későbbiekben karakterünket. Azt leszámítva, hogy kezdéskor épp zárfeltörésben, mások meggyőzésében vagy kovácsolásban jobb-e hősünk, ne számítsunk lényegi különbségekre. Nem fognak ránk másként nézni az NPC-k, ha kalozoktól származó szőke hajú kalandorként vagy fennhéjázó elfként járunk elé-

INFO

A használt játékok kereskedelmének visszaszorítása érdekében bevezetett Online Passt a múltban jellemzően olyan játékok esetén vette igénybe az Electronic Arts, amelyek multiplayerrel is rendelkeztek. Ezért meglepő, hogy az újonnan vásárolt konzolos *Kingdoms of Amalur: Reckoning* kópiákban egy kód található, ami nélkül nem oldható fel a House of Valor frakcióküldetés.

bük. Ebből logikusan következik, hogy a karakterek külsőjének testreszabása elsősorban esztétikai célokat szolgál, ám ebben nem különbözik egyetlen más szerepjátéktól sem.

Viszonylag hamar kiderül, hogy visszatérésünk a halálból nagyobb jelentőséggel bír, mint azt a gnóm tudósok valaha is hitték volna. Feltámasztása szembement a sorssal, átírta az istenek által hozott szabályokat, és nem csupán a saját végzete feletti szabad rendelkezéssel ruházta fel őt, hanem a hatalommal is, hogy beavatkozhasson mások sorsába és megváltoztassa azt, ami el van rendeltetve. A karakterfejlesztésben ez az elv úgy érvényesül, hogy nincsenek előre meghatározott kasztok, minden játékos olyan irányba terelgeti a hősét, ami neki tetszik.

PÁLYAVÁLASZTÁS

Szintlépéskor először is arról kell határozni, hogy az alkalmanként kapott egy-egy skillpontot melyik képesség elsajátítására, illetve fejlesztésére fordítjuk. A Persuasion az NPC-kkel történő beszélgetés közben jön jól, és csökkenti a büntetési tételt, ha netán a magántulajdon szentségének semmibevételén érne bennünket az őrség. Az Alchemy egyrészt a házilag kotyvasztott főzetek



„A KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING LÁTVÁNYVILÁGA LENYÜGÖZŐ, BELE-
ÉRTEM EBBE ÚGY A TERMÉSZET SZÉP-
SÉGEIT, MINT A MESTERSÉGES STRUK-
TURÁKAT

komplexitására, másrészt a reagensek begyűjtésének hatékonyságára van jótékony hatással. Az utolsó négyzetmétert is felderíteni szándékozó játékosok ne spóroljanak a Detect Hidden képességen, hiszen enélkül jóval nehezebb lenne megtalálniuk a rejtett kincsekét, ajtókat, észrevenni és hatástalanítani a csapdákat. Ráadásul egyre több dolgot (ellenségek, lelőhelyek stb.) tesz láthatóvá a minitérképen is. A Dispelling, ill. a Lockpicking képességek a mágikus pecsétek, valamint a mechanikus zárok által védett tárolók feltörését teszik lehetővé külön minijátékok keretében. Az elsőként említett alkimia mellett a Sagecraft és Blacksmithing is a craftolós skillek közé sorolható. Míg utóbbi a fegyver- és páncéljavító szerszámok felhasználási hatékonyságát fokozza, valamint lehetővé teszi, hogy a feleslegesnek ítélt felszerelést alkotóelemeire bontsuk szét, majd azokból új, hatalmasabb tárgyakat készítsünk, addig a Sagecraft a kristályok metszésének és csiszolásának művészetét takarja. A végére maradt még két képesség, amelyekről feltétlenül szót kell ejtenem. A Merchantile felel azért, hogy milyen vételi/eladási árakkal

találjuk szembe magunkat a kereskedőknél, továbbá mennyi arany üti a markunkat a hulladékká minősített tárgyaink megsemmisítéséért. Jól jöhet ez akkor, ha nincs kedvünk/időnk/lehetőségünk felkeresni egy kufárt. (Apropó, a lopott holmikat csak orgazdánál lehet elpaszszolni, tisztességes kereskedő nem kapható ilyen csalafintaságra.) A Stealth képesség magáért beszél, minél magasabb szintű, annál hosszabb ideig maradunk észrevétlenek, és annál nehezebben szúrunk szemet, ha lopva közelítünk valakihez a célból, hogy elmetéljük a torkát. A skillek fejlesztésére a szintlépésen túl még két lehetőség adódik, egyrészt felkereshetjük az egyes szakterületek oktatóit, akik busás fizetségért (a játék kezdetétől számítva 10-15 órába kerül, míg annyit összekaparunk, ami egyetlen skillpontra elegendő) cserébe szívesen tanítják hősünket, másfelől viszont némi szerencsével olyan könyvekre is bukkanhatunk, amelyek nem csupán Amalur történelméből osztanak meg velünk érdekes szemelvényeket, hanem még tanulhatunk is belőlük.

Teljesen más lapra tartoznak a tulajdonságok (ability), amelyek a szintlépések alkalmával összesen három pont elköl-

MINDENKI A MAGA SZERENCSEJENÉK A KOVÁCSA

A *Kingdoms of Amalur: Reckoning* három, egyenként hat lépcsőfokban fejleszthető kasztot, valamint azok négy lehetséges kombinációját kínálja fel a játékosoknak, akik nem csak szintlépéskor, hanem lényegében bármikor szabadon válthatnak közöttük, amennyiben karakterük az adott diszciplína területén elegendő tapasztalattal rendelkezik. Ha nem így lenne, akkor sincs minden veszve, hiszen a sorsszövőknel némi aranyért cserébe újraoszthatjuk a szintlépéskor szétszórt pontokat.



HARCOS/ZSIVÁNY

A szabadabb mozgást biztosító könnyű vértetek részesíti előnyben a nehéz lemezpáncélokkal szemben. Fegyvereit úgy választja meg, hogy azokkal kecsesen és elegánsan vívhasson, ráadásul íjásznak sem utolsó.



HARCOS

Súlyos fémváltja a legtöbb veszedelemtől képes megóvni; ugyanis az a fajta, aki a harc sűrűjében érzi magát igazán elemében. Senki sem forgatja nála nagyobb hozzáértéssel a pallyt, a pörölyt vagy a hosszú kardot. Szívóssága révén jobban bírja a pofonokat, mint bármely másik kaszt képviselője.



MÁGUS/HARCOS

A hétköznapi harcosok talán bajban lennének, ha egy kimagasló képességű varázslóval találnák szembe magukat, ám amennyiben ők maguk is otthonosan mozognak a mágia területén, ellenállókba válnak a bűvigékkel szemben.



MÁGUS

A szintizsta elemi erőknél senki sem tud oly határozottan parancsolni, mint a bűbájszövő Mágus. Törékeny testének gyengeségét bőven ellensúlyozza megidézett védőpajzsával, villámcsapással, hóviharral és tűzesővel.

tését teszik lehetővé három különböző tulajdonságán. Amennyiben a Might tulajdonságokat erősítjük, akkor hősünk egyre jobb harcosává válik, ha a Magic fát részéssítjük előnyben, akkor értelemserűen a varázslatok megidézése válik erősségévé, míg a Finesse az árnyékban rejtőzést, a meglepetésszerű támadásokat, a méreggel bevont töröket és az íjakat favorizáló játékosok kedvence lesz. Az alkotók azonban mindezt megcsavarták oly módon, hogy az első szintlépéskor választott irány nem számít kényszerpályának, a hős jártasságát mindhárom területen szabadon fejleszthetjük. Amikor valamelyik tulajdonságára elegendő figyelmet fordítottunk, akkor elérhetővé válik az ahhoz tartozó első sorskártya, majd szépen sorban a többi is a ráköltött pontok függvényében. A megnyitott sorskártya mindegyike valamilyen bónusszal járul hozzá karakterünk sikeréhez, de csak addig, amíg épp aktív. Válogatni közöttük szerencsére bármikor tudunk, még vegyes kasztokat is létrehozhatunk a hozzájuk tartozó sorskártyaikkal, sajátos támadási formákkal és bónuszokkal, mint arról külön dobozban olvashattok.

Ha már a sorskártyaáknál tartunk, feltétlenül meg kell emlékezni azokról a különleges lapokról is, amelyeket akkor kapunk jutalomként, ha egyrészt sikeresen eljutunk a fő történet-szál bizonyos pontjaira, másrészt pedig időt és energiát nem kímélve teljesítjük a sokszor 5-6 órát is igénybe vevő frakcióküldetések láncolatait. Az ilyen lapok által biztosított bónuszok a sima sorskártyaikkal ellentétben összeadódnak, a jutalom jellege pedig döntéseink függvényében alakul. A legkevésbé sem mindegy ugyanis, hogy például a House of Ballads küldetésiánc

végén ki kerül a trónra, visszaáll-e a rend, vagy pedig a káosz eszközeként új irányból fúvó szellet támasztunk.

A karakterfejlesztés szabadságára végül a koronát az a lehetőség teszi fel, hogy amennyiben teljesen elégedetlenek vagyunk azzal az úttal, amire hősünk lépett, felkereshetjük a sorsszövők (fateweaver) valamelyikét, hogy némi aranyért cserébe újraoszthassuk az ability pontokat.

EGY FERTÁLYÓRA BILINCSBEN

Néhány bekezdéssel korábban ott tartottam, hogy hősünk magához térve egy olyan barlangrendszerben nyitja ki szemeit, ahol korábban még sosem járt. Alighogy kezébe veszi az első rozsdás pengét és magára ránt néhány koszos rongyot, amelyek még a nyirkos légáramlatok ellen sem nyújtanak védelmet, nemhogy a prizmere-kristályból kovácsolt fegyverek ellen, máris egy csetepaté kellős közepén találja magát. A Tuatha Deoina rábukant a Lelkek Kútjára és miközben kardjára hányja a meglepett gnómkokat, gondoskodik róla, hogy a természet törvényeibe belerondító eszköz megsemmisüljön. Rohamtempóban sajátítjuk el szegény amnéziás karakterünk irányítását, a harc, a mágia, a lopkodás és a zárfeltörés alapjait, ismerkedünk meg a tárcsás feleletválasztós, ill. kulcsszavakra történő rákérdezős elemeket kombináló párbeszédrendszerrel.

Míg el nem érjük a felszínre, minden egyes megmozdulásunkat szorosan gúzsba köti a szkript, hogy alaposan megvezessen bennün-

INFO

A Big Huge Games immáron tíz éve használja projektjeihez saját fejlesztésű játékmotorját, amit szellemesen Big Huge Engine névre kereszteltek. A motor rugalmasságát ékesen bizonyítja, hogy remekül helyt állt stratégiai (Rise of Nations sorozat), táblás (Catan) és most már szerepjátékban is.

ket. Ugyanis a Lelkek Kútjának maradványait rejtő romok közül kiszabadulva a klausztrófóbiával fenyegető vajatoknál alig nyitottabb csalitosra esik a pillantásunk a szikrázó napsütésben. (Ha sokáig álldogálunk tétlenül, akkor előbb-utóbb besötéedik és előbújnak a csillagok. Persze akkor is ez történik, ha nem tétlenkedünk.) Elég azonban néhány száz lépést megtennünk, hogy kiderüljön, a beáztság szűnni nem akaró érzését az okozza, hogy egy szűk völgykatonában vagyunk, ahonnan továbbhaladva elibénk tárulnak Amalur hatalmas királyságai. Pontosabban csak a Tündérföldeknek nevezett terület, ami egymagában tágasabb, mint amit a 2011 legjobbjának kikiáltott Skyrim egésze nyújtani képes. Vezessen az utunk erdőn-mezőn, hegyen-völgyön vagy lápvidéken át, minden régióban sajátos növény- és állatvilág kíséri fi-



Nem emelkedik ki egyik területen sem, ellenben az összes létező harcmódban jártas, minek köszönhetően a Tündérföldeket járva nem ütközhet olyan akadályba, amivel hirtelen nem tud mit kezdeni. Ha nem tudnátok eldönteni, hogy melyik irányba szakasodjatok, akkor ne tegyétek, válasszátok őt.



Képzeljünk el egy orgyilkost, aki teleportálással zavarja össze ellenfeleit és nagy távolságról is képes elemi, illetve méregalapú sebzést okozni nekik. Ő lenne az.



Nyers erő vagy pusztító varázslatok helyett sebési pontossággal célba találó nyílveszőiről és méregbe mártott halálos töreiről híres. Észrevétlenül csap le, nesztelenül végez áldozatával, majd húzódik vissza az árnyak biztonságába.

gyelemmel lépteinket. Nem költői és nem is túlzás az előbbi állítás, hiszen egyes mohafélék, ill. virágok a hősünk testében lakozó mágia hatására látványos aktivitást mutatnak. Mind a flóra, mind a fauna képes olyan fajokat felvonultatni, amelyek veszélyt jelentenek ránk nézve, de unalmas is lenne a világ, ha anélkül rónánk a mérföldeket, hogy kardot kelljen rántaniuk. A Kingdoms of Amalur: Reckoning látványvilága lenyűgöző, beleértem ebbe úgy a természet szépségeit, mint a mesterséges struktúrákat. Külön öröm, hogy az emberi, a gnóm, az elf, illetve a tündér települések mind-mind egyedi karakterisztikával, sajátos építészeti stílussal rendelkeznek. Hamar kedvencemmé vált Ysa, a nyártündérek mágiában fürdő fővárosa, minek láttán a legvéresebb Greenpeace aktivisták is örömkönyveket hullatnának.

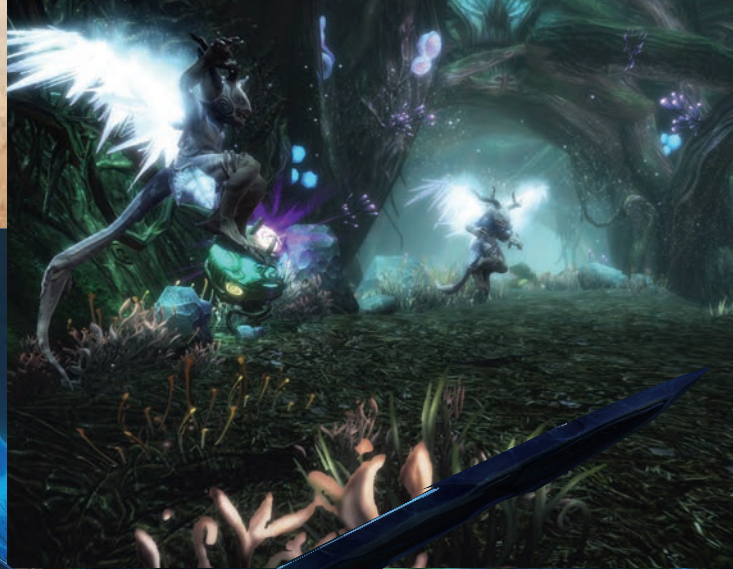


Teszt

» KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

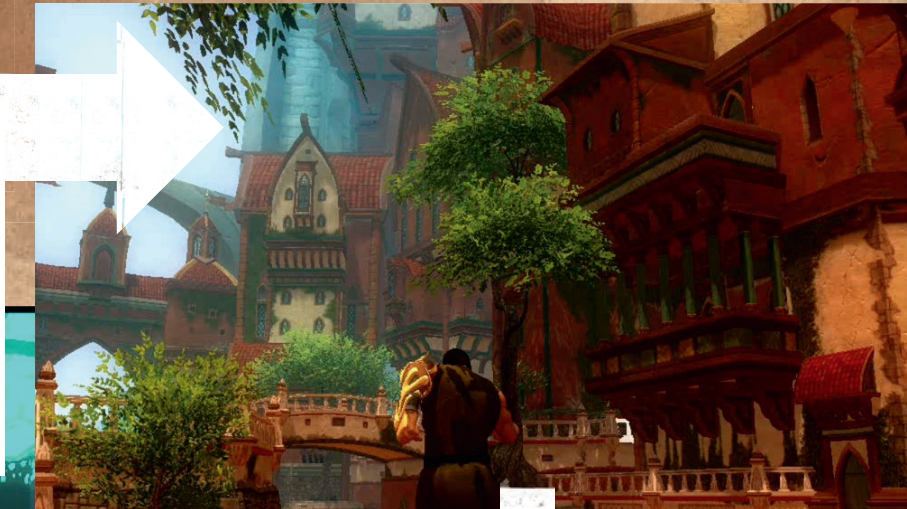


És ekkor látták utoljára Sir Siegrídet, a merészt



FŐNIXKÉNT TAMADOTT FEL HAMVAIBÓL

Bizonyára már csak kevesen emlékeznek arra, amikor 2009 tavaszán Damoklész kardjaként lebegett a Big Huge Games munkatársainak feje felett az állástalanság rémképe. A stúdió akkori tulajdonosa, a THQ nem látott elég fantáziát sem a csapatban, sem pedig annak fejlesztés alatt álló játékában. A rajfilmes Wii-exkluzív *God: The Game* esetünkben nem bír semmilyen jelentőséggel, annál izgalmasabb az *Ascendant* címre keresztelt multiplatform akció-RPG, aminek történetesen Ken Rolston volt a projektvezetője, és a történet központjában egy halhatatlan hős állt. A hasonlóság nem véletlen, hiszen erre a vázra húzták rá később – miután a 38 Studios felvásárolta a bajba jutott csapatot – Amalur világát, amit eredetileg egy MMORPG-hez álmódott meg R.A. Salvatore. Az *Ascendant* látványvilágán nem változtatott utóbb jelentősen a Todd MacFarlane vezette grafikus team, a leőtt projektből származó képeket habozás nélkül a *Kingdoms of Amalur*hoz társítanánk, ha nem ismernénk az eredetüket.





Te leszel a híres egyfejű



Ha-ha-ha, most komolyan, egy ólomkatona?!



ELŐBB-UTÓBB SAJÁT, TÖBB LÉPCSŐBEN BŐVÍTHETŐ HÁZUNK IS LESZ, AHOVA RENDSZERESEN VISSZATÉRHETÜNK GYÓGYÍTÓ ÁLMOT ALUDNI, FŐZETEKET KOTYVASZTANI, ÚJ FELSZERELÉST KÉSZÍTENI

A szörnyek és a karakterek kinézete is korrekt (bár az arcok animációján lehetett volna még javítani), némelyik pedig egyenesen kiemelkedő. Leginkább az olyan behemótok voltak képesek szó szerint levenni a lábamról, mint a trollok, a kétfejű ettinek és a gigászi főellenfelek, amelyek mellett még ők is el-törpülnek. Mindazonáltal a *Fable* és a *WoW* játékok rajfilmszerű bájosága által inspirált látványvilág nem fog tetszeni azoknak a játékosoknak, akik a realisztikus megjelenítést részesítik előnyben. Szerkesztőségünk tagjai is erősen megosztottak ebben a kérdésben.

Kalandozásunkat kézzel rajzolt világterkép és egy hasznos minimap (mindkettő zoomolható) segíti, amin nyomon követhetjük az aktuális küldetésünket, valamint azokat a feladatokat is, amelyeket későbbre tartogatunk. A már meglátogatott helyszínekre bármikor visszatérhetünk egyetlen kattintással, és így megspórolunk magunknak egy csomó kutyagolást, helyette percekig bámulhatjuk a töltőképernyőt. Természetesen választhatjuk a gyalogolást is, hiszen a már megtisztított területekre lassan visszaszavargunk a szörnyek, valamint újra leszüretelhetjük a virágokat. Érdekes egyébként mindent felfedezni, az utolsó eldugott kis barlangot is feltérni, de nem csupán a kincsek miatt, hanem a lebegő monolitokra emlékeztető lorestone-okért, amelyek érdekes történeteket mesélnek Amalur rég letűnt hőseiről. Ha az egyes területeken megtaláljuk és aktiváljuk mindet, akkor valamilyen permanens bónusszal (pl. mé-

regellenállás) gazdagodik karakterünk. Majdnem ilyen hasznosak az ezerfelé elszórt szentélyek, amelyeknél az istenek időleges áldásáért folyamodhatunk. Előbb-utóbb saját, több lépcsőben bővíthető házunk is lesz, ahova rendszeresen visszatérhetünk gyógyító álmot aludni, főzeteket kotyvasztani, új felszerelést készíteni, valamint drágaköveket csiszolni, hogy azokat a megfelelő foglalatba helyezve nagyhatalmú mágiikus tárgyakat hozzunk létre. Receptre csak alkímianál lesz szükségünk, de ha merészek vagyunk, akár kísérletezhetünk is a komponensek várható hatásából kiindulva.

SENKI SEM MENEKÜLHET A VÉGZETE ELŐL

Még a *Kingdoms of Amalur: Reckoning* sem, melynek hetekre elegendő küldetés-halma izgalmas, ám korántsem olyan mesteri történeté áll össze, mint amit egy R.A. Salvatore kaliberű írótól várna az ember. A fordulatok kiszámíthatóak, kevés az igazán emlékeztető és szerethető szereplő, a *Morrowind* és az *Oblivion* atyáuristerle, Ken Rolston által pedig a *Skyrim*-énél sokkal jobbnak tartott harcrendszer nem egy ponton bicaklik meg.

A szisztéma addig rendben van, hogy alapszíntén minden karakter használhatja az összes fegyvertípust (pallos, pöröly, hosszú kard, tör, tündérpenge, íj, dobókorong, jogar, bot), a pajzsot, a leggyengébb villámvarázslatot és az összes létező páncéltípust. Teljesen logikus, hogy a játékos által követett sors (harcos, mágus, tolvaj, ill. ezek le-

hetséges kombinációi) függvényében érdemes páncélt és fegyvert választani, amelyek között akadnak kivételesen ritkák, valamint összefüggő szettek darabjai is. (Előbbiket lila, utóbbiakat sárga színnel jelöli a játék.) Ám nagy kár, hogy bőrpáncélban pontosan ugyanolyan zajt csapunk, mint lemezvértben. Az ilyen apróságokra illet volna odafigyelni.

Az inkább távol-keleti játékokat idéző fegyverdizájn és a látványos kombók megítélése egyéni ízlés dolga, a Reckoning mód bevezetése pedig ötletes, egyedül a kivitelezés módja nem nyerte el tetszésemet. Nem árt tudni, hogy hősünk ún. sorsenergiát kap legyőzött ellenfelei után, és amint elegendő összegyűlik belőle, csapásai és varázslatai ereje rövid időre megsokszorozódik. Szinte nem is sebződik, ő maga észrevehetően fűrgébbé, ellenfelei pedig lomhává és esetlenné válnak, miközben a világ körülötte indigókék színeződik. Ha ebben a módban gyorsan lecsapjuk az ellenfeleinket, akkor az utolsó egy gombnyomogató quick time event keretében kivégezhetjük extra.tapasztalati pontokért cserébe. Szép is, látványos is, de a QTE még egy akciójátékban is bugyuta megoldás, hát még egy RPG-ben.

Az egér+billentyűzet kombót sürgősen felejtsük el, viszont a sokkal jobban kézre eső kontrollor használata esetén is rengeteg lesz az üres levegőt ért kardcsapás a nem túl intelligens kamrakerelés miatt, ill. a célpontra lockolás lehetősége híján. Az pedig teljesen érthetetlen, hogy a kiválasztott elsődleges

és másodlagos fegyverek közül mért csak az látszik, amit épp használunk, és ugyanez igaz a pajzsra is, amit önállóan kezel a játék. 2012-ben ne a semmi-ből kapjuk elő és ne tűnjön el használat után.

Bár a hírhedten bugos demóhoz képest sokat javult a helyzet, a fenti hibalistához hozzá kell még írunk az időnként megkeveredő mentéseket, a borzalmasan hosszúra nyúló töltési időt, valamint a ritkán, de mégiscsak előforduló questbugokat. Még szerencse, hogy a korábbi mentés visszatöltése mindig megoldotta a problémát. Mindössze ennyin múltott a halhatatlanság.

Chavalier

HARDVER

Win7 (SP1) / Vista (SP2) / XP (SP3), Intel C2D 2,2 GHz, vagy AMD Athlon 64 X2 5000+ 2,6 GHz, 2GB RAM, 10,5 GB HDD, GeForce 8800 GT 512 MB vagy ATI Radeon HD3650 512 MB

- + hatalmas világa valóságos időtemető
- + ötletes fejlődési rendszer
- + mindenért megjutalmazza a játékost
- idegesítően sokáig tölt
- átgondolatlan harcrendszer
- bosszantó bugok

CHAVALIER

Érdekes belevágnod, ha még bírod szuflával a *Skyrim* után.

83

Karakterek jönnek-mennek, de a kardok csatája örök

SOULCALIBUR V



INFO

Kiadó **Namco Bandai**
Fejlesztő **Projekt Soul**
Platformok **Xbox 360, PS3**
Röviden A népszerű Soul sorozat hatodik reinkarnációja.
PEGI 16+

A SOUL SOROZAT MÁR 1999 ÓTA A VEREKEDŐS JÁTÉKOK EGYIK IKONIKUS DARABJÁNAK SZÁMÍT, SZINTE MINDENKI ISMERI A FEGYVEREKSEL OPERÁLÓ HARCI JÁTÉKOT ÉS ANNAK SZEREPLŐIT. Az előző epizód már négy éve megjelent, ideje volt, hogy a Projekt Soul is letegyen valamit az asztalra. Éppen időben, hiszen az utóbbi egy évben a verekedős játékok a reneszánszukat élik, köszönhetően a tavalyi *Mortal Kombat* fergeteges sikerének. Azért nem mindegy, hogy egy ilyen viszonylag egyszerű mechanikával működő játéktípusból el lehet adni konzolokon három milliárd darabot (az *SCIV*-ből eddig olyan 2,5 milliárd darab ment el hozzátartólagosan). Szóval az időzítés tökéletes, de időközben a vetélytársak sem unatkoztak, az idei évben komoly konkurenciaharcra kell számítani ebben a kategóriában (*Street Fighter X Tekken*, *Dead or Alive 5*, hogy csak néhányat említsek).

VETERÁNOK ÉS ZÖLDFÜLŰEK

Összesen 27 karakterrel küzdhetünk a játékban, ezek közül vannak visszatérő, kedvenc szereplők, de vannak teljesen új belépők is (összesen nyolc új karaktert ismerhetünk meg). Mindegyik más-más harci stílussal és fegyverrel rendelkezik, elég sok elborult kombinációt láthatunk. A meglehetősen rövid, alig három órás sztori mód után a meglévők mellé újabb karaktereket kapunk, ezek közül kettő a már meglévő főszereplők továbbfejlesztett változata, a másik kettő pedig olyan szereplő, akinek a fegyverzete és mozdulatai

minden menetben változnak. A *Soul* sorozatra jellemző vendégkarakter páholy sem maradt idén üresen, bár sajnos csak egyetlen híresség, nevezetesen Ezio Auditore debütált a *SoulCalibur V*-ben. Mint emlékeztető, a negyedik epizódban három *Star Wars* szereplő is helyet kapott (Yoda, Darth Vader, Starkiller), ezért kicsit soványnak tartom ezt az egy szem bérgyilkost. Ezio elég kellemes színfoltja az árka arénának, de a licenc csak eddig tartott, sajnos a sztoriba már nem tudták beleszúfolni kedvenc bérgyilkosunkat.

KÉT TESTVÉR EGYMÁS ELLEN

A *SoulCalibur V* történetének főszereplői, Patroklos és Pyrrha testvérek. Mindketten Sophitia gyermekei, ráadásul még a harcmórárt is átvették (mint tudjuk, Sophitia kicsi, kerek pajzzsal és rövid karddal harcolt az előző részekben). 1607-ben járunk, a háborúk mindennaposak Európa-szerte. A békes lakosságot démoni erővel megátkozott harcosok pusztítják, a lelkiükből szerzett erővel emelkednek egyre magasabbra a harcosok hierarchiájában. Patroklos rég elveszett nővérét keresve sorra járja Európa országait (igen, Magyarország is szerepel a történetben, de sajnos egyetlen helyszín sem felismerhető benne). Egy váratlan fordulat után megtalálja a lányt, de kiderül róla, hogy megfertőződött démoni hatalommal, így a családtagok meggyilkosítása nem úgy sikerül, ahogy azt eltervezték. Innen csak még kuszább lesz az egész: megjelenik egy isteni hatalommal bíró lény, aki a testvérek halott anyjának képét ölti magára, szerepet kap a két ikerkard, a Soul Edge és

a *SoulCalibur* és a szokásos japán összevissza történet, melynek nincs sok értelme. A vége persze a megszokott happy end, de azért nem nagyon lehet összehasonlítani a *Mortal Kombat* gigászi hadjáratával.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMETENBEN

A tervezők nemigen voltak megelégedve a negyedik rész játékmekánikájával, számos elemet teljesen kihagytak az újból (a páncélok állapotát jelző csíkot, Critical Finish, Soul Gauge), néhányat meg teljesen átalakítottak. Az egyik komolyabb változtatás a védekezésben történt (Just Guard): aki igazán profi a játékban, az megteheti, hogy pontosan akkor nyomja meg a védekezést, amikor az ellenfél támad. Amennyiben tizedmásodpercig pontosan nyomjuk meg a gombot, akkor kiváló védekezést hajtunk végre és előnyös pozícióból indul ellentámadásunk. Azt gondolom mondanom sem kell, hogy szinte soha nem tudtam ilyen védekezést szándékosan véghezvinni, túl gyorsan támadtak az ellenfelek. Ez a sebesség amúgy az egész játékra (sőt a teljes sorozatra) jellemző, elég egyetlen másodpercere lazítanunk, s máris azon kapjuk magunkat, hogy az ellenfél bevisz egy olyan kombót, ami az élet-erőnk 90 százalékát leszívja. Ez persze elég frusztráló, gyakran éreztem úgy harc közben, hogy az irányítást és a kezdeményezést egyszerűen ellopja tőlem a gép (magyarul csal). Új elem még az oldalra lépés is, ez egy egyszerű, de elegáns megoldás arra, hogy elkerüljük a lassabb, s ezáltal erőteljes támadásokat (a parry képesség teljesen kikerült



ebből az epizódból). Két új superkombó került be a játékba, de ezeket előhozni közel sem olyan egyszerű, mint a *Mortal Kombat X*-ray támadásait (magánvéleményem szerint látványban is elmaradnak a nagyszerű versenytárstól), szóval csak azok kísérletezzenek vele, akik képesek egyszerre és hiba nélkül lenyomni nyolc különböző gombot a kontrolleren. Ez általában igaz a többi kombóra is – nekem egy kicsit nehéznek tűnt a különböző támadások előhívása, bár ezt annak tudom be, hogy a *Mortal Kombat*on szocializálódtam.

MI SZEMNEK ÉS FÜLNEK INGERE

Nem nagyon lehet vitatkozni azzal a meglátással, hogy a *SoulCalibur V* grafikája és animációi a kategória csúcsát jelentik. Ez az a rész, ahol szerintem veri a *Mortal Kombat*ot, a japán fejlesztők aprólékos gondnal dolgozták ki az összes karaktert. A sorozat védjegyé-

vé vált duzzadó keblű és lenge ruházatú hölgyek ismét szemet gyönyörködtetőek (a történet szerint 17 év telt el az előző részek óta, de a régi karakterek alakján és domborulatain szerencsére nem fog az idő) és az animációk valami elképesztően jól néznek ki. Óriási a kontraszt a *Mortal Kombat* kifejezetten szörnyű átvezető képsoraihoz viszonyítva, nemigen tudom elképzelni, hogy ennél remekbeszabottabb összekötő mozikat látunk valaha ezen a konzolgeneráción. Elképesztően szépek a karakteranimációk is, a fegyverek találatkor mágikus kisüléseket hagynak maguk után, nagyon durván néz ki az egész. A sztori mód zenéje engem egy az egyben a Trónok harca főtemájára emlékeztet, egészen jól illeszkedik a középkori történetvezetéshez. A küzdelmek előtt hallható zenék többségében elviselhető, de kiemelkedő új dallamokat nemigen hallottam.

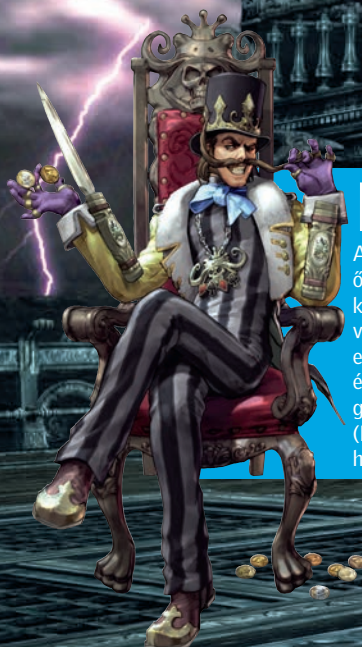
KARAKTERTERVEZÉS FELSŐFOKON

A korábbi részekben megismert és megszeretett karakterkészítő ismét a rendelkezésünkre áll kibővített lehetőségekkel és funkciókkal. Itt készíthetjük el a saját sajátizunk szerinti karaktereket, melyeken szinte minden apró részlet megváltoztathatunk. Időmilliomos játékosok számtalan ismert hőst elkészítettek már a *SoulCalibur*ban, az egyik kedvencem Drizt Do'Urden hasonmása volt. Tengernyi időt el lehet verni a karakterkészítéssel: beállíthatjuk a karaktermagasságot, különböző ruhákat agathatunk hősünkre, fegyvereket és harci stílusokat rendelhetünk hozzá, de még az arcán lévő festés színét is meghatározhatjuk. Ráadásul, ahogy egyre mélyebbre ássuk magunkat a játékban, úgy kapunk új ruhákat, fegyvereket és stílusokat,



SOULCALIBUR V COLLECTOR'S EDITION

- *SoulCalibur V* játék
- művészeti album
- titkos levél
- exkluzív, könyv alakú tartódoboz
- így készült az SCV DVD
- soundtrack CD
- exkluzív grafikai artwork a fejlesztők aláírásával
- exkluzív Dark Knight és White Knight kosztümök a karakterkészítőhöz



DAMPIERRE

A megjelenés napján csak az előrendelők (és ők is csak bizonyos kivételezett üzletekben) kapták meg ezt a karaktert, de terve van véve a DLC letöltés is. Dampierre nagyon egyedülálló karakter, egy bohócra emlékeztet és mindenféle piszkos trükköket vet be a győzelem érdekében. A *SoulCalibur PSP* (Broken Destiny) verziójából már jól ismerhetjük öklémét.

” A SZOROZAT VÉDJEYÉVÉ VÁLT DUZZADÓ KEBLŰ ÉS LENGE RUHÁZATÚ HÖLGYEK ISMÉT SZEMET GYÖNYÖRKÖDTETŐEK

VENDÉGSZEREPLŐ: EZIO AUDITORE DA FIRENZE

A fejlesztők szerint azért választották Ezio-t vendégszereplőnek, mivel a rajongók panaszkodtak a *Csillagok háborúja* karakterek miatt, mondván, egyáltalán nem illenek bele a *SoulCalibur* univerzumba (szerintem meg pont emiatt voltak érdekesek). Ezio ezt a ruházatát a *Brotherhood*-ban viselte, sőt még a zenéje is az *Assassin's Creed II* játékból lett áttemelve. Volt egy kis időbeli eltolódás (pontosan 100 év), de egy titokzatos varázstárgy bevonásával ezt kimagyarázták a fejlesztők. Ezio karddal, a rejtett pengéjével, egy számszeríjjal és titkos lőfegyverével harcol. Nagyon erős karakter, bár a védekezésben nemigen jeleskedik.



amiket felhasználhatunk online karakterünk kicsinosítására.

HA MÁR UNJUK EGYEDÜL

Aki végzett a sztori móddal és már unja a gépi ellenfeleket, az látogasson el az online arénákba, egészen biztosan talál magának ott megfelelő ellenfelet. A fejlesztők sokat javítottak az online játékok rákfenéjét jelentő lagon, a hírek szerint most már egészen élvezhetőek a csaták, a mozdulatok szinte késedelem nélkül megjelennek a másik játékos konzolján is. Külön öröm, hogy az online csatákból az utolsó nyolcat vissza is nézhetjük, így elemezve ki a saját és ellenfelünk hibáit. Általánosságban elmondható, hogy a *SoulCalibur V* inkább az online részre lett kihegyezve, ebben az epizódban a magányos játékosok a sztorin, az árkád módon (hatküzdelmes mini tournament) és a *Legendary Souls* módon (nagyon erős gépi ellenfelek ellen kell megmérkőznünk, nekem egyszer sem sikerült itt nyernem, szóval hamar elment a kedvem az egészről) kívül nem sok mindent kapnak.

SZÁZ SOULNAK IS EGY A VÉGE

Meglehetősen vegyes nálam a játék megítélése. A negyedik résszel nagyon sokat játszottunk a fiammal, de sajnos azok a változások, amiket az ötödik részben vezettek be, számomra nem voltak elegendőek. Talán túlságosan is rámentek az online részre és egy kicsit elhanyagolták az egyjátékos tartalmat. Nagyon hiányzott a *Mortal Kombat*-ban bevezetett Challenge Tower, egy ilyen extra kihívást igazán el tudtam volna viselni itt is. Kicsit volt az érzésem, hogy ismét becsomagolták a negyedik részt, rádobták a dobozra Ezio képét, hogy vásárlásra bírják az *Assassin's Creed* rajongókat is, de ennél többet nem nagyon tettek a sorozat hírnevének öregbítéséért. Ettől függetlenül az alap rendben van, szóval aki egy igazán jó verekedős játékot szeretne a *Mortal Kombat*-ja mellé, az bátran próbálja ki, de akinek megvan a *SoulCalibur IV* és elégedett vele, az nagy valószínűséggel csalódnai fog az új részben.

Mocsy

TALÁN TÚLSÁGOSAN IS RÁMENTEK AZ ONLINE RÉSZRE ÉS KICSIT ELHANYAGOLTÁK AZ EGYJÁTÉKOS TARTALMAT

- + vizuális orgia
- + saját karakterkészítő
- kevés igazi újítás
- minimalista egyjátékos rész
- zagyva történetezés

MOCSY

A következő részben már valami komolyabb változtatásra lenne szükség, ennyi nem elég.

81



KATSUHIRO HARADA

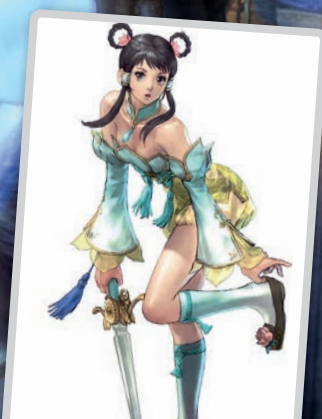
A *SoulCalibur* és a *Tekken* szériák producere, aki komoly szerepet kapott a *SoulCalibur V*-ben. Játsszani sajnos nem játszhatunk vele, viszont ellenfélként kiválaszthatjuk a Quick Battle részben. Speciális harcmódorát egy *Tekken* karaktertől kölcsönözte – egy kis marketing promóció a *Tekken* sorozatnak. Jóféle, szeretjük.

AZ ÚJ BELÉPŐK



ELYSIUM

A *SoulCalibur* bosszúálló szelleme, akinek egyetlen célja a gonosz Soul Edge és hordozóinak megsemmisítése. Tervéhez szüksége van Patroklos együttműködésére, ezért felveszi halott anyjának alakját. Nincs igazi harci stílusa, a női harcosok stílusát veszi át és alkalmazza sikerrel.



LEIXIA

Xianghua kalandvagyó kamaszlánya a házassága elől menekült el a nagyvilágba. Kínai neveltetése és kinézete ellenére jól boldogul a nagyvilágban, a sztoriban is találkozhatunk vele, sőt még küzdhetünk is ellene. Harci stílusát az anyjától örökölte, kardjával veszedelmes ellenfél bárki számára.



NATSU

Egy neves démonvadász nindzsa klán tanítványa, a *SoulCalibur* előző részében szereplő karakterek okították az ikerpengék művészetére. Leixiával együtt indul a nyugati félteke felfedezésére. Két nindzsakardot használ, törekény külsejével sok harcost tévesztett meg, de küzdelem közben kimutatja a foga fehérjét.



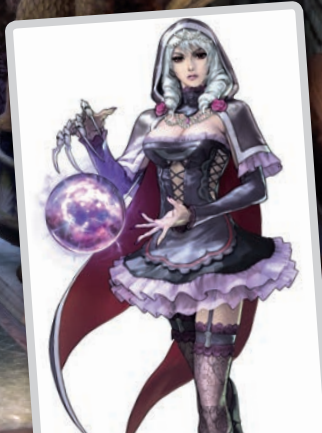
PATROKLOS

A *SoulCalibur V* főszereplője, aki elveszett nővérét keresi. Anyját démonok ölték meg, ezért elhatározta, hogy szent harcos lesz, aki a démonok kiirtásának szenteli az életét. Rövid karddal és pajzzsal harcol, de később ő lesz a *Soul Calibur* hordozója.



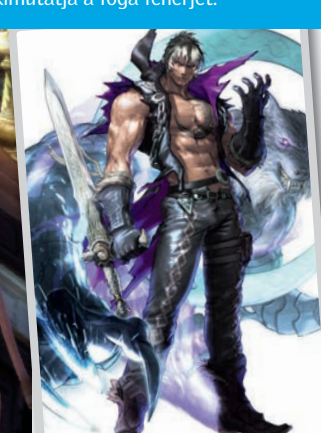
PYRRHA

Patroklos nővére, akit három éves korában elragadtak családjától. Tira neveli fel, de egy szót sem szól arról, hogy van egy testvére. Anyjához hasonlóan rövid karddal és kis, kerek pajzzsal harcol, de később ő lesz a gonosz Soul Edge hordozója is.



VIOLA

Amnéziás látnok, aki meglehetősen veszélyes foglalkozást űz, mivel mindig az igazat mondja, s azt kevesen viselik el. Egyetlen barátja Z.W.E.I., csak az ő társaságában érzi jól magát. Harci stílusa meglehetősen egyedí, a kristálygömbjét használja fegyverként (vagy pusztakezes harcművész).



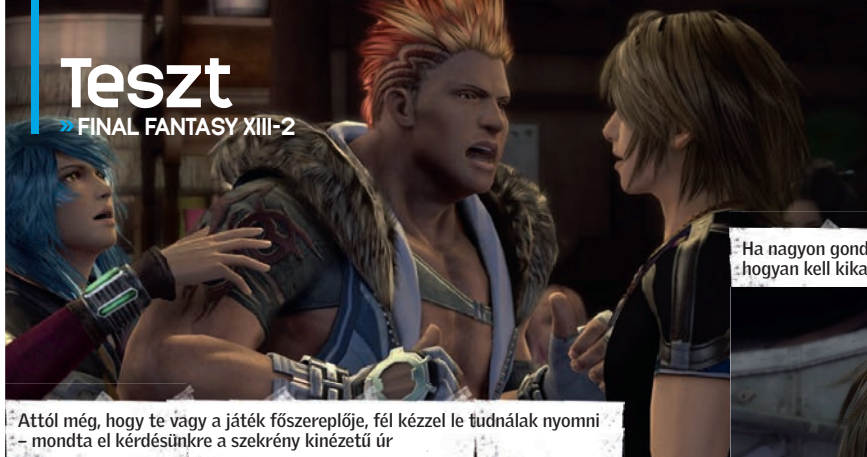
Z.W.E.I.

Egy rejtélyes karakter, aki egy magyar gróf bérgyilkosai elől menekül. Sokan azt terjesztik róla, hogy vérfarkas, de ebből csak annyi az, hogy egy farkasdémon képes megidézni segítségül. Profin bánik a hosszú kardjával, de előszeretettel használja farkasteremtényét is.



XIBA

Leixia és Natsu útítársa, aki mesterialen bánik a botokkal és bármilyen csínytevésre kapható. Folyton éhes, ez valószínűleg annak köszönhető, hogy korán árvaságra jutott és magáról kellett gondoskodnia gyerekkorától. Botvívásban nincs párja, veszedelmes ellenfél, ha feldühítik.



Attól még, hogy te vagy a játék főszereplője, fél kézzel le tudnának nyomni – mondta el kérdésinkre a szekrény kinézetű úr

Ha nagyon gondterhelten nézem, talán rájövök, hogyan kell kikapcsolni ezt a melltartót



MONDTAM, hogy nem veszek részt szurkos-tollas-csirkés játékokban



This is Lightning's knife. I keep it in my room, but how did it get out here?

(Nem) Ez a harc lesz a végső

FINAL FANTASY XIII-2

AMIT AZ IRODALOMBAN MICHAEL ENDE VÉGTELEN TÖRTÉNETE JELENTETT NEKEM, AZT JELENTETTE SOKÁIG A VIDEOJÁTÉKOK KÖZÜL HIRONOBU SAKAGUCHI FINAL FANTASY SOROZATA. Nem, egyáltalán nem azért, mert a sorozat címeinek száma a spinoffokkal együtt a húszat verdesi, ha pedig minden, különböző platformra kiadott címet összeadunk, bizony a félszázat is meghaladja a különböző FF iterációk száma. Szóval nem ezért. Hanem azért az érzésért, ami eltöltött, amikor a *Final Fantasy VII*-et anno elindítottam: a „bármilyen lehetséges” érzése miatt. Az FF különálló történeteiben éppen a mesélés módja volt mindig is közös (a játékmeneten, a chocobókon, a színes ruhákon, a minijátékokon, a tűzről pattant főhősökön és egyéb utalásokon kívül persze) – a komplex, néha a melodráma határán egyensúlyozó cselekmény, a felejthetetlen, sokszínű szereplőgárda és a fordulatos, szívhez szóló történet.

ORSZÁGOMAT EGY ORVOSÉRT

Nem csoda tehát, hogy az idén negyedszázados sorozat készítői és a Square az FF XIII hegesztésekor úgy érezték, itt az ideje a megújulásnak. Egy ilyen döntés persze minden hatalmas rajongótáborral rendelkező sorozat esetében rizikós, mégis erre a sorsra jutott Lightning kalandja is, és hát igen, hi-



INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Square Enix**
 Platformok **Xbox 360, PlayStation 3**
 Röviden **A Final Fantasy sorozat számára a 13-as szám nem hozott szerencsét: Lightning innovatív története a remek grafika és történet ellenére is enyhén szólva megosztotta a rajongókat. Vajon hogy sikerült második nekifutásra? PEGI 16+**

ába figyeltek különösen a sorozat védjegyévé vált remek történetre, a fejlesztők ennek oltárán több hagyományos stílusjegyet is feláldoztak. A remek harcrendszerrel kecsesgető, fordulatos, sokszor filozófiai mélységeket feszegető történetű játék olyan lett, mint egy csinos akciósztár: a látványos, izgalmas külső felszínes, a végtelenségig lineáris játékmenetet takar – a rajongók és kritikusok pedig bizony nem is tartották magukban véleményüket. Az internet hangos kritikákkal telt meg, és Hironobu azal szembesült, hogy míg az új rajongók imádják sok szempontból innovatív, remek játékát, a régiek szemében a szabadság, a mellékküldetések játékból történő kiemelése miatt jó barátból bizony árulóvá vedlett. Száz szónak is egy a vége: bár a Square-nél eredetileg nem terveztek közvetlen folytatást a XIII-as FF-nek, Hironobi úgy érezte, ki kell küszöbölnie a csorbát, és még egyszer nekifutott. Lássuk, milyen eredménnyel!

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

Az *FFXIII-2* tehát nagyjából ott veszi fel a fonalat, ahol azt a XIII végén eljuttattuk. De hol is? Az előző rész meglehetősen komplex története dióhéjban: a világot az isteni hatalommal rendelkező entitások, a fal'Cie-k uralják, akik létrehozzák a földi (azaz égi, de izé, nem abban az értelemben) paradicsomot, Cocoon buborékba zárt, lebegő városát Gran Pulse, az érintetlen, veszélyes vadon felett. Az istenek háború-

ja során aztán Cocoon burka megsérül, melyet Pulse-i anyaggal foltoznak újra. A fal'Cie-k általános sors kusza fonalain, kiválasztottjaik vízió formájában ismerkednek meg küldetésükkel, s így l'Cie-kké válnak, akik célja az emberiség sorsának előre vitele. Ilyen l'Cie az előző rész rózsaszín hajú, tűzről pattant menyecskeje és húga, Serah, akikben hamarosan kikristályosodik, hogy ki kell kristályosodniuk. Azaz: az *FFXIII* kegyetlen világában az l'Cie-kre, ezekre a mágiahasználó, különleges földi helytartókra kegyetlen sors vár amennyiben teljesítik küldetésüket, kristállyá változnak, és az idők végezetéig azok maradnak; amennyiben pedig ellenszögülnek, agyatlan, vérszomjas szörnyetegekké változnak. Az előző részben a Cocoon és Pulse közti ellentéték annyira elmergesedtek, hogy a korrupt cocooni kormány, a Sanctum és még korruptabb hadserege úgy dönt, egy titokzatos „fertőzés apropójából” megtilt minden érintkezést Pulse-zal, akik pedig ezt nem tartják be, azokat meg kell tisztogatni jól. Leginkább karddal és gépfegyverekkel. Mindkét hősrünk, Lightning és Serah is ellenszögül küldetésének, vőlegényével, az eredetileg a hadseregben, a NORA-ban szolgáló, majd lázadóvá vált Snow-val végül mégis sikeresen rendet tesznek a gonoszok között – Cocoon lezuhanását Fang és Vanille, két fal'Cie akadályozza meg, akik kristálypillérré változva tartják meg Cocoon Pulse fölött. Lightning és Serah így nem l'Cie többé.

IGAZI JAPÁN

Akárhogy is nézzük, az *FFXIII-2* ízig-vérig japán játék. A túl vagány karakterek, a színes hajak, a moogleszerű fura kis lények és a hihetetlen fantáziadús, sokszor melodramatikus, túlbonyolított történet mind-mind erről tanúskodnak. A japánok a fikcióban mindig azt próbálják megmutatni, magukéva tenni, ami nincs nekik (a munkahelyen egyenruha, hagyományosan fekete egyenruhát, a szem vágott – innen a mangák túl díszes ruhái, a színpompás, örültebbnél örültebb frizurák és a hatalmas szemek). Az *FFXIII-2*-nél mégis azt éreztem, hogy ez a kavalkád a kevésbé rugalmas, keleti kultúrák iránt nem érdeklődő játékosnak kicsit sok lehet: az alaptól is elvont történet még kevésbé hozzáférhető, a karakterek még furcsábbak, a zene még hektikusabb, örültebb, gyorsabb, a humor pedig még animésabb. Én ezt kifejezetten szeretem, de lehet, hogy van, akinek gondot okoz. Mindenesetre annál, akit idegesít a moogles külseje, hangja vagy az, hogy minden mondata után azt mondja, hogy kupo, lehet, hogy néhányszor le lesz verve a biztosíték.

A meghatározó befejezés keretei között Lightning áldását adja Serah és Snow eljegyzésére, hogy aztán majd együtt álljanak a legördülő kreditek alatt a naplementében. Egészen a *XIII-2* megjelenéséig.

IN MEDIAS RÉS

A már amúgy is igen bonyolult történet egyszerű Boci boci tarkának tűnhet az *FFXIII-2* in medias res kezdődő alaphelyzetéhez képest. A *XIII-2* elején ugyanis úgy tűnik, hogy az óriási csata következtében „megborult” az idővonal: a túlélők Pulse-on új várost alapítottak, és most New-Bodhumban, a szörnyektől hemzsegő vidéken élnek. Ez még rendben is lenne, csak Serah-n kívül mindenki úgy emlékszik, Lightning eltűnt az ütközet közben, és sosem lehetett ott a diadalnál. Mindenki, kivéve Serah-t, akit bolondnak tartanak, hiszen olyan dolgokra emlékszik, amelyek meg sem történtek. Snow végül Serah kérésére Lightning keresésére indul, aztán órára se hall többet soha senki. Így telnek a new bodhumi hétköznapok, mikor is egy furcsa szerkezettel fiatal fiú érkezik a városba, kinek tarka, túldíjazolt maskarájára és frizurájára egy pillantást vetve rögtön tudjuk, hogy a játék másik főszereplőjéről van szó. Nos, ez a bizonyos Noel azt állítja, a 700

évvél későbbi jövőből érkezett, mégpedig két céllal: hogy Lightning kérésére megmentse Serah-t, és hogy megmentse a világot a legördülő kreditektől. Az utóbbit pusztán önszorgalomból: Noel ugyanis az utolsó ember a földön, látott meghalni mindenkit maga körül, és úgy tűnik, a dolgok ilyenén folyása nem tetszett neki, változtatna a dolgon, ha lehet. A történet tehát összekuszálódott idővonalakkal, téridő-résekkel és egy nagy csatával veszi kezdetét: a játék elején egy epikus, *God of War* is megszégyenítően gigantikus csatában Lightningot irányítjuk a messiás jövőben, most épp egy hosszú hajú, igen cinikusnak tűnő, Caylus nevű úriember ellen, aki mindenféle randasággá változik át. Az interaktív csata során aztán Noel is megjelenik, aki úgy tűnik, csodáért imádkozott, és így manifesztálódott a Valhallában. De nem marad sokáig, mert Lightning viszaküldi értünk, Serah-ért a jelenbe, és ezzel kezdetét veszi a játék.

TANULÓPÉNZ

Úgy tűnik, a Square-nél alaposan fontolóra vették a felháborodott rajongók kritikáit, hiszen a program épp a kifogsolt pontokon változott a legtöbbet. Le a kalappal: a fejlesztők másfél év alatt gyökeresen átalakították játékukat, ami így az egyező univerzum és az ismerős

helyszínének ellenére is frissnek hat. A lineáris történetet nagyfokú szabadság váltotta fel: Noellel és Serah-val idősíkok és helyszínek között utazhatunk, melyek között kikötőül szolgál a téridő féregjárata, a Historia Crux. Visszatértek a melléküldetések is. Az idősíkokat akár ki is hagyhatnánk, és mégis teljesíthetnénk a játékokat. De akkor bizony sok minden jóból kimaradnánk. Döntéseink nagyban befolyásolják a játék végkifejletét. A gammának rengeteg különböző befejezése van, de egyet se féljünk: a Cruxból egy adott időpontba visszatérve egy adott, történelmileg fontos eseményt újrajátszva akár másképp is dönthetünk. A mentési rendszer így egészen zseniális. Egyrészt végre bármikor menthetünk, másrészt nem kell az egész játékot újrajátszanunk, ha látni akarjuk, mi történt volna, ha másképp döntünk. Elég bárholon bármikor visszatérnünk a Cruxra, ahol az időkaput bezárva majd újrainyitva újrajátszhatjuk az adott idővonalat. Ha másik idősíkbba utazunk, a hátrahagyottban megáll az idő erre az időszakra. Ez teszi lehetővé, hogy egy melléküldetésben valakinek kifutófiút játszunk, miközben másvalaki élet-halál közt várja, hogy megmentjük. Ha az összes fellelhető bónuszt, elrejtett időrészletet és artefactot meg akarjuk találni, az összes időkaput meg akarjuk



AZ ANIMÉTŐL A CGI-IG

A *Final Fantasy* sorozat szereplői a *Zeldáé*hoz hasonlóan részről-részre más művészeti koncepció alapján, más stílusban elevenednek meg. Az első részek pár bites karakterei után jött a rajzfilmesebb megvalósítás, az *FFVII*-ben a teljes anime, az *FFVIII*-ban a darkosabb, reálisabb figurák és így tovább. A sorozat huszadik évfordulóján készült *Dissidia* volt igazán különleges abból a szempontból, hogy benne az *FF*-ek több legendás főhősével is játszhattunk.

” A MÁR AMÚGY IS IGEN BONYOLULT TÖRTÉNET EGYSZERŰ BOCI BOCI TARKÁNAK TŰNHET AZ *FFXIII-2* IN MEDIAS RES KEZDŐDŐ ALAPHELYZETÉHEZ KÉPEST

FANTÁZIÁK EGY TÉMÁRA

A sorozat fő részei mellett (melyek között a hagyományos JRPG és az MMO egyaránt megtalálható) több spin-off és remake is napvilágot látott. A legsikerültebb talán a *Final Fantasy Tactics*, amely sajátos, komplex stratégiai játékmotívumával és remek történetével műfajt teremtett. A *Final Fantasy VII* kapcsán hat spin-off készült különböző platformokra, ezek közül a legutóbbi a 2007-es *Crisis Core* PSP-re. Nem feledkezhetünk meg az egész estés mozi- és DVD-filmekről sem, de játékfigurák, papír, és kockaalapú szerepjáték és gyűjtögetős kártyajáték formájában is találkozhatunk a *Final Fantasy* karaktereivel.

nyitni, akár ötven órát is beletolhatunk a játékba.

Két új hősünk szerethető figura – már amennyiben túl tudjuk tenni magunkat az *FF*-re jellemző módon agyondizájntól fizimiskájukon, a történet pedig komplexitása ellenére jóval könnyedebb, mint a *XIII*-as epikus, egzisztenciális kérdéseket feszegető meséje. Az *FF* védjegyeként számító szabadon bejárható területekkel, a világtérképként funkcionáló Cruxszal és a mellékküldetésekkel együtt visszaterék a véletlenszerű harcok is. A harcrendszer eleddig is az *FFXIII* erősségei közé tartozott, de itt – ha lehet – még tökéletesebb az adok-kapok, a sorozat egyik legjobbjá. Megmaradt az ATB (Active Time Battle) rendszer, tehát a harcba továbbra is paradigmaváltással szólhatunk bele. Nem, nem gurultak el a gyógyszereim, az új *FF*-ekben hőseinket nem közvetlenül irányítjuk, hanem stratégiájukat, harcmodorukat a helyetthez és az ellenfélhez mérten változtathatjuk, kombinálhatjuk. Hogy azok is el tudják képzelni, akik nem játszottak a *XIII*-mal: ha mondjuk egy csak távolról sebezhető, nagyot sebző főgenyával kerülünk össze, kiválasztjuk azt a paradigmát, melyben varázsló karakterünk lödözésre, másik karakterünk gyógyításra, a harmadik pedig a többiek pajzzsal történő védelmére van beállítva. Ha viszont a genya közel jön, és megtaláljuk gyenge pontját, azt a paradigmát választjuk, melyben a kö-

zelharc, az adok-kapok az elsődleges, és a védelmet átmenetileg elhanyagolhatjuk. A konkrét mozdulatokat, ütéseket, akciókat aztán hőseink maguktól hajtják végre, ahogy az ezt jelző sáv megjelöl. A harcokat interaktív mozibetétek tarkítják: ha a megfelelő időpontban a megfelelő gombokat nyomjuk le, még nagyobb sebezhetünk. A játék során természetesen új, egyéni paradigmákat alakíthatunk ki ellenségeink fokozatosan megismert viselkedésformái alapján. Röviden: a csak közvetett beleszólást biztosító paradigmarendszerrel izgalmasabbak, irányíthatóbbak a csaták, mint eddig bármikor. Fogunk harcolni városnyi méterű bossokkal is, ezek mindegyike jól kitalált, csak különböző személyre szabott harcmodorral győzhető le. Az is újdonság, hogy az eltárgált szörnyek szövetségeseinké válva a mi oldalunkon vesznek részt a csatában, így a paradig-



HA TE MONDOD

Yoshinori Kitase, producer: „A folytatás mellett közvetlenül az *FFXIII* nemzetközi megjelenése után döntöttünk. Épp a promóciós turnén voltunk, és rengeteg pozitív visszajelzést kaptunk, de a *XIII* pénzügyileg is igen sikeres – több mint 6 millió példányt adtunk el belőle. Mégis azt éreztük, hogy a játékosok folytatást akarnak, és már az *FFXIII* készítése során úgy véltük, hogy ebben az univerzumban, ezekben a karakterekben több a potenciál, mint amennyit egy játékba bele lehet zsúfolni.”



Te sem találdtad reggel a fésűt?

Yeah, that's impossible!



A bal felső kettőt gyököreket kell

Szép a szemed, megy a hajad színéhez

We'll be able to be together again, right? When all this is over?



mák rájuk is vonatkoznak: ahogy harcolunk, fejük felett egyre telik be az úgynevezett Feral Bar, hogy aztán a szörny speciális billentyűkombóját bepötyögve még nagyobb sebezünk az ellenen. Szörnyekéinket aztán Pokémon módra fejleszthetjük, öltöztethetjük tovább a játék során. Karaktereinket és szörnyeinket egy elsőre igen bonyolult rendszer alapján rendkívül sokrétűen fejleszthetjük, és erre szükségünk is lesz, ahogy a hagyományos tárgyak (Potion, Phoenix Down stb.) okos adagolására, gyűjtésére is. A gyökerekhez való visszatérést mintha a hagyományos *FF* elemek visszahozásával is szimbolizálni akarták volna. Viszatar a moogle, ez a tipikusan japán, aranyos kis denevér, akit Lightningtól kaptunk egyrészt fegyverünkül szolgál, másrészt segítségével felfedezhetjük az időparadoxonokat. Van megint kezdővárosunk, a (mögleghezősen fura) kereskedőnél adhatunk-vehetünk, a kaszinóban pe-

dig... kaszinózatunk. És persze chocobók is lesznek.

TÖBB IS VESZETT(?)

A remekül sikerült újdonságok miatt sajnos búcsút mondhatunk az előző rész néhány, egyébként jól sikerült jellemzőjének. Az *FF* részek mindig is híresek voltak színes, mély és izgalmas karakterekről, és bár ez most sincs másként, mindösszesen két szereplőt irányíthatunk: Serah-t és Noelt. A *XIII*-ban megkedvelt hősök csak mellékszereplőként, vendégként tűnnek fel egy-egy jelenet erejéig, két hősünket csak szörnyeink seghetik a csatákban. Ez talán csalódást okoz azoknak, akik abban reménykedtek, hogy megint Lightningot, Snow-t és a többieket fogják irányítani. A lineáris játékmotívum anno lehetővé tette, hogy az *FFXIII* egy részleteiben kidolgozott, igen komplex, filozofikus, a vége felé már-már katartikus történetet meséljen el: ez most nem sikerült száz



Chaos Bahamut

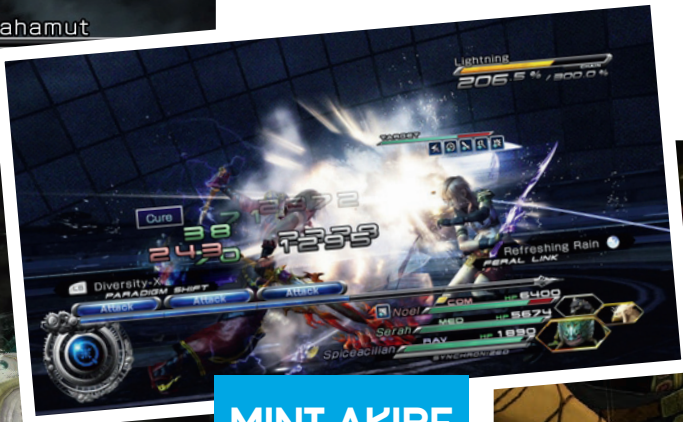
100

Snipe

Snipe Snipe Snipe

Lightning

Az apokaliptiszis... izéje



MINT AKIBE VILLÁM CSAPOTT

A játékhoz több DLC is érkezik, melyek nem éppen csak a kaszinót fogják kibővíteni: a Lightning DLC-vel pl. sokak álma válhat valóra, hiszen a cselekmény során az első rész főhősnőjét irányíthatjuk majd. A későbbiekben a Square ígérete szerint más ismerős arcok is visszatérnek.



A Gina újra támad



Kacsázunk



A VILÁG, AHOGY A KARAKTEREK IS, REMEKÜL KIDOLGOZOTTAK, A KÜLDETÉSEK IZGALMASAK, A JÁTÉK BEFEJEZÉSE PEDIG DÖNTÉSEINK FÜGGVÉNYÉBEN ALAKUL

szálatékban. Izgalmas az időben ugrálni, hiszen a helyszínek részletei az időközben lezajlott változásokról mesélnek, a sztori a végére igencsak összeáll és a végén epikus csatában lehet részünk (apropó: a csaták baromi látványosak, de épp ezért néha átláthatatlanok), de a szabadság oltárán bizony vesztett kidolgozottságából a történet. Célunk végig Lightning és a világ megmentése, de az, hogy éppen milyen küldetésen dolgozunk, sokszor szinte teljesen független végcélunktól, így a sztori kicsit mint ha részekre esne szét. A világ ahogy a karakterek is, remekül kidolgozottak, a küldetések pedig izgalmasak, cselekvéseinktől függően alakul a játék befejezése. A gamma utolsó szakasza aztán hasonlóan katartikus, mint a korábbi részek befejezése: itt már egyenes sínen megy tovább a sztori, és hasonló mélységeket és magasságokat járunk majd be, mint az előzőekben, de a befejezés is hagy kívánnivalót maga után, mivel erősen cliffhangeresre sikeredett.

A játék rövidebb, mint elődei: 30 óra alatt egy tapasztalt FF-es lazán végigtolja (persze ha minden kis titkot fel akarunk fedezni, ez a szám akár meg is duplázódhat). Bár az utolsó fejezet döngőhöz, összességében a játék igen

könnyűre sikeredett, így az easy fokozat választása nem javallott ezt bekapcsolva a gamma gyakorlatilag lejátszsa magát, míg normalon már taktikáznunk kell a komolyabb csaták során. A térkép visszatéréssel pedig újra itt vannak a sokak által gyűlölt, véletlenszerű csaták is.

SZÍN-ORGIA

A játékot ugyanaz a Crystal Tools motor hajtja, mint elődjét, de úgy tűnik, sikerült rajta optimalizálni kicsit: a PS3-on és az Xboxon ugyanolyan szépen és jól megy a játék. A helyszínek egy részét már láthattuk a XIII-ban, egy részük pedig új, de az ismertek is frissnek hatnak, hiszen általában más időszakban látogatunk el rájuk, mint az előző részben. Az NPC-k sajnos most is sokszor élettelenek, klónozottak tűnnek, ha velük beszélünk, a szemfúlések a távoli kamerabeállítások ellenére láthatják, hogy még a szájszín sincsen megoldva. Ez és a sokszor béna ingame animáció éles kontrasztban áll a főbb szereplők zseniális animációjával, az epikus csatákkal és interaktív mozibetétekkel, a nagyszerű rendezéssel és az általában áll-lejéjtős grafikával. Ugyanez igaz a zenére is: az FF sorozathoz híven most is elképesztően eltalált motívumokat egy igen nyálás vége fő-

címzene és néha iszonyatos japán diszkó vagy japán deathmetal vált fel. Szokni kell, na. Enyhén szólva. Főleg két felejthetetlenül hangulatos dal között.

RISZPEKT?

Hogy merre billen a mérleg? Némi lelkiismeret-furdalással azt kell hogy mondjam, sajnos az előző részhez hasonlóan most is izlés kérdése, szeretni fogjuk-e a játékot (az FFXIII története és játékmene is kapott hideget, meleget egyaránt. Langyosat nem nagyon). Szigorúan objektív szempontból szinte minden kifogásolt hibát kijavítottak. A játékmene új magasságokba emelték, és az igen rövid fejlesztési idő alatt az egyik legprofibb játékmene FF részt hegesztették össze a srákok a Square-nél. Technikai szempontból ez a játék lett az, aminek az FFXIII-at eredetileg álmódták a rajongók. Nincs többé lineáris játékmene. Kifinomult a harcrendszer. Visszatértek a régi FF hagyományok. Mégis egyeseknek keserű lehet a szája: Noel és Serah karaktere nem mindenkit kárpótol a rövidebb játékmene, a mindössze két játszható szereplő, az egyszerűbb, könnyedebb, humorosabb, kevésbé provokatív történet együtteséért. Szó sincs arról, hogy a történet felszínes lenne, csak épp

kevesebb részletesen van megírva (bár ezért két főhősünk remekül kitalált párbeszédei kárpótolhatnak). Az univerzum ennek ellenére olyan komplex, hogy hiába a rövid múltidézés a játék elején és hiába a részletes adatbázis, a kezdők hosszú órákig egy szót nem fognak érteni a képernyőn látottakból. Tény, hogy nem lehet mindenkinek megfelelni, ahogy az is, hogy a Square mindent latba vett, hogy kiközösülje az FFXIII csorbáját. Egy képzavarral élve tény az is, hogy lesz, akik most majd épp ezért húzzák a szájukat az ellenkező irányba. Én mégis azt mondom: le a kalappal.

Kacor

- + végre nonlineáris, végre igazi FF!
- + szinte tökéletes harcrendszer, játékmene
- + remek karakterek, párbeszédek, grafika
- kicsit rövidebb
- kicsit kevésbé epikus
- kicsit túl „japános”

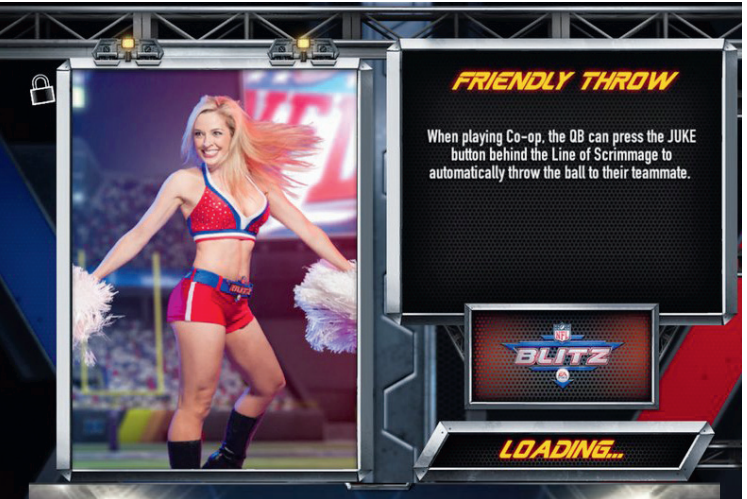
KACOR
A Final Fantasy sorozat újra régi fényében tündököl.

89

Az eredeti *NFL Blitz* a Midway saját Arcade gépére jelent meg először 1997-ben, amelyben MIPS R5000 proci dolgozott: ez a processzor az Intel Pentium Pro versenytársa volt annak idején.



Izzik a levegő körülöttem



Egyszerű szabályokkal rendelkező arcade amerikai foci program

NFL BLITZ

A MIKOR EZT ÍROM, MÉG NEM TUDOM, HOGY AZ ÓRIÁSOK LEGYŐZIK-E A PATRIÓTÁKAT,

vagy ez utóbbi alakulat felülkerekedik-e az előbbin, de higgyétek el, sok százmillió rajongóval egyetemben én is Super Bowl lázban égek.

Külön öröm számomra, hogy az amerikai futball, ez az elsőre igen durvának és kegyetlennek látszó sport (egyébként leginkább kőkemény, nem durva) egyre népszerűbb hazánkban, és most már nemcsak az NFL, hanem az NCAA meccseit is nyomon követhetjük a magyar tévében. Ha lehetne még egy kívánságom, valamelyik sportcsatarna adhatna CFL, azaz kanadai fociliga meccseket is – az NFL-től eltérő szabályai miatt az is nagyon látványos és izgalmas sport.

FELI TÁMADUNK!

Az *NFL Blitz* sorozat első részét még 1997-ben adta ki a jelenleg csődeljárás alatt álló Midway. Különböző konzolokon jó néhány részt megért, de 2003 óta nem volt új cím a sorozatban. Most az Electronic Arts az új *NBA Jam* sikerei miatt úgy döntött, hogy a „tesót” is újraéleszti.



INFO

Kiadó **EA Sports**
Fejlesztő **EA Tiburon**
Platformok **PS3, Xbox 360**

Röviden Az *NFL Blitz* az *NBA Jam* tesója – lényeg a móka, a kacagás, a vidámság és nem feltétlenül a hitelesség.
PEGI 10+

A játék Xbox Live és PlayStation Network alatt érhető el egyébként.

Nem véletlenül említettem az *NBA Jam*-et, amely egyfajta karikatúrája az igazi NBA-nak – jó értelemben persze. Az *NFL Blitz* sem akar versenyezni a *Madden* sorozattal vagy bármelyik másik „komoly” NFL vagy amerikai foci programmal. Az *NFL Blitz*-ben a gyors árkád játék, a móka, a vicces jelenetek jelentik a lényegét, még akkor is, ha az eredeti *NFL Blitz* ikonikus jelenetei nincsenek benne a játékban (ami igencsak elkeseríthet egy igazi *NFL Blitz* rajongót). Mindez pont azért van így, mert az NFL kérésére az Electronic Arts ezeket a jeleneteket nem tette bele a játékba. Az egyik a hatalmas késői ütközések – amikor a játékosok a lendülettel ütköznek olyan situációkban, amikor a labda vagy már nincs a játékban, vagy máshol van. A másik ilyen jelenetsor a „kicsi a rakás”, amikor például a futójátékost megállítják, vagy egy szabad labdára nagy halomban ráugrál a játékosok – ez a két jelenetsor talán a legnépszerűbb része volt a régi *NFL Blitz*-eknek – a mostaniból kimaradtak. Amikor egy játék befejeződik, azonnal elveszi a kontrollt tőlünk a gép – ezt is meg lehet szokni. Ami viszont nem maradt ki, azok a kemény szerelések, a furcsa, rejtett karakterek, a tűzbeboruló csapatok és rengeteg olyan dolog, amely az eredeti *NFL Blitz*-zet jellemezte.

PLAYBOOK LIGHT

Az *NFL Blitz* nem próbálja pontosan leszimulálni az amerikai focit, így az úgynevezett playbook, amely a felhasználható játékok listáját tartalmazza, itt meglehetősen limitált egy *Madden*-hez képest (jobb csapatok több száz játékot is ismernek a playbooból). Emellett változatlanul nincsenek pass interference-ek – ha túl sokáig van

a QB a zsebben, egyszerűen nyírjuk ki az elkapóit. Támadás közben kétféle módszer közül választhatunk – az irányba történő passzolás és az ikonikus passzolás – ez utóbbi az egyszerűbb, ezt javaslom. A játékmódokban az Exhibition Match mellett van Elite liga is. Online játék segítségével lehet Blitz Bucks nevű valutához hozzájutni, amiért játékoskártyákat lehet vásárolni, hogy jobb legyen a csapatunk. Nem rossz móka, hasonló, mint a *Madden*-ben. Online akár a paklinkat is kockáztathatjuk – de itt is sok a rage quitter (az olyan játékosok, akik nem várják meg a meccs végét, hanem dühükben közben kilépnek). Egyébként ebből is látszik, hogy bizony az online játék az *NFL Blitz* sava-borsa – igazán az azal érdemes nyomolni. Jah, majd elfelejtettem – mivel nem „komoly” NFL játékról van szó, így alkalmanként vannak boss fightok is – bizony! Könnyed, jópofa mókázás amerikai futballba öntve, inkább alkalmi játékosoknak vagy háziulira szánva – ez az újjászületett *NFL Blitz*.

GyL

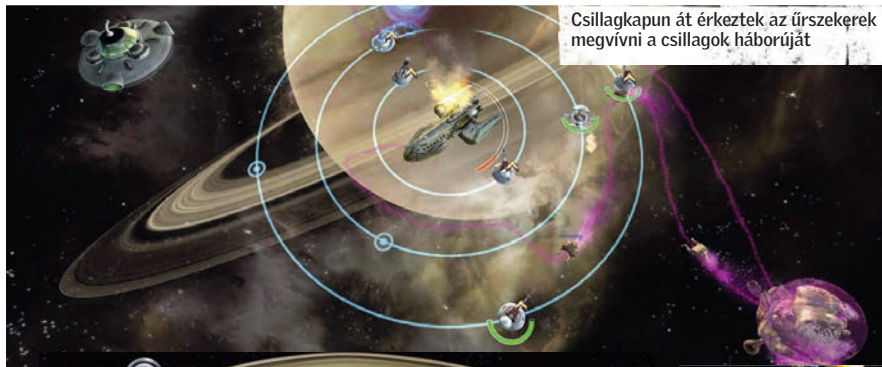


- + bárki könnyen játszhat vele
- + sok vicces és mókás dolog történik benne
- + amerikai foci
- a játék vége után nem lehet akciózni
- miért nincs interception?

GYU
Amerikai futball és nem is – de jó móka!

81

Info Ne legyünk restek menet közben lecserélni egy adott egységünket. Ha a helyzet úgy kívánja, többre megyünk plusz egy löveggel, mint a kutatóállomással.



Csillagkapun át érkeztek az űrszekerek megvélni a csillagok háborúját



Gorg'on'zola, vagyis minden ellenállás hasztalan



A marslakók nem tréfálnak

UNSTOPPABLE GORG



INFO

Kiadó **Futuremark Games Studio**
Fejlesztő **Futuremark Games Studio**
Platformok **PC, Mac, XBLA, iPad**
Röviden Újszerű koncepciót felvonultató tower defense játék
PEGI 12+

SZOKÁS MONDANI, HOGY MANAPSÁG MÁR NEHÉZ A JÁTÉKIPARBAN ÚJAT ALKOTNI, mert szinte minden ötletet ellőttek korábban. Most azonban ismét jött egy kivétel, ami a tower defense típusú játékokba lop újdonságot. Úgy tűnik, ez a műfaj kihozza a fejlesztőkből a kreativitást, elég, ha csak a *Plants vs. Zombies*ra gondolunk.

NEM BÉKÉVEL JÖTTÜNK

Az *Unstoppable Gorg*ban egy idegen civilizáció támad ellenünk, nekünk pedig foggalkörömmel meg kell akadályoznunk, hogy gonosz tervüket végrehajtsák. Oké, a sztorió el kell ismerni, hogy klasszikus klisének tekinthető, de a játékot nem is emiatt fogjuk szeretni (vagy gyűlölni). Sokkal meghatározóbb ugyanis a képi világ, ami az intró és az átvezető mozik esetében is az ötvenes évek tudományos-fantasztikus filmjeit idézi. Nem lehet nem nevetni a drótkon lógó, ugrádozva mozgó űrhajókon vagy a vicces kialakítású bolygókon és rakétákon. Kell is a vídamság, mert játék közben a mókás külsejű űrszekerek sok borsot törnek az orrunk alá. Ha már az előbb a zombis játékot említettük, akkor használjuk fel ismét, ugyanis leginkább hozzá lehet hasonlítani a játékmenetet, melynek lényege: vannak pénzt termelő, kutatási pontokat előállító és védelmi célokat szolgáló egységeink. Ezeket egy bolygó vagy űrhajó körül található körpályákon tudjuk elhelyezni és mozgatni. A termelő szatellitnek nem tudnak védekezni, így jól meg kell gondolnunk, hogy hová pakoljuk őket. Nehezíti a dolgot, hogy az előre meghatározott körpályákon véges számú elhelyezési lehetőség van, és ha adott esetben

egymással ellentétes oldalra pakolunk le két lövöldöző akármít, bajban lehetünk a védekezésnél, mert a pálya mozgatásával elhúzhatjuk az egyiket onnan, ahol egyébként nagy szükség van rá. Annyi segítséget kapunk a tervezéshez, hogy a támadó idegenek behatolási útvonalát már az adott pálya elkezdésekor láthatjuk, így felépíthetünk egyfajta koncepciót, hogy mit hová kívánunk helyezni. Aztán menet közben úgyis rájövünk, hogy rosszul csináltuk.

VÉGELÁTHATATLAN HULLÁM

A játék grafikája egyszerűsége ellenére is tetszetős, és nem fogja megzavartani egyik hardverelemünket sem. Az előbb említett videók jók, az egyéb hangok is rendszerben vannak. A támadó és a védekező fél egységei változatosak, így az első néhány szintet biztosan élvezni fogjuk. Főleg akkor, ha szeretünk izzadó tenyérrel aggódni azon, hogy nem tudunk elbánni a gorg bandával. A legnehezebb fokozaton ember legyen a talpán, aki hangos szitokszavak nélkül megállja, de könnyű fokozaton sem mindig egyszerű. Viszont vannak problémái, melyek miatt sokat veszít értékéből. Egyrészt idővel unalmassá válik, mert hiába az egyre bővülő eszközpark és gorghadsereg, ezek nem jelentenek annyi pluszt, hogy folyamatosan szinten tartsák az érdeklődésünket. Ez pedig azt jelenti, hogy az újrajátszhatósági faktor nem túl nagy, bár az adhat némi motivációt, hogy a sikerességünk mértéke minél magasabb legyen. A kampány módon kívül van Challenge és Arcade mód, előbbi mindössze annyit jelent, hogy a kampány pályáit játszhatjuk egyesével újra, utóbbi pedig

túlélő jellegű, azaz minél tovább kell ellenállni a rohamnak.

KI MARSLAKÓVAL HÁL, ŪRBOLHÁVAL ÉBRED

Az *Unstoppable Gorg* egyáltalán nem rossz játék – van hangulata, a központ körül forgatható gyűrűk elgondolása kiváló ötlet, a tállalás is megfelelő. Az első 6-8 pálya után azonban elkezdünk unatkozni, és itt veszti el a játék azokat a százalékokat, amik kiemelnék a többi közül. Az árát mindenképpen megéri, és aki csipázza a tower defense jellegű játékokat, annak kötelező darab az újdonságai miatt, de sanszos, hogy egy végjátás után nem vesszük elő többet.

HARDVER

2 GHz processzor, 1 GB RAM, Nvidia 6600/Ati X700 256 MB VRAM, 2 GB HD

- + retró sci-fi hangulat
- + változatos egységek
- + orbitális pálya
- egy idő után unalmas
- újrajátszhatóság gyenge

RG
Tulajdonképpen névrokon. GoRG.

70

Sose halunk meg

NEVERDEAD



INFO

Kiadó **Konami**
Fejlesztő **Rebellion Software**
Platformok **PS3, Xbox 360**
Röviden „Lepsénynél még megvolt!” – legyinthe Bryce, a játék főhőse elveszett végtagjaira, lévén e TPS hőse egy igazi halhatatlan karakter, aki állandóan saját darabjaira esik szét. Nem vicc! Azaz... mégis az. **PEGI 18+**

KÜLSŐ NÉZETES AKCIÓJÁTÉKBAN NEHÉZ ÚJDONSÁGGAL ELŐRUKKOLNI, elvégre jedik,

modern és középkori bérgyilkosok, nindzsák és metroszexuális démonölő bajnokok mellett nem könnyű labdába rúgnia egy új karakternek. A Rebellion Software játékának hőse nem is egy guruló labdába próbál bele rúgni, hanem a saját fejébe.

„ÓÓ, ELVESZTEM A FEJEM, MEGTÖRTÉNHET VELEM!”

Na jó, Bryce, a játék halhatatlan, macho hőse effektíve nem rugdossa saját fejét, de gurítani bizony sokszor fogja. Hősünk ugyanis olyan-nyira nem képes meghalni, hogy még a Hegylakót is lepipálja: bármelyik végtagját levágják (beleértve a búrját is) ismét össze tudja szedni és visszailleszteni, sőt, végszükség esetén még vissza is tudja növeszteni, beleértve a szétszakított ruhadarabokat is. Ha fejét elválasztják a törzsétől, akkor jön az előbb említett gurigázás, amellyel – talán mondanom sem kell – igen gyakran találkozni fogunk. Az egyszerre végtelenül aberrált, ugyanakkor innovatív(nak szánt) ötlet tulajdonképpen a játék legfőbb aduja, lévén sok minden egyé-
bel nem büszkélkedhet a program.

„TE SUDA, MESÉLD MÁR EL AZT A VICCET MEGINT, HÖHÖHÖ...”

Amikor a játék első képsorait még anno egy trailerben megláttam, először azt hittem, ismét Suda 51 valamelyik agymenésével lesz dolgunk, pedig a fiatal lányok használt alsóneműit gyűjtögető és az interjúkat előszere-
tetten WC-n ülve adó japán fejlesztőnek ezúttal az égvilágon semmi köze sem volt ehhez a játékhoz. Azért a japán vonal most sem maradt ki, de Suda stílusát csak görcsösen próbálták lenyúlni a fejlesztők – elég kevés sikerrel... Míg a *Shadow of the Damned* beteg poénjain tényleg jókat kacagtam, addig a *NeverDead* erőltetett humorától a legtöbbször csak egy-egy halovány mosolyra futotta. A párhuzam egyébként azért is merült fel bennem, mert a két játék főszereplői is erőteljesen hasonlítanak egymásra: foglalkozásukat tekintve mindkettő macho démonvadász,

de míg Garcia Hotspur egy eredeti, szerethető karakter, addig Bryce unszimpatikus, roppant farszto humorú figura.

REPÜL A NEHÉZ FEJ, KI TUDJA HOL ÁLL MEG...

A „farszto” a megfelelő jelző a játék egészére is. A nagyon jóindulatú egyének is körülbelül tíz percig fogják értékelni, hogy húdeinnovatív a darabjaira hullott játékmene, aztán a pokolba kívánják az egészet. Hősünk ugyanis szinte állandóan elveszíti végtagjait, így fél lábón kell ugrálnia, a földön kell csúsznia, vagy csak egyik karjával lövöldözhet, rosszabb esetben levágott fejével kell valahogy becéloznia a nyakát. Vannak olyan játékrészek, ahol a fejfel kell szűk járatokon keresztül gurulva átér-nünk valahova és kinyitni egy ajtót vagy átjárót. (Ilyenkor a fejünket először saját magunknak kell letépünk.) Ha hősünk fejét ham,



HA TE MONDOD

Nojiri Shinta vezető fejlesztő: „Mi inspirálta a játék alapmotívumát? „Nos, van egy kollégánk, aki tényleg halhatatlan és őt kérdeztük meg, milyen az élete. Például, amikor utazik, akkor nem kell mást tennie, mint hogy csomagba rakja a fejét és elküldi DHL-lel.”

És elvárná, hogy a szemébe nézzünk!





Azt mondtam ül!

bekapja valamilyen rosszindulatú lény (ami persze igen gyakran előfordul), akkor egy bosszantó minijátékkal találkozunk, amit ha elszúrunk, megemésztetik hősünk fejét, game over és visszatöltődik a checkpoint. Fejjel gurulni pedig frusztrálóan kiszolgáltatott érzés, ráadásul a játék gyenge motorja miatt folyton beakadunk valami idegesítő helyen, ilyenkor jön a minket beszippantó lény és megint minijátékozhatunk. A kamera nézetek és az egész irányítás amúgy „ép testben” is eléggé tré. A szokásos lövöldözős rész mellett kaszabolhatunk is az analóg karral, amit sikerült a lehető legbénábban kidolgozni, egy *Ninja Gaiden*, *Prince of Persia*, *Devil May Cry* vagy *Assassin's Creed* után nem tudtam, hogy sírjak-e vagy röhögjek rajta.

MÁRMINT EZ A SZTORI?I OH BOY...

Amennyire idegesítő a játék főszereplője, annyira érdektelen a sztori is. Sohasem tudjuk meg igazán, Bryce miért vált démonvadásszá, mindössze az derül ki, hogy a feleségét megölte egyszer egy Astharoth nevű démonkirály, de ez Bryce-t nem

különösebben izgatja, ahogy minket sem hősünk sorsa. Bryce főnöke egy szőke csinibaba, Arcadia Maximille dús keblekkel és mély dekoltázzsal, melyen a kamera előszeretettel időz el, csakúgy, mint a hölgyike csinos fenekén. Túl sok mindent róla sem tudunk meg, de talán ilyen írói vénával és humorral megáldott fejlesztőkkel jobb is, hogy nem feszegették Arcadia élettörténetét.

NEVERTHAT

A *NeverDead* az unalmas, frusztráló és fásaszto játékmenet határait feszegeti óriási sikerrel. A pályák, a szörnyetek fantáziátlanok, önméltóok, a főszereplő karakter unszimpatikus és érdektelen. Komolyan nem értem, hogy a Konami a *Devil May Cry* vagy a *Silent Hill* sorozatok mellett hogy engedhette meg, hogy a neve alatt egy ekkora bukást kiadjanak.

BadSector

INFO

Bár a játéknak kevés értékelhető humoros momentuma van, a Keresztapa III utaláson azért jót mosolyogtam: „Már azt hittem, hogy végre kiszálltam, és mégis visszarángatnák!” – hallhatjuk Bryce-től pontosan ugyanazokat a szavakat, amelyeket Michael Corleone mondott a Keresztapa III-ban.

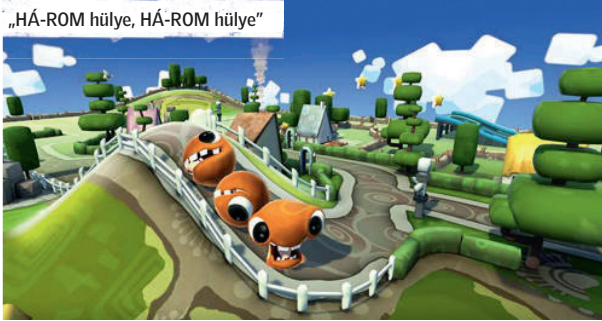


” A NEVERDEAD AZ UNALMAS, FRUSZTRÁLÓ ÉS FÁSASZTO JÁTÉKMELET HATÁRAIT FESZEGETI ÓRIÁSI SIKERREL

- + a „darabolódás” eleinte vicces
- + a grafika viszonylag kellemes
- + Arcadia szép mellei és feneké
- játékmélet, „sztori”, karakterek, pályák, szóval minden egyéb

BADSECTOR
NeverBuy, NeverThat,
NeverPlay.

39



„HÁ-ROM hülye, HÁ-ROM hülye”



A deviansok már a hátsó kertben vannak

Info

Felmerülhet a kérdés, hogy ha ott a zsebünkben az iPhone vagy valami Android, akkor minek egy ilyen cucc? Megmondom: első-hátsó érintő felület, kamera mindkét oldalt, D-pad, analóg karok, Sixaxis, mikrofonos érzékelés. Gombócból is sok lenne ennyi minden... de azért az igazi gombok érzete még mindig verhetetlen.



PS Vita bemutató aranyos formában

LITTLE DEVIANTS

A LEGELEJÉN LE KELL SZÖGEZNEM, HOGY KÖZTUDOTT RÓLAM: IMÁDOM, HA EGY JÁTÉK NEM VESZI KOMOLYAN ÖNMAGÁT és mer őszintén a saját maga paródiája lenni. A *Little Deviants* intrójának ötödik másodpercében már tudtam, hogy ez ebben az esetben így lesz, ezért jó kedvvel kezdtem el nyomogatni a hozzám került vadonatúj PS Vita gombjait. Sajnos rögtön szembesültem egy negatívummal, amikor a story módot elindítottam, ugyanis ez a program nem más, mint egy minijáték gyűjtemény, tehát összefüggő történetről ne is álmodjunk. Persze van valamicske történet, aranyos robotok még aranyosabb „deviansokat” üldöznek, de nem hinném, hogy ez bárkit is igazán érdekelne. Ám hogy miért érdekes a játék mégis? Nem kevesebb azért, mert nyitócímhez méltóan jól kihasználja a legújabb kézikonzol, a PS Vita különböző képességeit. Egyébként az ilyeneket szokták gúnyosan techdemónak csúfolni, de én inkább rábírom a kedves olvasóra, hogy az e cikkbe foglalt információk alapján megfelelőnek érezné-e ezt a címkét.

LÁSSUK A VITÁT

A grafikára térnék ki először kicsit, hogy aztán gyorsan lépünk is túl rajta. Ebből a szempontból például nem igaz a játékra a fent említett dolog a Vita képességeinek kihasználását illetően. Nem arról van szó, hogy ronda a kép, de a készítők egy karikatúraszerű, szögletes rajzfilmvilágot álmodtak meg, tehát a kockafejű, papírmásé figurákat a klasszikus értelemben vett módon nem nagyon lehet mással összehasonlítani. A színek azonban igazán szépek, ezért hatalmas piros pont jár a kijelzőnek. No de lássuk a program legfontosabb részét, az irányítást.

INFO

Kiadó **SCEA**
Fejlesztő **Bigbig Studios**
Platformok **PS Vita**
Röviden Egy vérbeli nyitócím, amely minijáték gyűjteményével megismerteti velünk új konzolunkat.
PEGI 7+



AHÁNY JÁTÉK, ANNYI SZOKÁS

Aki valaha is érdeklődött a Vita iránt, jól tudja, hogy legújabb kis masinánk számtalan irányítási módot ismer. Az még hagyján, hogy természetesen a szokásos analóg karok és egy nagyon szuper D-pad is található a konzolon a manapság már lassan egy vasalón is alapfelszereltségnek számító touch screen mellett, viszont az már elég nagy újdonság, hogy a gép hátulja is teljes érintőfelület, amit a játék nagyon ötletes módon használ ki. Sztori módban minijátékról minijátékra kell haladnunk, és el kell érniük rajtuk minimum a bronz fokozatot jelentő pontmennyiséget ahhoz, hogy a következőre ugorhassunk. Ezenkívül minden pályán egy adott helyen feltűnik egy-egy aranyos macsek, akiket begyűjthetünk. Ez a két értékmérő a legfontosabb, amikre figyelniük kell.

Már rögtön az első játékban a hátsó felületé a főszerep. Egy kis golyóalakú lényt kell ide-oda terelni a 3D-s pályán oly módon, hogy a konzol hátoldalára jutó ujjainkkal ki-be nyomkodjuk a domborzatot, aminek hatására kis lényünk gurulni kezd. Természetesen ellenségek nehezítik békés haladásunkat... na itt nálam három perc után kiment a biztosíték. Biztos lesznek olyanok, akiknek elsőre kézre áll a móka, de nekem sehogy sem akart a megfelelő irányba gurulni a kis vigyorgó, narancssárga szemétláda, vért izadtam, mire elértem a bronz fokozatot és tovább tudtam lépni. A második pályán a Vita kamerája kapott főszerepet, segítségével a szerkesztőségben (értsd: a játék háttereként a kis munkahelyi szeparéknak szolgált, mintha a konzol átlátszóvá vált volna – így

például az ablakon át látható csodás hóesés közepette) tűntek fel az űrhajócskák, amiket barátságos üdvözlés után lézérágyúval küldtem el melegebb éghajlatra. A harmadik kaland is mókás volt: egy ház sok kis ajtajában feltűntek a gonosz robotok, és attól függően, hogy melyik irányba néztek ki, hol az első, hol a hátsó tapipaddal kellett fenébe billenteni őket úgy, hogy kiessenek. A teljesség igénye nélkül lesz itt még Sixaxis irányítású ejtőernyőzés, ami szintén kegyetlen idegesítő (Igen? A kör gyűrűje már „miss”? *nyád!), valamint bokszt, amiben az első és hátsó tapit „összecsíptetve” kell kilőnünk kis lényünket. Mint a fentiekből kitéjük, a játék fő érdekessége a százféle módon kombinálható irányításban rejlik, de a magam részéről inkább megmaradnék az A-kategóriás játékoknál.

EndreMan

- + jópofa stílus
- + szép színes
- minijáték gyűjtemény
- néha nagyon frusztráló

ENDREMAN
Néha túl idegesítő ahhoz, hogy igazán aranyos legyen, de techdemónak elmegy.

65



Mint a villám WIPEOUT 2048

INFO

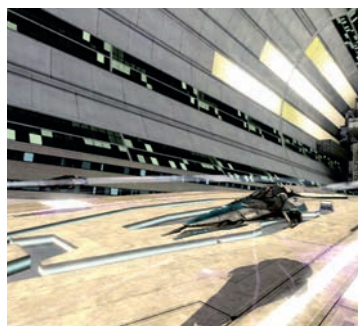
Kiadó Sony Fejlesztő SCE Studio Liverpool
Platform PS Vita Röviden Antigravitációs verdák lesznek a menők az évtized közepére. PEGI 7+

A WIPEOUT SOROZAT A SONY EGYIK LEGSIKEREBB VERSENYJÁTÉKA,

szinte mindig új konzoljának a megjelenését megünnepelték egy vadonatúj WipeOut verzióval. Ezt a kedves hagyományt a PS Vitánál sem akarták megszakítani, így került a WipeOut 2048 a PS Vita nyitócsomagjába. Nem mondom, hogy ez lesz az a játék, ami miatt az emberek tömegesen rohannak majd Vitát venni (addig legalábbis nem, amíg ilyen áron próbálják meg ránkukmálni), de ettől függetlenül el kell ismerni, hogy megvan a maga célközönsége az ilyen gyors, adrenalinpumpáló árkád versenyjátékoknak is. Tesztelés közben rá kellett jönnöm, hogy a játék talán túl gyors is, mivel nagyon durván sikerült az ellenfeleknek bealáznia az első pályán, háromszor is a megszegezenítő utolsó pozícióban végeztem. Érdekes volt a felépítés, jól látszik, hogy a jövő versenypályái még csak most épülnek ki, mert a hagyományos aszfaltutak szépen megférnek a jövő űvegyszerűsége mellett. Meglehetősen szélesek, látszik, hogy a készítők nagyon abba az irányba terelik a játékosokat, hogy a versenyzés mellett koncentrálnak kicsit jobban a harcra. Ez a része elég egyszerűen meg lett oldva, vannak rakétáink, amikkel megkeseríthetjük az ellenfelek életét. A fejlesztők kihasználták a Vita érintőképernyős rendszerét is, ami annyit jelent, hogy a képernyőre bökkve tudjuk aktiválni a fegyverzetünket. Menőnek menő ez a képesség, viszont a

használhatóság terén hagy némi kívánnivalót maga után. A töltési idő ennél a játéknál is botrányos, kicsivel több mint fél percet kell várni arra, hogy egy pálya betöltődjön (nem fogok tudni napirendre térni e felett, azt már látom). Ettől eltekintve kellemes kikapcsolódást nyújtott, de csak ezért a címért biztos nem ruháznék be egy ilyen kutyúbe.

Mocsy



- + villámgyors verseny
- + futurisztikus pályák
- + kicsit nehézkes irányítani
- magas töltési idő

MOCSY

Sebesség-őrülteknek és mániákus száguldozóknak alap, az úrvezetők kerüljék.

80



Tragacccsal szállni élvezet MODNATION RACER

INFO

Kiadó Sony Fejlesztő SCE San Diego
Platformok PS3, PSP, PS Vita Röviden A PS3-as verziót szinte egy az egyben átültették PS Vitára, de azért találunk benne újdonságot. PEGI 7+

A PS VITA SEM MARADHATOTT MODNATIONOS NYITÓCÍM NÉLKÜL, EZ VOLT AZ EGYIK JÁTÉK,

ami a tesztelésre kapott Vita memóriájában lapult. Maga a játék kellőképpen eszement, egy nagyon aranyos versenysorozatban kell részt vennünk a kis karakterünkkel. A Mario Kart hasonlóság tagadhatatlan, ebbe a részébe nem is nagyon mennék bele, viszont a játék mellé kreált körítés az valami elképesztő kreativitásról tanúskodik. A ModNation Racer szinte minden elemét megváltoztathatjuk kedvünk szerint, legyen az egy autóalkatrész vagy festés, vagy akár egy extra fejfedő a versenyzőkre. Ahogy teljesítjük egymás után a pályákat, úgy oldjuk fel a kis apró tárgyakat, amikkel felszerelhetjük a kocsinkat vagy a karakterünket. A testreszabhatóság mellett akár saját pályát is tervezhetünk, ami a világ legegyszerűbb feladata, mivel nekünk csak annyit kell tennünk, hogy az érintőképernyőn bejelöljük az általunk megálmodott pálya nyomvonalát. Ezt követően a PS Vita automatikusan lekreálja a pályát, feltölti a pályát díszítő elemekkel, elhelyezi rajta a gyorsítócsöveket és a felszedhető elemeket, majd pár másodperc múlva akár tesztelhetjük is a pályát. Maga a játék nagyon egyszerű, jól látszik, hogy a fiatalabb korosztályt célozták meg vele. Ráadásul nagyon könnyű győzni, első nekifutásra sikerült megnyernem a kezdő szezont, amire azóta is büszke vagyok. Az egyetlen elem,

ami nagyon nem tetszett, az a játék töltési ideje. Majdnem fél percet kellett várunk arra, hogy végre betöltődjön egy pálya, ami azért nekem bizony soknak tűnt, főként, hogy tudjuk jól, a játék a gép belső memóriakártyájára lett feltelve. Ettől a kis hibától eltekintve a ModRacer nagyon jó, kimondottan élvezetes volt vele kicsit szórakozni.

Mocsy



- + gyors sikerélmény
- + kiölthetjük az ellenfeleket
- + kunsztok a levegőben
- grafikában nem erős
- hosszú töltési idő

MOCSY

Kellemes autóverseny kicsiknek és nagyoknak egyaránt.

87



Drake kalandjaiban nem számít a (konzol) méret

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

BÁR MÁR TÖBB HÓNAP ELTELT NOVEMBER ÓTA, MÉGIS OLYAN, MINTHA CSAK PÁR NAPJA FEJEZTEM VOLNA BE Drake harmadik nagy kalandját PS3-on. Bár nekem nincs otthon konzolom, de az éppen aktuális *Uncharted* megjelenésekor mindig kölcsönkértem egyet, vagy „odaköltöttem” egy haveromhoz, hogy végigjátszhassem. Ezek alapján érhető lehet számotokra is, hogy azonnal lecsaptam a legújabb részre, amely nem csak abból a szempontból volt érdekes, hogy egy új *Uncharted* epizóddal játszhatunk, hanem mert ez az első olyan rész, amely nem a PlayStation aktuális csúcsgépén, hanem a rengeteg érdekességet magában hordozó, vadonatúj PS Vitán jelenik meg. Rádásul nyitócímmel van dolgunk, ami már egy sokkal kisebb cím esetén is érdekes lenne, na de ekkora sorozat esetén...

LÁSSUK, NYOMKODJUK

A történet az *Uncharted: Drake's Fortune*, vagyis az első rész előtt játszódik. A főhős – ki lenne más –, ezúttal is a jó öreg Nathan, bár tulajdonképpen ezúttal fiatalabb elvileg valamivel, hiszen ez egy prequel... elnézést, rossz vicc volt. Szóval ismét egy valós alapokon nyugvó történelmi rejtélybe fogunk belebonyolódni a másik két fontosabb szereplővel, Jason Dantéval és egy nyomtalanul eltűnt archeológus unokájával, Marisa Chase-zel. Természetesen a biztonság kedvéért egy vérszomjas dél-amerikai generális is szerepet kapott 1300 katonájával együtt,

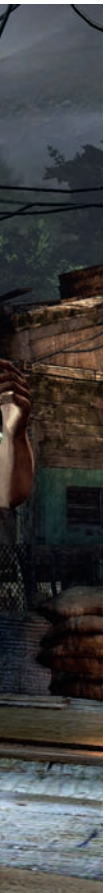
INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **SCE Bend Studio**
Platformok **PlayStation Vita**
Röviden **A Golden Abyss az Uncharted sorozat legújabb része, és az első, ami nem PS3-on, hanem a legújabb PS Vita handheld konzolon jelenik meg.**
PEGI 17+

akik igyekeznek jobb kedvre deríteni minket az ugrálás és az elgondolkodtató részek között. Persze a kissé már klisésnek mondható csavarral is játszodoznak, miszerint az egyik pillanatban árulónak tűnik valaki, aztán mégsem, de nincs is ezzel semmi baj, a dolgok csak kissé maradnak el a nagy testvér által felállított nagyon magas mércétől, miközben egy 401 évvel ezelőtti titokzatos mézszárlást derítünk fel, amely egy spanyol expedíció tagjait küldte az örök vadászmezőkre. A grafika már-már skizofrén módon teszi próbára ítéloképességünket, ugyanis ha összehasonlítjuk a nagytesó második-harmadik részével, persze nyilvánvaló, hogy elmarad tőlük megjelenésében, azonban ha figyelembe vesszük, hogy ez egy hordozható kézi konzol, akkor ki merem jelenteni, hogy ebben a stílusban ilyen szépet talán még sohasem láttunk. Drake-et és a többi fő-, illetve mellékkaraktert nagyon jól kidolgozták, és az animációkra sem lehet panasz. A színek fantasztikusak: csodálatosan zöldell a dzsungel, csobog a szikrázóan kék patak és vizeses, a lenyugvó nap lágy, rembrandti sárgával borítja be hőseinket. Persze pár út menti tárgyon, épületen csökkenteniük kellett a fejlesztőknek a poligonszámot az eredeti sorozathoz képest, de a Vita képernyőméretén ez így is tökéletes. Frame gondokat nem tapasztaltam, bár a Zen Studios egyik dizájnere – aki jóbarátom – szerint azért nincsenek, mert eleve lassú picit az egész, ami viszont az én játékélményemet legalábbis nem befolyásolta. Meglátásom szerint a szokásos fedezékes harcrendszert tökéletesen sikerült átmenteni a Vitába.

TAPINTSUK, FORGASSUK

Na de lássuk akkor a legérdekesebb újításokat az eddigi részekhez képest, ami nem a grafikában vagy a történetben található meg, hanem az irányításban. Sajnos itt szót kell emlegetnem egy kisebb negatívumról is. Nevezetesen az történt, hogy a készítőköt valószínűleg fegyverrel kényszeríthették arra, hogy ha törik, ha szakad, tegyék bele a játékba, ahová csak lehet, az új irányítási módokat. Ebből sajnos több esetben kissé erőltetett megoldás született. Ki a franc akarna például egy kötélén fel- és le-mászni úgy, hogy a tőkéletesen megfelelő analóg kar használata helyett a konzol hátán húzogatja az ujjait? Vagy három csenevész bambuszt úgy kettévágni machetéval, hogy ábrák rajzol a touch screenre? Az ajtónyitáskor alkalmazandó erőteljes mutatóujj húzás jobbra pedig már-már parodisztikus. A legrosszabb a verekedés: ahelyett, hogy a gombokkal bunyóznánk egy jót, néha szintén ujjhúzogatasba fullad az utolsó pár ütés bevitel. Azért fájó igazán ezeknek az újfajta kezelési dolgoknak az erőltetése, mert vannak olyan részek, ahol viszont tökéletesen sikerült alkalmazni ezeket. Például sokszor kell különböző tárgyakat 3D-ben forgatunk, majd letisztogatnunk róluks a sarat, szénrajzot készíteni, lemanőverezni a Sixaxis segítségével Nathant egy igen veszélyes folyómederben vagy a kedvencem: egy papírt megvizsgálni, amin halvány, alig látható ábrák vannak. Felerősítendő őket erős fény felé kellett fordítanom a Vitát, hogy kvázi átvilágítsom a virtuális papíron (ezt természetesen a hátoldali kamera oldotta meg számomra). Cé-



lozni is tudunk a konzol döntögetésével, de én ezt ritkán használtam, szerencsére az analóg kar is megmaradt opcionális választásnak. Ez az újfajta, döntögetős célzás egyébként egész pontosan működött, egyedül a kaotikusabb tűzharcok esetén zavarodhat bele az ember könnyen. Szóval az ilyen zseniális ötletek mellett kár volt oda nem illő helyekre teljesen feleslegesen beerőszkolni a hátsó tappad nyomkodását vagy az ujjhúzogató sok illúzióromboló megoldását. Tökéletesen illik ide a mondás, miszerint a kevesebb néha több... ezt szerintem valahol a fejlesztők is érezték, ezért az esetek 90 százalékában használatuk csak egy lehetőség, az analóg karokat is meghagyták, ezekkel is tudunk mászni, ugrani. (Gondolom féltek, hogy különben elsodorja őket a népharag.) Apro-pó, mászás. Azt hiszem, eljött az idő hogy megemlítsem a játék legnagyobb böszmeségét: ha Nathannel épp egy falon kúszunk felfelé, és a megfelelő „ösvényen” végighúzzuk az ujjunkat mintegy megmutatva hősünknek az utat, ő magától végigugrál, végigmászik rajta... Hát már nem azért, de jó, hogy az ellenfeleket nem lövi le magától ha rájuk bökünk egyet... Ez is egy tipikus rossz ötlet, de ugye a touch-screenes mászást, gondolom, „mindenképpen” bele kellett tenni.

A DZSUNGEL MÉLYÉN MEGPIHENVE

A fentebb említett problémák ellenére nem akartam negatív fényben feltüntetni a programot, sőt. Bőven van még rajta dicsérni való: a han-

gok, effektek elsőrangúak, a szinkronszínészek pedig ismét profi munkát végeztek. Bár általában, amikor egy asztali konzolos nagyobb játéksorozatnak megjelenik kézi konzolos verziója, ezekre sokszor csak kiegészítő epizódokként gondolunk, most nem ez a helyzet. Hogy mást ne mondjak, a program játékidéje a 12 órát is megüti és akkor még nem beszéltünk a tengeri összegyűjtő Trophyról. Na itt akkor álljunk meg, kérem, egy pillanatra: olyan mennyiségű megtalálható, összegyűjtendő, lefotózható hóbelevancot zsúfoltak bele ebbe a kalandba, hogy aki szeret gyűjtögetni, az most egy életre kiélheti magát. Még kategorizálni is nehéz őket, hiszen rengetek sztorihoz kapcsolódó kis mellékágot egészítenek ki. Nagyon ötletes egyébként, hogy ha egy-egy témához össze akarjuk szedegetni a tárgyakat, akkor nem egy pályáról kell ezt megtennünk, hiszen szét vannak szórva, chapterről chapterre kell figyelniük rájuk. Kérem szépen, ide is eljutottunk, egy teljes értékű *Uncharted*-et játszhatunk a villamoson. Üdvözítő tény, hogy a játékfejlesztés végleg letért arról az útról, hogy egy újabb játék esetén csak a grafikai fejlődés számíthatunk, hiszen például ebben a programban a zseniális kezelési ötletek jelentik az igazi újdonságot. Bevallom, amióta iPhone-om van, úgy voltam vele, hogy nekem többet kézi konzol nem kell, de ez a játék azért elgondolkodtatott... *Uncharted* a zsebben? Ennél nehéz hirtelen jobbat mondani.

EndreMan



INFO

A Naughty Dog, igazi hűséges kutya lévén, végig figyelemmel kísérte, vagy legalábbis rá-rá pillantott a fejlesztési munkálatokra, ezzel is garantálva a megszokott *Uncharted* minőséget. Amennyiben az európai megjelenési napon vásárolunk Vitát, vitán felül ez a legjobb választás.

- + teljes értékű *Uncharted* epizód
- + ötletes puzzle kezelések
- + handheldhez képest csodás grafika
- néhány helyen felesleges a touchpadot erőltetni

ENDREMAN

Bár minden nyitócím ilyen lenne!

89



KÉREM SZÉPEN, IDE IS ELJUTOTTUNK, EGY TELJES ÉRTÉKŰ UNCHARTEDET JÁTSZHATUNK A VILLAMOSON



Valami fura van a csípődön, hadd lőjek csak oda!



Kis kompakt túlélő-horror a rohanó hétköznapiakra

RESIDENT EVIL: REVELATIONS



INFO

Kiadó **Capcom**
 Fejlesztő **Capcom**
 Platformok **Nintendo 3DS**
Röviden A Nintendo 3DS első olyan komolyabb címe, ami kifejezetten a hardcore játékosok és a *Resident Evil* rajongók kegyeit keresi. Nagyrészt meg is találja.
PEGI 16+

A CAPCOM LEGENDÁT TEREMTETT A RESIDENT EVIL SOROZATTAL.

Most abba ne menjünk bele, hogy ezt a legendát hogyan próbálták meg sokféleképpen elrontani, mennyire ostoba filmek kísérték útját, ettől még vitathatatlan az érdem. 1996 óta több platformon, több formában hódított az eredetileg *Biohazard* néven futó túlélő-horror, ami gyakorlatilag műfajt teremtett (egyedül az *Alone in the Dark* előzte meg ezen a téren), ráadásul olyan zombiörületet indított el, hogy George A. Romero munkássága egyetemista vizsgafilmekek szintjére süllyed szegényében mellette. Annak idején kamasz önmagam is elkötelezett rajongóvá vált, máig hevesebben ver a szívem, ha a Raccoon City melletti kastély belső tereire, a sűrű nadrágos egyenzombikra vagy a Barátok közt korai epizódjait idéző, ijesztően rossz dialógokra gondolok, ahol a színészek a VHS korszak hangalámondásos filmjeit megközelítő életérzéssel adták át a drámát. Imádnivaló volt. A rajongás megmaradt, jobb és rosszabb játékok tartották életben a bennem élő zombifanatikus kamaszt, ezért is érdekelt nagyon a *Revelations*, hiszen handheld konzolokra egyelőre még nem érkezett önálló epizódként is értékelhető *Resident Evil* játék (most a *Gaiden* és a *Deadly Silence* felett hunyjunk szemet, a mobiltelefonos verziókat meg nem vagyok hajlandó teljes értékűnek tekinteni).

KÉZBEN FOGHATÓ HORROR MÓKA

Voltak fenntartásaim azzal kapcsolatban, hogy a klasszikusan sötétben, tévé előtt kuporgó parázást vajon hogyan is lehet egy hordozható konzollal helyettesíteni, de a *Revelations* már első pár percével is meggyőzött. Ráadásul nem a *Resident Evil 5* világát vitte tovább, hanem igyekezett a klasszikus hangulattól is méríteni, ami számomra a lehető legnagyobb pirospont. Története persze részben illeszkedik az eddigi epizódokhoz: 2005-ben (a negyedik és az ötödik rész közötti időszakban) játszódik, ahol is a Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA) egy II. Veltró nevű terroriszervezet ellen küzd, akik egy újfajta vírussal készülnek tönkretenni a világot. A szituáció persze megint adott: Chris Redfield és társa, Jessica Sherawat a terroristák után kutatnak, amikor megszakad velük a kapcsolat, Jill Valentine és társa, Parker Luciani a keresésükre indulnak. Hamarosan kiderül, hogy az SS Queen Zenobia óceánjáró fedélzetén (ahová a nyomok vezetnek) nincs Chris, csak csapda, az II. Veltró tehát ügyesen keveri a szöszöt, a mindenség veszélyben van. Jill így a világ megmentésén fáradozik, és keresi Christ, Chris pedig mindeközben egy egészen más helyen a világ megmentésén fáradozik és keresi Jillt. Nyilván nagyon le van egyszerűsítve így a sztori, de nem akarok spoilerezni, az viszont tényleg vicces, hogy 96 óta a legtöbb *Resident Evil* arról szól, hogy ezek a szerencsétlen főhősök

egymást keresik. Főleg Jill és Chris, akik olyanok, mint Rachel és Ross a Jóbarátokban mindenki csak azt várja, hogy jól egymásra találjanak. De hát ettől megy előre a történet, így lesz a karakterek célja érthető és emberi, kell a személyes kötődés, különben az ember csak jól berúgna valami csehóban és hagyná, hogy a T-vírus tegye a dolgát. Szeretet nélkül minden városka lakatlan. És ezért működik a *Resident Evil* handheld konzolon is, mert ezzel sikerült visszahozni a régi idők alaphelyzetét: Jill és Chris egymást kutatja, miközben körülöttük darabokra hullik minden.

3D-S BORZONGÁS

A *Revelations* irányítása egészen könnyen értelmezhető (még a Circle Pad Pro nélkül is). Alaphelyzetben előre-hátra-jobbra-balra mozgunk, célzásnál megállunk, csak ekkor nézhetünk körbe. A Nintendo kiegészítőjével már teljes konzolos irányítást kapunk, célzás közben lehet sétálni, szabadon nézelődni, nyilván így teljes az élmény, de jó, hogy van szabadságunk (többféle irányítási modell közül is választhatunk), és nem nyomják le minden áron a torkunkon a kiegészítő hardvert. Az alsó érintőképernyőn kap helyet a térkép, valamint az általunk használt cuccok és fegyverek (és egy szkennel, amivel új tárgyakat vehetünk észre, vagy ellenfelek holttestét vizsgálva alkothatunk ellenszert), ezt is hamar megszokja az ember. Sajnos harc közben már nem ilyen rózsás a helyzet, ilyenkor út vissza a



Ismerős hangulat?



Most te számolj százig és én bújok el



JILL ÉS CHRIS OLYAN, MINT RACHEL ÉS ROSS A JOBARÁTOKBAN, FOLYAMATOSAN CSAK EGYMÁST KERÜLGETIK

És azt a nótát ismered, hogyaszongya...



kis kijelző, amelyen nehezebb átlátni a dolgokat, másrészt nem tökéletes a célzás, és néha a kamerakezelés is akadozik akciódúsabb helyzetek esetén (ez ritka, de akkor nagyon zavaró). Ettől eltekintve a 3DS túlélő-horror életézés tökéletesen működik, a 3D hatással pedig még élvezetesebb az egész. Imádnivaló, hogy a fejezetekre osztott játékmenet (váltakozó hősök és helyszínek, visszatekintő pályák) közben a tévésorozatok hangulatát csempészik bele a Capcom ötleteiből, minden rész előtt van „Previously on Resident Evil” (ezt anno az *Alone in the Dark* kezdte el, nehéz elszakadni tőle), tökéletesen magával ragad a hangulat. A sztori is kellően csavaros, az újabb részek játékményét ugyanakkor sikerült ügyesen feldobni. Maradt persze a

TPS irányítási rendszer, de már nem csak agyatlan henteselés akad, főleg Jill története közben visszacsempészték a klasszikus *Resident Evil* érzést. A Queen Zenobia óceánjárón ugyanis elegáns szobák, hatalmas, csillárokkal díszített hallok, sötét folyosók és megoldásra váró fejtörők várnak (kurbli sajnos nincs), a nosztalgia szinte arcon csókol. Kár, hogy az imádott zombik helyett új szörnyek támadnak ránk – megint egy új vírus ugyebár –, amelyek sokkal inkább a *Silent Hill* világát idézik. Ez a játék legnagyobb hibája: egyszerűen nem sikerült *Resident Evil*-szerű ellenségeket behozni, az pedig már mindennek a legalja volt, amikor fertőzött halak támadtak ránk, amelyek képesek voltak szárazföldön is pattogni. Hasonlóan idegesítő probléma

JÁTSSZÁL MÁR RENDESENI

A *Revelations* önmagában is teljesen élvezhető játék a 3DS-en, kicsit szokni kell az irányítást, de azért nem pusztul bele az ember. A Nintendo azonban a konzolos irányításhoz szokott gamerekre is gondol, hogy ne sírdogáljanak annyit, így a játékkal egy időben kiadták a Circle Pad Pro névre keresztelt 3DS kiegészítőt vagy dokkolót, amely még egy kart és extra gombokat ad a játékményhez. Fogása kényelmes, funkcióját nem kell magyarázni, alapvetően valóban csak hozzáad az élményhez, de olyan szerencsétlenül néz ki így a Nintendo konzolja, talán eleve hasznosabb lett volna egy kétkaros gépet alkotni. Viszont enélkül sem megy pocskékba a *Revelations*, és ez mindenképpen jó hír.



az MI, a szörnyek ugyanis teljesen debilek, ami nem is lenne baj, de saját partnerünk sem sokkal okosabb náluk. Ez a mesterséges coop hangulat teljesen felesleges, elveszi a klasszikus „egyedül elveszve” élettérzést, ugyanakkor harc közben semmi érdemi segítséget nem kapunk a társunktól. Ha ezekkel együtt tudunk élni, akkor imádni fogjuk a *Revelationst*.

ÉRTÉKET KÖZVETÍTÜNK

Az MT Framework motor mobil verziójának köszönhetően a *Revelations* a legszébb 3DS játék, amit eddig láttunk. Az átvezető videók még erre is rátesznek egy lapáttal, a zene és a szinkronhangok tekintetében sem lehet okunk panaszra. A hosszú töltések és a néha akadozó menet az egyetlen technikai probléma, a Capcom egyébként nagyon kitett magáért. Összesen 12 fejezet vár ránk, amelyet 10-12 óra alatt lehet végigvinni, ráadásul a kampány mellett egy úgynevezett Raid mód is a rendelkezésünkre áll (akár coop módban is), ahol a sztoriból ismert pályákon mehetünk végig, viszont annál több a kihívás és az akció – közel 50 szinten. Akárhogy is nézzük, ezzel a kézi *Resident Evil* teljes értékű epizódnak tekinthető, amely bőven megéri az árát, képes napokra, he-

tekre lekötöni a játékos. Sajnos akad benne pár hiba és zavaró elem, amiért nem válhatott igazi legendává (mint sok testvére), de bőven befér közéjük, és megdöbentően jó ahhoz képest, hogy a farzsebünkben is elfér. Ha a 3DS képes lesz a jövőben is ilyen játékokkal kényeztetni a casual címetől öklendező réteget, akkor ki kell mondanai: erre a konzolra még nagy jövő vár. Az pedig már csak hab a tortán, hogy *Resident Evil* rajongóként ismét elkapott a régi érzés. Tisztára mint az első szerelem.

HP

- + teljes értékű *Resident Evil* játék
- + fordultatos sztori a tévésorozatok hangulatával
- + a 3D megoldja az élményt
- + irányítási gondok
- ostoba MI (partner is, szörnyek is – mind lüke)
- miért nincsenek klasszikus zombik?

HP
3D-s *Resident Evil*?
Köszöni, jól van. Csak ez a sok fura szörny...

88



Így néz ki, ha anya minden nap locsolja a virágokat



Kisfiam, olyat kapsz, hogy a hal adja a másikat

Gyermeki lelkület Double Fine módra – ez csak jó lehet

DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATER



Válasszunk mókát a nappaliba

A FRUIT NINJA ÉS A HOLE IN THE WALL (AMI GYAKORLATILAG AZ A JAPÁN, falról vízbe pattanós ügyességi játék, nálunk Sebestyén Balázs és Vadon Jani erőltette a dolgozó népre) óta egyre biztosabbak vagyunk benne, hogy az árkád Kinect címeknek van létjogosultsága. Sőt, ár/érték arány tekintetében a dobozos címeket akár alázzák is, mivel nagyon mély és hosszú élettartamot ígérő Kinect játékot nem nagyon pipáltunk még. A casual kategóriát meg nem kell túlságosan csicsázni, ha jó az alapötlet, akkor menni fog a szeker – ezt azért a *Fruit Ninja* XBLA változata elég jól bizonyította, megjelenése óta folyamatosan a legjobban töltött címek között mozog. Így nem csoda, hogy érkeznek az új trónkövetelők is, közülük pedig a szerkesztőségünkben félistennek kikiáltott (mazur szerint több annál, de mi azért az objektív tájékoztatás hívei vagyunk) Tim Schafer nevével fémjelzett Double Fine Productions legújabb alkotása érdemel figyelmet. A *Double Fine Happy Action Theater* neve már önmagában sejtet némi furcsa hangulatú, nem tucatjáték életérzést sugárzó alkotást, szerencsére

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Double Fine Platformok Xbox 360 (XBLA)**
 Röviden Ugrálós, gyerekes kiterjesztett valóság Kinectre, amely csak kisgyerekeket vagy kellően elmezavaros nagyokat szolgál ki hosszú ideig. Házibulin tökéletes. PEGI 10+

ez valóban így is van. Integretünk a Kinectnek, visszakacsint ránk, és máris indul a móka.

KITERJESZTETT VALÓSÁGSHOW

A *Double Fine Happy Action Theater* gyakorlatilag egy meseszerű cirkusz-színház, ahol mi magunk kerülünk a színpadra, összesen 18 féle apró álomvilágba. Itt valóban a legártatlanabb álmokat kell elképzelni: lehet táncolni, egy csomó lufit kipukkasztani ajándékokat keresve, tűzijátékot csinálni a nappaliban, forró lávafolyamban ugrálva tűzmanókat (vagy hát a franc se tudja, mik azok, de aranyos kis lángcsóvák, amelyek mosolyognak) gyűjteni, víz alatt kalandozni, fekete-fehér mozis szörnyként rombolni egy várost, klónozni saját magunkat – és még sorolhatnám. Megjelenünk teljes valónkban a képernyőn (a szoba is velünk, mintha a Kinect a chat kamera funkciót használná), körülöttünk pedig a kiterjesztett valóságnak köszönhetően színes, vicces, testünkkel variálható dolgok jelennek meg. A valós kép és a virtuális valóság összeolvad, ha belemegyünk egy rajzolt lufiba, akkor az odébb repül vagy kidurran. Nagyjából így kell elképzelni a *Double Fine Happy Action Theater* világát, amelyről elsőre üvölt, hogy kifejezetten családoknak, gyerekeknek, és persze házibuli hangulatban mókázó felnőtteknek találták ki. Tim Schafer (igen, a félisten) álomgyára megint kitett magáért, a játék pompásan fest, valódi élvezet – főleg a kisgyerekek számára, akik egészen újszerű szórakozást kapnak így, de persze a bennünk élő gyerek is rákattant a témára. Egy ideig.

HAMAR MŰLŐ VARÁZS

Az egyedüli furcsaság ebben a játékban, hogy nincsenek pontszámok, nincs verseny, nincs stressz, a lényeg a felhőtlen szórakozás. Akár együtt is a képernyő előtt, még 6 ember moz-

gását is képes követni a kamera. Azért furcsa, mert játékfüggetlenségünkben már kialakult a kihívás és önjutalmazás reflexe, vagyis a konkrét kihívások hiányát hamar megérezzük. Egy laza baráti marhulás közben ez nem olyan vészes, de egyedül hamar rájön az ember, hogy a *Double Fine Happy Action Theater* idővel kifulladás. A 18 apró móka nem nehezedik, nincsenek szintek, az öncélú álomvilág után az elménk szinte kiált egy *Skyrim* féle szintlépés után, mohón szívni magunkba a *Modern Warfare 3* akcióorientált kihívásait vagy bármit, ahol van kezdet és vég. Lehetne akár zen-játéknak is nevezni a Double Fine Kinectes kalandját, hiszen arra ébreszti rá az embert, hogy a cél a kikapcsolódás, maga a felhőtlen élvezet, a gyermeki rácsodálkozás. De sajnos unalmas is tud lenni – már ami a bennem élő hülyegyereket illeti. Ezzel együtt 800 MS pontot bőven megér az alkotás, gyermeces gamer szülőknek pedig kötelező befektetés, végül is egy remek mókáról van szó, amely bájosan nem tesz hozzá semmit az életünkhöz.

HP

- + sokféle minijáték
- + kiterjesztett valóság Kinecten
- + gyereket lekötő tökéletes
- túl rövid
- nincs cél, a móka pedig véges
- bevágtam a térdem játék közben

HP
 A Kinect megint újabb oldalát mutatta meg, de éppen csak egy kicsit. Tökéletes móka, de hamar véget ér.

76



Sufni-klónozás



A játék, ami majdnem odaveszett

I AM ALIVE

INFO

Az *I Am Alive* fejlesztését még a Darkworks kezdte el. A párizsi stúdió AAA kategóriás, dobozos címnek szánt alkotásában a földrengés sújtotta Chicago romjai között kutattunk volna a főlós elveszett barátnője után.

EZT IS MEGÉRTÜK, A SOKÁIG „HALLOTTNAK” HITTE I AM ALIVE NÉHÁNY HÉT MÚLVA MÁR MEGVÁSÁROLHATÓ LESZ A DIGITÁLIS KONZOLOS CSATORNÁKON, miközben a Ubisoft a PC-s tábornak fityiszt mutatott a várható kalózkodásra hivatkozva.

MÉG ÉL, DE MEDDIG?

Történetünk a Haveton fiktív városkájában játszódik, ahol egy kétségbeesett apa igyekszik megtalálni feleségét és kislányát egy évvel az Esemény (földrengéssorozat, tüzek, apokalipszis) után. Az asszony és a gyermek felkutatása azonban jóval több áldozatot követel, mint azt akár hősrünk, akár mi magunk gondoltuk. Már a városba vezető hídon történő átkelés felé a sors megkísértésével. De legalább elsajátítjuk közben az irányítás alapjait, hősrünknek ugyanis annyit kell ugrálnia és mászkálnia, mint Lara Croftnak. Csakhogy a csabos régészlánnyal ellentétben izad a tenyere, fogyóban az ereje, és ha nem tud megpihenni (állva vagy cövekhez rögzítve), akkor először a staminája csökken nullára, majd a stamina kapacitása is. Ez utóbbi azt jelenti, hogy pihenéssel csak egy kis része töltődik vissza, a maradékhoz már inni kell vagy enni.

A játékban az érvényesítés kulcsa tehát a megfelelő gazdálkodás az erőforrásokkal: jókor kell enni (a fizikai sérüléseken is segít), jókor kell inni, jókor kell beverni a pöcköt (nem nevet!). Az sem árt, ha tartalékolunk, mert szép számmal találkozunk majd olyan emberekkel, akik a segítségünkre szorulnak (éhesek, szomjasak, sebesültek stb.). Ne legyünk azonban restek megosztani velük, amink van, hiszen a játék mindig megjutalmaz a nagylel-

küségünkért. Például azzal, hogy többször is próbálkozhatunk (a mentett állás nem létező visszatöltése helyett) egy-egy mentési pontnál balszerencsés elhalálásunkat követően, mielőtt újra kellene kezdenünk az aktuális fejezetet.

GOLYÓ A TÁRBAN

Elhalálozni ugyanis gyakran fogunk: vagy lezuhanunk, vagy megfulladunk a belélegezhetetlen füstködben, vagy pedig embertársaink martalékává válunk. Képzéljétek el, hogy hősrünkre egyszerre négyen támadnak, kettejüknél pisztoly van, a többiek machetéval közelítenek. Ha túl akarjuk élni a hasonló szituációkat, akkor csak egyet tehetünk: nem rántunk fegyvert, nem futunk el, hanem nyugodtan megvárjuk, míg az egyik pisztolyos kartávolságon belülre ér. Ekkor váratlanul elvágjuk a torkát bozótívágó késünkkel, majd célzunk és kettőt kifektetünk. Az egyetlen túlélővel vívott, titáninak nem nevezhető összecsapás során hősrünk és ellenfele is esetenül suhogtatta a rozsdamarta pengét, és az időzítésen múlik, hogy ő talál-e, vagy mi, esetleg döntetlen alakul ki. Utóbbi esetben a jobb trigger elkeseredett húzogatásával kerekedhetünk felül rajta és döfhetjük hasba. Az előbbi változt szituációval csak annyi a baj, hogy elég egyetlen apró hiba (pl. elvétjük az egyik lövést), és ha valamelyik ellenfelünknek lehetőséget adunk arra, hogy tüzet nyisson ránk, akkor kezdhetjük fogalmazni a végrendeletet. Csak egy az egy elleni küzdelemben van valós esélyünk, minden más esetben trükközni kell. Ideig-óráig üres fegyverrel is sakkban tarthatjuk néhányukat, de ha nem cselekszünk elég hamar – taszítjuk bele őket például egy szakadékba –, akkor felismerik, hogy blöfföltünk. Az is segíthet, ha

a csoportok vezérével végzünk, amit a többiek azonnali fegyverletétellel honorálnak.

KAMERA ÁLTAL HOMÁLYOSAN

A beszédhangok, a zörejek és a zene korrekt, kár is rájuk több szót vesztegetni. A szemünk elé táruuló látvány egyrészt pokolian hangulatos (fakó színek, romok, megfeketedett tetemek stb.), másfelől viszont nem szép, a legkevésbé sem. A karakterek baltával faragottak, a textúrák mosottak, és a szándékosan alkalmazott filterek miatt gyakran az orrunkig sem látni. Ellenben nagy-nagy piros pont jár azért, hogy a megmászható elemek feltűnés nélkül simulnak be a környezetbe. Igazából mindvégig azt éreztem, hogy az *I Am Alive* a rosszul megvalósított lehetőségek játéka. Annyi jó ötlet van benne, amennyi az utóbbi 10 év *Call of Duty*-jában sincs összesen. Ezért viszont megérdemlem egy próbát, hátha megtetszik.

Chavalier

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Darkworks/Ubisoft Shanghai**
Platformok **PS3, Xbox 360**
Röviden Ujszerű túlélő játék poszt-apokaliptikus környezetben, izasztó platformer elemekkel és sosem látott megoldásokkal. **PEGI 18+**

- + világvége hangulat
- + ötletes
- + viszonylag hosszú
- a játékélmény rovására megy a hitelesség
- frusztráló harcok
- elbaltázott irányítás

CHAVALIER

Talán jobban jártunk volna az eredeti koncepcióval.

71

info

A kilencvenes években a szabályok túl sokat engedtek meg és nagyon eldurvult a sport (sokan emberi kakasviadalnak is nevezték), így vissza kellett venni belőle.



Bazzeg, Joe, a lábombádat kezelhetted volna



Egy szavad sem lehet ecadém, kesztyűs kézzel bánok veled

Mucho macho kick-box, véres szőszban pácoirva

UFC UNDISPUTED 3

INFO

Kiadó THQ
Fejlesztő Yuke's
Platformok PS3,
Xbox 360

Röviden „Pelikán elvtárs, pofonokat adunk, pofonokat kapunk...”
Meg néha birkózunk, rugdosunk, könyöklünk is az UFC Undisputed legújabb részében.
PEGI 16+

A LAPVETŐEN KÉTFAJTA VEREKEDŐS JÁTÉK LÉTEZIK A JÁTÉKVILÁGBAN: az egyik a *Mortal Kombat* vagy *Street Fighter* és a hozzájuk hasonló varázslós, helyenként véres vagy szürreális elemekkel fűszerezett bunyó, a másikra viszont az abszolút realizmus jellemző. A reális vonulatot a profi bokszolók, kick-boxolók, pankrátorok küzdelmeit bemutató sport programok képviselik, és ide tartozik a Yuke's *UFC* sorozata is, amely konkrétan a ketteharcosok világát mutatja be.

EZ AZTÁN (A) FÁJTI

Az UFC az Ultimate Fighting Championship rövidítése, és ez a világon a legnépszerűbb, MMA-t (mixed martial arts = vegyes küzdősportok) bemutató rendezvény. A sokféle tévédón is közvetített eseményen olyan kigyúrt világbajnokok vesznek részt, akik igen-csak jártasak a boksz, a brazil dzsiu-dzsiszu, a pankráció, a karate, a thai-box és más harcművészetek terén is. A többek között az USA-ban is iszonyúan népszerű verekedős sport videojátékos verziójának jogait a hasonló stílusú programokkal (pl. WWE Smackdown) már többszörösen bizonyított Yuke's kapta meg. Magából az *UFC*-ből már három hivatalos rész is készült, és ezek mindegyik része szép kritikaisikert aratott.

„HÁROMSZOR VERI EZT KENDEN LUDAS „GOOSE” MATHIAS, KÖZÉPSÚLYÚ UFC BAJNOK VISSZA!”

Bevallom őszintén, nem vagyok nagy *UFC* (vagy boksz, pankrátor stb.) rajongó, de miután megkaptam tesztelésre, az *UFC Undisputed 3* engem is „letaglózott”. A rendezvények magával ragadó hangulatát tökéle-

sen sikerült visszaadni mind a körítés, mind a kőkemény bunyó kidolgozása terén. Az összes show-elem megtalálható itt, amit a tévében is láthatunk: a kőkemény, macho harcosok látványos bevonulása, a bírók és a szabályok bemutatása, illetve a bikinis lányok sem hiányoznak. A játékhoz profi sportriportereket kértek fel, akik mozdulatról mozdulatra követik az eseményeket és nagyszerű szakértelemmel kommentálják a meccs minden mozzanatát, beleértve a harcosok múltbéli teljesítményét is. A tömeg minden véresebb akció során őrjöng, bár a nézőkből nem sokat láthatunk.

„EZ EGY IGEN-IGEN-IGEN KEMÉNY VILÁGI”

A hiperrealista grafikának hála pontosan olyan érzésünk van, mintha mi magunk is ott harcolnánk a ringben. A harcosokon az ütések, rúgások nyomán véres sebek, zúzódások, lila foltok keletkeznek, leizzadnak, mocskosak lesznek és a vér a küzdőtérre is rákenődik. A realizmusnak köszönhetően adrenalin szintünk sokkal inkább a tetőfokára hág, mint a legkeményebb *Mortal Kombat* részben vagy a *Ninja Gaiden*ben. A bajnokok egy részének mozdulatait egyébként motion capture technológiával vették fel, így rájuk a valóság hű animáció még inkább jellemző. Szinte nekünk fáj egy-egy bevitt ütés vagy rúgás, avagy mi fogunk győzelmi mámorban úszni, amikor vérral borított ellenfelünk elterül a földön.

BÜSZKE VAGYOK RÁD, FIAMI!

A játék tömerdek újdonságai közé tartozik a „Pride” (büszkeség) játékmód, amely tulajdonképpen egy külön MMA rendezvény, melyet az *UFC*-hez csatoltak. A Pride-hoz még külön sportriportereket is felkérték, akiket a rajongók

jól ismernek a valódi rendezvényekről. Emellett rengeteg vadonatúj animáció is bekerült a játékba: új megadási és KO animációk, amelyeket korábban csak a tévében láthattak vagy a szerencsésebbek élőben. Az *UFC Undisputed 3* tehát egyértelműen a legjobb része a sorozatnak, és még kék-zöld foltokat sem fogsz szerzeni egy-egy meccs miatt.

BadSector



Istenem, Pete, hány éve nem láttuk egymást?

- + hihetetlen realizmus
- + kiváló grafika
- + tökéletes játékmenet
- az irányítás kezdőknek kicsit nehéz

BADSECTOR
Profí verekedős sport-játék igényeseknek.

92

Info A játékban tulajdonképpen egyetlen taktika létezik, mégpedig a túlerő. Ezt azonban a limitált egység számának köszönhetően néha nagyon nehéz elérni.

INFO Kipróbáltuk, miként teljesít a Webroot biztonsági szoftver akcióban, a következő konfiguráció: **AMD Phenom II X6 1090T, 4 GB DDR3, GeForce GTX 560 TI**
FPS Webroottal: **118** | FPS más antivírussal: **105**



Houston, itt Deepwater Horizon, van egy kis gondunk



A Füstölők ismét támadásban

Jockey Ewing olajos aquaworldje

OIL RUSH: NAVAL STRATEGY GAME

INFO

Kiadó **Unigine Corp.**
Fejlesztő **Unigine Corp.**
Platformok **PC, PS3**
Röviden Stílusokat ötvöző tengeri stratégia, számos hibával.
PEGI 12+

VANNAK BIZONYOS ESETEK, AMIKOR A MŰFAJOK VEGYÍTÉSE NAGYSZERŰ EREDMÉNYEKKEL JÁRHAZ, de néha ennek pont az ellenkezője történik. Példának okáért, nemrég az Eurovíziós Dalfesztivál hazai selejtezőjében Pély Barna megpróbálta kínosan vonagló gitározásával vegyíteni a népdalok hangzását, ami nem volt túl jó. Valahogy így járt az *Oil Rush* is, amely az RTS-ek és a bázisalapú építkezés, vagy ha úgy tetszik, a tower defense játékok ismérveit gyúrta egybe, felemás sikerrel.

WATERWORLD KEVIN COSTNER NÉLKÜL

A játék sztorijában a vízzel elárasztott, poszt-apokaliptikus Földön találjuk magunkat, ahol az egyetlen érték az olaj, amiből mindenki megpróbál a lehető legtöbbet kisajátítani magának. Ezt lehet használni építkezésre, fejlesztésekre és fízetőszköznek is. A mi feladatunk, hogy frissen trenírozott tisztként a többieknél több olajt szerezzünk, ezáltal vívva ki tengeri fölényünket is. Mindezt úgy tehetjük meg, hogy elfoglaljuk ellenségeink fűrtornyait, illetve bázisait, amiket ezek után a saját hasznunkra fordítva gyorsabban leszünk képesek több egységet gyártani. Az öszvér stílusú játékmennetnek köszönhetően első látásra az lesz az érzésünk, hogy casual gamer játékkal állunk szemben, ami a termelésre és az egységek kezelésére is vonatkozik. Bázisból alapvetően kétféle létezik: az olajtermelő és a harceszköz-„termelő”. Ez utóbbiak mind egyike csak egyféle masinát képes gyártani, és azt is meghatározott számban. Legyen az jet ski, közepes izé, nagy valami vagy repülő-

gép, nem fogunk tudni annyi egységet gyártani, hogy el se férjenek a képernyőn. Annak érdekében, hogy bázisaink minél jobban védve legyenek, lehetőségünk van a kitermelt olaj függvényében lövegtoronyokat építeni köréjük, illetve ezeket fejleszteni. Az önálló védelem nem vonatkozik a fűrtornyokra, azokat ugyanis a megépített egységekkel kell bevédenünk, hogy ellenfeleink ne tudják elfoglalni. A vízi harcimasinák mozgatása igencsak sajátos elvek mentén történik, ugyanis nem tudjuk őket egyesével kijelölni, pusztán azt mondhatjuk meg, hogy az egyes bázisainkhoz tartozó állománynak 25, 50 vagy 100 százalékát kívánjuk mozgósítani. Kritikus helyzetekben azonban jól gondoljuk meg, hogy mikor vetjük be őket, mert amint elindulnak egy másik helyre, megérkezésükig már nem lehet kijelölni őket és azt mondani, hogy irány vissza, mert éppen megtámadták az ily módon gyengébb őrzésű bázist.

TELE A VÍZ OLAJFOLTTAL

Az Unigine engine hajtotta látványvilág egészen szép és jól optimalizált, az egykori szárazföldi világ víz alá süllyedt romjai megfelelő hangulatot teremtenek, akárcsak a jégtáblás tengerek. Az irányítás és a fontosabb játékelemek könnyen elsajátíthatóak, de az *Oil Rush* tele van bosszantó butaságokkal. Az előbb említett tény, hogy mozgásban lévő egységeinket nem tudjuk befolyásolni, időnként idegességet szülhet, mint ahogyan az is, hogy az ellenfél akkor is zúdítja ránk az erőit, ha már az összes termelő épületét elfoglaltuk. De mégis honnan, gépkölcsönzőből? Aztán ott vannak azok a csaták, ahol például 20 saját egység feszül 20 ellenségesnek. Ilyenkor minden összekuszálódik, és hiá-

ba eltérő színűek az egységek, a nagy pörgésforgásban fogalmunk sincs, hogy mi történik, így csak a reménykedés marad, hogy ami éppen felrobban, az nem a miénk volt. Problémásnak éreztem a küldetések nehézségeit is, mivel nem fokozatosan lesznek egyre durvábbak, hanem teljesen random módon, hol ilyenek, hol olyanok. Van, amikor egyszerűen esélyünk sincs érvényesülni, mert mi még sehoh sem tartunk a fejlesztésben, amikor a gaz ellen máris a nyakunkon van és egyre-másra veszítjük el a „birtokainkat”. Nem rossz az oroszok játéka, eleinte élvezetes is, de a hibák miatt hamar elégünk lesz belőle, és inkább valami másat keresnénk helyette. Talán egy patch orvosolhatja ezeket a problémákat.

RG

HARDVER
2 GHz CPU, 256 MB VRAM, 1 GB RAM, 1 GB HDD

- + hangulatos környezet,
- + könnyen megtanulható
- kezelhetetlen egységek
- kiegyensúlyozatlan nehézség
- semmiből támadó ellenfelek

RG
Mennyi most egy hordó olaj?

70

Az eredeti *Choplifter*t Dan Gorlin dizájnlta és fejlesztette, s szinte minden akkortájt létezett 8 bites rendszerre, még Commodore VIC-20-ra (!) és a ritka Fujitsu FM-7-re is megjelent.



Valaha mindenki, akinek volt számítógépe, játszott az eredetivel

CHOPLIFTER HD

VOLT EGYSZER, HOL NEM VOLT, COMMODORE 64-EN IS LÉTEZETT EGY CHOPLIFTER NEVŰ JÁTÉK

– méghozzá egyike volt az első játékoknak, amelyekhez annak idején bárki hozzájuthatott. 2D-s, oldalra scrollozós pályákon kellett helikopterünkkel embereket menteni úgy, hogy persze volt ellenség, ellenséges tűz és a benzin is néha kifogyóban volt. Emlékszem, többször is megmentettünk embereket úgy, hogy a legmagasabban repülve a kifogyó benzin hatására még épp átsiklottunk bázisunk kerítése felett. Felejthetetlen móka volt. Erre 2012-ben az nXile entertainment piacra dob egy remake-et.

NAGYOBB HELIKOPTER, NAGYOBB FELÜLET

Képzeljétek el, amikor kértem egy kulcsot a játékhoz, hadd teszteljük, a kódot személyesen Brian Fargo (egykori Interplay főisten) küldte el nekem. Meg voltam hatódva piszkosul, elhíhetitek. A *Choplifter HD* alapelveit el is mondtam – embereket megmenteni, ellenségeket lelőni, spórolni a benzinnel, épségben hazazérni. Eddig minden csont egyszerűnek tűnik, ez a kezdő, tutorial missziókban nem is okoz gondot. Aztán sajnos jönnek az egyre keményebb küldetések: vagy a helikopter kapacitása kevés, vagy a tűzerő alacsony stb. Bár a gépágyú javadalmazása végtelen, de túl hamar hajlamos túlmelegedni, így aztán érdemes rövid sorozatokkal vadászni az ellent. Vannak rakétáink is: nagyot robbannak, látványosak, de hamar elfogy a készlet – szóval ésszel kell bánni velük. S ne felejtjük, ellenfeleink fegyverei nem hevülnek túl, egyéb-

INFO

Kiadó **nXile Entertainment**
 Fejlesztő **nXile Entertainment**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Röviden Egy játék a személyi számítógépek hőskorából kimentendő emberekkel és helikopterekkel.
PEGI 16+

ként is nagyon sokan vannak és lönek, mint a ménkü. S persze minél nagyobb helikopterrel megyünk, annál könnyebb eltalálni – ezt sose feledjük el. Amennyiben egy adott misszió valamelyik helikopterrel nem megy, próbáljuk meg egy másikkal, hátha mondjuk a nagyobb sebesség segít.

SOKFÉLE MISSZIÓ

Annak idején az *ős-Choplif*tben csak embereket kellett kimenteni – épp elég bonyolult feladat volt ez önmagában. Itt ez alap és több verziója is létezik. Betegek kimentése, akik behalhatnak abba, ha lassan érünk oda. Ötperces, sürgős missziók, amikor megfelelően kell gazdálkodni nemcsak a helikopterrel, hanem az idővel is. Különleges célok eliminálása: egyedi, saját harcstílussal rendelkező ellenfelek is előfordulhatnak a pályán, akiket likvidálni kell. Ezek a célpontok nemcsak a földön, hanem a helikopter holtterében is lehetnek, oda ki tudunk fordulni járművünkkel, ha kell. Persze jöhetnek a levegőben is.

A nehezebb missziók között előfordul, hogy nem hozni, hanem vinni kell – speciális egységeket kell a csatamezőre szállítani. Ezek a küldetések általában elég kockázatosak és kemények. S akkor ott van még egy adott pont vagy bázis védelme, amikor tűztámogatást kell nyújtatunk, hogy megvédehessünk valamit a térrépen. Ezekből a példaköből is látszik, hogy igen csak okosan fejlődött tovább a játék és elég jól ki van „matekozva” az egyre fokozódó nehézségi szint is – egy idő után túlzottan is okosan. Amit érdemes csinálni, az az, hogy alacsonyabb

nehézségen maximumra teljesítünk pályákat, így több csillagot kapunk, amelyekkel jobb eszközöket tudunk vásárolni.

Az irányítás elég szimpla, állítólag konzolon egyszerűbb a két analóg karral, én gérrrel és billentyűzettel próbáltam, így sem volt rossz. Ami gondot okozhat, hogy a normál nehézségű missziók némelyikét is szinte lehetetlen megcsinálni – a semmiből bukkannak elő vadászok, egyszerre annyi rakétát lönek ki ránk, hogy azt sincs időnk mondani: „mukk”. Ez bizony elég nagy frusztrációt okozni. Mindezen változtatások és nehézségek ellenére egy dolgot jól megcsináltak a készítőik – ez ízig vérig *Choplifter* és az jó!

Gyu

HARDVER

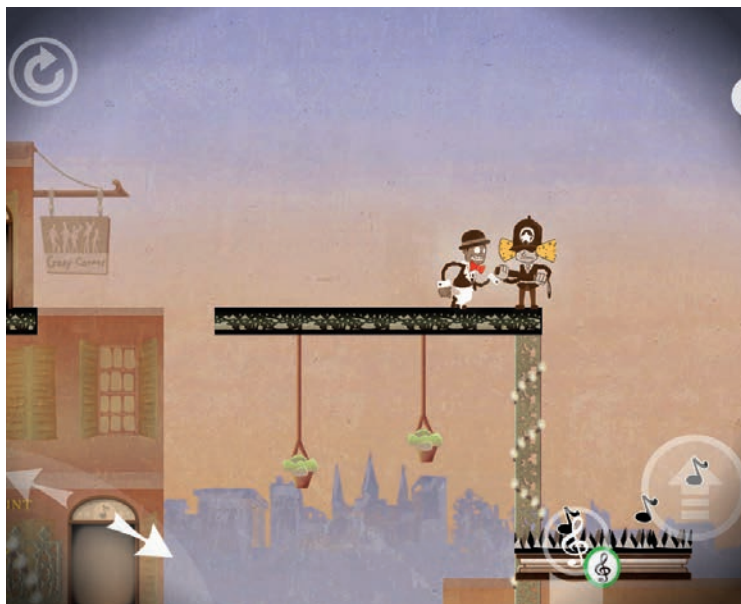
2 GHz-es két magos CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 kompatibilis VGA

- + benne vagyok a tévében!
- + több lehetőség és opció, mint az eredetiben
- + Brian Fargo küldte a kulcsot személyesen
- egy idő után túl nehezek a missziók
- én csináltam volna bele first person nézőpontot is
- hiányoznak az eredeti tankjai

GYU

2012-ben már ennyit kell tudnia egy *Choplifter*temek.

81



Időmanipulálós retró JAZZ: TRUMP'S JOURNEY

INFO

Kiadó Bulkypix Fejlesztő Bulkypix
Platform iPhone, iPod touch, iPad, Mac OS X
Röviden Csak ugrálunk és szól a jazz. PEGI 4+

NEW ORLEANS, 1920, A JAZZ ZENE HAZÁJA. EGY FIATAL ÚGY DÖNT, MEGHÓDÍTTJA A VILÁGOT ZENÉJÉVEL, így elbűcsúszva mamájától útnak indul, hogy összerobozzon egy zenekart és belevágjon az életét megváltoztató kalandba. Elsőként hogy részt vegyen egy tehetségutakon. Ez a fiatal nem más, mint Trump, aki a nevét minden bizonyos hangszeréről, a trombitáról kapta (angolul trumpet). A Louis Armstrong élete inspirálta játék olyan színvonalas szórakozást kínál, amelyet nemhogy táblagépen vagy okostelefonon, de még asztali konzolokon és számítógépeken is ritkán látunk. Nincs hagyományos értelemben vett menü, belépés után rögtön egy klub színpadán találjuk magunkat a rivaldafényben, innen mozoghatunk a pályákhoz vagy a beállításokhoz, achievementekhez. Míg itt barangolunk, máris 10 perc eltelt, és még nem is játszottunk igazán.

A pályákon hangjegyeket és képeket gyűjtögethetünk amellett, hogy a cél természetesen a pálya végének elérése. Minimum 2 óra kell a végigjátszásához, de ez elsősre szinte kizárólag azoknak sikerülhet, akik egész életükben csak platformerekkel játszottak. Az irányítás egyszerű, főlegesen gombok nem foglalják a helyet. Alapból mozgásra három gombot használhatunk, de az időmanipulálást segítő trombita megszerzése után még egy megjelenik. A létráknál előjön egy fel és egy lefelé mutató nyíl, aztán ezek el is tűnnek, il-

letve azoknál a pályaelemknél, amelyekkel interakcióba léphetünk, megjelenik egy kéz, de az is csak arra az időre, amíg szükséges. A grafika gyönyörűen van megrajzolva, bár a szereplők hiányzó pupillája kicsit a Gorillaz klipekre emlékeztet. A pályák nem túl részletgazdagok, mégis gyönyörködtesik a szemet és retró hangulatot adnak a játéknak. A platformjátékok gyakorlatilag összes kliséje megjelenik, de mégis az az érzés, hogy egy újabb maszkot húztak Marióra. Mivel a zene szerves részét képezi a játéknak, a főcímdal is csak szép lassan bontakozik ki: az első pályán a dobos a felelős a muzsikáért, majd sorra jönnek a többiek. Nem muszáj szeretnünk a zenét ahhoz, hogy a *JAZZ: Trump's Journey* magával ragadjon, elég, ha a platformjátékok műfaja iránt pozitív érzelmeket táplálunk.

Paca

- + gyönyörű, korhű grafika
- + hosszú játékidő
- + szórakoztató történet
- néhol fura az irányítás
- a pályadíjazájon még csiszolni kell

PACA
Bemutatja az 1920-as évek viszontagságait és a jazz-zenészeké választás nehézségeit.

90

Kegyetlen löerők a zsebedben RECKLESS RACING 2

INFO

Kiadó Polarbit Fejlesztő Polarbit, Pixelbite
Platformok iPhone, iPod touch, iPad, Android, Mac OS X, BBOS
Röviden Nyomjátok nyomik! PEGI 4+

BÁR NEM VAGYOK KIMONDOTTAN AZ AUTÓS JÁTÉKOK HÍVE, A POLARBIT RECKLESS SOROZATA RENGETEG KELLEMES PERCET SZERZETT MÁR NEKEM.

A *Reckless Getaway* és *Reckless Racing* után most itt a *Reckless Racing 2*, amiben bárki örömet lelheti függetlenül attól, hogy alkalmi vagy hardcore játékos. Az izometrikus nézetből játszható autóversenyben elsősorban természetesen az a cél, hogy versenyeket és ezzel együtt bajnokságokat nyerjünk, és az ezek után járó pénzből fejlesztessek járműveinket vagy vásároljunk teljesen újakat. Ez magában nem is lenne nagy kunszt, ha nem egy mobil platformon játszható játékról beszélnénk, és az autók, valamint a kiegészítők választéka nem lenne ilyen széles. A *Reckless Racing 2*-ben négy fő játékmód van, a bajnokságokat tartalmazó Career, a kihívásokat kínáló Arcade, a csak sima versenyzésre vágyó játékosoknak készült Single Event és a többjátékos módokat kedvelőknek szóló Multiplayer. Career módban 12 bajnokság van, mindegyikben 3-6 versennyel, amiket ha egyszer megcsináltunk, az adott bajnokság befejezéséig nem próbálhatunk újra. Egy-egy kupa megszerzése után a következőért csak akkor indulhatunk, ha autónk teljesítménye megfelel bizonyos követelményeknek. Az Arcade módban 40 kihívást kell teljesíteni előre megszabott autókkal, itt is főleg a versenyzés áll a középpontban. A Single Eventben bármilyen játékmódban játszhatunk bármelyik pályán, még fel-

sem kell oldanunk őket, a Multiplayerben pedig legfeljebb három barátunkkal vagy ismeretlenekkel versenyezhetünk, szintén bármilyen játékmódban. A játék nagyon intelligens, de beállíthatjuk mi is a nehézséget, kiválaszthatjuk, hogy automatikusan igazodjon a képességeinkhez. Ha túl könnyen nyerünk, az ellenfelek keményebbek lesznek, ha az utolsó között végzünk, veszítenek tehetségükből. Nem kevesebb mint öt irányítási mód közül választhatunk, a szimplagombos mellett az automata gyorsulós, a készülék döntőgombos és a kétkormányos is helyet kapott. Ha egyik sem elég jó, a gombokat áthelyezhetjük a tökéletes kényelem érdekében. Óráig dicsérhetném, de úgy gondolom, szükségtelen, a *Reckless Racing 2* biztos, hogy az egyik legjobb versenytétel, ami valaha iOS-re megjelent!

Paca

- + gyönyörű grafika
- + rengeteg tartalom
- + többjátékos mód
- régebbi készülékeken néha akad
- nincs iCloud szinkronizáció

PACA
Már az első rész is számos boldog percet okozott nekünk, de a *Reckless Racing 2* hosszú órákra a készülék elé szegez.

91



Biztos, hogy ez a legrövidebb út a suliba?



Sztanyiszlavskij módszerrel lesznek zombi

Kislány a zombilánynál, fehérebb az orgonánál...

AMY

HA TAVALY VALAKI AZT MONDJA, HOGY AZ ÁLTALAM NAGYON VÁRT AMY MEGJELENÉS UTÁNI ÉRTÉKE

EGY KICSI, meleg szobában elengedett szellentés eszmei nagyságához lesz hasonlítható csupán, akkor valószínűleg erősen tiltakozom. Elvégre túlélő-horror: gondolkodós, lopakodós, érdekes újításokat tartalmazó játékról van szó, amelynek előzeteseit látva még erősen bizakodtam, hogy valami egyedül alkotás születik. Persze benne volt a középszerűség lehetősége, de ekkora csalódást nem vártam. Meg is lepett.

KISLÁNYT FERTŐZNI TILOS

Tehát arról van szó, hogy 2034-ben Amerikában új vírus üti fel a fejét, mindenki véres szájú zombivá változik, egyedül egy Amy nevű nyolc



éves kislányra nem hat a kór. Mi Lanával vagyunk, aki Amyre vigyáz, de ő maga is fertőzött lesz hamarosan, csak Amy közelében marad többé-kevésbé emberi. Amy ugyanis különleges képességekkel rendelkezik, cserébe kicsit esőemberes karakter. Minden adott tehát ahhoz, hogy kooperatív kalandok, izgalmas, klasszikus túlélő-horror elemekkel dolgozó alkotás szülessen... de nem így történt. Én nem is tudom, ki az a döntéshozó ember, aki egy ilyen félkész, minden elemében elbar-molt alkotásra azt mondja, hogy: „Adjuk ki, gyerekek, nem lesz itt gond, majd megveszik a hülyék, mielőtt kiderülne, hogy gané, meg amúgy is zombis, azt szeretik.” Merthogy erről van szó, kár szépíteni a dolgot.

NEHÉZ A BOLDOGSÁGTÓL BÚCSÚT VENNI

Senki nem vádolhat azzal, hogy nem akartam végre egy jó túlélő-horror, és az Amy volt a legnagyobb várományos. Aztán jött az első nagy találkozás. A grafika őszintén és tiszta szívvel nevezhető szarnak, még csak meg sem sértődhet. A játékmenet szaggat, belaszul, screen tearing csikokkal tele a kép (v-sync hiánya ugyebár konzolon), de hogy még az átvizelő videók is akadozzanak... Az irányítás nehézkes, a kamerakezelés még edzettebb játékosok arcára is a kínlódás grimaszát varázsolja, a harcok szerencsétlenkedések, a lopakodós részek meg csak úgy ott vannak, mint sok borzalom között az elviselhető kivétel – nem túl nagy érdem. Az egyetlen jól etalált hangulati elem Amy karaktere, mint radar, ugyanis érezzük a szívverését, ami felgyorsul, ha ellenség közeledik. Lenne még egy csomó jó ötlet is e mellé, de valahogy minden ziccet sikerült kihagyni a kivitelezés során. A párbe-

szédek bénák, a történet átmegy abszurd homályba, ráadásul valódi feloldás sem vár ránk, csak a zombilét tornácán egyensúlyozva lézengünk végig az egészet. Közben persze káromkodunk is sokat, mert ha már rossz a játék, legyen nehéz is – checkpoint-alapú pályák várnak ránk, ahol elhalálozás esetén mehetünk vissza a balettbu ugrálni, és kezdhettük az egész szakaszt előlről. Ez akár lehetne izgalmas is, de jó lenne, ha megértenék a fejlesztők, hogy nem attól lesz hardcore gamer valaki, mert szereti, ha szívatják, hanem pusztán a valódi kihívásokat keresi. És az itt nem sok van. Helyette egy valóban eredeti és érdekes ötletből lepozott bővli kategória született, ami különösen fájdalmas felismerés számomra, mert az Amy sokkal többet érdemelt volna. Marad tehát a remény, hogy nem halt ki végérvényesen az *Alone in the Dark* által teremtett műfaj, bár ilyen felhozatal mellett akár nyomhatnánk a gyászindulót is. Legalább a temetés legyen szép.

HP



Jézusom, tényleg nincs nálad cukorka?

INFO

Kiadó **Lexis Numérique**
Fejlesztő **VectorCell**
Platformok **PC (még nem jelent meg), Xbox 360, PS3**

Röviden A klasszikus, *Silent Hill* féle túlélő-horror műfaj keveredése egy egészen egyedül és kiváló ötlettel, olyan borzalmas kivitelezésben, ami önmagában is megfelel a horror műfajának.
PEGI 18+

- + egy zseniális ötlet
- borzalmas látvány
- borzalmas irányítás
- minden jó lehetőséget sikerült kihagyni

HP
Amennyire vártam, annyira utálok most. Nagyon.

35



Visszatér a lövöldék dicsősége? SOL: EXODUS

INFO

Kiadó Seamless Entertainment Fejlesztő Seamless Entertainment
Platform PC Röviden Egy felelhető űrhajós kaland.
PEGI 3+

A SEAMLESS ENTERTAINMENT NEM TEKINTHETŐ AZ ŰRBE JÁTSZÓDÓ LÖVÖLDÉK KORONÁZATLAN KIRÁLYÁNAK,

a csapat ennek ellenére megpróbálta a lehetetlent és piedesztálra emelve a régi idők klasszikusainak számító *Wing Commander*, *FreeSpace* és *Star Wars: X-Wing* kategóriabajnokokat, előtűk szerettek volna tisztelni a *Sol: Exodus* játékművét, megoldásaival. A végtelen űr rengeteg lehetőséggel kecséget. Ha felelevenítjük azon utánozhatatlan életerést, mikor falatnyi, ámde annál veszélyesebb űrhajónkkal szeljük a semmiséget és közben életre-halálra menő küzdelmet vívunk hasonló méretű ellenfelekkel... nos, szinte beleborzongunk az emlékeinkben feltörő élmények armadájába. A *Sol: Exodus* pont ezt lovagolja meg és pár gyermek hibától eltekintve nem is olyan rossz. A lecsupaszított interfész, a posztán egérrel irányított űrhajó és az alapvető fegyver-rakéta párosítás kellemesen kaparó érzést eredményez a torkunkban. Sajnálatos módon a lehetőségek minden csatában rendkívül korlátozottak és gyakran hosszú ideig kergethetjük ugyanazt az ellenfelet körbe-körbe, míg csak el nem sikerül találnunk a rakétánkkal. Utóbbi fegyvermódról a mellékelt ábra szerint – nem is lesz szükségünk, hiszen a hajónkra szerelt gépfegyverrel sokkal gyorsabban célt érünk, még ha a taktika meg is kívánja, hogy valamivel az ellenfél elé célozva manőverezünk. A feladatunk tárgya az esetek többségében annyiban kimerül, hogy el kell népsárgolnunk az ellen erőit. A tizedik hasonszórú küldetést követően felmerülhet bennünk

a kérdés, hogy miért mi vagyunk az egyetlen harcoló legény e vidéken. Vannak esetek, amikor mások is beszállnak, de döntő többségben nekünk kell rendet tennünk és általában nem vagyunk elég gyorsak ahhoz, hogy minden feladatot rögtön elvégezhessünk. A fejlesztők próbálták a játékművet megfűszerezni minijátékok alkalmazásával, de az ellenséges hajó rendszereinek meghackelése csupán felénk dobott csontnak tűnhet, harmadszorra már nem vetjük magukat utána. A *Sol: Exodus* 15-re lapot húzott és éppen-hogy elkerülte a 21-et. A Seamless Entertainment-nek csiszolnia kellett volna még az űrben játszódó shooteren és odafigyelve a részletekre legalább olyan minőséget kaphattunk volna, mint a *FreeSpace*. Hiszen az ördög a részletekben rejlik...

Szada

HARDVER

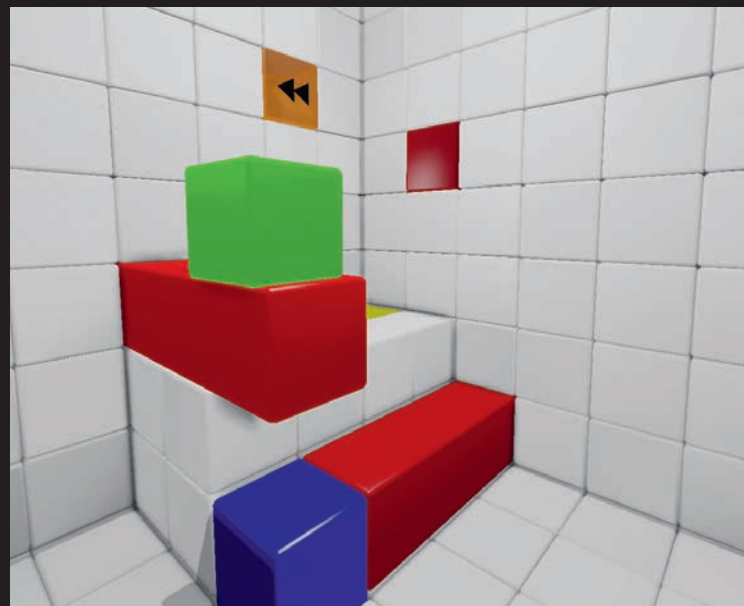
DirectX 9.0c, 2 GB RAM, 256 Mb VRAM, Nvidia GeForce 7600GS, ATI Radeon HD 2400 Pro, 4 GB szabad hely, 1,8 GHz Dual Core

- + mókás harcok
- + szép grafikai elemek
- + témához illő szinkron
- felelhető történet
- mentési lehetőség hiánya 2012-ben?
- egy idő után monotonná válik

SZADA

Az űr néha meglepően unalmas, de reményteli tud lenni.

71



Portal reloaded Q.U.B.E

INFO

Kiadó Indie Fund Fejlesztő Toxic Games
Platformok PC (Steam), Mac OSX, IOS
Röviden Kocka-portál light. PEGI 7+

A LAPVETŐEN SZERETEM ÖNMAGUKBAN VIZSGÁLNANI A JÁTÉKOKAT, ÉS NEM TARTOM ÚGY,

hogy minden FPS a *Wolfenstein 3D*-ről, vagy a *Call of Duty*ről kópiatana, de azt hiszem, ha a *Q.U.B.E*-ot meglátja valaki, rögtön a *Portal*ra fog gondolni. Az alapfelállás teljesen ugyanaz: felbredünk egy kísérleti laboratóriumban, nem tudjuk, kik vagyunk és honnan jöttünk, valamint az agytekevényeinket megdolgoztató szobákban kell áthaladnunk. Két dolog azonban különbözik: az egyik, hogy ezúttal a *portal* gun helyett két kesztyűt kapunk, amelyekkel a címből nyilvánvaló módon kockákat tudunk irányítani, valamint az – és ez a játék legnagyobb baja –, hogy nincs *GlaDOS*. Persze nyilvánvaló hogy „ő” nem lehetne itt, hiszen egy másik játék főszereplője, de a probléma lényege az, hogy nincsen semmilyen hozzánk beszélő „akármí”, teljesen egyedül, némán haladunk előre az amúgy egész jó feladványok között. A játék végén van ugyan egy „csavar”, de sztorira egyáltalán ne számítsunk. Mint említettem, a játékban szobáról szobára haladva kell megoldani a feladványokat, amik néhol egész nehezek is lehetnek, de nem frusztráló értelemben, mert a játék szabályrendszere rendkívül intuitív, komolyabb gondja nem lesz vele senkinek. A bal és jobb kezünket felváltva használva tudjuk a kockákat, alakzatokat változtatni, ki-be kapcsolni. Természetesen a jól megszokott pályaelemek, dobantók, erőterek itt is megtalálhatók, kicsit átalakított formában. Egészen sok különböző tulajdon-

ságú kockával találkozhatunk, melyeket színük alapján tudunk megkülönböztetni. Azért nem csak ezekkel kombinálhatunk, többször egy energiagömböt kell a megfelelő helyre terelnünk, illetve adott esetben az egész szobát pörgethetjük, hogy a dolgok a megfelelő helyre kerüljenek. Grafikáról nagyon nem tudunk beszélni, a készítőik ugyan játszanak a sötétséggel, de alapvetően fehér falak között töltjük el a játék nagy részét. A *Q.U.B.E* pont azzal a tulajdonsággal nem bír, amitől a *Portal* nagy játék lett, nincs benne igazi lélek, egy kis fűszer, amitől más lesz, mint a többi. Ettől függetlenül egy ötletes kis puzzle, amit a stíluskedvelők élvezni fognak.

EndreMan

HARDVER

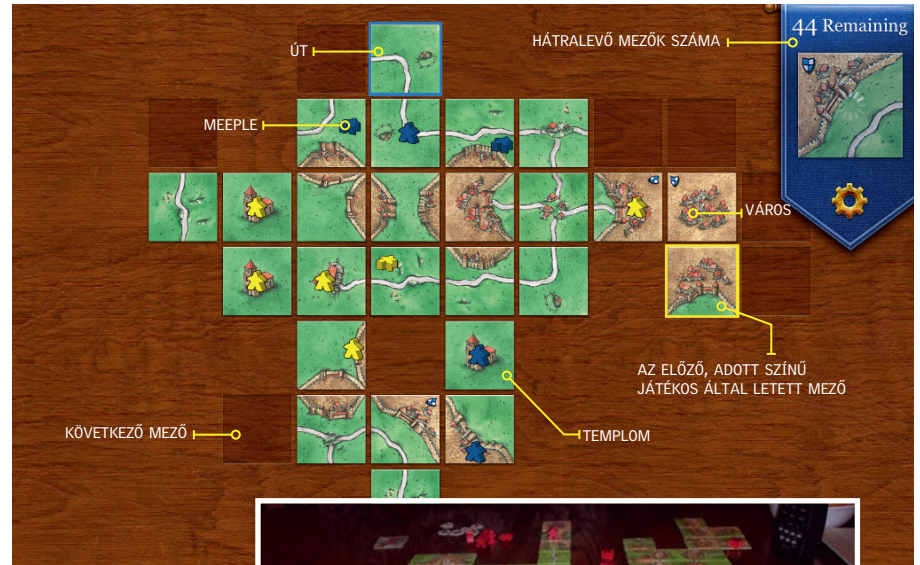
Pentium 4 2.0 GHz, GeForce 8400 v. Radeon 3450, 1 GB RAM, Win xp 32, DX9, 1 GB HDD

- + ötletes feladványok
- + kiváló nehézség
- nem létező, ingersezegény sztori
- nem lehet billentyűzetet állítani
- monoton

ENDREMAN

Most hiányzik igazán *GlaDOS*.

65



A világ egyik legjobb társasjátéka iOS-re. Most már kiegészítőkkel!

CARCASSONNE

INFO

Kiadó **The Coding-Monkeys**
 Fejlesztő **The Coding-Monkeys**
 Platformok **iOS**
Röviden A *Carcassonne* (\$ 9,99) a világ egyik legnépszerűbb stratégiai társasjátéka. A játék lassan két éve elérhető az App Store-ban, de mivel nemrégiben jelent meg két kiegészítője, az *Inns and Cathedrals* (\$ 1,99) és egy kisebb, a *The River* (\$ 0,99), úgy éreztük, ideje írunk erről a kihagyhatatlan remekről.
PEGI 3+

CÉLUNK: KÖZÉPKORI, FALAKKAL KÖRÜLVETT VÁROSOK ÉS EZEK INFRASTRUKTÚRÁJÁNAK MEGÉPÍTÉSE. A terepet meghatározott számú elemből rakhatjuk ki, melyekből a játékosok felváltva húznak egyet-egyét és helyeznek el egy, már a táblán fekvő mező mellé úgy, hogy az elem minden oldalán folytatódagos maradjon a térkép.

CARCASS ÖN?

Mindenki hét telepessel (meeple) kezd, melyeket a mezőre helyezhet annak lerakásakor: ezekkel a telepesekkel szerezhetünk pontokat, és mondani sem kell, hogy az nyer, aki a legtöbb pontot szerzi. Telepest helyezhetünk útra, városba, mezőre vagy templomra (egy mezőn lehet város, rét, egyenes vagy kanyarodó út, útkereszteződés avagy ezek variációja). Az utakért mezőnként egy pontot kapunk, amennyiben az út elkészül (az útkereszteződések és a városok jelentik az út végét), ekkor kapjuk ugyanis vissza telepesünket, hogy másik mezőre helyezhessük. Hasonlóképpen: a városba telepített bábuért városmezőnként 2 pontot kapunk (a címerrel ellátott városrészekért 3-at), és visszakapjuk, ha a városfal körbeért, a templomban tanyázó telepesünk pedig akkor szabadul fel, ha a templomot teljesen körbevették az új játémezők. Ha a játék végéig nem sikerül ezeket a feltételeket teljesítenünk, az úton fekvő bábukért ugyan megkapjuk a pontot, a városban elhelyezettekéért pedig a pontok felét, de elesünk a lehetőségtől, hogy bábuinkat visszahozzuk a játék közben további pontokat szerezünk. A rétre, azaz füves területre fektetett emberek a játék végéig ott maradnak, akkor viszont minden, az adott mezőn lévő városért 3-3 pontot zsebelhetünk be. Egy elemen csak egy-egy telepes állhat/feküldhet, de ha utólag összekötünk több olyan mezőt, amin telepesek vannak, könnyen előfordulhat, hogy egy útra vagy városra több játékos bábuja is rákerülnek (ez és a tele-

pések beosztása a kulcsa az életképes stratégiának). Ez esetben egyenlő számú telepesnél felelnek a játékosok, többség esetén az egyik játékos minden pontot elvisz. Az alapjáték szabályai ennyiben ki is merülnek, de ez a pár szabály körmönfont, izgalmas csatákra ad lehetőséget. A játék azon kivételek közé tartozik, amikor az app élvezetesebb, mint a táblás játék. A játéktábla kiszámíthatatlan irányokba terebélyesedik az újabb és újabb mezők lerakásakor, így igen nehéz megfelelő terepet találni hozzá. Élőben a szerencse is közrejátsszik, hacsak nem tartjuk fejben, mely mezők „mentek ki” a közel 100 darab közül. Az i-kütyünkön viszont egy kattintással megnézhetjük, mely mezőből hány darab maradt, így jó taktikával könnyen ellehetleníthetjük riválisunk városait, elszeparálhatjuk mezőit vagy elbarikádozhatjuk templomait. Egy játék időtartama háromnegyed és másfél óra között mozog a játékosok rutinosságától függően. Játshatunk 1-4 barátunk vagy vadidegenek ellen a Game Center segítségével, illetve a telefon körbeadogatásával, de az AI ellenfelekből is rengeteg különböző nehézségű, játéktílusútal találunk.

Van hangosan beszélő tutorial: a kezdők is azonnal belevághatnak a Carcassonne-ozásba, hogy aztán élőpontjaikat feltornázza a legjobbakkal vehessék fel a versenyt. A két kiegészítő, melyeket a játék menüjéből tölthetünk le, új szintet visz az egyébként is megünhatatlan játékba. Az *Inns and cathedrals* jó pár új mezőt ad a játékhoz, ezeken (VÉGRE!) kocsmákat is találhatunk: az út mellett helyezkednek el. Ha ilyen úton van telepesünk, útmezőnként egy helyett két pontot kapunk, de ha a játék végéig sem sikerül befejeznünk, hoppon maradunk. Hasonlóképp működik a katedrális: ha ilyen, minden oldaláról nyitott mező kerül a városba (akár általunk, akár rossz szándékú riválisunk által), a város minden mezője három pontot ér. Amennyiben befejezzük. Egyébként

semmit. A dupla meeple ugyanúgy működik, mint normál bábuink, csak épp kettőnek számít. Szívatra elsörangú: nincs is jobb érzés, mint ellenfelünket óriási, régóta épített városából kigolyózni egy dupla meeple-lel. Menneyi.

CARCASS: ONI

A *Rivers 12* a játék elején lerakható elemet tartalmaz (amelyeken egy folyó fut végig, mintegy kettévágyva a későbbi terepet: ezzel megnehezíthetjük a mezők összekötését). Ezt az appot nem szabad kihagyni. A táblás játék árának töredékeért egy remekül játszható verziót kaptok, amely sok szempontból kiforrottabb, mint az „analóg” változat. A pörgős játékmenet és a kiaknázhatatlanul sok stratégiai lehetőség egy életre *Carcassonne* rajongóvá tehetnek, ha egyszer kipróbáltátok a játékot. Mára a baráti sörözések gyakran gí-gászi csatákkal, egymás szívatasával, háromnegyed órás agymunkával fejeződnek be. Persze csak az iPhone-om képernyőjén. Ki hitte volna, hogy hosszú játékujságírói pályafutásom egyik legmagasabb százalékát épp egy iOS app zsebeli be? Az, aki már játszott vele.

kacor

- + egy megünhatatlan társasjáték...
- + ...legjobb verziója
- + a táblás verzió töredékeért
- nem lehet mindig ezzel játszani
- néha nem én nyerek
- vannak még portolatlan kiegészítők

KACOR
 A világ egyik legjobb társasjátékának tökéletes iOS portja.

90



Szigeti veszedelem DEAD ISLAND: RYDER WHITE

INFO Kiadó Deep Silver Fejlesztő Techland
Platform PC, PS3, Xbox 360 Röviden Dead Island kiegészítő azoknak, akik unják a banánt. PEGI 18+

VANNAK DLC-K, AMELYEK MEGÉRIK AZT A PÉNZT, AMIT ELKÉRNEK TÖLÜNK ÉRTÜK, ÉS PERSZE VANNAK, AMIK NEM. A *Ryder White* sajnos az utóbbi kategóriába tartozik. A Techland nem az első kiegészítőt hozza ki a *Dead Island*hez (ami meglepően nagy siker lett a többjátékos mód okozta szuperjő élmények miatt), és már az előző DLC is éppen hogy csak, cipőkanállal bepasszintva fért bele az elfogadható halmazba, ezért hát igen meglepő, hogy képesek voltak arra vetemedni, hogy olyan fércművel álljanak elő, mint a *Ryder White*.

Igen, a Techland már csak fél kislánykontynyira van attól, hogy izmos, valóban szakmában jegyzett fejlesztőcégnél tűnjön világszinten, s ne csak egy sokadik európai, saját motorral rendelkező csapatként kullogjon a sereghajtók közt. Ez viszont most nem az a lépés, ami miatt mosolyogva emlékszünk majd rájuk. A *Ryder White* még érdekes is lehetett volna, hiszen más szemszögből nézhetjük végig az alapsztori egyes elemeit, de az már kőkemény szópóponcsó, hogy semmilyen többjátékos mód nem található a játékban, kizárólag egyszemélyes élményt nyújt. Igen, jól hallottátok, sehol sincs coop, plusz szinteket sem tud lépni a főhős, nincs fejlődési fa, semmi, csak pár új fegyver és két tervrajz, ami megszerelhető. Mindez 800 pontért és maximum két óra szórakozásért... utóbit jobban belegondolva lehet, hogy idézőjelbe kellett volna tennem.

Pont azokat az elemeket zsigerelték ki, melyek élvezetessé tették az alapjátékot, amik miatt újra és újra betöltöttük, hogy csapatba verődve bölkláshassunk a szigeten, minél több agyvelőt maszaltolva közben pépessé, és hogy a missziók közül minél többet teljesítsünk, közben folyamatosan azon röhögve, hogy Béla mindig rossz irányba kezd futni, annyira nem tud tájékozódni, pedig csak egy sziget az egész...

Aki szerette a *Dead Island*t, esetleg belenézhet, de ennyi pontért sokkal tartalmasabb és szórakoztatóbb játékokat is lehet vásárolni, melyek teljes értékűek, nem csak letölthető tartalmak egy játékhoz.

Flatline

HARDVER
Core Duo 2.66 GHz, Geforce 8600 GT, 1 GB RAM, DX9, 2 GB HDD

- + alig van, inkább csak elvettek
- hol a coop, hol a fejlődés?

FLATLINE
Valószínűleg senki nem fog habozás nélkül a megvétel gombra bökni.

60



A főnix ébredése GEARS OF WAR 3: FENIX RISING

INFO Kiadó Microsoft Studios Fejlesztő Epic Games
Platform Xbox 360 Röviden Csak a multiarcoknak fog maradnod élményt adni. PEGI 18+

MEGÉRKEZETT A HARMADIK DLC A *GEARS OF WAR 3*-HOZ. AZ EDDIGIEK MIND EGY-EGY OLYAN TERÜLETET PRÓBÁLTAK LEFEDNI, ami adott típusú játékosoknak kedvez, mint például a horda mód pályák a *Horde Command Pack*ben, a kampányt kiegészíteni kívánó *Raam's Shadow* és így tovább. A *Fenix Rising*, nem meglepő módon, az intravénásan többjátékos szervereken gyilkolászó arcokat célozza meg, azaz az öt új pálya, melyből nagyjából három azonnal klasszikussá vált, biztosan jó helyen landolt nálunk. Néhány új játékos/mez/ruha/skin is érkezett, bár biztos vagyok benne, hogy nem ez lesz az, ami miatt bárki megvenné a DLC-t, hiszen barbizni, öltöztetgetni, SIMS-ezni a *Avatar* editorban is lehet és az ingyen van. Persze csak egy ideig, de ez most nem rontja el a tökéletesen felépített gondolatmenetet.

Tehát a *Fenix Rising*ben minden van, ami kellhet azoknak, akik már széné unják magukat Azure-on és minden ajtó mögé reflexből dobják immár ideális fí-szögben a grenade taget az épp kiböklászó, level 3-as csótányokra. A pályák nem csak hogy összecsapottak (bár egy Epic szintű cégnél amúgy sem arra számít az ember, hogy az Xbox egyik legerősebb – a Halo hanyatlása miatt főleg – húzócíme), de olyan gyenge minőséget ütnek meg, ami nyilván feltűnik a játékosoknak. Grafikailag teljesen rendben van – per-

sze számtalan helyen használtak fel az alapjátékból elemeket, de legalább az új játszható karakterek animációja és mozdulatai nagyon jóra sikerültek, noha azokon nem kellett túl sokat csiszolni, hiszen a támadó és bújó mozdulatok nagy része már ellenfélként is jelen volt a játékban. Persze még így is lehúzás szagú a dolog, hiszen egy teljes játék fele árérték szinte semmi kiegészítőt nem kap az ember, de ettől függetlenül, ha a többjátékos móddal él-halvalaki és vérfrissítésre vágyik, akkor mindenképpen érdemes belenézni. Egy biztos, hogy az előző DLC-hez képest messze nem ad annyi tartalmat a játék, hogy legalább egy jó kampányepizód végigjátszása után kicsit úgy érezhessük, hogy haladunk valamerre.

Flatline

- + sok új pálya
- + remek új karakterek
- futószalag érzés
- nem nagyon éri meg

FLATLINE
Egy minikampánynak jobban örültünk volna.

72

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Kingdoms of Amalur: Reckoning Signature Edition



Platform PC GS 2012. február
Ár kb. 60 000 Ft

GameStar
83

Az R.A. Salvatore nevével fémjelzett akció-RPG minden idők egyik legrágább gyűjtői kiadása. Korlátozott számban dobták piacra, s mindenféle földi jóval megpakolták, kezdve a művészi kidolgozottságú trollsobortól egészen a készítőik által dedikált könyomáig. Azért valljuk be őszintén, minden Drizzt rajongó szeretne egy Salvatore autogramot otthonra.

King Arthur II gyűjtői változat



Platform PC GS 2012. január
Ár kb. 12 990 Ft

GameStar
93

A modern magyar játékfejlesztés egyik büszkesége a *King Arthur* sorozat. Előző számunkban már olvashattok róla egy nagyobb lélegzetvételű tesztet, most viszont a gyűjtői kiadást ajánljuk a figyelmetekbe. A nagyalakú, gravírozott, pecséttel lezárt dobozban a játék mellett helyett kapott egy lovagi kard, egy póló, egy A2-es poszter és az Artúr király DVD film.

Final Fantasy XIII-2 Collector's Edition



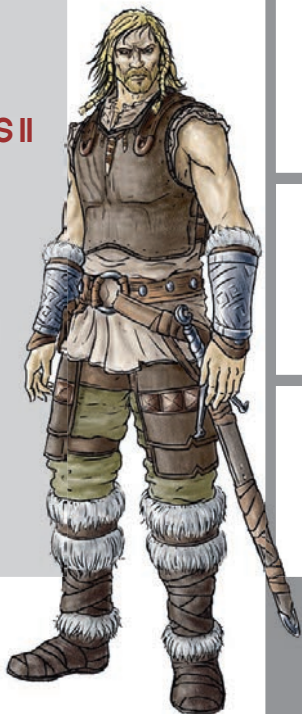
Platform PS3 GS 2012. február
Ár kb. 15 000 Ft

GameStar
89

Az új Final Fantasy játékhoz is dukál egy nagyon szépen kidolgozott gyűjtői kiadás. A keménytáblás doboz fedelét Yoshitaka Amano (japán művész, aki az FF sorozat logóit is tervezte) rajza díszíti. Találunk benne egy négy CD-t tartalmazó zenei válogatást, valamint egy 20 oldalas mini művészeti albumot a legjobb illusztrációkkal.

Olvasói TOP5

- 1 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM**
2011. december - 98%
- 2 THE DARKNESS II**
2012. február - 85%
- 3 BATMAN: ARKHAM CITY**
2011. október - 95%
- 4 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3**
2011. november - 88%
- 5 KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING**
2012. február - 83%



BUDGET MEGJELENÉSEK



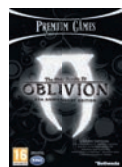
PG: MEN OF WAR TRILOGY
GS 2011. JÚLIUS - 81%
4990 FT

Az IC és a Best Way játékei egy gyűjteményben kaptak helyet. Az eredeti *Men of War*-most a *Red Tide* és az *Assault Squad* kiegészítővel együtt kápráztat el.



TGM: WINGS OF PREY
GS 2010. ÁPRILIS - 85%
2490 FT

A *Gajjin Entertainment II* világháborús repülő játékát feszes, gyors akció és fantasztikus atmoszféra jellemzi.



PG: TES IV: OBLIVION
GS 2006. ÁPRILIS - 85%
4990 FT

Az 5. évfordulós kiadás a *Shivering Isles*® és *Knights of the Nine*® kiegészítővel, egy hogyan készült filmmel és Cyrodiil térképével együtt érkezik.



EXCLUSIVE
ASSASSIN'S CREED II
GS 2010. MÁRCIUS - 92%
2990 FT

Ezio Auditore itt mutatkozik be először a nagyközönségnek. Itália politikai intrikákkal átszőtt életében. A játék elbűvölte a kritikusokat és a játékosokat.



PG: FALLOUT 3: GOTY
GS 2008. NOVEMBER - 93%
4990 FT

A 2008-as Év Játéka kiadásában mind az öt hivatalos kiegészítő megtalálható: A Pusztaság magyar felirattal várja a kalandorokat.



EXCLUSIVE
GR: ADVANCED WARFIGHTER
GS 2006. JÚNIUS - 85%
990 FT

A Tom Clancy nevéhez fűződő harci játékok az egyéni megoldások helyett inkább a csapatalapú taktikára épülő játékmenetet favorizálják.

PC



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.



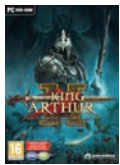
BATMAN: ARKHAM CITY
 GS 2011. DECEMBER – 94%
 8990 FT

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.



KING ARTHUR II
 GS 2012. JANUÁR – 93%
 5990 FT

Minden idők egyik leggrandiózusabb magyar játéka a Kerekasztal Lovagjainak korában.



MINECRAFT
 GS 2011. DECEMBER – 96%
 KB. 6500 FT

Független fejlesztésű, sandbox építkezés. Ha szerettél legőzni gyerekként, akkor ezt is imádni fogod.



BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND
 GS 2012. JANUÁR – 92%
 KB. 4990 FT

Négy BF2-es multipálya a Frostbyte 2 motorral feltupírozva. Három új jármű, 10 fegyver és elképesztő realizmus.



L.A. NOIRE
 GS 2011. DECEMBER – 89%
 10 990 FT

Nyomozós kalandjáték a békebeli években. Nemcsak a gengszterek, de még a rendőrök is nyakkendőket viselnek.



TRINE 2
 GS 2011. DECEMBER – 91%
 KB. 4000 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

Még mindig tart a Skyrim láz, köszönhetően a modkészítő kítnek és a nagyfelbontású textúráknak.



GEARS OF WAR 3
 GS 2011. SZEPTEMBER – 90%
 12 990 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.



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
 GS 2012. FEBRUÁR – 83%
 13 900 FT

Salvatore történetére épülő akció RPG, mely egyszerre száll ringbe a Fable-lel és a Skyrimmel.



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.



DARK SOULS
 GS 2011. OKTÓBER – 88%
 12 900 FT

Koreai fejlesztők remekbe szabott, darkos betéti akció szerepjátéka, de csakis olyan játékosoknak, akik bírják a gyűrődést.



SOULCALIBUR V
 GS 2012. FEBRUÁR – 81%
 13 900 FT

A fegyveres harci játékok egyik legismertebb képviselője. Vér és kivégzés ugyan nincs benne, viszont az egyik legszebb konzolon ebben a stílusban.

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 konzolgeneráció legjobb játéka, amiből már 5 milliót el is adtak.



MORTAL KOMBAT
 GS 2011. ÁPRILIS – 89%
 12 900 FT

A tavalyi év legjobb verekedős játéka, a Mortal sorozat egyik leglenyűgözőbb és legtartalmasabb darabja.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
 GS 2011. NOVEMBER – 95%
 12 990 FT

Ezio Auditore utolsó fellépése Konstantinápolyban. Az öregedő orgyilkos utolsó kalandja.



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%
 9900 FT

A két PSP-s God of War játék hibátlan átültetése PS3-ra, természetesen HD-minőségben.



FINAL FANTASY XIII-2
 GS 2012. FEBRUÁR – 89%
 13 990 FT

A népszerű japán RPG sorozat újabb taggal bővült. Az egyedi stílus és harcrendszert alkalmazó játék sokak szerint a sorozat egyik legjobbjá.



BATTLEFIELD 3
 GS 2011. NOVEMBER – 90%
 12 990 FT

A MW3 nagy kihívója. A kritikusok körében a Battlefield 3 lett a befutó, de a kasszáknál már nem bírt elbánni a nagy riválissal.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Gotham City Impostors

Dear Esther

SSX

Brothers in Arms: Furious 4

Jagged Alliance: Back in Action

Fest Drive: Ferrari Legends

február 10.

február 14.

február 14.

február 14.

február 14.

február 14.

Field of Glory: Wolves from the Sea

Outdoors Unlimited

Ninja Gaiden III

Syndicate

Microsoft Flight

Walkú

február 14.

február 14.

február 14.

február 21.

február 29.

február

Major League Basetball

Street Fighter x Tekken

Top Gun: Hard Lock

Mass Effect 3

Sims 3: The Showtime

Commander-The Great War

2012. március 6.

március 6.

március 6.

március 9.

március 9.

március 15.

Total War Shogun 2: The Fall of the

Samurai

Rayman origins (PC)

március 23.

március 29.

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

HARDVER



Ronda és finom

AVADirect Clevo P270WM X79

AZ AVADIRECT EDDIG IS HÍRES VOLT A TÚLZÓ GAMER MEGOLDÁSÁIRÓL, NA DE MOST...

Hát most is. A helyzet az, hogy frissítették a Clevo sorozatukat, mely jelen neve szerint P270WM X79-ként lesz ismeretes, legalábbis a mélyebb zsebekkel rendelkezők körében. A nem kevesebb mint 3000 dolláros alapárral rendelkező gépezet a pár hónapja elrajtolt, általunk is tesztelt Intel Sandy Bridge-E platformon alapszik. Mielőtt belemennénk, hogy pontosan miket is kínál a gyártó, fontos megjegyezni, hogy a Sandy Bridge-E nem feltétlenül játékosoknak készült, mivel a Nehalem családot váltó platform a számítógépes munkákhoz a legoptimálisabb. Ennek ellenére van egy olyan szűk vásárlói réteg, akiknek nem számít az a plusz párszáz dollár a sima Sandy Bridge-hez képes, csupán a néhány extra képkocka, amit az izmos CPU képes legenerálni. Dizájnt tekintve semmi érdekeset nem tudunk elmondani a gépről – nem törekedtek a kiemelkedő megjelenésre. Ez valahol érthető, hiszen a brutális hardverhez komoly hűtés is kell, ami nem fér el

INFO

Intel Sandy Bridge-E platform
Min. 4 GB RAM
GeForce GTX580M
17,3" Full HD kijelző

NAGYON DRÁGA, NAGYON NAGY, NAGYON NEHÉZ, ÉS NAGYON ERŐS. GAMER NOTI OLYANOKNAK, AKIK NEM AKARNAK KOMPROMISSZUMOT KÖTNI

akárhol. Ennek ellenére például az Alienware belevisz némi egyedi vonalat a külsőbe, ám itt ez nem fedezhető fel – egy nagyon robusztus, nagyon komoly, néhány évvel ezelőtti hangulatot sugalló készülékházat kell elképzelni. Ez önmagában még nem probléma, mivel ebben a kategóriában ez nem kifejezetten mérvadó.

Mivel a már említett Alienware-hez hasonlóan itt is mi magunk válogathatjuk össze az alkatrészeket, így pontos specifikációkkal és árakkal nem tudunk szolgálni, de a választható opciókat érdemes áttekinteni. A LED-es háttérvilágítású Full HD kijelző alap, ahogy mérete is, mely 17,3". Proceszor tekintetében az eddig megjelent kettő közül választhatunk, mely vagy a 6 magos 3930K, vagy az ugyanennyi maggal rendelkező 3960X. Memóriából minimum 4 gigabájt nyit kapunk, de a felső határ 32 GB –

természetesen négycsatornás kialakításban. Videokártya terén sincs félrebeszélés, mivel a GeForce GTX580M az egyik legdurvább ajánlat a hordozható piacon. Ha egy ilyen VGA kevés lenne, akkor kérhetünk SLI kialakítást is, ami viszont kicsit megnyomja a termék árát. A HDMI 1.4a csatlakozót, az USB3 portokat, a Wi-Fi-t, a kártyaolvasót és az egyéb alapvető felszereléseket már említeni sem szükséges.

A kérdés már csak az, hogy kinek kell ennyi pénzért hordozható erőmű. Nyilvánvalóan nem egy tömegtermékről van szó, hanem egy alig párszáz példányban elkészülő presztízs gépről. Magyarországon kérdéses, hogy mikor és hogy lehet majd hozzájutni, de ha megint az Alienware-t nézzük (és miért ne néznénk, hiszen egy kategória), ott is eltelt néhány év, mire a hivatalos hazai forgalmazás indult.

Bemutatunk a gépeknek

ASUS laptopok beépített Kinecttel

Ha őszinték akarunk lenni, akkor be kell vallanunk, hogy számítottunk erre a lépésre. Már az is árulkodó volt, hogy kiadtak egy külön PC-s Kinect pakkot, de jelen lépés még izgalmasabb szintre emeli a Microsoft mozgásérzékelős csodáját. A híresztelések szerint ugyanis az ASUS olyan hordozható gépeken dolgozik, melyek a webkamera mellett/helyett a redmondi óriás technológiáját is tartalmazzák. A lépés érthető, hiszen a Windows 8 több szinten is ki fogja

használni az eredetileg Xbox 360-hoz kiadott kiegészítőjét. A PC-ken elsősorban nem is a játékoknál lehet érdekes a megoldás, hanem sokkal inkább a mindennapos használat leegyszerűsítését segítené elő. Multimédiás irányítás, 3D modellek forgatása, látványosabb prezentációkezelés, a Metro UI tologatása stb. Az ötletek kimeríthetetlenek, mi pedig végtelenül boldogok lennénk, ha a PC-s tábor is kapna végre a jóból – legalábbis egy hangyányit.



HAMAROSAN NEM CSAK A TV ELŐTT HADONÁSZHATUNK, HANEM AKÁR AZ IRODÁBAN IS

Dupláznak a zöldek

Nvidia Kepler információk

A Kepler architektúrára GeForce 600-as sorozatról már annyi pletykát hallottunk, hogy lassan mi is össze tudnánk rakni a kártyákat. Jelen esetben a konkrét típusok és a hozzájuk tartozó specifikációk is a felszínre kerültek, így már konkrétan is tudunk számolgatni, hogy mire lesznek képesek az új megoldások. Az 1. GPU-s zászlóshajó a GTX680 lesz, mely 1024 CUDA maggal fog rendelkezni, ami kétszer annyi, mint amennyi a GTX580-ban van. Emellé 850 MHz-es frekvencia fog társulni, ami még impozánsabb teljesítménynövekedést ígér. A GTX670 895, a GTX660Ti 768, míg a sima GTX660 512 CUDA magot kapott. Ez azt jelenti, hogy utóbbi kártya lesz ekvivalens a jelenlegi GTX 580-nal, bár az újdonság a magasabb, 900 MHz-es frekvenciának köszönhetően egy picit erősebb is lesz. Az igazi csúcs viszont a GTX690, mely két darab 1024 CUDA magos GPU-t hordoz majd a hátán – igazi kihívót kap így a készülő Radeon 7990. A kártyák természetesen PCIe 3.0 interfésszel rendelkeznek majd, mely a legtöbb AM3+, X79, illetve a készülő Ivy Bridge alaplapokon is fellelhető lesz.

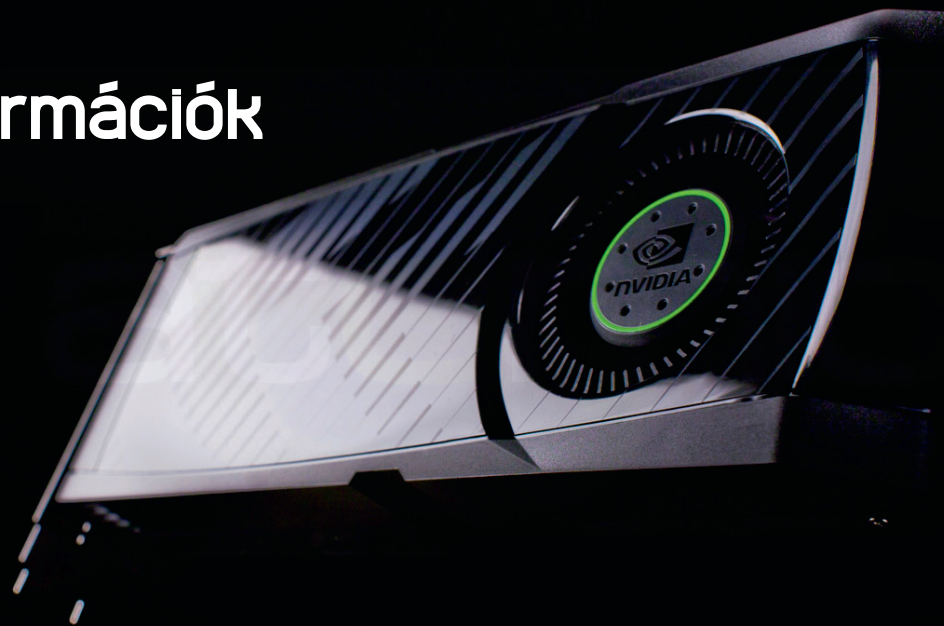


Kicsi a család, de erős

Új FX processzorok jönnek az AMD-től

Hazánk még mindig küszködik az eddig meglehetősen gyenge AMD FX processzor ellátottsággal, de a gyártó nem alszik, és eközben is új kiadásokkal kedveskedik a vásárlóknak. Ha hozzánk egyelőre még nem is, de később mindenképpen eljutó variánsok között egy 4, egy 6 és egy 8 magos variáns is helyet kapott. Az FX-4170 az első AMD processzor, mely gyárilag 4 GHz felett van; egészen pontosan 4,2 GHz-en, mely a Turbo funkciónak köszönhetően ese-

tenként 4,3 GHz-ig emelkedik. A 6 magos FX-6200 alapjáraton 3,8 GHz-es, mely szintén szép értéknek mondható, főleg a 4,1 GHz-es Turbo frekvenciát ismerve. Végül, de nem utolsó sorban egy WOX kiadású 8 magos 8150 is érkezik, ami a processzort tekintve semmilyen változást nem jelent, ám a hozzá járó léghűtés helyett egy vízes megoldást csomagolt hozzá a vállalat. TDP-jük rendre 125 W. Magyarországi árukról nincs pontos információk.



Bár a Bulldozer processzorok már pár hónapja elrajtoltak, a hozzájuk dukáló alaplapok azóta is szállingóznak

Sapphire Pure Black 990FX

A SAPHIRE „PURE BLACK” SZÉRIÁJÁBA A GYÁRTÓ A FELSŐKATEGÓRIÁS TERMÉKEIT POZICIONÁLJA, melyekre ékes

példa a P67 vagy a most nálunk lévő 990FX chipsettel szerelt darab is. Jelen termék sajnos túl későn érkezett meg ahhoz, hogy a januári AMD Bulldozer nagytesztünkbe beférjen, így csak külön tudunk róla megemlékezni. Ez persze nem gond, főleg annak köszönhetően, hogy az FX jelzésű processzorok még csak most kezdenek el igazán befutni hozzánk is, hisz normalizálódni látszik a globális ellátottság. Ár tekintetében viszont még mindig nem a legjobb, de reményeink szerint ez is hamarosan kozmetikázásra kerül.

A doboz és annak tartalma szinte teljesen ugyanaz, mint az eddigi Pure Black alaplapoké – minimalista dizájn, minimalis extra kütyü. Ez persze nem von le sokat a termék értékéből, de nem tudunk elmenni amellett, hogy a Gigabyte

és az ASUS is sokkal több jóval pakolja meg a dobozt – így egy picit veszít exkluzív hatásából. Maga az alaplap viszont tökéletesen azt hozza, amit elvárhatunk tőle, sőt... A legelőször szembe-tűnő elem a bővítő slotok környékén található, hiszen nem kevesebb, mint hat darab PCI-Express hely lapul meg a deszkán. Ezek sebessége elsősorban a kártyaösszeállítástól függ (többkártyás VGA kialakítás esetén), két-két darab 16x-os, 8x-os és 4x-es 2.0-ás helytel gazdálkodhatunk. Ez azt jelenti, hogy hagyományos PCI slot már nem fért a lapra, de nincs sok olyan ember, akinek ma még szüksége lenne ilyesmire. Minden más tekintetben nagyjából ugyanazt nyújtja a Pure Black, mint a többi hasonló kategóriájú alaplap, vagyis négy darab DDR3 memória slot, AM3+ processzorfoglat (azaz az összes új AMD FX CPU-t fogadja), USB3 kivezetések, eSATA, 8 csatornás integrált audio vezérlő, gigabites LAN, Bluetooth és még

sok egyéb, de megszokott apróság bujkál a Sapphire alkotásán.

Nem rossz a Pure Black 990FX, de kicsit csalódtunk, mivel ennyi pénzért már jóval felszereltebb alaplapot is kapunk, így a magyar piacon kicsit nehezen fog érvényesülni. Ezen maximum az segítene, ha olyan dolgokat is rá tudtak volna passzírozni a mérnökök, ami a konkurens gyártók termékein nincs jelen, de valljuk be, ez nehéz feladat.

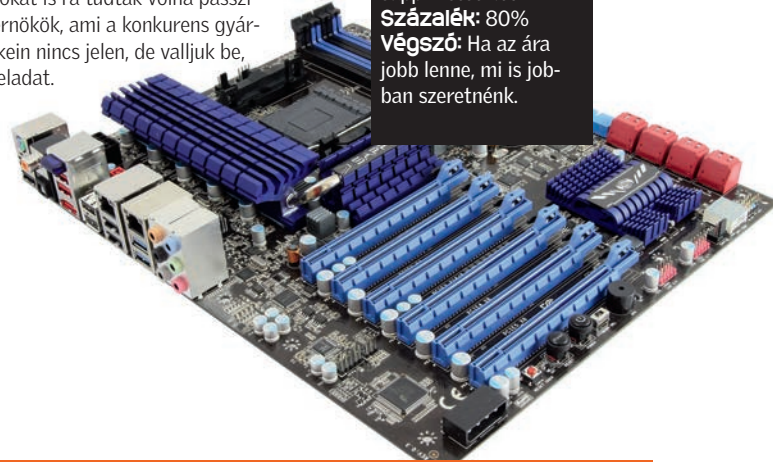
INFO

Ár: 52 000 Ft

Web: www.sapphiretech.com

Százalék: 80%

Végszó: Ha az ára jobb lenne, mi is jobban szeretnénk.



PC-n egyszerű videót rögzíteni kedvenc játékaiból, viszont a konzolokon mindig kérdés volt, hogy mi a legolcsóbb út, ha ilyen tervünk van

AVerMedia Game Capture HD

EDDIG A JÁTÉKKONZOLOK KÉPÉNEK RÖGZÍTÉSE HD MINŐSÉGBEN NEM VOLT ÉPP KÖNNYEN MEGOLDHATÓ, nagy

és nehézkes PC-t, viszonylag drága HDMI vagy komponens bemenetes Full HD videodigitalizáló kártyát igényelt. Éppen ezért leginkább a konzolos játékosok értékelhetik nagyra az AVerMedia Game Capture HD-t, mely lehetővé teszi, hogy PC használata nélkül és kényelmesen készítsünk Full HD H.264 kódolási videofelvételeket játékkonzolunk képéről, habár mint tudjuk, a konzolok legtöbb esetben csak 720 p-s képpel operálnak, így a Full HD jelen esetben felkonvertált fájlokat is jelenhet.

A kisebb médialejátszó dimenzióival műanyagba öntött készülék hátoldalán komponens videó, valamint sztereó hang be- és kimeneteket építettek

ki, így beláncolható a játékkonzol és a tévé közé. A 10, 12 vagy 15 Mbps sávszélességű, legfeljebb 1080i felbontású videofelvételek a készülék bölcsőjében elhelyezett 2,5 hüvelykes merevlemezre vagy USB meghajtóra rögzíthetők (ügyeljünk az elégséges írási sebességre!). A mellékelt univerzális kábel lehetővé teszi, hogy Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360 és Nintendo Wii konzolokat csatlakoztathassuk a Game Capture HD-hez, nem szükséges a konzolgyártótól drága kábelt vásárolnunk. A távirányítóval egyszerű a magyar menü kezelése és a digitalizálás indítása, állóképet rögzíthetünk videofelvétel közben is.

Az eszköz közbeiktatása kicsit ront az analóg komponens jelen, így a tévén megjelenő kép tisztaságán is. Az újradigitalizálás során természetesen kissé romlik a kép minősége, ugyanakkor ez

nem olyan mértékű, hogy ne lenne érdemes használni a Capture HD-t. Digitalizálás után nincs más dolgunk, mint azt kedvünk szerint szerkeszteni bármelyik videó feldolgozó programmal, majd feltölteni az anyagokat, megosztva más játékrajongókkal a végigjátszás menetét vagy egy szinte megoldhatatlan boss fightot. A Game Capture HD igazi gamer kincs, valószínűleg sok Full HD YouTube játékvideó készül majd segítségével, arról nem is beszélve, hogy végre száműzetésbe kerülhetnek a szörnyű shaky cam felvételek.

INFO

Ár: 35 000 Ft

Web: www.avermedia.com

Százalék: 84%

Végszó: Rengeteget spórolhatunk az AVerMedia megoldásával.



NEM VOLT MÁ
VÁLASZTÁSA

GINA
CARANO
BILL
PAXTON
MICHAEL
FASSBENDER
CHANNING
TATUM
VALAMINT ANTONIO
BANDERAS
EWAN
MCGREGOR
és MICHAEL
DOUGLAS

AZ OCEAN'S ELEVEN - TRIPLA VAGY SEMMI RENDEZŐJÉTŐL

A BŰN HÁLÓJÁBAN

MÁRCIUS 1-JÉTŐL A MOZIKBAN!

WITH THE PARTICIPATION OF David Scramlin on the set
"HAWK" GINA CARANO MICHAEL FASSBENDER EWAN MCGREGOR BILL PAXTON
CHANNING TATUM MATTHEW KASSOVITZ MICHAEL ANDRANO
with ANTONIO BANDERAS and MICHAEL DOUGLAS CASTING BY CARMEN CUBA
MUSIC BY DAVID YOUNG
PRODUCTION DESIGNER HOWARD CUMMINGS CO-PRODUCER KERRYANN TUDOR
CO-EXECUTIVE PRODUCER ALAN MALONEY EXECUTIVE PRODUCERS RYAN KAPLANAUGH
TUCKER TOOLEY MICHAEL PERLÉ PRODUCED BY GREGORY JACOBS
WRITTEN BY LEM DOBBIS DIRECTED BY STEVEN SODERBERGH
© 2011 Fox Corporation. All rights reserved.



A hihetetlenül sikeres PSP sorozat kevésbé sikeres folytatása, a GO igen csúnyát bukott. Most itt a Vita, ami fittyet hányva a GO újításaira, a klasszikus vonalon indult útjára

SONY PLAYSTATION VITA

MI SEM JELLEMEZHETNÉ JOBBAN SZERKESZTŐSÉGÜNKET, MINT A JOBBNÁL JOBB SZÓVICCEK RÖPJTÉSE. Képzeltetek, mi történt, amikor megérkezett hozzánk a PlayStation Vita, amely olyan alapot nyújtott a kifejezetten igénytelen vicceknek, hogy sokan még a kissé túlhasznált Chuck Norris beszólásokat is visszasírták. Ám amikor elkezdtünk vele babrálni, már nem feltétlenül emiatt volt a beszélgetés tárgya a Sony legújabb kézikonzolja. Na de ne rohanjunk ennyire előre, hiszen nem egy rövid történetről van szó, és nem árt egy kicsit a múltba is visszatekinteni.

JÖTT, ÉS AZTÁN MENT IS

A PlayStation Portable, népszerűbb nevén a PSP hatalmas sikereket ért el, főleg Japánban, ahol ész nélkül rohant be mindenki a boltokba a megjelenés napján. A klasszikus kiadás különböző változatai (2000, 3000) egyaránt brutális profitot termeltek a Sony-nak, nem beszélve a játékosok megelégedéséről. Bár nyugaton is vitték, mint a cukrot, a töb-

bi japán termékhez hasonlóan (lásd Nintendo DS) itt is inkább a szigetországi eladások domináltak. Az akkoriban UMD (Universal Media Disk) adathordozóval operáló konzolt a PSP GO váltotta... volna. Ugyanis a Sony – gondolva a jövőre és az egyre tisztábban látható, ám akkoriban még épphogy csak kibontakozni kezdő trendeket szem előtt tartva –, kidobta a fizikai adathordozót a levegőbe, és teljes mértékben a digitális disztribúció akkoriban még igen rögzös útjára terelte a vásárlókat. Talán a felhasználók ez iránt táplált bizalmatlansága vagy a piac felkészületlensége, esetleg a gyenge felhozatal tehetett róla, de a GO akkorrát bukott, hogy még a föld is beleremeggett. Attól a ponttól kezdve viszont sokat kellett várunk az utódra – egészen pontosan 2011 elejéig, amikor is bejelentették az akkor még Sony NGP (Next Generation Portable) kódnéven futó eszközt. Az első és legfontosabb változtatás már akkor is látható volt, ez pedig a fizikai adathordozók ismételt alkalmazása. Érthető okokból a kissé már ősdi UMD helyett egy speciális memóriakár-

tyán kerülnek kiadásra a játékok, melyek előállítása olcsóbb és – a technológiából adódóan – jóval tartósabbak is. Ennek ellenére persze megmaradt a digitális disztribúció is, de akiknek ez nem tetszik, azok még mindig besétálhatnak egy boltba, hogy megvegyék a legújabb címeket.

SZERETI, HA SIMOGATJÁK

Lássuk a legfontosabb hardveres specifikációkat, melyek manapság, főleg az okostelefonok idejében, nagyon fontos tényezőnek számítanak. A gép lelke az ARM architektúrás processzor, mely négy darab ARM Cortex A9 magra épül. Bizony, itt tudunk visszanyarodni az előző gondolatra, hogy miért fontos ez a termék az okostelefonok mellett. Egyrészt mert pontosan ugyanarra az architektúrára, sőt mi több, ugyanarra a processzora épül a gép, mint a legtöbb mai telefon, legyen szó akár iPhone-ról vagy bármilyen erősebb androidos telefonról. Még a GPU is abból a családból származik – név szerint egy PoverVR SGX543MP4+, mely egy négymagos darab. Ennek a kétmagos változata lapul meg az Apple A5 processzorban

is, mely az iPad 2 és iPhone 4S készülékekben trónol. Nagyon is van tehát létjogosultsága az összehasonlításnak üzleti, és műszaki szempontból egyaránt. Előbbire még később visszatérünk. RAM-ból nem túl sok, csupán 512 MB jutott a gépbe, mely az okostelefonok mellett meglepő, a konzolok mellett viszont nem – az Xbox 360 például csak 256 MB RAM-mal gazdálkodhat. A kijelző egy 5 colos, qHD (960x544) felbontású, OLED-paneles megoldásból tevődik össze, mely természetesen multi-touch támogatással is rendelkezik. Ha már az érintőfelületekről beszélünk, érdemes megemlíteni a hátlapot is, mely a kijelzőhöz hasonló méretű (picit keskenyebb), szintén multi-touch-érzékelő területtel rendelkezik. Számos olyan játék kerül piacra, melyek kihasználják majd ezt a felületet is. A világhoz való kapcsolódásban a Wi-Fi, a Bluetooth, illetve egyes modellekben a 3G modem segít. Amennyiben utóbbit alkalmazzuk, vagyis egy mobilnet előfizetéssel rendelkező SIM-kártyát dugunk a gépbe, akkor sajnos online multiplayer játékokra nincs lehetőség, csupán böngészésre és az egyéb online szolgáltatások használatára.



Ezt főleg a nagy adatforgalommal és a nagy sávszélességgel magyarázza a Sony. A kezelőszervek nagyrészt a megszokott elemekből állnak, vagyis egy D-padból, a négy megszokott funkciógombból, egy jobb és egy bal ravaszból, egy start és egy select gombból, valamint két darab analóg karból. Utóbbi nagyon kellett az eszközre, csakúgy, mint a 6-axis giroszkóp. Emellett iránytű, illetve GPS modul is található benne, ami néhány alkalmazásnak, de főleg a „near” nevezetű appnak hasznos. Kamerából van egy elő-, illetve egy hátlapi is, mindkettő VGA-felbontású (640×480), vagyis igencsak gyenge minőségű – feladatuk viszont a későbbiekben inkább a játékokban lesz, ha a Sony is rámegegy a kiterjesztett valóságra – márpedig rá fog. Most, ahogy végigolvassuk a leírt specifikációkat, bátran kijelenthetjük, hogy hardveresen az eszköz tökéletesen passzol a mai okostelefon felhozatalba, ahogy ezt már említettük. Valószínűleg az alacsony fogyasztás, az egyszerű portolhatóság (gondoljunk a sok iPhone és Android játékra), valamint a nagy mennyiségű alkatrész rendelkezésre állásának köszönhetően döntöttek emellett a Sonynál. Aprópófo-

gyasztás: az akkumulátor nem cserélhető, amit leginkább a hátsó érintőfelület indokolhat (bár pontosan nem tudjuk az okát), így annak meghibásodása esetén fel kell keresnünk a szervizt. Rendelkezésre állási ideje átlagosan 3-5 óra, kikapcsolt hanggal, kikapcsolt hálózati szolgáltatásokkal és alapértelmezett fényerővel. Ez szinte ugyanannyi, mint anno a PSP esetében. A csatlakozók között a szokásos 3,5 mm-es audió kimenet mellett egy adatkábel/töltő slot (a kábel kombinált, vagyis egyszerre USB adatkábel, egyszerre hálózati töltőkábel – adapter mellékelve), egy a kiegészítőkhöz szükséges csatlakozó, egy memóriakártya slot (amibe speciális kártya kell), illetve a Vita Card nevezetű slot, ahova megvásárolt játékokat kell behelyezni. A tárterület a memóriakártyától függ, melyből alapjáraton egy 4 GB-osat kapunk, de jó pénzért vehetünk 8, 16 vagy 32 gigabájtosat is. Nincs viszont videó kimenet, ami miatt végtelenül szomorúak vagyunk.

ELŐTÉRBE AZ ÉLŐTÉR

Az első pletykák még jóval az eszköz bejelentése előtt arról szóltak, hogy rend-

szzerűl a Google Android operációs rendszere fog szolgálni. Ezek a hírek nem voltak megalapozatlanok, hiszen a korábban kiszivárgott hardverspecifikációkon is már remekül látszott, hogy okostelefonos elemekre fog épülni a Vita. Végül ez a szóbeszéd nem jött be, mivel maradtak a zárt rendszerénél, mely sajnos nem a PlayStation 3-ban is megismert XrossMediaBar felületen alapszik, hanem egy új, LiveArea névre hallgató megoldásra. Ez főleg annak köszönhető, hogy igazodni kellett az érintésvezérléshez, hisz jóval egyszerűbb a nagy és színes gombokat bökdölni, mint az aprólékos menüben bűvészkedni – cserébe viszont kissé gyermekes lett a látvány. Alapértelmezetten nem túl sok minden található meg a gépen. Egy Welcome Park nevezetű program, mely az alapvető funkciókat mutatja be minijátékok formájában: ilyen a giroszkóp vagy az érintésvezérlés. Előbbi nagyon pontos – talán a legpontosabb, amit ehhez hasonló hordozható eszközben láttunk eddig. A Party menüben az online haverjainkat rángathatjuk össze egy csapatba csetelés vagy akár multiplayer játék céljából. A PS Store nálunk továbbra sem működik, de azért a program elérhető, így aki a PlayStation 3 használata gyanánt készített anno külföldi accountot, most itt is be tud vele lépni. A „near” szolgáltatás a közelinkben lévő PS Vita játékosokat mutatja meg, melyben nagy segítség a GPS modul. Így új haverokat szerezhetünk akár a lakótelepről is, amennyiben a másik fél is éppen a Vitájával szöszmötöl. A beépített böngészőn van mit finomítani – egyelőre se Flasht, se HTML5-öt nem támogat, de előbbit valószínűleg soha nem is fogja. Az oldalak renderelése nagyon lassú és a scrollozás hiába folyamatos, csak egy négyzetes textúrát látunk, amíg be nem tölt az oldal. A cachelés sem az igazi, mivel ha visszascrollozunk olyan részre, amit már megnéztünk, azt minden egyes alkalommal újrarenderelem, vagyis folyamatos böngészési élmény egyáltalán nincs jelen az eszközön – reméljük, ezt hamarosan ja-

vítani fogják. A PC-vel történő kommunikáció egy Content Manager nevezetű alkalmazáson keresztül történik. Ehhez először fel kell telepítenünk egy alkalmazást a gépünkre, melyben megadhatjuk, hogy melyik mappából szinkronizálhat a Vita. Miután odatettük a fájlistáinkat, USB-n keresztül csatlakoztatni kell a konzolt a géphez, majd a Content Manager app elindítása után be kell tallózni az átmásolni kívánt adatokat. Nem egyszerű a folyamat, és igen lassú is. Az iTunes ehhez képest szinte maga a megváltás, pedig az sem egy egyszerű eset. Itt is van még mit finomítani – például szívesen látnánk egy mass storage funkciót.

A zenelejátszóban nincs semmi extra – MP3 formátumokat képes kezelni, minősége pedig fejhallgatón közepesnek mondható. A videó lejátszás szintén nem az igazi. Csak MPEG-4-et támogat az eszköz, vagyis a legnépszerűbb fájlokkal nem tud megküzdeni a gépezet. Érdekes viszont a Remote Play, mely egy PlayStation 3-mal történő összecsatlakozás után lehetővé teszi, hogy az asztali konzolon futtatott játékokat a Vitán játsszuk, mintha natívan azon futnának.

MI A VITA TÁRGYA?

Amikor egy új konzol elrajtol, nincs éppen túl nagy játékelőzatal hozzá. Most is pár tíz címre kell számítani, viszont jó hír a korábbi PSP tulajoknak, hogy a megvásárolt játékaik (szinte mind) elérhetőek lesznek digitális formában a PS Networkön – jobb esetben feljavított grafikával. Emellé bejönnek a PS3 címek is a Remote Playnek köszönhetően, illetve az olyan hűzöneknek, mint az *Uncharted* vagy az *Resistance*. Ami viszont talán a legtriviálisabb kérdés, hogy milyen is ez a Vita. Mit lehet erre ésszerűen válaszolni? Nem túl sok mindent, de annyi biztos, hogy brutálisan erős, nagyon jól néz ki, nagyon jó kézzel tartani, kezelni, és ha a megfelelő supportot mögé teszi a Sony, akkor akár még sikeres is lehet. A rendszer nagyon gördülékenyen működik, ám sok feature hiányzik még, amiket idővel remélhetőleg pótol a japán vállalat. Persze a legfontosabb mégis az, hogy miként fog szerepelni az okostelefonok ellen. Ma már mindenki úgy gondol utóbbi eszközökre, mint egy multifunkciós mindenesre, mely egyben egy kézikonzol is. A kezelőszervek a Vita mellett állnak, viszont az iOS, a WP7 és az Android mögött álló alkalmazásboltok, illetve a százezeres mértékben mérhető eladási számok nagyon erősen a telefonok oldalára billentik a mérleget. Nagyon nagy dolgot kell a Sonynak felmutatnia, hogy a Vita hosszútávon is sikeres legyen. Erre talán egy év múlva érdemes visszatérni, hiszen addigra kiderül, mit alkotott a Vita. Addig pedig... Vitázzatok sokat!

Disorder





Egy évvel és néhány nappal a Radeon 6-os széria rajtja után itt az új kártyacsalád első tagja, mely az új architektúra mellett számos egyéb érdekességet tartogat számunkra

AMD RADEON 7970

FONTOS RAJT VOLT EZ AZ AMD SZÁMÁRA, HISZEN ÚJABB MÉRFÖLDKÖHÖZ ÉRT EL A GYÁRTÓ A 7XXX-ES SOROZATTAL.

Nem másról van szó, mint a legfontosabb architektúra váltásról, ami a 2006-ban történt DirectX 10 és Unified Shader megoldásokból adódó csere óta történt. Akkor egy teljesen új lapkát kellett megalkotniuk a grafikus processzor gyártóknak, amit az Nvidia azóta már lecserélt a Fermi kapcsán, de az AMD azóta is csak toldozgatott, foltozgatott. Kétségtelen, ez egyszerűbb és költséghatékonyabb megoldás volt, de az architektúra már feszegette a határokat és a HPC-vel sem állt jó viszonyban, ami szintén fájó pont lehetett az Nvidia Fermi mellett, ami már ennek tudatában lett megalkotva. Most olyannyira nagyot lépett az AMD, hogy a több mint egy éve tartó lema-

radását nem csak, hogy behozta, de rá is dolgozott, ugyanis több szempontból is sikerült a riválisnak odatenni. Kérdés persze, hogy meddig tart az öröm, mivel a Kepler néven emlegetett GeForce széria sincs már olyan messze, de ne rohanjunk ennyire előre – lássuk, milyen változtatásokat eszközölt az AMD, amit még a „zöldek” is megirigyelhetnek.

Az első és talán a legfontosabb változtatás a GCN (Graphics Next Core) architektúrát illetően a csíkszélesség. Az új eljárás szerint 28 nm-en gyártják a lapkákat, melynek rengeteg előnye, de némi hátránya is van. Ezek szerint ugyanis adott kiterjedés mellett több tranzisztort tudnak rázsúfolni a chipre, melyek fogyasztása és hőtermelése így kisebb, ebből adódóan a megadott fogyasztáslimit és egyéb korlátok ellenére többet tudnak felhasználni. Hátulütője viszont a nehézkes gyártás

és a korai fázisban lévő gyártósorok, melyek épp csak most lettek a 28 nm-re felkészítve. Sajnos ez gyengébb kihozatali arányt jelent, mely a boltok ellátottságát, valamint a termékek árát sem kíméli, ami tökéletesen meg is látszik a mostani „termékpalettán”, mely mindössze egy videokártyát, a 7970-et foglalja magába. Február vége felé jön majd a kisebbik testvér is, a 7950, melyről egy későbbi cikkben értekezünk.

DÉLI SZIGETEK

A Souther Island névre keresztelt család röögös utat járt be, mire kijöhetett, és mint azt már említettük, messze nem a teljes armadával támad jelenleg. A Tahiti kódnevű lapkáról fogunk most bővebben beszélni, melyet a címben is felvezettünk. Lássuk az új lapkát először a számok fényében. Az első és legfontosabb változás

a 6970-hez képest a csíkszélesség, amiről már beszéltünk. Ezután következik a tranzistorok száma, mely több mint 1,5 milliárddal több, mint az elődben, melynek függvényében 2,64 milliárd helyett 4,31 milliárd lapul meg a motorháztető alatt. Az ezt illető emelkedés mellé még a GPU frekvenciát is jócskán feljebb tornázták, ami több szempontból is érdekes. Az előd 880 MHz-éhez képest itt 925 MHz-cel tudunk számolni. Ez már önmagában is figyelemreméltó mint referencia frekvencia, hát még ha a tuningról van szó, ugyanis olyan potenciál van a kártyában, aminek köszönhetően többen is 1,5 GHz fölé húzták annak órajelét. A steam processzorok száma is szignifikánsan, szám szerint 25 százalékkal növekedett, így 1536 helyett már 2048 darab izzad belőle a kártyában. Ezek felépítése jócskán eltér a GeForce-okban található CUDA magoktól,



Így ebből ne vonjunk le következtetéseket a konkurenciával szemben (a GTX 580-ban 512 CUDA mag található, mégis erősebb, mint az 1538 stream processzoros 6970). A textúrázó egységek száma is lényegesen több, lévén 128 darabot passzíroztak bele 96 helyett. Szintén nagyon fontos, hogy a GDDR5 memóriát is megtoldották 1 gigabájtnival, így már 3 GB áll rendelkezésünkre. Ez már csak azért sem semmi, mert ilyen maximum a 2 GPU-s kártyákon láthattunk eddig. Kérdés, hogy ez mennyire kerül kihasználásra, főleg a mai konzol-optimalizált játékok világában, de annyi biztos, hogy a HPC szegmensben komoly előnyt lehet ebből kovácsolni – és mint említettük, ez is egy nagyon fontos szempont. A memória busz is „szintet lépett”, 256 helyett egy 384 bites sínen kommunikál a GPU a RAM modulokkal. A kártya ereje – legalábbis papíron – ezen specifikációk alapján a következő módon alakul: számítási teljesítménye 3,79 TFLOPS (lebegőpontos számítás per másodperc). Ez 1 TFLOPS-szal több, mint a 6970-é. Ekkora ugrást nagyon ritkán látni egymást követő generációknál, de kérdés, hogy ez a tényleges teljesít-

ményben mennyire látszik meg. Kicsit ásunk magunkat mélyebbre a GCN architektúráról, de előtte nézzük meg a fontosabb tulajdonságokat, funkciókat.

GRAPHICS CORE NEXT

Kicsit furcsa elnevezés ez egy GPU architektúrának, de lássuk, miért adta ezt a nevet neki nagyvonalúan az AMD. A kulcsszó a „next”, vagyis a „következő”, ami a jövőre utal. Az új felépítés előremutató, csakúgy, mint a Bulldozer processzoroké – ami annyit jelent, hogy ma még nem tudjuk 100 százalékgig értékelni, mivel vagy nincsenek rá felkészítve a programok, vagy pedig olyan technológiákat alkalmaz, amire csak később építhetnek a programozók. Pontosan ez volt a probléma a Bulldozer-nél is – habár azóta adták ki hozzá Windows frissítéseket, az vagy rontott, vagy nem változtatott semmit a teljesítményén. Itt azért picit könnyebb a helyzet, mivel a drivert az AMD frissíti havonta, így tudják finomítani a teljesítményét. Éppen ezért a most közölt eredmények az elkövetkezendő hónapokban erőteljesen változhatnak – jobban, mint az eddigi VGA generációk esetében.

Vannak viszont nagyon is kihasználható és érdekes újdonságok. Ilyen az Eyefinity 2.0, mely a többmonitoros játékokat egy új szintre emeli, mivel immáron a hang is monitoronként lebontva, az esemény helyszínének megfelelő irányból jön. (Ehhez persze hangszóróval felszerelt monitorokra van szükségünk.) Ide tartozik még, hogy már 5x1-es felállásban is egymás mellé rakhatjuk kijelzőinket, ráadásul egyedi felbontásokat is belőhetünk. A csatlófelület tekintetében is történt előrelépés, mivel ez a kártya a világon az első, mely PCI-Express 3.0-val van felszerelve. Ez azt jelenti, hogy az erre felkészített alaplapok (jelenleg kevés ilyen van – néhány Intel X79, illetve AMD 9XX chipsettel szerelt darab támogatja) a 2.0-s sáv sebességének kétszeresével fogadják és küldik az adatokat. Lehet, hogy picit korai volt a váltás, és inkább marketing-fogásként fogható fel, mivel sokszor még a PCI-Express 2.0 se volt kihasználva, de hát ilyen ez az iparág – egy-egy plusz szám rendszeren meglökheti az eladásokat. Ennek ellenére a teljesítmény lenyűgöző, mivel 32 GB/s-ra képes (16 ide, 16 oda) az eddigi 16 GB/s (8 ide, 8 oda) helyett. Véleményünk szerint a következő generáció már képes lesz arra, hogy ezt ki is használja, legalábbis részben.



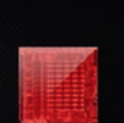
Az energiagazdálkodási metóduson is derkasat változtatott az AMD. A 6000-es szériában már bevezettek egy technológiát, melynek következtében a driver dinamikusan állította a frekvencia értékeket egy bizonyos TDP küszöb betartásának érdekében. Ezt kilöhetjük a driverben, így nem a fogyasztás, hanem a teljesítmény volt előtérben, de ez durván megdobhatta a villanyszámlánkat. A 7000-es sorozatban ismét faragtak egy kicsit, és bevezették a ZeroCore Power megoldást. Ez többek között arra fókuszál, hogy az eddig igen magas Idle (nyugalmi állapot) fogyasztást lejjebb, gyakorlatilag nullára tornásszák le. Ez már a 6000-es kártyá-

kon is egészen jól sikerült, pedig ha visszaemlékszünk, a 4000-es VGA-k olyan katasztrófális értékeket produkáltak e téren, hogy nem láttunk sok reményt. Most viszont sikerült a küldetést, hiszen Idle állapotban mindössze 2-3 wattot eszik a kártya, ami mondhatni 99 százalékos redukció a Load állapothoz képest, amikor is 210 watt környékén fogyaszt a 7970. Ez az érték is egészen jelentős, mivel az utóbbi időben mindenki rendre feszegette a PCI-SIG szabványban leírt 300 wattos TDP limitet – aminek hatására a szervezet meg is akarta emelni ezt a határt. No de nézzük meg, mikor is lép életbe ez a „Load Idle” néven futó alacsony fogyasztási érték. Load Idle alatt azt az állapotot értjük, amikor a kijelzőnk kikapcsol, vagy éppen jó ideje nem történik semmi, csak az asztal látszik órákon keresztül. Ekkor nincs szükség még csak készenléti állapotra sem, így majdhogynem kikapcsol a VGA, leállítva a hűtést és meg egymást – beleértve komplett részegységeket is, mint a 3D motor, az audió-feldolgozó egység stb.). Épphogy csak annyira marad életben a kártya, hogy a rendszer lássa, egyáltalán benne van a gépben. Bár csak pár szóban, de illik megemlíteni, hogy a DirectX API támogatás terén is történt fejlődés, lévén már a 11.1-es verzióval is jóban van a kártya. Túl sok érdemi változtatás nem történt a 11.0 óta, csupán néhány javítás és optimalizáció, ami leginkább a durván mellélőtt tesszalláción hivatott segíteni. Az előbb említett Eyefinityhez még az is hozzá tartozik, hogy már sztereó 3D támogatást is kapott, így a kisebb atomerőművel rendelkezők akár hat monitoron is élvezhetik a térhatás nyújtotta élményeket.

AZ ARCHITEKTÚRA

Az AMDT tehát odébbállt és hátrahagyta az eddig használatos VLIW4 és VLIW5 architektúráit. Az új felépítés lényege, hogy grafikai, illetve általános számítási

AMD's "Southern Islands" Product Line

<p>"Tahiti"</p>  <p>Enthusiast Gamers The World's Most Powerful and Advanced GPU*</p>	<p>"Pitcairn"</p>  <p>Hardcore Gamers The "Sweet Spot" For Hardcore Gamers</p>	<p>"Cape Verde"</p>  <p>Performance Gamers New Paradigm of Performance and Power</p>
--	---	---

Három fő kategóriára lehet bontani a 7XXX sorozatú kártyákat. A Tahiti a legerősebb, 79XX kártyákban lesz jelen, a Pitcairn a 78XX-ásokban kap helyet, míg a Cape Verde a 77XX-ás példányokban remekelhet

Hosszú várakozás után megjött a Nokia első Windows Phone 7-es készüléke, amely megváltás lehet a finn gyártónak, illetve a Microsoftnak is

NOKIA LUMIA 800



EGYRE TÖBBEN VÉLIK ÚGY, HOGY A LUMIA 800, VALAMINT KISTESTVÉRE, A LUMIA 710 ÉRKEZÉSE EGY ÚJ NOKIÁS KORSZAK KEZDETÉT JELENTI.

Ezen állításukat azzal igyekeznek alátámasztani, hogy a cég mindössze hat hónap alatt (az N9-et átgyúrva) egy olyan készüléket hozott a világra, mely képes megállni a saját, illetve a Windows Phone Mango lábán, és apróbb hibáit leszámítva bámulatosan teljesít. A Nokia jelenlegi vezérigazgatója, Stephen Elop a Lumia 800 személyében egy kifinomultabb kivitelű N9-et vél felfedezni. Kíváncsiak voltunk, hogy mire alapozza mindezt.

GÉNKEZELT N9

Akár így is hivatkozhatnánk a Lumia 800-ra, ugyanis első látásra egyből az N9-re emlékeztetett minket. Az ifjanc Windows Phone-os Lumiát ugyanaz az egy részből álló polikarbonát ruha védi, mint elődjét, azonban a mobil tovább szemlélve, forgatva hamar felfedezhetővé válnak a különbségek.

A Microsoft szigorú formatervére ügyelő nokiai mérnökök a fizikai gombok rövid sorát egy kameragombbal tödötték meg, a 3,7 hüvelykesre összehúzott kijelző alá három darab érintésérzékelő gombot helyeztek, majd a LED-es értesítőt és a másodlagos kamerát feleslegesnek ítélve megszüntették azokat, végül a hátlapon található dupla LED-es villanót egy vonalba helyezték a készülék krómsávba rejtett nyolc megapixel-es kamerájával. Ennyi szabás után szerencsére a borítás anyagán nem változtatnak, így a készülék ugyanazt a karcmentes életet élheti, mint az N9. Ez pedig csak annak köszönhető, hogy anyagában festett polikarbonátot használtak a kivitelezők, amely egyébként tapintásában is kellemes érzetet kelt. Egy-két, talán itt-ott fájó apróságot leszámítva a külső kialakítás és funkciók tekintetében a Lumia 800 felé hajlik a kezünk. A belső hardveres felépítést vizsgálva ugyanaz már sajnos nem mondható el. Igaz, a Lumia 800 számítási kapacitása növekedett az N9-hez képest, mivel annak 1 GHz-es processzorát a Lumia 800-

ban egy 1,4 GHz-en pörgő Scorpion magas Qualcomm MSM8255T Snapdragon SoC-ra cserélték annak Adreno 205 grafikus gyorsítójával egyetemben. Más szempontból azonban a Lumia 800 húzta a rövidebbet. Az N9 1 GB-os RAM-ja helyett csak 512 MB került a fedélzetre és a 64 GB méretű tárhelyből is csak 16 GB várja az adatainkat. Utóbbit pedig csak abban az esetben tudjuk bővíteni, ha rendelkezünk egy Wi-Drive-val, vagy ha netkapcsolaton keresztül csatlakozunk a Microsoft Skydrive szolgáltatásához, mellyel 25 GB extra tárhelyet nyerhetünk.

A csatlakozók, a hangszórók és a kameránál alkalmazott Carl Zeiss optika alapján a két készülék játszámája (a Lumia 800 NFC hiányát nem számítva) már kiegyensúlyozott. Ez a készülék is csak egy microUSB foglalatot, egy 3,5 milliméteres jack aljzatot, valamint egy microSIM foglalatot képes felmutatni.

MÁS ASPEKTUSOK

A mindössze 142 gramm tömegű készülék fogása kellemes. Kezelőfelületén még az apróbb hüvelykujjhosszal megáldott embertársaink is könnyűszerrel elboldogulnak, ami főleg a készülék és a kijelző méreteinek köszönhető. A 480×800 pixeles felbontással bíró, Gorilla Glass alatt rejtőzködő, 16 millió színárnyalat megjelenítésére képes kapacitív AMOLED panel szép színeket produkál és a betekintési szög miatt sem panaszkodhatunk, sőt, a kép olyan 160-170 fokos szögből szemlélve is éles marad, azonban a PenTile mátrix technológia betegségei itt is megmutatkoznak. Használat közben a sebességgel a legtöbb esetben semmiféle problémánk nem lesz. Az alkalmazások gyorsan be-

INFO

Forgalmazó:

Nokia Magyarország

Ár: 128 000 Ft

Web: www.nokia.hu

Termékjellemzők:

- 116,5×61,2×12,1 mm, 142 g
- kapacitív PenTile AMOLED panel, 480×800 pixel, 3,7 hüvelyk
- 16 GB belső memória
- 512 MB RAM
- nyolc megapixel-es, autofókuszos, ledes villanós, Carl-Zeiss optika
- Windows Phone 7.5 Mango, Qualcomm MSM8255T Snapdragon SoC
- 1,4 GHz Scorpion CPU
- Adreno 205 GPU
- lítiumion 1450 mAh akkumulátor

Előny: stílusos megjelenés, gyors, gördülékeny működés

Hátrány: kis kijelzőméret, kotyogó fizikai gombok



töltenek, az animációk folyamatosak, a 720 p felbontású videók lejátszása, valamint az alkalmazások közötti váltás zökkenőmentes. A készüléken a feladatok szervezéséért a Windows Phone 7.5 Mango felel, és ennek újításai közül leginkább a multitaskingnak és a közösségi szolgáltatások mély integrációjának örülhetnünk. Emellett betekinthetünk a Nokia Térképek világába, használhatjuk a Nokia Vezetést, és a Névjegyáttöltő segítségével kapcsolataink szinkronizálását is egyszerűbben megoldhatjuk. A Nokia Lumia 800 összességében egy nagyon vonzó kialakítású, kellemesen használható készülék. Kis kijelzőméretét és kotyogó gombjait hamar elfeledtetheti velünk a készülék prémium formája és anyaghasználata.

Mr. Láb

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

OKOSTELEFON

ASUS Xonar DS



Ár: kb. 12 000 Ft
Web: www.asus.com

Habár manapság már kicsit sem szokás hangkártyát venni, van az az audiofil réteg, akinek nagyon kevés az integrált megoldások által nyújtott minőség. Szerencsére már igen kedvező áron lehet jobbfajta kártyákat venni, melyek klasszikkal komolyabb szintet képviselnek, mint az alaplapokon elterülő chipek nagy része. Az ASUS igen széles termékpalettával rendelkezik e téren is, melyek közül az egyik leggazdaságosabb megoldás a Xonar DS, mely a GX2.5 motornak köszönhetően élethű 3D hanghatást képes előállítani. A PCI csatlakozással rendelkező eszköz 8 csatornás, viszont az alacsony ár a digitális kimenetek hiányával magyarázható. Főleg azoknak ajánljuk, akik a már meglévő komolyabb fejhallgatójukat szeretnék minőségibb termékkel meghajtani, és ez által teljesebb hangzásélményben részesülni.

CPU

Logitech Flight System G940



Ár: kb. 88 000 Ft
Web: www.logitech.com

Mi tagadás, talán most még aktuálisabb e termék, mint eddig, tudván a nemrégiben lezajlott hazai eseményekről a repülés szektort illetően. Akik kimaradt repülésüket így szeretnék pótolni, vagy akár eddigi szimpla joystickjukat szeretnék komolyabbra cserélni, azoknak egyértelműen a Logitech megoldása a legjobb. Pedállal, karral, illetve egy profi joystickkal tölték ugyanis meg a méretes csomagolást, mely tökéletes kiegészítő egy görbe repszimes estéhez. Az ára persze igen borsos, de ha darabokban szeretnénk beszerezni ezeket a termékeket, akkor ennél jóval nagyobb összeget is otthagynánk a pénztárnál. A force feedbackkel is felszerelt csomag minden repülést kedvelő játékos számára igazi kincs.

GAMER EGÉR

Gigabyte Radeon 6770



Ár: kb. 29 000 Ft
Web: www.gigabyte.com

Bár nemrég rajtolt el a 7000-es sorozat (ugye mindenki olvasta a tesztet?), így kevésbé aktuális már a 6000-es, mégis, a lejjebb esett árak miatt nagyon is izgalmas, főleg a középkategóriát tekintve. A Radeon 6770 már kijövetelekor is egy remek ajánlat volt, ám a mostani, 30 000 Ft alá esett cédlákkal még inkább baráti lett. Többek között a Gigabyte is árul ilyen jóárasított termékeket, melyek 1 gigabájtnyi GDDR5 memóriával vannak felszerelve. A 128 bites buszon kommunikáló GPU 775 megahertzen ketyeg, vagyis a gyári frekvenciaajánlástól nem tértek el. A kimenetek között találhatunk HDMI-t, DisplayPortot, illetve DVI-I-t is. A hűtésért egy egyedi megoldás felel, mellyel együtt összesen két slotot foglal el a kártya.

BILENTYŰZET-EGÉR KOMBÓK



- 1 Trust Wireless Slimline Media Deskset**
6890 Ft
www.trust.com
- 2 Genius Luxemate 800**
7925 Ft
www.genius.hu
- 3 Microsoft Wireless Desktop 800**
6500 Ft
www.microsoft.com
- 4 A4tech KX-2810**
6420 Ft
www.a4tech.com
- 5 Logitech MK320 Cordless Desktop**
9590 Ft
www.logitech.com

22 COLOS MONITOROK



- 1 Samsung S22A450BW**
49 900 Ft
www.samsung.com
- 2 LG W2220P-BF**
67 500 Ft
www.lg.com
- 3 DELL U2211h**
57 400 Ft
www.dell.com
- 4 Benq BL2201M**
45 900 Ft
www.benq.com
- 5 HP ZR22W**
61 500 Ft
www.hp.com

60 GB-OS SATA III SSD-K



- 1 OCZ Vertex 3**
32 000 Ft
www.ocztechnology.com
- 2 A-DATA S510**
27 000 Ft
www.adata.com.tw
- 3 Samsung 830**
34 000 Ft
www.samsung.com
- 4 Corsair Force 3 GT**
35 000 Ft
www.corsair.com
- 5 Crucial M4**
30 000 Ft
www.crucial.com

EGYFUNKCIÓS SZÍNES LÉZER-NYOMTATÓK



- 1 Brother HL-3040CN**
44 900 Ft
www.brother.com
- 2 Konica Minolta Magicolor 1600w**
22 000 Ft
www.konicaminolta.hu
- 3 Canon i-Sensys LBP5050**
41 200 Ft
www.canon.com
- 4 HP LaserJet Pro CP1025**
46 700 Ft
www.hp.com
- 5 Samsung CLP-325**
28 900 Ft
www.samsung.com

BELÉPŐ

90 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G630T 2,3 GHz	19 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap Gigabyte GA-H67M-D2	25 000 Ft
Memória Kingston 4 GB DDR3-1333 MHz	5 600 Ft
Grafikus kártya Integrált	x
Hangkártya Integrált	x
Winchester Seagate 250 Gb SATA-II 8 MB	18 000 Ft
DVD-író LiteOn 24x iHAS124-19B	7 000 Ft
Ház Codegen Q3345-A11 +400 W	8 500 Ft
Táp Házba építve	x
ÖSSZESEN	83 100 Ft
Monitorral BENQ G2025HDA	30 000 Ft
VGA-val Gigabyte GeForce GT440 1 GB	20 000 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 AMD Phenom II X6 1055T	43 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap ASUS M4A88TD-V EVO/USB-3	31 000 Ft
Memória Corsair 2x4 GB DDR3 1600 MHz Vengeance	15 000 Ft
Grafikus kártya ASUS Radeon HD6770 1 GB	33 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester Western Digital 500 GB SATA-II 16 MB HDD	24 000 Ft
DVD-író Sony Optiarc AD-7243S-0B	5 000 Ft
Ház Thermaltake ARMOR A60 AMD Edition	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-600GS 600 W	22 000 Ft
ÖSSZESEN	198 000 Ft
SSD-vel Corsair Force-3 60 GB	30 000 Ft
Blu-ray íróval LG BH10LS38	22 000 Ft

VÉLEMÉNY

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



HIGH END

350 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-2500K	63 000 Ft
Processzorhűtő Corsair Hydro CWCH70	23 000 Ft
Alaplap Gigabyte GA-Z68X-UD4	50 000 Ft
Memória Corsair 2x2 GB 2133 KIT Dominator GT kit	31 000 Ft
Grafikus kártya Gainward GTX560 2 GB Good Edition	65 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester Western Digital 2.5TB SATA-II 64 MB HDD	42 000 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	337 000 Ft
Erősebb CPU-val Intel Core i7-2700K	106 000 Ft
Külső HDD-vel Samsung Black G3 1TB	27 000 Ft

VÉLEMÉNY

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



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 Quad 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 Black Ed./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
Sempron 140 2,7 GHz	75 000 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
Gigabyte P67A-UD3-B3	33 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock 890GX Extreme4	30 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	24 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	25 000 Ft
MSI 790GX-G65	30 000 Ft

★ Különösen ajánlott

Az LG Cinema 3D technológia elsősorban a tévék világából lehet ismerős, mivel ott ez már bejáratott márkanév. A passzív 3D (váltott soros) panelek viszont most monitor formájában is visszaköszönnék, így végre konkurenciát kap az Nvidia, illetve az AMD saját, aktív képzásas, 120 Hz-es monitorokon alapuló megoldása. Leginkább az LG árárt fontos először megemlíteni, mely 65 000 Ft környékén alakul, ami már csak azért is vonzó, mert egy 120 Hz-es monitor, hozzá néhány szemüveg, illetve a vevőegység végösszege bőven 100 000 Ft fölé tud kúszni. Amit viszont szintén fontos tudni, hogy a Cinema 3D esetében némi „csalás” történik a két képkocka lerenderelésekor, ugyanis az egymást követő pixelsorok váltakozva dolgoznak fel egy-egy képet, így mindkét szemünk a valós vertikális felbontás felét látja csak viszont. Akciódús játékok közben ez annyira nem zavaró, de egy filmnél, a feliraton nagyon is meglátszik 70-90 cm-es távolságból – cserébe viszont passzív szemüveget kell hordanunk, ami elméletben kevésbé fárasztja a szemet. 2D-s módban a monitor nem túl kiemelkedő, a betekintési szöge is igen alacsony, illetve ilyenkor is simán lehet látni a horizontális csíkozódást, ami az apróbb szövegeknél kifejezetten zavaró. A játékok, filmek és képek 3D-ben történő megtekintéséhez a TriDef 3D for LG nevezetű szoftvert kell az internetről levadásznunk, majd ennek segítségével betölteni a kívánt fájlokat. Játékok esetében például kifejezetten kényes a szoftver – nem túl sok mindennel birkózik meg. A 2D-s képanyagok 3D-be konvertálása sem az igazi, de ez nem az LG hibája. Azoknak ajánljuk, akiknek egy másodlagos monitor kell olcsón, amin csak 3D-t néznek, mivel hosszú távon 2D-s használata zavaró lehet, viszont a térhatás lenyűgöző, amiért hatalmas plusz jár a gyártónak.

LG D2342 Cinema 3D

INFO

Ára: 65 000 Ft
Másodlagos monitor-
nak, 3D-s használatra,
ennyi pénzért zseniális.
Web: www.lg.com

85



KULT

Nem is olyan régen, egy nem túl távoli galaxisban...



A jó indulás után nehéz időszak jön – a játékosokat meg kell tartani, újakat kell szerezni. Elég lesz hozzá az Erő? Vitaindító cikkünk következik

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC – MÚLIK AZ ERŐ? VAGY SOSE VOLT ELÉG?



**GYU: A VÉG
CSAK A KEZDET**

**TÉNY: A SZTORI MAGÁVAL
RAGADÓ, FELÜLMÚLJA A FILM-
MEK TÖRTÉNETEIT.** Tény: a

környezet gondosan kidolgozott, rengeteg az adat, érdekesség, jópofaság. Tény: sokan elérték 50-es szintig és unatkozni kezdtek.

Hogy miért? Mert egy MMO-ban nem elég egy hónapnyi tartalom. Több millió játékos tette fel jóelőre a figyelmeztető kérdést: lesz elég end-game content? – tessék mondani. Ugyanis a világ egyik legismertebb MMORPG-je, a *World of Warcraft*, amely szintén a havidíjas modell követi, ezzel tud hosszú-hosszú évek óta a felszínen maradni. Olyan szintű PvP és PvE lehetőségeket kínál, amelyek mind instance-okban, mind a külső, nem instance-olt világban épp elég elfoglaltságot adnak a kedves játékosnak akár évekre is. Könnyű nekik, mondhatnók, ennyi év alatt volt idejük end-game contentet fejleszteni. Azonban a Bioware tudta, millióan elmondtuk nekik, szóltunk, kiabáltunk, hogy a játékosok egyszer leg-

magasabb szintűek lesznek, egyszer elfognak a sztoriküldetések – erre kellett volna igazán felkészülniük.

Ugyanis a sztori lehet, hogy megszerzi a játékos, de a játékvégi tartalom tartja meg. Egy ilyen nagy befektetés esetében pedig nem árt megtartani minket, játékosokat, hiszen végül is mi pengetjük befelé a havidíjat – vagy döntünk úgy, hogy (akár végleg) pihentetjük az accountot –, és akkor bizony integettek a pénznek. Tény, hogy vannak warzone-ok, azonban a PvP még éretlen, kiegyensúlyozatlan: persze, friss a játék, ennek idő kell, mire ki tud forni rendesen. Vannak flashpointok vagy naponta ismételtető operationök, de egyrészt nem túl sok, másrészt könnyen kiismerhetők és igen zavaró a sztorielemeget „kerülgetni”, amikor már mondjuk tizedszer is megcsináljuk ugyanazt, hiszen vannak olyan csapatos küldetések, ahol végig kell várni, mire a csapat minden tagja választ a sztoriban egy opciót. Gáz. Van néhány olyan hiba a játékban, mely-

nek megoldásán már dolgoznak a háttérben, de érthetetlen, hogy miért utólag, a kiadás után fogtak hozzá. A UI személyre-szabhatósága mellett ilyen kritikus pont a guildok sokkal nagyobb támogatottsága: bónuszok, lakóhely (közös űrhajó, ház, bármi).

Ami azonban még ennél is fontosabb, az maga a tény, hogy ez egy Csillagok HÁBORÚJA játék. Hol a háború? Hol vannak az egymástól elfoglalható bázisok a közös területeken, amelyek bónuszokat adnak a többieknek? Hol vannak a bolygók körüli űrcsaták? Hol vannak a nagyobb városokat megtámadó hordák, az eventek? Hol vannak a lebombázható, elpusztítható bolygók? Ugyan léteznek „contested” területek, de valójában nem harcol értük senki – pedig ez nagyon fontos dolog lenne. Jelentősen le kellene egyszerűsíteni a játékosok egymás közötti interakcióját, hogy könnyebben találhassanak maguknak csapatot, egyszerűbben vehessenek részt a csapatküldetéseken stb.

De ami számomra az egyik legnagyobb tús-két jelenti, hogy semmilyen megoldással nem tudunk gyorsan visszajutni a hajónkra. (A hajónkra, ami sajnos egyébként is túl kicsi szerepet kap a játékban. Nemcsak jóval testreszabhatóbbá és berendezhetőbbé lehetne tenni, de a történetben betöltött szerepét is lehetne növelni.)

Szóval, kedves Bioware! Csodás a szingli élmény, minden elismerésem – tényleg fantasztikus és a legnagyobb elismerésre méltó. De ez egy MMORPG, így tessék nekünk sokkal több dinamikus, csoportos, guildes, területfoglalás tartalmat adni rengeteg end-game contenttel együtt, ahol ravasz ellenfeleket kell lenyomni különösebb sztori nélkül, de ravasz trükkökkel és megfelelő tréninggel, felszereléssel. Hadd legyünk motiváltak PvP-zni is, megvédeni a Köztársaságot/Birodalmat vagy a saját guildünket/szövetségeseink guildjeit. Legyen meg az úrhajócsata nagyszerűsége ahelyett, hogy 5-10 perceket kutyagoljunk, mire a hajónkhoz érünk: ez nem más, mint szintiszta idővesztés.

Szükség lenne az egész guildet megmozgató eseményekre: legyen lehetőség saját bázisokat építeni, elfoglalni, ezeket megvédeni, menedzselni, áldásos hatásait élvezni. Így volt ez már az *Anarchy Online*-ban is, s itt sem lenne különösebben hihetetlen megoldás, hiszen az egész *Star Wars: The Old Republic* idegen boly-

gókon található bázisok százaiból áll amúgy is. Az alacsonyabb szintű bolygók sem válnának olyan hamar kihalttá, ha minden bolygón lenne end-game operation vagy más játéktartalom a legmagasabb szintű játékosok számára.

De miért ne lehetnének valódi PvP úrcsaták, akár csak guildek számára is? Vagy eventek! Annyi fajta ellenség van, igazán rátörhetnének néha Coruscant-ra vagy akár a Tatooine-ra – ilyenkor lehetne menni megvédeni a fővárost és akár csak ezen a módon megszerezhető holmikért vagy címekért.

Persze sorolhatnánk még a problémákat és a megoldásokat (pl. szükség lenne a szerverek gazdaságának felülvizsgálatára és beindítására is), egy azonban biztos: most még van idő, hogy a *Star Wars: The Old Republic*-ban található hatalmas potenciált kihasználhassa a Bioware. Tudom, folynak a fejlesztések, több csapat is dolgozik gőzerővel a tartalmi patcheken, készül az átméretezhető UI, készülnek új operationök és flashpointok, ez dicséretes. De úgy vélem, hosszú távon még ez is kevés lehet – aki elveszti a bizalmát, azt ugyanis nagyon nehéz újra meggyőzni.

Én azért bízom a Bioware-ban, hiszem, hogy hamar felébred és egy év múlva nem azt várják majd sokan, hogy free-to-play legyen ez az MMO is, mint sok sorstársa, ez ugyanis egyet jelentene a kudarccal, márpedig ez a játék sokkal többet érdemelne.

” A BAJ CSAK AZ, HOGY A BIOWARE KIDOLGOZTA UGYAN A TÖRTÉNETÜNKET, DE A VILÁGOT CSAK ÚGY FELSKICCELTE MÖGÉ

A Z SW:TOR JÁTÉKOSBÁZISÁNAK EGY RÉSZÉ MÉR A KARAKTER KIMAXOLÁSA ELŐTT ABBAHAGYJA, vagy csak ímmel-ámmal folytatja a játékot az 50. szintig, nem egészen két hónappal annak kiadása után. Ijesztő tény ez egy havidíjas MMO esetében, pláne annak fényében, hogy a játék legnagyobb innovációja éppen ebben a szakaszban teljeseedik ki igazán. A *KOTOR* sorozatból már jól ismert, de kicsit MMO-ra szabott, remekül kidolgozott dialógusrendszer az évekig tartó hype középpontjában állt. Célja az, hogy a történetet átélhetőbbé, hitelesebbé tegye a játékosok számára. Kár, hogy önmagában sajnos ezt a célt nem tudja teljesíteni; hiába érezzük úgy a küldetés felvételekor és leadásakor, mintha egy interaktív film főszereplői lennénk, ha ez az érzés tovatűnik, amikor a 25. ugyanolyan menj-oda, öl-meg-százat, klikkelj-a-tárgyra küldetését is elvégezzük. A körítés remek, de sajnos még mindig nem jutottunk el oda, hogy a történet a játék, és ne az odavezető előkészületek során bontakozzon ki a játékos számára.

Még unalmasabbá teszik a fejlődés folyamatát a végeleáthatatlan utazások: van olyan bolygó,

ahol fél óra útkeresés és utazás jut kb. 5 pernyi játékra. Persze az utazás ma még szükséges rossz a legtöbb MMO-ban: valamivel húzni kell az időt a következő havidíj befizetéséig, ami rendben is van, ha közben nem unjuk halálra magunkat. A baj csak az, hogy a Bioware kidolgozta ugyan a történetünket, de a világot csak úgy felskiccelte mögé. A táj változatlanágát egy-egy bolygón belül – legalábbis részben – még magyarázhatjuk a lore sajátosságai-val (pl. Tatooine, a sivatagbolygó), a küldetések épületeinek néha bolygókon átívelő egyformaságát már kevésbé. Ráadásul mindig az az érzésünk, mintha a világnak csak a ránk vonatkozó oldalát ismerhetnénk meg: a városokban alig-alig találkozunk a hétköznapi dolgozó, egyszerű embereivel, az ártatlanokkal, akiknek a sorsáról oly gyakran kell hősként dönteniünk. A vadonban pedig véletlenül sem bukkanunk rá soha olyan eldugott kis házikóra és lakóira (pl. bolond öregasszony a macskáival), lényekre, emlékművekre, melyek esetleg nem kifejezetten a mi küldetésünk miatt vannak ott. Márpedig nehéz úgy egy világ hőségét érezni magunkat, ha közben az egész világ érezhetően csak a mi kalandjaink díszlete.



**SZONJA:
A SZTORI NEM
ELÉG?**





Matt Armstrong vezető dizájnér, Radical Entertainment

PROTOTYPE 2 INTERJÚ

GS: Az előző játék végére nagyon megkedveltük Alex Mercert, gondolatod, mennyire sokkolt minket a hír, hogy egy klasszikus jófiút csináltak belőle. Miért döntöttetek úgy, hogy az eredeti hős helyett James Hellerrel folytatjátok?

Matt: A sorozat valódi sztárja maga a Blacklight vírus. A *Prototype* univerzumának egyik legnagyobb vonzerejét jelenti, hogy bármerre is járunk benne, a vírus hatásainak egészen új arcát mutathatja meg egy teljesen más személyiségre ráeresztve. Így bemutatathatjuk azt, hogy ez az új főhős mennyire másként is használja az általa kapott képességeket a saját céljai eléréséhez. Ezt szem előtt tartva éppen ötletelgettünk a *Prototype 2*-n, de valahogy nem jött az ihlet, amikor egyszer csak az egyik srác megszólalt: „Tudjátok mit? Az új főhősnek kellene megölnie Mercert!” A szoba hirtelen megtelt energiával, izgatottan kezdtünk vitázni a dologról. Ekkor értettem meg, hogy valami igazán különleges lehetőség van a kezünkben. Végül ez a gondolat sokkal izgalmasabbnak bizonyult annál, semhogy csak úgy félredobjuk.

GS: Egy ideig szórakoztató lehet egész városokat elpusztítani és komplett seregeket eltaposni, de a *Prototype 2*-ben nehéz volt valódi okot és célt is találni az erőszaknak?



Matt: Meglepő módon nem volt nehéz. New York Zero tömve van veszéllyel, Hellert pedig következetesen viszik céljai és személyisége az újabb és újabb halálos szituációkba.

GS: Kizárólag NYZ-ben tudunk ténykedni vagy más helyszíneket is bejárhatunk majd a játékban?

Matt: Az egész játék New York Zero három különböző, elkülönített zónájában játszódik. Keményen dolgoztunk azon, hogy mindegyik körzetnek eltérő képi világot, hangulatot és sajátos játéktechnikai elemeket tudjunk adni, tehát minden helyszínnek megvan a maga karaktere és jellege. A Sárga zóna komor, lehangoló, a Zöld látszólag normális, ám sötét titkokat rejt a felszín alatt, míg a Vörös... nos, a Vörös körzet egy örültek háza. A végeredmény egy nagyon válto-

zatos vizuális világ és sokszínű játéklélmény, ami folyamatosan változik és fejlődik, ahogy a játékos halad előre a sztoriban.

GS: A már-már isteni képességek mindig vagányak, de hogy tudjátok überelni Mercer hatalmasságát? Milyen új szuperképességeket tapasztalhatunk meg, és milyen akadályokat kell leküzdenünk?

Matt: Heller egy rakás új erővel tűnik fel a színen. Még az első részből ismerős tulajdonságok is teljesen másnak tűnnek Heller kezében (karmaiban, pengéiben). Azt hiszem, az én kedvencem egyébként a Bio-Bomb. Van valami végtelenül szórakoztató abban, hogy felkapunk valakit az utcán, egy házi készítésű organikus kézigránáttá változtatjuk és nekihajítjuk egy elhaladó helikopternek. Még jobb, amikor a rákövetkező



HA TE MONDOD

Matt Armstrong vezető dizájnér, Radical Entertainment:
„Van valami végtelenül szórakoztató abban, hogy felkapunk valakit az utcán, egy házi készítésű organikus kézigránáttá változtatjuk és nekihajítjuk egy elhaladó helikopternek.”



Tendril-robbanás elkap egy-két autót az utcáról és hozzávágja egy másik helikopterhez.

GS: Tényleg, mi az a technikai előrelépés, amire a legbüszkébbek vagytok a *Prototype 2*-ben?

Matt: A legnagyobb technikai fejlődést talán Heller új Tendril képességei jelentik. A harcrendszer-dizájnerektől a fizikát programozó munkatársakon át a grafikusokig a Tendril az egész csapat számára nagyon nagy kihívást jelentett. A végén persze a srácok minden nehézséget legyőztek és egy teljesen elképesztő, a játéklélményt átforgató, új harcélményt szállítottak le.

GS: Egyébként mekkora csapat dolgozott a *Prototype 2*-n és mikor kezdtétek a munkát?

Matt: A *Prototype 2* fejlesztése éppen két éve, 2010 januárjában kezdődött. A fejlesztőgárda mérete rengeteget változott a projekt időtartama alatt, de a létszám 140-nél tetőzött.

GS: A fejlesztésnek mely fázisánál jártok most?

Matt: Örömmre szolgál kijelenteni, hogy ezek már a fejlesztés legutolsó

napjai és hamarosan készen állunk a rajongók tömegeinek kiszolgálására. A várakozás nemsokára véget ér!

GS: Miért nem készült multiplayer a játékhoz?

Matt: A válasz egyszerű: helyette a lehető legjobb egyjátékos élmény megteremtésébe öltük az energiánkat.

GS: Hogyan látod, a *Prototype 2* mely területeken fejlődött legtovább az elődjéhez képest?

Matt: Túl hosszú lenne felsorolni az összes területet, ahol fejlődtünk, ezért inkább azt mondom, hogy mindenhez hozzányúltunk kisebb-nagyobb mértékben. A történet, a karakterek, a küldetések, az átvezetők, a harcrendszer, a kezelőfelület a játék minden aspektusában nagyon megváltozott vagy totálisan átalakult. Úgy hiszem, mindenki – akár rajongója az eredetinek, akár most látja először a *Prototype*-ot – nagyon boldog lesz az eredménnyel.

GS: Ha jól tudjuk, a második részben immár magunk választhatjuk

A TÖRTÉNET, A KARAKTEREK, A KÜLDETÉSEK, AZ ÁTVEZETŐK, A HARCRENDSZER, A KEZELŐFELÜLET A JÁTÉK MINDEN ASPEKTUSÁBAN NAGYON MEGVÁLTOZOTT VAGY TOTÁLISAN ÁTALAKULT

meg a küldetéseinket. A közönség részéről érkezett az igény erre a változtatásra?

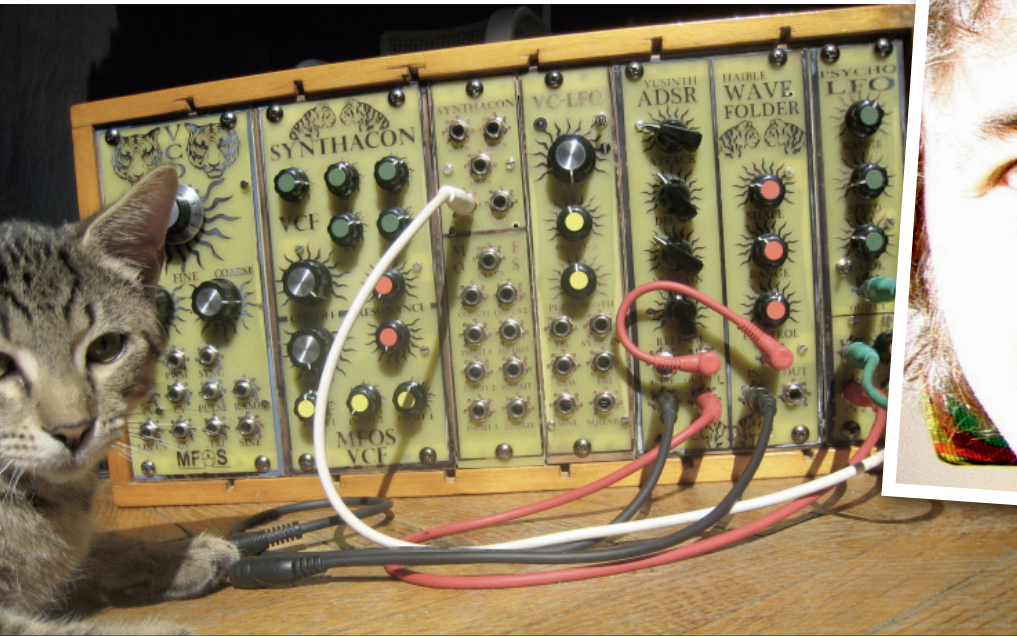
Matt: Egy open-world játékban, mint amilyen a *Prototype 2*, nagyon fontos, hogy a játékos kezébe adjuk annak eldöntését, miként építi fel a saját játékát. A fő célunk az volt, hogy az összes mellékküldetés és még a gyűjtögetős feladatok is az általunk elmesélni kívánt lényegi történetre épüljenek és azt támasszák alá, a játékteret pedig még érdekesebbé és hitehetőbbé tegyük a játékosok számára. Nagyon keményen dolgoztunk azon, hogy életet leheljünk NYZ-be és egy változatos és érdekes világot formáljunk belőle, amit érdemes felfedezni.

GS: Azt már tudjuk, hogy New York három zónára lesz osztva. Miben fognak különbözni valójában ezek egymástól, játéktechnikai értelemben?

Matt: A Zöld zóna áll legközelebb a normális, civilizált világhoz a *Prototype 2*-ben, de nagyon hamar kiderül, hogy milyen komoly Blackwatch

jelenlét van a körzet különböző pontjain. Helikopterek röpködnek, tankok gördülnek az utcákon, őrtornyok épülnek a házak tetején és szigorúan elzárózt katonai bázisok mutatják, hogy a Blackwatch hol akarja valóban elérni a vírus útját. De ez a zóna egyben sötét titkokat is rejt, amelyeket csak a játék folyamán fedhetünk majd fel. A Sárga zóna már közelebb van a vírusfertőzés gócpontjához, ami meg is látszik rajta. Ez a korábban kellemes belvárosi környék összetakolt kalyibák túlbujánzó, zsúfolt tömegévé változott. A küldetések jelentős része itt azon titokzatos kísérletek körül forog, amelyeket a Blackwatch és a Gentek a fogvatartottakon folytat. A *Prototype* világának szíve a Vörös zóna. Ez a terület volt egykor Manhattan, de mára nem több mint egy lepusztult senkiföldje, lerombolt felhőkarcolókkal mindenfelé ellepve az elburjánzó vírusfertőzés nyomaival. Oh, és persze a brutális méretekben elrajzolt groteszk, mutáns szörnyek vérszomjas tömegével.

Duncan



Underground művészek duettje egy számítógéppel

CHIP CHIP CHOKAS - GÉPZENE ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

DJ TITUSZ - ISMERT MAGYAR LEMEZLOVAS, a Belga zenei háttérembere, az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő The Carbonfools egyik vezetője – 2009-ben egy újabb projektbe vágott bele, amely Chip Chip Chokas néven robbant be a zenei világba. A névből talán sejthető: egy olyan kísérletről van szó, amely a manapság igen népszerű 8-bites, chiptune zenei világot ötvözi valódi hangszerekkel, élő zenével, hazai előadók énekével. Többről van tehát szó, mint kreatív hobbiról, elektronikus művészkedésről, a Chip Chip Chokas egészen egyedi hangulatot komponált, ráadásul Titusz klipeket is készített a duettekhez, amelyek részleteikben (vagy akár teljes egészükben) a chiptune világ (ami persze főként C64) hangulatát idézik. Tituszt kérdeztük a különleges produkcióról, jövőbeli terveiről:

Kinek az ötlete volt a Chip Chip Chokas?

A Chip Chip Chokasnak az egyetlen állandó tagja én vagyok, de minden tracken más és más közreműködő vendégzenész segít nekem, énekel, basszeval. Ebből következik, hogy én találtam ki a nevet köszönhetően gyermeki lelkem ama részének, amely chipecet akar fojtatni.

Mióta tervezted, hogy chip-zenei csapatot hozol létre?

Kb. 10 éve kattantam rá a „lofi” elektronikus hangszerekre, begyűjtöttem az összes értelmes és értelmetlen játékszínt, régi Casiókat, gyerekdobokat, hangeffekteket a bolhapiacról, így találtam rá a régi C64-es szintiprogramokra és a csodálatos hangú Nintendo GameBoyra is, az utóbbival gyártott zenét hívják 8-bites vagy chiptune musicnak. A Chokas nem tiszta chipzene, mert számomra sokkal érdekesebb volt az, hogy hogyan keverednek ezek a karcos szintihangok az élő, akusztikus hangszerekkel.

Te vagy a közreműködők nagy C64 rajongók vagytok? Amennyiben igen, szerintetek ki volt a legnagyobb C64-es zenészegettség?

Szgyellem, de Spectrum fan voltam, ám emlékszem, volt egy vonatos játék Vangelis zenével, hát az nagy hatással volt rám.

Tervezel fellépéseket esetlegesen magyar vagy külföldi számítógépes partikon? Elvégre lenne igény ilyen zenére, hasonló kreatív ötletekre.

Nem, mert a C.C.C. egy stúdióprojekt, amely még sosem koncertezett. Azt nem mondom, hogy nem is fog, de lehetetlen-

nek tűnik összeegyeztetni még akár a felle közreműködőt is.

Tervezel nemzetközi megjelenést?

A C.C.C. első lemezének dalai elsősorban magyarul íródtak, azt pedig sajnos nem annyira veszik külföldön. Bár úgy tudom, Japánból sokan letöltötték, ami mindenképpen jó hír.

Milyen hardvert használ a zenék elkészítéséhez? C64-eseket, valamilyen emulációt vagy SID-alapú szintetizátorokat (MidiBOX SID vagy SidStation)?

No emulation, I want the real thing. Természetesen igazi C64-est használok

MI IS AZ A CHIPTUNE?

Az ötvenes évek elején készültek el az első olyan számítógépek (pl. CSIRAC és a Ferranti Mark 1), amelyek képesek voltak a valós idejű zene leképezésére. Gyakorlatilag innentől fogva már beszélhetünk a számítógépes zeneszerzés műfajáról, de a chiptune megnevezés csak később került a köztudatba. A nyolcvanas évek Atari és C64 gépei alapozták meg a műfajt, utóbbi valóban legendás zenei chipet adott a játékokhoz (ki ne emlékezne még az olyan zseniális Commodore

slágerekre, mint a Last Ninja 3, a Commando, a Lazy Jones, a Rambo, a Defender of the Crown, a Ghosts'n Goblins vagy éppen a Wizardry). A kedvencek listája persze végtelen, de maga a SID hangzás is jellegzetes maradt, ezt követte még számtalan más kütyü is (pl. a GameBoyok), amelyek szintén megihlették a modern művészetet. Aztán érkeztek szintézis alapú szoftverek, emulátorok, élő zenélésre is alkalmas programok (pl. Little Sound DJ), ma már a chiptune

akár egy koncerten is megszólalhat – teljesen élőben. A popszakma nagyjai is előszeretettel nyúltak egyébként ehhez a műfajhoz (gondoljunk csak Eminem Hellbound című számára vagy 50 Cent Ayo Technologyjára), de sokak szerint a kilencvenes évek techno műfajára is nagy hatást gyakoroltak a chiptune zenék. Mágikának a műfajnak követői, a rajongótábor pedig igen széles, a Chip Chip Chokas sikerét látva egyértelműen nem csak a gamerek körében.



BEGYŰJTÖTTEM AZ ÖSSZEŠ ÉRTEL- MES ÉS ÉRTELMETLEN JÁTEKSZIN- TIT, RÉGI CASIÓKAT, GYEREKDOBOKAT, HANGEFFEKTEKET A BOLHAPIACRÓL

Prophet64, Mssiah64 cartridge támo-
gatással.

Készül az új lemez, tervek tehát vannak,
sajna többet erről még nem beszélhetek.

**Mennyire egyedi a chip-rock ideha-
za, illetve nemzetközi összehasonlí-
tásban? Kik a stílus legjobbjai, akikre
esetleg példaképként tekintesz?**

Idehaza nem ismerek senkit, aki ilyesmit
csinálna, de a külföldi chiptune-rock fű-
ziók se hasonlítanak a Chokas soundjára,
ez egyáltalán nem is volt célom.

**Melyik hangszer hiányzik még a gyűj-
teményből, amelyet szívesen hasz-
nálnál jövőbeli Chip Chip Chokas pro-
jektben?**

En szinti meg kutyimániás vagyok, éj-
szakánként a neten lógva mindig találok
valami új cuccot, és utána többnyire be
is szerzem, de mondjuk egy MidiBOX-ot
vennék szívesen, ha már említetted.

**Elárulnád, hogy kikkel dolgoztál
együtt a Chip Chip Chokas kerete-
in belül?**

Hát a teljes lista egy kicsit hosszú len-
ne, de azért bőven akadnak olyan ne-
vek, mint Bércesi Robi a Hiperkarmából,
a 30Y-ból ismert Beck Zoli, Varga Zsuzsa,
Lovasi András, Kardos János a Kaukázus-
ból, a korai örömtős Vécsi Tibi, a Zagor és
a Puzzle formációkból ismert Ligeti Gyuri,
Csongor Bálint a Subscribe-ből, és persze
még sokan mások, nagyon sokan dolgoz-
tunk együtt ezen a projekten.

**Beszéljünk egy kicsit a produkció üz-
leti részéről. Mennyire szól bele bárki
is abba, amit csinálsz?**

A C.C.C egy totális DIY (azaz Do It
Yourself = csináld magad) projekt, így
senki sem szól bele. A klipeket is házi-
lag csináltam, illetve csináltuk a zené-
hez, egyébként melegen ajánlom őket, a
„THE BEST” grafikája például kizárólag
Commodore64-en készült.

Mit hoz a közeljövő?

Lesznek új számok meg lemez meg klip,
hozzávetőleg két hónap múlva. Az új le-
mez táncosabb, technosabb lesz, mint az
első. Egyelőre tényleg csak ennyit mond-
hatok.

**A 2009-es album nagyon sikeres lett
hazai körökben, mik a terveid a jövő-
re nézve? Kit vonnál be szívesen egy
albumba, aki még nem énekelt eddig
Chip Chip Chokas dalt?**

Gy

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

MÁSVILÁG

Utódok

MOZI



A MIKOR MEGNÉZTEM A FILMET, ESZEMBE JUTOTT, HOGY EGYVALAMIT AZONAN TISZTÁZNI KELL – egy neves magyar portálon a film előzetese mellett a „színes, feliratos, amerikai vígjáték” besorolás szerepel: látszik, hogy ők nem látták a filmet. A színes és az amerikai még stimmel is, de a vígjáték semmiképpen.

EGY SZÖRNYŰ BALESET

Az első néhány perc után kiderül, hogy vígjátékról szó sem lehet – a főszereplő Matt King (George Clooney egyébként zseniálisan alakítja szerepét, Oscar díjra is jelölték, nem véletlenül) felesége egy motorcsónak-baleset következtében kómában fekszik a kórházban, ami minden, csak nem vicces. A helyszín Hawaii, amiről mindenki csak a nyaralást, a bulit, a pompát, a hullámokat és a napsütést tudja elképzelni. Azonban hőseink, bár tősgyökeres helyiek, számára ez egy csupán lakóhely – a film elején a narratívában Clooney el is mondja, hogy 15 éve nem állt szőrfdeszkan, hiszen az életet élni kell Hawaii ugyanúgy, mint máshol. A film során egyébként valóban megismerkedünk Hawaii hétköznapjaival is: az esővel, a borult napokkal, a kis mellékutcákkal –

persze a strand is bejártszik, hiszen az is az élet része. S nem elég a feleség balesete, a főszereplő egy másik konfliktusban is szerepet játszik – az ő családja kezében van egy hatalmas, 23 ezer hektáros terület az egyik szigeten, amelyet most el lehetne adni fél milliárd dollárért, és ott golfklub, szálloda és apartmanok épülhetnének. A közös családi alap kezelésében levő földdel kapcsolatosan Matt az egyedüli aláíró/döntéshozó. A rokonok a pénzre voksolnak, minden más szigetlakó arra, hogy a föld maradjon meg.

CSALÁD? CSALÁDI!

Matt nemigen tud mit kezdeni gyerekeivel, az anyjuk balesetét nagyon nehezen feldolgozó 10 éves és a 17 éves lázadó tinilánnyal – azonban amikor kiderül, hogy az édesanyjuk nem fog többé felébredni (és végakarataiban meghagyta, hogy ne tartásák mesterségesen életben), sőt az is, hogy Matt rengeteg elfoglaltsága és távolléte miatt a család majdnem szétesett, lévén valaki más is volt a feleség életében, új korszak kezdődik a King családban. Itt derül ki igazán, miért is jelölték őt Oscar- és rengeteg egyéb díjra ezt a filmet. Nagyon rég

éreztem amerikai mozit nézve azt, hogy egy történet ennyire emberi. Nem szirupos, nem megindító, nem előre kiszámítható – inkább megható, mélyen emberi. Még az a kotyveles srác, aki Alexhez (Matt nagyobbik lánya) barátként csatlakozik, látványos faragatlansága és bunkósága ellenére is szerethető figura. S ahogy apa és lánya egymásra talál, amiképpen a feleség egykori partnerével és annak feleségével kezelik a helyzetet – nos, mindez egyértelműen mély érzésekből, valódi emberi reakciókból táplálkozik. S közben végig szól a vidám hawaii zene ellenpontozva a nagyon szép, drámai történetet. George Clooney zseniális a filmben, ahogy a szintén Oscarra jelölt forgatókönyv is – le a kappal. Talán egy dolog zavarhatna, a film magyar címe, amely nagyon snassz lett ezúttal (is) – talán a „Leszarmazottak” jobb lett volna... Mindenesetre ez a csodás dráma az év egyik legjobb filmje lehet – mindenképpen ajánlom azoknak, akik fogékonnyak az emberi érzésekre, a hétköznapok történéseire, kedvelik George Clooney belső, szarkasztikus monológjait és nem zavarja őket, ha szomorú a téma.

Gyu

Az év minden bizonnyal egyik legjobb filmje 5 Oscar-díj jelöléssel, zseniális George Clooneyval.

5/5



Van Halen

A Different Kind of Truth

HARMINC ÉV UTÁN EZ AZ ELŐSŐ VAN HALEN ALBUM, AMELYEN A VAN HALEN FAMILIA MELLETT David Lee Roth énekel újra – ez két dolgot jelent: egyrészt a Sammy Hagar fémjelezte dallamosabb, érzelmesebb korszak véget ért, másrészt az első lemezekre hasonlító kaliforniai rock visszatért – és keményebb, mint amit elvártunk volna ennyi év után. S bár nagyon nagyon szerettem a Hagarral felálló Halent, meg kell mondjam, ez az igazi. A gitárfelisten Eddy Van Halen végre újra szabadon gitárfelistenkedik, miközben szól a kompromisszumok nélküli rákenroll egyenesen Kaliforniából – erre az albumra mindenképp megérte várni és nemcsak a zenekar rajongóinak. A csapat védjegyeül szolgáló gitár és dobjáték mellett David Lee Roth tökéletesen hozza a sikolyokat, a magas hangokat, a tőle megszokott énekhang bravúrokat,

nyújtásokat. Érdekes hallgatni, ahogy a sima gitározás helyett Eddy néha a nóták közepén bele-beleleker a gitárba – ezt már régóta vártam. Az új Van Halen lemez tehát nagyon nagyon jó, visszanyúlik az egykori gyökerekhez és mindenki kivirul ettől.

Gyu



Zene

Ízig-vérig „első korszakos” Van Halen album dögös kaliforniai rákenrollal.

4,5/5

Jack Blades

Rock N Roll Ride

JACK BLADES NEVE TALÁN A TÖBBSÉGNEK NEM TÚL SOKAT MOND, de ha azt mondom, hogy Night Ranger tag és Damn Yankees alapító volt, az talán segít a rockzene rajongóinak helyére tenniük az úriembert. Aki ismeri, az tudja, hogy Blades irigylésre méltó helyzetben van – ugyanis az élete a rákenroll. 2004-es első szólólemeze után a második koronggal jelentkezik, amely kristálytisza, letisztult rockzenét tartalmaz – semmi meglepetés, AC/DC jellegű, szintiszta életérzés igazi dögös kórusokkal. Végül is a rockzene nem egy bonyolult dolog, bár kétségtelen, hogy léteznek elképesztően cizellált rockzenei stílusok is. Jack Blades lemezéről egy régies régi koncertélményem jutott eszembe: a szeniális Rory Gallagher lépett fel Budapesten, kísérbandájában a basszeres beteresztett a koncert elején és három órán át úgy nyomta a rákenroll örületet... Jack Blades nem akkora szeni, mint Rory Gallagher volt, az album in-

kább jó mestermunka, mint a rákenroll mérföldköve, de a szintiszta rock kedvelői imádni fogják.

Gyu



Zene

Kiváló munka kiemelkedő pillanatok vagy meglepetések nélkül.

3,5/5

Jeff Scott Soto

Damage Control

ELŐRE SZÓLOK, ELFOGULT VAGYOK KICSIT EZZEL AZ ÚRIEMBERREL KAPCSOLATBAN, ELKÉPESZTŐEN NAGY ÉNEKESNEK TARTOM, személyesen is volt szerencsém látni a színpadon. Szerencsére nemcsak kiváló előadó, hanem sokat is vállal – a diszkográfiája viszonylag fiatal kora ellenére is meglehetősen hosszú. Ezúttal új szóló albummal jelentkezik, amely voltaképp pályafutása minden fontos állomására „emlékezik”. Olyan korábbi zenekarai, mint a Talsiman vagy a Soul Sirkus dallamai elevenednek meg dallamos rockzene, AOR, hard rock és húzós riffeik, szárnyaló gitárszólók, monszter kórusok körítésében vegyítve mindent, amitől ez a fantasztikus előadó az lett, aki. Az albumon olyan zenészek működtek közre, mint Jamie Borger, Nalley Phlsson (Treat), Casey Grillo (Kamelot), Joel Hoekstra (Night Ranger), Mike Vanderhule és Dave Meniketti (Y&T). Ahogy megszoktuk, az összes JSS-féle

„Oh Yeah” megtalálható az albumon – igazándiból ez a „kis kiszólás” az énekes igazi védjegyévé vált. Húzós, zúzós, riffes, gitározós, elképesztő kórusos és nagyon jól felénekelte album.

Gyu



Zene

Ennyi elég: Jeff Scott Soto.

5/5

Furyon

Gravitas

ÉRDEKES TÖRTÉNETE VAN ENNEK AZ ALBUMNAK – ugyanis már kétszer megjelent. Sokan kérdezhetitek, az hogy lehet? Egyszerű: először független kiadványként, egészen kis példányszámban adták ki, aztán a Metal Hammer UK lemez mellékleteként is megjelent. Így sikerült a zenekarnak akkora ismertséget és elismertséget szereznie, amelynek segítségével (s persze a jó zenét meghallva) egy nemzetközi kiadó leszerződtette őket. Így aztán a Gravitas két bónusz dallal kiegészítve most már az egész világ számára megjelenhet. Ez pedig igencsak elgondolkodtat engem – nem azért, mintha az album rossz lenne, sőt. Pont ellenkezőleg – és érdekes módon a mostani Másvilágban erre lesz majd egy másik példa is. Egyszerűen nem értem, mi történt a világgal, hogy az igazi tehetségek simán elveszhetnek, miközben a csinált, kreált, műanyag borzalmak milliószám kerülnek a boltokba. Vajon

mi lehet a mai zenehallgató fejekben, ahova szinte véletlenül kerülnek csak be az igazi értékeket sugárzó dalok, szemben a mindennap ránk zuhogó szennel. Szerencsénkre a Furyon megmenekült az elfeledéstől, zúzós, dallamos zenéjükkel érdemes megismerkedni az igényes rockzenét kedvelőknek.

Gyu

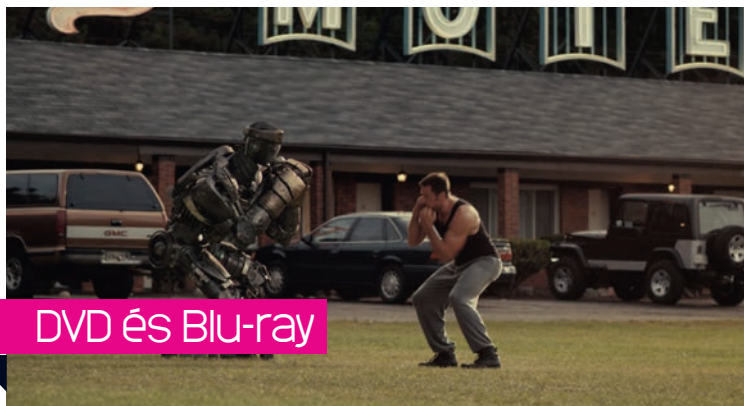


Zene

Szerencsére nem tűntek el az ismeretlenségben.

4/5

Vasököl



DVD és Blu-ray



VOLT EGYSZER, HOL NEM VOLT, VOLT EGY

legendás Sylvester Stallone film, amelyben egy kemény kamionos arc egyszer csak megörököl egy kissrácot – miközben a muszклиember a szkanderbajnokságot is meg akarja nyerni és a kisfiúval is együtt kell élnie. A film címe: „Túl a csúcson”, aki nem ismeri, az a Stallone életmű egyik fontos sarokkövéből maradt le. Miért is emlegetem a régi „klasszikust”? Gyakorlatilag azért, mert a Hugh Jackman főszereplésével készült Vasököl gyakorlatilag olyan, mintha a Túl a csúcson remake-je lenne – a különbség csak az, hogy ezúttal nem kemény muszклиharc, hanem robotpárbajok lesznek jelen a filmben. Úgy néz ki, 2011-ben a robotok már akkora népszerűsége tettek szert, hogy lassan a biztos siker recept-jét jelentik, mint annak idején a kuttyák és a gyerekek. Ahogy a film előrehalad, úgy lesz egyre nagyobb a kihívás – mind a cserfes gyermek kezelésével, mind a szemétből összekukázott robotéval, mind a múlt emlékeivel, hiszen egyik sem egyszerű. Ezek a robotok ugyanis távvezéreltek, nem automatikusak – a főszereplő

robot-cowboy egy high-tech kütyüvel, illetve hanggal irányítja a robotot. Segítje az elbűvölő Evangeline Lilly. Túl nagy újdonságot nem hoz a film, hiszen, mint írtam, nagyon remake szaga van, azonban zeneileg, látványilag és robotarcilag igen ott van a szíren – igazi cyberpunk érzést árasztva. Ez pedig nagyon sokatoknak, akik ezeket a sorokat olvassátok, igen szimpatikus lehet. A robotarcok félig-meddig föld alatti, cyberkulturális világa a mai illegális harcokra emlékeztet, mindez techno környezetben – a belassításokon nem vér, fogak és verejték repül egy-egy nagyobb ütés után, hanem szikrák és kisebb fémdarabok – az analógia ettől még létezik. Persze a mindent tudó kiskölyök és a korai sikertelenség eléggé kikezdi a főszereplőt... A végét nem mondom el, úgysem lesz váratlan. A Vasököl február 22-én jelenik meg DVD-n és Blu-rayen.

GyL

Látványos robotboksolós film „Túl a csúcson” stílusban.

3,5/5

Beyond the Bridge The Old Man and the Spirit

EGY ÚJABB HIHETETLEN TÖRTÉNET – ez az elképesztően fiatal német csapat valamiért úgy gondolta, hogy víziójukat, az idős ember és a szellem történetét (amely egy koncepció album) elkészítik. Mindezt a lehető legmagasabb szintű progresszív rockzenei igényességgel és ami ezzel együtt jár, döbbenetes hangszeres tudással. Szintén a teljes ismeretlenségből előbújva alkottak egy olyan klasszikust, amelyre remélhetőleg 20-30 év múlva is emlékezni fogunk. A Queensryche, illetve a korábbi Dream Theater albumok komplexitását a klasszikus progresszív rock elemekkel ötvöző album első másodperctől kezdve megfog és fogva tart a lemez utolsó hangjának elhangzásáig. A lüktetően változó dallamok, a szárnyaló szólók, a két kiváló énekes munkája, a döbbenetes dinamikával változó zene mind odaszöge-

zi az arra fogékony hallgatót a hangszórók elé. S képzeljétek el, eredetileg ez a lemez is csak egy kis, független kiadás volt, amelyet a zenekar honlapjáról lehetett letölteni még valamikor a tavalyi év közepén. Szerencsére felkarolta őket is egy nagy kiadó – irány a világhír – ők nagyon megérdemelnék!

GyL



Zene

Progresszív rockzenei történetmesélés a lehető legmagasabb szinten.

4,5/5

Pretty Maids It Comes Alive

V ALAHOGY SOKSZOR ÚGY ÉRZEM, EZT A DÁN ZENEKART ÉRDEMLETENÜL KEVESEN ISMERIK,

pedig ezzel az albummal 30 éves fennállásukat ünneplik, és ezalatt sok kiváló albumot készítettek, többször koncerteztek Budapesten is. Gyakorlatilag a Royal Hunt mellett a másik nagy dán zenei pukkanás a Csinos Cselédlányok csapata, akik a név ellenére elég húzós, de nagyon is dallamos zenét nyomtatnak. Én jártam első koncertjükön, ahol máris megjegyeztem, hogy ezek zúznak, de ott a billentyűs, aki „puhítja” a hangzást. Nehéz őket bárkihez hasonlítani önmagukon kívül – talán ezért is a relatív „ismeretlenség”. Japánban sikerült csak átütő sikert aratniuk, de sokan tudjuk, hogy Japán a 90-es években a rockzene inkubátoraként védte meg ezt a stílusú muzsikát a teljes kihalástól. 2012-ben más szelek járnak, az egykori nagy bandák egymás után alakulnak újra, adnak ki lemezeket, koncerteznek – így az-

tán a Pretty Maids ismét nem lesz képes igényes zenéjével kitűnni pályatársai közül. Pedig aki a gitáralapú, minőségi kemény zenét kedveli sok billentyűssel és kórossal, annak érdemes a dánokat meghallgatnia. Jah, ez az album egy koncertlemez a legnagyobb sikereikkel és fantasztikus megszólalással.

GyL



Zene

Kár, hogy soha nem sikerült átütő sikert aratniuk, pedig nagyon jók.

4/5

Lana Del Rey

Born To Die

VALAMELYIK NAP AZT KÉRDEZTE TŐLEM EGY KOLLÉGA: NINCS NEKTEK ELEGE-TEK MÁR EBBŐL AZ ADELE-BŐL?

Szép, jó hangja van meg minden, de már túl sok. Nem véletlenül említtem őt Lana Del Rey kapcsán, hiszen elképesztően nagy volt a várakozás a diva bemutatkozó lemeze körül – a Saturday Night Live-beli fellépés csak erősítette a dolgot. Aztán megjött a lemez, ami miatt Adele jutott eszembe – akit sokan az elmúlt év leginkább túlértékelt előadójának neveznek. Sajnos Lana Del Rey esetében is el kell gondolkozni hasonló títuluson, bár a dalírók működtek volna olyan jól, mint a marketing-gépezet. Sajnos az album olyan, mint amikor egy film előzetesében minden poént leőnének és a filmben több lendület már nincs. A lemez első dalai nem rosszak, a Video Games (amely már ismert volt az album megjelenése előtt is) számunkra külön csemege. Azonban ahogy halad előre az album, úgy lesz

egyre laposabb, modorosabb – és sajnos mindez úgy, hogy már megjelent kislemez dalaival indul az album, szóval előre el lett löve minden „poén”. Nagy kár, mert akár érdekesnek is mondhatnám az énekesnő hangját és stílusát, akár egyéni is lehetne a mai popdívák között – de a gépezet világsikert akart belőle gyártani. Nem sikerült.

Gyu



Zene

Jól induló, majd erősen visszaeső poplemez egy új sztárjelöltől.

3/5

Nickelback

Here and Now

EZ AZ ALBUM OLVASÓI KÉRÉS-RE KERÜLT BE, HISZEN EGY NAGY NICKELBACK RAJONGÓ AZT KÉRTE TŐLEM,

írdam meg a véleményem a lemezeről. Nem fog nagyon örülni: ismerem a nagy rajongókat, akik – érthető módon – mindennél jobbnak találják, amit ők kedvelnek. Tény, a Nickelback egy olyan zenekar, ahol az ember totálisan azt kapja, amire számít dallamos, megjegyezhető dalokat, pikírt szövegeket – ez egy nyereső formula, hiszen a lemez második helyen debütált a Billboard listán, első héten több mint negyed milliót adtak el belőle (2011-ről beszélünk, amikor ez nagyon soknak számított). Persze most felmerül az örök vita – vajon a kritikusnak van-e igaza, vagy annak az 50 millió vásárlónak, aki már vett Nickelback lemezt. Üzletileg a vásárlónak, azonban szakmai szempontból nem ártana meghallgatni a kritikust is. A Here and Now hozza a megszokott dallamokat, fordulatokat, dalszövegeket,

szólókat, így aztán minden rajongónak csak ajánlható. Kívülálló füllel azonban ez csak egy újabb, ugyanolyan Nickelback lemez, mint a többi, emiatt pedig nemcsak én, hanem a fél világ kritizálja a bandát, akiket ez egyébként nem nagyon érdekel – az eladások őket igazolják.

Gyu



Zene

Egy újabb Nickelback lemez. Ezzel mindent elmondtam.

3/5

Robert Jordan

A világ szeme

JAMES OLIVER RIGNEY ÉLETE 58 ÉVE ALATT VOLT KITÜNTETETT HELIKOPTERLÖVÉS

VIETNÁMBAN, fizikus, az amerikai hadsereg nukleáris mérnöke, szabadkőműves, hírhű epizkopális, egy 1797-ben épült ház tulajdonosa, férj és többek között Robert Jordan, a majdnem befejezett „Az idő kereké”-ciklus szerzője. A 12 részesre tervezett regényfolyam (az utolsó rész háromfelé vágva jelenik meg) első része A világ szeme címmel látott napvilágot magyarul, terjedelmének köszönhetően mindjárt két vas-kötetben.

A szerző kényelmes tempót diktál, sokáig nem történik semmi említésre méltó, és amikor végre felpörögnek az események, akkor is szép számmal futunk bele üresjáratokba. Mármint azok lennének, ha nem érdekelne bennünket a világrengető dolgokba (beteljesedni látszó próféciák, hatalomra törő sötét úr, fanatikus varázslónők és még fanatikusabb inkvizí-

torok) keveredő falusi ifjak személyiségfejlődése, ha nem mulattatna sutaságuk, nem bosszantanának esietett, ám pont ettől életszerű döntéseik. A tartalmas, bár nem túl lendületes kezdést még több ezer oldalon követik majd a folytatások.

Chavalier



Könyv

Epikus fantasy Tolkien nyomdokain

4/5

Terry Pratchett

Vége a mesének

HAMUPIÓKE MESÉJÉT MINDANNYIAN ISMERJÜK,

de nem úgy, hogy a herceg valójában béka és egyszerre két tündérkeresztanya is sürgölődik a leányzó körül. Lilith minden erejével azon fáradozik, hogy megköttessék a házasság, még arra is képes, hogy tükörmágiaival leigázza Genuva városát, és a mesét a saját szájára íze szerint alakítsa. Ellenlábasa, Üregi Desiderata pedig egyszerűen meghal. Helyette Póré Magrat, a harcművész boszorkány vállalja el a feladatot és indul útra két, a tapasztalatlanságban tapasztaltabb öreg banya kíséretében, hogy megakadályozza a házasságot, amit Hamupipó sem akar. A külföldre tett kiruccanás során megismerjük Ogg Nagyi idegennyelvészeti szaktudását, Wiharvész Anyó kiforgat minden vagyónából pár hamiskártyást, Magrat pedig örökölt varázspálcájával tőkötet varázsol, de abból legalább jó sokat. Találkozunk még vudu papnővel, zombi szerető-

vel, macska gyomrában kikötött vámpírral, bikafuttatással és a híres nevezetes törpekenyérrel, míg el nem jutunk a végkifejletig, ami ismételtent tartogat néhány meglepetést amúgy Pratchett módra.

Chavalier



Könyv

Itt a vége, fuss el véle, mármint a könyvvel, jó messzire!

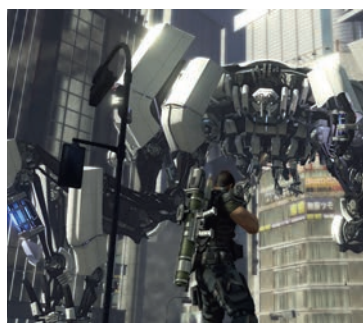
4,5/5

Megjelenik március 13-én

KÖVRSZÁM

MASS EFFECT 3

A „nagyon várjuk” kifejezés gyenge köz-helynek tűnhet, ha a *Mass Effect 3* szóba kerül. A trilógia harmadik részében véget ér Shephard parancsnok története – azonban nagyon fontos tudni, hogy az előző részekben hozott döntések befolyásolni fogják az itt történeteket is. Tehát ássuk elő játékmegoldásainkat és készüljünk arra, hogy a *Mass Effect 3*-ban multi is lesz.



BINARY DOMAIN

A *Binary Domain* egy külső nézetes akciójáték, amely 2080-ban, Tokió városában játszódik, ahol az emberek és a gépek harcolnak egymás ellen – nem, ez nem a *Terminátor* sorozat része. Egy csapat tagjaként kell majd részt vennünk a harcokban, valós idejű döntéseket hozva azzal a tudattal, hogy ezek mindig kihatnak majd a csapatra és az elkövetkezendő küldetésekre.



NINJA GAIDEN III

Ryu Hayabusát a japán külügyminisztérium felkéri, hogy utazzon Londonba és hártson el némi terrorista aktivitást; az akcióba természetfeletti elemek is belekontárkodnak és Ryu körül szó szerint elszabadul a pokol. A játék újdonságai: ellenségeskedésre vagy együttműködésre fókuszáló online multiplayer 2-8 játékos számára, illetve a PS3 verzióval együtt járó PS Move támogatás.



SILENT HILL: DOWNPOUR

A *Silent Hill* új része a *Downpour* alcímmel el-látva jelenik meg és leginkább a menekülés-re és a túlélésre lesz kihegyezve a játék. Egy börtönszökevényt „alakítunk”, akinek friss szabadságát félelmetes helyszínek, rémisztő lények és mindezek tetejében még egy szakmájában elhivatott postás is keresztetik – az álomszerű szöcskés így igazi rémálommá válik.

ALAN WAKE (PC)/ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

A PC-sek kérése meghallgatásra talált, érkezik Alan Wake személyi számítógépekre is. Emellett a következő epizód, az *American Nightmare* történetében az el-tűnt és városi legendává vált Alan Wake karikatúrája elevenedik meg és kezd gyilkos ámokfutásba, hogy levadássza az író feleségét. Meg tudjuk állítani?



3D-S OKOS-BLU-RAY LEJÁTSZÓK TESZTJE

Ma már minden okos – nem csak a telefonunk, hanem a hűtőnk, a mosógépünk és az asztali Blu-ray lejátszó is. Következő havi tesztünkben nem kevesebb mint hat darab, 3D-s filmek lejátszására is alkalmas lejátszót fogunk megkínózni, melyek között olcsóbb és drágább modellek is helyet kaptak.



TELJES JÁTÉK

A tárgyalások jelenleg is folynak, így a lap nyomdai előkészítéskor még nem tudunk pontos közlést adni arról, hogy márciusi teljes játékunk mi lesz. Ilyen esetekben, ahogy megszokhattátok már, a GameStar Online (alias GSO – www.gamestar.hu) felületén közöljük majd, milyen játékot csomagolunk a következő számhoz. Köszönjük türelmeteket és megértéseteket, figyeljétek a GSO-t!

AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB GAMER RENDEZVÉNYE!

Április 7.

Budapest, Millenáris Park, B épület

Nyitva tartás: 10:00-19:00

További információk: www.playit.hu

Videójáték bemutatók // Konzol versenyek // Húsvéti Vásár //
Figura Kiállítás // Sushi Bár és Teaház // Japán Falu és Vásár //
Cosplayverseny // Kártyaversenyek és Terepasztalos bemutatók //
Japán Harcművészeti bemutató // Fotógaléria és Rajzkiállítás



PLAY IT

www.playit.hu

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro
Securite Suite Pro
Vipre Antivirus + AntiSpyware
ESET Smart Security

NTQVI-ILUR4-46WK6-K47VR-NFNHQ
BVAPJ-CVJJ4-KGSCG-84C4D-ATZ7A
NSPQTD
ipqhmy

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

JAVÍTÁSOK

Anno 2070 offlinepatch 1.02
Empire Earth II update 1.20-1.30
Empire Earth II update en 1.00-
1.10-1-20

PLUSZ

CineStar 2012.01.

MINIJÁTÉKOK

ShotGun Ninja
Sonic Ironstorm

HÁTTÉRKÉPEK

DVD-BORÍTÓ

DEMO

KingArthur

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



TELJES JÁTÉK

Empire Earth II



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



ARÉNA



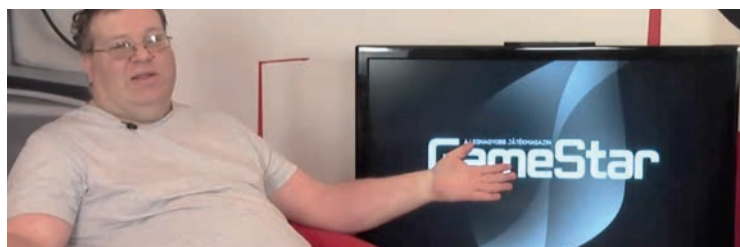
KEREKASZTAL



SAPPHIRE RADEON HD 7950



FIFA STREET 3



MÁSVILÁG

TAVASZI ZSONGÁS - 2 ÉVESEK LETTÜNK!

PREMIUM GAMES

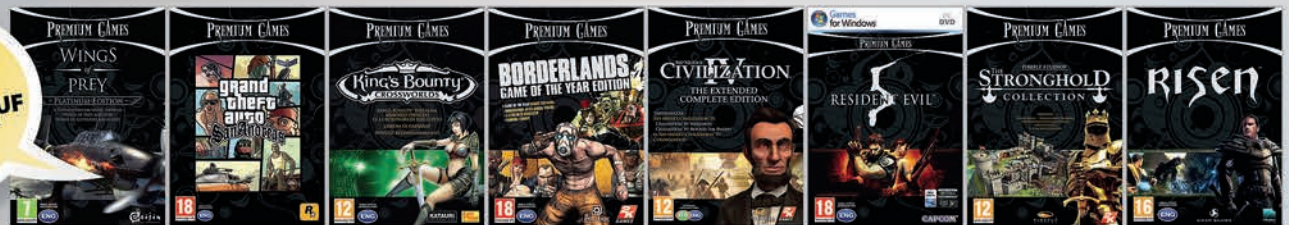
A Premium Games játékok gazdag tartalmukkal és egyedi külsejükkel hívják fel magukra a figyelmet. A sorozat februártól új tagokkal bővülve várja az igényes játékok szerelmeseit!



Új megjelenések:

- BRINK
- FALLOUT 3 GOTY
- FALLOUT: NEW VEGAS
- F.E.A.R.3
- HUNTED: THE DEMON'S FORGE
- MEN OF WAR TRILOGY
- THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION 5TH ANNIVERSARY EDITION

Ajánlott fogyasztói ár:
4.990,- HUF



A sorozat eddigi darabjai:

Borderlands: Game of The Year Edition, Civilization IV: The Extended Complete Edition, GTA San Andreas, King's Bounty: Crossworlds, Resident Evil 5, Risen, Stronghold Collection, Wings of Prey: Platinum Edition

THE GAMEMANIA



A The GameMania sorozat fantasztikus címeket ajánl, igen kedvező áron: a kritikusok és játékosok által is magasztalt játékok így mindenki számára elérhetővé válnak.



Új megjelenések:

- BORDERLANDS
- CIVILIZATION IV: COMPLETE EDITION
- FALLOUT 3
- WINGS OF PREY

Ajánlott fogyasztói ár:
2.490,- HUF



A sorozat eddig megjelent darabjai:

Bionic Commando, Bioshock, Civilization III Gold, Civilization IV: Colonization, Commandos Ultimate Anthology, GTA Trilogy, GTA Vice City, Juiced 2, King's Bounty: The Armored Princess, Mafia, Max Payne Anthology, Saints Row 2, S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat, Street Fighter IV, Stronghold 2 Deluxe, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Warhammer 40K: Dark Crusade, Warhammer 40K: Dawn of War

CNG.HU

*Pontos megjelenési dátumokról érdeklődjön viszonteladói partnereinknél. A Premium Games és The GameMania sorozatok forgalmazója a CNG.HU Kft. Minden márkanev és játéknév a megfelelő tulajdonosok birtokában áll, felhasználásuk csak a tulajdonosok beleegyezésével lehetséges. Minden jog fenntartva.

