



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar



ELSŐ KÉZBŐL A LEGJOBBAKRÓL

- Injustice: Gods Among Us
- Splinter Cell: Blacklist
- Beyond: Two Souls
- The Last of Us
- Need for Speed: Most Wanted
- Assassin's Creed III
- Allens: Colonial Marines
- Gears of War: Judgement
- God of War: Ascension
- Forza Horizon
- Watch Dogs
- Tomb Raider
- Far Cry 3
- Halo 4

AMIKOR A POKOL BEFAGY

DEAD SPACE 3

STAR WARS 1313

MIRE MÉSZ AZ ERŐ NÉLKÜL?

www.gamestar.hu

2012/06
1995 Ft



9 771787 902009 12006

hama[®]

THE SMART SOLUTION

**IT'S TIME
FOR U
TO RAGE**



RAGE

www.hama.hu

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Virágh Márton (mazur) mviragh@idg.hu

Szerkesztők:

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu
Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Szeleczyk Ádám (aDaM) aszeleczyk@idg.hu
Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berrrr) berrrr@gamestar.hu
Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@idg.hu
Erdei Patrik (Paca) pac@gamestar.hu
Cseh Vanda vcseh@idg.hu
Kálvin Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu
Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu
Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu
Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu
Horváth Péter (HP) phorvath@idg.hu
Odrovics Szonja (szonja) szodrovics@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 Teréz tberenyi@idg.hu

Marketing munkatárs:

Várnagy Attila avarnagy@idg.hu

Kiadja az IDG Hungary Kft.

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.idg.hu

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Biró István ibiro@idg.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.

Igazgató:

Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Kereskedelmi igazgató:

Farkas Viola vfarkas@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 hírlapkezelésükönél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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



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



GAMESTAR MENNI AMERIKA! GAMESTAR JÖNNI HAZA.

VÉGET ÉRT AZ IDEI E3, VEGYES ÉRZELMEKKEL ÉRKEZTÜNK, VEGYES ÉRZELMEKKEL TÁVOZTUNK,

de mindent összevetve egy perccig sem bántuk, hogy elzárándokoltunk Los Angelesbe, a játékvilág legfontosabb éves rendezvényére. (Jó, Szonja legalább egy perccig biztosan bánta, amikor Párizsban eltűnt a bőröndje, illetve aDaM fejében is megfordulhatott, hogy jó ötlet volt-e ez az egész, amikor kis híján a frankfurti reptéren kellett éjszakázni... de ennyi még csak belefért, nem?) Rengeteg videót forgattunk, rengeteg játékot kipróbáltunk, rengeteg prezentációt végigültünk, és legfőképpen rengeteget caplattunk és álltunk (sorban). Érdekes volt beszélgetni külföldi újságírókkal, a tizedszerre-huszadszorra visszajáró arcok közül többen már csak a szájukat húzták, és azon sóhajtoztak, hogy a régi jó dolgokból nem maradt semmi. Hogy ez már nem is a játékokról szól. Hogy csak a Nagy, Gonosz Kiadók. Tény, hogy igazi bejelentés, meglepetés mostanában már alig marad az E3-ra, mert előtte ellövik, kiszivárogtatják, nem cáfolják, de nem is erősítik meg a

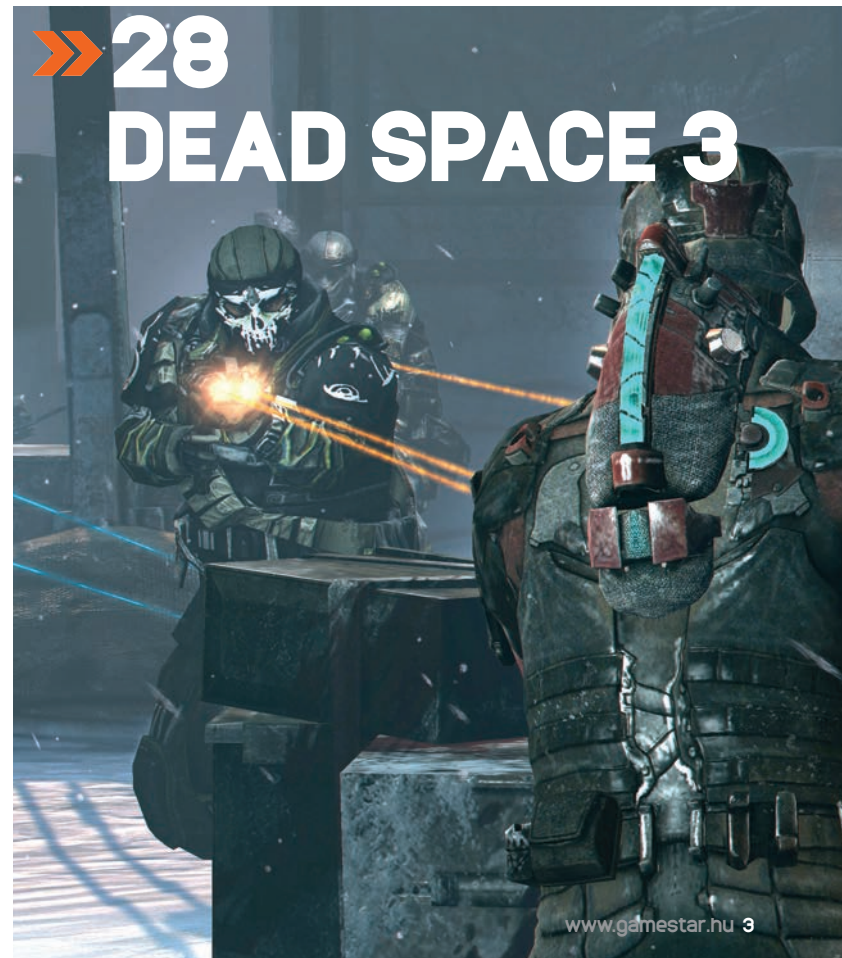
legizgalmasabb híreket – ebből a szempontból idén még jól is jártunk, mert azért sikerült néhány nagy szemeket mereszteni például az új *Splinter Cell*-re, a *Watch Dogs*-ra, a *Star Wars 1313*-ra vagy épp a *The Last of Us*-ra.

A legjobb mégis mindig a fejlesztőkkel találkozni. Állják az újságírók kérdéseit, kötelességeit, mosolyogva válaszolnak ötvenedszerre is ugyanarra, és a szívük mélyén alig várják, hogy végre leléphessenek a saját standjukról és ők is körbesétálhassanak megnézni-kipróbálni a többi játékot. Mert hiába dolgoznak egy meg nem nevezett autós cuccon, egy meg nem nevezett lövöldözős játék ugyanannyira lázba hozza őket, mint minket, mert igazából ők is ugyanolyan lelkes játékosok, mint mi. Nincs itt nagy baj. A tömeg a tömegterméket kajálja, ugyanez a helyzet a tömegjátékokkal is. De ha egy játék jó, mármint úgy igazán, tényleg jó, annak híre pillanatok alatt elterjed. És mi is itt vagyunk, hogy ha van ilyen hírünk, akkor azonnal elmeséljük Nektek. Képzeltétek: van. Lapozzatok, és meglátjátok!

Jó szórakozást júniusi számunkhoz!

mazur / GS TEAM

CÍMLAPSZTORI

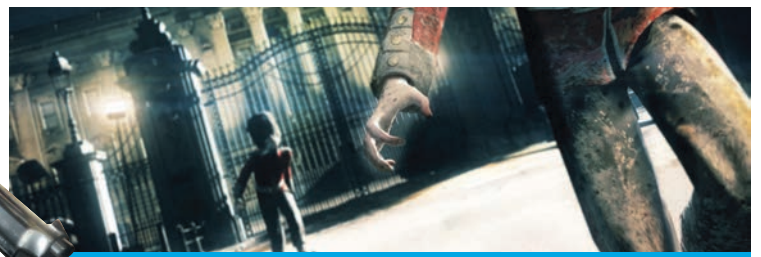


TARTALOM



WATCH DOGS

18



ZOMBIU

21



HALO 4

23



THE LAST OF US

42

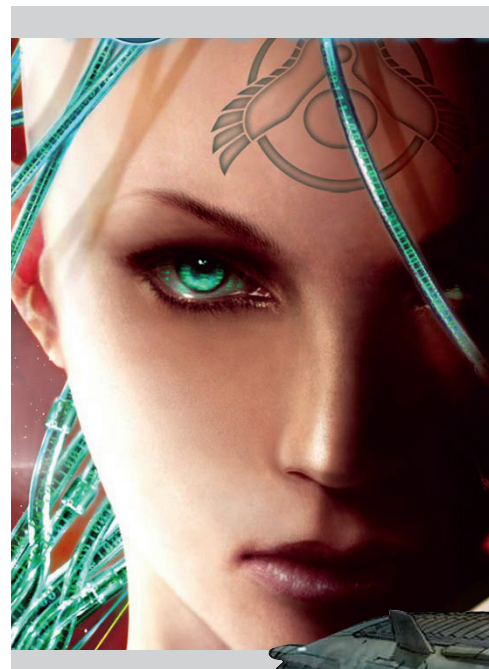


BEYOND: TWO SOULS 44



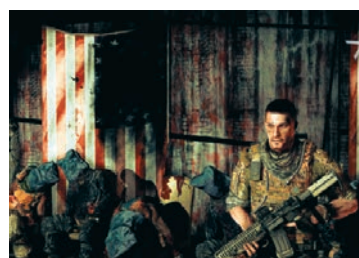
INJUSTICE: GODS AMONG US

59



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

62



SPEC OPS: THE LINE

66

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 E3-AS BESZÁMOLÓ
- 14 MICROSOFT E3 2012 SAJTÓ-KONFERENCIA
- 15 SONY E3 2012 SAJTÓ-KONFERENCIA
- 16 NINTENDO E3 2012 SAJTÓ-KONFERENCIA
- 18 WATCH DOGS
- 19 SPLINTER CELL: BLACKLIST
- 23 HALO 4
- 28 DEAD SPACE 3
- 36 CALL OF DUTY: BLACK OPS II
- 38 STAR WARS 1313
- 41 GOD OF WAR: ASCENSION
- 42 THE LAST OF US
- 44 BEYOND: TWO SOULS
- 47 BORDERLANDS 2
- 51 TOMB RAIDER
- 52 HITMAN: ABSOLUTION
- 56 RESIDENT EVIL 6
- 59 INJUSTICE: GODS AMONG US

TESZT

- 62 TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
 - 66 SPEC OPS: THE LINE
 - 70 LOLLIPOP CHAINSAW
 - 72 DIRT: SHOWDOWN
 - 74 SNIPER ELITE V2
 - 76 MAX PAYNE 3 PC
 - 78 GRAVITY RUSH
 - 78 RESISTANCE: BURNING SKIES
 - 80 THE TRAIN GIANT
 - 81 BATMAN: ARKHAM CITY - HARLEY QUINN'S REVENGE
 - 81 MASS EFFECT 3: REBELLION
 - 82 DRAGON'S LAIR
 - 82 ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE
 - 83 MINECRAFT XBOX 360 EDITION
 - 84 FORZA MOTORSPORT 4: PORSCHE EXPANSION PACK DLC
 - 84 JOY RIDE TURBO
 - 85 SORCERY
 - 86 STREET FIGHTER X TEKKEN
 - 87 BINARY DOMAIN
 - 88 FEZ
 - 89 CONFRONTATION
 - 90 TROPICO 4: MODERN TIMES
 - 91 BLOODFORGE
 - 92 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ
- ## HARDVER
- 94 VTX 3D HD 7970 X-EDITION 3 GB
 - 95 F-SECURE INTERNET SECURITY 2012
 - 96 ONLIVE
 - 101 PIACTÉR
- ## KULT
- 104 ÁLOM-VILÁG 2. RÉSZ
 - 105 MŰVÉSZI JÁTÉKOK, JÁTÉK A MŰVÉSZETTEL
 - 106 SÍKOK VÁNDORA
 - 108 MÁSVILÁG
 - 112 KÖVETKEZŐ SZÁM



LOLLIPOP CHAINSAW

70



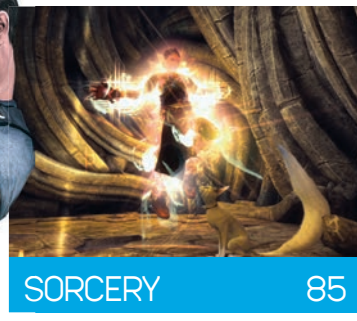
DIRT: SHOWDOWN

72



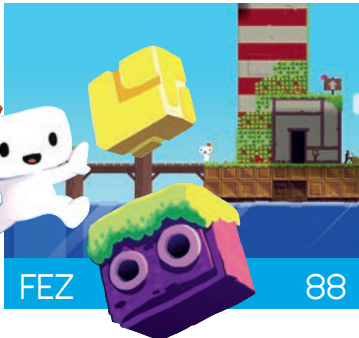
MAX PAYNE 3 PC

76



SORCERY

85



FEZ

88



ONLIVE

96



SÍKOK VÁNDORA

106



TELJES JÁTÉK HOMEWORLD 2

A HIIGARAN FAJ EGY SIVÁR BOLYGÓN, A KHARAKON ÉL IMMÁR TÖBB EZER ÉVE, ÁM EGY NAPPÉNYES DÉLUTÁNON TALÁLNAK EGY ŰRHAJÓT, és rájönnek, hogy csak albérlők itt. A régi űrhajóval együtt egy hiperűrmagot is lelnek, melyre a gonosz Vaygr normádjaiak is fáj a foga (nemcsak erre, hanem még néhány másikra is), így a

hiigaranoknak nincs más választásuk, mint menekülni. Ám a menekülés nem csupa móka, hiszen miközben a klasszikus stratégiai játékokat jellemző erőforrások bányászatával és építkezéssel vagyunk elfoglalva, időnként ádáz tűzpárbajokba keveredünk, melyekből nem árt győztesen kikerülni. Ezt flottánk bővítésével érhetjük el, ahol a legkisebb gépektől kezdve az igazán nagy rombolókig bármit bevethetünk, hogy mórésre tanítsuk a gaz ellent.

Mellékletünkön ezúttal komoly szerephez jutnak az E3 videók és a *Homeworld 2* a remek demók mellett.

DVD TARTALOM

EXTRA

Beyond Two Souls, *Borderland 2* és *XCOM* interjúkat láthattok, miközben bepillantást nyerhettek a játékbba. Hiba lenne kihagyni, nézzetek meg mindent!



GSTV



VIDEOTESZT
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



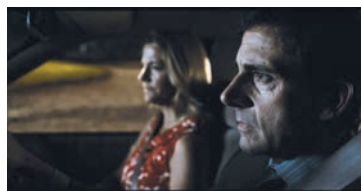
KERÉKASZTAL
E3 GONDOLATOK



ARÉNA



MÉLYVÍZ
ASUS NETBOOK-BEMUTATÓ



MÁSVILÁG

DRIVER: AMD 12.4 és Nvidia 301.42

HÁTTÉRKÉPEK: Metro: List Light, Cyberpunk, Company of Heroes 2, Assassin's Creed III, Guild Wars 2, Anno 2070, Darksiders 2

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

Amennyiben a GS1206 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontjára. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják július 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitum.hu/gamestar oldalra, és írjuk be az aktuális havi kódot amit a 114. oldalon találhatunk. Ekkor egy újabb kódot kapunk, melyet másoljunk be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetünk segítséget.



F-SECURE INTERNET SECURITY 2012 ÉS MOBILE SECURITY

Új végpontvédelmet köszönhetünk lemez mellékletünkön, az F-Secure biztonsági csomagot, amely képes a felhasználók digitális adatait megvédeni az illetéktelenről, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról, vagy Macről. Ráadásul olvasóink immár az F-Secure mobilvédelmet is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az **antivirushaz.hu/gamestar** oldalon juthat hozzá, ahol a regisztrációs űrlapon adja meg az aktuális kódot (**lapozz a 114. oldalra**), majd válassza ki, hogy mely terméket szeretné aktiválni. A generált kulccsal 2012. július 31-ig használhatja a szoftvert. Probléma esetén a **kapcsolat@yellowcube.hu** címen kérhet segítséget. Mivel a DVD-ről lemaradt, innen lehet letölteni a programot: hopp.pcworld.hu/8785

ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag nyújtja, mely vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is egyben. 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 termékulcsot e-mail címünk, illetve meglévő Panda ügyfélszámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, melyről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: support@hu.pandasecurity.com.

MEET THE TEAM

A 2012-es E3-on neked mi okozta a legnagyobb meglepetést? – Anonymus



MAZUR

VÁLASZ: Nehéz dönteni a Watch Dogs és a Star Wars 1313 között, de legyen inkább az utóbbi, mert ez a sötét és a legkevésbé sem gyerekbarát hangulat egészen merész húzás a LucasArts részéről.

MIVEL JÁTSZOL?

Csak gyűlnék a dobozok, várom, hogy legyen időm.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

The Elder Scrolls V: Skyrim – Dawnguard



SZONJA

VÁLASZ: Wonderbook és Star Wars: 1313 fej-fej mellett. Be is nyújtom jelentkezésem a páholyba.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Őszieket várok, addig behozom a tavaszi lemaradást.



KOX

VÁLASZ: A Watch Dogs – örülök, hogy a Ubisoft megint valami ígéretesnek tűnő projekten dolgozik.

MIVEL JÁTSZOL?

Juliettel (Lollipop Chainsaw)

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs, Deadlight



MR. LÁB

VÁLASZ: A legnagyobb meglepetést ugyan nem a Star Wars 1313 okozta, de a midiklorián szintem máris ugrott egy Anakin csizmányit tőle.

MIVEL JÁTSZOL?

Billentyűzettel és egérrel.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Set, hut hut: NCAA Football 2013



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A Watch Dogs. Mivel még egy mukkot sem hallottam erről a játékról, ezért számomra nagyot ütött a ballonkabátos csóka fain pufogatása. Na meg az a mobil... Nekem is kell egy olyan!

MIVEL JÁTSZOL?

Van olyan, aki nem a Diablo III-mal?

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Azt, amellyikkel a GS táborban mindenkit lenyomhatnak.



KACOR

VÁLASZ: Az új Tex Murphy kaland egy Kickstarter projekt keretein belül nemcsak hogy megvalósult, de mikor ezeket a sorokat írom, már jóval a limiten túl van. Kösz mindenkinek!

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III, Chrono Trigger (iOS)

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



GYU

VÁLASZ: Az, hogy a Wii U tényleg olyan jó lesz, amilyenek gondoltam. S persze a Beyond: Two Souls.

MIVEL JÁTSZOL?

The Secret World zárt béta, World of Warplanes zárt béta, Indie Humble Bundle V címe

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

The Secret World, Krater, Magna Mundi



DUNCAN

VÁLASZ: Hogy a Rockstar ki sem fáradt a rendezvényre. Brühühü...

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3, Ghost Recon: Future Soldier

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



HP

VÁLASZ: Nekem egyértelműen a ZombiU a befutó, adott egy löketet a WiiU utáni vágyakozáshoz. Egyedül vagyok ezzel, de büszke.

MIVEL JÁTSZOL?

Witcher 2: Assassins of kings

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



CHAVALIER

VÁLASZ: Hogy teljesen mindegy, mivel játszunk, a jövőben lehet majd tapogatni, simogatni, becézgetni.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III, Spec Ops: The Line, Lollipop Chainsaw

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



PACA

VÁLASZ: Egyrészt nagyon megörültem a Watch Dogsnak, ami bebizonyította, hogy lehet még újat mutatni, másrészt csalódtam az új Splinter Cell miatt, ami már nagyon nem hú a széria kezdeteihez.

MIVEL JÁTSZOL?

Fable 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



ADAM

VÁLASZ: A parkolás ára, ami 15 dollárról felugrott 35-re, naponta.

MIVEL JÁTSZOL?

Lollipop Chainsaw

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Én csak a Beyondot várom, de az nem nyári... Nyáron a nyarat várom és a GS tábor.



MOCSY

VÁLASZ: Az, hogy milyen kockázatkerülő politikát folytat mindhárom nagy kiadó. A next-gen konzolok előtti évben még a fű sem nő.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III, Lollipop Chainsaw, Skyrim

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Skyrim: Dawnguard



SÉCI

VÁLASZ: A Wonderbook és Ron Gilbert új játéka felkeltette az érdeklődésemet, akarom őket, de most!

MIVEL JÁTSZOL?

Broken Sword iPaden

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A kánikula végét.



ENDREMAN

VÁLASZ: Természetesen a Wonderbook. Chavával és Mocsyval meg is alapítottuk a magyarországi Wonderbook érdeklődéseségi páholyt. Jelentkezés: nagymocsvor@idg.hu.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III, Adobe Premier CS5

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A FIFA 13-at a vénasszonyok nyarán.



RG

VÁLASZ: Watch Dogs

MIVEL JÁTSZOL?

Max Payne 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A Táborost.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKI!

Mire ezt olvassátok, már itt a nyár, sokaknak elkezdődik a nyári szünet, míg mások izzadhatnak minden nap a buszokon, villamosokon. Aki teheti, próbáljon sokat pihenni és kikapcsolódásképp Arenát olvasni. Jó szórakozást!

A JÁTÉKIPAR

Érdekes dolog ez a játékipar, folyton változik, ami egyik nap jó volt, holnapra elavul. Tudom, ez közhely, de ennek ellenére így van. Én 2002-2003 tájékán kerültem kapcsolatba a játékokkal, de mindig is le voltam maradva egy kicsit. Szóval ekkor került hozzám pár, ismerősöm által leselejtezt PC-s magazin. 98-tól 2001-ig GameStarok főként, illetve egy jó pár PC-X magazin, gondolom ez a név nem mond sokat egyes olvasóknak, de te tudod, miről van szó.

Az elmúlt hét folyamán véletlenül találtam rá ezekre a magazinokra, több frissebb számmal egyetemben, leültem és elkezdtem olvasgatni őket. Nostalgizáltam kicsit, hogy milyen jó volt anno játszani, és mennyire nem az számított, hogy néz ki egy játék, hanem maga az érzés. Persze nem is tudtam ellenállni, hogy ezután a régi játékaimra fordítsam a figyelmemet, és fel is raktam párat (*Fallout*, *Jagged Alliance*, *Baldur's Gate*, *Destruction Derby*, *Carmageddon* és még jó pár).

Úgyhogy igazán jól telt az elmúlt egy hét. Közben pedig azon merengtem, hogy miért is voltak jobbak ezek a játékok. Miért is élvezem őket ennyire még így 10 év távlatában is?

Igaz, a mai játékipart már csak külső szemlélődőként figyelem, de az újabb játékok nem nyújtanak ekkora élvezetet. A mai rohanó világban nem jut semmire sem idő, hogy igazán olyat hozzanak létre, mint régen. Persze vannak kiemelke-



Hello Gyu, régebben mindig te mentél az E3-ra, most pedig évek óta nem. Miért? Kiestél a pixisből? – Erdman
Öszinte elszélek: én már végigharcoltam (és nem véletlenül mondom ezt) megannyi E3-at, köszönöm szépen, jó volt, elég volt. A kiállítás szellemileg nagyon és fizikailag még inkább megterhelő, úgy vélem, vannak olyanok, akik emiatt (is) jobb esélyekkel indulnak. S van még egy dolog, ami fontos. Én főleg azért jártam ki, mert sokat kommu-

dó címek, mindig is lesznek, de úgy érzem, és szerintem ezzel te is hasonlóképpen lehetsz, hogy már megvan a technológia, hogy bármit létrehozzanak, sőt már évekkal ezelőtt is megvolt, és így az igazán fontos dolgok a háttérbe kerülnek. Üdv, **Desirous**

Most egy olyan hasonlittal szeretnék élni, amely kissé sántít, de remélem meg fogod érteni. Manapság boldog boldogtalan DJ-nek és MC-nek képzelem magát, mert olyan szoftvereszközök és kiegészítők özöne létezik, amelyek segítségével a botfülű idióták is képesek „dalokat létrehozni”. Ennek a nagy szabad(os)ságnak pedig az az eredménye, hogy ha botfülű idióták is létrehozhatnak dalokat és nagylemezeket, akkor meg is tesszik. Ugyanis a zenei tehetségek száma nem nőtt, csak az eszközök lettek sokkal könnyebben használhatóak. A játékiparban kicsit más a helyzet persze, hiszen egy AAA-s címet nem

att a kockázat is, és nagyon sokszor marketingesek, üzletemberek vagy játékhöz nem értők döntenek egy-egy adott játék sorsáról. Aztán jön a „koppanás”, mint az Alan Wake PC-s verziójánál, ami bizony hat hét alatt visszahozta a befektetett pénzt. Tény, a játékiparban is vannak nagy bukások, ami bizony ismert stúdiókat is elkaszállhat és magával ránt, így érthető, hogy sem a kiadók, sem a fejlesztők nem mernek, nem akarnak kockáztatni. A 80-as években, amikor a hardverek hasonlóak voltak és grafikai teljesítményük alacsony volt, akkor a sikerért kockáztatni kellett. Ma elég „jól befektetni”, és ez nem ugyanaz, hidd el...

AZ A BIZONYOS GYEREKOLDAL

Mint sokan mások, én is most írok először levelet az Arenába, bár már több éve (kisebb szünetekkel) rendszeresen olvasom a lapot. Az előző számban olvastam Provolone megjegyzését ezzel a

EGY NORMÁLIS SZÜLŐ, HA RÁNÉZ A DOBOZRA, AKKOR KISZÚRJA, HOGY AZ A JÁTÉK VALÓ-E A GYEREKNEK

épp amatőrök hegesztenek, sőt. Azonban pont az „indie vs. nagy kiadó” témában lehet látni, mi a fő probléma. A kicsi, független kiadó maximum a saját vagyonát és idejét kockáztatja, viszont cserébe azt csinál, amit ő akar, ebből jöttek ki olyan zseniális játékok, mint a Bastion, a Braid, a Minecraft, a Limbo, a Fez, a Dear Esther, a Journey és még sokan mások. Emiatt sikeresek a neves fejlesztők Kickstarter projektjei, hiszen ott a kockázat maga azzal ki is merül, hogy összejött-e a pénz. Mert ha összejött, akkor éljenhurrá, van, és lesz játék. Ezzel szemben a nagy kiadók projektjeinél nagy a befektetés, emi-

mostani témával kapcsolatban, miszerint a szülő nem figyel arra, hogy mivel játszik a gyerek, be kell tartani a korhatárt, és csinálni kéne egy ujjlenyomat-érzékelős eget. Egyébként az ötlet zseniális, mindenképpen hasznosítani kéne, de sajnos néhány dologban ütközik a véleményünk, és én ennek ezúton szeretnék hangot adni.

Abban mindenképpen igaza van Provolonának, hogy a szülők nem veszik figyelembe a gyereket, és adnak neki mindent, amit megkíván. Viszont gondoljunk bele a besorolásba. Bár a sok okos ember az esetek nagy részében jól osztja ki a korosztályokat a játéokra, de néhol mégsem hiteles. Ne tessék félre érteni, nyilván

káltam annak idején a különböző cégekkel – mára az E3 teljesen átalakult, így inkább olyan kollégának érdemes mennie, aki videózik, rohangál, pörög ezerral.

Jó ideje szó van már a regényedről, de mindig csak eléjtett kommentek vannak, vagy a blogra utalások. Mikor történik már valami? – Erdman
Amikor ezt olvasod, már történt is! Bővebb infóért: <http://www.gamestar.hu/>

urcsillardos vagy <http://urcsillardos.web4.hu>. Remélem, hamarosan téged is az olvasóim között üdvözölhetek majd.

Ugye, Gyu, te ott leszel a GameStar táborban? – Lalik Bence
Igen, remélem, te is ott leszel. Terveim szerint én végig, azaz az összes napon jelen leszek. Persze lehet, hogy közben egy fél délutánra hazaugrom majd szegény cicám lelkét megnyugtani, de ez majd kiderül.

★ A HÓNAP LEVELE ★

ÉRETTSÉGI KÖZBEN

Most végeztem az írásbelikkel, és most két szóbeli között elővettem a régi GameStar magazinjaimat. 2004 januárja óta vagyok az olvasótok, több éve előfizetőtök is, de a lényeg, hogy azóta az összes megvan, szóval elég szép kis gyűjteményről beszéllek. Kicsit olvastam a régi cikkeket régebbi játékokról, és eszembe jutott néhány dolog, amit kívül mással osztatnék meg, ha nem a szakma legjobbjaival.

Azt tapasztaltam, ahogy haladtam előre az években, hogy bár a játékok grafikája javul és egyre szebb, ahogy annak lennie kell, valamiért mégis a régebbi a jobb. Személyes példámatt szeretném elmesélni. Történt, hogy az érettségi után lazítás céljából fel akartam telepíteni egy játékot, és sokat vacilláltam, nézegettem a polcomon a játékok tömkelegét, köztük például a *Black Ops*ot és egyéb új játékokat, de a szemem végül mégiscsak a *Medal of Honor Allied Assault*on állapodott meg, és az került fel a gépre. Bár a grafika már megmosolyogtató, a játékmenet még most is megdöbbentően megfogott. A végigjátás után pedig rájöttem, hogy ezt bizony élveztem, nem úgy, mint egyik másik modern társát, amelynek a vége felé közeledve már unom magam, és a pokolba kívánom a játékot.

A másik ilyen történetem pedig egy még régebbi játék köré központosul. Örök kedvencem a *Half-Life* első része, aminek olyan hangulata van, amit nem sok játékban találtam meg. Szerintem simán megállja a helyét a mai játékok mellett. Ezzel a játékkal

csupán annyira a bajom, hogy mindig eszembe juttatja az újabb részeket, epizódokat. 2004-ben a Valve forradalmat csinált a második résszel, de a folytatásoknak szánt epizódok közötti idő kiöli a szenvedélyt az emberből. Egészen 2010-ig vártam az új részt, de a HL helyét lassan (de biztosan) átvette az *Assassin's Creed* sorozat. Miért jó egy fejlesztőcsapatnak, ha ilyen nagy időeltérés van két játék megjelenése között, főleg ha azokat epizódoknak hívja?

A másik, ami miatt írok: Vannak játékok, amelyek nem érdekelnek, vagy legalábbis azt hiszem, eleinte. Aztán jön egy előzetes az x-edik részről, ami olyan ütős és látványos, hogy nem ereszi el a képzeletet többé. Pontosan így jártam a *Mass Effect* játékokkal. Mindenkinek bejött, mindenki elismerően zengett róla, de én mindig csak egy *Star Wars*-klónt láttam benne, így nem is nagyon érdekelt. A harmadik rész egyik előzetesét valahogy mégis láttam, és ekkor jöttem rá, hogy: de hiszen ez tetszik! Azonnal elkezdtem kutatni a sorozat után a boltokban, elvégre az első rész 2008-as, vagyis nem számít kifejezetten réginek. Hamar rá kellett jönnöm, hogy tévedtem. Egyszerűen nem lehet beszerezni se az első, se a második részét (még használtan sem). A kérdésem: miért? Ha tényleg ekkora siker lett ez a játék, akkor miért nem lehet megvásárolni sehol? Ami bosszant, hogy olyan őskövületeket viszont igen, amelyek már tényleg senkit nem érdekelnek.

Sebaj, gondoltam, addig majd beszerezek egy másik játékot (ami eddig szintén nem érdekelt, de a második rész

trailere ájtott rendesen), és azzal játszom. Mire végigviszem, majd csak beszerezem az *ME*-t. A választásom egy szintén 2008-as játékra, a *Left 4 Dead*re esett, de rájöttem, hogy ugyanott vagyok, mint az előbb. Ezt sem lehet beszerezni. Sehol. Pedig még Év Játéka kiadása is van. Mi az, hogy nem lehet beszerezni egy év játékát? (Steamen nem vásárolok, mert csak a dobozos verziókban bízom). Most már lassan két hete folyamatosan vadászom a két játékot párhuzamosan, de eddig semmi eredményt nem értem el. – **Kapocsi Dani**

Kedves Dani, úgy vélem, ideje lenne felülvizsgálnod a steames fogadalmadat. Ugyanolyan országban élünk, ahol eleve igen alacsony mennyiségeket rendelnek a cégek a játékokból, és ahol a raktárkészletek minimálisak. Egy 2008-as játék speciális kiadása pedig... szóval ha elfogyott, többet nem rendelnek belőle, mert a kiadó 10-20 darabokat nem szállít, többet pedig nem érné meg rendelni. Próbálj külföldön vásárolni (ha a Steam tényleg tabu), jó német és angol webáruházak vannak, ahol dobozos játékprogramokat lehet vásárolni. Miért vannak olyan régi játékok, amelyek „szerinted” senkit sem érdekelnek? Mert azokból sokkal többet tudtak rendelni az olcsó ár miatt, így jut a boltokba. És hidd el: minden játéknak vannak potenciális vevői, még azoknak is, amelyek szerinted senkit sem érdekelnek. Egyébként pedig nyugodtan használd a Steamet.

nem a nehézségre gondolok, hiszen ki van emelve, hogy a besorolás a tartalomra vonatkozik. Vegyük például egyik nagy kedvencemet, a *GTA* sorozatot. Még mindig emlékszem a napra, amikor kisiskolás koromban az egyik osztálytársammal próbáltuk ki a legnagyobb szenzációt: a *Vice City*t. Nagy poén volt akkoriban kiütni a buszvezetőt a buszból, és nagy vídámán elcsapni a zsarukat. Mégsem gondoltam úgy, hogy minél brutálisabban végezzünk ki mindenkit, és hogy én akarok lenni a legnagyobb gengszter a világon, ha nagy leszek, végzek mindenkivel. Ha a gyerekek nem akar, nem játszik vele.

Erre a legjobb példa én vagyok (vagyis inkább voltam). Természetesen osztálytársaim között akadt olyan is, aki kicsit a kisiskolás szavaimmal élve: a félelmetes játékokat szerette. Gondoljunk ilyenkor a régi nagy slágerre, a *Doom*ra és az egyéb hasonló pixelzombi-hentelésre. A szüleim, ha kértem volna őket, megvették volna nekem, és már pixelveterán lehetnék, de nem kértem, nem sírtam, mert nem is érdekelt. Egy játékkal az ember nem fog csak azért játszani, mert az a divat.

Persze akad ilyen egyed is, de szerintem az esetek többségében nem lehet ráerőltetni az emberre olyat, amit nem akar, ahogy én sem könyörgtem a zombikért. Bár 14 éves vagyok, én tudni fogom, hogy kezeljem az ilyen dolgokat, mivel már én is átéltem. Nem mindegy, hogy a 12 éves gyerekünknél egy *GTA V*-tel akar játszani vagy egy *Armiesiával*. Egy normális szülő, ha ránéz a dobozra, akkor kiszűrja, hogy az való-e a gyerekeknek. Attól, hogy én 14 vagyok, és játszom egy 18-as játékkal, nem leszek pszichopata. Ha meg van olyan játék, amitől az lennék, nemes egyszerűséggel nem játszom vele. Az ujjlenyomat-szkennelés egér, bár jó ötlet, teljesen felesleges, hiszen ha a szülő nem akarja, hogy a gyerek játsszon, akkor, ha az áram lecsapásával is, de eléri. Bocsa-

HA MÉG NEM VAGY GAMESTAR ELŐFIZETŐ,

DE VAN DIÁKIGAZOLVÁNYOD, AKKOR MOST

10% KEDVEZMÉNYT ADUNK

ELŐFIZETÉSI ÁRAINKBÓL!

	UTCAI VÁSÁRLÁS	NORMÁL ELŐFIZETÉSI DÍJ	AKCIÓS ELŐFIZETÉS
1/4 ÉV	5 985 FT	4 920 FT	4 430 FT
1/2 ÉV	11 970 FT	9 870 FT	8 885 FT

HÍVD A + 36 1 577-4301 TELEFONSZÁMOT VAGY KATTINTS A MEDIASHOP.IDG.HU-RA.

Az adatok feldolgozhatósága miatt csak a kiadónál megrendelt új előfizetésekre vonatkozik, egy alkalommal. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Minden jog fenntartva!

nat, hogy ilyen hosszúra nyúlt a levél, de muszáj volt leírnom, mert magamat látom a helyzetben, és én is képviselni akarom azt a bizonyos gyerek oldalt.

– **Vadász Attila**

Először is ejnye-bejnye, milyen dolog ez: 18-as játékkal 14 évesen játszani! Most haragszom. Nem mondhatod, hogy nem hívták fel a figyelmet a borítón, ettől kezdve te cselekszel csúnyán. Hát irgum-burgum (most érezd magad jól leszúrva). A probléma nem a normális szülőkkel van, akik egyébként is odafigyelnek a gyermekükre. A gond azokkal van, akik ezt nem teszik, vagy csak felületesen teszik meg. A gyerekeknek még az értelmesebbje is



(lásd a te esetedet) simán játszani fog a 18+-os játékkal 14 évesen. Akik ezeket a besorolásokat kitálalták, nem azért tették, hogy megakadályozzák, hogy Doomozz mondjuk. Hanem azért, mert rengeteg 14 éves még nem elég érett lelkileg és idegileg, így ezek a játékok valóban árthatnak nekik. Rémálmokat, helytelen viselkedési formák megtanulását és elsajátítását okozhatják az egyébként még egészséges fiataloknál is. Nem véletlen a feltételes mód, ugyanis nem biztos, hogy így történik, ámde a kockázata akkor is megvan. A kockázatokkal pedig nem árt tisztában lenni mind a gyermeknek, mind a szülőnek. Egy érett 14 éves (mint te) gond nélkül képes feldolgozni egy 18 éveseknek való tartalmat, de az éretlen, nem eléggé fejlett 14 éves nem. Ilyenkor kéne képbe kerülnie a szülőnek, aki a világon a legjobban ismeri saját gyermekét, és el tudja dönteni, vajon elég érett-e vagy sem. De ha meg sem próbálja, akkor aztán nagy a gond. Egyébként pedig nem igaz, hogy nincsenek, akik divatból játszanak. Dehogyan nincsenek, milliónyian vannak, akik azért nyomnak bizonyos játékokat, mert a haveri körben mindenki azt tolja (lásd a

PES, CoD, FIFA, Battlefield stb. havi veri körök esetét).

MI A TERA VAN MÁR?

Évekig voltam a GS hűséges olvasója, mostanában a papíralapú média kiveszni látszik a kezeim közül, de rendszeresen olvasom a honlapot, egy-egy érdekesebb lapszámra még be is fizetek. Így lett volna ez az aktuális GS-sel is, amiben a *Guild Wars 2* előzetese szerepel, lévén igencsak érdekel a játék. Ellenben egy érdekes megfigyelés után elvettem az ötletet, mivel úgy gondolom, valami igencsak hiányzik az oldalról, aminek – szerintem legalábbis – komoly jelentősége van az MMO-k történetében, ez pedig a *TERA Online*. A *GW2*-vel együtt követtem a játékot, erősen örülve, hogy me-

lyikre is fizessek be, az open béta után viszont vigyorogva csengettem le a közel deákigazolványt a *Collectors*ért a *TERA*-ban, akkora élmény volt, a GS háza táján pedig síri csönd honol január 18 óta a játékról.

Ezt mindössze azért tartom meglepőnek, mert tudomásom szerint ez az első UE3-as MMO, ráadásul egy egészen forradalmi harcrendszerrel, kontrollere kihagyott irányítással, teljesen új – itt-ott kicsit beteg vagy fura, de – egyedi világgal, egyszóval igencsak érdemes rá odafigyelni. Utoljára talán a *WoW*-os korszakomban éreztem azt, hogy igen, szeretnék visszamenni ebbe a világba, de most újra elkapott a feeling, és ez szerintem nagyon nagy dolog. Persze megvannak a játék hibái, de ennek ellenére az érzés, hogy tényleg rajtam, az én ügyességemen múlik, hogy sikeres leszek vagy sem, nemcsak a gearen, a szinten meg a véletlenszám-generátoron, nagyon nagy. Ezért voltam kicsit csalódott, hogy a GS honlapján szinte szó sem esik a játékról, nem olvashattam a tolladából előzetest, vagy láthattam az aktuális szám címlapján a játékot, de még a shopban sincs nyoma se. Miért van ez? Ennyivel jobb a *GW2*? Vagy ennyivel népszerűbb, újszerűbb, innovatívabb játék? Előre is köszönöm a választ, a legmélyebb tisztelettel – **Ravasz László**

Speciel a mostani GameStarban teszteltük a TERA-t. Tavaly voltunk kint Berlinben, csináltunk róla videót, exkluzív interjúkat, volt a előzetes, amit én írtam, sőt, előzetes utáni béta tapasztalatok is voltak az újságban. Ha kevés az infó a honlapon róla, arról nem mi, hanem a TERA marketingesei tehetnek – ha nincs a játékról hír, akkor nem tudunk mit írni róla...

KONTROLLEREK, FPS ÉS BÖNGÉSZŐK

Szeretnék vásárolni egy másik kontrollert a számítógéphemhez, a *Batman Arkham Asylum* nevű játékhoz. A jelenlegi kontrollereket nem látja, pedig a *Prince of Persia* részeinél tökéletesen bevált, és a doboza hátoldalán az áll, hogy támogatja. Ha lehet, olcsó legyen.

És lenne egy kérdésem is: amikor különböző teszteket mutattok be, hogy ez meg az a játék ennyi megy annyi fps-t produkál, sajnos nem tudom, hogy mit jelent, a neten nem találtam semmit, mert folyton FPS játékokat és teszteket mutat, de magyarázatot nem ad rá, mi is az az fps, amit a játék teljesít. És a videóártya- és processzorteszteknél lévő értékeknél is jó lenne tudni, hogy mik is azok az értékek. Esetleg egy korrekt oldal linkjét, ahol érthetően le van írva minden.

Szokatok böngészős játékokkal játszani? Én szoktam, általában mindet kipróbálom, de a legtöbbitől kiakadok. Semmi egyedisége nincsen, és most nem mondom céget, de kettőről is tudok, aki csak grafika és történetcserével dettó ugyanazt a játékot adta el. Teljesen ugyanaz a játékmenetük. Nem a Beholder Kft. az, pedig a Végzetúr grafikáját fogják használni, a *TF* online is hasonló felülettel lesz majd, de a végzetúr PVP, a Túlélők Földje online RPG lesz. A Végzetúr amúgy a kedvencem. De én már a *HKK* onlinet várom.

– **Kiss József**

Akkor menjünk sorban: Ha olcsó kontrollert akarsz venni, akkor keressd fel valamelyik ár-összehasonlító oldalt (olcsobbat.hu, argep.hu) és ott válassz: 700 forinttól indul a leggyagyibb controller, és a határ a



34 ezerbe kerülő Thrustmaster Ferrarri Edition.

Az fps kérdésemre. Bizony kétféle fps létezik. Kisbetűkkel (fps) azt jelenti, hogy frame per secundum, azaz a képkocka/másodperc. Ez az az fps, amit a játék teljesít, ezzel mérjük a grafika „kirajzolódásának” sebességét. Az emberi szem 25 fps körül érzékel, így elvileg a láthatóság szempontjából mindegy, hogy valami 300 fps vagy mondjuk 50 fps sebességgel fut. Ami 300 fps-sel megy, az tuti, hogy sokkal gördülékenyebb és kényelmesebb lesz – nem a láthatóság, hanem a játékélmény szempontjából. Az FPS (nagy betűkkel) pedig a First Person Shooter, azaz a „belső nézetes lövöldözős” játék megnevezése/ besorolása.

Én játszom böngészős játékkal, a SkyRama-val, mert abban nem kell egymással háborúzni. Amiben kell, azokat egy életre meguntam, mert mindig vannak olyanok, akiknek tuti kielégülés lehet a védtelen kisebbet xarrá verni – ez szoktam én lenni. Ilyen játék nem érdekel. Az együttműködésre épülő SkyRama viszont nagyon tetszik. A TF Online-hoz pedig sok sikert a beholderes arcoknak, akik közül nem egyet millió éve ismerlek. A Hatalom Kártyái Online pedig biztos jó lesz a rajongóknak.

„INKOGNITÓBAN VAGYOK!” – „LÁTJUK, ÉS NAGYON JÓL ÁLLI!”

Mostani témám maga az inkognitó. Hogy mennyire jó is, ha valaki nem tudja, hogy kik vagyunk. GSO-n nem egyszer felmerült már egy-egy hevesebb kommentpárbaj alatt, hogy valaki benyögte, „Csak azért mersz ilyeneket írni, mert névtelen vagy, és senki sem tudja, hogy ki vagy!” Ez igaz a trollokra, de persze aki érveket alátámasztja a mondandóját, és nem csak odaköpi valamit, hogy ő márpedig mennyire fel van háborodva, az rendszerint fel is vállalná kiletét, mert akár még ne adj’ isten igaza is van... Nektek is úgy kell véleményt nyilvánítanotok, hogy mindenki tudja, hogy kik vagytok, de mégsem skalp a vége, mert el is mondjátok, hogy miért azt gondoljátok, amit, és mindenkinek meg lehet a saját véleménye. A másik eset, amit már sokszor említettek ti is, hogy a játékokban, ahol online lehetőségek is vannak, még véletlenül sem olyan nevet szokatok megadni, amiről esetleg megismerhetnének titeket, mert ugye akkor jön a sok rajongó vagy kritikusjelölt, aki nem hagy békén, és akarva-akaratlanul, de elrontja a játékélményt. Ilyenkor jó az ismeretlenség. De vajon mi a helyzet másol? Az ember, főleg a ti helyzetetekben, próbál elfogulatlan lenni, hogy minél jobban, helyesebben döntsön. Ez mondjuk inkább az értékeléseknél fontos, de most mindegy, vegyük a kommentelőket. Min-

den kommentnél ott a név, hogy ki szól hozzá a témához, és így befolyásolhatja az ember hozzáállását a hozzászóláshoz. Ez néha zavaró, de ez van. A lényeg, hogy ismerjük a felhasználókat, és úgy állunk hozzájuk. Ebből az következik, hogy egy idő után vagy megkedveljük őket, és még a leggagyibb hírnél is elolvassuk, mit írtak, mert érdekes arcok. Ugyanakkor ott vannak azok, akik írásait átporgetjük, mert nem szimpik vagy most nincs hozzá türelmünk.

Nem egyszer megesett, hogy olyan kommenteket láttam – például a te adatlapodon is –, hogy „Még nem választottál nekem, és remélem nem azért, mert megbántottalak, vagy lefárasztottalak!” Már velem is megesett párszor. Erre aztán jön a sablon válasz, hogy sok a meló, meg azért az embernek magánélete is van, és ez persze érthető, és teljesen hihető (főleg látva, mennyi meló van az újságban), de azért az emberben ott a szálka, hogy talán azért egy kicsit mégis az befolyásolta a dolgot, hogy „én” írtam. Persze, utána mindenki megkapja a maga választát, csak talán később!

Aztán itt az Aréna, ahol meg megint van, akit ismersz, de azért jó pár név van, ami szerintem nem mond semmit, de ha a GSO-s nick nevével írná az illető, akkor meg lennél lepve, esetleg másként értelmeznéd az írást, és a mondanivalóját. Én mostanában elég gyakran írok levelet, és be is szoktad tenni az újságba, és ezt köszönöm is, örülni szoktam ne-

ki, de remélem nem csak azért, mert kevés a levél, hanem mert arra méltónak találtad.

No de hogy most már talán (remélem) megragadt kicsit a nevem, ez mennyiben befolyásolja a későbbi levelek olvasását? És, hogy vajon sejted-e ezen levelek alapján, hogy ki vagyok én a GSO-n, és így, ha a képet sikerül összerakni, és legközelebb már egyik vagy másikat nevet tudod egymáshoz társítani, és az inkognitó megszűnik, nem kap-e az ember teljesebb képet, és nem lesznek-e az adott emberke írásai érthetőbbek, érdekesebbek, elgondolkodtatóbbak?

Hogy ezzel mire akartam rámutatni? Itt jön be az elején írt minimális egyetértés

” CSAK AZÉRT MERSZ ILYENEKET ÍRNI, MERT NÉVTELEN VAGY, ÉS SENKI SEM TUDJA, HOGY KI VAGY

a kritikával. Rendben, kövessük a divatot, és legyen egyre jobb az újság, de ha már sokan kérték, akkor esetleg egy szavazással nem lehetne-e az olvasók kedvében járni (mert ugye mi fontosabbak vagyunk, mint a divat), és megkérdezni, hogy: „Na, ugyan, mégis hányan szeretnétek, hogy a cikkek szerzőjének neve visszakerüljön az íromány elejére?” Mert ha tudnánk, ki írta, jobban tudnánk értelmezni a szöveget, és átláthatóbbak lennének az utalások, élvezetesebb az olvasás! – **Tar László**

Nagyon sajnálom, hogy a levél java részét nem tudtam megmutatni, lévén érdekes, hosszú „kisregény” volt. Fordított sorrendben válaszolnék. Először arról, hogy a név a cikk elején vagy végén van: mindkét megoldásnak vannak előnyei és hátrányai, hiszen régen a név a cikk végén volt természetes, ma a bloggeridőkben pedig a cikk elején szerepel többször – így is, úgy is az a lényeg, ki írta a cikket, nem az, hogy hol van a neve. Október környékén szoktak lenni a dizájn-csereberék, ez a kérdés is a „megvitatandó” folderben van. Az inkognitóról: én személyesen anynyi hozzászólást olvasok, hogy meg-

GameStar környékéről is. Azonban én ezt nem tehetem meg: nekem az a dolgom, hogy a rendre figyeljek, ilyenkor pedig nemigen szabad kedvencekre és kevésbé kedvencekre koncentrálni.

A falamra írás esetéről pedig: igen, igyekszem válaszolni, de valóban, sokszor közbeszélhat egy váratlan munka, és akkor egyszerűen kiemeg a fejemből egy kérdés. S ilyenkor csak két-három nap múlva nézek vissza, amikor már sok új hozzászólás van, így a kérdés elsüllyedhet. Ezért mondom mindenkinek: ismételd meg a kérdését, ha nem kap rá választ. Mindig igyekezni fogok mindenre válaszolni, de garantálni nem tudom: csak megpróbálni.

S igen, inkognitóban játszani a legjobb – amikor úgy játszatsz, mint bárki más, az SZABADSÁG! Soha többé nem követem el azt a hibát, hogy valaki megtudhassa bármely online játékban, ki vagyok: hacsak nem a testvérem vagy személyes, bizalmas ismerősöm az illető.

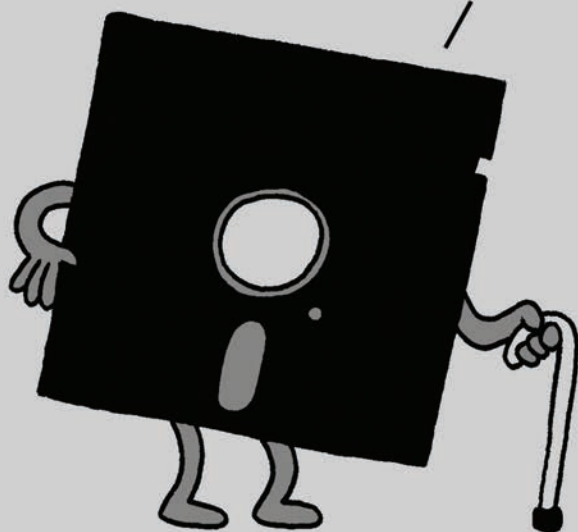
Vége

Szó esett gyerekekről, akik felnőtt játékokkal játszanak, a változó játékiparról, a TERA-ról és új joypadokról – színes volt a felhozatal, ahogy megszokhattuk. S amíg fogalmazzátok leveleiteket a következő Arénába, addig is maradok maximális tisztelettel, Gyu

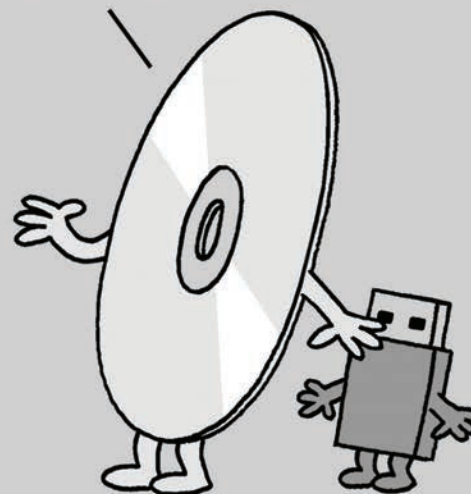
GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



SZEKTORHIBA IDE VAGY ODA, AZÉRT EGY JÓFÉLE TÖMÖRÍTŐVEL MÉG SIMÁN RÁM FÉR KÉT-HÁROM SZEKKÉP...



EJNYE MÁR, APUKA, NE A GYEREK ELŐTT!





E3 2012: JÖVŐRE NAGYKORU LESZEL

AZ E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) NEVEZETŰ CSODÁRA 17 ÉVE FOLYAMATOSAN ELZARÁNDOKOLNAK A MEGSZÁLLOTT ÚJSÁGÍRÓK ÉS JÁTÉKIPARI SZAKEMBEREK, SZÁMUKRA A FEJLESZTŐK ÉS A KIADÓK BÜSZKESÉGTŐL DAGADÓ KEBELLEL (EZ A HOSZTESZ-LÁNYOKNÁL IDŐKÖZBEN ALAPKÖVETELMÉNY LETT... MÁRMINT AZ UTÓBBI) MUTATJÁK BE LEGÚJABB FEJLESZTÉSEIKET. Az E3 legendává nőtte ki magát, egy olyan hely lett, ahová mindenki, aki számít, kiutazik. Idén háromfős, de rendkívül lelkes kis csapatunk vetette bele magát a Los Angeles-i Convention Centerben

felállított standok útvesztőibe, hogy minél teljesebb képet mutathassunk a GameStar olvasóinak az iparág legnagyobb éves eseményéről. Kezdjük mindjárt néhány számmal: idén közel 46 ezer látogatót vonzott a kiállítás, ők majdnem 40 millió dollárt pumpáltak Los Angeles gazdaságába. Hogy ez miért is érdekes adat? A város vezetői arra az elhatározásra jutottak, hogy az amerikai fociórületet meglovagolva lerombolják a Convention Center nyugati termét, hogy legyen elég hely az új stadionnak. Ez viszont azt jelenti, hogy a megmaradt hely szűkös lesz az E3-nak, és a szervezők kénytelenek lesznek új helyet keresni. A költözés még nem biztos, az azonban sokat elárul, hogy a szer-

vezők nem jelölték meg a 2013-as E3 helyszínét. De félre a gondokkal, koncentráljunk inkább a jelenre. Látogató tehát volt bőven, s nem lehet azt mondani, hogy unalmas lett volna a kiállítás. Igaz ugyan, hogy a kiadókön látszott, biztonsági játékot folytatnak, de ezen nem is csodálkozunk, hiszen bolondok lettek volna egy évvel a nyolcadik generációs konzolok megjelenése előtt megváltani a világot. Mindhárom nagy konzolgyártó szerette volna elkápráztatni a látogatókat, de végül talán a Sony volt az, amely ellopta a sötét zseniális új játékaival (*Beyond: Two Souls*, *The Last of Us...*). A Microsoft idén egyedül a *Halo 4*-et tudta a ringbe küldeni, viszont bemutatott olyan új technológiát, illetve

SZONJA @E3 2012

Volt min ámolni-bámolni az idei E3-on is, az biztos. A kiállítóterekben a legnagyobb attrakciót egyértelműen az Activision közel 40 méter széles kijelzője okozta, és persze az, ami futott rajta. De persze az összes nagy kiadó standja meggyőző volt, a méretük pedig sugallta azt, amit az ő helyzetükben sugallni kellett... Örültem, hogy külön szekció foglalkozott az egyre inkább előtérbe kerülő indie fejlesztésekkel, és tetszett a játékok képeiből rendezett kiállítás is. Ami viszont egészen elbűvölt, az a Videogame History Museum standja volt az ősrégi Atarikkal, játéktérmi gépekkel és a berendezett nappalival. Hiába, öregszem... (volt azért valami megkapó abban, hogy a kiállítás utolsó napján ünnepeltem a születésnapomat). És persze elképesztő volt látni a *Star Wars: 1313*-at működés közben, még ha csak a demóját is. De hogy valami rosszat is hagyjak a végére: nagyon frusztráló volt a hosszú sorbanállás a játékbemutatókhoz, kipróbálási lehetőségekhez. A három nap alatt így csak a töredékét láttam közelebbről a megtekintésre érdemes játékoknak.



Higgyétek el, nekünk fáj a legjobban az a rengeteg sztereotípiá, ami a játékujságírókról él a köztudatban. Nekünk és aBAM-nek. Például itt.



A Bethesda standján elképesztő részletességgel kidolgozott replikákat lehetett megcsodálni a *Skyrimből*, vagy ahogy a képen is látható, a *Dishonoredből*.



ADAM O'3 2012

Hogy mi marad meg nekem az idei E3-ból? David Cage. Nem titkoltam, hogy várom a Quantic Dream új játékát, de erre azért nem számítottam. Az, hogy maga a vezető producer mutassa be a sajtónak, három napig folyamatosan, pihenés nélkül, és még a harmadik nap végén is maradjon ereje ugyanolyan nyitottsággal és barátságossággal válaszolni a kérésekre, kurióznak számít ebben a világban. Persze beszélhetünk a showfloorról, a sok-sok játékról, de azok után, hogy személyesen beszélhetsz azzal az emberrel, aki minden idők talán legjobb játékát csinálta, minden kicsit szürkébbnek tűnik. Dehát ez az arcokra is van írva a közös fotón. Mint egy hülye óvodás, vigyorgok esztelenül... különben is fura nekem egy férfit átkarolni...
Azért megemlítenék pár negatívumot is: az E3 kicsit rossz irányba indult el. Egyre kevesebb a gép, rengeteg az újságíró és nagyon sok a prezentáció. Nem azért megyünk oda, hogy 20 percet várjunk, majd végignézzünk 15 perc játékmenetet. Játsszani szeretnénk, nem pedig másokat nézni játék közben.



MAZUR O'3 2012

Bár sokan csalódtak, és egyre lelketlenebbnek, szenzáció- és pénzhajhásznak bélyegezik az egész játékipart, én korántsem látom ilyen sötéten a helyzetet. Tény, hogy kevesebb játék hozott igazán lázba, mint reméltem, néhány címet kipróbálva pedig csak egy protokollmosolyra futotta és inkább eliszkoltam, de voltak kellemes meglepetéseim is. Remek játékok lettek most is akadnak, az egész piacot megbolygató technológiai újdonságok nélkül sem kell letenni a fejlődésről, fejlesztőkkel beszélgetni pedig mindig élmény: elhivatottak, már-már fanatikusak, hisznek a játékokban és tele vannak víziókkal.

tartalomszolgáltatói együttműködéseket, melyek túlmutatnak a játékokon, s inkább az otthoni szórakoztatás irányába tolják el a Kinecttel felszerelt Xboxokat (Internet Explorer Xboxra, Smart Glass). A sort a Nintendo zárta a várva-várt Wii U-val, amit sokan a nyolcadik generáció első fecskéjeként tartanak számon. Sajnálatos módon el kell hogy keserítsünk mindenkit, nem az, viszont a bemutatott játékok rendkívül szórakoztatóak voltak, az érintőképernyős gamepad pedig valóban megmozgatta a fejlesztők fantáziáját, amiből még egészen meglepő és izgalmas játékok is szülehetnek. Azt viszont meglehető-

sen viccesnek tartottuk, hogy fél évvel a megjelenés előtt még nem tudhattuk meg, hogy pontosan mennyibe fog kerülni az eszköz, pontosan milyen hardver lapul a dobozában, illetve hogy mikortól vásárolhatjuk meg a boltokban. Ezek pedig olyan infók, amelyek sokakat inspiráltak arra, hogy idejekorán megvegyék repjegyüket Los Angelesbe, így nem volt őszinte a mosolyuk, amikor rádöbentek arra, hogy hiába utaztak. Ugyanígy hoppon maradtak azok, akik szerették volna látni a kiadók nagy csinnadrattával beharangozott PC-s fejlesztéseit (mi konkrétan a *Command & Conquer: Generals*

2-ben reménykedtünk leginkább). Jó hír viszont, hogy a mostani konzolok öregedésével egyértelmű technológiai előnyre tettek szert a PC-k, olyannyira, hogy az E3 legnagyobb meglepetéseként számon tartott *Watch Dogs*-nak csupán a PC-s változatát mutatták be (na igen, konzolon messze nem mutatott volna ilyen összképet). Azért ami a játékdömpinget illeti, volt még min tátani a szánkat. Nem mondhatni tehát, hogy eseménytelen lett volna az utunk, benyomásainkat és a sok begyűjtött infót tekintsetek át itt következő kis „útinaplónkban” – jó szórakozást hozzá!



Hogyan értékeltünk?



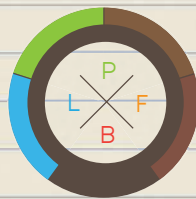
Bombal

A legkevésbé sem számítottunk rá, hogy felbukkan az E3-on, vagy ha mégis, akkor a bemutató alatt gyakorlatilag a székünkbe szögezett bennünket a látvány és letaglózott a hangulat.



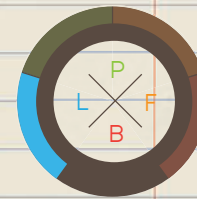
Forró pite

Izgalmas cím, ami kiemelkedik az átlagból, érdemes szemmel tartani sorsa alakulását. Meg vagyunk győződve, hogy nem fogjuk ezeket a játékokat egyetlen nyár alatt elfelejteni.



Papírforma

Hozzák a szokásos formájukat, de ne várjunk tőlük iparágat megrengető újításokat. Mindenki pontosan tudja, mire számíthatunk tőlük, de abban hiba nem lehet, a fejlesztők tökéletesre csiszolták.

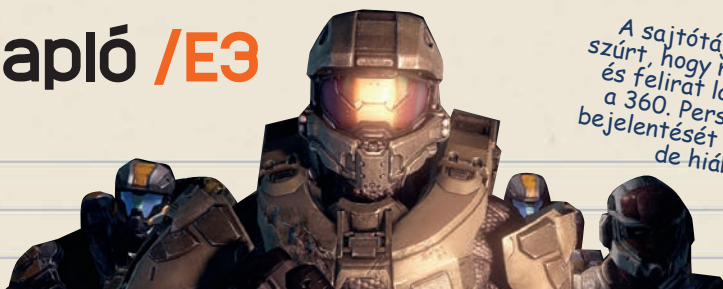


Langyos víz

A futottak még kategória; ezt a plecsnit csak akkor kapja meg egy játék, ha nagyon durván igyekeznek megvezetni a játékosokat. A marketingesek ugyan el akarják adni a játékot, de mi résen vagyunk.



A sajtótájékoztató előtt szemet szűrt, hogy mindenhol csak Xbox logó és felirat látható, eltűnt a végéről a 360. Persze azonnal az új Xbox bejelentését képzeltük be emögé is - de hiába. Majd jövőre!



A Forza Horizon népszerűsítésére három dögös Lamborghinirólta a köröket és bőgette a motort az E3 környékén. Később még el is vitték egy-egy körre a bátrabbakat.



Microsoft E3 2012 sajtókonferencia

VAN MÉG AZ XBOX-BAN ERŐ

VALAHOL A SZÍVÜNK MÉLYÉN MAGUNK IS REMÉNYKEDTÜNK ABBAN, HOGY EZ LESZ AZ AZ

E3, amikor bemutatkozik a konzolok következő generációja, ám racionálisan nézve a dolgok állását egy százaléknál is kevesebb esély volt erre. Nem is kellett csalódnunk, hiszen a Microsoft hozta a papírmát, és látványosan törekedett meggyőzni bennünket arról, hogy van még tartalék az Xbox 360 konzolban, ha nem is feltétlenül teljesítményben, de szolgáltatások terén mindenképp.

TÖBBET NYÚJT

Utóbbi erősen érezte magát a közel másfél órára nyújtott prezentáció során, amit arra használtak fel, hogy bemutassák, hányféleképpen tudunk majd online tartalmat fogyasztani a jövőben. Igazán kár, hogy e szolgáltatások túlnyomó része nem érhető el hazánkban (például a rengeteg helyi tartalom miatt), de reménykedni azért lehet, hogy előbb-utóbb mi is nézhetünk Xboxról mondjuk HBO filmeket. Ahelyett azonban,

hogy a savanyú szőlőn nyammognánk, érdemes megemlíteni, hogy elindul az Xbox Music 30 milliónál is több zeneszámmal, valamint egy személyre szabott edzésprogram a Nike sportszergyártóval együttműködve. Ezek után sor került végre az MS legjobb húzására, az okostelefonokat, táblagépeket, Windows 8-alapú PC-ket és jó öreg Xbox 360-unkat összekapcsoló SmartGlass technológia bemutatására. Mobileszközöink (Android és iOS is) egyrészt társképernyőként szolgálhatnak tévénézés közben (már ahol...), másfelől a konzolon most debütáló Internet Explorer révén hagyományos netezésre is lehetőségünk nyílik. Egér és billentyűzet helyett a mobil érintőképernyőjét használjuk, ami a Bing hangutasításokkal működő keresőjével együtt életképes megoldásnak tűnt. Végül, de nem utolsósorban arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy egy egyszerű alkalmazással a Microsoftnak sikerült kihúznia a Wii U méregfogát, hiszen ugyanazt a funkciót tölti be az Xbox 360 mellett a már jó eséllyel meglévő okostelefonunk vagy táblagépünk, mint

a Nintendo konzoljának érintőképernyős vezérlője: kiterjeszti a játékelményt is, akár úgy, hogy a játékhoz, netán a játékon belül adott pályarészhez kapcsolódó információkat (térképet, tippeket...) jelenít meg.

KEVESEBBET UGRÁLTAT

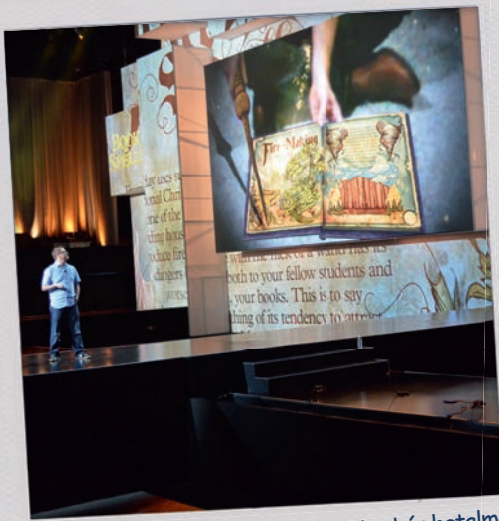
Bizonyára bőven akad még játék a Kinect-rajongóknak, a sajtótájékoztatón azonban a Microsoft szép csendben visszaszorította a Kinectet, és néhány (két dobozos, két XBLA) címet leszámítva mellékszerepre – egészen pontosan kiegészítő hangvezérlésre – kárhoztatta. A konzol ekluzív sorozatai közül a Forza, a Gears of War és természetesen a Halo rajongói várhatják a folytatásokat, előzményeket és spin-offokat, miközben ismételen sikerült a Microsoftnak néhány sokak által várt multiplatform játék kiadójával olyan szerződést kötnie, ami garantálja, hogy először Xbox 360-on lesznek elérhetőek extra letölthető tartalmak. Összességében a SmartGlass nagyon ígéretes, de megvárnánk a támogatottságát – jövőre sokkal többet várunk a redmondiaktól.



A Microsoft SmartGlass technológiája kimondatlanul is a Wii U gamepadjét támadja. Hatalmas lehetőségek vannak benne, nem vitás.



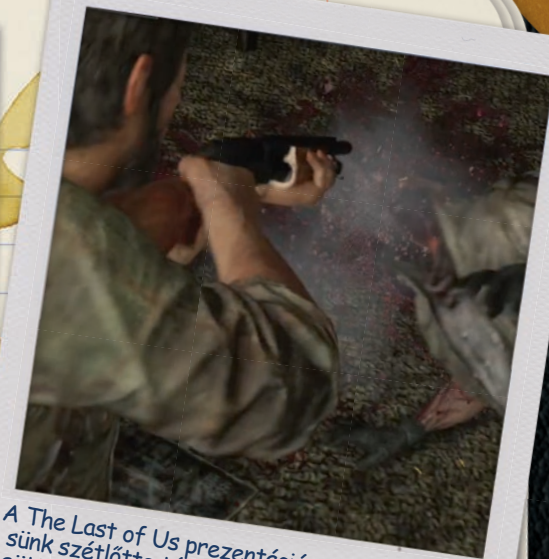
Usher felbukkan a Dance Central 3-ban, de a Microsofthoz is benézett egy szám erejéig.



A Wonderbook izgalmas koncepció és akár hatalmas siker lehet. A bennünk (mélyen...) szunnyadó gyerek mindenesetre sokkot kapott a tévén megelevenedő, interaktív mesekönyv ötletétől.



A Microsoft és a Sony is sokat küzdött, hogy megtalálja a közös hangot a gamerekkel. Most a Sony inkább érzelmes és kevésbé „nyakkendős” hangot ütött meg - és bejött neki.



A The Last of Us prezentáció végén, amikor sünk szétlőtte támadója fejét, a tömeg örjngött. Jack Tretton, a Sony ügyvezetője „mind-blowing” élménynek nevezte - jól kijönne BZ-vel.



Sony E3 2012 sajtókonferencia

MINDENKINEK JUT VALAMI



Az újságírók rémesen pletykás népség - ez van. A konferenciára várva öröm volt hallgatni a vad találgatásokat: a konzolon időlegesen PlayStation 3-ekluzívként érkező Diablo III (kamu)híre például futótűzként terjedt, még mi is majdnem elhittük. Aztán csalódtunk.

NAGY VÁRAKOZÁS ELŐZTE MEG A SONY SAJTÓTÁJÉKOZTATÓJÁT. Titokban abban reménykedtünk, hogy fellebbentik a fátylat az új generációs konzolokról, de legalább mondanak valami biztatót a PS Vita jövőbeli árképzéséről (egyikből sem lett semmi). A konferenciát a már szokásosnak mondható Sony piknik előzte meg, ahol a más kiadónál megszokott óras sorbanállás helyett egy hangulatos, étellel és itallal bőven ellátott népszerűen (elég jó DJ keverte a zenét) lazíthattak a kemény munkában megfáradt újságírók. Az érdemi részt természetesen a Sony is legjobbnak kikiáltott exkluzív címével indította, vagyis a Quantic Dream új mesterművével, a *Beyond: Two Souls*-szal - később bővebben foglalkozunk vele. A casual rétegnek szánt címek, mint a *PlayStation All Stars Battle Royale* nem tudta huzamo-

sabb ideig lekötni a figyelmet (a jetlag is beütött, kicsit el is szenderegünk...), de a *Wonderbook*-nál felkaptuk a fejünket, és ha nem is mint játék, technológiai érdekességgént felpiszkálta kíváncsiságunkat. Lényege, hogy a Sony a PS3 kamerája segítségével interaktív, tévén megelevenedő könyvek egész sorát tervezi: az elsőhöz ráadásul a Harry Potter-sorozat íróőnjét, J.K. Rowlingot nyerték meg.

VITA VAN, NINCS VITA

Az E3 alatt kiderült, hogy PS Vitából a meglévő kétmillió darab mellé szeretnének eladni még nyolcmilliót, mind-ezt kilenc hónap alatt, jelentős árcsökkentés nélkül. Az ügy érdekében két nagyon durva címet is bevetnek, az egyik a *Black Ops Declassified*, amiből bánatunkra egyetlen másodpercnyi anyagot sem adtak le. Volt viszont *Assassin's Creed: Liberation* női bérgyilkossal és Vitára

optimalizált játékmennettel. Ha már az *Assassin's Creed*-nél tartunk, akkor érdemes megemlítenünk a konferencia egyik leghangulatosabb elemét, az ACIII-ből először itt bemutatott tengeri ütközetet. Hatásos volt a *Far Cry 3* négyfős coop bemutatója is - látszik, hogy a Ubisoft az idén milyen szorosan összebendázott a Sonyval (amit nem is bánunk). A show végére maradt a másik két zászlóshajó: Kratos a *God of War Ascension*-ben ismét hozza a formáját, de igazán megdöbbenő a *The Last of Us* volt, az *Uncharted* készítőinek új játéka, ami feltette a koronát az egész előadásra. Még egy fontos apróság: a Microsofthoz hasonlóan a Sony is kibővítené a tévés játékelményt, ám ők táblagpek és mobilok helyett a PS VITÁ-t használnák hasonló célokra, egyfajta intelligens kontrollerként. De hogy ez pontosan hogyan is fest majd, azt még nem árulták el.





A GamePad tényleg meglódította a fejlesztők fantáziáját, a Batman: Arkham City-ben például a levegőben mozgatva szkennelhetünk be vele nyomokat. Joy.



Nintendo E3 2012 sajtókonferencia

LESZ ITT MÉG FORRADALOM?



WII U - A HARDVER

A Wii U lelke egy IBM Power architektúrájú, több magos processzor, AMD Radeon HD GPU és zsinór nélküli IEEE 802.11b/g/n Wi-Fi. Zsinóros Lan a 4 USB port bármelyikén keresztül érhető el. A gép maga 1080p, 1080i, 720p, 480p és 480i felbontásokra képes, HDMI, Wii D-Terminal, Wii Component Video, Wii RGB, Wii S-Video Stereo AV és Wii AV kimenetekkel rendelkezik. A gamepadban 6,2 hüvelykes, 16:9 képarányú képernyő található, a hangot pedig vagy HDMI-n vagy az AV Multi-Outon keresztül lehet hallgatni.

A CÍM KÉTSZERESEN IS ÉRDEKES, LÉVÉN A WII EREDETI „MUNKANEVE”
REVOLUTION VOLT: AKKOR VALÓBAN FORRADALMI VOLT A VÁLTOZÁS. MOST A LEGNAGYOBB VÁRAKOZÁS MAGÁT A WII U HARDVERT ELŐZTE MEG; VAJON MENNYIVEL LESZ ERŐSEBB, MINT VERSENYTÁRSAI?

Erős, erős, de lehetne még erősebb. Kétségtelen tény, hogy a Wii U segítségével a Nintendo fel tudott zárkózni a jelenlegi konzolok mellé – legalábbis nyers erőben. Azt láttuk a konferencián, hogy az ott bemutatott, más konzolokon is létező játékok (*Mass Effect 3*,

Assassin's Creed III) semmit sem tűntek gyengébbnek kinézetre, mint a többi platformokon, ez pedig kétségtelenül előrelépés a Nintendo életében. Örülünk neki, hogy igen széles választékban jönnek a megjelenéskor a játékok, és nemcsak a Nintendótól, hanem külső fejlesztőktől is, köztük olyan, nem épp casual címek is, mint a már emlegetett kettő vagy a szenzációs kinéző *Zombie U*, a *Tekken Tag Tournament 2*, az *NBA 2k13*, az *Aliens: Colonial Marines*, a *DarkSiders II* vagy mondjuk a *Batman: Arkham City Armored Edition*. Természetesen Mario saját újdonsággal jelentkezik majd *New Super Mario Bros U* címen.

ASZIMMETRIKUS GAMING

Bemutattak egy nagyon jó példát az új találmányra, az aszimmetrikus, tehát nem egyenlő feltételeket kínáló gamingre a Nintendo Landet használva. A vidámpark *Luigi's Ghost Mansion* attrakciójában van egy játék, amit öten játszanak. Egyvalaki a kijelzős gamepaddal a ghost: ő mindenkit lát a képernyőjén. Négyen üldözik sima WiiMote segítségével (a Wii U minden Wii perifériával kompatibilis), akik nem látnak semmit, csak a környezetüket. Természetesen a Mii-nk, azaz a miniket reprezentáló avatar ezentúl már folyamatosan a MiiVerse nevű virtu-

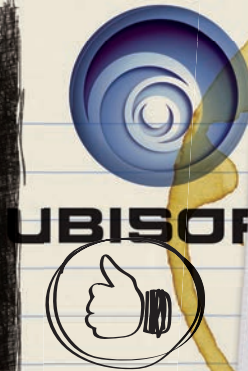
ális univerzumban tartózkodik, ahol bármikor láthatjuk, kik játszanak ugyanazokkal a játékokkal, amikkel mi, kiknek van hasonló érdeklődésük stb. Emellett pedig hasonlóan a másik két nagy konzolgyártóhoz, a Wii U online kapcsolódása lévén YouTube-, Netflix-, Hulu- és Amazon Instant Video-tartalmakat is lehet majd nézni rajta. A Wii U gamepad mellett bejelentettek egy klasszikus Pro Controllert is, amelyen gyakorlatilag minden gomb és karajta van, ami a gamepaden, kivéve az érintőképernyőt. És ami a legjobb hír: a Wii U egyszerre két gamepadet lesz képes használni.

Mindenkit szeret, mindenki szereti

UBISOFT

A Ubisoft már a nulladik napon megtartotta a maga kis sajtótájékoztatóját, hasonlóan a Microsofthoz, a Sony-hoz és az Electronic Artshoz, pedig az első meglepetését – az új *Splinter Cell* bejelentést – még a Microsoftnál ellőtte. Sebaj, jóban vannak ők a Sony-val is,

náluk a *Far Cry 3*-mal és az *Assassin's Creed*-del vendégeskedtek. A legnagyobb meglepetést persze megtartották maguknak: a *Watch Dogs* azonnal megvadtította a közönséget, illetve a szerkesztőség szinte összes tagját. Még a Flo Rida fellépést is elnézzük!



A Ubisoftnál hatalmas káosz és tömeg volt. Természetesen mindenki a *Watch Dogs*-ra volt kíváncsi, de még zárt ajtók mögött sem árultak el róla többet, mint a bejelentés során. Várunk.

Az *Assassin's Creed III* tengeri csatája mindenkit letaglózott, hiszen elképesztő többletet ad a már jól ismert játékmechanizmusok mellé. Szép húzás!

Vadiúj játékmód

ASSASSIN'S CREED III

A UBISOFT AZ ELMÚLT HÓNAPOKBAN SZINTE MINDENT ELMONDOTT AZ ÚJ ASSASSIN'S CREEDRŐL, AMIT TUDNI ÉRDEMES.

Ki gondolta volna, hogy alig fél évvel a megjelenés előtt olyan játékmódot jelentenek hozzá, amely gyökeresen eltér az eddig megszokott játékmechanikai elemektől? A meglepetést a Sony sajtótájékoztatójára tartogatták, itt mutatták be először a nagyközönségnek az *Assassin's Creed* tengeri ittközeteit.

A Karib-tengeren járunk, egy amerikai hadihajó fedélzetén. A parancsnok Connor kapitány, aki azzal a parancscsal járja a tengereket, hogy minél több angol hajót a tenger fenekére küldjön. A látvány lenyűgöző: a demó elején gyönyörű, kristálytisza tengeröblöben járörözünk

veszélyes sziklazátványok között. A háttérben sziklás tengerpart, felriasztott sirályok és egy aprócska angol hadihajó jelenik meg. Az első célpontot egyetlen sortűzzel elintézhettük (a célzást egy világos sáv jelzi, ez mutatja meg, hová fognak becsapódni az ágyúgolyók). Ezután következik a neheze: Connor átveszi a kormányzást, és az ő parancsára sűtik el az emberek az ágyúkat (gondolom, ez is kap majd egy jópofa Kinect-támogatást). Közben az időjárás is megváltozik, viharba kerülünk, ráadásul újabb angol fregattok is a nyakunkba szakadnak. Sikerül azonban kímánóverezni őket, s minimális károkat szenvedve az összes ellenséges hajót elsüllyesztjük vagy megcsákyazzuk. Október végéig leszünk kénytelenek várni a játékra – szerintünk megéri.



AKCIÓ



A gyengébbik nem

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

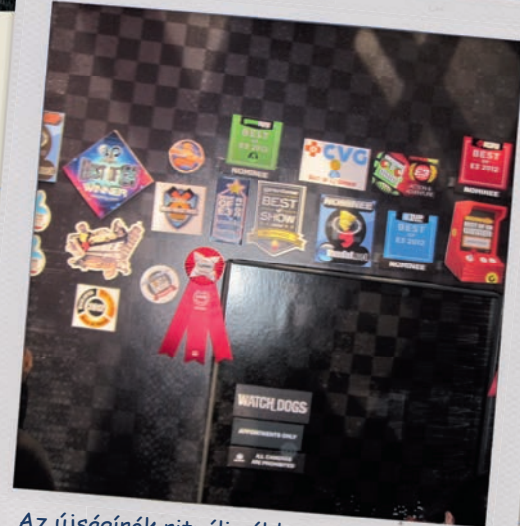


A Sony meglehetősen optimista a PS Vita eladásaival kapcsolatban, terveik szerint egy éven belül 10 millió darab kézikonzol talál majd gazdára (most kétfélmilliónál tartanak). Ehhez olyan nagygépeket szeretne csatasorba állítani, mint az új *CoD* vagy az *Assassin's Creed III: Liberation*. A Ubisoft bérgyilkos sorozatának első női főszereplőjét (Aveline) mutatja be a PS Vitán – valami

eszméletlenül jól néz ki a játék! A fejlesztők szerint a motor teljesen ugyanaz, mint ami az *ACIII*-at hajtja, mindössze grafikailag kellett bizonyos kompromisszumokat kötni (csak halkán jegyezzük meg, hogy ezekből a „butításokból” menet közben semmi nem látszik).

A történet a spanyolok által megszállt New Orleansban játszódik, itt kell a főszereplő-

nek a spanyol elnyomók ellen megvívnia a maga kis szabadságharcát. A Vita-változat egyik nagy újítása a „chain kill”, vagyis a láncölés bevezetése. Ennek az a lényege, hogy adott számú sikeres gyilkosság után lehetőségünk lesz egyszerre lemészárolni a következő őrzőket összes tagját. A játék egy időben jelenik meg a nagytestvérrel, de értelemszerűen csak PS Vitára.



Az újságírók rituális áldozatként hordták nevezeéseiket, díjaikat a legjobb játékok prezentációs szobájának ajtajára. Ime a Watch Dogs helye...



A demóban elrejtett QR-kódot okostelefonnal beolvastva a játékbeli galéria honlapjára jutunk, ahol bemutató videók várnak, és hírlevelekre is feliratkozhatunk.



Add ide az adat, az adat add ide

WATCH DOGS

A demó után percekgig nyekkenni sem tudtunk a döbbenettől, és sokakhoz hasonlóan mi is meg voltunk győződve, hogy a játék már valami egészen új generációs hardveren fut. Utóbb azonban kiderült, hogy egy csúcskategóriás gamer PC húzta, semmi új technológia.

A SÓ EGYIK LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSE A SEMMI-BŐL JÖTT,

és a 2003-ban mintegy 55 millió embert érintő áramkimaradás köré olyan történetet húzott fel, ami napjaink valós félelmeire építkezik, miszerint: vajon mihez kezdenek a vállalatok és a kormányok az önmagunkról akarva-akaratlanul kiszivárgott adatmennyiséggel?

MŰÉRTŐ KRITIKUS

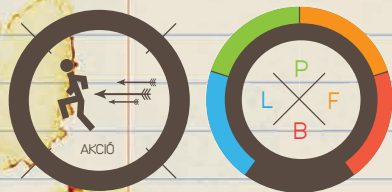
2013 Chicagójában jártunk a jövőre PC-n, valamint PS3 és Xbox 360 konzolokon is megjelenő Watch Dogsban Aiden Pierce-t irányítva. Emberünkről egyelőre csak annyit tudni, hogy hacker, és mint ilyen, a saját javára tudja fordítani a város elektronikus és digitális hálózatát felügyelő ctOS programot. Az csupán a jéghegy csúcsa, hogy ezzel adatokat kérhetünk le a közelben lé-

vő össze mobilról – hangulati elemként meg tudhatjuk például az egyik biztonsági emberről, hogy civilben krav-magát oktat –, hiszen egyebek mellett megtehetjük, hogy blokkoljuk a ki- és bemenő kommunikációt, ami hangosan halló, a méregdrága okostelefonjukra értetlenül bámuló, térorót keresgélő embereket eredményez. Mellettük már feltűnés nélkül bejuthatunk Joseph DeMarco média-mogul kiállítására, hogy a látogatók közé vegyülve megkeressük a fickót. Hogy őt miért akarja Aiden kinyírni, azt egyelőre nem kötötték az orrunkra a Ubisoft Montreal emberei. A lényeg, hogy odabent „véletlenül” összeszefutottunk Aiden egy ismerősével, aki feltűnés nélkül átadott egy stukkert. Sajnos DeMarco nem tisztelte meg jelenlétével a saját kiállítását, de megláttuk az asszisztensnőjét, és belehallgattunk a telefonbeszélgetésébe. Mint kiderült,

a hölgynek sikerült kiszúrnia bennünket, és épp a biztonságiakat tervezte riadótatni, míg a főnöke meg nem érkezik. Ez pont kapóra jött, hiszen DeMarco így önként dugta a fejét a hurokba.

ELEVEN AKCIÓ

Gyorsan visszatértünk az utcára – előtte viperával összevertük az egyik szemtelenkedő biztonságit –, majd a ctOS-t használva megbolondítottuk a közlekedési lámpákat, hogy a médiamogul kovája belerohanjon pár másik járgányba. A szakadó esőben lassan átázott hősünk kabátja, ahogy a helyszínre sétálva kisegített egy civilt a kocsijából. Sajnos a feleségén már nem lehetett segíteni... DeMarco emberei azonnal tüzelni kezdtek, amint észrevettek bennünket, de az összetört kocsikat fedezékek használva, jó ütemben kimozdulva, vetődve, gurulva és lövöldözve sikerült mindannyiukkal végezni, az öreget is beleértve. A kierkező rendőrök elől autón menekültünk közlekedési lámpákat, felvonóhidakat manipulálva, mit sem sejtve arról, hogy más játékosok a háttérből fedeztek bennünket. A zárt ajtók mögött leleplezett kooperatív mód megvalósításának mikéntjét ugyanannyi kérdőjel táncolja körbe, mint azt, hogy pontosan miért és ki ellen harcol Aiden Pierce.



HA TE MONDOD

Dominic Guay, producer, Ubisoft Montreal: „Mivel házon belül, sem a piacon nem találtunk az igényeinknek megfelelő motort, nulláról kezdve fejlesztettünk egy újat a játékhoz.”



Nekünk tetszik az ötlet, hogy Kinecttel meghallják az örök, ha rájuk kiabálunk. De akkor innentől kezdve nem szabad anyázni játék közben, mert akkor is legbukhatunk? Lesz itt baj...

Sam Fisher feketelistán?!

SPLINTER CELL: BLACKLIST

VAN EGY FOGADÁSUNK, HOGY A UBISOFT LESZ AZ EGYIK ESÉLYESE A 2012-ES E3 LEGJOBB KIADÓJA CÍMÉNEK.

Olyan nagy nevekkel vonul harcba, mint az *Assassin's Creed III* (annak is zseniális tengeri ütközetes részével), a *Far Cry 3*, a *Just Dance 4*, a *Watch Dogs* vagy a most bemutatott új *Splinter Cell*. A kiállítás előtt rebesgették már, hogy megnézhetjük majd Sam Fisher új kalandját, de a Microsoft konferenciáján ténylegesen bemutatták az újságíróknak az új epizódot.

A *Blacklist* alcím egy terroristacsoport listájára utal, mely amerikai célpontok neveit tartalmazza. Az elnök személyesen kéri fel a visszavonult Fishert, hogy vegye kézbe az ügyet, és tegyen meg mindent annak érdekében, hogy az USA biztonságban legyen. Sam elvállja a küldetést, de csak abban az esetben, ha egyedül ő szólhat bele csapatának irányításába, és senki sem kérdőjelezi meg a módszereit. Egy repülő kémközponttá alakított repülőgép lesz a főhadiszállása, innen a világ bármelyik pontját néhány óra alatt elérni bevetésre kész osztagával. Az már első ránézésre látszik, hogy ez a *Splinter Cell* már nem az a játék, amivel a sorozat elindult. Sokkal kevesebb benne a lopakodós rész, a trendnek megfelelően jóval több az akció és a túlzott erőszak. Megmaradt a *Conviction*-ben megismert „kijelölöm a rosszfiúkat” módszer, annyi fejlődés történt, hogy Sam már mozgás közben is maga-

biztosan osztogatja a fejlővéseket. Rengeteg lesz a közelharc, a kis görbe kés percenként egyszer egészen biztosan átvág majd egy torkot. Grafika és animáció terén hozza a kötelezőt a *Blacklist*, látszik a fejlődés, de azért nem éri el a *Watch Dogs* látványvilágát.

KÉMEK A... KECSKEFARMON?

A bemutatott pálya valahol az iraki határvidéken található, hatalmas hegyekkel a háttérben. Az egész küldetés fényes nappal játszódik, szóval az éjjellátó készülékünknek sok hasznát nem látjuk, viszont legalább átnézhetünk a falakon és a sátorlapokon. A fejlődésrendszer is érdekes, mivel akár multizunk, akár az egyjátékos részt nyúzzuk, a teljesített feladatokért pénzt kapunk, amit aztán bárhol elverhetünk új fegyverekre, képességeink fejlesztésére vagy akár harci öltözékünk továbbfejlesztésére. Az új *Splinter Cell* a kornak megfelelően Kinect-támogatást is kapott, de szerencsére nem kézzel-lábbal hadonászva kell irányítanunk a főhőst, inkább a szöveges utasításokra koncentráltak a fejlesztők. A bemutatón hangosan nevettek az egész terem, amikor egy házfalra felkapaszkodva a játékot kezelő fejlesztő odakiáltott az örnek, mire az ténylegesen oda is ment megnézni, ki az és mit akar... Kicsit megváltozott ugyan a játék, de ettől függetlenül nagyon jót fogunk vele szórakozni valamikor 2013 tavaszán.



VÉGRE-VALAHÁRA NEM KELL TÖBBET LEÍRNI, HOGY LÁM-LÁM, SAM FISHERT ISMÉT MICHAEL IRONSIDE SZINKRONIZÁLJA. MERT MOSTANTÓL NEM.



Őrült beszéd, de van benne rendszer

FAR CRY 3

SOKAT TANULT A UBISOFT MONTREAL AZ ELŐZŐ RÉSZ HIBÁIBÓL, ÉS MINDENT MEGTETT ANNAK ÉRDEKÉBEN, hogy a *Far Cry 3* ne váljon monotonná, a rendelkezésünkre álló játéktér pedig több legyen egy üres homokozónál. Életet akarunk, mozgalmasságot, veszélyes ragadozókat. Mindezt megkaptuk, sőt néha úgy éreztük, hogy a fejlesztők még át is estek a ló túloldalára. Hirtelenjében nem is tudnánk megmondani, hogy a nagymacskaival való küzdelem vagy épp az interracial... khm... akció tornázta az egékbe pulzusunkat. Persze nyilván az utóbbi, nem is kérdéses. A szeptember elején PC-re, valamint PS3 és X360 konzolokra várható, narkós trippelkel feldobott FPS kellően extravagánsnak ígérkezik ahhoz, hogy fel tudja majd hívni magára a játékosok figyelmét. Egy biztos: mi szemmel fogjuk tartani. Nem kis szerepe van ebben a négy játékost megmozgató kooperatív kampány-

nak, amiben egy idősödő korrupt zsaru, egy kellemes idomokkal rendelkező, valaha zsoldosként is dolgozó leányzó, az orosz maffia bérgyilkosa, valamint egy skót bandatag közül választva kell majd pontot tennünk egy klasszikus bosszútörténet végére. Sajnáljuk, hogy csupán egyetlen missziót voltak hajlandók megmutatni a fejlesztők, de ebből is kiviláglott, hogy az összehangolt csapatmunka a kulcs a győzelemhez. No nem mintha ne lehetne úgy sikert elérni, hogy mindenki önzőzik, de nyilván szórakoztatóbb, amikor egymást fedezve araszolunk előre, folyamatosan kommunikálunk, leosztjuk a célpontokat és a feladatokat. Kíméletlenül le kell puffantatnunk, fel kell robbantanunk, meg kell késelnünk pár tucat fejkendős kalózt, mielőtt elérnénk a folyóvölgy felett átvéló vasúti hidat. Ezen a ponton mindig kiesik valaki a harcából, aki a megfelelő pontokra cipeli a robbanószert, hogy végül a levegőbe röpíthessük az egészét.

A Wii U gamepaddal koreográfust játszhatunk, mi dönthetjük el, hogy épp milyen mozdulat vagy póz következzen és pontozhatjuk a többiek teljesítményét. Egyszerre három cicababát is megtáncoltattunk, de hát ez is a munkánk.

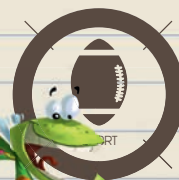


Táncolj, gyere táncolj még...

JUST DANCE 4

OLYAN EZ, MINT TORNAVERSENEN A KÖTELEZŐ GYAKORLAT: természetesen a Ubisoft sem maradhat táncjáték nélkül idén sem. Októberben érkezik is a negyedik rész Xbox 360, PlayStation 3, és Wii konzolokra, de már a leendő Wii U-tulajdonosok is várhatják a csodát, mivel a Nintendo új gépére is jön a *Just Dance* negyedik része. Összesen 40 zeneszám érkezik az alapjátékkal olyan előadótól, mint Carly Rae Jepsen, Maroon 5, Rick Astley (mennyire alapember!), Pink, Barry White, One Direction vagy a jó öreg Will Smith. Lesz Battle Mode, alternatív koreográfiák választásának lehetősége, hogy ne legyen hamar unalmas a ritmusedzés, és egy továbbfejlesztett

Just Sweat Mode is rendelkezésre áll azoknak, akik életmódszerűen nyomnák a dance-t. A Wii U kapcsán pedig további extra várható a Puppet Master Mode keretében, ahol egyszerre öten használhatják a játékot: négyen táncolnak, egy pedig irányítja a koreográfiákat és a zene-listát. A közös szórakozás adott, de ennél többet ne reméljen senki.

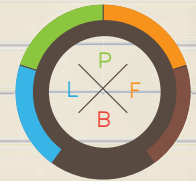


Nightwolf legjobb barátja

RAYMAN LEGENDS SPORT?

EGYÉRTELMIEN LÁTSZIK, HOGY A UBISOFT NAGYON KOMOLYAN VESZI A NINTENDÓVAL MEGVALÓSULÓ EGYÜTTMŰKÖDÉST (IS), jó példa erre az E3 keretében bemutatkozó *Rayman Legends* is. Az ötödik játékot a Montpellier-i stúdió tákolja össze, és bár létezéséről már az E3 előtt is tudtunk (a lefoglalt domainnevek meglehetősen árulkodóak voltak), de az *Origins* folytatásaként számon tartott alkotás nagy meglepetése nem maradt el. A prezentáció során ugyanis kiderült, hogy csak Wii U-ra érkezik majd a korábban multiplatform fejlesztésnek hitt *Rayman Legends*. Ennek megfelelően persze nagyrészt arról szólt a fáma a bemutató során is, hogy miképpen hasz-

nosítható a Wii U érintőképernyős irányítója. Így derült ki, hogy most nemcsak Rayman koma irányítása a feladat, eseti alapon a kijelzőt tapicskolva kell utat nyitni számára – ebben egy új karakter, Murphy segít, őt irányíthatjuk a kezünkkel. A játék akár ötfős coop menetre is lehetőséget ad, és a klasszikus Wii kontrollerekkel is be lehet szállni a mókába. Azért ez nem lesz rossz...

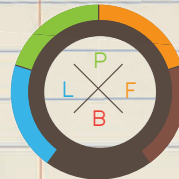




Ha meghalsz, akkor meg vagy halva **ZOMBIU**

MEGOSZLANAK NÁLUNK A VÉLEMÉNYEK AR-
RÓL, HOGY MENNYIRE LESZ VAJON SIKE-
RES A WII U, vele együtt pedig az először ex-
kluzív címnek kikáltott *ZombiU* (amiről hamarosan kiderült,
hogy jöhet PS3-ra és Xbox 360-ra is), de azt azért el kell is-
merni, hogy a Ubisoft Montpellier horror FPS-e figyelmet ér-
demel. Bár az élőhalottak által gerjesztett apokaliptiszis té-
mája lerágott csont, a *Left 4 Dead*, majd a *Dead Island* pedig
a maga módján már a zombidarálás-fűrészelés-placcsantás
teljes tárházát is kimerítette, azért valami még mindig van
ebben a műfajban. Lehet ez a *Resident Evil* vagy George A.
Romero érdeme, a lényeg az, hogy működik. A 28 nappal (és
héttel) később világa pedig remekül megalapozta azt a feel-
inget, ami a *ZombiU* játékban visszaköszön: az élőhalottak

által ellepett, pusztulásra ítélt London utcáin megy a felhaj-
tás valamikor 2012-ben. A *ZombiU* nagy előnye az innovatív
játékmenetben rejlik: egyrészt szerepet kap az érintőképernyős
irányítás, másrészt végre valóban a túlélőhorror rendszere ke-
rül előtérbe. Ráadásul nem egy hős, hanem amolyan reinkarná-
ciós életszemlélet szövi át a játékot: ha itt meghal a karakter,
akkor nincs checkpoint, sem load game, hanem egy új szereplő
jön be a képbe. A feladat pedig adott: még tovább kell életben
maradni, lehetőleg levadászva az előző karaktert, összeszedve
annak cuccait. Az érintőképernyőn kap helyet a térkép, egy hul-
la kifosztása esetén az inventory, egy kóddal védett ajtó esetén
a számozott panel, távcsöves puská használatánál a célzóka. A
hangulat pedig nagyon kemény: sok paráztható fordulat, félel-
metes atmoszféra.



” A JÁTÉKFEJLESZTŐKÖN MÚLIK MAJD, HOGY MIHEZ
KEZDENEK A SMARTGLASS TECHNOLÓGIÁVAL, KI TUD-
JÁK-E HASZNÁLNI TÁBLAGÉPÜNKET VAGY TELEFO-
NUNKAT A JÁTÉKOK KITERJESZTÉSÉRE. A MICROSOFT
A SAJÁT JÁTÉKAINÁL KI FOGJA.

HALO-RA VÁLÓ ÁLMOK

MICROSOFT

A Microsoft nem arról híres, hogy egy sarok-
ban állva, díszkréten köhintgetve próbálja fel-
hívni a figyelmet egy-egy új játéka: konkrétan
kítapétázták a Convention Centert a Halo
4-gyelőszintén szólva mi a SmartGlass tech-
nológiára voltunk igazán kíváncsiak, de egy-

előre még várnunk kell a részletekre: a Mic-
rosoft mindenesetre megteremt a kereteket,
de a játékfejlesztőkön múlik majd, hogy mihez
kezdnek vele, ki tudják-e használni táblagé-
pünket vagy telefonunkat a játékok kiterjesz-
tésére. A Microsoft a saját játékainál ki fogja.





Ítéletre várva

GEARS OF WAR: JUDGEMENT

MÉG AZ E3 ELŐTT SIKERÜLT LERÁNTANI A LEPLET AZ EREDETI TRILÓGIA ELŐTT TIZENÖT ÉVVEL JÁTSZÓDÓ ALKOTÁSRÓL, ezért nem is ütött akkorát a renderelt trailer a Microsoft prezentációja alatt. Ekkor már tudatában voltunk annak, hogy az Epic lepasszolta a fejlesztést a People Can Fly-nak azzal a felkialtással, hogy most egyelőre a negyedik generációs Unreal motor, valamint az azzal történő kísérletezés (sosem látott új játékok) a fontosabb.

A sztori szerint néhány hónappal járunk az E-Day, vagyis a locust horda felbukkanása után, amikor a koalíciós erők eléggé összekapják magukat ahhoz, hogy visszaválgjanak és kezdetét vegye a Sera birtoklásáért folytatott totális háború. Hogy ne érezzük magunkat teljesen elveszve, két régi ismerőssel is találkozhatunk a kampány során a fiatal Baird és Cole személyében. Rajtuk kívül az előírásokat rendszeresen megszögő veterán,

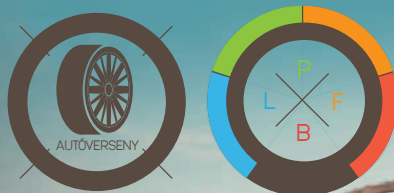
Garron Parduk és Sophia Hendricks frissen végzett kadét erősíti a Kilo osztagot. Ha egyedül vágunk neki a kampánynak, akkor Baird kerül a közvetlen irányításunk alá. Ennél jóval több derült ki a többjátékos részről, amibe újdonságként bekerültek a kasztkok (assault, engineer, scout, madic) a Koalíció oldalán, amelyek kivétel nélkül ugyanazt a szerepet töltik be a *Gears of War: Judgment*-ben, mint a többi játékban. A Locust részéről viszont nem kevesebb mint nyolc faj/kaszt mutatkozik be. Egyebek mellett ilyen az óriásrovarra emlékeztető corpser, amivel még a föld alatt is haladhatunk, vagy épp a páncélozott százlábúra hasonlító serapede, ami egyszerűen átrágja magát a koalíciós barikádokon. Mindezt a vadonatúj Overrun (a szörnyek támadnak, az emberek védekeznek) játékmóddal megfejelve 2013-ban debütált Xbox 360 konzolon. Nem lepődnék meg, ha végül egy új trilógia első darabja sülné ki a dologból.



Megvan a tökéletes autós? FORZA HORIZON

A PLAYGROUND GAMES JÁTÉKÁRÓL MÁR TAVASSZAL LEHETETT HALLANI, de az E3-on mutatkozott be először testközelben az új *Forza* játék amolyan spin-off jelleggel, hiszen itt nem sorszámozott epizódról van szó, hanem egy *Horizon* alcímen futó alkotásról. Ennek nemcsak ez az érdekessége, figyelemre méltó az a változás is, hogy a fejlesztők szakítottak a klasszikus szimulátoros felfogással (válaszd ki a kocsi, válaszd ki a pályát, add meg a paramétereket, versenyezz), és inkább egy *Test Drive Unlimited*-re hajazó, nyitott világú címet kalapáltak össze, amely a bejelentés szerint dinamikus éjjel-nappal váltakozással, szabadon bejárható területekkel, nemcsak betonon történő off-road versenyekkel kényeztetni majd a nagyérdeműt. A helyszín Colorado lesz, ahol szabadon járhatunk be a terepet, találkozhatunk benzinkutakkal, festékboltokkal, autókereskedésekkel (ismerős modell, ugye?), ráadásul az off-road stílus bevezetésével sokféle terepen bizonyíthatjuk veze-

tési tudásunkat, többek között nyomhatjuk a gázt sárban, kavicsos, fűben és aszfalton is. Sok felhasználó panaszkodott, hogy nincs éjszakai élet a *Forza* világában (mert a jó gyerekek este már alsznak, ugyebár). Most már emiatt sem kell siránkozni, végre van éjjeli illegális gyorsulási verseny, beköszön a *Test Drive* és *Burnout* hangulat mellé a *Need for Speed* életérzés is. Hivatalos autólista még nincsen, de az első képek és előzetesek alapján azért remélhető egy igen erős felhozatal olyan gyártókkal, mint az Alfa Romeo, az Aston Martin, a Bentley, a Bugatti, a Ferrari, a Ford, a Lamborghini, a Lotus, a Maserati, a Pontiac, az SRT vagy éppen a Toyota (és még sorolhatnánk tovább is, de lapzártánk pillanatában még nincs hivatalos lista, ezeket csak az előzetesek és a képek alapján mondhatjuk). Lehet, hogy sikerült végre egy olyan autós játékot készíteni, amiben végre minden benne van, amit a stílustól remél az ember? Október 26-án kiderül, már alig várjuk!



]] NEM JELLEMZŐ, HOGY MASTER CHIEF PADLÓT FOG EGY ÜTÉSTŐL, DE ENNEK A LÉNYNEK SIKERÜLT KIFEKTETNIE HŐSÜNKET

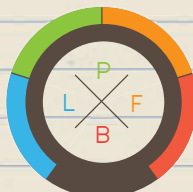


Ha Wartburg nincs, Warthog is jó, de hiába szerztünk még egy slusszkulcsot is, sajnos túlságosan jól le volt védve a járgány.



Tíz év után megújul

HALO 4



MINDIG IS A HALO SZÁMÍTOTT A MICROSOFT LEGNAGYOBB CÍMÉNEK, EZ A MEGÁLLAPÍTÁS A MOSTANI E3-RA IS IGAZ VOLT. Izgatott várakozás előzte meg részünkről a Master Chief főszereplésével készülő *Halo 4*-et, hiszen most először bizonyíthatott a széria gondozására létrehozott 343 Industries önállóan, mindenemű külső segítség nélkül.

NEM VAGYUNK EGYEDÜL

Egy élőszerplős trailerrel kezdődött a prezentáció, ami az alaposan átgyúrt multiplayernek otthont adó UNSC Infinity történetét mutatta be, s csak utána bukkant fel John-117 a színen, aki épp az említett űrhajó kényszerleszállásának volt tanúja messze a feltérképezett csillagrendszerektől. Már épp indult volna a várható becsapódási pontra, amikor egy hatalmas gömb, egy láthatóan ősi, mesterséges szerkezet emelkedett fel mögötte, majd húzott el az Infinity irányába.

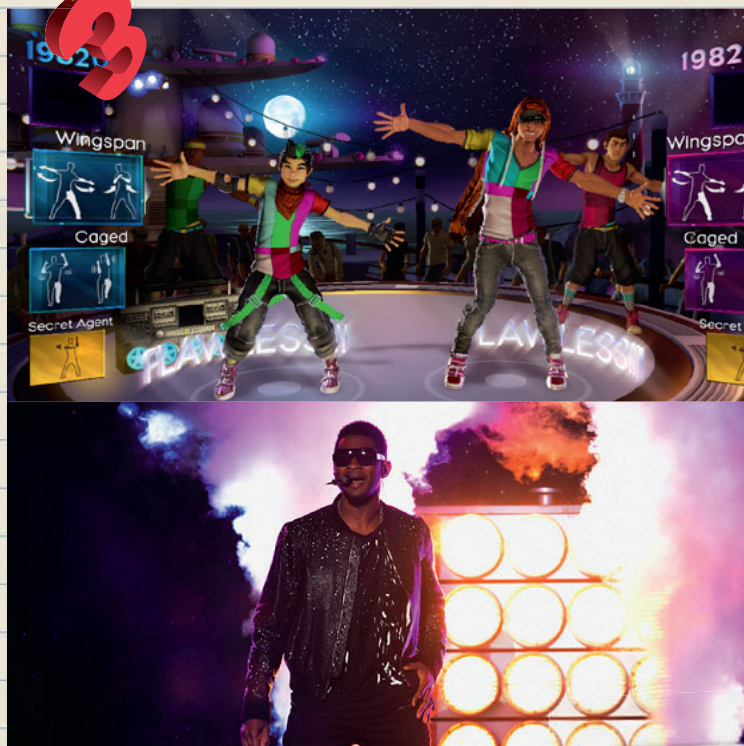
Master Chief útja buja dzsungelen vezetett keresztül – ezen a ponton adta át a játék az irányítást –, míg meg nem pillantotta az irdatlan hajótest körül ólálkodó Covenant erőket (nekik bizonyára elfelejtettek szólni arról, hogy a háború véget ért). Naná, hogy egy ijedős grunt kiszúrt bennünket a növényzet zöldjébe beleolvadó páncélfestésünk ellenére, s drámai véget érő tűzharc kezdődött. Miután egy rejtélyes sugár az orrunk előtt dezintegrált egy elitet, közepes testű négylábú állatra emlékeztető mesterséges teremtmények rontottak ránk nagy számban. Ilyeneket sem láttunk korábban, támadtak messziről, támadtak közelebről, de csupán előfutárai voltak az igazán nagy veszedelmeknek, egy narancsszín fényben úszó, kissé rovarszerű, nem organikus teremtménynek.

ÉLET ÉS HALÁL A COVENANT UTÁN

Nem jellemző, hogy Master Chief padlót fog egy ütéstől, de ennek a lénynek sikerült kifestetnie hősünket.

Az első pár sorozatot energiapajzzsal fogta fel, amit egy néhány szívdobbanással korábban felbocsátot szonda táplált folyamatosan. Még arra is képes volt, hogy az elhajított gránátot előbb megforgassa a levegőben, s csak ezután juttatta vissza a feladónak, azaz nekünk. Szívós egy dög volt, meg kell hagyni, de legalább hátrahagyott búcsúzóul egy új, a forerunner technológián alapuló fegyvert. Ezzel már egy fokkal könnyebb volt feltörni azt a diót, amit a következő fajtabelije jelentett. Az aljas példány még azután is képes volt valami meglepőt előhúzni az inguájából, hogy a drónját sikerült darabokra robbantani. Teleportálgatással igyekezett összehavarni, de neki is osztoznia kellett társa sorsában. Fájdalmasan nyúlfarknyira sikeredett a demó, de örömmel konstatáltuk, hogy a november elején érkező játék végre új ellenfelet talált Master Chief számára, és lépeíti az egyre unalmasabbá váló Covenantot.



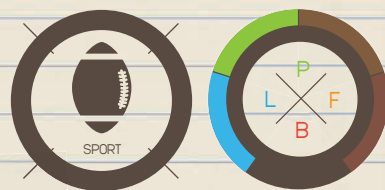


Érezd a ritmust, vedd át az ütemet

DANCE CENTRAL 3

ÓRIÁSI FELHAJTÁSSAL ÉRKEZETT MEG A JUST DANCE SOROZAT LEGNAGYOBB ELLENFELE, a Microsoft és a Harmonix Music Systems égisze alatt szintén nagy sikerrel futó *Dance Central 3*. A sikeres recepten nem is nagyon kell változtatni, ha már egyszer valami jól megy, akkor jöhet minden évben egy újabb rész (pedig itt aztán bőven elég lenne DLC-zni, de hát az üzlet nagy úr). A *Dance Central 3* összesen 40 darab új slágert hoz el a sorozat rajongóinak olyan előadókkal, mint Usher, Gloria Gaynor, Will.Lam, 50 Cent, Van McCoy, Marcia Griffiths, Cali Swag District vagy éppen a méltán híres Cobra Starship. Lesznek új minijátékok is, mint

például a Keep the Beat, ahol csak a ritmusra kell figyelnünk, illetve Make Your Move, ahol saját koreográfiát dolgozhatunk ki. A kinectes ritmusjátékok között idén sincs tehát érdemi változás, a táncolós móka marad az egyik legerősebb vonala a kamerás felhozatalnak. Hogy ez most öröm vagy gáz, azt mindenki döntse el maga.



Arcra támad

SEGA

A Sega mintha csak a szívünket akarta volna fájdtítani, hiszen hatalmas standján szinte minden a soká, *túl soká* érkező *Aliens: Colonial Marines*-ről szólt. Tengerészgyalogosok pózoltak ikonikus fegyvereikkel, alien által támadott exoskeletonba lehetett bemászni, hogy átéljük a jó Ripley hadnagy viszontagságait, és így tovább... És a játék is kipróbálható volt. Volt persze ott még egy gigantikus Sonic szobor is, valószínűleg a közelgő *Sonic & All-Stars Racing Transformed* okán, de hát... Hagyjuk is.



Visszatérés az LV-426-ra

ALIENS: COLONIAL MARINES

AZ ALIEN FILMEK RAJONGÓIKÉNT MÁR TÚKÖN ÜLVE VÁRJUK A COLONIAL MARINES MEGJELENÉSÉT. A sorozatos csúszások ellenére nem lankadt az érdeklődés a játék körül, ezt az idei E3-on is bebizonyította, még az óriás FPS-kínálat közepette is volt keresztmetszete a kiállításán. Története 14 héttel az *Alien 3* eseményei után játszódik (a börtönbolygóra szabadult idegen ámokfutása), egy tengerészgyalogos szemszögéből kísérhetjük végig az eseményeket, aki annak a mentőcsapatnak a tagja, akit a Sulaco és Ripley csapata felkutatására küldtek ki (a játék története akár hivatalos folytatásnak is tekinthető). A helyszínek közül elsősorban az LV-426-ot, a

Sulacót és az idegen űrhajót emelték ki a fejlesztők, de gyanítom, hogy lesznek más bolygók is, amiket meglátogathatunk. Két teljesen eltérő képességekkel rendelkező faj esik majd egymásnak (a „bármikor csatlakozhatunk a kooperatív módhoz” lesz az egyik erőssége a játéknak); míg a földi katonák a fegyverzetükre és a technikai kutyáikra bízzák az életüket, addig az idegenek a hatodik érzékükkel átlátnak a falon, és olyan helyekre is behajtogatják a testüket, ahová az embereknek eszükbe sem jut benézni. A végleges játék február 12-én jelenik meg, ráadásul nemcsak konzolokra, hanem PC-re is. Köszönjük, Gearbox, erre még a kökémény Ripley hadnagy is áldását adná.



Az EA konferencia kissé kínos mozzanata volt, amikor a színpadra hívták Dana White-ot, az UFC elnökét, aki boldog volt, ölekezett, üvöltözésig hergelte magát és nagyon szerette az EA-t. Értjük, már nem a THQ-hoz tartoznak az UFC jogok. Értjük azt is, hogy Dana White már pont az ellenkezőjét mondja az EA-ról, mint két éve. De úgy látszik, veszélyes volt az Orpheum Theatre-be szervezni a sajtótájékoztatót, mert kicsit túlságosan is meghívta a résztvevőket.



Folytassa, EA!

ELECTRONIC ARTS

Meglepetés nemigen maradt az E3 idejére, de azért meggyőző arzenállal állhatott ki John Riccitiello a tisztelt nagydíjazott elé. A nulladik napi sajtótájékoztatón azért egy pillanatra megfagyott a levegő, amikor az ügyvezető úr váratlanul kiköszönt a közönség soraiba Vince Zampellának és Jason Westnek. A *Medal of Honor* és a *Call*

of Duty sikeréhez nagymértékben hozzájáruló páros botrányok közepette távozott az Activisiontól és most az Electronic Arts számára fejleszt – de hogy mit, sajnos most sem derült ki.

Activisiontól (és az Infinity Wardtól) botrányosan távozott



HA TE MONDOD

David Rutter, producer, EA Sports: „A FIFA Street csapatának köszönhetjük a továbbfejlesztett cselezést, és az azonnali labdakontrollt.”

Ha van Kinected, akár ki is állíthat a bírő

FIFA 13



A FIFA 13 EZ ÉVBEN IS AZ ELKÉPZELHETŐ LEGTÖBB PLATFORMRA ÉRKEZIK. A CSEH VÁLOGATOTT FULL LICENCE MELLETT TÁMOGATJA A PS MOVE-T ÉS A KINETET. Ez utóbinál van egy vicces fűcsőr, ami nagyon tetszett nekünk. Ha Be a Pro módban játszunk, és a bírót szidjuk hangosan, a Kinect felismeri ezt, és a játékvezető lapot ad sportszerűtlenségért. A *FIFA 13* a mesterséges intelligenciában, a cselezésben, a labda-

vezetésben és főleg a fizikai, azaz test elleni játékokban fejlődik, s persze rengeteg új közösségi funkció is mindig bekerül az új kiadásokba. A játékosok most először, közvetlenül megoszthatják *FIFA* kalandjaikat barátaikkal a Facebookon. A cselezés nehezedni fog, míg a szabadrúgások új lehetőségekkel bővülnek majd ki. A kapusok új animációkat kapnak, miközben a játékosok ütközéseit szimuláló engine sokkal kevesebb akadással és realisabban ábrázolja majd az ütközéseket.



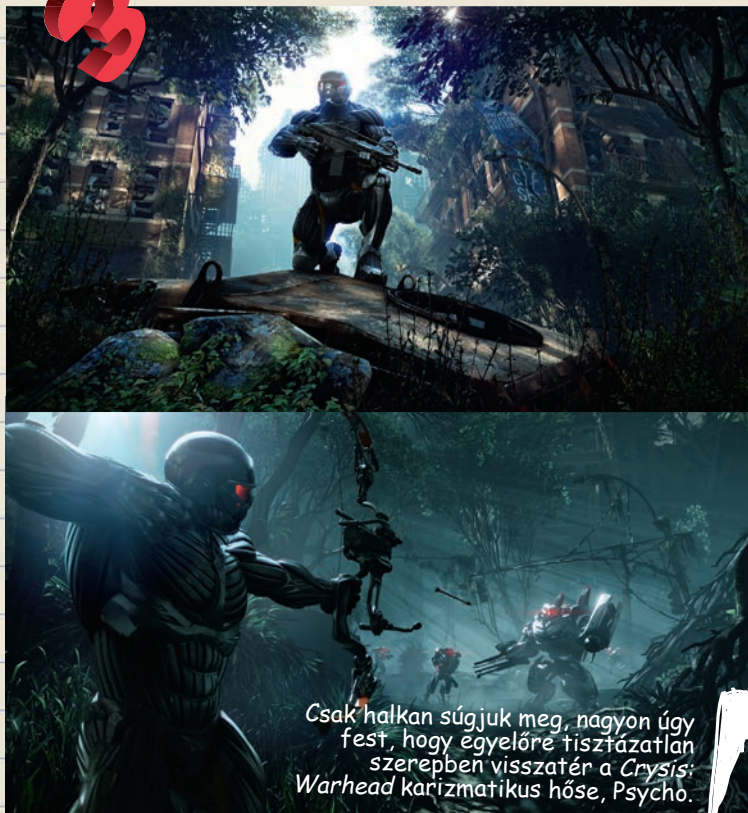
Joe Montana is szívesen játszana veled minden nap (?)

MADDEN NFL 13

NEM VÉLETLEN A CÍM, UGYANIS A MADDEN NFL MICRO-SOFTOS BEMUTATÓJÁN AZT LÁTHATTUK, hogy az egykori legendás irányító igen lelkesen (vagy remek színészi érzékkel) utasította szóban virtuális csapattársait, és három labdabirtoklásból simán touchdownt ért el. Ami nekünk a legjobban bejött az új *Madden*ben, nem más, mint a játékosok ütközésének további finomítása – az egész még élethűbb, még valóságosabb lett. Még nekünk is feltűnt, hogy ez évben 82 órányi audiót rögzítettek a játékhoz (ez több mint kilenc-

ezer egyedi sor), de azt csak Joe Montana tudná kibogozni, hogy a passzolásban, a mesterséges intelligenciában mi is lesz a változás. Például az nektek mond valamit, hogy az irányító új mozdulatokat kapott, amivel el tudja kerülni a *pass rush*-t? Na ugye, hogy nem? Egyébként megtudtuk, hogy nemcsak a támadókat lehet szóban irányítani (a játékosok kiválasztása kontrollerral történik, de az áthívásokhoz lehet a Kinectet használni), hanem a védőket is. Kiabálásra fel, főleg éjjel egykor, hogy: Chevy, Blue, 82! Örülnek majd a szomszédok.





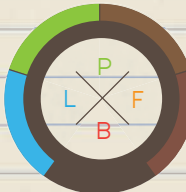
Csak halkan súgjuk meg, nagyon úgy fest, hogy egyelőre tisztázatlan szerepben visszatér a *Crysis: Warhead* karizmatikus hőse, Psycho.

Egyszemélyes hadsereg

CRYSIS 3

A KÜLSŐ ÉS BELSŐ NÉZETES LÖVÖLDÉK OLY NAGY ARÁNYBAN KÉPVISELTETÉK MAGUKAT AZ E3-ON, HOGY ALAPOSAN FEL KELL KÖTNIE A GATYÁJÁT A CRYSIS 3-NAK. Roppant kíváncsiak voltunk rá, hogy a formához sikerült-e megfelelő tartalmat társítaniuk a fejlesztőknek. A történet harmadánál sorra kerülő Dambusters küldetést nézhetjük meg magunknak közelebről egy erőműként is szolgáló duzzasztógát környékén, ahol a CELL idegen technológiával megtámogatott energiaellátását kellett megbénítanunk. Annak ellenére, hogy Xbox 360-on futott a demó, teljesen korrekt látvány mellett vághattuk ketté emberderék vastagságú fák törzsét a gépágyúval. Mielőtt papért szalajtanátok valakit, hogy adja fel az utolsó kenetet, gyorsan megnyugtatónánk mindenkit, hogy a Crytek multiplatform fejlesztésben gondolkodik, tehát PS3-on és PC-n is rátehetjük majd a mancsunkat a játékra 2013 februárjában. A végén újfent megállapíthattuk, hogy a most már robotágyúk rendszerének feltörésére is alkalmas nanoruha szinte le-

győzhetetlenné tesz bennünket, kiegészülve az álcázás mellett is használható fíjjal. Igaz, az ütközéskor eldurranó, valamint a tapadó időzített robbanófej akkora zajt csap, hogy logikusan lehullik az álca, ám az acélfejű és az elektromos (vízbe löni jó móka) nyílveszők továbbra is néma szárnyakon hozzák el a halált. Kezünkbe vehettünk a különféle stukker-ek és rohampuskák mellett egy idegen fegyvert is, amivel sorozatban löttünk ki kéken izzó jelzőrakétákat. Nem volt rossz, de reméljük, hogy nem merül ki ennyiben a ceph arzenál. Nem túlzás azt állítani, hogy gyakorlatilag egymagunk leszünk túlerőben függetlenül attól, hogy a CELL zsoldosait vagy néhány cephalopodát akarunk hidegre tenni. Bizony, ráfér még egy kis finomhangolás arra a fránya játékegysúlyra.



A gazdi megy, a ketrec marad

UFC

AZ UFC EGY SZERVEZET: A LEGNAGYOBB MMA-BAN TEVÉKENYKEDŐ PROMÓCIÓS CÉG, AMELY IGEN NÉPSZERŰ VERSENYEKET, világbajnokságokat tart, ezeket a világ számtalan országában közvetítik. Eddig a THQ rendelkezett az UFC videojáték jogaival, mostantól azonban az Electronic Arts készíti majd a küzdősport játékeit. Az E3-on maga Dana White, az UFC elnöke jelent meg saját sportját dicsérve, amelyhez olyan szupersztárok ír-

tak alá, mint Randy Couture és Fedor Emelianenko. A többféle MMA stílus es versenyszám között egyértelműen az UFC a legnépszerűbb. Magáról az új játékról egyelőre nem túl sokat sikerült kiderítenünk, egy biztos, hogy az UFC legnagyobb sztárjaival és legérdekesebb harci stílusaival találkozunk majd benne. Még az is előfordulhat, hogy a THQ bezárt San Diego-i stúdiójának több egykori tagja is csatlakozni fog az új fejlesztőkhöz a folytonosság megőrzése végett.

Az 1.3 meghozza vajon a sikert?

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

BÁR AZ ELECTRONIC ARTS ÉS A BIOWARE ILLETÉKESEI SZERINT A STAR WARS: THE OLD REPUBLIC HATALMAS SIKER, ennek ellenére gőzerővel folyik a fejlesztés a kilépett játékosok visszaszerzésére és újjak bevonására. Ennek egyik első látható eredménye lesz majd az 1.3-as patch, amelybe egy régi legenda, a HK-47 leszár-mazottja, a HK-51 is bekerül majd mint lehetséges kísérő. Új játszható faj, új bolygó, új operációk és instance-ok, új úrcsa-

ták, megnövelt szintlimít és új képességek várják majd a játékosokat. Ami viszont talán a legfontosabb, hogy a *Star Wars: The Old Republic* az új patch-csel egy időben 15-ös szintig szabadon és korlátozás nélkül játszható lesz. Emellett minden zöld vagy jobb tárgyon létre lehet majd hozni úgynevezett augment slotokat, és bekerül a játékba az adaptive, azaz alkalmazkodó gear (felszerelés) is, ami bár csak kozmetikai lehetőség, egészen bizonyosak vagyunk benne, hogy sokakat érdekelni fog.





„A CSOMAG AZOKNAK LESZ IGAZÁN JÓ, AKIK SZERETNÉK AZ ÖSSZES MULTIPÁLYÁT BIRTOKOLNI A BATTLEFIELD 3-BAN



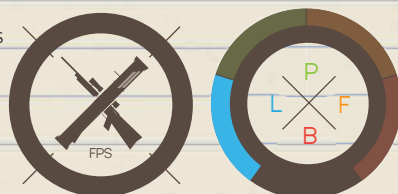
Akit a multiplayer füstje megcsapott

BATTLEFIELD 3: PREMIUM

IDŐ KÉRDÉSE VOLT CSAK, HOGY A CALL OF DUTY: ELITE LUTÁN AZ ELECTRONIC ARTS IS BEJELENTSE A MAGA KIS FIZETŐS BATTLEFIELD SZOLGÁLTATÁSÁT, melynek neve a fantáziadús *Premium* lett. Az éves csomag ára 50 dollár, ami csak első ránézésre tűnik lenyúlásnak, hiszen ezért a pénzért öt jelenlegi, illetve jövőbeli DLC csomag boldog tulajdonosai lehetünk (*Back to Karkand*, *Close Quarters*, *Armored Kill*, *End game*, *Aftermath*). És akkor még nem beszélünk az extra digitális késről és a fekete színű dögcéduláról. A szolgáltatás június elején indult, első nekifutásra a *Close Quarters* DLC-vel és egy hónapos PS3-as exkluzivitással.

A csomag azoknak lesz igazán jó, akik szeretnék az összes multipályát birtokolni a *Battlefield 3*-ban, mivel így

megspórolnak kemény 25 dollárt (az meg már más kérdés, hogy a 15 dolláros DLC-ár mennyire korrekt; Bobby Kotick nem szégyellte ennyit kérni néhány multipályáért, az EA sem fog „olcsójánost” játszani). A kiegészítőkön kívül kapunk még számos ingame tárgyat, mélyebb személyreszabhatóságot és további izgalmasnak mondott lehetőségeket. Mi személy szerint jobban szerettünk volna látni valamit az új *Battlefield* játékból (tudjuk jól, hogy ez az év a *Medal of Honor* éve, de telhetetlenek vagyunk; ez van, fogadjatok el minket a hibáinkkal együtt).



Világ kommandósai, egyesüljete!

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

IDÉN MÁR MÁSODSZOR FORDUL ELŐ, HOGY AZ ACTIVISION ÉS AZ ELECTRONIC ART SZOKÁSOS ÉVES FPS-ÖSSZECSAPÁSÁBÓL AZ ELECTRONIC ARTS KERÜL KI GYŐZTESEN, legalábbis a kritikusok szerint. Elképzelhető, hogy ez a kasszáknál nem látszik, mindenesetre figyelmeztető jel az Activisionnek, hogy a *Call of Duty* egyeduralma megdőlni látszik, s ideje lesz sürgősen lépni valamit ez ügyben. Kezdjük mindjárt azzal, hogy a Danger Close által fejlesztett *Warfighter* már teljes egészében a Frostbite 2-es motorra épül, s ennek megfelelően egészen elképesztően néz ki (na ez az, amit a *Black Ops II*-ről nem tudunk elmondani). Az E3-on bemutatott demó Szomáliában játszódik, ahol a kalózok egy csoportja a fejébe vette, hogy amerikai hajóskapitányok elrablásából és az értük kapott busás váltságdíjból fogják fedezni antiszociális életvitelüket. 2009 óta tudjuk, hogy nem okos dolog az amcsi kapitányok-

kal cicázni, mert könnyedén egy Tier 1-es osztag látogathatja meg a főhadiszállásunkat. A Frostbite 2 motornak köszönhetően szinte mindent szétrombolhatunk, volt egy olyan rész, ahol egy mesterlövész terrorizálta az osztagot a szomszédos épületből, de aztán némi lézerfestés után megszólaltak a közelben cirkáló hadihajó ütegei, és a torony pillanatok alatt összedőlt, iszonyú porfelhőt hagyva maga után.

A demó második részében egy kis páncélozott és felfegyverzett robotot irányíthatunk messziről. Kellemes kis ketyere, de azért nem jelent akkora élményt, mint egy kommandós irányítása. Október 23-án jön a játék, akkor ügyis munkaszüneti nap lesz, szóval lesz időnk végigjátszani.





DEAD

„**ÚGY HELYEZI TELJESEN ÚJ ALAPOKRA A VÉDJEGGYÉ VÁLT JÁTEKMENETET, HOGY TÖKELETESEN HŰ MARAD HOZZÁ**



SZÁMUNKRA ÉS MINDAZOK SZÁMÁRA, AKIK BEJUTOTTAK A DEAD SPACE 3 ZÁRT AJTÓK MÖGÖTT ZAJLÓ PREZENTÁCIÓJÁRA, ÚJ ÉRTELMET NYERT A „JEGES RÉMÜLET” KIFEJÉZÉS. Szó szerint és képletesen is. Kezdjük azzal, hogy a havas-jeges dekorációval feldobott félhomályos helységben az Electronic Arts valamelyik jó marketing-érzékkel megáldott, de annál galádbb tagja olyannyira felcsavarta a mobil klímát, hogy vacogva ültünk a hatalmas képernyő előtt. Aztán persze a Visceral Games fejlesztői belevágtak a játékba, és hamar világossá vált, hogy régi jó barátunk, Isaac Clarke ezúttal sem élheti a mérnökök kiszámítható és megnyugtatóan egyhangú életét. Mostanra azonban már harcedzett veteránként szállhat szembe a régi és új ellenfelekkel.

HARMADIK RÉSZ – NEM GYANÚS?

Amikor trilógiává bővül egy játék, már messziről látszik rajta, hogy van-e mögötte igazi vízió, van-e meghatározható evolúciója, vagy lassacskán

kikopnak az ötletek és csak a bevált formulák maradnak, hogy lehetőleg a legnagyobb számú játékosnak legyen vonzó a cím, a régi rajongók se csalódjanak, illetve a sorozattal még csak ismerkedők se riadjanak el. Ezzel kapcsolatos aggályainkat azonban sikerült villámgyorsan elhessegetni, ami már önmagában is nagy szó. Szerintem máig nem igazán érti senki, hogy a Visceral Games főleg még az EA Redwood Shores néven jegyzett, finoman szólva is ingadozó minőségű játékok sora után hogyan tudott így beletenyeregni a tutiba. A *Dead Space* első része titalálat lett, és ami a lehető legszerencsésebb együttállás egy fejlesztőcsapat szemszögéből, egyszerre kassza-, bomba- és szakmai siker. Mindenki meg lett véve, a kiadó, a játékosok és még a megfáradt, kiégett, cinikus kritikusok is. A *Dead Space 2* később bebizonyította, hogy az első rész nem csupán a vakszerencsének köszönhetette státuszát, sikerült minden szempontból fejleszteni rajta. Most pedig közeleg a harmadik rész, amin nyom sincs annak, hogy fogyna a lendület, és úgy helyezi teljesen új alapokra a védjeggyé vált játékmenetet, hogy tökéletesen hű marad hozzá. Ez elvileg ugye lehetetlen, de mindjárt meglátjuk, hogyan sikerülhet mégis.

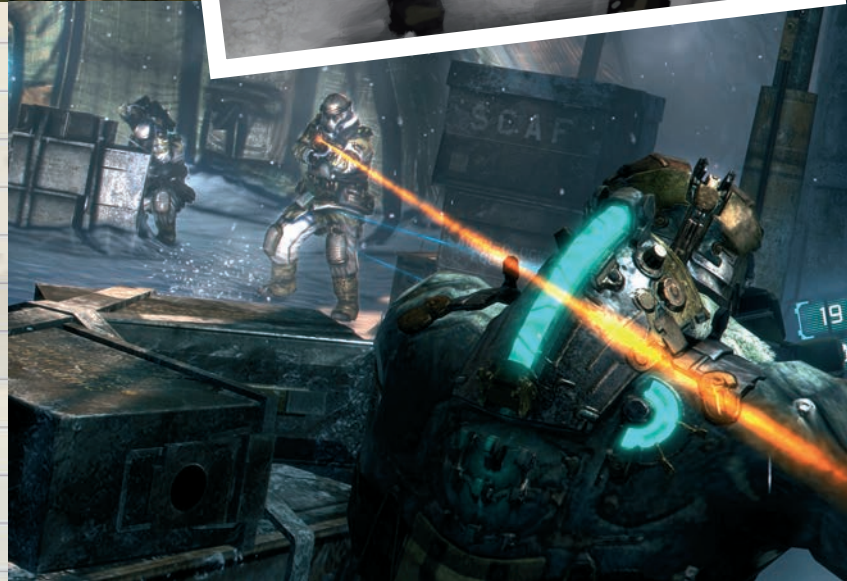
SPACE 3



HAVAS TÁJ, FRISS LEVEGŐ, MI KELL MÉG?

A *Dead Space 3* első meglepő újítása a helyszín: mivel a sorozat mindig is előszetettel kényszerítette a játékost szűk terekbe, ahol aztán a klauszrofóbia mellett gyakran kénytelen volt testközelből megküzdeni a ráuszított ocsmányságokkal, a tágas külső terek feltűnően barátságosnak hatnak. A jeges Tau Volantis bolygón járunk, ahova Isaac két társával együtt érkezett. Egyikük egy kedves ismerős, az előző részben fontos szerepet játszó Ellie Langford: vele mindenképp megérte társulni, mert amellet, hogy dögös, az életünket is megmentette. Most itt lesz az alkalom, hogy viszonzzuk a szívességet, mert rögtön a játék elején, miután az optimálishoz képest egy

nekromorf-hajszálynival dinamikusabban érünk földet Tau Volantisra (értsd: lezuhanunk), elszakadunk tőle és indulhatunk megkeresni. Másik társunk egy új szereplő, John Carver, az EarthGov tisztje (bár remélem, hogy azért felmerült a fejlesztőkben, hogy milyen remekül kiegészíthetné Isaac Clarke-ot egy Arthur C. Asimov nevű karakter, csak hogy azoknak is leessen a főhős nevében elrejtett utalás, akik eddig még nem vették észre). A derék katona korábban békésen éldegélt családjával az Uxor bolygón, mígnem egy nap a szokásos járőrözés során szemtanúja a Marker Shroud 4 nevű létesítmény elleni támadásnak, mely, ahogy nevéből is sejtethető, egy vörös Marker sugárzását kontrollálta. A támadás következtében a Marker aktíválódott, kinyírta egy közeli hajó irányí-





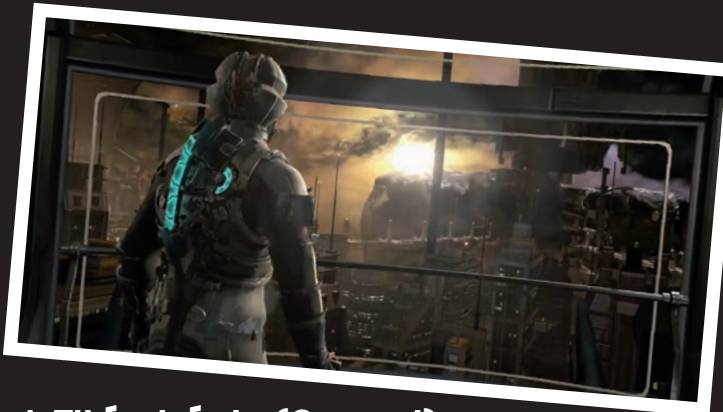
Hol jártunk? Mit csináltunk?

Érdekes megfigyelni, hogy az eddigi epizódokban miként növegett a *Dead Space* játékok világa – és hogy ennek ellenére a játékos ugyanúgy nem uszta meg a klausztrófób helyszíneket, melyek a tágasabb terekkel éles kontrasztban még nyomasztóbbnak hatottak.



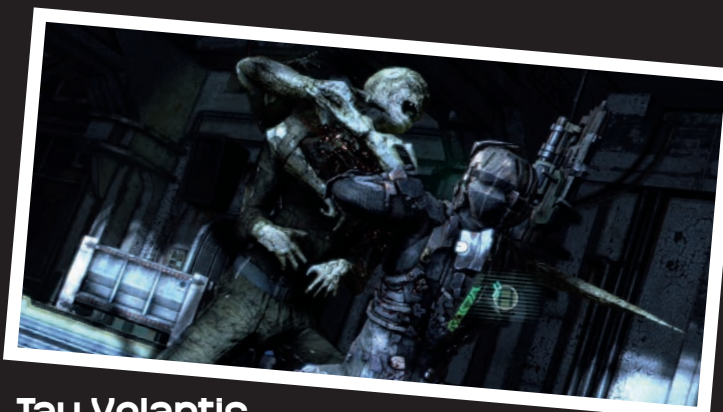
A USG Ishimura

Az első rész teljes egészében a földi flotta büszkeségének kikiáltott „bolygófaló” Ishimura űrhajón bonyolódik. Erre a hajóra hozták az Aegis VII kolónián talált idegennek gondolt technológiát (Red Marker), mely a katasztrófális eseményekért felelős. A hajó teljes legénysége áldozatul esett a nekromorf fertőzésnek, nem maradtak túlélők. A hajó SOS jelzéseit hamarosan észlelték és megindították a mentőakciót. Itt kezdődik el a *Dead Space*.



A Titán bázis (Sprawl)

A *Dead Space* második része a Szaturnusz holdjának egy megmaradt darabkáján játszódik, itt tartják fogva Isaac Clarkot, az első rész egyetlen túlélőjét. Az eltelt három évben az agyában tárolt kódok segítségével újraépítették a Markert, ezúttal azonban jóval nagyobb méretben. A nekromorf fertőzés hamarosan az egész űrállomást hadszíntérré változtatta, melynek eredményeképp a reaktorok leolvadtak és minden megsemmisült.



Tau Volantis

A *Dead Space 3* eseményeinek színtere; fagyott pusztaság, ahol hóviharok, csontig hatoló hideg és barátságtalan életformák nehezítik meg a kolóniák amúgy sem egyszerű életét. Erre a kopár és barátságtalan planétára zuhan le Isaac Clarke űrhajója, egyelőre még nem tudni, mi okozta az űrhajótörést. A bolygó lehet a kulcs a nekromorf invázió megakadályozására és a trilógia megnyugtató (!?) lezárására.

tőrendszerét (ismerős szitu?), és mivel nekromorfok nélkül nem buli a buli, ők is mindent előzönlöttek. Carver a kirobbant káosz közepette elvesztette a kapcsolatot a családjával, de nem tett le arról, hogy megtalálja őket – később pedig Isaac mellé csapódott, hogy közösen tegyenek pontot a nekromorf fertőzés végére. Mert elvileg van megoldás, még hozzá Tau Volantisra, csak meg kellene találni... Így kerültünk tehát erre a gyönyörű, de rendkívül barátságtalan és veszélyes jégbolygóra, ahol Isaac és társai nem csupán a helyi élővilággal és élőholtvilággal (azaz a nekromorfokkal), hanem a sorozatban először emberi ellenfelekkel is élet-halál harcot folytat majd.

A GRÁNÁTVETŐ ÖL – JOBBAN JÁRSZ, HA VETŐDÖL

Az első két *Dead Space*-ben még szándékosan nem volt rendes fedezékrendszer, ugyanúgy, ahogy mozgásunkat, fordulékenyságunkat is a feszültség, a kiszolgáltatottság érzésének fenntartása miatt lassították a fejlesztők. Őszintén szólva nem is igazán volt rá szükség, mert a legtöbb ellenféllel szemben nem ez lett volna a megfelelő taktika. A *Dead Space 2* pörgősebb részeinél, de legin-

kább a multiban azonban már éreztük a hiányát, most pedig, hogy Tau Volantisra emberi ellenfelekkel is szembekerülünk, végképp megkerülhetlenné vált. Az új rendszerben tehát közvetlenül fedezékbe is vetődhetünk, nemcsak bukfenchezünk össze-vissza, mint valami mélytengeri bűvárbohóc. Ennek eredményeképpen sokkal érzékenyebb lett az irányítás, Isaac gyorsabban és hatékonyabban reagál kritikus helyzetekben, és ha már egyszer a játék folyamatosan élet-halál harcokba kényszerít, legalább az nem frusztrál bennünket, hogy vacaknak érezzük az irányítást. A fejlesztők az „organikus” jelzővel illették a rendszert, mivel nem kell adott tereptárgyba belegyalogolni, majd gombot nyomni, hogy a játék felfogja, mi most szívünk szerint épp fedezékbe vonulnánk. Ez jóval intuitívabban működik majd, amitől pedig az egész folyamat sokkal természetesebb, gördülékenyebb lesz.

KEMPER A FIKUSZ MÖGÖTT

A *Dead Space 3* fedezékrendszere azonban túl könnyűvé sem teszi a dolgot, az emberi ellenfelek esetében a nekromorfokhoz képest sokkal összetettebb harci szituációkra is fel kell készülnünk. A prezentáció során beleke-



” SOKKAL ÉRZÉKENYEBB LETT AZ IRÁNYÍTÁS, ISAAC GYORSABBAN ÉS HATÉKONYABBAN REAGÁL KRITIKUS HELYZETEKBEN



De mitől extra a kooperatív mód?

Nehezen tudok azonosulni azon játékosok fájdalmával (újságíró kollégák esetében talán még kevésbé), akik azon tördelik kezüket, hogy miért kell akár kooperatív, akár kompetitív többjátékos módot tenni olyan címekbe, amik eddig remekül megvoltak nélküle. Azon túl, hogy ennél első világbelbibi problémát aligha találni, egy *God of War: Ascension* esetében még csak-csak megértem az aggályokat (ha nem is értek egyet velük), de a *Dead Space 3* valóban forradalmian újszerű megközelítést alkalmaz. Nem független kampányról van szó, sem az egyjátékos mód kissé átalakított vagy megvágott változatáról, hanem bár ugyanazokat a pályákat járjuk be, mégis mintha két külön játékot játszanánk. Sokan azt fájlalják, hogy ha ketten megyünk végig ugyanazonokon a helyszíneken, máris nem annyira félelmetes az összehatás, tehát épp a borzongás vész el, amit elvárnánk egy túlélőhorrorról. Csakhogy ezt a fejlesztők is tudják, úgyhogy nem is arra a hangulatra törekednek, hanem egy lazább atmoszférájú, dialógusokra és interakcióra alapozó, kibővített játékelményre. Társunk nem csupán utánfutó a főhősön, hanem szerves része a történéseknek: reagál az eseményekre, esetenként tippeket ad, néha pedig csak beszélget, amin keresztül több apró részlet derül ki számunkra a *Dead Space* univerzum háttértörténetéből. Aki így szeretné játszani a játékot, ilyen élményt kap majd. Aki viszont az eredeti *Dead Space* hangulatra vágyik, vágjon bele egyedül. Mi egészen biztosan ki fogjuk próbálni mindkét változatot. És nem bánjuk azt sem, hogy a kooperatívítás érdekében a Visceral Games fejlesztői feláldozták a kompetitív multit; nagyon jól tették.





reddünk egy heves tűzparbajba, és egyértelműen életmentő volt a fedezékbe vetődés lehetősége: egyrészt mert gránátokat hajigáltak ránk, melyek elől érdemes volt sebesen eliszkolni (a gránátok már csak ilyenek, rájuk kell hagyni). Másrészt ahogy nekünk is lehetőségünk összedolgozni csapattársunkkal, úgy ellenfeleink is okosan támadtak: egyikük tűzfedezetet (vagy fedezőtüzet?) nyújtott, míg a másik oldalról próbált a hátunk mögé kerülni. Márpedig fedezék ide vagy oda, ha nem kukába bújlik az ember (szögezzük le: nem láttunk kukát), akkor sosem lesz minden oldalról védve. És bár már egyértelműen jobban mozog Isaac, mint az előző részekben, még mindig nem tud versenyezni például a *Lollipop Chainsaw* hőshőjével, Juliettel, nem térül-perdül-fordul. Észnél kell lenni.

EGYÜTT VAGY EGYEDÜL?

Az imént egyébként mellékesen bedobtam a harmadik rész talán legfontosabb újítását, csak kíváncsi voltam, hogy figyeltek-e. Nos, valóban van lehetőségünk összedolgozni csapattársunkkal, mivel a *Dead Space 3*-ban végre lesz kooperatív mód – méghozzá sokkal több annál, mint amit ez alatt általában értenek. Kicsit kényelmetlenül teszünk ilyen horderejű kijelentést, de még egyetlen játékban sem élhattünk át olyan kooperatív élményt, mint amit a *Dead Space 3* ad, főleg ha egymás mellé ál-

lítjuk az egyjátékos résszel. (Diszkléjmer: ez természetesen nem azt jelenti, hogy a *Dead Space 3*-at már megjelenés előtt ki-neveztük volna a világ összes kooperatív játékát leköröző csudavarázslatnak, a lényeg sokkal inkább az, hogy az egyjátékos és kooperatív mód egymáshoz való viszonya zseniális és újszerű.) Először is: aki nem akar párosban játszani, mert az első és második részben megszórt, egyedül parázós élményre vágyik, vagy mert utál mindenkit és nincs barátja, vagy mert... szóval bármi legyen is az oka, megteheti. A klasszikus *Dead Space* élményre nem erőltettek rá semmit, nem vitték el jól ismert, egyedi atmoszférájától idegen, új irányba. Aki viszont szeret párosban játszani, az ismerős helyszínekre és eseményekre, de teljesen más forgatókönyvre számíthat: nyilván kevésbé lesz parázós a játék kettesben (ez bármiféle kooperatív játék esetében megkerülhetetlen tényező), de itt nem is kapálóznak ellene a fejlesztők, hanem szándékoztak mennek lazább irányba, sci-fi horror helyett inkább a sci-fi akciót becélolva. Ezt a helyzet hangulata is szüli: egymagában Isaac nyilván nem beszél, csak csendben megy és próbál túlélni. Párosban azonban beszélgetnek a karakterek, és amellet-





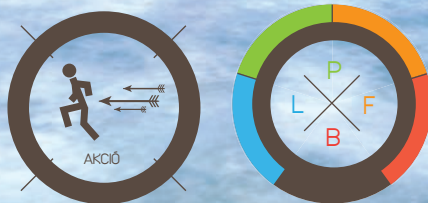
John Carver animált képregényen

Amennyiben van egy okostelefonod, és épp kéznél van, és van rajta QR-kód olvasó alkalmazás (rendben, kicsit sok a változó...), akkor olvasd be az alábbi kódot, és megcsodálhatsz egy igazán hangulatos animált képregényt, melyben megismerkedhetsz Isaac Clarke új társával, John Carverrel. Erdemes!



”TÁRSUNK NEM CSUPÁN UTÁNFUTÓ A FŐHŐSÖN, HANEM SZERVES RÉSE A TÖRTÉNESEKNEK: REAGÁL AZ ESEMÉNYEKRE, ESETENKÉNT TIPPEKET AD, NÉHA PEDIG CSAK BESZÉLGET VELÜNK

hogyan hasznos (nak szánt) információhoz is hozzájutunk, akár még viccelődnek is, vagy csak beszélgetnek egymásnak. (Fontos, hogy lényegi információtól természetesen nem esünk el egyjátékos módban sem, tehát senki ne higgye, hogy megfosztják bármitől is a kooperatív miatt. John Carverrel mindenképp össze-összefutunk majd, csak éppen úgy lesznek alakítva az események, hogy aztán hamar szét is váljanak útjaink.) Isaac tehát kooperatív módban, mivel kénytelen hallatni hangját, egy eddig kevésbé ismert oldalát is megmutatja, azt, amit az előző részekben csupán az átvezetőkben lejátszott dialógusok villantottak fel. Hogy kinek melyik megközelítés vagy épp hangulat a szimpatikusabb, döntse el maga. A *Dead Space* első részében még nehezen alakult ki bármiféle személyes kötődés a főhőssel, hiszen alig szólalt meg, még az arcát sem nagyon láttuk. Persze van, akinek ez megfelel – egy bizonyos Gordon Freeman nevű elméleti fizikus is viszonylag népes rajongói táborot gyűjtött be magának a *Half-Life* sorozattal, pedig annyit sem mondott, hogy felező-



idő. Ha viszont valaki igényli, hogy többet tudjon meg a főhősről, közelebbnek érezze magához, különben nem igazán izgatja hogy él-e, hal-e, az is érthető. Ő esetleg a kooperatív módban is tegyen egy próbakört majd.

CSAK SEMMI MACERA

Amikor a fejlesztők leegyszerűsítenek (netán nemes egyszerűséggel kidobnak) bizonyos játékelemeket, a játékosok hajlamosak ezt személyes sértésnek és „lebutításnak” tekinteni. Valószínűleg a *Dead Space 3* esetében is lesz némi felzúdulás: itt van például a lőszeres kérdése, melyekből már csak egyeféle létezik. Hogy ez az általános lőszer hogyan váltja

ki a körfűrész pörgettyűt és a szeletlős lézert is (szinte teljesen biztos vagyok abban, hogy nem ez a hivatalos megnevezésük, de tudjátok, hogy miről van szó), az rejtély. Ugyanígy kérdéses, hogy bár okozott kellemetlen perceket a magunkkal hurcolt tárgyak és a rendelkezésre álló tárhely összehangolása, a különféle lőszeres száműzésével vajon változik-e ez is, és ha igen, örülünk-e majd.

DE ELSZALADT VELÜNK A NEKROLÓI

Hosszasan lehetne még ecsetelni a *Dead Space 3* kisebb-nagyobb újításait, például az új ellenfeleket: a Foddert, ami két különböző nekromorfra esik

szét, a Feedert, aki bár ember volt valaha, mostanra már inkább zombiszerrű nekromorf, a Tau Volantis természetes (és meglehetősen veszélyes) élővilágához tartozó Snowbeastet vagy a Nexust, a 30 emeletes toronyház méretű nekromorf százlábút... Kíváncsian várjuk azt is, hogy megtudjunk valamit a főküldetések mellé beküldött mellékküldetésekről is: lesznek, lesznek, de hogy mifélék, és hogy miért éri meg majd teljesíteni is őket, azt még nem tudjuk. Bár mondhatnánk, hogy hamarosan minden kiderül, de sajnos messze van még a megjelenés, nagyon messze: jövő februárig hogyan fogjuk kibírni?



WILL WRIGHT VILÁGA

A legelső Will Wright által tervezett *SimCity* 1989-ben jelent meg, azóta 30 platformra jött ki, amelyek között ott volt az Atari ST, Amiga, C64, Linux vagy például a ZX Spectrum.



Kemény zsaruk - ellenünk

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

KORUNK BETEGSÉGE, HOGY RENDE ELŐSZEDIK A SIKERES CÍMEKET ÉS REBOOT

KÉSZÜL BELŐLÜK. Mozi és játéklejlesztői fronton is egyre gyakoribb ez a furcsa szokás, ami önmagában nem feltétlenül baj, de azért a cím megzavarhatja a nagydémüt. Így most nem árt tisztázni, hogy nem az EA Canada fejlesztésében készült, 2005-ös *Most Wanted* játékról van szó, hanem a Criterion Games égisze alatt készülő reboot került középpontba. Nyilván most is a már régen sikeres modellt gondolják kicsit újra, belerakják mindazt, ami annak idején erőssége volt a játéknak, ehhez pedig hozzájön a Criterion Games *Burnout* és *Need for Speed: Hot Pursuit* terén szerzett (nem elhanyagolható) tapasztalata, és máris kész a sikerre ítélt újjászületés. Várhatóan október 30-án érkezik majd az új *Need for Speed* játék, ahol természetesen nyílt világ, szabadon bejárha-

tó város, örült sebesség, autók törése, agresszív zsarukkal nehezített üldözések várják az érdeklődőket. Matt Webster, a Criterion fejeze már a bemutató utáni interjúban leszögezte, hogy ez volt az a játék, amit valójában készíteni akartak (nem csoda, hiszen egy *NFS* logóval ellátott *Burnout* készült a műhelyben, ők ebben jók) a *Hot Pursuit* után. Ott a luxusautókról és az országúti menetekről szólt a móka, itt viszont városi üldözésről adrenalintermelő menetekkel, sokféleképpen megközelíthető célokkal, a Hazard megye lordjait is megszégyenítő rendőrautó roncserdivel. Persze ez mind nagyon szép és jó, abban is biztosak lehetünk, hogy a Criterion Games keze alatt egy valóban minőségi alkotás születik majd (nem egy Black Box féle szósz), de azért több kellene már 2012-ben, mint felújítani egy olyan játékot, ami már 2005-ben is elég jó volt, nem?

Végre újra rá lehet engedni Godzillát a legszebb városokra! Jeehaw!

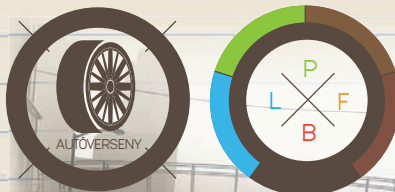
SIMCITY

A SIMCITY FRANCHISE GYAKORLATILAG VÉGIGKÍSÉRTE A PC JÁTÉKGÉP-TÖRTÉNELMÉT,

hiszen már Hercules monitoros ős-PC-ken is megjelent, legutóbbi verziója, a 2007-es *SimCity Societies* pedig már meglehetősen 3D-s és színes volt. Simekkel sajnos/hál' istennek (a nem kívánt törlendő) az utóbbi időben csak a *The Sims* részeiben találkozhattunk, így nagy izgalommal vártuk az E3-on a *SimCity* bemutatóját, azt, hogyan viselkedik majd a GlassBox engine, és hogy meglesz-e a filing, amit annyira várunk már évek óta. Örömmel jelentjük: minden bizonnyal meglesz. A motor hozzá az elvárásokat, teljesen másképp közelíti meg az eddigi problémákat, az áramhiányt, a tüzeseteket sőt a forgalomról, légszennyezésről az utcán siető simekről nem is beszélve.

A játékot lehet multiban is játszani, amikor a „szomszédaink” befolyásolják majd a mi sorsunkat is, hiszen az erőforrások végesek, és ha egy várostegy adott erőforrásra építettünk, és az kifogy, akkor bizony a gazdaság hamar összeomlik. Grafikailag igen látványos már maga az építkezés is, de a bezoomolás, a kame-

ramoztatások is kellően jók. Maga a szimuláció pedig igen részletes, hiszen minden egyes simnek külön élete van, emiatt dinamikus zajlanak az események városunkban. Így aztán forgalmi dugók keletkeznek vagy egyes útvonalakon megnő/csökken a forgalom attól függően, merre járnak simjeink. A megnőtt forgalom kapcsán létrejövő vagy az ipari negyedekből származó légszennyezés látható nyomokat hagy majd, ahogy a vízék szennyeződése is. Mind a kettő erőteljes kihatással lesz a város életére, a *SimCity* sorozatból jól megszokott katasztrófák is megtörténhetnek. Minden alkalommal, amikor elindítjuk a játékot, egy aktív internetkapcsolaton keresztül leellenőrzi, hivatalos kópiáról van-e szó, de a játékmenet közben nem tartózkodik majd az interneten.



KONAMI

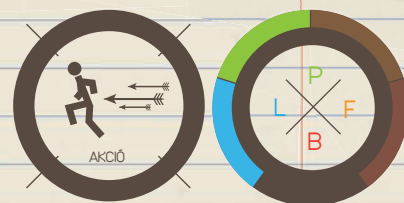
Kojima és a spanyol foci

KONAMI

A Smithsonian múzeum videojátékos kiállításába bekerült *Metal Gear* sorozat 25. évét ünnepelte idén a japán vállalat, ami az E3-on is érzékelhető volt. Éppen ezért sajtótt a szívünk a véres-kaszabolós irányba elmozdult – Mít elmozdult? Erőszakkal taszigálták! – *Metal Gear Rising: Revengeance* láttán. Volt azért még mellette felújított *Zone of the Enders* a nosztalgizálni vágyóknak, ment a fogadkozás, hogy a PES lenyomja a FIFA-t, de igazán csak a Kojima szárnyai alá került spanyolok tudtak bennünket lenyűgözni egy kevéske magyar segítséggel.



A KÖRÜLTÜNK ÁLLÓ KÜLFÖLDI ÚJSÁGÍRÓK NEM ÉRTETÉK, MIÉRT TAPSOLUNK MINDENKINÉL, LELKESEBBEN A CASTLEVANIA: LOS 2 TRAILERÉNEK. ŐK NEM TUDTÁK, AMIT MI MÁR IGEN, HOGY A FELELŐSÖKET A BUDAPESTI DIGIC PICTURES SORAIBAN KELL KERESNI.



Vámpírvadászból vámpír... szívás

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

A KÉT ÉVVEL EZELŐTT MEGJELENT CASTLEVANIA ÜGYESEN FELÉLESZTETTE A KLASSZIKUS SOROZATOT, de az időközben kiadott DLC egy nagyon durva meglepetéssel ért véget, mely szinte kötelezővé tette a folytatást. A nagy múltú vámpírvadász családból származó Gabriel Belmont igazi, hamisítatlan vámpír lett, s jelenleg Dracul néven riogatja a környék jóra való népeit. Az E3-on bemutatott CGI trailerben egy kisebb hadsereg éppen a kastélyát ostromolja, mire felölti a legdurcásabb mosolyát, és lépül elintézni a dolgot a páncélos lovagokkal. Csata közben megszomjazik, s azt teszi, amit egy jóra való vámpírnak tennie kell, kiszívja áldozatai vérének. Ezzel egyből belopta magát a szívünkbe, kicsit kezd már elegünk lenni a jólfésült és jóra való

hősökből, itt az ideje valami igazán morcos, gonosz rosszfiúnak. Maga a játék sokat nem változott a két év alatt, grafikaiul ugyan csiszoltak rajta, de alapkonceptió maradt az, ami volt. A fő hangsúly az akción lesz, de azért bizonyos szerepjátékos elemek is megmaradnak. Kiemelkedő jelentőséget szántak a fejtoróknek, enélkül nem is lenne *Castlevania* játék. A konzolos verziók mellett megjelenik a *Castlevania 3DS* változata is *Mirror of Fate* alcímmel (klasszikus 2D-s akciójáték 3D-s elemekkel). Sajnos ez a játék is csak jövőre fog elkészülni, bár gyanítjuk, hogy nem abban az időszakban jelenik meg, amikor a Sony kihozza a nagyon hasonló játéktípust képviselő *God of War: Ascension*ot. Nem lenne okos húzás....



Bondon innen, CoD-on túl

ACTIVISION-BLIZZARD

Szeretjük a kellemes meglepetéseket (ki nem?) és akadt belőlük bőven az Activision standjánál. Az új Call of Duty elsőre nem hozott lázba minket, de a prezentáció végére mégis rápörögtünk. Az elmúlt évek Bond-játékai után már nem vártunk sokat, a 007 Legends azonban mégis ígéretesnek tűnt. A Skylanders Giants alapvetően nem a mi korosztályunknak szól, mégis nagyszerű élmény volt találkozni a fejlesztőivel, és... na jó, a játékot is imádtuk. De ez titok!

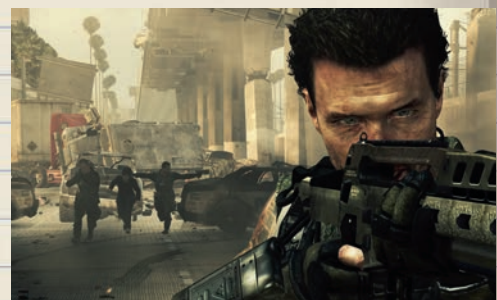
Los Angelesben néztük meg Los Angeles pusztulását

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

A Z ACTIVISION STANDJÁNAK BEJÁRATA FÖLÖTT EGY 40x4,5 MÉTERES (!) KIVÉTÍTŐ SZUGGERÁLTA, hogy kinek is a legnagyobb a.,. szóval hogy melyik itt a legnagyobb kiadó, és meg kell hagyni, elérte célját. Amikor az új Call of Dutyból kezdtek jeleneteket vetíteni rá (nagyjából 10 percenként), akkor megállt az élet, az emberek nem mentek tovább, és mindenki tátott szájál nézte a játékot. Amikor pedig kiszédelegtünk a zárt ajtók mögött tartott prezentációról, kénytelenek voltunk elismerni, hogy ezúttal tényleg, de tényleg nem egy átlagos folytatásról van szó. A játék van már akkora siker, hogy még a jól bevált formulát is meri karcol-

gatni a Treyarch – ami azért valahol egészen bizarr. Bár sokak szerint még egy Hello My Little Kitty Pony Online-t is el lehetne adni egy rácsapott Call of Duty matricával, az Activision ezúttal mégis lemerészkedik a kitaposott ösvényről. A közeljövőbe helyezett cselekmény önmagában még nem mindenkit hozott lázba, bár néhány kütyü (mint például a csuklónkra szerelt eszköz, amin keresztül a kapcsolatot tartottuk a központtal, illetve a golyószóróval szerelt drone-okat uszíthatunk ellenségeinkre) feldobta a szokásos játékmenetet... Nem beszélve arról, hogy – talán épp az E3-ra való tekintettel – a játék Los Angeles-i pályán verekedhettük át magunkat. Sok-

kal izgalmasabb azonban, hogy bizonyos küldetéseket, mellékküldetéseket elbukhatunk, méghozzá végleg, a játék viszont megy tovább, csak éppen kicsit máshogy alakulnak az események később – sőt több lehetséges befejezése is lesz. Ami a multit illeti, a régóta rebesgetett és/vagy temetett (mikor hogy) parancsnoki mód visszatér, ha pedig valakit az irányítgatás jobban vonz, mint a lövöldözés, kiélheti magát: egy gombnyomásra átláthatjuk a teljes csatateret, erősítést hívhatunk le távirányítható, páncélozott robotok vagy a már említett repülő drone-ok formájában. Hiába minden, bedaráltak minket is: nagyon várjuk a november!



NEM JÁTÉK

A Nem-Is-Olyan-Távoli-Jövő rengeteg meglepő harci eszközre ad felhatalmazást: ezeket a vidám kis drone-okat például beküldhetjük egy adott területre osztani a halált. Egyébként van egy tippünk, hogy mi jár majd a játék gyűjtői kiadása mellé...



Hat Bond film egy játékban 007 LEGENDS

ISMÉT JÖHET A NOSZTALGIA, AMIRE AMÚGY IS TÖKÉLETES ŪRÜGY AZ 50 ÉVES JUBILEUM

– 1962-ben mutatták be ugyanis az első Bond filmet, a Dr. Nót. Bár ezúttal a játékmenet teljesen új, hat klasszikus Bond film-ből élhetünk át emlékezetes pillanatok. Rob Matthews, az Eurocom projektmenedzsere a Moonraker (Holdkelte) egyik pályáján vezetett végig minket. A kémkütyük visszatérnek, egyrészt az okostelefon/kamera kap új funkciókat (például ajtók nyitása vagy kamerák semlegesítése során), másrészt ismét igaznak bizonyul a régi mondás, mely szerint a toll hatalmasabb fegyver, mint a kard. Bond ugyanis egy ártatlannak tűnő töltőtollat a legkülönbélebb

kiegészítővel szerelhet fel, például altatólővedékkel vagy az örök figyelmét elterelő, miniatűr zajkeltő eszközzel. A játék erősen figyelni, hogy Bondhoz méltó stílusban játszunk-e: ha nem valódi kém módjára lopakodunk, hanem kényszeresen Rambót játszunk, riadó lesz a vége, és nagyon erős, páncélozott ellenfelek jönnek ellenünk – de hát ha valaki épp így szeretne játszani, nem fogják visszatartani.



Cybertrónfosztás

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON



AZ EGYETLEN VALAMIRE VALÓ TRANSFORMERS JÁTÉK (GYANÚNK SZERINT AHHOZ LEHET ENNEK KÖZE, HOGY MICHAEL BAY FILMJEITŐL FÜGGETLENŪL KÉSZŪLT) FOLYATÁSBAN MÁR A DINOBOTOK IS FELTŪNNEK, HOGY TÁMOGASSÁK A JÓFIÚKAT. Vezetőjük, Grimlock igencsak kilóg a sorból, mivel pusztán a nyers erejére hivatkozva rohagált a változatosabb, és mindenek előtt színesebb cybertroni helyszíneken,

ám amikor sikerült végre átalakulni vele Godzilla és egy T-rex szerelemgyerekével, akkor olyan pusztítást vitt véghez az elenség sorai között, hogy öröm volt nézni. Így valamelyest kárpótolt azért, hogy nem fegyverezhettük fel a pályákon megtalálható blueprintek alapján. Izgalmasnak ígérkezik még a négyfős kooperatív mód (Escalation) is, amiben a játékosok a gyógyító, az aggro-fogó, a robotagyút potyogtató és a lőszerutánpótló szerepben tetszeleghetnek.



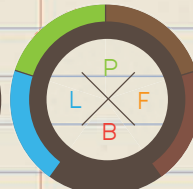
Szaladgál, mint pók a falon

THE AMAZING SPIDER-MAN

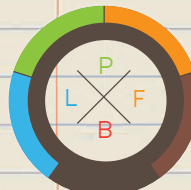


A BEENOX AZ IDÉN IS KIHÖZZA A MÁR-MÁR HAGYOMÁNYOSNAK SZÁMÍTÓ PÓK-EMBER KLÓNJÁT, s ismét esküdjök, hogy ez lesz minden idők legjobb szuperhős játéka. Az idén ezt a törekvést megtámogatták egy mozifilmmel is, sőt még azt is engedélyezték a készítőknél, hogy a film cselekménye után játszódjon a játék, így a fejlesztők majdhogyanem szabad kezet kaptak a történet bonyolítására. Az E3-as bemutató alátámasztani látszik e törekvéseket, egy főellenfelet sikerült kétvállra fektetnünk (egészen

pontosan Rhino volt az a galád), egészen izgalmas harc volt kis taktikával és sok-sok ügyességi résszel. Grafikailag nem voltunk elájulva a játéktól, bár az is igaz, hogy a *Spider-Man* sohasem a szépségével hódította meg a rajongókat.



A hús-vér Quagmire telitalálat volt a Family Guy standjánál, a Meg-ek öltözött babák viszont hiteltelenül dögösek voltak. Mocsy-t idézve: Meg? Meg?



Kemény poénok több dimenzióban is

FAMILY GUY: BACK TO THE MULTIVERSE

KIDERŪLT PÁR APRÓSÁG AZ ACTIVISION FAMILY GUY JÁTÉKÁRÓL IS, AMELY JÓL ÉREZHETŐEN AZ EGYIK LEGJOBB EPIZÓD, amely a *Road to the Multiverse* történetét viszi tovább. Brian és Stewie itt is párhuzamos dimenziókba utazik, hogy felvegye a harcot a legkisebb Griffin gonosz alteregójával, Bertrammal. Feltűnik Peter kalózként, a torz karácsonyi manók is visszatérnek, lesz amish univerzum – szóval adott a

hangulat egy tökéletes *Family Guy*-féle játékhoz. A játékos Brian és Stewie-t is irányíthatja, de lehetőség lesz online coop játékmenetre is (természetesen mind a két karakternek más-más képességei és fegyverei vannak). A szinkronhangok, a többi karakter szerepeltetése, az akciódús platform játékmenet biztosítja a könnyed kikapcsolódást, de nyilván azoknak ajánlott, akik szeretik a sorozatot. Szeptemberben találkozunk kedvenceinkkel PC-n is.



AZ ÚJ REMÉNY

A képen látható Tie Fighter bizonyítja, hogy a 1313 története a klasszikus trilógia idején játszódik, végre valahára nem ostoba rohamdroidok és klónokkatonák ellen kell harcolnunk. Ez egy nagyon jó irány Lucas, tessék ebbe az irányba haladni, s akkor ismét felkapaszzkodhatsz a csúcsra.



Alászálla a poklokra

STAR WARS 1313

HIÁBA VOLT ELŐRE EGYEZTETETT IDŐPONTUNK A STAR WARS 1313-RA, EZ A PREZENTÁCIÓ VALÓBAN ZÁRT AJTÓK MÖGÖTT ZAJLOTT, távol a tébolyult tömegtől, és nem volt egyszerű bejutni rá – de nagyon megérte. Az első között láthattuk ugyanis, hogy mit ígér a LucasArts legújabb projektje, ami valóban mérőföldkő nem csupán a LucasArts játékok, de az egész Star Wars univerzum történetében. Több szempontból is: egyrészt együtt dolgozik rajta a LucasArts összes divíziója a filmes trükkjeiről (vagy épp legutóbb a Rango című filmről) elhíresült Industrial Light & Magic-tól kezdve a Skywalker Soundon át az animációért felelős Lucasfilm Animationig. Másrészt, bár a Star Wars játékok mindig messze elkerülték a 18+ korhatáros besorolást, ez most nagyon is esélyes.

PÉNTEK-PÉNTEK, 1313

Coruscant, a Star Wars világának politikai fővárosa, a szenátus és a jeditanács székhelye eddig csak fényűző oldalát mutatta. A Star Wars: The Old Republicban már bepillanthattunk a felszín alá, most azonban sok-sok emelet mélységig nézhetünk le: egészen az 1313-as szintig. Nyoma sincs a felszíni pompának, ide aztán tényleg nem süt be a nap (egyik sem...), itt nincsenek jedik, hogy védelmezzék a gyengéket és elesetteket, a 1313-as szinten alvilági farkastörvények uralkodnak. A játék hőse ennek meg-

felelően egy fejdámsz lesz, aki ugyan fénykardot épenséggel nem fog zümmögtetni, de azért nagyon is izgalmas arzenál áll rendelkezésére a lángszórótól kezdve a különféle speci gránátokon át a hátára szerelt rakétáig. A fejlesztők elmondása szerint utóbbi különösen fontos lesz, mert a külső nézetes akciót ügyességi platformer részek, illetve komplex fejtörők egészítik majd ki.

AZ ALVILÁG VILÁGA

A prezentáció kezdetén beteltek minket egy félhomályos terembe, ami leginkább egy teherliftnek tűnt, majd hosszú percek után csak a lift bűgása hallatszott, és a szemben, oldalt, illetve a plafonon elhelyezett kivetítőkön annyi látszott, hogy lassan ereszkedünk egyre lejjebb és lejjebb. Amikor végre elkezdődött maga az előadás, megállapítottuk, hogy a bevezető animáció gyönyörű, de hasonló minőségű filmcskéket már bőven láthattunk, hiába tartottak nekünk külön előadást arról, hogy milyen technikával rögzítették a karakterek mozgásával együtt mimikájukat is, hogy a színészi játékot a maga teljességében emeljék be a játékba. A szokásos ezüst bogókkal megpakolt, passzentes motion capture bűvárruha-szerűség mellett a színészek arcát is telepötytyözték, illetve a fejükre rögzített két kamerával két irányból vették fel, amint egymás mellett haladva társalognak az élet ügyes-bajos dolgairól.





” A LUCÁS-BIRODALOM LEGÚJABB PROJEKTJE VALÓBAN MÉRFÖLDKŐ NEM CSUPÁN A LUCÁSARTS JÁTÉKOK, DE AZ EGÉSZ STAR WARS UNIVERZUM TÖRTÉNETÉBEN

Csak viszonyításképp: a mimika terén eddig etalonnak számító *L. A. Noire* mellett az itt látott arcjáték minősége messzi-messzi galaxisnyi távolságra volt. A fejlesztők elmondták, hogy mikor összeállt, milyen minőségű mimikát lőttek be, egy kicsit átdolgozták a forogatókönyvet is: játékok esetében ugye kénytelenek kicsit „szájrágósabban” megmagyarázni mindent, most azonban egymás után húztak ki bizonyos párbeszédelemeket, mivel úgy vélték, kifejezőbb lesz csupán egy-egy karakter grimaszával, arcjátékával érzékeltetni az adott reakciót.

ÚJ GENERÁCIÓ

Az igazi döbbenet azonban akkor következett, amikor az egyik fejlesztő átvette az irányítást hősünk fölött, és kiderült,

hogyan mindaz, amit eddig láttunk, nem átvétele volt, hanem már maga a játék. Azt hiszem, mondtuk ezt már néhányszor, de most megint nem ússzuk meg: hölgyeim és uraim, most jött el az a pillanat, amikor eltűnik a játékok és a filmek közti határ – legalábbis ami az animációs filmeket illeti. Ennek megfelelően sejthető, hogy a *Star Wars 1313* nagy valószínűséggel már csak a következő generációs konzolok idején fog debütálni, mert pillanatnyilag elképzelhetetlen, hogy egy atomerőművé fejlesztett PC-n kívül bármi más is elhúzza ezt a grafikát (most egyébként pontosan egy ilyen konfiguráción futott a demó, a fejlesztők külön köszönetet is mondtak az Nvidiának a segítségért).

Két fejezést láthattunk, akik hajójukon elkezdtek leereszkedni az 1313-as szint

felé, ám váratlanul rajtuk ütött egy másik csapat, akik pillanatok alatt ellepték a fedélzetet és elszabadult a pokol. Most először tényleg úgy repkedtek a lövedékek, ahogy azt a *Star Wars* filmekben láttuk (például bele-belevillant az egész képernyő, ami meglepően sokat dobott az összehatáson), és nem lehetett nem felfedezni a párhuzamot a negyedik (első...) film legendás jelenete között, amikor a birodalmi rohamosztagosok ellepik a menekülő Leia hercegnő hajójának folyosóját.

Ez persze csak egy részeként szerepelt a lenyűgöző látványvilágnak: a karakterek mozgása például olyan részletességgel tárult látószervük elé, mintha nem is igazán ismétlődtek volna az animációs fázisok, hanem teljesen lekövetették volna a környezetet, illetve az ide-oda imboly-

gó hajó lengéseit. Amikor hősünk átugrott a másik hajóra, egy pillanatra megpillanthatuk az ígért platformer részt is: ha ilyen halálugrásokra számíthatunk, nem pedig csupán kiszögellésről kiszögellésre kell szökellni, akkor meg vagyunk véve. Végül az egyik fejezész – kicsit talán túllőve a célon, ahogy tárta meg is jegyezte – gránátot dobott a hajó egyik mentőkapszulájába, és azzal lőtte telibe az alatta lévő ellenséges hajót, így megvolt a Nagy Vörös Lángoszlop is, hogy a jelenlévők végképp elmorzsoljanak az orruk alatt egy „aztak...” kezdetű indulatszót, ki-ki a maga anyanyelvén.

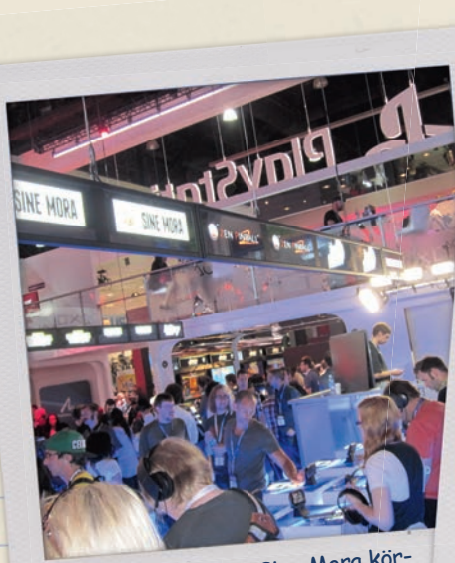
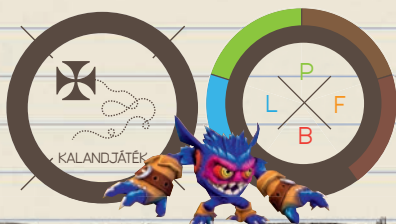
Hogy mikor jön a *Star Wars 1313*, nem tudni; s tényleg 18 éven felülieknek készülő, az sincs kőbe véve, de hogy a legstőtebb hangulatú, legbrutálisabb *Star Wars* játék van készülődésben, ami új alapokra helyezheti az eddigi „családbarát” sorozatot, az biztos. És hogy nagyon várjuk, arra is mérget vehettek.



Óriási játék nem csak törpéknek SKYLANDERS GIANTS

A SKYLANDERS OKTÓBERBEN MEGJELENŐ KIEGÉSZÍTŐ-JÉT AZ ACTIVISION STANDJÁNÁL MUTATTÁK BE NEKÜNK, csillogó szemű „felnőtt” újságíróknak... Nagy ötlet volt a virtuális és valós játék ötvözése, még mindig működik a mágia. A *Giants* fejlesztői, a Toys for Bob és az n-Space jóvoltából egy gyereknek se kell új konzolt kisírnia karácsonyra: a játék elérhető lesz Wii-n, Wii U-n, 3DS-en, Xbox 360-on, PS3-on és PC-n (Windows) is. A figurák teljesen platformfüggetlenül működnek majd. A skylanderekhez csatlakozó óriásokból nyolcat gyűjthetünk

össze. Ők virtuálisan és fizikailag is kétszer akkoraak lesznek, mint a régi figurák. Egy részük világitani kezd, ha portál közelébe kerül: amikor a bemutatón egy újságíró rákérdezett, milyen technológiát használtak, a következő választ kapta: ez mágia.



Peckesen köröztünk a Sine Mora környékén, de sajnos senkinek sem újságolhattuk el, hogy „yeah, hungarian developers, we know them!”



Nagy siker volt az Epic Mickey 2 standon osztogatott füles sapi, egy leheletnyi szürrealitást csempészett az E3 standjai közé

OLYAN NEVES FŐHŐSÖKKEL APRÍTHATJUK EGYMÁST, MINT MONDJUK KRATOS, NATHANDRAKE VAGY FAT PRINCESS



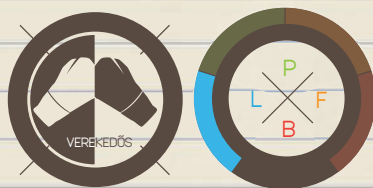
A PlayStation vezéregyéniségei
öltre mennek

PLAYSTATION ALL-STARS: BATTLE ROYALE

AZ IGAZI, HARDCORE JÁTÉKOSOKNAK MEGTARTOTT BEMUTATÓK MELLETT A SONYNAK ARRÁ IS VOLT ÉRKEZÉSE, hogy a fiatalabb korosztályt is meglepje néhány játékkal. Ennek ékes példája a *Battle Royale*, amely alapvetően egy egyszerű verekedős játék azzal az extrával, hogy a választható karakterek mindegyike egy-egy sikeres PlayStation játék szereplője. Olyan neves főhősökkel apríthatjuk egymást, mint mondjuk Kratos, Nathan Drake vagy Fat Princess.

A Sony sajtótájékoztatón egész kis különítmény vonult fel a színpadra, hogy be-

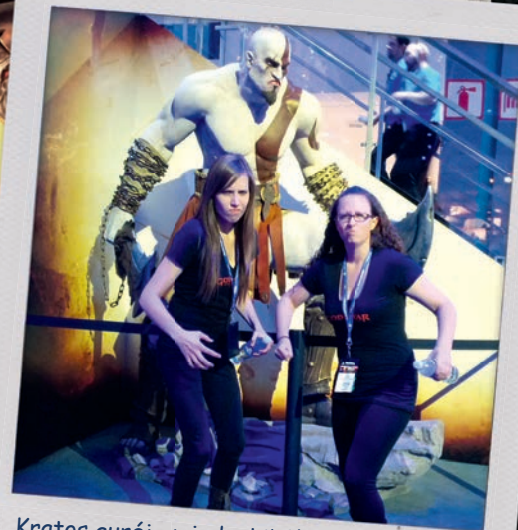
mutassa a játékot, ami elsőre meglehetősen kaotikusnak és puritánnak tűnt. Maguk a mozdulatok és az egyes karakterekkel előhozható extrák viccesek voltak, de azért lehet, hogy ez kevés lesz az ünnepi szezonra.



Játékos japánok SONY

A japán óriás VITAthatatlanul a kiállítás egyik sztárja, remek játékaival, a PS Vita exkluzív címeivel és innovatív megoldásaival túlszárnyalta a vetélytársait. Idén nagyon igyekeztek közvetlenül megszólítani a játékosokat, erre utal a konferencián használt jelmondatuk, a „Never stop playing” (Soha ne hagyj abba a játékot). Igyekeztek mindenkinek a kedvében járni, legyen az hardcore vagy casual gamer. Jól csinálták nagyon, minket meggyőztek!





Kratos aurája mindenkiből kihozza a vadállatot, még ebből a két szende leányzóból is. Még szerencse, hogy kard helyett csak víz volt náluk.

Az ifjú Kratos kalandjai

GOD OF WAR: ASCENSION



NINCS OLYAN SONY SAJTÓTÁJÉKOZTATÓ, AHOL VALAMILYEN FORMÁBAN NE TŰNNE FEL KEDVENC ISTENGYILKOSUNK, A SPÁRTAI KRATOS. Az idei E3 egyik legjobban várt Sony címe volt a negyedik rész, amiről jól tudjuk, hogy nem igazi folytatás, inkább egy előzmény. A történet közvetlenül azután játszódik, hogy Kratos a barbárokkal vívott küzdelemben alulmaradt, s így kénytelen Ares hadistenhez könyörögni. Lelkéért cserébe megkapja a káoszpengéket, ezek segítségével szinte legyőzhetetlen hatalomra tesz szert a halandók és istenek körében. A sajtótájékoztatón láthattunk egy meglehetősen hosszú és akciódús bemutatót arról, hogy mit is várhatunk az új *God of Wartól*. Kratos egy tengerparti város mólóján kezd, és szinte azonnal megtámadják a kosemberek. A

harcrendszer már mindenki számára ismerős; minimális újításokat véltünk benne felfedezni, de mivel majdhogynem tökéletes volt, így hiba is lett volna komolyan belepiszkálni. Tetszett viszont az időmanipulációs rész: a széttört építményből egyetlen mozdulattal újat varázsolt hősünk. Ráadásul ezt a képességét harc közben is tudta használni, a feldobott ellenfelek szép lassan, lebegve estek le a földre, volt időnk a többiekkel foglalkozni addig. Nem maradhattak ki a több méter magas ellenfelek, különösen tetszetek azok a részek, amikor a saját fegyverükkel végeztük ki őket. Az ormányos elefántember inkább vicces volt, mint ijesztő, a kraken harc meg régi szép, nosztalgikus emlékeket idézett fel bennünk – magyarul láttunk már ilyen csápos összecsapásokat máshol is. A sajtótájékoztatón megtudtuk ezen felül, hogy a mai napig több mint 21 mil-

NŐI KRATOS KIZÁRVA

Az *Ascension* egyik nagy újítása a nyolcfős multi bevezetése lesz. Itt azonban nem lehetünk sem Kratossal, sem a már megismert istenekkel. Ráadásul női karaktert sem választhatunk, mivel az animációk Kratos eredeti mozgásaira épültek, bután néznének ki a spártai szögletes mozdulatai egy csinibaba karcsú testén. Most egy picit csalódtunk...

lió példányt adtak el a sorozatból (a legtöbb a *God of War III*-ból fogyott, öt milliónál is többet vettek meg belőle a Sony konzoljára). Volt olyan újságíró, aki húzta a száját az *Ascension* láttán, mondván, ez csak egy átdolgozott *God of War III*, nincs benne semmi különös. Háromnegyed évvel a megjelenés előtt azért mi nem vennénk magunknak a bátorságot, hogy így leírjuk az új *God of Wart*. Tény és való, hogy a látottak alapján nincs akkora fejlődés kinézetben, mint ahogy a harmadik résznél láttuk, de ne feledkezzünk meg arról az aprócska tényről, hogy ott generációváltás történt. Úgy hiszem, egy ilyen népszerű karakter megérdemli, hogy háromévente kapjon egy folytatást, még akkor is, ha lehetetlen nagyságrendbeli grafikai megújulást felmutatnia. Azt a részt hagyjuk meg a PlayStation 4-nek jövőre.

” NEM MARADHATTAK KI A TÖBB MÉTER MAGAS ELLENFELEK, KÜLÖNÖSEN TETSZETEK AZOK A RÉSZEK, AMIKOR A SAJÁT FEGYVERÜKKEL VÉGEZTÜK KI ÖKET

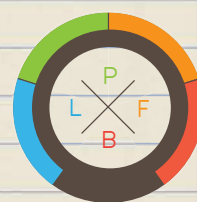


Kevés újítást hoz ugyan, de Kratosnak még ezt a hibáját is hajlandóak vagyunk elnézni!



Életben maradni... mindenáron

THE LAST OF US



EZ VOLT AZ A CÍM, AMI A SONY SAJTÓTÁJÉKOZTATÓJÁT LEZÁRTA,

s megmutatta, hogy még ezeket a sokat megélt, szarkasztikus újságírókat is lázba lehet hozni egy igényesebb játékkal. A közönség egy része állva tapsolt, ami mondjuk nem jellemző manapság az unalmas, folytatásokra épülő videojáték-iparban.

ÉLETBEN MARADTAK

A *Last of Us* mindenkit lenyűgözött, s ez egyértelműen nem a kissé túlzóan erőszakos jeleneteinek köszönhető. A Naughty Dog fejlesztői egy meglehetősen hosszú, több mint hétperces videóban mutatták be a legfrissebb munkájukat. Annyit már előzetesen is tudni lehetett, hogy az *Uncharted* létrehozói most egy posztapokaliptikus világba kalauzolniuk el minket, ahol Joel és Ellie túlélését

FEJRE MEGY

A Sony sajtótájékoztatón a mindig szimpatikus (...) Jack Tretton, az SCEA CEO-ja még a „mind-blowing” szöviccet is elsütötte a végén (amikor hősünk szétlőtte shotival támadója fejét). A tömeg fájdalmasan felnyögött. Tanulság: az újságírók csak a saját szövicceiket szeretik.

követhetjük nyomon. A népesség nagy részét egy gombaparasita kipszította, a maradék karantén alatt él vagy a természet által visszakövetelt nagyvárosokban kutat a még használható dolgok után. Egy ilyen nagyvárosban (talan Pittsburgben, a hídból és az útjelzőtáblából ítélve) indul a bemutató, itt kell a két főhőssel megközelíteni a hidat, amelyen keresztül el tudják hagyni a várost.

A környezet egészen egyszerűen lenyűgöző, az egykor virágzó nagyváros pusztulása egyszerre szomorú és megnyugtató – jó látni, hogy a természet még a katasztrófa után is meglehetősen gyorsan helyre áll, és visszaköveteli, ami az övé. Mindent borostyánok és egyéb vadon termő növények borítanak be, a házak között mádrarajok repkednek, és a csendben minden apró zajt meghallani. Még azt is, amikor egy közeli szállodát fosztogatók lepnek el. Eddig tart

a városnézés, inentől eléggé eldurvulnak az események.

AZ ERŐSZAK ERŐSZAKOT SZÜL

Joel nem az a beszélgetős fajta, szemrebbetés nélkül megfojtja első áldozatát (gondolom, fordított esetben a másik sem habozott volna). Ezen a ponton aztán felfedezik a férfit, megindul egy szép kis tűzpárbaj. Egyetlen fegyverünk egy revolver, amiben mindössze négy töltény lapul, szóval ez az a helyzet, amikor minden töltény számít. Az ellenfeleket irányító mesterséges intelligencia elég jól működik, jól használják a fedezékeket, sőt még az üres fegyver hangját is felismerik, amitől sokkal bátrabban támadnak. Több támadó esetén szétválnak és megpróbálnak bekeríteni, sőt volt egy olyan rész is, amikor az egyik rabló lesből, egy ajtó mögül támadt ránk egy vascsővel.

ELLIE A PLASZTIKAI MŰTÉT UTÁN

Ellen Page neve már korábban felmerült a *Last of Us* kapcsán, bár nagyon gyorsan tagadták, hogy Ellie karakterének Ellen kölcsönzi majd a hangját. Ettől függetlenül két hónappal ezelőtt szinte teljesen átrajzolták a karaktert azzal az indokkal, hogy a 14 éves kamaszlány új kinézete sokkal inkább illeszkedik a történethez és az őt megformáló Ashley Johnson színésznőhöz (ő volt a mocap színésznő, akiről Ellie mozgását mintázták, és az ő hangján szólal meg a játékban Ellie). A fejlesztők szerint a döntés „teljesen véletlen egybeesés”, semmi köze nincs ahhoz, hogy a *Beyond: Two Souls* főszereplője Ellen Page lett. Na persze, mi sem most jöttünk le a falvédőről, a mellékelt képek magukért beszélnek.



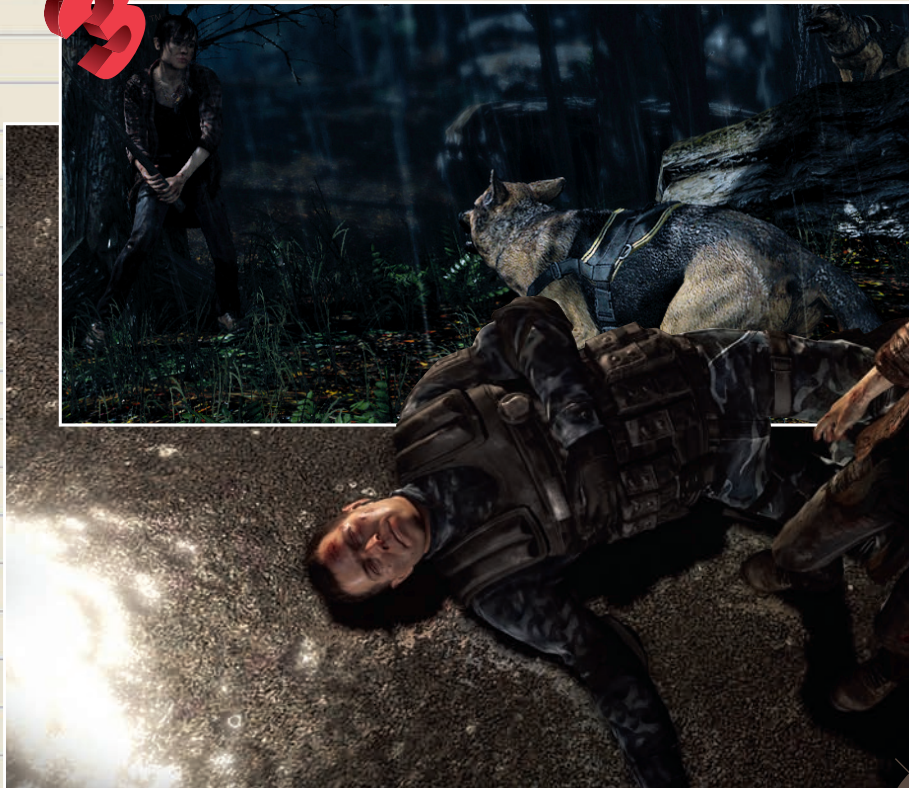
MÍG AZ UNCHARTED INKÁBB AZ AKCIÓRA, A FEJTÖRŐKRE ÉS AZ ÜGYESSÉGI RÉSZEKRE ÖSSZPONTOSÍTOTT, ADDIG A LAST OF US-BAN A TULÉLÉS ÉS A LOPAKODÁS A FŐSZEREPLŐ. ÖSSZEHASONLÍTÓ KÉPET BERAKNI A DOBOZBA

Ellie, a segítőtársunk is szépen kiveszi a részét a harcokból. Mivel ő egy csupán 14 éves kislány, kiabálással és kövek hajigálásával vonja el a figyelmet. Volt olyan rész is, ahol éppen vesztre álltunk, s csak az mentett meg minket, hogy Ellie egy hegyes fadarabbal megszúrta egyik ellenfelünket. Fegyverek terén egyáltalán nem túl széles a választék, a demóban mindössze egy forgótáras pisztolyt tudtunk használni, illetve egy shotgunt. Hátizsákunkban lapult mondjuk benzin és üveg, szóval gyorsan össze tudtunk dobni egy Molotov kocktét, ami annak rendje és módja szerint felgyújtotta az egyik rosszfiút. Harc közben fokozatosan csökken az életérőnk, ha valamiféle sérülés ér minket. Hiába várjuk azonban, hogy ezek egy idő után csodálatos módon begyógyuljanak, ebben a játékban ez nem működik, itt bizony gyűjtöget-

ni kell a jó öreg egészségügyi csomagot (s mivel ez egy túlélő horror, lőszerből és egészségügyi felszerelésből is nagyon keveset találunk).

TULÉLÉSBŐL CSILLAGOS ÖTÖS

A *Last of Us* az egyik olyan játék az idei E3-on, amely bebizonyította, hogy hiába ácsingózik mindenki az új generációs konzolokra, maradt még bőven kraft a mostaniakban is, csak olyan fejlesztőgárda kell hozzá, akik képesek kihozni a maximumot a gépből. A Naughty Dog ilyen társaság, ezt már bebizonyították az *Uncharted 3*-mal. Igen, mi is láttuk a hasonlóságot a két játék között, de míg az *Uncharted* inkább az akcióra, a fejtörőkre és az ügyességi részekre összpontosított, addig a *Last of Us*-ban a túlélés és a lopakodás a főszereplő. A játék sajnos csak 2013-ban fog megjelenni, és kizárólag PS3-ra.



Interaktív mozi francia módra

BEYOND: TWO SOULS



David Cage nagyon jó fej volt, nem fogta vissza magát, amikor a Beyondról faggattuk. AdaM-ot különösen kedvelte.

AZ IDEI E3 EGYIK VITATHATLANUL KIEMELKEDŐ CÍME A QUANTIC DREAM ÚJ JÁTÉKA, A BEYOND VOLT. A Sony ezzel a remekművel nyitotta meg konferenciáját, s már ott lenyűgözött minket. Akkor még csak egy viszonylag eseménytelen videót mutattak be róla, no meg felfedték a tény, hogy a főszereplőt az Inceptionben megszeretett Ellen Page fogja játszani. Hosszas egyeztetés után sikerült bejűtünk (Magyarországról csak minket engedtek be a zárt ajtó mögötti bemutatóra) a nagyközönség elé elzárt szobába, ahol végre személyesen is megtapasztalhattuk a játékot, sőt még videointerjút is készíthettünk a Sony producerével (a DVD-n megtaláljátok a teljes interjút). Itt már a tényleges játékot is sikerült megszemlélnünk, mely nekünk, mint hatalmas *Heavy Rain* fanatikuskoknak, óriási élményt jelentett.

ÉP TESTBEN KÉT LÉLEK

A bemutató kezdetén egy vonaton ülünk, itt utazik Jodie, aki a *Beyond* egyetlen főszereplője. Szegényt üldözi a rendőrség, fáradt és éhes, mindössze egy kis pihenésre vágyik. Titokzatos szellem úti-társa (Aiden) azonban felettébb virgonc, láthatatlan formában viccelődik az utasokkal. Kiönti a kávéjukat, kitépi a kezükből az újságot, sőt még álmukból is felébreszti őket. Aztán bekövetkezik az, amit mindenki sejt: rendőrök lepik el a vonatot, és mindenkit igazoltnak. Ekkor kezdődik el az örült üldözéses rész, ahol először a vonatban, illetve annak tetején menekülünk a zsaruk elől, majd az erdőben folytatódik a hajszja. Itt rendőrkutyúkkal kell megküzdenuünk (a fejlesztők megnyugtattak minket, hogy a játék készítése során egyetlen állatnak sem esett bántódása), majd egy motoros száguldás közepén találjuk magunkat. Kis idő múl-

Halálközeli élmény

Az E3 alatt sikerült mikrofon- és kameravégre kapni a Sony kreatív producerét, Ray-t, aki volt olyan kedves és válaszolt kérdéseinkre, miközben bemutatta a játékot (a teljes interjút a GameStar DVD-mellékletén találjátok meg).

GS: Egyet árulj el: miképpen szeretnétek túlszárnyalni a *Heavy Rain* sikerét?

Ray: Elmondom. Vedd a *Heavy Rain*t és szorozd meg tízzel. Az akciót, a drámát, a történetmesélést, az érzelmeket... Mindent. Így kapod meg a *Beyond*ot, ami piszok jó lesz.

GS: Mióta dolgoztok ezen a játékon?

Ray: Érdekes kérdés, mivel nehéz pontosan meghatározni, hogy mikor is kezdődik egy játék fejlesztése. Mondjuk azt, hogy kicsivel kevesebb, mint két éve dolgozunk rajta komolyan.

GS: Mennyire nehéz a Quantic Dreammel dolgozni? A pletykák sze-

rint soha nem elégedettek a minőséggel. Igaz ez?

Ray: Végző soron ez egy üzlet. Vannak határidők, amiket be kell tartani, ezért rengeteget kell dolgozni, akár hétvégéről beszélünk vagy a karácsonyi ünnepekről. Ugyanakkor mindenki a lehető legjobbat akarja kihozni az egész fejlesztésből, a végző termék az, ami igazán számít.

GS: Mennyi idő alatt lehet végigjatszani a játékot?

Ray: A dolgok jelenlegi állása szerint olyan nyolc vagy kilenc órát tudok mondani, ez egy kicsivel több, mint a *Heavy Rain* játékideje.





2012-BEN ÍGY KELL KINÉZNI EGY PRÉMIUMKATEGÓRIÁS KALANDJÁTÉKNAK, A TÖBBIFEJLESZTŐ PÉLDÁT VEHETNE RÓLUK



Divat lett a játékokban összeverni a főszereplőket, még az olyan ikonikus női karakterek sem kivételek, mint Lara Croft vagy éppen Ellen Page. Csak aztán nyoma ne maradjon

va blokádot állja útunkat, de egy mágikus erőter megidézésével Jodie sértetlenül hajt keresztül a rendőrökön. A kommandósok végül egy kisvárosban szorítják sarokba, így ismét Aident hívja segítségül. Na ezen a ponton szabadul el a pokol, a kísértet sorra átveszi az uralmat a kommandósok felett és szó szerint földig rombolja a várost. Itt nincs finomkodás, robban a benzinkút, elevenen égnek el a SWAT rendőrök, még az óratornyot is ráborítja a főtér. A rendőrök a végére veszik az adást, Jodie megmenekül, legalábbis egyelőre.

MINTHA NEM A RÉGI VOLNÁL

Maga a bemutató rendkívül akciódús volt, egy E3-ra tényleg ilyet kell kivinni, bár elég messze áll a *Heavy Rain* szellemiségétől. Ott inkább a nyomozásra és a lassú, de izgalmas játékmenetre tevődött a hangsúly, itt meg szinte az első pillanattól az utolsóig akciódús

eseményekben bővelkedett a történet. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a *Beyond* akciójáték lenne, ahol csak és kizárólag menekülnünk kell a rendőrök elől. A fejlesztők elmondása szerint minden pálya más játékelemekkel fog meglepni minket, garantáltan nem unjuk magunkat halálra a végére. Maga a játékmenet nem sokat változott a *Heavy Rain* óta, bizonyos kulcsfontosságú pillanatokban kell a megfelelő kart jó irányba húzni vagy a megfelelő gomb megnyomását jól időzíteni. Bőven lesz lehetőségünk hibázni, nem történik semmi tragédia, ha mondjuk az erdőben nem tudjuk időben kikerülni a kidőlt fákat.

MERT MEGÉRDEMLED

Maga a játék 15 évnyi időszakot ölel fel, az évek múlása a karaktereken is meglátszik. A vonaton például Jodie még szinte kamaszlány (bár ennek el-

lenére elég keményen helyt áll még akár három rendőrrel szemben is), de a későbbi kihallgatáson már sokkal érettebb (bár lehet, hogy csak a rövidre nyírt haja miatt látjuk annak). A *Beyond* grafikája és animációi észbontóan jól néznek ki, bemutatás közben teljesen levett minket a lábunkról. 2012-ben így kell kinéznie egy prémium kategóriás kalandjátéknak, a többi fejlesztő példát vehetne róluk. Elágazó történetszálaival és dialógusrendszerével a műfaj egyik legjobbjává válhat, ezen kár is vitatkozni. Legnagyobb bánatunkra ez is Sony-exkluzív cím lesz (pedig semmi olyan nincs benne, amivel egy mai, modern PC ne tudna megbirkózni.) A megjelenés dátuma még nincs kőbe vésve, elméletileg 2013 elejét lőtték be. Mi már nagyon várjuk, hisz a *Beyond* azon kevés játékok egyike, amikkel tényleg szeretnénk játszani. Most azonnal!



Interjú Garrett Bittnerrel, az XCOM producerével

GameStar: Mindig kihívás stratégiai játékot kihozni különböző platformokra; mire számíthatunk?

Garrett Bittner: Külön dolgozunk a PC-s változaton, ami egyedi kezelőfelületet kap az egér és a billentyűzet számára. Ismerjük a játék gyökereit, nagyon fontos nekünk, és egy kifogás-talan kezelőfelülettel akarunk előállni. Dedikált csapat dolgozik ezen, tehát mint az látható, több irányból közelítjük meg a dolgot. Egyfelől olyan játékot fejlesztünk, ami illeszkedik a konzolokhoz is, másrészt viszont azon fáradozunk, hogy a PC-s változat olyan legyen, amilyennek a PC-sek elvárják.

GS: Mindig szomorúan gondolkodok vissza az eredeti XCOM játékokra, oly sokszor hagyttam cserben az emberiséget. Az új XCOM is ugyanilyen nehéz lesz, vagy annyi év után végre sikerélményben is lehet részünk?

GB: Az XCOM nem lenne XCOM, ha az emberiség megmentéséért vívott harc során nem lenne annyira letaglózó a veszély. Át akartuk adni azt az érzést, amikor minden csak egy hajszálon függ, amikor minden erőfeszítésünk ellenére is épp hogy tudjuk tartani magunkat. Tehát azt akartuk, hogy a játékunk kihívást nyújtson és nehéz legyen, de ugyanakkor igazságos is. Hogy megértsék a játékosok a szabályokat, hogy tudják, mit kell tenniük a győzelemért. Szóval nem mondanám, hogy kevésbé nehéz, mint a régié, de megadtuk a játékosoknak azokat az eszközöket, amelyekkel megnyerhetik a játékot.

GS: Melyik részére vagy leginkább büszke?

GB: Arra, hogy sikerült modern köntösbe átültetni ezt a hatalmas játékot számtalan rendszerével a taktikai harcoktól a légicsatákon át a kutatásig és fejlesztésig. Nem volt könnyű, de megcsináltuk, képesek voltunk megragadni az XCOM játékok esszenciáját. Amikor tehát elkezdnek játszani vele az emberek, azonnal fel fogják ismerni, és remélem, élvezik is majd.

Az autótolvajok otthon maradtak

2K GAMES

Bármennyire is szerettünk volna vetni egy pillantást GTA V játékmotójára, sajnos a Take 2 családból csak a 2K Games részleg képviseltette magát (a Rockstar eléggé el nem ítéhető módon otthon maradt, hogy csiszolja az „októberben megjelenő GTA V-öt, na itt be is fejeztük a humorfesztivált erre a hónapra). Cserébe kárpóoltak minket nagyon segítőkész fejlesztőkkel, akik bátran a kamera elé álltak, hogy elmondják a titit az új játékaikról. Mondtuk már, hogy a DVD-n megnézhetitek ezeket az interjúkat?

Nem is olyan ismeretlen ellenség

XCOM: ENEMY UNKNOWN

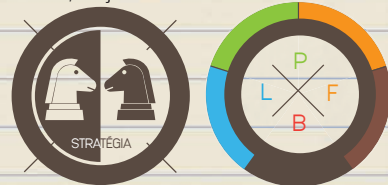
AZ XCOM-RÓL AZT HITTÜK, HOGY SOK MEGLEPETÉST NEM TARTOGAT - EZ ÍGY IS VOLT A PREZENTÁCIÓ ELSŐ NÉHÁNY PERCÉBEN,

ahol rezignáltan néztük, ahogy az idegenek csúnyán szétcsapják a helyi erőket. Ám ekkor megrézkedett csapatunk, hogy rendet tegyen, vezetője pedig nem más volt, mint maga Sid Meier, a sorozat alkotója. Valószínűleg megremegtek a falak az újságírók üdvrivalgásától, bár a fejlesztők ezt a pontot csak az E3 kedvéért tették bele a futó verzióba – titokban azonban reménykedünk, hogy a mindig jovialis Sid valami titkos kóddal azért mégiscsak aktiválható lesz majd.

Egyébként azonnal feltűnt, hogy mi változott a klasszikus XCOM-hoz képest, és mi maradt a régi. Embereink továbbra is puhatestűnek számítanak a földönkívüliekkel vívott meccs során. Ezért is jön jól, hogy a tereptárgyakat fedezékként használhatjuk, mert bele kell ölni jó néhány órát a játékba, míg olyan páncélfejlesztések birtokába jutunk, amelyekben

egy terminátor magabiztosságával illegethetik magukat embereink. Az viszont már a konzolos fejlesztés hatása (és valamennyire trend), hogy a kamera meglehetősen érzékeny az akcióra, ezért logikusan úgy helyezkedik, hogy a lehető leglátványosabb szögben mutassa a tüzeharcot.

A demó Xbox 360-on futott, ugyanígy néz majd ki PS3-on is, ellenben PC-n nagyobb hatalmat kapunk a kamera felett, szabadon forgatva, zoomolva azt, ahogy kényelmes. Jót tesz a játék hangulatának – és taktikai szempontból sem utolsó –, hogy a környezet teljes mértékben rombolható. Gránátok, rakéták, energiasugarak ütnek lyukat az épületek falán, autók gyulladnak lángra, majd robbannak fel. Jöhét, várjuk!



GARRETT BITTNER



A TELJES INTERJÚ MEGTEKINTHETŐ A DVD-N



Claptrap csak egy van

BORDERLANDS 2

NAGY KEDVENCÜNK VOLT AZ ELSŐ RÉSZ, DE NEM CSAK A DIABLÓK LOOTOLÁSÁT AZ FPS-EKKEK ÖSSZEHAZASÍTÓ, FŐKÉNT KOOPERATÍV MÓDBAN SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKMENETE OKÁN, HANEM A NAGYDUMÁS CLAPTRAP ROBOTOK MIATT IS. A *Borderlands 2*-ben már csak egyetlen utolsó példányhoz lesz szerencsénk, mert az új rosszfiú, Handsome Jack, pontosabban a Gearbox írócsapata gondoskodott róla, hogy a többi megsemmisüljön. A megmaradt Claptrap erre annyira felhúzza magát,

hogy csatlakozik hozzánk, és aktívan kiveszi a részét a zsarnok elleni harcból. Az E3-on pont azt a demót tudtuk kipróbálni, amiben Claptrap kíséretében indítunk támadást a hipermodern kirakatváros, Opportunity ellen. A derék robot oly módon teszi hasznossá magát, hogy meghackel egy nála jóval nagyobb, pusztító fegyverzettel ellátott dögöt, és azt irányítva módszeresen elkezd ledönteni Handsome Jack szobrait. A mi dolgunk az volt, hogy mindeközben vigyázzunk a horpadt hátsójára. A zsarnok válogatott robothadserege folyamatos

nyomás alatt tudott tartani bennünket, köszönhetően annak, hogy némelyikük energiapajzsot húzott fel, egy másik típus javította a sérült egységeket, egy harmadik pedig afféle mobil üzemként ontani kezdte magából a kisebb lépegetőket. Nyilván nem szükséges ecsetelnünk a csapatmunka fontosságát, a különböző kasztok képességeinek összehangolását, ám tapasztalataink szerint most már legalább ekkora jelentőséggel bír a célpontok helyes megválasztása. Értelemszerűen a gyártó-javító robotokra kell össztűzet zúdítani, különben előbb-utóbb lehangol a túlerő.

Jeremy Cook válaszol

GameStar: Szervusz, Jeremy! Épp panaszkodtam az egyik fejlesztő kollégának, hogy elbuktam a *Borderlands 2*-ben a küldetést.

Jeremy Cook: Semmi gond, próbálkozhatsz újra.

GS: Egyébként lényűgöző volt. Végre újdonságokat mutattatok a játékból. Beszélne ezokról?

JC: Persze! Amit láttál, az a City of Opportunity, Handsome Jack városa, ami a Pandorára általában jellemző állapotokkal ellentétben tiszta és rendezett, miközben a bolygón minden koszos és koponyákkal tarkított. Handsome Jack képviseli lényegében mindazt, ami nem Pandora, nem csoda, hogy gyűlölitek, és meg akarjátok ölni.

GS: Számodra melyik a játék legizgalmasabb kulcsmomentuma?

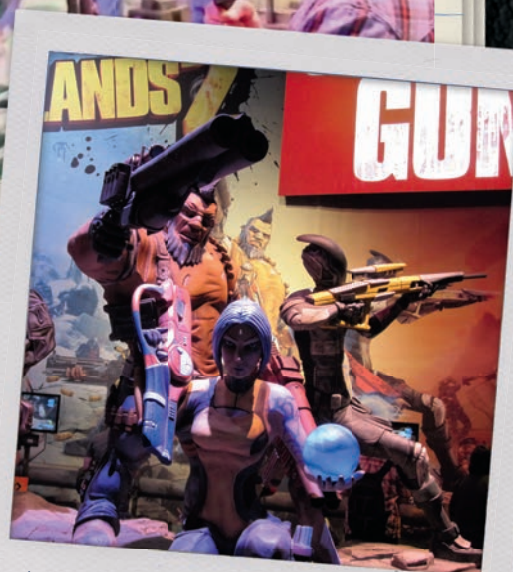
JC: Ami nekem igazán számít, az a történet. Nagyon sokat fáradoztunk azzal, hogy a fő feladatok szervesen kapcsolódjanak hozzá, ne pedig

futárküldetésekkkel és apró-cseprő tennivalókkal lássunk el benneteket. Minden, amit tesztek, összefüggésben áll a sztorival. Láthatad Opportunityban is: Claptrappal összefogva szerítették meg a robotot és láttok neki a szobrok elpusztításának, amittől Handsome Jack bepöccen.

GS: Mindenki egyetértett abban, hogy a kooperatív mód volt a *Borderlands* legerősebb része. Hogyan sikerült ezt továbbfejleszteni?

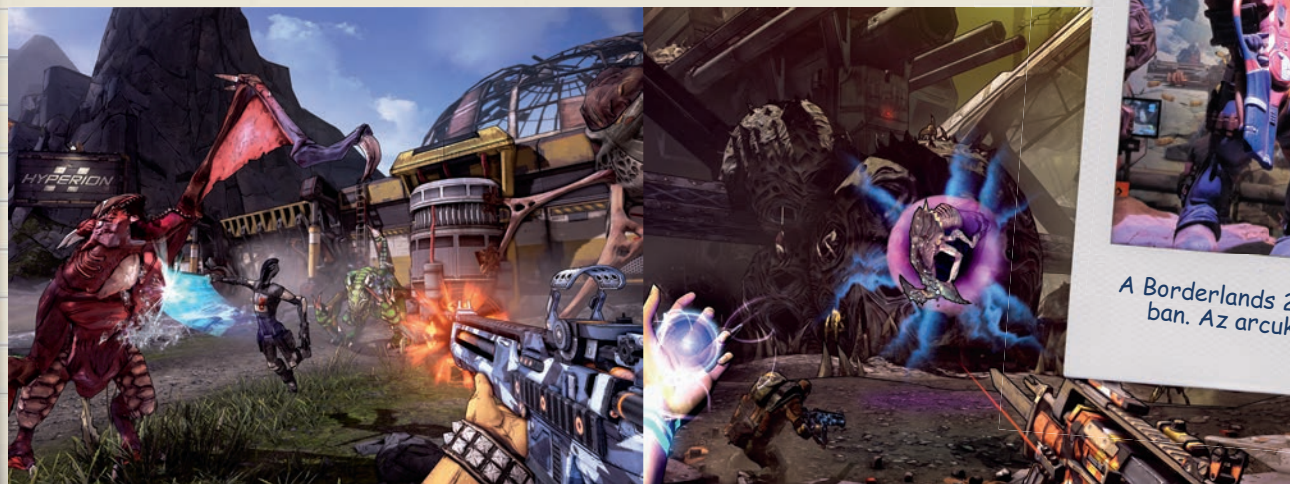
JC: Először is egyszerűbbé tettük a közös játékot a barátaitokkal. Már a főmenüben látni lehet őket felsorolva, csak egy kattintás, és kezdődhet is a móka. Még akkor is, ha eltérő szinten állnak a karaktereitek, hiszen automatikusan hozzuk egyensúlyba a dolgokat. Attól nem kell tartanotok, hogy olyan üzenetekkel bombázz a játék, mint hogy nem a megfelelő küldetéshez csatlakoztok vagy nem stimmelnek a szintek. Igazán nem nagy dolog, de sokat számít.

JEREMY COOK



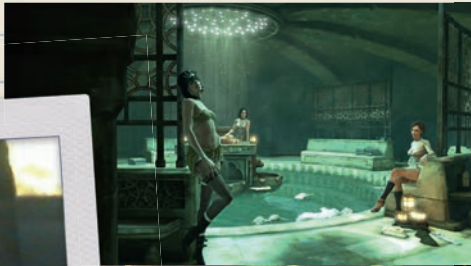
A *Borderlands 2* szereplői életnagyságban. Az arcukra fagyott a mosoly.

A TELJES INTERJU MEGTEKINTHETŐ A DVD-N





Mazur azon kevesek egyike, aki megválaszthatta a saját (virtuális) halálát. Torkon dőlés és patkányok általi felzabálás között vacilált. Így döntött...



A kevesebb néha több

BETHESDA

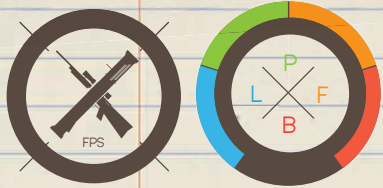
Az E3-on nem igazán a mennyiséggel, inkább a minőséggel képviseltette magát a Bethesda. Természetesen a legnagyobb figyelmet és szeretetet az Elder Scrolls sorozat kapta, a Skyrim sikere alaposan megdobta kiadó lelkesedését. A Tamriel világára épülő MMORPG alaposan felizgatott mindenkit az előző hónapban, épp itt volt az ideje, hogy testközelből is kipróbáljuk, mit is fejlesztettek öt hosszú év alatt. A másik sikervárományos cím a Dishonored volt, előre látjuk végzetünket, hosszú heteket, hónapokat fogunk eltölteni a világ felfedezésével.

Tamriel benépesül

THE ELDER SCROLLS ONLINE

PC-S FRONTON AZ EGYIK LEGJOBBAN VÁRT E3-AS BE-MUTATÓ AZ ÚJ THE ELDER SCROLLS MMO VOLT, AKTÍV SKYRIM JÁTÉKOSKÉNT EZEN NEM IS LEPŐDTÜNK MEG. Azt jól lehetett látni, hogy a fejlesztőkön nagy a nyomás, hiszen egy *Skyrim* után nagyon magasra lett téve az a bizonyos közmondásos léc. A zárt ajtók mögött zajló előadásra mi is nagy érdeklődéssel ültünk be, kíváncsiak voltunk, hogy milyen MMO játékot tudnak varázsolni Tamriel világából. Az egy kicsit gyanús volt, hogy az öt éve fejlesztett játékról csak videókat láthattunk, az előadást tartó fejlesztő ezt azzal magyarázta, hogy sokkal nehezebb lett volna menet közben bemutatni mindent... Ez rendben van, de hogyan fognak egy MMO-t kiadni jövőre, ha még most sincs belőle olyan verzió, amit bátran odaadhatnának az újságíróknak? Az előadáson bemutatott játékvideók elég

jól néztek ki, a grafika inkább realiztikus volt, de azért felfedeztünk rokon vonásokat a *WoW*-val. A fejlesztők szerint ez annak köszönhető, hogy eleve úgy tervezték a játékot, hogy laptopbarát legyen, és akár egy öt évvel ezelőtti PC-n is simán tudjon játszani vele bárki. Külön kiemelték a harcrendszer nagyszerűségét, a megszokott képességhasználat helyett inkább maga a játék adja meg a szükséges információkat egy helyzet optimális leeregalásához. Olajtócsa gyűlik a lábunk alatt, és valaki egy tüzes nyílvesztőt lő ránk? Ideje odébb állni, mert hamarosan forró lesz a talaj a lábunk alatt. Az ellenség egy hatalmas kétkezes pallest lengetve közelít? Pajzsokat védekező állásba, mert különben egy fejjel alacsonyabbak leszünk. Várni nagyon várjuk már, de azért vannak fenntartásaink – az MMO kemény műfaj, sok kiváló fejlesztő vérzett már el az oltárán.



Az orgyilkosok új királya?

DISHONORED

HARMADJÁRA CSAK ÖSSZEJÖTT AZ ARCANÉ STÚDIÓK PRÓBÁLKOZÁSA, HOGY KITOLJA AZ FPS-EK HATÁRAIT, összemossa a lövöldözést a közelharc, a lopakodással és a szerepjátékok döntési szabadságával. Az E3-on zárt ajtók mögött tekinthettük meg a PC-re, PS3-ra és X360-ra októberben érkező *Dishonored* egyik küldetését mindjárt kétszer egymás után. Itt nem hiba csúszott a gépezetbe, mindössze arról volt szó, hogy a fejlesztők megmutatták a játék sunnyogósabb, kevesebb vérrrel járó oldalát is, nem csak a véres akciót. Először tehát a császárné testőrparancsnokából körözött gyilkossá lett Corvo kisebb távolságokat hidalt át, és öröket került el teleportálgatva – eközben szépen apadt a manája –, csak hogy megszálljon egy halat, és annak a testébe bújva a csatortarendszert átbeúszjon abba a közfürdőbe, ahol a parlament két tagját kellett likvidálnia. Az épületben könynyű volt elosonni a potenciális szemta-

núk mellett azt a képességet használni, aminek a segítségével még a falakon át is láttuk, hogy merre kószálnak, és épp meddig terjed a látószögük. A testvérpár egyike a szaunában vesztette életét (sovány vigasz, hogy hölgytársaságban), míg a másik egy testmegszállást követően kísértelt az erkélyre, és némi rásegítéssel (egy erőteljes szélhökés) a mélybe vetette magát. Második nekifutásra már hagyta Corvo a finomkodást a fenébe, torkokat döfött át, patkányhordákat idézett, szélhökéssel taszított úgy a falnak életerős férfiakat, hogy nyakukat szegték, még számszeríjjal és robbanó csapdával is kedveskedett nekik. Szemtől szemben szintén megállta a helyét, a vívás a *Dark Messiah of Might and Magic* erősen továbbfejlesztett stílusában zajlott háritással, ripszttal megspékelve. A végén még láthattunk egy összecsapást hősünk és két Tallboy között, akik nagyjából olyan erőt képviseltek, mint a Big Daddy a *BioShock*-ban.



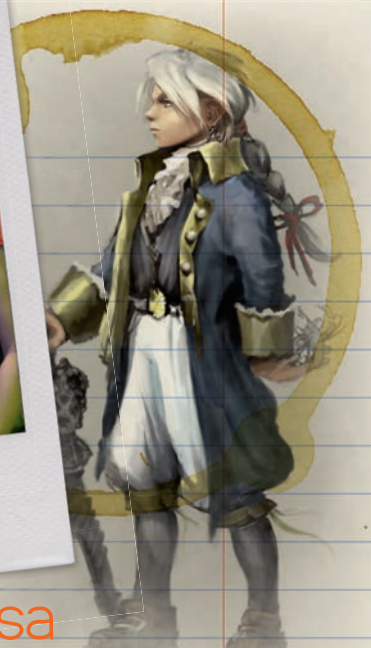


ODAÁT

Egy mágikus kapu keresztül átkerülhetünk az Oblivion létsíkra, ahol hó nem, de annál több démon lesz. Csak el ne felejtjük bezárni magunk mögött az ajtót távozás után.



A három lány közül a legsebbe magyar. Kell ezt még tovább ragozni?



Vámpírok csökosa

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

ÉPPEN A MICROSOFT STAND-JA MELLETT KAPOTT HELYET A MAGYAR NEOCORE GAMES, AKIK THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING CÍMŰ JÁTÉKUKAT FUTTATTÁK AZ E3-ON, egy játszható pre-alpha demóval megfelve az élményt. Akik az első trailer alapján temették a játékot, azok tévedtek, ez az E3-on egyértelműen bizonyosodott. Valójában egy *Diablószérű* játékot próbálhattunk ki a Neocore Games standján, amely csak első látásra idézi a stílus nagy nevét, egyébként egészen sok önálló értéket bír felmutatni. Eleve vonzó tényező, hogy Van Helsingről van szó, illetve egészen pontosan a fiáról, aki most meglepő módon a vámpírok oldalára áll, mivel egy örült tudós Borgovia (a játék világa) rendjét fenyegeti Frankenstein-féle szörnyeivel. A hangulat sokkal lazább, fanyar humorral átszőtt, játék közben ironikus belső monológok hallhatóak, illetve a hő-

süinket kísérő Lady Katarina szelleme (amolyan MI által irányított „pet”) is kötecszik velünk. Csak pár percünk volt, de az akció-RPG azért így is elég jól üzemelt, a *Diabló*hoz képest a harcrendszer is mutat újat; itt két képesség használható, de tartozik hozzájuk három power-up, melyeket harc közben menedzselhetünk, ezek vegyíthetők az alapképességhez együtt is. Emellett a képességpontok is oszthatóak, illetve a fegyverek tápolására is lehetőségünk lesz alkimia tanulásával. PC-n és XBLA-n is kellemes címnek ígérkezik a *The Incredible Adventures of Van Helsing* korrekt látványvilággal, érdekes harci elemekkel, 20 dollár alatti áron.



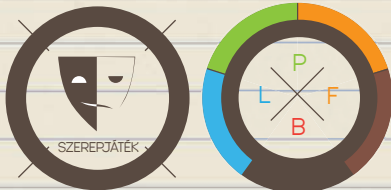
Vámpírnak lenni jó

SKYRIM: DAWNGUARD

ATAVALYI ÉV JÁTÉKÁNAK KIKIÁLTOTT SKYRIM FÉL ÉV ELTELTÉVEL MEGKAPJA ELSŐ DLC-JÉT, AMIT DAWNGUARDNAK KERESZTELTEK

EL. Alapsztorija szerint egy nagy hatalmú vámpírlord visszatér élőhalottként, és nem kisebb feladatot tűz ki maga elé, mint anap elpusztítását. A *Skyrim*-játékosok előtt két út áll, az egyikben mi magunk is vámpírlorddá változunk, a másikban meg a vérszívók elpusztítására felesküdtött társaság, a dawnguardok oszlopos tagjai lehetünk. Értelemszerűen a vámpírlord lét az, ami több izgalmat nyújt, mivel kapunk egy nagyon menő alakváltó képességet, sőt mi több, még repülhetünk is! A dawnguardok új fegyver, a számszerűjhez jutnak ideális fegyver a vámpírok ellen, főként akkor, ha magas az Archery perk, de ezen kívül a magas szintű kovácsok kiváló fegyvereket készíthetnek az elejtett sárkányok csontjaiból.

Lesz nagyon szép idézhető háttér is lobogó mágikus tűzsörénnyel, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Vámpírként kapunk még egy új sárkánykiáltást, ami az ellenfeleinkből agyatlan zombiszolgálókat csinál – már alig várjuk! Aki a szörnyeteg létformát kedveli, az örülhet, mert mind a vérfarkasok, mind a vámpírlordok külön perkfát kapnak, ami azt jelenti, hogy ha ebben a formában harcolunk, akkor még erősebbek leszünk. A DLC június 26-án jelenik meg először csak Xbox 360-ra, de reméljük, hogy a PC-s és az OS3-as változatra sem kell többet várnunk egy hónapnál.





Sok szeretettel Japánból

SQUARE ENIX

A japán óriáskiadó elsősorban a nyugati piacra szánt játékaival villantott (Hitman, Tomb Raider, Sleeping Dogs..), a keleti részleg nem nagyon erőltette meg magát, ami érthető is valahol, hiszen találkozolnunk kell a municiót az őszi Tokyo Game Show-ra. Kaptunk viszont cserébe egy új grafikus motort,

ami azt demonstrálta, hogy fognak kinézni a jövő Final Fantasy játéakai. A látogatók felét úgy kellett felmosni a padlóról, de ez így is van rendjén. Újgenerációs konzolok ugyan még nincsenek, de a rájuk fejlesztett technológia már működik, ez azért igazán megnyugtató.



Ezen a tömegen kellett átvergődnie annak, aki szeretne volna megközelíteni a Square Enix standját.

A BEMUTATÓ GYALOGOS ÜLDÖZÉSESLÉRT VÉGET, AMI LEGINKÁBB A CASINOROYALE EMLÉKEZETES PARKOUR JELENETÉREMLÉKEZTETET

Kutyaütők kíméljenek!

SLEEPING DOGS

A Z ÉV ELEJÉN MÁR JÁT-SZOTTUNK EGY KORAI VÁLTOZATTAL, ÍGY MOST ARRÁ VOLTUNK KÍVÁNCSIAK, HOGY FEJLŐDÖTT-E A UNITED FRONT MULTIPLATFORM (PC, XBOX 360, PS3) SLEEPING DOGSJA. Azt ugyan megállapíthattuk, hogy csiszoltak egy keveset a grafikán, de a már akkor is remekül működő, brutális közelharca nem sikerült újabb pillantást vetni, mert az E3-on a lövöldözés került előtérbe. A Square Enixnél most a New Boss című küldetés erejéig engedték át az irányítást Wei Shen, a triádok közé beépült Hong Kong-i zsarú felett valahol a sztori dereka táján. Az egész egy lövöldözéssel kezdődött abban a csehóban, amelyik a mi felügyeletünk alá tartozik (ezt korábban nem is tudtuk), történt ugyanis, hogy egy rivális banda terjeszkedés közben szeretett volna egy részt kiharcolni a bevételeinkből, és zokon vette a visszautasítást. A John Woo korai filmjeit idéző, akció tereptárgyakon történő átvetés időlassítással párosult, melynek időtartama pontos fejlődé-

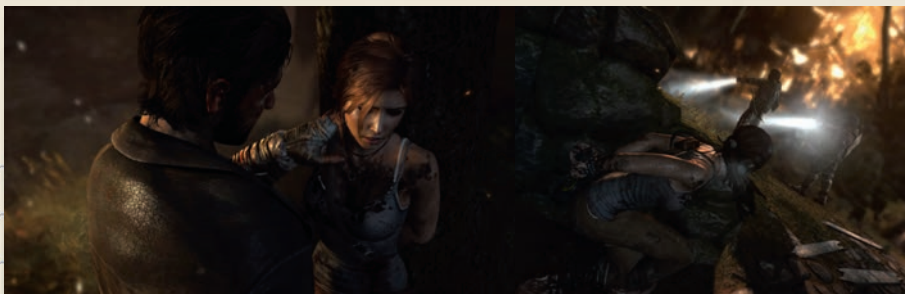
vésekkel volt meghosszabbítható. A „tárgyalás” az utcán folytatódott, ahol már várt néhány automata fegyverrel keménykedő nehézfű, és sikerült is egy időre a parkoló járgányokhoz ragasztaniuk. Aztán elkezdtük őket egyenként leszedni, még az erősítést hozó autót is meg tudtuk állítani pár jól irányzott sorozattal. Ezután autós üldözés következett, mégpedig az a fajta, amikor a jármű vezetése helyett csupán azzal kellett foglalkoznunk, hogy addig lövjük a bennünket üldöző autót és motorkerékpárokat, míg ki nem sodródtak, fel nem borultak, szanaszét nem robbantak. A bemutató gyalogos üldözéssel ért véget, ami leginkább a *Casino Royale* emlékezetes parkour jelenetére emlékeztetett. Korrekt játékot kapunk majd augusztusban, aminek kifejezetten jól jön, hogy sem a *GTA V*, sem a *Watch Dogs* nem jelenik meg idén.



KELETI TEMPÓ

Hongkong virtuális mása zónákra van osztva, de csak a sztori mód előrehaladtával érhetjük el mindegyiket.





Úgy lősz, mint egy lány?

TOMB RAIDER

VALÓSZÍNŰLEG MÉG MA IS VEREJTÉKBEN ŰSZVA RIADNAK FEL A CRYSTAL DYNAMICS FEJLESZTŐI,

ha eszükbe jut az, amikor először látták meg az *Uncharted* című játékot, és szembesültek vele, hogy a *Tomb Raider* által sikerre vitt stílus Nathan Drake személyében királynő helyett új királyt kapott. Ehhez persze az egykor kiváló sorozat lassú hanyatlása is kellett, úgyhogy nem csoda, ha a fejlesztők hosszú hallgatás után álltak csak elő az újragondolt *Tomb Raider*rel. Az eredmény pedig ígéretes. Bár a Microsoft sajtótájékoztatóján látott játékrészlet elsősorban az akcióra helyezte a hangsúlyt (talán épp ezért kicsit lélektelennek is tűnt), a Square Enix később prezentált nekünk félórányi játékmenetet a *Tomb Raider* kezdeti szakaszából is, ami teljesen más volt. A játék elején ugyanis Lara messze nem az az akrobatikus mozgású, halálpontos gyilkológép, amilyenek a korábbi részekből vagy akár a filmekből megismertük. Kimerült, kétségbeesett és tanácstalan, de sokkal hihetőbb, életszerűbb is. Láttuk például, amint egy szakadék fölélt keresztben fekvő, kidőlt fatörzsön egyensúlyozva próbál átevezikélni a túloldalra, és egyértelmű volt, hogy nagyon szívesen lenne bárhol máshol a világon.

HAVE A NICE DAY!

Hogy ez mennyire nem az ő napja, később még világosabbá vált. Először is

szarvast kellett lőnie magának, hogy élelemhez jusson (ami szemmel láthatóan megviselte – úgy tűnt, ez volt az első alkalom, amikor ölnie kellett, még ha csak állatot is), később pedig foglyul ejtették, bepancsoltak neki, sőt, meg is akarták erőszakolni. Lara karaktere azonban szó szerint és képletesen is fejlődik: amikor táborhelyet találunk, fejleszthetjük túlélő képességeinket, menet közben lelt vagy összeeszkábált fegyvereinket. Egy alkalommal például csak úgy juthattunk át egy ajtón, ha kerestünk valamit, amivel felfeshíthetjük. Később azonban már ez is kevés volt, úgyhogy az itt-ott talált ócskaságokból, limlomokból kellett összeturiznunk az alapanyagot a szerzők megerősítéséhez.

A szokásos TPS irányítást kisebb-nagyobb játékmechanikai trükkök dobják fel, néha csak egyszerű QTE-k (gyorsan meg kell nyomni valamelyik felvillanó gombot), máskor érdekesebbek. Egy alkalommal például sikerült beledélnünk egy medvecsapdába, és miközben a földön vergődünk kiszolgáltatottan, még farkasok is előtűntek a fák közül. Mozogni nem lehetett, csak célozni tudtunk, de a játék jótékonyan belassította a ránk vetődő fenevadakat, így volt idő még a levegőben lenyilazni őket. Ha a Crystal Dynamics győzi hasonló ötletekkel a játék későbbi szakaszaiban is, akkor változatos játékmenetre számíthatunk – sajnos csak jövő márciusban.



Interjú Brian Hortonnal, a Crystal Dynamics művészeti vezetőjével

GameStar: Mi volt a célotok, egészen új alapokra akartátok helyezni a sorozatot, vagy a történet beleilleszthető a már ismert *Tomb Raider* legendába?

Brian Horton: Fontosnak tartottuk, hogy felülvizsgáljuk, újragondoljuk, valójában ki is Lara Croft, a romlatlan, kalandvágyó, 21 éves régészpalánta, amikor hajótörést szenved ezen az ismeretlen szigeten. A legfontosabbak nem változtak: hősnőnk megmaradt annak a lánynak, akinek megismertük és megszerettük: okos, csipős nyelvű, régészetbe szerelmes kalandornak.

GS: Elszoktunk tőle, hogy együttérezzünk a karakterrel, akít irányítunk.

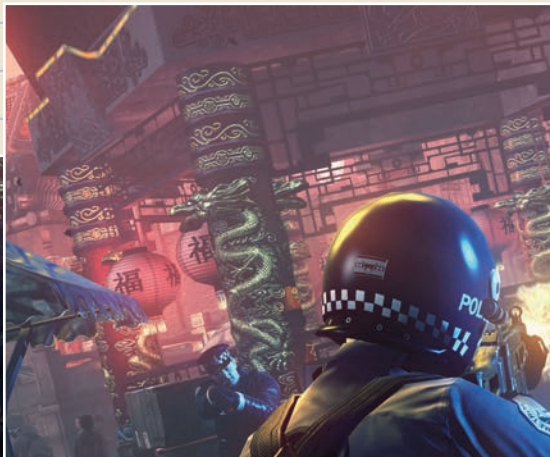
BH: E3-as prezentációkkal Lara jellemfejlődésébe szerettünk volna betekintést nyújtani. Az első gyilkosság torokszorító pillanat, de ne aggódja-

tok, túlélő akciójátékot készítünk, és ahogy előrehaladnak a történetben, a játkosok bizony egyre keményebb, pörgősebb helyzetekben találják majd magukat.

GS: A játék sok aspektusáról beszélél már, az arányokat tekintve mekkora súlya lesz az akciónak, a narratívának és a szerepjátékos elemeknek?

BH: Minden *Tomb Raider* játék több pillérre építkezik, és ez most sincs másként. Adott a túlélés, a karakter az életbenmaradásért küzd. A másik természetesen a harc, az akció. Olyan egyensúlyra törekszünk, hogy a *Tomb Raider* akciójáték maradjon, de okos, mély akciójáték. Lesznek akadályok és számos gazdag, fizikára építő fejtörő, ezeket elegyítjük a dinamikus átvezetőkkal, a nagy pillanatokkal, amilyen például az az ejtőernyős lesiklás, amit a bemutatón is láthattatok.

A TELJES INTERJÚ MEGTEKINTHETŐ LESZ A 2012/07-ES A DVD-N



47-es egy napot sem öregedett

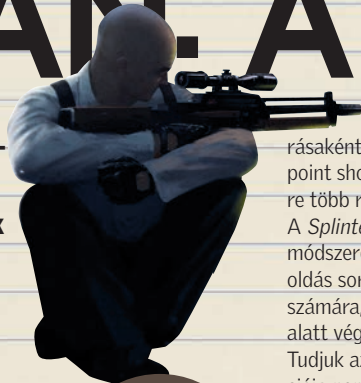
HITMAN: ABSOLUTION

HABÁR TISZTÁBAN VOLTUNK VELE, HOGY AZ E3-ON ZÁRT AJTÓK MÖGÖTT KIPRÓBÁLHATJUK A JÁTÉKOT, MÉGSEM MONDTUNK NEMET ARRA A LEHETŐSÉGRE,

hogy egy hónappal korábban Londonba repülve fussunk néhány tiszteletkört a jó öreg 47-es ügyünkkel.

A feladat egy helyi kiskirály likvidálása volt, aki a legnagyobb nyugalommal parádézott a nyílt utcán, hiszen a fél rendőrség a zsebében volt, a másik fele pedig nem mert hozzányúl. Azonosítása nem ígérkezett megoldhatatlan feladatnak, hiszen egy filagória árnyékába húzódva ordítózott mobilon a drogkereskedőjével, miközben számos egyenruhás vigyázott rá. Nem is igazán volt szükség az ösztön, a 47-es egyik új képességének használatára, ami gombnyomásra piros aurával veszi körbe a likvidálandó célszemélyt, és sárgával azokat a fegyvereseket, akik közülünk és leendő áldozatunk között állnak.

Naná, hogy a filmekben roppant lazának tűnő „odasétálok és telepumpálom ólommal” módszerrel kezdtük a kísérletezést, ami elsőre kedvenc kopasz bérgyilkosunk korai elhalálozásához vezetett. A második nekifutásra már a különleges képességek erőfor-



rásaként is funkcionáló ösztönhöz nyúlva az ún. point shooting technikával végeztünk egyszerűen több rendőrrrel és a kínai negyed királyával. A *Splinter Cell: Conviction* „Mark and Execute” módszerére kísértetiesen emlékeztető megoldás során négy célpontot jelöltünk ki 47-es számára, hogy aztán egy szívdobbanásnyi idő alatt végezzen mindannyiukkal.

Tudjuk azonban, hogy a *Hitman* játékok esszenciája nem az akció, hanem a környezet felderítését, a lehetőségek felismerését (ebben segít egy automata hintrendszer), a merénylet megtervezését és sebési pontosságú végrehajtását sűríti magába.

Annak ellenére, hogy messze nem ez lesz a legnagyobb helyszín a játékban, számos megoldást találtunk problémánk, azaz a kiskirály eltávolítására. Az egyik például azt igényelte, hogy újabb gyilkossággal terheljük 47-es lelkiismeretét, de jobban belegondolva senkinek sem hiányzik egy drogdíler a sok közül. Megvártuk, amíg vált néhány szót első számú célpontunkkal, majd követtük egy sikátorba, ahol egy méretes konyhakést – pár perccel korábban emeltük el a büféből – döftünk a nyakába, elvágva feltörni készülő sikolyát. Melegítőjét, sapkáját és nyakláncát felvéve gond nélkül – nem akadékoskodott a bejárat előtt posztoló hekus – be-

jutottunk a lakásába, ahol egyrészt megboldítottuk a kábszert, másrészt megcsodáltuk az ablaknak támasztott mesterlövészpuskát. Hát tehetünk mi arról, hogy miközben a turbékoló szerelmespárok után kutattunk kaján vigyorral az arcunkon, véletlenül elsült a galád, és nem átallotta szemem lőni a célszemélyt? Baleset volt, becscsó. Az említettéken túl fojtogatás, késelés, mérgezés, robbantás, fejre pottyantott súlyos tárgyak szerepelhetnek a halottkém majdani jelentésében, amit az alvilág egyik kulcsszereplőjének elmúlásáról ír remegő kezekkel.

A beszédes című *King of Chinatown* küldetésben egy közelebről meg nem nevezett város kínai negyedét fedezhettük fel 47-es és megközelítőleg félezer helybéli társaságában. A tavalyi GamesComon látottakhoz képest sokat javult a hömpölygő emberáradat illúziója. A nagy tolongásban nem mentek át egymáson, és végre úgy reagáltak a különböző helyzetekre, ahogy azt az ember elvárná. Ha fegyvernek látszó tárgyat vettek észre a kezünkben, segítségért kiáltóva kotródtak el utunkból, ha pedig robbantásokra, lövöldözésre került sor, kitört a pánik, és egymást taposva menekült, ki merre látott.

Megnyugodhatunk, a novemberben érkező *Absolution* minden elemében *Hitman* maradt.



KISVÁROSI KRÓNIKÁK

Egy poros dél-dakotai városka lapja mostanában feltűnően gyakran hoz réjtélyes haláleseteket a címlapon. A közvélemény válaszokat akar, de a hatóságok nem találtak nyomot, amin elindulhatnak.



Interjú Roberto Marchesivel a Hitman: Absolution producerével

GameStar: Helló, Roberto, nagyon klassz itt lenni nálatok. Láttunk egy szép nagy adag *Hitmant*, ellenállhatatlannak tűnik a játék. Az előző *Hitmant* kihagytam, és amikor a történetben utol akartam érni magam, rájöttem, hogy ez nem is olyan egyszerű. Az új játékosoknak könnyű lesz felvenniük a sztori fonalát?

Roberto Marchesi: Igen, könnyű lesz számukra is. A *Hitman Absolution*-ben arra törekedtünk, hogy a 47-es ügynök személyiségét, személyes történetét fedezze fel a játékos, azonban az előző részek történetei nem kötelezőek a játék felfogásához, bár segítenek az induló szituáció megértéséhez. Azért fontos az eleje, mert a 47-esnek meg kell ölnie egykori irányítóját, Dianát, aki a régebbi játékokban folyamatosan utasította őt. Durva dolog, radikális esemény, de legalább rögtön a játék elején magasra állítottuk az emóciófaktorot.

GS: Nagyon érdekes, hogy a játékos folyamatos kontroll alatt áll, konstans módon értékeli a teljesítményét. Mindenki a maga módján használhatja a játékot, de mi az optimális módszer, hogyan érdemes nekilá-

ni, hogyan lesz a *Hitman* élmény maximális?

RM: Mindenkinek másképp működik a képzelete, ezt nagyon fontos megérteni. Nem létezik optimális *Hitman* élményt nyújtó módszer, azonban van a játéknak egy fontos eleme, méghozzá az, hogy soha sem kötelező a harc, sőt a játékot úgy is végig lehet vinni, hogy nem ölsz meg senkit, mert ölni sem kötelező. A fizikai eredményen kívül a játékban van rating, azaz besorolási rendszer is, például ha úgy sikerül megoldani valamit, hogy nem fedeznek fel, és a bizonyítékokat tartalmazó videókat is sikerül megszerezni, akkor „csöndes gyilkos” besorolást kapsz. A rating nagyon fontos, hiszen ha olyasmit teszel, amiben nem fedeznek fel, akkor több pontot kapsz, de ha harcolnod kell, például megölni egy civilt, akkor azért büntetés jár.

GS: S azért miért jár büntetés, ha csak harc képtelenné teszed valakit? Végig lehet a játékot harc képtelenné tétel nélkül is játszani?

RM: Igen, végig lehet.

GS: De hát hogyan lehetséges ez?

RM: Nagyon nehéz, és leginkább az igen

taktikus játékosoknak sikerülhet, akik profi módon állnak a feladathoz. Azonban ez nem azt jelenti, hogy ez a megfelelő hozzáállás, hiszen azt tehetsz, amit csak akarsz: lehetnek áldozataid útközben, akár ki is irthatsz mindenkit, aki csak él és mozog – ez csak a játékosokon múlik. Mi arra koncentráltunk, hogy megadjuk a megfelelő eszközöket és a játékmenetet ahhoz, hogy mindez élvezetes keretek között legyen játszható. De a játékoson múlik, mit kezd azzal, amit adtunk neki.

GS: A játék melyik aspektusa tetszik neked a legjobban? Esetleg egy új ficsőr, valami személyes kedvenc?

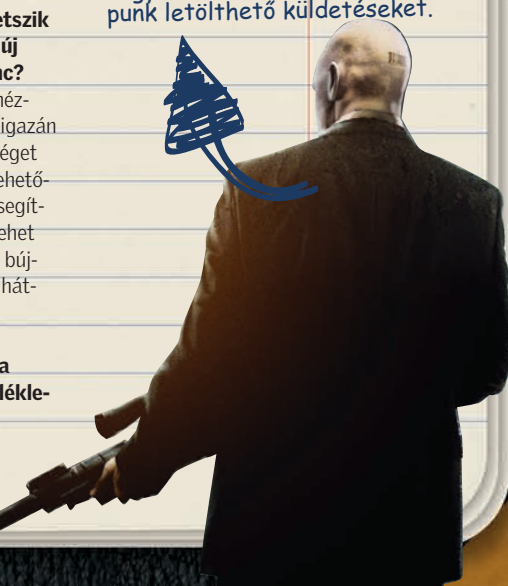
RM: Amennyiben a játékmenetet nézzük, akkor az álcázási lehetőségek igazán egyediek, és sokkal nagyobb mélységet adnak a játéknak. Olyan speciális lehetőségeket fejlesztettünk ki, amelyek segítségével a megfelelő öltözetben el lehet vegyülni a tömegben, vagy el lehet bújni tárgyak mögött, összeolvadva a háttérrel...

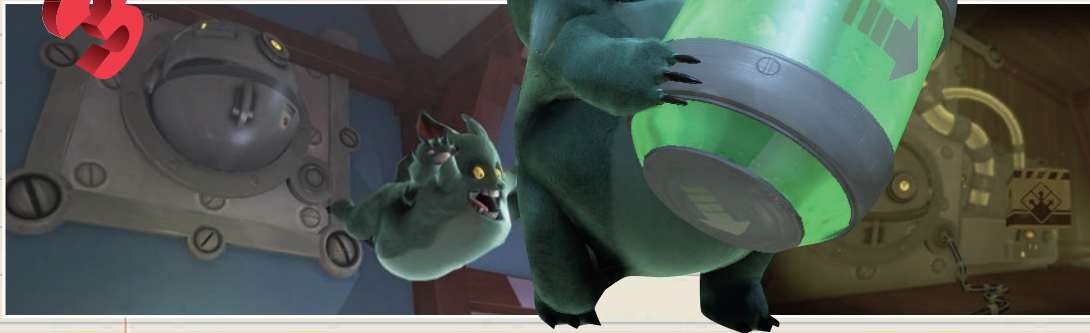
Az interjú teljes terjedelmében a 2012/07-es GameStar DVD-mellékletén lesz megtekinthető.



Roberto Marchesi,

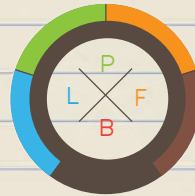
A *Hitman: Sniper Challenge* akkora sikernek bizonyult, hogy most már biztosan kapunk letölthető küldetéseket.





Nagybácsim, a zseniális feltaláló egyszer csak eltűnt a dimenziók között...

QUANTUM CONUNDRUM



KI AZ A KIM SWIFT?

Nem véletlen, hogy sokan a *Portal* jut eszébe a *Quantum Conundrum*-ról – a játék dizájnere a *Portal* kiötlője, Kim Swift, a hölgy saját cégének ez lesz az első játéka.

A KÁR EZZEL A MONDATTAL IS KEZDŐDHETNE A SQUARE ENIX ÚJ JÁTÉKA, amelyben egy 12 éves kisfiút alakítunk, aki meglátogatta a nagybátyját annak laboratóriumában, azonban történt egy robbanás, és a nagybácsi eltűnt a dimenziók között. Egy rejtélyes kesztyű és több különös elem segítségével magunk is elkezdhetünk dimenziók között ugrálni, így megoldva feladványokat. A dimenziók amúgy

elég hasonlóan egymáshoz (tehát ugyanott játszódnak), de a kinézetük és főleg a fizikai, illetve a gravitációs tulajdonságaik teljesen eltérőek, így teszik lehetővé egyes feladatok megoldását. Például az egyik helyszínen magasan van egy gomb, amit el kell érni, de nem tudjuk, a másik dimenzióban 10-szer kisebb a súlyunk, így fel tudunk ugrani oda, és meg tudjuk nyomni stb. Minket leginkább a *Day of the Tentacle* időutazásos fejtő-

rőire emlékeztetett, ahol az egyik időszímben elkövetett cselekmény befolyásolta a másikat – itt ugyanez van, csak nem idővel, hanem a négy alternatív dimenzióval. A dimenziók egyébként a normál mellett visszafordított idővel, 10-szeres gravitációval, tizedrészes gravitációval (ezt emlegettük már) és visszafordított gravitációval rendelkeznek, és a normál dimenzióból tudunk ezekben átlépni. A helyszín végig a professzor tanyája lesz, amely

rengeteg titkot és misztikus tárgyat rejt. Az akció-logikai játékok sora egy olyan darabdal-gazdagodik majd, amelyet mind a két stílus kedvelői szeretni fognak, hiszen akció lesz benne bőven (még hozzá igencsak különböző fizikai világokban), és gondolkodni is meglehetősen sokat kell majd. A cél a cselekedeteink miatt állandóan dinamikusan változó világon keresztül felfedezni a professzor birodalmát és rájönni, hova és miért is tűnt el.

Scotty, energiát!

NAMCO

A Bandaiiál összebútorozott kiadó sem tartogatott semmit a puszkaporából az E3-ra, a bemutatott játékokat már korábban is láthattuk (néhányukat még tavaly ugyanitt). Elsősorban a szerepjátékosoknak (Ni no Kuni: Wrath of the White Witch PS3-ra, Dark Souls PC-re) kedveztek, alternatív haragterápia (Tekken Tag Tournament 2) és az alcím nélküli Star Trek shooter mellett. Az új film rajongóiként lelkesen vetettük magunkat a játékokra, de lehet, hogy elhamarkodtuk a dolgot.

A hullók már a spá... izé, a holofedélzeten vannak

STAR TREK

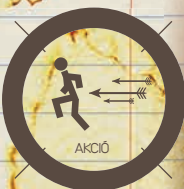
AZ IGAZI TREKIEKNEK ELÉG ANNYIT KIMONDANI, HOGY GORN.

A Gorn Hegemónia egy olyan államalakulat, amelyben humanoid hullók élnek, akik nemigen szeretik az emberiséget és bizony ők lesznek a jövőre megjelenő új *Star Trek* játékban az emberiség ellenfelei.

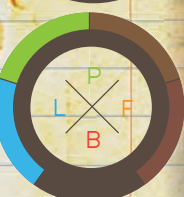
A játék az új *Star Trek* film és folytatása közötti időszakban játszódik majd összekötve a két film közötti történeti szálakat. Ez azért fontos, mert a 2009-es filmben Kirk és Spock között épp hogy csak elkezdődött a barátkozás, a 2013-as

folytatásban már jóban lesznek egymással, így a játékban kell megmutatni, miért. Kettejük közreműködésével kell majd a misztikus ellenséget legyőzni, miközben keresztül-kasul utazgatunk az univerzumban, új bolygókat kell felfedezve, űrcsatákat levezényelve.

Tetszett, hogy a szereplők phasere fejlődik a játék során. Kirké stun móddal kezd, amely később vaporize módban is használható lesz, míg Spock stasis módja autofire-be vált át a későbbiekben. Természetesen nem maradhat ki a játékból Spock agyösszeolvasztó képessége sem.



AKCIÓN



A SÖTÉTSÉGBŐL A VÉGTELENBE

A játékot a Digital Extremes fejlesztte, akik közreműködtek a *BioShock 2* készítésében, illetve a nemrég kiadott *Darkness II*-t is nekik köszönhetjük.



Filmes játékok
és játékos filmek

DISNEY

Az ún. core játékosréteg elvárásaihoz közelebb álló címek sorozatos alulteljesítése miatt a Disney szinte teljesen átállt a casual, a közösségi és a mobiljátékokra. Az *Epic Mickey* folytatása így csak még jobbnak tűnt, de mégsem az egérnyúl páros kalandja volt a cég legnagyobb dobása, hanem a *Wreck-It-Ralph* című, november magasságában várható animációs film a munkájukba belefáradt videojáték hősökkel a főszerepben. Játékot még nem jelentettek be hozzá, de bármelyikötök nyakát rá mernék tenni, hogy lesz.



A gamerek álmát váltja valóra a Disney új animációs filmje.



INTERACTIVE
STUDIOS

A NAGY SIKERŰ DISNEY JÁTÉK FOLYTATÁSÁBAN MIKI EGÉR MEGTALÁLJA RÉG ELVESZETT TESTVÉRÉT, ÉS KÖZÖSEN VÁGNAK BELE AZ ÚJ KALANDOKBA

CHASE JONES,
DESIGN DIRECTOR



villáminterjú

EPIC MICKEY 2

GameStar: Az első rész Wii-exkluzív cím volt, az *Epic Mickey 2* viszont Xboxon és PlayStation 3-on is fut. Hattott a játékmegvalósításra a multiplatformos megvalósítás?

Chase Jones: Nem, kifejezetten könnyű volt a játék megvalósítása több platformra. Először az egyikre készítettük el, a többire portoltuk, a játékmegvalósítás pedig nem kellett átalakítanunk.

GS: Mi jelentette a fejlesztés során a legnagyobb kihívást?

Ch. J.: A játéknak elég mély története van, ami az egész család minden korosztályát meg tudja szólítani. Ennek megvalósítása volt a legnehezebb feladat.

GS: Mi volt a fejlesztés legfrusztrálóbb része?

Ch. J.: Nagyon sok jó ötlet született a tervezés során. A legnehezebb az volt, hogy ezek egy részéről – pl. az online játékról – egyelőre le kellett mondanunk.

GS: Tervezik a játék portolását mobilra is?

Ch. J.: ... Lehetséges.

A nagyfülű tesó

EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO

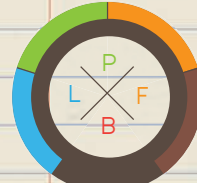
NEHÉZEN ÉRTI MEG AZ EMBERT, HOGY MIÉRT ÁLLNAK SOKAN ÓRÁKAT SORBA, HOGY EGY FELAKASZTHATÓ EPIC MICKEY 2 FÜLET KAPJANAK, DE AZ E3-ON EZ ÁLTALÁNOS JELENSÉG VOLT. EGÉSZEN PONTOSAN OSWALD

füleiről van szó, hiszen a nagy sikerű Disney játék folytatásában pontosan az az van a hangsúly, hogy Miki egér megtalálja rég elvesztett testvérét, és közösen vágnak bele új kalandokba. A valaha elhagyott tesó egyébként igen sajátos és hasznos képességekkel segít, mint a repülés (rotorként használja a füleit), a gépek aktiválása, átprogramozása, de még barátot is csinál az ellenségből, de csak ha olyan a helyzet.

Az *Epic Mickey 2* producere, Tucker George a GameStarnak nyilatkozva elmondta, hogy PlayStation 3-on az irányítás olyan lesz, mint Wii-n volt (a még akkor Nintendo-exkluzív első részénél ezt sokan nagyon szerették), de természetesen a hagyományos controllerrel is tökéletesen irányítható lesz a játék. Kü-

lön öröm, hogy PC-re is érkezik majd, de egyelőre megjelenési dátumot nem tudott nekünk mondani a producer, azt csak később jelentik be.

Csupán annyit tudhatunk, hogy idén ősszel várható a *The Power of Two* alcímet viselő *Epic Mickey* folytatás. Régi és új pályák, váltott 2D és 3D, és természetesen coop mód is rendelkezésünkre áll, ráadásul bármikor be lehet ugrani Oswald karakterét irányítani; ha aztán elfárad a partner, mehet tovább a játék egyedül is – nem lesz megköve a kezünk ezen a téren. Első látásra nagyon ígéretesnek tűnik Miki egér újabb kalandja. Láthatóan nagyon komolyan vették a fejlesztők a HD platformokra készülő munkát, eddig úgy tűnik, hogy ősszel ismét tökéletes családi szórakozásban lesz részünk.





Zseniális marketingfogások promózták a Resident Evil-t: itt például megtudtuk, hogy a járvány már a GameStar szerkesztőségét is elérte...



Ha valaki még mindig nem értette meg, hogy milyen komoly a veszély, arra talán hatottak az apokalipszis önjelölt profétái. Nem tréfáltak, ez látszott rajtuk.

Akciós a horror

CAPCOM

A Capcom standja belülről maga volt a béke-sziget – rendben, a játékok nem igazán fértek volna bele a „relax / chill out / one more drink, Lacikám” kategóriába (például mert nincs ilyen kategória), de legalább komótosan végignézegethettük őket. Kár is tagadni, az új Resident Evil számunkra mindent vitt. Három pályarészt néztünk meg, és úgy nagy általánosságban... le voltunk nyugodva. A Resident Evil: Operation Raccoon City után kicsit megszéppentünk, de az RE6 egészen más liga.



Ég veled, túlélő-horror!

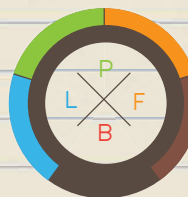
RESIDENT EVIL 6

OKTÓBER 2-ÁN, SZINTE AZ ÚJ RESIDENT EVIL (ÉS TÉNYLEG NEM FOGJUK AZT MONDANI, HOGY KAPTÁR, ENNÉL BORZALMASABB CÍMFORDÍTÁST MÉG SOHA AZ ÉLETBEN NEM LÁTTUNK) mozival egyidőben érkezik majd a Capcom egyik legnagyobb nevű játékának hatodik része, amelyről az idei E3-on nem sok újdonság derült ki. Tudtuk korábban is, hogy több szálon fut a cselekmény, hogy visszatér Leon és Chris, hogy megjelenik Sherry Birkin és Wesker fia, de még Ada Wong és Steve Burnside is feltűnik majd, szóval a rajongók tényleg bőghetnek örömtükben, nagyobb durranás ez, mint Magdi anyus szelleme a Barátok köztben. Egy

gameplay bemutató azért akadt az E3 keretében (Leon rohagált Kínában egy kicsit a zombik ölelő karjaiba), ahol jól érezhető volt, hogy a Capcom még inkább a mozi hangulat felé tereli a dolgokat. Maradt az ötödik részből megszokott TPS irányítás, a gyors és mu-

tatós játékmélet több QTE mozzanattal kiegészítve, a látvány pedig már inkább filmes, mint játékba illő.

Az E3-as trailer is azt mutatja, hogy főleg a sztori lesz változatos, nem a játékmélet. Ez bizonyos szempontból jó, hiszen fordulatos, feszültséggel teli cselekmény várja az embert, másrészt azonban inkább nézőkké válunk, akik néha megnyomnak egy gombot, hogy ne csapódjon a helikopter a toronyba vagy ne harapjon a zombi a fülünkbe. Ez pedig a régi részek rajongóinak egészen biztosan kevés lesz, hiába a nagyon komoly forgatókönyv és a hörög zombihorda ünnepléses visszatérése új főellen-ségekkkel megfelve. A Resident Evil 6 az E3-on is csodásan fest, nagyon komoly filmes élményt ígér, de el kell fogadni: a klasszikus sorozatnak egészen biztosan vége van, csak az fájadjon össze a kasz-szákhoz, aki képes együtt élni ezzel a gondolattal. Mi szóltunk előre.



Alaposan meglepett bennünket a Capcom, mikor megmutatta az új zombikat, akik már futnak, ugranak, és még a fegyverhasználatól sem riadnak vissza.





Vissza a kezdetekhez

LOST PLANET 3



A LOST PLANET 3 BEMUTATÓJA ALATT VÉGIG AZ VOLT AZ ÉRZÉSÜNK, HOGY EZT A JÁTÉKOT MÁR LÁTTUK... VAGY EZERSZER.

Hiába a jeges bolygó, a hegynyi szörnyek és az óriásrobot, a játék egészen egyszerűen nem tudott lázba hozni minket, pedig a fejlesztők mindent elkövettek annak érdekében, hogy letaglózzák az újságírókat.

A jégbefagyott óriásrobot jól nézett ki, a kutya méretű szörnyekkel akár testközelből is megmérkőzhetünk, bár az az igaz, amikor az óriásrobot egyik kézzel összeszeroppantja őket és a vezetőülést ablakát belepeli a narancssárga trutyi. A játék szinte minden egyes eleméről megtudtuk mondani, hogy melyik játékból nyúl-

ták le, eredeti ötletet egyet sem láttunk benne (jó nagyot neveltünk, amikor a Batman-féle csákyát bevetette a főszereplő). A bemutató csúcsaként egy hatalmas, skorpiószerű lényrel kellett megküzdenünk; nem mondom, hogy túlságosan izgalomba jöttem volna a látványtól (pedig jön PC-re is). Ettől függetlenül a sorozat rajongói próbát tehetnek vele, de aki valami igazán új dologra vágyik, annak ez nem ajánlott.



Dante és az ő kis pokla

DMC – DEVIL MAY CRY

REBOOT-LÁZBAN ÉGÜNK, NINCS MIT TENNI EZZEL, így a Capcom is úgy érezte, kötelező előadni a szebb napokat látott *Devil May Cry* szériát (amelyet egyébként nem is olyan régen dobtak ki HD-re felhúzott változatban), és csinálni vele valami újgenerációs dolgot. Ez azt jelenti, hogy Dante ismét fiatal és bohó, kamaszlányok szívét megdobogtató fizimiskával van felszerelve, de a karakter is megváltozott: hebrencs, bizonyítani akar, fanyar humor helyett keményen káromkodva szól oda a pokol teremtményeinek. Az E3-on már játszható demót láttunk, ahol a *DmC* alapvető hangulatát, látványvilágát, harcrendszerét már vizsgálni lehetett. Alapvetően sokkal rajzfilmesebb, újszerű játékot láttunk, látszik a tudatosan becélt marketingtér az irányításon is, mellyel a cél az újabb gamer generáció elérése. A játék egyszerű, sok kombóra van lehetőségünk, de elmélyült harcrendszert eddig nem mutat-

tak a fejlesztők, nincs is nagy előrelépés a régi részekhez képest ezen a fronton. Ez nem jelenti azt, hogy nem tudunk látványos dolgokat véghezvinni démonirtás terén, de nagyjából azt láttuk, amit még PlayStation 2-n annak idején, csak szebb köntösben. A hangulat persze értelemszerűen más, mint amit eddig ismertünk, ezt majd a vásárlóerő megítéli – nekünk nem jött be az újracsomagolt Dante, és azt sem érezzük, hogy olyan új erőt hordozna magában ez a reboot, ami miatt érdemes lenne rebootnak lennie. A démonkasztoló szépfíú azért eladható lehet a csajoknak is, a sorozat legerősebb elemeit sikerült megtartani az újratervezés folyamata során. A *Ninja Theory* motorja pedig zökkenőmentesen garantálja, hogy megfelelő hack and slash élményben lesz részünk, de az eredetiség valahogy messze elkerülte ezen a nyáron Los Angeles városát. A Capcom standját legalábbis egészen biztosan.

BORSODI hegyalja fesztivál

2012.07.18-22.
RAKAMAZ-TOKAJ

EVERLAST (USA)

JÓARCOK

ENTER SHIKARI (UK)

STEREO MCS (UK)

TOKAJ

ALPHAVILLE (H)

PENDULUM DJ SET (AUS)

NYARALÁS

ARCH ENEMY (US)

PAROV STELAR BAND (H)

DANKO JONES (CAN)

PASIK

BIOHAZARD (US)

GSAJOK

EXODUS (US)

SONATA ARCTICA (FIN)

HATEBREED (US)

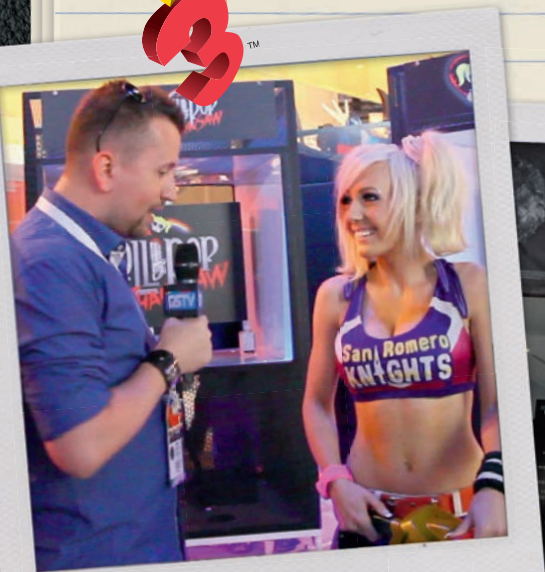
EKTOMORF

FURMINT-FRÖCCS

SKINDREO (H)

ÉS MÉG SOKAN MÁSKOK...

HEGYI JEGYEK (6 900 FT) ÉS BÉRLETEK (18 900 FT) ELŐVÉTELLEN JÚNIUS 1. ÉS JÚLIUS 8. KÖZÖTT, AZ ISMERT JEGYPÉNZTÁRAKBAN! BŐVEBB INFORMÁCIÓ: WWW.HEGYALJAFESTIVAL.HU WWW.FACEBOOK.COM/HEGYALJAFESTIVAL



aDaM vért izzadva igyekezett tartani a szemkontaktust az ismert cosplayerrel, Jessica Nigrivel. Nem rajta múlt, hogy nem sikerült.

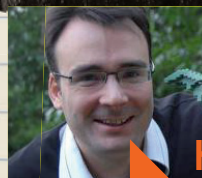


A Warner mindent beleadott az Injustice népszerűsítésébe, már a lobbyban seregnyi szuperhőssel fogadott bennünket.

Filmes hátszél dagasztja a vitorlát

WARNER

A remek *Mortal Kombat* és a még kiválóbb *Batmanek* után már mindenkinek el kell fogadnia, hogy a Warner nemcsak megvetette a lábát a játékiparban, hanem még jól is érzi magát ebben a közegeben. Az E3-on nem meglepő módon két olyan franchise-át tolta az előtérbe, amelyeket idén mozifilmekkel is megtámogat. Ha épp nem Középföldét kell megmentenünk holmi gyűrű vulkánba potytyantásával, akkor a DC legnépszerűbb karaktereivel agyabugyálhatjuk el egymást.



HA TE MONDOD

Jonathon Smith, produkciós vezető TT Games: „A Gyűrűk urában a teljes Szövetséget irányíthatjuk, ez egyszerre akár kilenc játszható karaktert is jelenthet egyetlen képernyőn.”



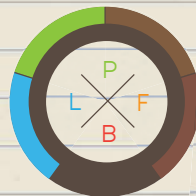
Egy gyűrű kockákból

LEGO: LORD OF THE RINGS

AZ ELMÚLT ÉVEKBEN SZÁMTALAN, JOBBNÁL JOBB LEGO JÁTÉK LÁTOTT NAPVILÁGOT, egy átlagos évben akár két remekbe szabott feldolgozás is kikerül a boltok polcaira. Idén az új *Batman* film miatt egyértelmű volt, hogy piacra dobják a *LEGO Batman 2*-t, de a második 5 fejlesztésről eddig nem sokat tudtunk meg... hivatalosan. Azért aki kicsit is nyomon követi a filmes megjelenéseket, az tisztában volt vele, hogy a Warner nem hagyhat ki egy olyan lehetőséget, hogy az új *Hobbit* film mellé ne jelentessen meg *Gyűrűk ura LEGO* játékok is. A téma nagyon adja magát, s szerintem a *Traveller's Tale* csapatánál sem nagyon tiltakozott senki, amikor elmondták, mi az ábra. Az E3 ideális helyszín volt a be-

jelentéshez és a játék bemutatására. Az már biztos, hogy a teljes történetet megkapjuk egy játékban, szóval nem kell hónapokat várnunk arra, hogy az a fránya gyűrű végre eljusson a Végzet hegyéhez. A *Gyűrűk urában* a teljes Szövetséget irányíthatjuk, ez egyszerre akár kilenc játszható karaktert is jelenthet egyetlen képernyőn. Minden karakternek lesznek különleges képességei és felszerelési tárgyai, melyek a történet előrehaladtával javulni is fognak. Ugye mindenki emlékszik még Legolasra, a tünde hercegre? Lothlorien erdejében Galadriel királynő személyesen ad át neki egy új íjat, amit a játékban mi is kipróbálhatunk. A fejlesztők szerint a játék már a nyár végén, szokás szerint szinte minden platformra kapható lesz.

”MINDEN KARAKTERNEK LESZNEK KÜLÖNLEGES KÉPESSEGEI ÉS FELSZERELÉSI TÁRGYAI, MELYEK A TÖRTÉNET ELŐREHALADTÁVAL JAVULNI IS FOGNAK.



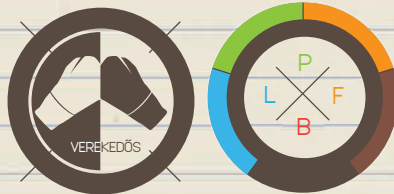
A gyűrű szövetségének sok ezer kockából készült tagjai várták a fényképezkedni vágyókat.



Óriási tömeg gyűlt össze a Warner standjánál, de csak kevesen juthattak be a zárt ajtók mögé, ahol a NetherRealm demózta a játékot.

Piros sarok: Superman, kék sarok: Batman. Fight!

INJUSTICE: GODS AMONG US



A NETHERREALM ÚJ JÁTÉKÁRÓL MÁR AZ E3 ELŐTT ALÁTHATTUNK EGY POFÁS TRAILERT,

ami éppen elég volt ahhoz, hogy felcsigázza az érdeklődésünket. Sikertült leszerveznünk az E3-on egy „zárt ajtók mögötti” meghallgatást, ahol a fejlesztők lerántották a leplet a *Mortal Kombat* vetélytársáról.

MORTAL KOMBAT ÁTSKINEZVE

Természetesen ez volt az első gondolatunk és kérdésünk az *Injustice* láttán. Hiszen ez egy *Mortal Kombat* szuperhősökkel, vér és kivégzések nélkül! Miért kellene lelkesednünk? A kérdés jogos, de a fejlesztők gyorsan megnyugtattak mindenkit, hogy az *Injustice* teljesen más játékményt nyújt, mint az *MK*. A NetherRealm évek óta egyet jelent a *Mortal Kombat* sorozattal, de Ed Boon és csapata minden követ megmozgat an-

nak érdekében, hogy ne skatulyázzák be őket ebbe a szerepkörbe. Elmondásuk szerint most egy ideig pihentetni szeretnék a *Mortal* sorozatot, néhány év múlva majd visszatérnek hozzá, tele új ötletekkel. A felszabaduló időben pedig igyekeznek új és sikeres játéksorozatokat elindítani, az első ilyen az *Injustice*.

DC HŐSÖK EGYMÁS ELLEN

Az E3-on levetített demóban hat játszható karaktert mutattak be, de ez a szám az elkövetkezendő hónapokban növekedni fog. Jelenleg Harley Quinn, Wonder Woman, Batman, Superman, Flash és Solomon Grundy karaktere játszható, de a végleges szám valahol a *Mortal Kombat* 30+-os listája közelében lesz. Minden karakter speciális mozgásokat kap, amolyan „békés, de látványos X-ray” megoldásokkal. Kedvencünk az volt, amikor Superman egy jól irányzott

jobbhoroggal földkörüli pályára állította Grundyt, majd egy leütéssel visszaküldte a földre. Alapvetően kétféle karaktert különböztetünk meg, az egyik a brutális testi erejét használja harc közben (ezek bevonják a tereptárgyakat is), illetve vannak a hétköznapi hősök, akik technikai kutyúikkal veszik fel a kesztyűt. Minden hős páncélja és jelmeze sérülhet, és minden pálya többszintes lesz; lesz itt lezúzás eszerrel.

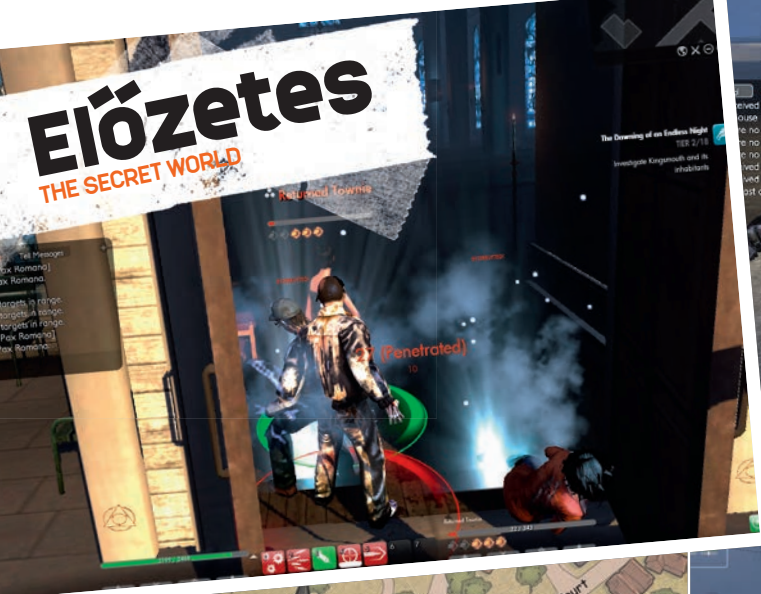
Az *Injustice* külalakra még ebben a korai verzióban is elfogadható, bár tagadhatatlan, hogy nem látszik a két év fejlődés a *Mortalhoz* képest. A fejlesztők azonban gyorsan megnyugtattak minket, hogy a külsőn az elkövetkezendő egy évben sokat fog javulni (a *Mortal Kombat* a fejlesztés ezen időszakában hasonlóan puritánul nézett ki). A megjelenésről csak annyit tudunk, hogy jövőre várható, bővebben nem mentek bele ebbe a témába.

HISZEN EZ EGY MORTAL KOMBAT SZUPERHŐSÖKKEL, VÉR ÉS KIVÉGZÉSEK NÉLKÜLI



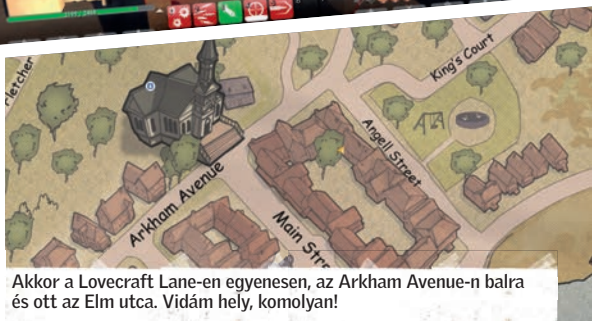
Előzetes

THE SECRET WORLD



A rajongók hazafelé igyekeznek a Zero Brain zenekar koncertjéről

Valaki a szomszédban megint beindította a Trabantját



Akkor a Lovecraft Lane-en egyenesen az Arkham Avenue-n balra és ott az Elm utca. Vidám hely, komolyan!



Nos, tehát ti voltatok, akik a fehér és a zöld táskámat lenyúltátok!

A Funcom titkos, misztikus és kissé utópisztikus világba vezet minket

THE SECRET WORLD



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **Funcom**
 Megjelenés **2012. július**
 Platform **PC**
 Röviden Egyedi környezetben játszódó MMORPG, amelynek helyszíne a valódi mögötti okkult, titkos, misztikus világ annak lényei és történéseivel.
 PEGI **16+**
 ESRB **M**

ÁLTALÁBAN AZ MMORPG-KET KÉT FŐBB KATEGÓRIÁBA OSZTJÁK: A FANTASY MMORPG-K (WOW, GUILD WARS, AGE OF CONAN STB.) a stílus legsikeresebb szelét alkotják, lényegük a kard és a boszorkányság; a nem fantasy MMORPG-k között pedig van mindenféle, és azért érdemes ezeket egy kalap alá venni, mert a saját stílusukban egyedül vannak, vagy csak egy-két hasonló játék létezik, szemben a kismillió fantasy MMORPG-vel. Ez utóbbi kalapba tartozik a *The Secret World* is, amelyet a Funcom meglehetősen sokrétű MMO-fejlesztési tapasztalattal (*Anarchy Online*, *Age of Conan*) készít.

VALAMI TÖRTÉNT

A *The Secret World* lényege nem egy egyszerű történet (jön egy isten, aki el akarja pusztítani a világot, vagy feléledt valami ősi erő...). Gyakorlatilag a mai világban vagyunk, ámde fontos szerepet kapnak a misztikus dolgok, a megmagyarázhatatlan természetfölöttiek, vámpírok, zombik és hasonlók, amelyek úgyis erős részei a mai popkultúrának. Gyakorlatilag az egész földön szabadon közlekedhetünk Agartha segítségével (ez egy, a föld magjában található misztikus város, amely magát a kivájt, üres földet tölti be). A sötét, gonosz dolgok több tízmillió évvel ezelőtti ősi, idegen civilizációk és események hatásaira következnek be: ódon, rosszándékú lények szabadulnak el, amelyek ilyen-olyan módon teljesen tönkreteszik, illetve átalakítják a világ képét. Mi magunk emberfeletti képességekkel ren-

delkező hősök vagyunk, akik igyekeznek megvédeni a világot a szörnyek és démonok támadásaitól. Ennek során három olyan szervezet egyikéhez csatlakozhatunk, amelyek maguk is épp eléggé misztikusak és sötétek, és mindent megtesznek, hogy az egész univerzum irányítása a kezükbe kerüljön. Ennek okán rengeteg árulás, konspiráció, kémkedés, diverzió és hasonló feladatunk lesz, hiszen az ősi ellenség mellett itt van a jelenlegi is: a három frakció az Illuminati (New York), a Templar (London) és a Dragon (Szóul). Ennek a három frakciónak folyamatos, PvP-alapú küzdelme is zajlik az úgynevezett háborús zónában (Warzone), ahol sajnos meg kell szabadulnunk hétköznapi ruházatunktól, és fel kell öltöznünk a mieink egyenruháját. Azután, ha meguntuk a PvP-t (esetleg levettük az ellenfelet vagy azok miniket), vissza lehet térni a megszokott kopott farmerben és pólóban a *The Secret World* „való világába”.

Apropó Warzone: „három a kislány”, azaz az ellenfelek száma – a hármas szimmetria jellemzi

a játékot mindenütt. Aki egy perce még a szövetségesünk volt, az lehet, hogy két perc múlva már hátba lő. Nem árt figyelni és vigyázni.

SE EGY OSZTÁLY, SE EGY SZINT, SE EGY PÁNCÉL

MMORPG-k esetében az automatikus kérdés mindig az, hogy „mekkora a maximális szint.” Itt erre egyszerű a válasz: senekora. A Funcom úgy döntött, szakít a hagyományos szintezés rendszerrel, inkább egy skillezős szisztémát ad. Természetesen XP-t azért kapunk, ha öldöskünk vagy feladatokat hajtunk végre, azonban az XP-ért nem szintet, hanem ability- és skill-pontot kapunk. Előbbiekkel a tehetségeink széles köréből tudunk választani (így tanuljuk meg az extra fegyverhasználati vagy mágikus lehetőségeinket), míg a másoddikkal a fegyverviselési képességünket (minél nagyobb a tehetségintünk, annál jobb fegyvert hordhatunk és használhatunk) növelhetjük. Nem bonyolult a dolog, vizuálisan zseniálisan jelenítik meg, így pillanatok alatt meg lehet érteni. Ugyanígy öltöztetünk is szabadon választható. A védelmet különféle talizmánok, nyakláncok



HA TE MONDOD

Regnar Tørnquist, dizáner Funcom:
 „A *The Secret World*ben nincsenek alienek és sci-fi-elemek.”

SZÍNFALAK MÖGÖTT EGY MÁSIK VILÁGBAN

KÉRDÉSEINKRE ERLING ELLINGSEN, A FUNCOM KÖZVETLEN ELNÖKE VÁLASZOLT.



GS: A *The Secret World* misztikus környezete, sztorija és eseményei előnyt jelentenek az igen éles MMORPG-versenyben?

E.E.: Igen, amikor az *Age of Conan* készítettük, akkor is másképp gondoltuk a dolgokat, az *Anarchy Online* esetében is így volt ez. Ez a másoktól eltérő gondolkodásmód mindkét játéknak jót tett, mert így el tudtak különbözni az „átlag” játékoktól.

GS: Sok MMORPG end-game, azaz a magas szintű tartalom problémáival küszködik. A *The Secret World* is ilyen lesz?

E.E.: A tartalom szintje és minősége végig egyenletes lesz az egész játékban. Bárki, aki felfedezte már Kingsmouth városát, tudja, hogy ez egy igen érdekes terep különleges küldetésekkel. Minden helyszínen ugyanezt a színvonalat tervezzük, s főleg igaz ez az erdélyi helyszínekre, amelyek a játék végén kerülnek a képbe. A *The Secret World*-ben sosem érzem úgy, hogy rohannod kéne a vége felé.

GS: A magyar történelem híres a legendáiról, esetleg várható, hogy valamikor ezek is bekerülnek a *The Secret World*-be?

E.E.: Jelenleg nincs kimondottan magyar tartalom vagy helyszín a játékban, azonban nem zárjuk ki annak lehetőségét, hogy egyszer lesz ilyen, hiszen jól tudjuk, hogy a magyaroknak igen gazdag a történelme, tele érdekes legendákkal és mitológiai elemekkel.

GS: Te személyesen miért ajánlanád, hogy bárki játszon a *The Secret World*-del?

E.E.: A sztorija, illetve annak elmesélése miatt. A misztiok nem a szokásos MMO stílusúak. Egyedi történeteket mondanak el, nemcsak szinkronizált videobejátszásokkal, hanem olyan játékmecchanizmusokkal, amelyek tovább mutatnak az „öld meg!” és a „vidd el!” klasszikus módszereinél.



Múzeumok Éjszakája – belépés gépfegyverrel



Atyám, az első kocogó penitenciát elvégeztem

NAGYON FONTOSAK A NYOMOZÓS KÜLDETÉSEK, AHOLO FEJTÖRŐK VAGY UTALÁSOK SEGÍTSÉGEVEL KELL MEGOLDANI FELADATOKAT

és hasonló misztikus védőeszközök jelentik, amelyek bónuszokat adnak: van, amelyik több életerőpontot (HP), mások jobb támadást vagy hatékonyabb védekezést, esetleg ha mágiahasználók (is) vagyunk, akkor több mágiapontot stb. Általában ami több HP-t ad, az kevesebb támadást jelent, így aztán szinte lehetetlen megcsinálni a más játékokban létező überbrutál karaktert. A játékot egyetlen fegyverrel kezd az ember, de igencsak javasolt egy másikat is megtanulni hamarosan – ez általában a távható/közeleli fegyverkombókra igaz, amelyek váltogatásával igencsak effektívek lehetünk. Ugyanígy érdemes a már említett képességek körét gondosan tanulmányozni, mert ott lehet a megfelelő játékstílusunkhoz megtalálni a megfelelő beállítási lehetőségeket.

Természetesen craftolás is létezik a játékban, amely egy crafter készletből, például egy alapanyagból és egy talizmánból készíthető fegyvert. Italokat is hasonlóan lehet gyártani. Nem túl bonyolult a rendszer, a legmagasabb „szintű” craftolásunk a legnagyobb „tehetség szintünk”-től függ, így aki két fegyverre költ skill-pontokat, az várhatóan jobb crafter lesz, mint aki három fegyverre osztja el a pontjait. Vajon a végső já-

tékban is ilyen lesz az eszközök készítése? Nem tudni, egyelőre azonban a megfelelő zsákmányok és misztiójutalmak segítségével sosem éreztem kényszert arra, hogy craftoljak. Ott van, benne van a lehetőség, ennyi elég is.

A TÖRTÉNET, AMELY MAGÁTÓL ÍRÓDIK

Nem szó szerint persze, azonban tényleg érdekes elemek vannak jelen a történetben. A Funcom ugyanis nemcsak MMORPG-k, hanem kiváló kalandjátékok készítésében is otthon van, így a két játékstílust nagyon jól vegyítették a történet kibontakoztatásában. Kingsmouthban (ez az első Illuminati játéktér az induló New York után) például lakik egy író, aki pont ilyen misztikus, horrorisztikus regényeket ír, és hoppácska – valóra válnak. Mármost nem a regények, de pont olyan események történnek, mint amik le vannak írva a regényekben. Nagyon fontosak a nyomozós küldetések, ahol fejtörők vagy utalások segítségével kell megoldani feladatokat – ezek totálisan a szerepjátékos/kalandjátékos hatást tükrözik. A történet során nemcsak térben, hanem időben is tudunk/fogunk utazni: a misztikus, démonisztikus történet kibontakoztatásához a mai idősík igencsak kevés

DÖCCENŐ

A játék fejlesztése Cabal munkácimen 2002-ben kezdődött, de 2003-ban megakadt. Ekkor még az 1920-as években játszódott volna a történet. A fejlesztés 2006-ban indult újra.

lenne, a szálak sok millió évre nyúlnak vissza, miközben olyan legendás helyeket is meg kell ismerünk, mint a Stonehenge, El Dorado vagy akár Shambhala.

Személyes élményként hadd meséljem el azt a rövid eseményt, amikor Illuminati újoncként egy virtuális valóságmasinába ülni kellett átelnem egy Dragon újonc kalandjait, miközben Tokiót előzönlötték a démonok és a zombik. Nagyon élveztem, még akkor is, ha szkriptelt volt a történet – elvégre egy virtuális valóság géptől mi más várna az ember?

Egy dolog biztos: ezt az MMO-t imádni fogják azok, akik szeretik a misztikumot, a szabadkőműveseket, a mindenféle érdekességeket, harmadik szemeket és hasonló történeteket. A szintnélküliség az elején még szokatlan, aztán bele lehet jönni. Engem egyelőre zavart, hogy bár az adott területek sandbox jellegűek, a küldetések leírásai sokszor nem egyértelműek (ez persze érthető, hiszen valójában ezek misztikus fejtörők), illetve hiába vannak jelölve a térképen a küldetéseket adó NPC-k, a sztori nehézkesen gördül tovább. Apropó térkép: nagyon kafa térképe van a játéknak, a Kingsmouthi utcanevek külön nagyon viccesek.

Azt, hogy mekkora sikert fog aratni a játék, egyelőre lehetetlen megjósolni: eddig ilyen MMO még nem volt. Ennek két oka lehet: 1. ez egy piaci rés, 2. senkit sem érdekel. A 750 000 jelentkező a bétára az első pontot látszik alátámasztani, a többi nyitott kérdésre pedig folyamatos teszteléssel válasszunk majd.

Gyu

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/the-secret-world

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

Tom Clancy's

GHOST RECON FUTURE SOLDIER



BÖNGÉSZDE

- 62 TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
- 66 SPEC OPS: THE LINE
- 70 LOLLIPOP CHAINSAW
- 72 DIRT: SHOWDOWN
- 74 SNIPER ELITE V2
- 76 MAX PAYNE 3 PC
- 78 GRAVITY RUSH
- 78 RESISTANCE: BURNING SKIES
- 80 THE TRAIN GIANT
- 81 BATMAN: ARKHAM CITY - HARLEY QUINN'S REVENGE
- 81 MASS EFFECT 3: REBELLION
- 82 DRAGON'S LAIR
- 82 ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE
- 83 MINECRAFT XBOX 360 EDITION
- 84 FORZA MOTORSPORT 4: PORSCHE EXPANSION PACK DLC
- 84 JOY RIDE TURBO
- 85 SORCERY
- 86 STREET FIGHTER X TEKKEN
- 87 BINARY DOMAIN
- 88 FEZ
- 89 CONFRONTATION
- 90 TROPICO 4: MODERN TIMES
- 91 BLOODFORGE

MARYLANDBEN ÉLŐ AMERIKAI ISMERŐSÖMMEL BESZÉLGETVE EGYSZER SZÓ-

BA HOZTAM, HOGY TOM CLANCY, A KÖZISMERT REGÉNYÍRÓ IS UGYANABBAN AZ ÁLLAMBAN LAKIK, ahol ő.

Bár személyesen nem ismerte, az elmondásai alapján egy öntelt fickónak tartják arról, aki hivalkodó villájában éldegél a Chesapeake-öböl partján, és akkor csinálta meg a szerencsését, amikor 37 évesen megírta a Vadászat a Vörös Októberre című klasszikus katonai-politikai regényét. Miután Ronald Reagan egy sajtótájékoztatón néhány szóban magasztalta Clancy munkáját, kötetének népszerűsége annyira megszaladt, hogy az első hat könyvből négyhez filmváltozat is készült nem kisebb sztárok főszereplésével, mint Sean Connery, Harrison Ford és Ben Affleck.

A fickó azóta a műfaj talán legismertebb szerzője lett, de anyagi sikereit annak is köszönheti, hogy gyorsan szerzett ismertséget kihasználva rendkívül jó érzékkel lépett be egy másik iparágba, az interaktív szórakoztatás területére. Társával (stílszerűen a brit haditengerészet egyik tisztjével) 1996-ban alapították meg a Red Storm Entertainmentet elsősorban az a céllal, hogy a regényfolyamok népszerűségét a monitorokra is kiterjesszék.

Ne feledjük, hogy csak akkortájt jelent meg a *Duke Nukem 3D* és a *Diablo*, a taktikai FPS mint műfaj lényegében még nem létezett. Így aztán két kisebb projekt után 1998-ban a fejlesztőgárda elkészült a brutálisan eltalált *Rainbow Six*szel, egy fiktív, nemzetközi antiterrorista fegyveres testület történetét feldolgozó politikai akció-krimivel. Sokak életében volt ez meghatározó élmény az akciókhoz egyenként kiválasztható, háttértörténettel rendelkező csapattagokkal (akik meghalhattak vagy megsebesülhettek a bevetésen), vagy az aprólékosan kidolgoz-

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Red Storm**
Platform
Xbox 360, PS3, PC
Röviden Külső nézetes akciójáték, a *Ghost Recon* sorozat legújabb tagja. A nem olyan távoli jövőben játszódik, amikor egy Hunter kódnevű rajt irányítva kell likvidálnunk egy nemzetközi terroristahálózatot.
PEGI 18+
ESRB M

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

A 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.



A fejlesztők már tavaly nyáron elkészültek volna a játékkal, de túl sok időt rabolt el a menő robbanásba nézés leprogramozása

ható stratégiával, amely alapján a megfelelő időben kiadott parancsokra az alakulat akár önállóan végig tudta vinni az akciót.

Ezt követően sorra jöttek az újabb és újabb címek három nagy, párhuzamosan futó szériában. A terrorelhárító csoport kalandjai mellett a *Splinter Cell* és a *Ghost Recon* játékok jelentkeznek rendszeresen egy-két évente, de az utóbbi néhány esztendőben a felhozatal a *HAWX*-szal és az *Endwar*al is kiegészült, amelyek stílusukban elég messzire estek az eredeti három címtől. Sőt, ha őszinte akarok lenni, a *Clancy*-játékok evolúciója igen beszédesen (és fájdalmasan) mutatja, milyen módon változott a közönség igénye, no meg a fejlesztők szemlélete az elmúlt tizenégy évben. A játékméchanika sokszor kiáb-

rándítóan leegyszerűsödött, szimulációszerű élményből tucat-akciójátékká alacsonyítva az egykor pompás brandeket.

A JÖVŐBE LÁTÓ

Az amerikai hadsereg 2003 és 2009 között kidolgozott egy Future Combat Systems nevű modernizációs irányelvet, amely a jövő katonáját a bájos Future Force Warrior kifejezéssel illette, a fejlesztőközpontra pedig US Army Soldier Systems Centernek nevezte el, alighanem L. Ron Hubbard „egyedülálló” munkásságából merítve az ihletet. A projekt a szó szerint okádék kinézetű, multicam fantáziánévű terepszín kikutatása mellett szerezte értelmesebb dolgokat is eredményezett, például a gyalogság felszerelésének kiegészítését szupermodern eszközökkel. A kevlart ezen projektnak köszönhetően öt-tíz éven belül felválthatja a nanométeres, ferromágneses részecskékre épülő „intelligens” páncél, ami a becsapódást megelőzően a másodperc ezredrésze alatt

megkeményedik, megakadályozva a golyó okozta sérülést. Sőt, bizonyos alakulatoknál már ma elérhető a katonák fizikai állapotát folyamatosan monitorozó rendszer, amely nemcsak hogy méri a vérnyomást, szívritmust, agyi aktivitást, de képes a katonára testhőmérsékletét is szabályozni. A fentiek ismeretében meglepő, hogy a *Future Soldier* kifejezést csak most csapták a *Ghost Recon* cím mellé, lévén, hogy ez a játékfolyam mindvégig a futurisztikus haditechnika látványos és élményszerű bemutatásáról szólt. Lényegében nem más jelent ez, mint hogy a fejlesztőcsapat nyolc-tíz évre előre megtippeli a hadművészet fejlődését, majd készíti rá egy terméket.

SZUTYOKBOMBA

Bár senki nem tud róla sokat, de ha egy filmben drogcsempészekre vagy kiismerhetetlen politikai célokért küzdő gerillákra kell lövöldözni, mindig be lehet dobni Nicaragua nevét, már csak a vagány hang-

zása miatt is. A játék Predator becenevű alakulata is itt hajt végre bevetést egy fegyverkereskedő bandával szemben rögtön a nyitó jelenetsorban, Joe Ramirez vezetésével. Szuperspéci cuccaiknak és példátlan felkészültségüknek hála könnyedén semlegesítik az ellenséget, de az egyik teherautóban az illegális fegyverszállítmány helyett egy úgynevezett dirty bombot találunk, ami rendeltetésének megfelelően fel is robban.

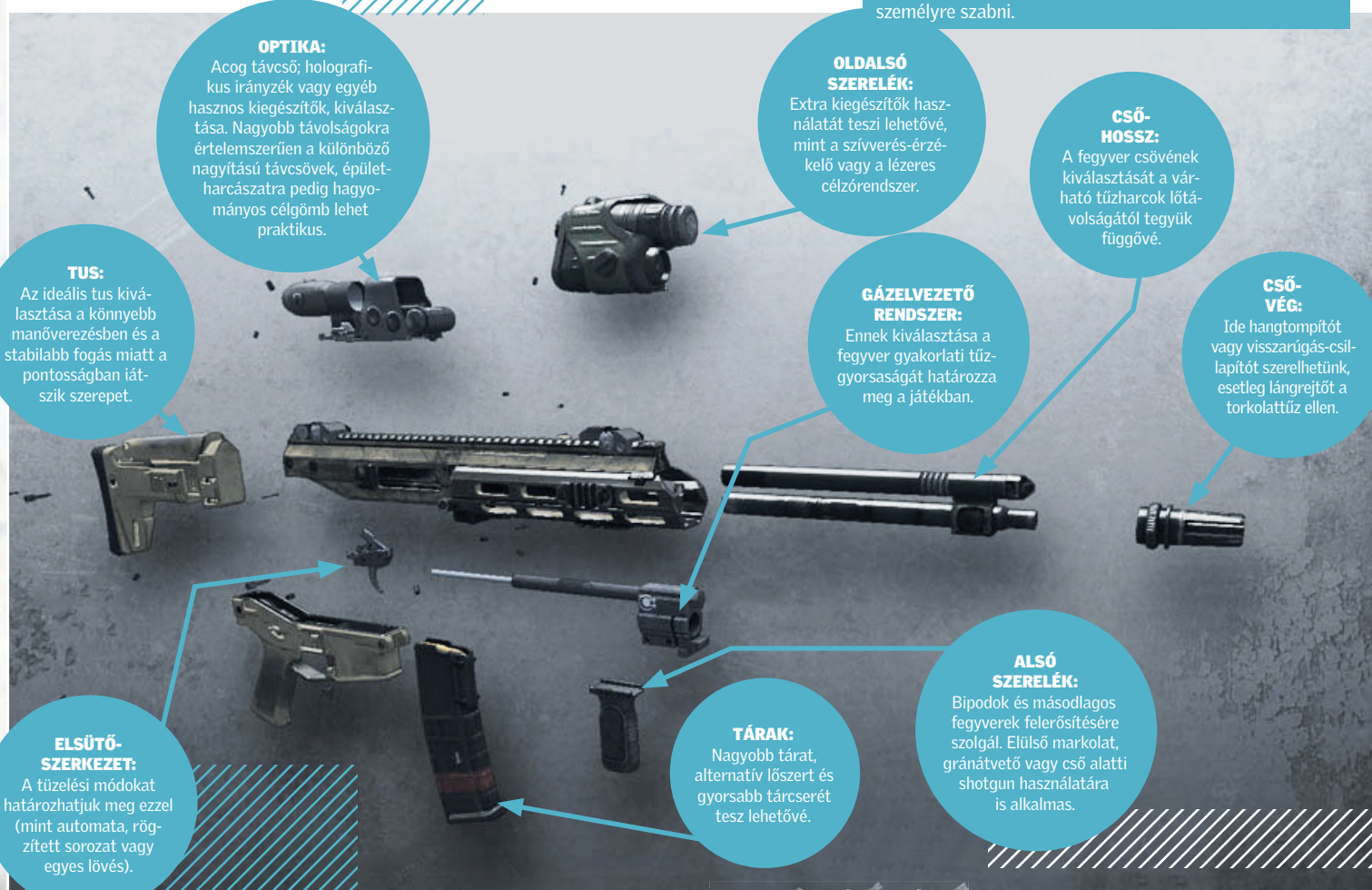
A frappáns szakkifejezést egyébként nem a történétírók találták ki. Ez egy létező hadtudományi terminus, amely olyan tömegpusztító fegyverre utal, amely túl azon, hogy ereje révén tömegek legyilkolására képes, radioaktív sugárzása nyomán a környezetet is évtizedekre élhetetlenné teszi. Miután a Predator négyese meghal a robbanásban, kezdődhet a sztori lényegi része a felelősök felkutatásával és likvidálásával, amit a Hunter kódnevű alakulatot irányítva hajtunk végre. Kozak, Ghost Lead, Pepper és 30K első missziója



A játékba épített taktikai megoldások nagyjából ennyiben kimerülnek



FEGYVERKOVÁCS



egy Paez nevű főszer megfoglalása, aki felbecsülhetetlen értékű információval bír a bomba hullétéről.

Manapság egy ilyen játékhoz újszerű történetet összedobni legalább annyira kemény meló, mint jó cikket írni róla, nem hibáztatunk tehát Richard Danskyt, amiért nem sikerült neki. A sztori nyüzsgő a közhelyektől, szinte minden képkockát látunk már valahol, és mivel a karakterek kidolgozása és a háttértörténet is meglehetősen felszínes, még azért sem izgulunk különösebben, hogy vajh' baja esik-e valakinek a nagy csinadrattában.

Az akciók során mindenesetre számtalan országban megfordulunk, ami kimonodottan nagy változatosságot jelent. Nigéria, Norvégia, Pakisztán, Oroszország és Zambia is szerepel a helyszínek között, és a grafikusok minden esetben igyekeztek vizuálisan megragadni a helyi sajátosságokat. Az afrikai sivatag homokvihara vagy a lepukkant menekülttáborok egészen izgalmas körítést jelentik a tűzpárbajoknak.

MERRE AZ ELŐRE?

Aki játszott bármelyik *Ghost Recon*nal, nagyjából már tudja, hogy játéktechnika-ilag mire számíthat, és nem is fog csalatkozni. A *Future Soldier* egy könnyed, kül-

ső nézetes, fedezékharc-alapú akciójáték, amelynek két kulcsmotívuma a szupermodern (a valóságban sok esetben még nem létező) haditechnika és a csapatjáték. Éppen ezért a produkció meglehetősen kooperatív-orientált szemléletben készült, ami az egyjátékos módban is nagyon erősen érezhető. Sajnos a taktikai szemléletet néhány megoldás őrzi csak, például az a lehetőség, hogy az ellenséges katonákat bejelölhetjük, majd miután a társaink megcélozták őket, parancsot adhatunk egy koordinált likvidálásra.

A csapattagok mesterséges intelligenciája és mozgása egyébként nem rossz, de a pályákon teljesen lineárisan haladnak, a cselekvésükbe csak nagyon limitált beleszólásunk van. Érthetetlen egyébként, hogy miért kell ilyen szintre lebutítani az interakciót. A fejlesztők vajon ennyire féltenek minket a kihívásoktól, vagy tényleg a manapság oly népszerű FPS-ek, mint mondjuk a *CoD* rendkívül egyszerű játékmenetének irányába kívánják eltolni ezt a nagyyszerű szériát?

Tetten érhető viszont az a rengeteg energia, amit a fejlesztőcsapat a ropogósan friss megoldások felkutatásába feccölt a fegyverzet és a kiegészítő felszerelések terén. Talán a leglátványosabb elemek a ruházatunk, amely képes áttetszővé

Jaj, hol lehet ez a csávó?! Hová tűnhetett ez a gazfickó?



válni. No nyilván nem pucerrá tesz, mint ahogy a király új ruhája, mert azt bármelyik celeb megcsinálja egy random filmfesztiválon. Ez a cucc valamilyen általunk ismeretlen innováció segítségével a teljes felszerelésével egyetemben beleolvasztja a katonákat a környezetükbe valahogy úgy, ahogy a predator teszi a nevezetes Schwarzenegger moziban.

A UAV szintén a *Future Soldier* egyik érdekessége. Mint katonai eszköz ugyan már számtalan játékban szerepelt, de a megvalósítás itt egészen egyedülálló. Egy AR.Drone-ra emlékeztető, négyrotoros kis kémrobotot engedhetünk fel az égbe, ami-

kor csak a kedvünk tartja, hogy ennek segítségével könnyedén beazonosíthassuk az ellenség pozícióját. Repkedhetünk vele szabadon, de ha óvatlanul a rosszfiúk közelébe navigáljuk, simán kiszúrják és már szól is a riadó. A UAV nagy előnye, hogy jobban belátjuk a teret, a társaink számára így jóval könnyebben jelölhetünk ki megfelelő célpontokat, és egyszerűbben koordinálhatjuk a rosszfiúk likvidálását. A számtalan izgalmas kütyü közül igen hasznos még a hő- és mozgásérzékelő, amit a harctérre vetve rögvest kirajzolódik az ellenséges katonák pontos elhelyezkedése, mozgása, sőt még a fegyverzetük-



A jövő katonáinak arra sem lesz szükségük, hogy elmagyarázzák nekik az épeszű fedezékhasználat alapjait



A játék dizájnerei úgy gondolták, hogy a fegyver köré rajzolt, kéken világító kör elégséges a futurisztikus atmoszféra megteremtéséhez



ről is kapunk infót. A szuper intelligens cucc abszurd módon még abban is segít nekünk, hogy megkülönbözteti a civileket a gazfickóktól, úgy-hogy a lövöldözések során tulajdonképpen semmi más dolgunk nincs, mint a piros keretes figurákat lepufogtatni, a sárga kereteseket pedig békén hagyni szépen. Ez egyfajta gyakorlópálya-hangulatot kölcsönöz a látottaknak, amin sajnos nem sokat segítenek a rendkívül egyszerűen felépített térképek sem.

KARABÉLYOK

Egy ilyen típusú játéknál a megfelelően összeválogatott arzenál különösen fontos, és ezt felismerve a Ubisoft talán ebbe ölte a legtöbb energiát. Több mint ötvenféle kézifegyvert, shotgunt, géppisztolyt, rohampuskát, könnyűgéppuskát találunk a játékban, egytől egyik gyönyörűen lemodellezve. A dolog különös szépsége, hogy ezek jelentős része olyan puskák és pisztolyok, amelyeket a játékban még alig-alig láthattunk.

A szokásos AK- és M16-variánsokon felül előkerülnek olyan ritkaságok, mint az MTS255 revolver-shotgun vagy a HK módosított AR-15 öntöltő karabély, a 7,62-es kaliberű M417-es (a Heckler&Koch M4-es szisztémájú fegyverei egyébként is egyre hangsúlyosabb szerepet kapnak manapság ebben a műfajban – az ugyanehhez a modellszériához tartozó, de kisebb, 5,56-os kaliberű HK416-ot például megannyi játékban látni manapság M416 néven). A jószágokat ki is próbálhatjuk a lőtérben, ahol elég hamar kiderül, hogy a szórás a fegyverek többsége esetében igen nagy, tehát a viszonylag kis távolságok ellenére sem mindegy, mivel futunk ki a pályára. A legmenőbb dolog ezzel kapcsolatban mégis a harci eszköz testreszabása, amit egy külön menüben hajthatunk végre a fegyver robbantott ábrájának segítségével. A manapság egyébként is egyre nagyobb hangsúlyt kapó modularitás

működését a játékban talán még soha nem látott precizitással tárják elénk. A távcsövet, a fegyver csövét, markolatát külön csereberélhetjük, a gázvezetőrendszerrel szabályozhatjuk a tűzgyorsaságot, az elsőtűszerkezet variálásával pedig eltérő tüzelési módot választhatunk ki. Kinect-támogatással ez különösen élvezetes lehet, bár nem javasolt, hogy csak emiatt vásároljon az ember mozgásérzékelőt a konzoljához.

MULTICAM

Ami a grafikai dizájnt illeti, a képernyőn megjelenő információrengeteggel alaposan túllőttek a célon. A sok-sok ikon, a sárga és piros kontúrokat, vektorokat, színes indikátorokat, amelyek a katonák által folyamatosan látott adatokat hivatottak szimbolizálni, nagyjából már ismerjük az előző részekből. Ám az, hogy még az égboltra is ki legyen írva, hogy Zambia, és alatta villogjon egy rakás, egyébként leolvashatatlanul kisméretű, értelmetlen felirat, az meglátásom szerint egyszerűen hiba. Az arculattervezésnek egy olyan durván félresikerült eleme, hogy a felölőknek már az ötlet megszületésekor félre kellett volna söpörniük. Ez a megoldás legfeljebb egy trailerben mutatna jól, de az, hogy az egész játék alatt mindenféle funkció nélküli, pörgő-forgó kiírások gyűjtsák ránk az atmoszférát, az teljességgel érthetetlen. Sajnos néhány egyéb bugyuta hiba is jellemzi a *Future Soldier*-t, például hogy a katonáink a megfelelő célpontot kijelölve simán keresztüllőnek akár két-három épületen is. A hiba oka valószínűleg az, hogy manuális koordináció híján a társaink előreszkriptelt útvonalon mozognak, és fix pontokon állnak meg. Tehát ha köztük és a kijelölt célpont között két épület is van, akkor egyszerűen képtelenek saját eszközükből arrébb menni négy métert a megfelelő pozíció elfoglalása végett, inkább – a programozók nagyszerű

EGYEDÜL VAGY TÖBBEN?

A játék reális értékeléséhez nem feledkezhetünk el a jól sikerült Guerilla, illetve a többjátékos módokról sem, amelyet négy szabályrendszerben játszhatunk. A Conflict, a Decoy, a Saboteur és a Siege egyaránt jól sikerült, sőt, feltehetően a játékosok egy része jobban fogja élvezni ezeket, mint magát a kampányt.

problémamegoldásának hála – átlőnek a két épületen keresztül, mintha mi sem történt volna. Gagy megoldás. A játékot a *GRAW*-okat is mozgató YETI motor tuningolt verziójára építették, de néhány effektől és a fegyverektől eltekintve nem kimondottan szép. Ez persze alighanem a pályatervezők hibája is, akik sok kreativitást nem mutattak, amikor be kellett rendezniük a virtuális terepaszta- lokat. A láthatatlan egyenruha és a sivatagi vihar pofás, de ahhoz kevés, hogy egy játékot vizuálisan elvigyen a hátán. Ami a fentiekől eltekintve mégis szórakoztató és jó játékká teszi a *Future Soldier*-t, az a többjátékos mód, illetve a kooperatív lehetőség. Ezek hosszabb távon is jelenthetnek szórakozást, utóbbi esetben nyilván a megfelelő partner esetén.

VER-DICT

A *Future Soldier* egyjátékos módja tökéletesen illeszkedik abba a tendenciába, ami a csapatorientált taktikai akciójátékokat az elmúlt évtizedben jellemzi. Egyre kevesebbet követel, de kevesebbet is ad. Ahogy Aronson mondaná: spórol a kognitív energiákkal. Ha nem tenné, emlékeztetés játék lehetett volna, így simán csak jó.

Duncan

HARDVER

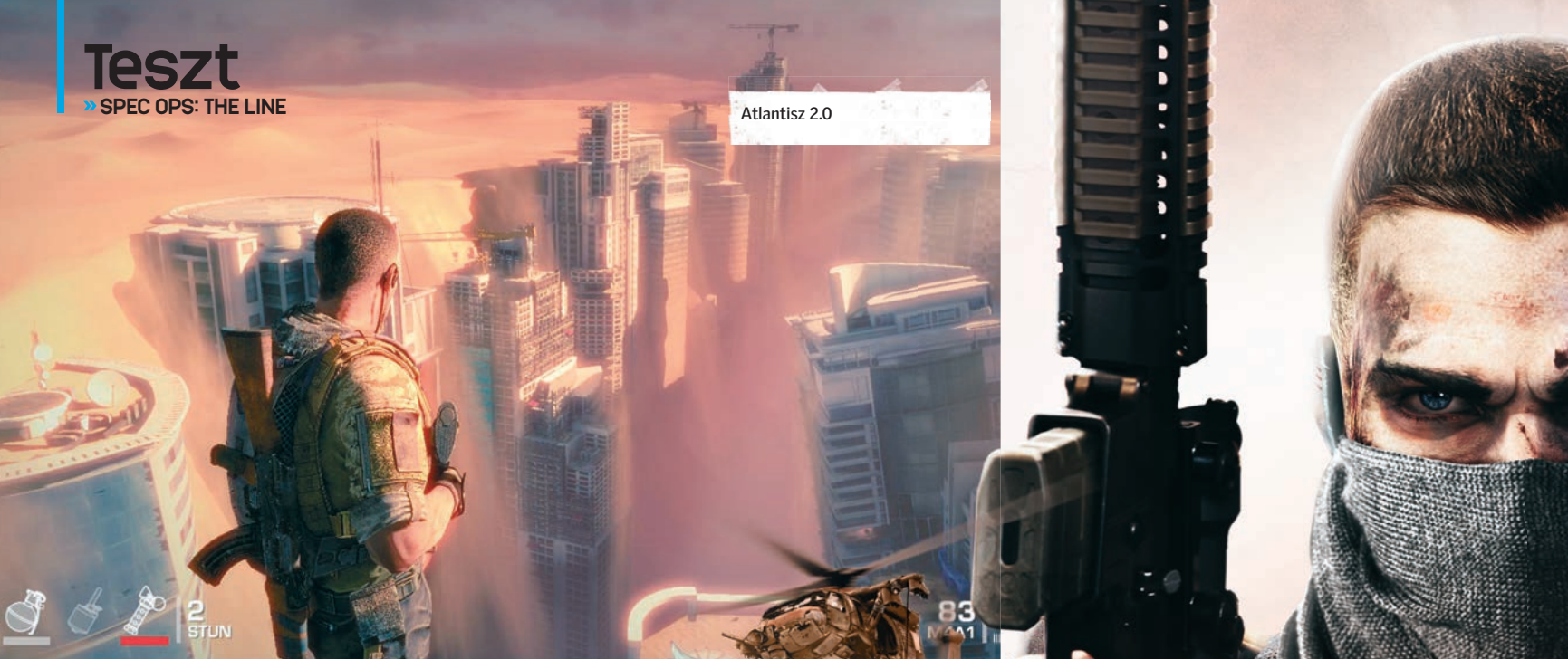
Intel Pentium D 3 GHz, 2GB RAM, VGA (shader 4.0)

- + jó multi
- + Guerilla mód
- + testreszabható fegyverek
- nem túl szép
- egyszerű csapatarányítás

DUNCAN

Az egyjátékos kampányt sajnálom, de a multi sok mindenért kárpótol.

80



Isten hozott Dubaiban

SPEC OPS: THE LINE

A KI SZÖRNYEKSEL KÜZD, VI-GYÁZZON, NEHOGY BELŐLE IS SZÖRNY VÁLJÉK, S HA HOSSZAN TEKINTESZ EGY ÖRVÉNYBE, AZ ÖRVÉNY VISSZANÉZ RÁD.

1886-ban vetette papírra Friedrich Nietzsche az előbbi sorokat, s bár számtalan magvas gondolatot tulajdoníthatunk a valaha élt egyik legnagyobb hatású filozófusnak, azt bizonyára ő maga sem sejtette, hogy egy napon videojátékokkal kapcsolatban is elhangzik a neve. Tisztában vagyok vele, hogy a fenti idézettel kezdődött hajdanán a *Baldur's Gate*, de mondanivalója legalább annyira helyénvaló a *Spec Ops: The Line* esetében, mint a BioWare legendás szerepjátékáiban.

AZ ÁTKOZOTT 33-ASOK

Így emlegetik a háborús hős, John Konrad ezredes önkénteseit, akik közvetlen parancsot tagadtak meg, amikor Dubaiban maradtak, hogy segítsenek a magukra hagyott civileken. A gazdagok és hatalmasok már akkor menteni igyekeztek a bőrüket (sokuk repülője le is zuhant), amikor nyilvánvalóvá vált, hogy nem a szokásos homokviharok söpörnek végig a városban, amelyek után csak takarítani kell egy keveset, és minden olyan lesz, mint korábban. Az órákból napok lettek, a napokból hetek, az emberek nem tudták, kihez forduljanak, kitől kérjenek segítséget. Ekkor érkezett meg Konrad, aki konvojba szervezett

1300 nőt, öreget és gyermeket, s megkísérelte a várost a külvilágtól gyakorlatilag hermetikusan elzáró viharfalat áttörve kijuttatni őket. Utolsó üzenete szerint nem sikerült a vállalkozás, százakat fojtott meg a homok, minden remény odaveszett.

Ez hat hónappal ezelőtt történt. Fél éven át tétlenül ültek a vezetők, csak nézék, ahogy haldoklik az egykoron tündöklő város. Ekkor váratlanul rádióüzenet csendül az éterben, még mindig vannak túlélők, talán nem késő. Ám ahelyett, hogy fejjel előre – a későbbiek ismeretében – a biztos pusztulásba rohannának a mentőcsapatok, egy SFOD-D különítményt indítanak útnak azzal a céllal, hogy felderítse a helyzetet, kapcsolatot teremtsen a túlélőkkel, majd megszerveze az evakuálást.

A háromfős csapat élére Martin Walker százados jelentkezik, aki törleszteni akar az ezredesnek, amiért az egy kabuli bevetésén megmentette az életét. A nem éppen veszálytelen kalandra a nehézfegyverek és a robbanószerek szakértőjeként Adams hadnagy, valamint az elektronikáért és a kommunikációért is felelős mesterlövészként Lugo őrmester kíséri el.

AZ ÖRDÖG JOBB ÉS BAL KEZE

Nélkülük az egész vállalkozás öngyilkos küldetés lenne, amit magunk is megtapasztalunk, amikor a történet éppen azt igényli,

Az RPG-k olyanok, mint a farmerok: sohasem mennek ki a divatból

INFO

Kiadó **2K Games**

Fejlesztő **Yager Development**

Platform

PC, PS3, Xbox 360

Röviden Martin Walker százados és csapata túlélőket keresni indult a homokviharok dúlta Dubaiba, de csak a háború pokla várt rájuk ebben a TPS-ben.

**PEGI 18+
ESRB: M**

Hűséget fogadok az Amerikai Egyesült Államok zászlajának és a Köztársaságnak, melyet jelképez, egy Nemzet Isten alatt, oszthatatlan, szabadsággal és igazsággal mindenkinék

HA TE MONDOD

Michael Kempson, producer Yager Development: „Egyáltalán nem vettünk át semmit a sorozat korábbi részeiből. Miután szabad kezet kaptunk a kiadótól, úgy döntöttünk, valami újat akarunk csinálni.”

A VIHARBAN AZ ORRUNKIG SEM LÁTUNK, A FEGYVEREINKKEL KÉPTELENEK VAGYUNK PONTOSAN CÉLOZNI, A KAMERA IS ÚGY IMBOLYOG, MINTHA A SZÉL RÁNGATNÁ.

Vérben úszó homokozó

Nagy szívfájdalmat okozott, hogy a teszt írásakor (két héttel a *SO: TL* premierje előtt) még nem álltak készen arra a multiplayer szerverek, hogy fogadják a játékosok első hullámaikat, s ezért nem tudtam kivenni a részem a Konrad ezredeshez hű (*Damned*) és a fel-lázadt (*Exiles*) katonák között zajló háborúból.

Azt is furcsállom, hogy egyetlen dedikált multiplayer öcsivel vagy trófeával sem rendelkezik a játék, mintha nem számítana átütő sikerre a Darkside Games fejlesztette többjátékos módok részéről a kiadó. Pedig már akét évvel ezelőtti bétában is látszott, hogy a térképek egyes részei közötti szintkülönbségek, az azok áthidalására szolgáló drótkötelek, az ellenfél nyakába zúdítható homoklavina nyakon öntve a *CoD*-ok fejlődési rendszerével (klasszok, szintlépés, percek stb.) képes lehet akár hosszabb távon is lekötöni a reménybeli rajongókat. Arról nem is szólva, hogy az időnként feltámadó homokviharok a legátgondoltabb stratégiát is kaotikus fejtelenségévé változtatják.

A szokásos *Deathmatch* (itt *Mutiny*), *King of the Hill* (ezúttal *Rally Point*) mellett debütál a vadonatúj *Buried*, amiben két négy-négy fős csapat feszül egymásnak. Mindkét félnek három-három stratégiai fontosságú célpontot kell megsemmisítenie ahhoz, hogy felfedje magát a végső cél.



hogy ilyen-olyan módon elszeparálódjunk tőlük. Ekkor hiányoljuk majd Lugo humorát és Adams tárgyilagosságát igazán. Pontosabban nemcsak ilyenkor, hiszen velünk együtt olyan szörnyűségeknek lesznek tanúi, amelyek hatására úgy kiesnek a többévnnyi szolgálat során rájuk rakódott kőkemény macsószeréből, hogy soha többé nem lesznek képesek ugyanúgy gondolkodni és viselkedni, mint azelőtt. A golyózáporban kóttetett barátságot és bajtársiasságot lassan felváltja a bizalmatlanság és a paranoia, egyre inkább kételkedni kezdenek a küldetés céljában és fontosságában, megkérdőjelezzik Walker parancsait, tetteik helyességét. Még az is előfordul, hogy egy különösen heves meg-rázkódástát átélve elveszítik a fejüket, és egymásnak esnek. Röviden és velősen: kiderül, hogy ők is csak emberek, nem pedig kíméletlen gyilkológépek, amiket a se-reg szeretett volna faragni belőlük.

Eltérő habitusuk olyan helyzetek alatt nyilvánul meg leginkább, amikor valamilyen külső oknál fogva döntéskényszerbe kerülnek. A kivégzésre elhurcolt civileket szabadítsák ki, vagy inkább a fogságba esett CIA ügynököt próbálják megmenteni, aki létfontosságú információival szolgálhat a Dubaiban zajló véres konfliktust illetően? Adams azért könyörög, hogy az ártatlanokat mentsük, míg Lugo a küldetés sikerének veszélyeztetése helyett honfitársa életét óvna meg. Feloldhatatlan dilemma. Bárhogyan is döntünk, emberek fognak meghalni, vér mocskolja be a kezünket, s ez még csak a kezdet. Tehát mint említettem, embereink nélkül komoly bajban lennénk, és leszünk is. Azokban a magányos pillanatokban olyan sebezhetőnek érezzük majd magun-

kat, mint az utóbbi hónapokban egyetlen más játékban sem. Amikor egy-két szerencsés találat elég ahhoz, hogy homokba harapjunk, akkor a véráramunkba pumpálódó adrenalin hatása alatt kiélesedett érzékekkel figyelünk a legkisebb moccnáásra, és gondolkodás nélkül húzzuk meg a ravaszt, üvöltve verjük agyon puskatussal a felénk rohanó keses támadót. Minden lövésünknek találnia kell, minden találatnak ölnie kell, és minden halál közelebb visz bennünket ahhoz a perchez, amikor megtörik a támadók lendülete, enyhül a nyomás, és megérkezik a felmentő se-reg a kétségek ellenére mégiscsak hűséges társaink képében.

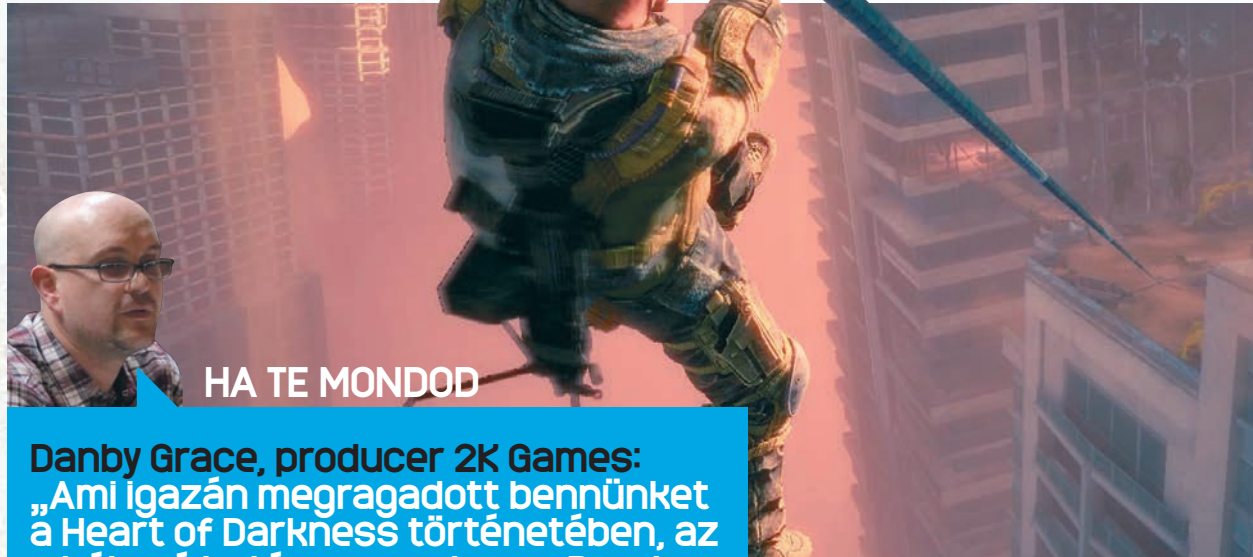
Személy szerint nem bántam volna, ha szabadabb kezet kaptunk volna irányításuk felett, és meghatározhatnánk, hogy mikor és merre menjenek, hova vonuljanak fedezékbe, ám a fejlesztők valamilyen oknál fogva ezt nem látták jónak, és korlátozott kontrollt engedélyeztek fölöttük. Ennélfogva mindössze arra van lehetőségünk, hogy likvidálandó célpontokat jelöljünk ki számukra, villanógránátos zavarást-bénítást kérjünk tőlük, vagy szóljunk az egyiknek, hogy ugyan vonszolja már oda a hátsóját a másikhoz, és segítsen neki talpra kecmeregni, mielőtt még elvezene a szerencsétlen. Maguktól ugyanis nem látják el egymás sebeit, rólunk pedig teljesen megfelelkeznek – már annak idején a *Gears of War*ban is zavart, hogy tőlünk elvárják a segítséget társaink, de mi csak dögölünk meg szépen ott, ahol vagyunk.

FEHÉRFOSZFOROS POKOL

Érdemes még néhány gondolat erejéig visszakanyarodni a történethez, ami FPS-hez mérten meglepően kidolgo-

zött. Nem tréfáltak a Yager srácai, amikor a kultikus Apokalipszis most című filmhez, pontosabban az annak alapjául szolgáló Joseph Conrad kisregényhez, a Heart of Darknesshez hasonlították művüket. Az a pillanat, amikor Walkerék rájönnek, hogy nemcsak a helyiek ellenségesek velük – ahelyett, hogy messiásként várnák megszabadítóikat, ugye –, hanem a 33-asok is gondolkodás nélkül tüzet nyitnak rájuk, kárpótol az összes, a háborút valamiféle hősiesség, magasztos dologként bemutató *Call of Duty*-ért, *Medal of Honor*-ért, *Ghost Recon*-ért és *Rainbow Six*-ért, amit az elmúlt évtizedben marketingre költött dollárszázmilliókkal leeresztettek a torkunkon. Walkerék kétségbeesetten győzködik egykori bajtársait, hogy ők bizony segíteni jöttek, semmi közük a CIA-hoz, valamint annak ügynökei által feltűzött és felfegyverzett helybéliekhez. Könyörgésük süket fülekre talal, s hacsak nem akarnak meghalni, kénytelenek viszonzni a tüzet.

Ez a *Spec Ops: The Line* legnagyobb erőssége: hitelesen bemutatni a háborút, és azt, hogy miként hámozza le az emberről a civilizációs mázt, csupaszítja le egészen azzá az ösztönlénnyé, aki évmilliókkal ezelőtt felmarkolt egy súlyos követ, és addig ütötte a hozzá hasonló majomszabású koponyáját vele, míg csak véres, agyvelődarabkákkal és csontszilánkokkal tarkított paca nem maradt belőle. Mindezt egy nőstényért vagy egy finomabb falatért, netán jobb hálólhelyért. Ezek vagyunk mi, emberek – ezek voltunk, és ezek is maradtunk. Ölünk, ha szükséges, de akkor is, ha nem. Azért ölünk, mert élvezzük. Csakis azért rándul görcsbe a gyomrunk és akarja a lehető legrövidebb és leggyorsabb úton kiadni magából tartalmát, mert nem szoktunk még hozzá ahhoz, hogy végigsétáljunk egy megerősített ellenőrzési ponton, amit percekkel korábban magunk változtattunk izzó pokollá fehérfoszforos gyújtógránátokkal.



HA TE MONDOD

Danby Grace, producer 2K Games:
„Ami igazán megragadott bennünket a Heart of Darkness történetében, az a háború hatása az emberre. Ronda egy dolog, ami bedarálja és kiköpi az embert. Ez érdekelt bennünket, ezt akartuk mi is elmesélni.”

Az artikulálatlan halálsikolyok, a kintől eltorzult segélykiáltások, a magukat vakon és megcsonkítva, összegezve vonszoló egyszer volt emberek. Mi tettük ezt? Igen. Elkerülhetetlen volt? Talán. Lett volna más megoldás? Nem valószínű. Megrázó, kegyetlen, sokkoló, valóságos, igazi háború, valódi konfliktus, ami nem valamilyen meghatározhatatlan célú terrrorszervezet és valamelyik nagyhatalom között folyik, hanem olyan emberek vívják, akik már mindent láttak, mindent átéltek, akik éhesek, szomjasak és elgyötörtek, de élni akarnak.

NINCS KEGYELEM

Éppen ezért kíméletlenül harcolnak, ráadásul szokatlanul pontosan céloznak,

ami azzal jár együtt, hogy már normál nehézségi szinten is gyakran adjuk be a kulcsot, hiszen embereinkkel ellentétben nem viseljük jól az ólommérgezést. Kéttucat létező fegyvertípussal osztják az áldást, s bár mi egy M4A1 karabéllyal és egy 9 millis pisztollyal kezdjük a kalandot, a végére szinte biztos, hogy mindegyik megfordul a kezünkben. Ez jórészt annak köszönhető, hogy az ellenfelek alig hagynak hátra maguk után löszert (többet kapunk, ha szó szerint kiverjük belőlük), az újratöltéshez használatos táskákkal is csinján bántak a fejlesztők, és egyébként sem vihetünk magunkkal túl sok töltenyt. A stukkektől a géppisztolyok, söréteseken és rohampuskákra át a géppuskákig, grá-

nát- és rakétavetőkhöz mindent megtalálunk, ráadásul jelentős részük másodlagos tüzelési móddal (pl. hangtompítóval vagy sorozatlövésessel) is rendelkezik. A legtöbb ellenféllel simán végez is néhány golyó, de az elit egységek már kevlármellényben rohagnak. Közülük is kiemelkedik az ún. Heavy, a tetőtől talpig páncélozott géppuskás alak, akiből egy is sok. Ha meglátjátok, gránátot neki, és ne spóroljatok a löszerral, mert ha nem ütitek ki hamar, végetek. Általánosságban elmondható, hogy a katonák szeretik használni a fedezékeket, sokszor úgy lőnek ránk, hogy még a fejüket sem dugják ki, s bár mi is úgy simulunk majd a sivatagi nap sugaraitól felhevült betontömbökhöz, mint Marikához az első igazán forró balatoni éjszakán, azért nem árt tudni, hogy a nagyobb kaliberű fegyverek – gondolok itt a rögzített lövegtoronyokra, a helikopterek gépágyúira vagy a páncélokra – képesek szétszedni a tereptárgyak némelyikét.

A közel-keleten Munkácsy Krisztus-trilógiája helyett inkább az effajta késői szürrealista, kortárs művészet az irányadó

” EZ A SPEC OPS: THE LINE LEGNAGYOBB ERŐSSÉGE: HITELESEN BEMUTATNI A HÁBORÚT, ÉS AZT, HOGY MIKÉNT HÁMOZZA LE AZ EMBERRŐL A CIVILIZÁCIÓS MÁZT.

LENNI VAGY NEM LENNI?

Februárban jött a hír, hogy a 2K Games váratlanul úgy döntött, kivesszük a játékból a kooperatív missziókat. Már javában kapartuk rá a homokot, amikor – újfent minden előjel nélkül – az E3 alatt visszatáncolt a kiadó, és közölte, hogy mégis csak kapunk négy, a kampánytól független kooperatív küldetést.

A végtelenbe és tovább

Máskor általában nem szoktam gránátokat (ezúttal repesz, tapadós és villanó fajtából választhatunk) dobálni, vagyok olyan elvetemült, hogy megkérdőjelezem használhatóságukat, hiszen gyakran körülményes a célzás, hajlamosak elpattogni, visszatérni a feladóhoz, és így tovább. Most viszont akár ódákat is zenghetnék róluk mindenmű elfogultság nélkül, hiszen abban a pillanatban, amikor a színek teljesen kifakulnak, ütemes szívdobbanásunk elnyomja a puskaropogás zaját is – magyarán olyan közel állunk a halálhoz, hogy megszámlálhatjuk a lyukas fogakat szélesre tátott szájában –, kevés csodálatosabb dolog létezik, mint az a nagyot pukkanó tojásdad játékszer, ami úgy felkavarja a homokot, hogy utána néhány másodpercig az orrunkig sem látunk. De nemcsak mi, ellenségeink sem, akik legfeljebb vaktában megeresztenek még néhány sorozatot, de el már nem nagyon találunk. Ha valamiben, akkor a *Spec Ops: The Line*-ban nagyon igaz, hogy aki időt nyer, életet nyer.

A legizgalmasabb tényező a harcokban azonban a már sokat emlegetett homok. Többször nyílik lehetőségünk arra, hogy a helyzetet felismerve vére menő harc helyett egy jól irányzott sorozattal ripityára robbantott üvegtábla mögül (a viharok valóságos homokhegyeket halmoztak fel az üveg- és acélrengtegben) kiömlő több tonnányi homokkal törjünk fel egy-egy géppuskafészekkel megerősített harcállást. Ugyanakkor ez ránk is igaz, jobb, ha megnézzük, hova vacokoljuk be magunkat, hiszen sem a hátunk mögött, fejünk fölött tornyosuló homokfal, sem a robbanásveszélyre utaló jelzéssel ellátott hordók, generátorok stb. mellé behúzódni nem szerencsés az álmoskönyv szerint. A homok tehát új szintet visz a harcokba, mégpedig a vöröset. Egészen pontosan arra gondolok, hogy a történet egyes pontjain vihar kerekedik, felkapja a mikroszkopikus szemcséket, vörösbe borítja a horizontot, és ostromol élő, élettelen. Levált burkolatdarabok húznak el a fejünk mellett. A viharban az orrunkig sem látunk, a fegyvereinkkel képtelenek vagyunk pontosan célozni (ekkor érkezik el a shotgun ideje), a kamera is úgy imbolyog, mintha a szél rángatná. Még parancsokat sem tudunk adni a társaknak.

DUBAI, TE CSODÁS

Azok az ismerőseim, akik már jártak a Közel-Kelet ultramodern, ugyanakkor kissé giccses ékkövében, kivétel nélkül áradoztak a városról. Az eddigi-

eket olvasva olybá tűnhet, mintha magam is csupa klassz dolgot láttam volna virtuális dubai kirándulásom során, amelynek időtartamát az elhalálózásokat leszámítva 8 és 10 óra közé lőném be. Az igazság azonban ennél árnyaltabb, hiszen nem vágtam magam például hanyatt a korrek, ám korántsem kiemelkedő grafikától. Hiába tetszetős a már-már narancsszínben pompázó homok és a felhőkarcok acélkékje által létrehozott kontraszt, ha egyszer a textúrák számos helyen zavaróan alacsony felbontásúak, arról nem is beszélve, hogy gyakran kévsé rajzolódnak ki. Ezzel a jelenséggel főként az átvezető videóknál találkozunk. Azt sem bántam volna, ha többször fordíthatjuk a homokot a javunkra harc közben, ha nagyobb szabadságot kapunk társaink irányítása felett, esetleg löszert is kérhetnénk tőlük, ha nagyon megszorulunk, a fegyverek cserélgetéséről nem is beszélve. S ha már itt tartunk, hatalmas ziccet hagyott ki a Yager azzal, hogy nem játszhatjuk végig kooperatívban is a *CoD*-okat is megszegyenítő mértékben agyonszkriptelt kampányt. Végezetül már csak annyit tennék hozzá, hogy olyan morális helyzetekbe kényszerítettek a Yager lányai és fiai, amelyekre nem voltam felkészülve, s még úgy is többet kaptam a *Spec Ops: The Line*-tól, mint akármeilyik katonai lövöldétől, hogy döntéseim következményei nem, vagy csak alig különböztek egymástól.

Chavalier

HARDVER

Intel Core 2 Duo 2 GHz / AMD Athlon 64 X2 CPU, 2 GB RAM, 6 GB HDD, Nvidia GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600 XT GPU, internetkapcsolat az online aktiváláshoz

- + végig izgalmas és fordulatos történet
- + kihívást jelentő harcok
- + sokkoló jelenetek
- néha túlságosan is brutális
- csak egyedül játszható a kampány
- korlátozott kontroll a társak felett

CHAVALIER

Ha anélkül akarod megismerni aháború borzalmait, hogy az életed kockáztatná, ez ate játékdod.

84

Az igazság vak, igaz, Justitia?

Egy kihalt faj lábai alatt öldöklök egymást egy kihálóban lévő faj egyedét...

A dögös szöke félbevág

LOLLIPOP CHAINSAW



INFO

Kiadó Warner Bros

Fejlesztő

Grasshopper

Manufacture

Platform

PS3, Xbox 360

Röviden A sexi pompomlány kézbeveszi a láncfűrész és a világot fenyegető zombijárványt. Szem nem marad szárazon.

PEGI 18+
ESRB M

SZOKTÁK VOLT MONDANI, HOGY A ZOMBIJÁTÉKOK A RENESZÁNSZUKAT ÉLIK MOSTANÁBAN,

ami a valóságban annyit jelent, hogy a kiadók orra-szájba hozzák ki zombis játékaikat, mivel az elején volt egy-két hasonló alkotás, amiből piszok sokat el tudtak adni. Divat lett a zombitrancsírozás, a baj csak az, hogy egy idő után már unalmassá válik minden játékban ugyanazokat a bomló hullákat felaprítani. Ezt a trendet megláthatta Suda51, a neves sztárdizájnér, és arra gondolt, hogy elkészíti minden idők legviccesebb zombihentelős játékát nagymellű és szöke főszereplőként, nyálkával, szívecskés láncfűrészrel és egy rakat cseppet sem ijesztő zombival. Bevallom őszintén, amikor először hallottam az ötletéről, csak legyintettem rá, mondván, ismét egy elborult japán marhaság, amivel úgysem fogok játszani. Aztán másfél hónappal ezelőtt meglátogattott minket a magyar forgalmazó, hozott egy kétpályás demót, és a teljes szerkesztőség egy emberként beleszeretett a játékba.

BUFFY VAGY JULIET?

Aki mélyreható történetet vár a *Lollipop Chainsaw* készítőitől, az már most lapozzon, mert olyat nem fog találni. A fejlesztők ugyan összeálltak James Gunn amerikai író/rendező/színész nagysággal (ittthon annyira nincsenek a köztudatban a filmjei, inkább a fekete humorral átszótt történetek szerepelnek a profiljában), de az eredmény inkább az átlagos környéken mozog.

A főhős Juliet Starling, amerikai gimis kiscsaj, aki éppen aznap ünnepli a 18. születésnapját. Aztán bekövetkezik, aminek be kell következnie: kitor a zombijárvány, és Juliet kedves suliját, a San Romerót (apró utalás Suda kedvenc tervezőjére) ellepik az élőhalottak. A dolgokat tovább bonyolítja, hogy Juliet szerelme, Nick épp a halálán van, mivel egy zombi megcsócsálta a

kezét. Egyetlen esélye a túlélésre Juliet, aki egy elegáns mozdulattal levágja a fejét, és misztikus képességei segítségével tartósítja azt. Hogy honnan van ez a misztikus képesség? Nagyon egyszerű: a Starlingok hosszú generációkon át zombivadások voltak, egy ilyen kis rituálé meg sem kottyan nekik. Nem tehetek róla, de akaratlanul is eszembe jut a hasonlóság a Buffy sorozattal, hiszen ott szinte szóról szóra ugyanez a felállás azzal a különbséggel, hogy ott zombik helyett vérszívó vámpírokkal kell megküzdenie a szöke és dögös főhősnőnek, aki mellesleg negyven kiló vasággal együtt.

EGY NEHÉZ NAP KRÓNIKÁJA

Maga a játék egy szerepjátékelemekkel (minimálisan) dúsított hack and slash, ahol hat (amennyiben nem számoljuk a nyülfarknyi prólógust) pályán keresztül kell a zombikat hantelni. A legutolsó zombis játék (*Yakuza: Dead Souls*), amivel volt szerencsém játszani, elkövette azt a hibát, hogy szinte mindegyik pálya ugyanolyan környezetben játszódott, nem volt semmi, aminek láttán elégedetten csettintettem volna.

A *Lollipop Chainsaw* szerencsére egészen más utat választott. Minden egyes helyszín, amit Juliet meglátogat, teljesen más környezetben játszódik, sőt egészen más játékelemekkel is találkozhatunk. Halálosan unom azokat a játékokat, ahol a bevezető küldetések alatt elővlik a fejlesztők az összes puskaporukat, aztán a végéig ugyanazokat az elemeket variálják azzal a különbséggel, hogy kicsit erősebb ellenfelek jönnek új skinnel. A *Lollipop Chainsaw*-ban az egyik kedvenc részem az iskolai kosárlabdameccs volt, ahol a néhai kosárlabdacsapat tagjait kellett lefejeznünk, így szereve pontokat. Időnként beszaladt egy védő is, akét gyorsan le kellett csapni, mivel az még a legjobban leszedte a „labdákat”. Mondanom sem kell, lehetett hárompontos dobásokat is eszközölni. Aztán ott volt a tortás rész, ahol a gonosz zombik

aláaknázták Juliet tortáját, illetve igyekeztek felrobbantani azt.

Az iskola után meglátogattunk egy szép nagy farmot, ahol az ott növő „varázsgombáknak” köszönhetően furcsa hallucinációink lettnek. Itt találkoztunk először a fiatalabb Starling lánnyal, aki egy megvadult iskolabuszsal döntötte romba a gazdaságot és az azt vezető zombifarmereket. Ezt követte a nyolcvanas évek hangulatát idéző játéktér, ahol retró videójátékok egész során kellett átküzdenünk magunkat. Az egyik pillanatban még egy Pac-man játék menekülője vagyunk, aztán egy hirtelen váltással a Pong virtuális terében találjuk magunkat. A következő emlékképünk meg egy Impossible Mission platformjáték, ahol liftekkel kell feljutnunk a legfelső szintre és kerülgetni a zombiellenfeleket. Nem maradhattak ki a pályákat lezáró főbosok sem, ezek külön stratégiát igényeltek, és általában brutális, de egyben vicces halált halaltak láncfűrészünk hathatós közreműködésével. Egyszerűen zseniális! Így kell lekötöni a játékosok figyelmét hosszú órákra.

ISMÉTLÉS A TUDÁS...

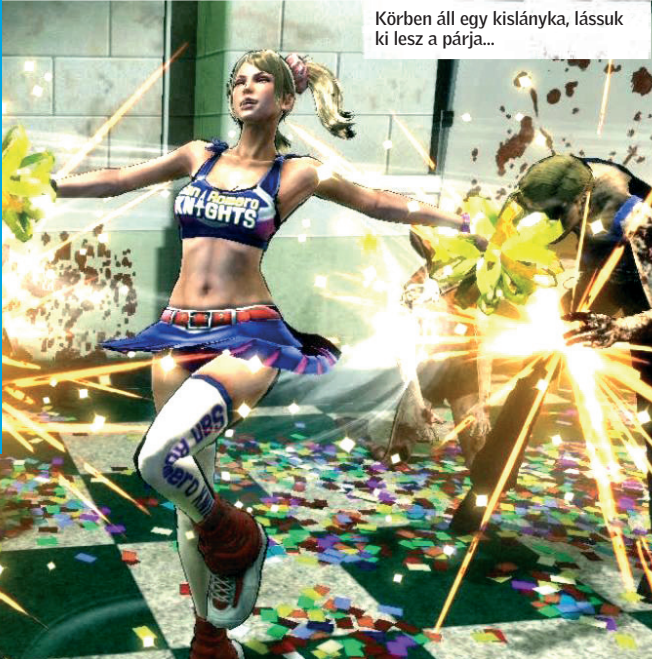
Első alkalommal sikerült hat óra alatt végigtolonom a játékot, ami ránézésre nem tűnik olyan soknak, de van olyan jó a *Lollipop Chainsaw*, hogy végigvigyük másodsorra is nehezebb fokozaton. A legtöbb videójátékban nem igazán ösztönzik a játékosokat arra, hogy még egyszer nekifussanak, az a nyomoronc kis acsi általában nem éri meg a fáradságot. A *Lollipop* ezen a téren is kilóg a tömegből.

Normál fokozaton játszva elég könnyű, szerintem ez lehet az oka annak, hogy ilyen gyorsan sikerült végigvinni. Aztán hardon beindul a móka, ott már nem elég az, ha ész nélkül nyomogatjuk a gombokat, a nevesített zombik gyorsan ledarálják az életerőnket. A megoldás a kombókban, illetve a különféle fejlesztésekben (több élet-erő, nagyobb erő, mozgékonyság...) lakozik (eze-

TARA STRONG – A HANG, AMIT ISMERÜNK

Juliet hangját a fantasztikus Tara Strong kölcsönzi, egy a harmincas éveiben járó kanadai színésznő, aki főként videójátékokban és animációs sorozatokban szerepel. Tara olyan játékokban csillogtatta már meg tudását és orgánáját, mint például az *Arkham City* (Harley Quinn), az *Icwind Dale* (Yxunomei), a *Star Wars: The Old Republic* (Risha) vagy a *Ninja Gaiden Sigma* (Rachel). A felsorolás persze nem teljes, mivel az elmúlt 12 évben 70-nél is több játékban szerepelt a hangja. Jelenleg Kaliforniában él férjével, két fiával és a kutyájával, miközben egy internetes céget vezet, mely azoknak a vállalkozó szellemű fiataloknak nyújt segítséget, akik a szinkronszínészi szakmában szeretnének elhelyezkedni.

Körben áll egy kislányka, lássuk ki lesz a párja...



Az eszelős tekintet mögött érző lélek és egy harcművész mester lapul





HA TE MONDOD

Scott Warr, dizáner: „Amikor az első videót megláttam a játékról, azonnal tudtam, hogy dolgozni akarok rajta. És amikor megkérdezték, hogy tudom-e, kicsoda Suda51, majd elájultam! Egy álom vált valóra...”

ket a fejlesztéseket egy webshopon keresztül vehetjük meg az összegyűjtött érmék felhasználásával). Ezek természetesen átvihetők, szóval aki végigjátszotta normálisan, az már az erősebb Juliettel fog csatába indulni legközelebb. Nehezebb szinten ráadásul új zombiellenfelek is megjelennek, padlót fogtam, amikor felbukkant az öreg zombinéni bevásárlókocsival.

AKIÉRT A LÁNCFŰRÉSZ SZÓL...

Juliet mozgáskultúrája meglehetősen kifinomult, gondolom ez a sok éven keresztül pompomlány-edzéseknek köszönhető. Villámgyors ütésekkel és rúgásokkal fegyvermezi a zombikat, de ez nemcsak amolyan kötelező játéktechnikai elem (mint például a *Dead Souls*ban), itt ténylegesen van értelme, mivel egy idő után a szétvert zom-

Az egyedi ruhakölteményeket, mint például ezt a bikinit, a platinamedálok felhasználásával vehetjük meg. Ruhacserét csak két pálya között eszközölhetünk

bik lebénulnak, s ilyenkor teljesen védtelemek. Ráadásul ha sikerül több zombit egymás mellé terelnünk és egy mozdulattal levágni a fejüket, akkor bónusz jutalomban részesülünk. Láncfűrészt a második pályán (stadion) továbbfejleszhetjük rakétavetőnek. Egy baseball játék résztvevői leszünk, ahol feladatunk, hogy a hazafutó játékost (Nick barátunk az egy fejletlen zombi testén) megvédelmezzünk a csúf zombidobóktól és az élőhalott pompomlányoktól. Fergeteges!

A cikk elején említettem Nick levágott fejét, amit Juliet az övéen hord. Nick végigkommentálja az eseményeket, de gyakorlati haszna is van. Időnként megjelennek kék, fej nélküli zombik, ezekre rá kell tenünk Nick fejét, majd egy apró minijátékot végigvinni (nem kell megjedni, ezek elég könnyű játékok; hacsak nem reménytelenül béna valaki, simán megoldja első nekifutásra). Siker esetén Nick felrobbant egy áthatolhatatlan akadályt, vagy nemes egyszerűséggel átdobja Julietet a következő helyszínre. Nem korszakalkotó játékelem, de tökéletes arra, hogy megtörje a zombigyilkolás monotóniáját.

MOCOSKOS A SZÁJA, DE JÓL ÁLL NEKI

Érdekes módon azt a bizonyos 18-as karikát nem a vérgőzös zombiconkolásokért (pedig az is van benne bőven, de inkább csak elnagyolva) kapta a *Lollipop*, hanem a játékban szereplő igencsak mocskos beszólásokért. Az már bizonyos, hogy a világ prűd részén a játék bizonyos részei kiverik a biztosítékot; Suda51 és kreatív csapata számára nincsenek tabutémák, mindenből viccet csinálnak, lehetőleg jó mocskosat. Juliet és Nick szinte végigpletykálja az egész játékot, sokszor kaptam magam azon, hogy nem tudok odafigyelni rendesen a harcra, mert inkább a párbeszéd fordítására koncentrálok. A szövegek mellett a képi humort sem kell nélkülöznünk, nem hiszem, hogy volna még egy olyan játék a piacon, ahol azért kapunk acsit, ha sikerül a főszereplő miniszoknyája alá benézniük. Ez

persze csak a jéghegy csúcsa, a figyelmes játékosok számtalan ilyen és ehhez hasonló geget találhatnak.

A képi világ megjelenítéséért az Unreal Engine 3-as a felelős, mely teszi tisztességgel a dolgát, de azért olyan nagy csodákat ne várjunk tőle. Juliet kinézete és mozgása eszméletlenül szép, de a többi modell és textúra kidolgozása hagy némi kívánnivalót maga után, ami azonban menet közben kicsit sem lesz zavaró. Az összekötő videók egy része a motorral készült, de lesznek nagyon hangulatos rajzolt epizódok is.

JULIET HATTYÚDALA

A nyár egyik legkellemesebb játéka lett számomra a *Lollipop Chainsaw*. Humoros, kellemes kikapcsolódást nyújt, tele van remek utalásokkal, szenzációs a pályákon található egyedi zenei felhozatal – csak ajánlani tudom mindenkinek. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem találtam benne kifogásolnivalót (mégis milyen dolog, hogy ebből is kispórolták a coop lehetőséget a fejlesztők), de ezek csak amolyan kákán is csomót kereső nyavalygások. Egy a lényeg: aki felhőtlen kikapcsolódásra vágyik és nem ijed meg a rajzolt vér látványától, valamint a velős beszólásoktól, az bátran szerezze be a *Lollipop Chainsaw*-t, nem fog csalódnai.

Mocsy

- + elborult humor
- + élvezetes minijátékok
- + nem veszi magát komolyan
- hiányzik a coop
- alig hat óra alatt végigjátszható

MOCSY

Beteg, nagyon beteg, de rendkívül szórakoztató. Még akkor is, ha valaki már unja a zombitrancsírozást.

87

”NEM HISZEM, HOGY VOLNA MÉG EGY OLYAN JÁTÉK A PIACON, AHOL AZÉRT KAPUNK ACSIT, HA SIKERÜL BENÉZNÜNK A FŐSZEREPLŐ MINISZOKNYAJA ALÁ

A *Dirt: Showdown* a méltán híres Colin McRae Rally széria spin-offja, ráadásul az első árkád játék a sorozatból

DIRT: SHOWDOWN



INFO

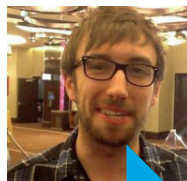
Kiadó **Codemasters**
Fejlesztő **Codemasters Southam**
Platform
PS3, Xbox 360, PC
Röviden Körversenyek, roncsderbik és kevésbé árkád vezetés-technikai megmérettetések, melyek mindenki számára tartogat(hat)nak kihívásokat.
PEGI 7+
ESRB E10+



MEGLEPŐEN JÓ ÉS IZGALMAS VOLT ELSŐ NEKIFUTÁSRA, pedig bevallom őszintén, elég nehezen vitt rá a lélek, hogy kipróbáljam. Az ilyen stílusú játékhöz képest ebben nagyon változatos pályák vannak, és ha elkezded játszani, egy darabig biztosan nem fogod tudni lerakni a kontrollert. Kétfajta offline játszható, single-player mód van benne, a Joyride és a Showdown Tour. Mindkettő különlegesnek mondható a maga nemében, tudnak nyújtani valami pluszt az eddig ilyen kategóriában megjelent játékokhoz képest.

JOYRIDE JÁTÉKMÓD

Ez egy technikás freerun pálya kétféle választható helyszínnel, ahol különböző küldetések és gyűjthető dolgokat lehet felvenni. A küldetések lényegében egyszerűbb feladatok teljesítését jelentik, például ugrass át valami fölé, driftelj egy adott ponton vagy valami körül, törj át akadályokat. A gyűjthető tárgyak pedig a pálya eldugottabb pontjain rejtőznek, így azok összeszedéséhez csak türelem szükséges.



HA TE MONDOD

Iain Smith, segédproducer, Codemasters:
„Ilyenfajta rongálás régóta nem került már ennyire tömör formában piacra.”

Ez a játékmód leginkább készségfejlesztésre való, meg arra, hogy – kiszakadva a versenyzés világából – egyedül autózhass, megkötések nélkül.

SHOWDOWN TOUR

A Joyride-dal szemben ez a mocskos, agresszív versenyzésről szól. Az ellenfelek autóit mozgásképtelenné téve kell a csúcsra jutnod. Mindez persze nem olyan egyszerű ám, mint ahogy elsőre tűnhet, hisz eltart egy darabig, míg az ember belerázódik, és kiismeri magát a különböző készségekre dedikált pályák rengetegében. Először is van négy, egyre nehezedő session, amelyek sorban unlockolhatók, amint legalább bronzra befejezed az előtte lévő szinteket. Ezek a következők: Pro, AllStar, Champion és Legend. Mindegyikben egy rakat pálya található különböző célokkal, amiket nagyjából három főbb kategóriára lehet bontani: versenyzés, roncsderbi és egy Gymkhanának nevezett csoport, ami a játékos technikai képességeit dolgoztatja meg.

RACING

Az itteni pályák mindegyike valamiféle körverseny, hét ellenféllel. A Race-off talán a leg-

egyszerűbb közülük, ebben a nehezítés csak annyi, hogy a pálya tele van ugratókkal, lassítókkal, szeméttel vagy egyéb akadályozó tárgyakkal. Ehhez képest az 8-Ball annyiban más, hogy – mint a nevéből is látszik – egy nyolcas alakú pályán kell menni, ahol a kereszteződésben elég nagy az esély arra, hogy telibekapsz valakit, vagy téged zúznak össze. A kategória harmadik versenymódja a Domination: a szakaszokra osztott pályán célod az, hogy ezek mindegyikén tiéd legyen a legjobb részidő. Általában több kört is meg kell tenni, így simán elveszíthetsz egy szakaszt, ahol előzőleg még te voltál a legjobb.

DEMOLITION

Csakis a pusztításról szól, nem igényel semmiféle technikát. Az itt fellelhető pályák közül van két nagyon hasonló, a Rampage és a Knock Out, amelyek lényege alapvetően annyi, hogy minél több kocsit törj össze. A játék egy arénában zajlik, így könnyű a viszonylag kis területre összezárt autókat ész nélkül vezetve is pontokat szerezni. A Knock Out annyival tud többet, hogy ott egy emelvényen van az aréna, és külön bónusz jár azért, ha le tudsz lökni valakit a pályáról. A Hard Target az előző kettőhöz képest kicsit több taktikát igényel, ugyanis itt az ellenfelek kifejezetten rád utaznak, neked pedig annyit kell tenned, hogy egy meghatározott ideig életben maradsz, miközben egyre többen és többen üldöznek. (Persze jár a pont, ha összetörsz másokat, csak közben ugye sérül a te autód is, úgyhogy nem árt az óvatosság.)



A szikrák és a boost lángcsóváival elengedhetetlen elemei a képi világnak

Pirotechnikai elemek, tűzjátékok és lángok tarkítják a sötét

GYMKHANA

Külön felidülést jelenthet azoknak, akik ennyi eszeten rombolás után autóvezetési képességeiket óhajtánák a középpontba helyezni. A Trick Rush arról szól, hogy kapsz egy időintervallumot, meg egy pályát, és minél több trükköt csinálsz, annál több pontod lesz. Ennél már érdekesebb a Head-2-Head, ahol csak egy ellenfél van (azaz legrosszabb esetben is csak második lehetsz), és egy pályán kétfelé indulva, különböző feladatokat teljesítve (drift, ugratás, helybenpörgés avagy donut) kell elsőnek beérni. Aztán pályát cseréltek, és ugyanez megint. A Smash Hunter az egész játék legtechnikásabb pályatípusa: színes habzivacsok csak arra vannak, hogy összetörned őket a kijelölt út mentén, és csak nagyon keveset hibázhatsz. Ha letérsz az útról, szinte esélyed sincs célba érni, a győzelmet nyugodtan el is felejtethed.

AZ ÁRKÁDOK ALATT

A játék kezdésekor két pálya nyitott, és ezek bármelyikének teljesítését követően egyesével lehet unlockolni a többit. Teljesítés alatt értem, hogy 3. helyezéssel még működik a dolog, de ennél rosszabb pozíció esetén már kénytelen leszel újra próbálkozni. A helyezésekért pénzültalmat kapsz, amit autók vásárlására vagy a már meglévő fejlesztésére költöhetsz. A rendelkezésre álló járgányok között szép számmal akad fiktív típus is, de ugyanúgy megtalálhatóak a valóságos márkák, amelyek

hez előre gyártott dizájnstílusok tartoznak. Nincs semmi egyedi matricázgatás, spoilerezés vagy gizada leültetés, csak a készletből mazsolázhatsz (igazán szomorú, hogy nincs kék Subarujuk). Ahogy haladsz előre a játékban, úgy kerülnek elő az említett pályák, s ezzel a metódussal tökéletesen fenn tudják tartani a játékos érdeklődését, hiszen így a *Dirt* egyáltalán nem repetitív, mindvégig izgalmas, a remek grafika és az extrém stílusú animációk miatt egyszerűen öröm játszani és nézni. Mindezen jó tulajdonságok mellett sajnos akad azért rossz is. A menürendszer feleslegesen túldíjazolt, ezzel a sok animációval valószínűleg a nagyon vagány megjelenésre törekedtek, de csak a használhatóságából vettek el vele, mert lassú lett és körülményes, arról nem is beszélve, hogy konkrétan az űrületbe kerget az erőszakos „játssz már online” filozófia. Emellett – lévén hogy árkád játékról beszélünk – élethű fizika nincs benne, képes vagy tárva-nyitva lifegő ajtóval száguldozni, és lehetetlen helyzeteket megúszni borulás nélkül. Ráadásul az egész feeling valahogy nem az igazi, hiányzik belőle valamiféle sav vagy bors, ami igazán különlegessé tudná tenni. Összefoglalva tehát jó kis játék ez a *Dirt*, bár a Colin McRae Rally-rajongók minden bizonynyal utálni fogják. Ha viszont elvonatkoztatunk az előzményektől, és nem hasonlítjuk semmihez, hanem pusztán saját kialakult benyomásainkra támaszkodunk, egy szórakoztató és remek unaloműző játékot üdvözölhetünk személyében, amit érdemes kipróbálni és végigjátszani. Egyszer.

KOX

A tökéletes takedown. Lökld le az emelvényről az ellenfelet!



HARDVER

Windows Vista/Win7, AMD Athlon 64 X2/ Intel Pentium D 3,4 GHz, 2 GB RAM, ATI Radeon HD2000 / Nvidia 8000, DirectX 11, 15 GB HDD, DirectX-kompatibilis hangkártya

- + sokféle versenymód, érdekes pályák
- + jó grafika és zene
- + árkád
- online játék erőltetése
- idegesítő menürendszer
- árkád

KOX

Elsőre szuper jónak tűnik, de valahogy mégsem motivál kellően a folytatásra.

73



ÚJ SZOLGÁLTATÁS

A *Dirt: Showdown* nemcsak a szérián belül hoz változást, hanem a RaceNet bemutatkozásával előrelépést jelent a többi codemasterses autós játék számára is. Ez az online szolgáltatás minden játékos rendelkezésére bocsát egy vezetői profilt, amivel összekapcsolhatja versenyzős játékait, és a statisztikák nyomán követése mellett egy új, nagy volumenű közösségi élményt is nyújt egyben. Például a barátaiddal közösen csatlakozhattok versenyekhez, vagy akár párbajozhattok is egymással. A RaceNetnek még saját achievement rendszere is van, amely mindenki számára látható.

”MINDVÉGIIG IZGALMAS, A REMEK GRAFIKA ÉS AZ EXTRÉM STÍLUSÚ ANIMÁCIÓK MIATT EGYSZERŰEN ÖRÖM JÁTSZANI ÉS NÉZNI

Driftelj a Golden Gate Bridge-dzsel a háttérben



Fejlövészek sebészi pontossággal

SNIPER ELITE V2



INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **Rebellion Platform**
PS3, Xbox 360, PC
Röviden Egy amerikai mesterlövészrel a második világháborús Berlin romos falai között szupertitkos megbízásokat hajtunk végre, szuperpontos lövésekkel kiiktatva az ellent.
PEGI 18+ ESRB M

GONDOLOM, NEM KEVÉS OLYAN MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS TPS-SEL TALÁLKOZTATOK MÁR, AMELYBEN A LOPAKODÁSON, ILLETVE MESTERLÖVÉSZ-TUDÁSUNK KAMATOZTATÁSÁN VOLT A HANGSÚLY.

A Rebellion éppen ezért a kicsit már megfáradt játékmenetet egy új elemmel szeretne volna feldobni: telitalálatok közben megpördül a kamera a golyó körül, majd az emberi testben – belekben, agyban, szívbén – okozott kárt is részletesen és alaposan megnézhetjük. Hűha! A Rebellion Software minden bizonnyal élhál az ilyen hatásvadász megoldásokért, igaz, azért a *Sniper Elite V2*-ben megtalálhatók a klasszikus, második világháborús mesterlövész TPS legfőbb elemei is, a millió és a küldetések helyszínei például egyértelműen visszaköszönnek más háborús játékokból és filmekből. A romos és véráztatta Berlinben járunk, egészen pontosan a város ostromának utolsó fázisa közben, amikor már a szovjet tankok és bombázók minden házat rommá lőttek. A civil lakosság ebben a játékban rég kerekelt oldott, ami azért – valljuk meg – egy kicsit illúzióromboló. Persze megértem, hogy némileg morbid lett volna civil hullákkal telepakolni az utcákat, de legalább néhány ide-oda rohangászó, szerencsétlen polgárt berakhattak volna, mert így azért nem túlsá-

gosan hiteles és életszerű ez a város. A grafika amúgy viszonylag látványos, és olyan elemeket is megtalálhatunk, mint a korabeli plakátok, melyek valamivel változatosabbá teszik az állandóan ismétlődő házakat és utcákat. Mondjuk az is igaz, hogy nem ezen a játékon fogod lemérni legújabb videokártyád grafikus képességeit, vagy hogy mit tud a konzolid/szuper tévéd, de azért a megjelenítés szódaival (no és esetleg egy kis vodkával vagy snapszal) itt is elmegy.

NA ZDAROVJE!

Ha már a vodka és snapsz is terítékre került, itt az ideje, hogy kiecsiteljük a szovjet és német katonákhoz kötődő sztorit, amely ugyan egy második világháborús mesterlövész katonáról szól, de még a legnagyobb jóindulattal sem lehetne az Ellenség a kapuknál című, hasonló témájú, epikus háborús filmhez mérni.

A főszereplő amerikai mesterlövészről például alig tudunk meg valamit a játék so-



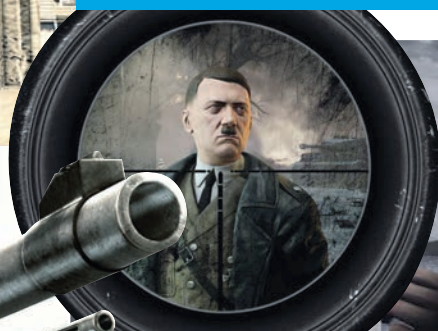
HA TE MONDOD

Tim Jones, kreatív igazgató: „Abban mondjuk mindenkivel egyetértünk, hogy fizikai ábrázolása annak, amit egy golyó a testben művel, sokkoló – még szép, hogy az! Ugyanakkor a *Call of Duty*-féle kvázi megszüpített és leegyszerűsített ábrázolása az emberölésnek számomra félelmetes.”

rán – még a *Wolfenstein*-féle BJ Blaszkovitz is kidolgozottabb karakter hozzá képest. Nem segítenek a történeten a dögunalmas átvezető részek sem, melyeket nagy lelkerővel meghallgatva megtudhattam, hogy hősünk feladata megölni néhány német tudóst, ezzel megakadályozva, hogy az oroszok kezébe kerüljenek, illetve meggátolni egy szupertitkos háborús rakéta építését. Hűha (LOL)! Az igazság azonban az, hogy hamar elfeledkezünk az egész sztoriról és inkább a német és szovjet katonák öldöklésére fogunk koncentrálni.

BUMM A FEJBE!

A játék legnagyobb részében hősünkkel különféle romos épületek tetején lapulva vagy irányítótornyokban kushadva szinte sebészi pontossággal kivitelezett lövészekkel tudunk akár egy kis hadseregnyi katonát lemészárolni. Minden egyes találatnál végigkövethetjük a golyó útját egészen addig, amíg be nem csapódik az emberi testbe, széttroncsolva a szívet, tüdőt, májat, koponyát, agyat és csontokat. Hát nem csodálatos? Tisztára, mint a Hol-



Ebből is látszik, hogy a német katonák sem voltak szívtelenek...

volt, hol nem volt, volt egyszer az élet című oktatórajzfilm horror kiadása. A vérengzés mellett egyébként a különféle robbanóanyagokat is használhatjuk: amikor például eltalálunk egy katonát a levegőben lévő gránátot, a szerencsétlen flótás a levegőbe repül társaival egyetemben. Hasonló robbolást végezhetünk el a tankok üzemanyag-tartályának sípkáival: elég egyetlen, jó irányított lövés, és a szóban forgó harckocsi a darabjaira robban. Mondanom sem kell, hogy bizonyos pályákon épp ez a feladat, és a játék lineáris jellege miatt csak akkor tudunk továbbjutni, ha ezeket a tankokat semlegesítjük.

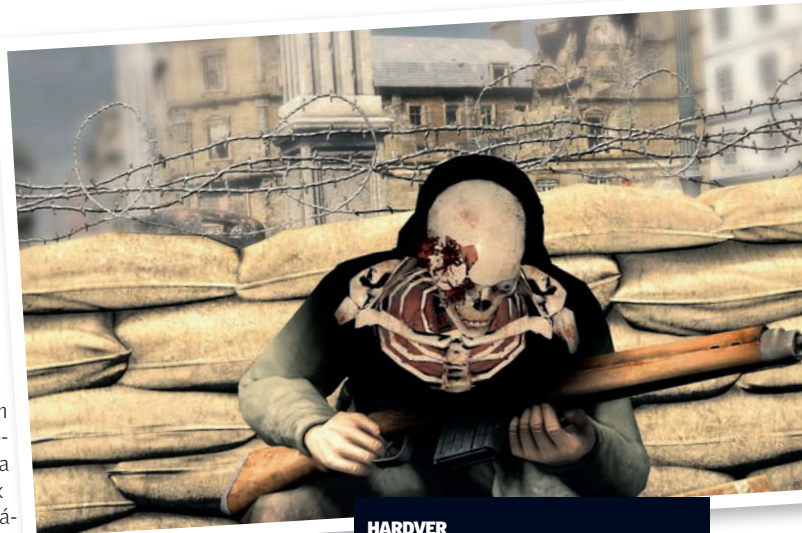
HENTELÜNK, HENTELGETÜNK?

Ha már itt tartunk, nem mehetünk el amellett a tény mellett sem, hogy a *Sniper Elite V2* gyakran fullad egyszerű mérsárlásba a gondosan megtervezett mesterlövészet helyett. Az ellenséges katonákkal szemben viszonylag ritkán kell valamilyen zseniális taktikát bevetnünk. Például a játék elején ugyan megtanulhatjuk, hogyan kell egy hulla alá aknát raknunk ahhoz, hogy odaigyekvő társát elintézhessük, de őszintén szólva ennek a játék közben nem túl gyakran láttam értelmét a sok gyilkolás közben. Az igazán élvezetesekek a szabotázsakciók voltak, például az a küldetés, ahol egy hidat kellett pokolgéppel távolról felrobbantani, miközben a német katonai konvoj áthaladt rajta. Összességében azért a *Sniper Elite V2* egy hagyományos, daráló TPS, amit a tesz különlegessé, hogy messziről kemperkedhetünk a játék nyolcvan százalékában.

MÁSOKKAL JOBB

Még szerencse, hogy a multiplayer mód kissé feldobja a játékményt – feltéve, ha van kivel játszani. Magát a hadjáratot is végigjászhatjuk egy haverral, igaz, nem kapunk semmi extra játékelemet. A bombing run nevű multiplayer módban szintén a szingli pályákat kell bejárnunk, viszont itt az a célunk, hogy szétlőtt járműveink alkatrészeit megkeressük, ezáltal a végén olajra léphessünk velük. Az igazán jópofa multijátékmód azonban – és ezért a készítőik tényleg elismerést érdemelnek – az overwatch, amelynek során a két játékos két külön szerepet kap: az egyiknek az utcán kell a romok között bujkálnia, az ellenséges hadjáratokat megkerülve végrehajtania egy szabotázsakciót, míg a másik a magasból, például egy ház tetejéről próbálja kinyírni az ellenséges katonákat, védve a társát. Végül meg kell említeni az egymás elleni multiplayer módot is, amely ezúttal csak a PC-sek bónusza. Ebben 16 játékos mérheti össze mesterlövész tudását. A multi egyértelműen a játék legerősebb része, például azért is, mert itt nem találkozunk az agyhalott mesterséges intelligenciával. Szóval a *Sniper Elite V2* igazi B kategória, de azért a jobbik fajtából. Tipikusan az a játék, amelyről biztosan nem fogunk ódákat zengen, de azért egy-két délutánt el lehet pufogatni vele.

BadSector



HARDVER

2,4 GHz Intel Core2 Duo, 2 GB RAM, 15 GB HDD, ATI Radeon 4800+, Windows XP

MEGTÖR-TÉNT

Bár a sztori nem túl kidolgozott, de azért egy érdekes, valóban megtörtént motívumot dolgoz fel: az amerikai titkosszolgálat, az OSS még a háború végén igyekezett német tudósokat az oroszok előtt megszerezni.

- + a golyó testbe fúródó effektusa
- + viszonylag érdekes környezet
- + II. világháborús feeling
- buta MI
- érdektelen főszerelő
- önméltó játékméret

BADSECTOR

Kacsavadászat német és orosz „kacsákkal”.

69



Volt egy kis tüze...



Mondtam, hogy maradj hátra tett kézzel ülve, fiam!



”HAMAR ELFELEDKEZÜNK AZ EGÉSZ SZTORIRÓL ÉS INKÁBB A NÉMET ÉS SZOVJET KATONÁK ÖLDÖKLÉSÉRE FOGUNK KONCENTRÁLNI

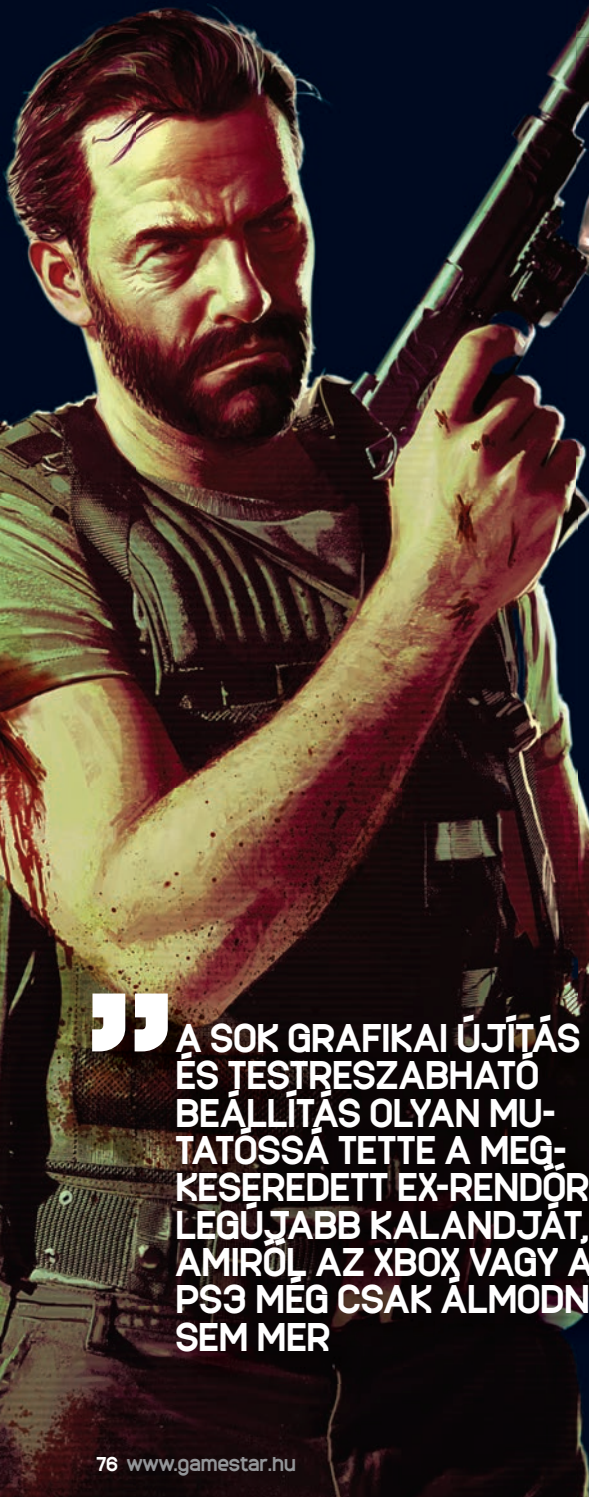
Teszt

MAX PAYNE 3



Életed legrosszabb és egyben legjobb HD másnapja

MAX PAYNE 3 PC



INFO

Kiadó **Rockstar Games**
Fejlesztő **Rockstar Studios**
Platform **PC**
Röviden A konzolos *Max Payne 3* után nem kellett sokat várni a lecsiszolt, 35 gigás, PC-re optimalizált verzióra.
PEGI 18+
ESRB M

M AJDNEM EGY EGÉSZ ÉVTI-ZED TELL EL SÖTÉT LELKŰ BARÁTUNK LEGUTÓBBI KALANDJA ÓTA.

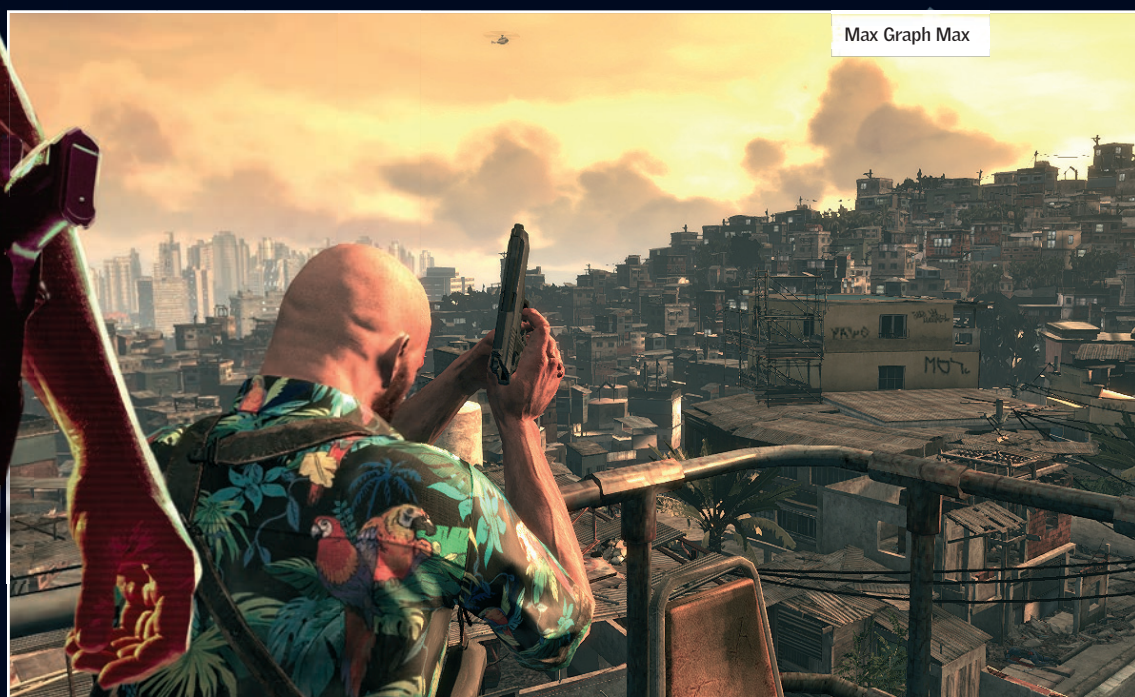
Órákat voltam képes a gép előtt görnyedni hat centire a képernyőtől, és mosóporreklám-mosollyal osztani a Bullet Time-os fejéseket, mert akárhányszor ki akartam volna lépni, a játék mindig megkérdezte, hogy atka vagyok-e, hogy ilyen hamar mennék. No, én nem voltam az, és a mai napig gyerekkorom legszebb emlékei közé tartoznak azok a slowmo hedik, amiket fájdalomtól – és alkoholtól – rekedt hangú főhősünkkel kiosztottam. A játékmenetre és a történetre nem vesztegetnék sok szót, mert ezekről már a GameStar előző számában meséltünk nektek. Most arra vagyunk kíváncsiak, hogy a Rockstar a modern játékok csilivili HD kezelésébe felöltöztetett *Max Payne 3* PC-s verziójában milyen grafikai és irányítási újdonságokkal volt képes elkápráztatni az asztali gépek szerelmeseit. A cégnek volt egy-két elhibázott PC-s kísérlete a múltban, és csak remélni tudtuk, hogy Payne legújabb kalandját az előz-

ményekhez méltó módon prezentálják majd nekünk.

MIT BÍR A GÉPED?

A legszebb a dologban az, hogy szinte mindegy. A *Max Payne 3*-at úgy készítették el, hogy egy közepes teljesítményű PC-n is el tudják indítani a játékosok, de akinek olyan gépe van, amivel szabadidejében szondákat tudna küldeni a Marsra, az lenyűgöző képvilág mellett tud majd pisztolyt durrogtatva úszni a levegőben. Nagyon széles skálán válogathatunk a beállítások között és a menüben, s a játék még szól is, ha túllövünk a célon. A felbontásnak szinte nincs is felső határa, addig húzhatjuk, amíg a videokártyánk engedi, sőt az igazán perverz gamerek akár több képernyőre is széthúzódhatnak. Alacsonyabb grafikai beállítások mellett is élvezhető marad a játék, de hogy igazán kihasználhassuk a felturbózott élsimitás (MMSA) adta gyönyörű, letisztult képet, nem árt, ha egy mackósabb gép pihen az asztalunk alatt. A PC-s verzióban frissített jármű- és karaktermodellek, még szebb textúrák és high-end PC-kre optimalizált beállítások (frissített

” A SOK GRAFIKAI ÚJÍTÁS ÉS TESTRESZABHATÓ BEÁLLÍTÁS OLYAN MUTATÓSSÁ TETTE A MEGKESEREDETT EX-RENDŐR LEGÚJABB KALANDJÁT, AMIRŐL AZ XBOX VAGY A PS3 MÉG CSAK ÁLMODNI SEM MER



Max Graph Max

AZ A MINISZÍVROHAM

A *Max Payne 3* intrójában és a játékban elszórva kékes-lilás effektekkel szakadozik a kép, ami az első alkalommal annyira megijesztett, hogy egy gyors ragequit után aggodva ellenőriztem a videokártyámat, és csak akkor nyugodtam meg, amikor kiderült, hogy ezeket direkt rakták bele a játékba.

SSAO, anizotrop szűrés és társai) várják a játékosokat.

DX11-ET A NÉPNEKI

Rockstaros fejlesztő barátaink nem elégedtek meg a már így is elég széles választékkal, és DX11-támogatással fújnak még egy kis HD-habot a tortára. Ha a pénztárcád lépést tudott tartani a játékok fejlődésével párhuzamosan növekvő igényekkel – és ebből kifolyólag bírja a PC-d –, akkor van itt még egy-két említésre méltó csoda, amivel molyolhatsz a menüben. De meg kell mondanom, hogy lényeges különbséget nem tapasztaltunk a DX11-es beállítások alkalmazásakor, legalábbis ezek nem olyan észrevehetőek, mint a DX9 és DX10 közötti eltérések, amelyek igencsak szűrik a nagy felbontáshoz szokott szemet. A karakterek és a textúrák letisztultságán és főleg az árnyékokon látszottak az új beállítások, például a csak DX11-en alkalmazható Tessellation funkció bekapcsolásával részletesebb és realisztikusabb modelleket kapunk. A tér mélységében és az árnyékokban megjelenő különbségek csak egyes helyzetekben látványosak, de ez nem igazán zavaró, hiszen még ala-

csnyabb beállítások mellett is nagyon szép a játék.

AZ IRÁNYÍTÁS

Számomra nem könnyű elfogulatlanul nyilatkozni a témában, véresszajú PC-játékosként több barátomnak felajánlottam, hogy szívesen cserélek dobót a bőrtikből, ha tovább kívánják bizonyítani, hogy mennyivel jobb egy kontrollert, mint az egér és billentyűzet kombó, de azért Chavalier meszternek igazat kell adnom abban, hogy komatózus állapotban tespedve a kanapén egy joy tényleg jó barát tud lenni. A *Max Payne 3* PC-s verziójának irányítása nem sokban tér el a széria korábbi epizódjaiban megszokottól. WASD és társai könnyű és egyértelmű kezelést tesznek lehetővé; a görgővel történő fegyverváltás kényelmes és a fedezék mögüli lövöldözéshez is könnyen hozzá lehet szokni. Engem egy cseppet zavart a – leginkább kontrollerre jellemző – nehézkes célzás, akárhogy próbáltam ugyanis beállítani az egér érzékenységét, a szokásosnál nehézkesebben mozgott a célkereszt. Aprópó célkereszt. Az a kis pötty, amit az ellenségre kellene irányítani, mielőtt megerősokolnánk a bal klikket, olyan kicsi, hogy néha elveszik a dolgok sűrűjében.

IGAZÁBÓL PC-SEKNEK

Öröm volt látni, hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a PC-s játékosok igényeire. Mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy a *Max Payne 3* PC nem egy szimpla konzolból portolt gyász: fejlesztése külön – és párhuzamosan – futott a konzolos verzióval, és a kiadás óta eltelt pár nap alatt már a harmadik patch jött ki hozzá. Talán mondanom sem kell, hogy a játék asztali gépes verziója lényegesen mutatósabbra sikeredett. A sok grafikai újítás és testreszabható beállítás olyan széppé tették a megkeseredett ex-rendőr legújabb kalandját, amiről az Xbox vagy a PS3 még csak álmodni sem mer. Nemcsak felszínes grafikai botoxról beszélhetünk, hanem mély és szembeütő változásokról, ami már abból is látszik, hogy 35 gigányi helyet foglal majd el Max a vásárlók merevlemezén. Hogy haldoklik a PC? Nem éri meg high-end gépet venni? Vessünk csak egy pillantást a képekre, majd mélyen a lelkünkbe, vissza a képekre és gondolkozunk el, hogy megéri-e elkölteni nehezen összeharcolt kis pénzünket egy olyan PC-re, ami ilyen szépséget képes a monitorunkra varázsolni.

Daev



HARDVER

Windows 7/Vista/XP (32 vagy 64 bit), Intel Dual Core 3 GHz, 3 GB RAM, Nvidia® GeForce 450512 MB/AMD Radeon HD 4870 512 MB RAM

- + gyönyörű grafika
- + DX11-támogatás
- + rengeteg lehetséges beállítás
- kissé nehézkes célzás
- 35 GB hely (de ez manapság már nem is igazán probléma)

DAEV

Csak Max Payne lehet ilyen szép a nehéz napokon is.

87



KONZOL



PC

KONZOL VS PC

PC-n a DX11-es verzióhoz hozzáadott Tessellation megnöveli a poligonok számát és simább éleket eredményez. Csak a konzolok következő generációja lesz majd képes a *Max Payne 3* PC-s verziójának gyönyörű képi világát visszaadni.



KONZOL



PC

UNOD MÁR A MAPOT?

Ha már végigklikkelgettél 10-12 órát a Storyban, de még mindig nem unod Maxet (aki egyébként kicsit hosszabb hajjal simán elmenne Lord Starknak), tessék szépen felnézni az internetre, és minél több koreai játékos arcát telepumpálni ólommal. A Rockstar sokat vár a harmadik részben debütáló játékmódtól, és már júniusra ígértek nekünk egy Local Justice Map Packnek csúfolt DLC-t, ami mind a konzolos, mind pedig a PC-s verzióban elérhető lesz majd. Akik beleszeretnek az online lövöldözésbe, és a nyáron érkező letölthető tartalmakhoz szeretnének kedvezményes áron hozzájutni, azoknak érdemes elgondolkodni az úgynevezett *Max Payne 3* Rockstar Pass megvételén. 2400 MS-pontért Xboxra vagy potom 2999 dollárért PS3-ra és PC-re is megvásárolható a cucc, amivel 35%-ot foghatsz majd a nyári map packek árán.



Cicával szállni élvezet GRAVITY RUSH

INFO Kiadó Sony Computer Entertainment Fejlesztő SCE Studios Japan
Platform PlayStation Vita Röviden Külső nézetes platform-kalandjáték
japán beütéssel. PEGI 12+ ESRB T

A Z EGYSZERI ÚJSÁGÍRÓNAK TÚL KELL LÉPNI SAJÁT ZILÉSVILÁGÁN, ÉS OBJEKTÍVEN NÉZNI A DOLGOKAT

(már amennyire ez lehetséges), ennek tökéletes példája a PlayStation Vitára érkező *Gravity* szerény munkásságomban. Keiichiro Toyama, az első *Silent Hill* rendezője ugyanis elég ügyes fiú, adja magát, hogy most sem hibázott nagyokat, készített ugyanis a Vita-rajongóknak egy kicsit mangás hangulatú kalandjátékot RPG- és akcióelemekkel dúsítva.

Hekseville városában tér magához egy szőke csajszi futurisztikus gúnyában, mellette egy macska, akiről hamar kiderül, hogy szupererővel ruházta fel gazdáját. Hősnőnk nem emlékszik semmire (fájdalmasan kommersz kezdet, és nem is elfogult vélemény, hanem tény), de máris nyakig túl a szószban, emberfeletti képességeit használva kell gonosz erővel szembeszállnia, megmenteni Hekseville lakóit. Közben pedig ki kell derítenie, hogy ki ő, hogyan került ide, mi dolga van a világon – azon túl, hogy küzdeni ereje felett a legnemesbékért, ahogy azt Vörös-marty tanácsolta a könyvtárban.

A szupererő lényege itt – a címből azért nem olyan nehéz kitalálni – a gravitáció legyőzése, vagyis nem repkedünk, hanem néha súlytalanná válunk, célunkhoz lebegünk, majd ismét nehézkedni kezdünk – így járhatunk falakon, háztetőkön; megszűnnek a térbeli korlátok. Viszont ha nem vigyázunk, könnyen elszállhatunk a levelesbe, ilyenkor gyors elhalálozás, újakezdés, meg egymás... Erre az alapra épül fel az RPG-szerű játék szabadon bejárható terekkel, választható küldetésekkel, karakterfejlődéssel, érdekes

sztorival. Vagyis a *Gravity Rush* jó játék, ezt le kell szögezni.

Nekem viszont nem tetszett, hogy a Vita képernyőméretére zsúfoltak be egy olyan világot, ahol a látvány nagyon is fontos, a gravitációs zsonglórködés pedig kifejezetten nehéz, amikor az ember nem látja át rendesen, honnan hova is akar eljutni. A rajzfilmes cel-shaded látványvilág sem segíti túlzottan a boldogulást, így az irányítás szerintem nem lett erős, de a kollégák között többen is azt mondták, hogy nincs ezzel semmi gond, ne hisztiztek. Megemlíteni muszáj.

Nekem az amnéziás hősnő a misztikus cíccával sem jött be annyira, a hangulat sem mosott le, de ez csupán személyes vélemény, a *Gravity Rush* objektíven nézve nagyon rendben van, egyedi hangulatú, minőségi darab, ami ritkaság. A stílus szerelmei nyugodtan dobjanak rá öt százalékot az értékelésre, nekik még az is kevés lesz.

HP

- eredeti ötleték
- érdekes játékmélet, többféle stílus
- sokáig kítart
- az amnéziás lejárt lemez
- nehézkes kamerakezelés
- Júlia nem akar a földön járni...

HP
Újabb korrekt Vita játék született, kár, hogy nem nekem találták ki. Volt már, lesz még.

81



Így jött el az első UFO RESISTANCE: BURNING SKIES

INFO Kiadó Sony Computer Entertainment Fejlesztő Nihilistic Software
Platform PlayStation Vita Röviden A *Resistance* sorozat PS Vitára írt előzménye; FPS mézárulás zsebben. PEGI 16+ ESRB M

A 2006 ÓTA NÉPSZERŰ RESISTANCE SOROZAT MÁR TÖBB PLATFORMON IS BIZONYÍTOTT.

Népszerű FPS címről van szó, ezért nem csoda, hogy nagy várakozás előzte meg a *Burning Skies* alcímet viselő, amolyan előzménynek is tekinthető PlayStation Vita változatot.

Én legalábbis nagyon vártam. Már csak azért is, mert adott benne az ötvenes évek hangulata, idilli amerikai kisvárost (Staten Islanden) támadnak meg szépen az űrből érkező rossz arcok, egy hősiés tűzoltó pedig kezébe veszi az irányítást az apokaliszisz hirtelen pánikjában – kinek kell ennél több?

A dolog lényege egyébként pedig úgyis csak az, hogy vajon miképpen áll helyt egy teljes értékűnek kikiáltott FPS a Sony handheld konzolján. A körműket rágó *Resistance*-rajongóknak üzenem gyorsan: nincs para. Alapvetően sikerült egy kellően változatos, klasszikus hangulatot idéző, megnyerően látványos lövöldét összetákolni, amiben a Vita is képes megmutatni képességeit. Gyorsan és szépen fut a meglehetősen erős grafikai motor, nincs lassulás, akadás, a történet sem unatja halálra az embert.

A *Burning Skies* alapvetően a klasszikus elemekkel operál; van benne dráma, fejlődő fegyverek (a hadsereg titkos, fényesen izzó kék kockáit megtalálva tápolhatjuk a hardvert), a chimera horda irtása pedig egész sokáig ébren tartja az embert.

Sajnos a Sony törekvése itt is nyomon követhető, miszerint feltétlenül muszáj az érintőképernyőt is használnunk játék közben, ha már egyszer a szegény mérnökök ennyit fáradoztak vele. Ez annyiban bökke-

nő, hogy az ajtók nyitása és a gránát dobása is az érintőképernyő tapicskolásával eszközölhető, úgyhogy mondanom sem kell, hogy egy zárt ajtó előtt saját lábunk elé ejteni a gránátot mennyire üdítő érzés. Ezzel együtt az irányítás azért bőven az élvezhető kategóriába sorolható, kár, hogy a mesterséges intelligenciáról már nem lehet ugyanezt elmondani. Ha minden úrlény 15 évig folyamatosan szipuzna, akkor sem lehetne ennyire suta, együgyű bandát összetákolni belőlük, és sajnos az MI által irányított emberi partnerek sem sokkal okosabbak. Ez pedig pusztítja az élményt rendesen. Szerencsére a többjátékos mód menti a menthetőt, Deathmatch, Team deathmatch és Survival mókában lehet közösen elporolni az ellent.

Létezik Vitára normális FPS, ez már önmagában jó hír, de sajnos még várunk kell arra, hogy egyszer valaki a részletekre is figyeljen.

HP

- megkapó látvány
- egy kellemes FPS Vitára
- érdekes fegyverek
- ostoba úrlények
- ostoba emberek
- ostoba fejlesztők

HP
Ez akár nagyon jó is lehetett volna, ha nem lenne kicsit rossz.

75

Színház

Kiállítás

Étterem

Kocsmá

Party

Koncert

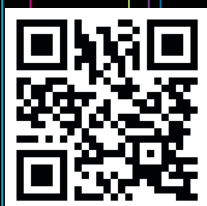
Sport

Szórakozol velünk?

www.funzine.hu

Már magyarul is!

Megmutatjuk, hol, mikor és
miért jó Budapesten.



HEAR
TO
WIN



PC 323D GAME



Prémium kategóriás **gamer** headsetek, akár
7.1 Dolby Surround Sound hangzással

PC 333D GAME



PC 360 GAME



audio partner

www.sennheiser.hu

SENNHEISER
COMMUNICATIONS



Hogyan került Miskolc a tengerpartra?



Gyors vonat, sebes vonat, valahol megáll, ha megáááááll

Japánban más a szokás

A játékot A-Train 9 címen találhatjuk meg a fejlesztők hazájában, és ott már két évvel ezelőtt forgalmazták az egyébként komoly múltra visszatekintő sorozatot. Az első részt ugyanis még 1985-ben kapta kézhez a közönség, PC-re csak 2000-ben jelent meg.



Innen nézve akár Liberty City is lehetne



Vonat, busz, teherautó, város, de csak a legelszántabbaknak

THE TRAIN GIANT



INFO

Kiadó **UIG Entertainment**
 Fejlesztő **ARTDINK**
 Platform **PC**
 Röviden A cím ellenére nemcsak a vonatokkal kell foglalkozni, lesz más bajunk is bőven.
 PEGI **3+**
 ESRB **E**

ELŐRE NAGYON JÓL HANGZIK, HOGY A VÁROSÉPÍTÉS, A VASÚTI ÉS A KÖZÜTI FEJLESZTÉSEK EGYBE VANNAK GYŰRVA,

de csak akkor, ha szeretjük a túlzottan összetett, segítség nélküli játékmenetet. A *The Train Giant* esetében túl kell jutnunk a Mi van?! Mi van?! Mi van?! érzésen. Miután kisakkozzuk, hogy mit is látunk a kezdőképernyőn, észlelhetjük, hogy összesen harminc térkép áll rendelkezésünkre, különböző nehézségi fokozatokba sorolva, különböző kezdőtökével párosítva.

SEGÍTSÉG CSAK A NETEN

Amint a New Game gombra kattintunk, és betöltődik a térkép, legalább olyan tehetetlenek fogjuk magunkat érezni, mint *Fekete Páko* az „ürülék” szó kimondásánál. Nincs ugyanis lövésünk sem, hogy mit kell csinálni, nincs tutorial, nem kapunk tippeket, ráadásul a kezelőfelület a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető intuitívna, így időbe telik, mire egyáltalán bármit is tudunk kezdeni vele.

Segítséget tulajdonképpen csak az interneten elérhető HELP nyújt, mely részletes, de kissé nagyvonalú angol fordításban írja le a feladatainkat annak érdekében, hogy pénzügyi mérlegünk pozitív legyen. A játékos tehát bámulja a képernyőt, kattintgat a különböző lehetőségekre, és nem tudja, hogy iskolát, irodát vagy golfpályát építsen, mert fogalma sincs, hogy mi lenne a helyénvaló, közben azt látja, hogy a pénze egyre fogy.

Nagyon nem cimbalmozhatunk mellé, ha első körben termelőegységeket építünk, de ezeknek

is a nyersanyagforrások közelében kell lenniük, illetve a megtermelt anyagokat el kell szállítani feldolgozásra. Megpróbálhatjuk fejleszteni a tömegközlekedést, ami szintén aprólékos és bonyolult feladat. Minden egyes keresztveződésben ki kell választani, hogy járművünk merre haladjon tovább, melyik megállóban megnyit várakozzon, és variálhatjuk a közlekedési lámpák jelzéseit is. Ez azért röhejes, mert saját autóinkon kívül nincsenek más járművek az utakon, mint ahogy emberek sem, ezért akár folyamatos zöldre állíthatunk mindent.

EGYEDÜL, MINT A KISUJJAM

Nem kapunk értesítést arról, ha valamelyik épületünk vagy vonatunk, buszunk, teherautónk csak a pénzt viszi, de arról sem, hogy esetleg mit kellene tenni annak érdekében, hogy ezek a dolgok megváltozzanak. Hiába a különféle térképek, a feladat mindegyiknél ugyanaz: keressünk minél több lóvét. Sőt, sokszor azt sem tudjuk, hogy melyik épület a miénk, és mért viszi a pénzt.

Jó lenne, ha lennének feladatok, mint ahogyan például a *Cities in Motion*ben voltak, tehát x mennyiségű utas szállítása, de sajnos semmi ilyesmit nem találtunk. A játékban elvileg vannak versenytársaink is, akik szintén szeretnék minél nagyobb szelletet kiharítani a piaci részesedésből, de észre sem lehet venni, hogy ennek érdekében bármit is tennének.

A csoportos mókázás kedvelői üljenek vissza a helyükre, nincs multiplayer. Van viszont saját pályaszerkesztő, amivel megközelítőleg ugyanúgy nem megyünk semmire, mint magával a já-

tékkal. Az irányítást is szokni kell, de az legálább az első néhány perc után érthetővé válik.

HOGY NÉZ KI?

Egy városépítő játéknál nem feltétlenül várunk el retinapukkkantó grafikát, de azért az sem jó, ha öt évvel ezelőtti látvány fogad. A *Train Giant* ettől függetlenül a kompromisszumokra kész játékosok számára nem lesz csúnya, mert a napszakok változása jól megoldott, és meszsziról a városok is megfelelőek, ráadásul be tudunk ülni járműveinkbe tétlen szemlélőként, úgymond FPS módban nézelődhetünk. A *Train Giant* tehát csakis a sok szabadidővel rendelkező, hardcore-rajongóknak ajánlott, de nekik is csak védőfelszereléssel.

RC

HARDVER

Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB RAM (2 GB Win7), GeForce 8800, 1,2 GB HDD

- + út-, vasútfejlesztés
- + FPS mód
- + számos lehetőség
- sokaknak lehet túl összetett
- nincs tutorial
- kopottas kinézet

RG

Akinek van ideje és türelme, az bátran rugaszkodjon neki, a többiek menjenek borbélyhoz.

70



Tartsatok ki, úton az erősítés!

MASS EFFECT 3: REBELLION

INFO Kiadó EA Fejlesztő BioWare Platform PC, Xbox 360, PS3 Röviden Ingyenes kiegészítő a Mass Effect 3 többjátékos módjához elfogadható mennyiségű tartalommal és nulla meglepetéssel. PEGI 18+ ESRB M

A JÁNDÉK DLC-NEK NE NÉZD AZ ÉRTÉKÉT – tartja az ősi gamer mondás. A Mass Effect 3 többjátékos módjához a közelmúltban kijött letölthető tartalom láttán azonban mégiscsak elfogja az a bizonyos érzés az embert. Hogy melyik? Nos, a „jártam már ott, csináltam már, nem először látom” típusú.

A Rebellion szinte bitről bitre lemásolta az előző, Resurgence nevű kiegészítőt, ismét kaptunk három eddig nem látott fegyvert, részben egyedi képességekkel felvértezett hat kasztvariánst, valamint két térképet az eddigi nyolc mellé, ha már unnáknak a banánt.

A Firebase Jade igen komoly hasonlóságot mutat annak a küldetésnek a helyszínével, amikor a krogan nőtényt kellett épségben kimenekítenünk. Ez nem véletlen, hiszen újfent egy salarian kutatóbázisról van szó a Sur'kesh felszínén. Lényegesen jobban fest az aktuális játékkeret körülölelő dzsungel a maga dús növényzetével és zubogó vízeséseivel.

Ugyanez – mármint az ismeretlen hiánya – mondható el a Firebase Goddessről is. A helyszín ezúttal az asari anyabolygó, a Tessia, amit épp a reaperok igyekeznek atomjaira robbantani. Szerkezetét tekintve ezen a térképen is nagyobb nyitott és stratégiai fontosságú szűk átjárók változnak, miközben bőségesen találunk fedezéket a romok között. Jobban örültem volna, ha eddig nem látott színterekkel gazdagodik a kínálat.

Valamivel jobb a helyzet az új kasztvariánsokat illetően, amelyek közül látványosan kiemelkedik a Vorcha Sentinel. Ronda, mint egy két lábon járó zombidenevér, viszont meglehetősen tápos fazon. Bloodlust-képessége révén a legrázósabb helyzeteket is képes túlélni hirtelen megnövekedett sebesség, fizikai erő és regenerálás mellett.

A játékelmény maradt a régi, az egyetlen valamirevaló újításként megjelent egy új objektív, amiben egyrészt meg kell védenünk egy adott területet, másfelől pedig a térkép egy távolabbi pontján meg kell szerezniünk egy tárgyat, és azt el kell juttatnunk a társak által biztosított pontra. Persze az sem baj, ha valamelyikük fedezi a hátsónkat akció közben.

Chavalier

HARDVER

Win 7/ Vista SP1/ XP SP3, Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, Nvidia 7900/ ATI X1800, 25 GB HDD, Origin-account

- + ingyenes
- + új térképek, faj és fegyverek
- még mindig nincs új játékmód

CHAVALIER

Most már valóban jöhetne a régóta ígérgetett egyjátékos tartalom is, különben lesz ribillió!

83



A csajokkal mindig baj van

BATMAN: ARKHAM CITY HARLEY QUINN'S REVENGE

INFO Kiadó Warner Bros. Interactive Fejlesztő Rocksteady Studios Platform PS3, Xbox 360 Röviden A játék utolsó DLC-je a szexi Harley Quinn kissé beteges bosszújáról. PEGI 16+ ESRB T

A Z ARKHAM CITY AZON KEVÉS JÁTÉKOK KÖZÉ TARTOZIK, AMELYEK TÉNYLEG HOZTÁK AZ ELVÁRT SZÍNVONAL-EMELKEDÉST.

Tökéletes folytatás lett, így amikor híre ment a DLC-nek, lelkesen kezdtem vágni a centit újabb kalandra éhezve.

Ez tulajdonképpen be is jött, bár kicsit kevéske, rövidke, de ehhez képest nehéz lett Harley bosszúja. A történetről elég annyit írni, hogy a csaj pár hónappal az Arkham City történései után valahogy megszökött a gyógyból, majd kis sé átépítve Joker főhadiszállását bosszút forralt a város ellen. Jött Gordon rendőr-főnök, beküldte a rendőröket, de ők nem jöttek ki, így jött Batman. Ő is bement, de ő sem jött ki, így most jön Robin.

Itt lépünk be a sztoriba, és szembesülünk pillanatok alatt annak tényével, mennyivel gyengébb Robin, mint a sötét lovag. Érezhetően nehezebb elverni vele az ellenfeleket, sokkal többet kell gondolkodni – ravaszabb, átgondoltabb küzdelmekre számítsatok. Van olyan terem, ahol 10-15 nekifutás kellett, mire megéreztem a helyes taktikát. Persze leszel majd Batmannel is, de Robinnal kell a csaták nehezebb felét megvívni. Nincsenek újabb Riddler-trófeák, ezek helyett Harley-lufikat lehet vadászni mindenfelé, és valljuk meg, ez kicsit kevés. Vártam volna még Rébusz-fejtőröket vagy újabb mellékküldetéseket, de sajnos ezek kimaradtak. Pozitívum viszont Harley új, gyászfekete ru-

cija, és a Joker bandájából Ms. Quinn bandájává vált arckor viselkedése.

Sajnos néhol hülyének néz minket a játék. Kicsit konkrétan: amikor azt hírnéd, hogy mindenkit csendben leszedtél egy hangárban, valahonnan újabb és újabb arckor jelennek meg. Hiába mutatta a scanner, hogy 6 hostiles, 3 armed, végül vagy 14 ellenfelet kell megölni, mire továbbmehetünk. Ennek ellenére kellemes két óra a kiegészítő végignyomása, kicsit tényleg olyan, mint-ha újabb küldetést találtunk volna, de ennél nem több. Nem lesznek új karakterek, nem találsz új érdekességeket, és Harley Quinn pozitív terhességtesztje sem annyira pozitív már. Ettől függetlenül jó eljátszani vele, csak búcsú-DLC-nek talán egy kicsit kevéske.

aDaM

- + újabb kaland Arkham Cityben
- + Harley feneke
- + Robin új kütyüi
- nincsenek újabb mellékküldetések
- néhol túl nehéz
- lehetne hosszabb

ADAM

Az élet minden nehézsége valahogy nőhöz köthető.

85

Teszt

» ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE
DRAGON'S LAIR



Alkotói válság rémálmokkal ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

INFO Kiadó Remedy Entertainment Fejlesztő Remedy Entertainment
Platform PC, XBLA Röviden Alan alkotói válsága nem ért véget az első
részsel. Az amerikai rémálom folytatódik Arizona sivatár vidékén. PEGI 18+

AZ ALAN WAKE PC-SIKERÉN FELBUZDULVA A REMEDY GONDOLT EGY MERÉSZET, és elhatározta, hogy az XBLA-exkluzívnak induló *American Nightmare* részt is kihozza PC-re. Döntésüket nem tudom eléggé magasztos szavakkal dicsérni; a finn fenyegetések fittyet hányva a „haldoklik a PC” jelszavakat skandáló tömegekre, bevállalták a PC-s változatot. Nyilván rájöttek arra, hogy fagyipénzből (természetesen ezt egy teljesen új játék kifejlesztéséhez kell viszonyítanunk) meg lehet oldani ezt, mely még a magas kálódzkodási arányt figyelembe véve is gyorsan átszap nyereségesbe. Azt azért nem árt figyelembe venni, hogy nem elég valami összecsapott konzolátirat-koncot dobni a rajongóknak, bizony oda kell tenni magukat. Ezzel szerencsére nincs is gond, mivel a PC-változat szép, gyors és szenzációsan játszható egérrel és billentyűzettel. Az eredeti *Alan Wake*-et konzolon toltam, s ott bizony minden harc előtt para volt. Most viszont egérrel hajszálpontos fejlődéseket lehet leadni, nincs vak-tában lövöldözés, minden töltnéyi parzolás nélkül a megfelelő helyre juttathatunk. Mondjuk a tapasztalat azt mutatja, hogy annyira nincs is szükség a spórolásra, mivel akét fegyverből csak a legritkább esetben fogy ki a szusz. Emiatt nálam kicsit változott is a hangulat: a jobbra menekülés, túlélő horriból egy

darkos akciójáték lett, amiben megvetem a lábamat egy sarokban (hogy mennyire gyűlölöm azt, amikor suttyomban a hátam mögött materializálódik a levegőből egy baltás gyilkos), és lekaszálok mindenkit, aki körül fekete füst gomolyog. Manapság már közepesnek minősülő PC-men (3,2 GHz, Ati 6850, 4 GB RAM) teljesen jól futott, mindenféle kompromisszum nélkül folyamatosan, egy röccenés nélkül tudtam nagy felbontásban játszani (azt már meg sem említem, hogy túléles textúrákkal). Aki izgalmas, jól összerakott játékot és némi képzelőerőt igénylő horrornak álcázott történetet szeretne, ne menjen máshova. **Mocsy**

HARDVER

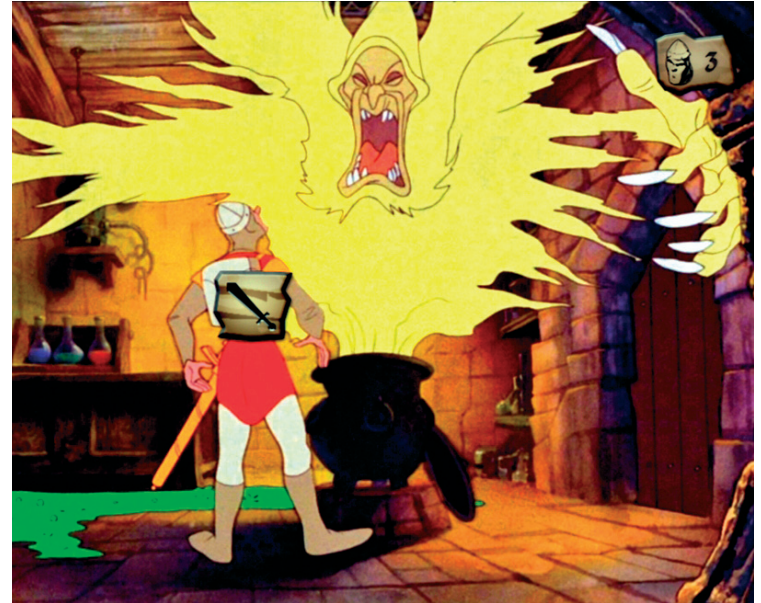
Windows XP SP2, Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, VGA 512 MB RAM, 8 GB HDD

- + irányíthatóság
- + thriller hangulat
- + időhurok sztori
- kevés helyszín
- kötött pályák
- kevés új ellenfél

MOCSY

Ilyen az Idétlen időig horrorváltozata, de nem bánkodom, hogy igazi rémálom lett belőle.

80



Ments meg hős... Dirk! DRAGON'S LAIR

INFO Kiadó Microsoft Studios Fejlesztő Digital Leisure Platform XBLA
Röviden Egy régi klasszikus újrafeldolgozása; ezzel játszottunk
a hőskorban, és még élveztük is. Kivéve a lemezcsérélgést. PEGI 7+

MERÉSZ DIRK, DAPHNE HERCEGNŐ ÉS SINGE, A RUSNYA SÁRKÁNY animált kalandjai már 29 éve szórakoztatják ajátékosok nemzedékeit. Az eredeti változatot még 1983-ban 1 millió dollárból hozták össze Don Bluth, a neves animátor vezetésével. Ez nem is csoda, hiszen grafikai magasan vetélytársak felett állt (*Pacman*, *Space Invaders*, *Galaxians*...). Jól emlékszem Amigás koromból azokra az estékre, amikor a több lemezen terpeszkedő játékban megpróbáltuk megmenteni a hercegnőt, s azon imádkoztunk, hogy még csak véletlenül se haljunk meg, mivel az tuti lemezcsérét jelentett minimum 20 másodperces várakozási idővel. Akkoriban mérhetetlen irigységgel gondoltam azokra a szerencsésekre, akik rendelkeztek merevlemezrel, s azt álmodtam sem gondoltam volna, hogy majd 20 évvel később ugyanazt a játékot letöltöm az internetről ajátékonzolomra és nagy felbontásban élvezem a kanapé kényelméből. Magáról ajátékról sokat nem érdemes beszélni: ez egy animációs film, amelyben bizonyos helyzetekben nagyon gyorsan el kell mozdítanunk az irányítókart valamilyen irányba, különben válogatott és szörnyűségekkel elhalálunk. A vicc az egészben az, hogy a halálanimációk annyira szórakoztatóak, hogy érdemes legalább egyszer elhasalni minden pályán, hogy gyönyörködhessünk Dirk barátunk

humoros elmúlásában. A teljes játék röpké másfél óra alatt végigvihető, és zárás-képpen lehetőségünk van egyben megnézni az egész filmet mindenféle megszakítás nélkül (ez kb. 10 percet jelent). Újrajátszhatósági faktora nem túl magas, mivel a játékban eléggé el nem ítéhető módon szinte minden pálya kétszer szerepel annyi különbséggel, hogy tükrözték az adott pályát, és másodszorra fordított irányba kell menekülnünk. Játék közben nagyon jól szórakoztam, de gyanítom, hogy hónapok fognak eltelni, mire ismét előveszem. Ettől függetlenül csak ajánlani tudom a *Dragon's Lairt* (800 MS pont nem is olyan sok érte), jó volt megmutatni a gyerekeknek, hogy mi is volt ajátékpar *Call of Dutyja* 1983-ban. **Mocsy**

- + örök klasszikus
- + Daphne idomai
- + könnyed kikapcsolódás
- ismétlődő pályák
- félbevágott történet
- pontatlan Kinect-támogatás

MOCSY

Klasszikust csak pontosan! Ezt az alapvetően tökéletesen hozza az XBLA-s *Dragon's Lair*.

75

Pályaméret Az Xbox verzió térképmérete elméletileg 1024x1024x64 block, míg ugyanez a PC esetében végtelenxvégtelenx256 block.



Milyen vár az a dombon? Csak nem Lek Vára?



A lakótelep fogalma egész más a Minecraftban, mint a valóságban



Mostantól joypaddal legőzünk Xbox 360-as konzolunkon

MINECRAFT XBOX 360 EDITION

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Mojang/4J Studios**
 Platform **XBLA**
 Röviden A Mojang sandboxéptős, craftolós „jelensége” Xbox Live Arcade alá is megérkezett.
PEGI 7+
ESRB E

A Z XBOX 360 KÉPESSÉGEI BIZONYOS ESETEKBE AZ ÁTLAG PC-ÉT SEM ÉRIK EL. S ha ez az eset egy olyan sikerjátéknál fordul elő, amelyből csak PC-n hatmillió példányt adtak el, akkor elgondolkodik az ember. Még szerencse, hogy a fejlesztői és dizájnerei zsenialitás megmentette a helyzetet.

EGY KICSIVEL TÖBB

Először is, aki PC-n még soha nem játszott a *Minecraft*tal, az bizony előnyben van X360-on, ugyanis az FPS-ekben megszokott két joypados irányítással találja magát szemben, ami konzolrajongóknak megszokott dolog, a PC-s egér+billentyűzet kombósoknak nem annyira. Főleg ha annyit *Minecraft*oztak, mint én, akinek az agyába van égetve a dolog. Ez persze fizikai adottság, szóval meg lehet szokni. (Én javasolnám a fejlesztőknek, hogy kezelje a játék az USB-re kötött billentyűzetet+egeret is.) Érdekes újdonság az Xbox 360 Editionbe beépített oktatópálya, amely lépésről lépésre elmagyarázza, hogyan irányítsuk a játékot, és mire jó ez az egész. Tovább is megy a dolog, hiszen a lényeg, a craft (ahogy a játék nevében benne is van) a PC-s „emlékezz fejből”, illetve „próbálgass, aztán majd csak lesz valami” módszerek

helyett egy saját interfésszel jelentkezik, amely bájos módon segít megtalálnunk a megfelelő alapanyagokat a gyártáshoz, és abban is, hogy kiválaszthatjuk, mit is akarunk gyártani. Hogy ez jó-e így, azon lehet vitatkozni, viszont tény, hogy praktikus. Sok keményvonalas *Minecraft*-játékos hördült fel erre, de nem kell félni, PC-n nem tervezik bevezetni ezt a feature-t. Nagyon jó a négy részre osztott, helyben játszható többjátékos mód. No persze kell hozzá megfelelő méretű tévé, legalább 32 colos, és kötelezően HD, plusz négy controller. Tehát négyen egyszerre építhetnek, ami nagyszerű ötlet és szívből gratulálók annak, aki kitalálta: így lesz a *Minecraft* partijáték. Az online multi is egyszerű, nagy kár, hogy rajtunk kívül maximum heten játszhatnak benne, és emiatt folyamatosan bekapcsolva kell hagyni Xboxunkat. Maga a szerver indítása viszont pofonegyszerű.

RÉGI ÉS KEVÉS

Eddig azt láttuk, hogy jók az újítások, azonban jön a feketeleves. A *Minecraft* egyik legfontosabb értéke, mondhatni filozófiája a moddolhatóság. Rossz hír: az Xbox 360-as verzió nem moddolható (na, ez legalább mínusz húsz pont). Megkapjuk az alapjátékot és kész. Nyolc skin jár mellé, oszt annyit. Ámde nemcsak ez a baj: aki sosem *Minecraft*ozott PC-n, annak tuti nem tűnik fel, hogy a pálya méretét erősen visszavágták (ez az Xbox 360 memóriájának korlátai miatt van így). Szemben a szinte végtelen PC-s térképpel, itt erősen limitált a játéktér, főleg függőlegesen, bár vízszintesen is könnyedén belefuthatunk a pálya végét jelentő átlátszó falba – ilyen eset PC-n nemigen fordulhat elő.

Még zavaróbb, hogy a fejlesztők sokkal régebbi verziót konvertáltak, mint ahol a PC-s változat tart, így nagyon sok jópofa, megszokott dolog, tárgy egyszerűen még nincs benne a játékban (például az enchanting, az XP rendszer vagy a sprintelés, hogy csak néhányat említsék). Természetesen a fejlesztők azt ígérik, be fogják hozni a lemaradást, és havi frissítésekkel érik majd utol a PC-s változatot. Változatlan és csodás viszont a kreatív *LEGO* érzés, s ha megszoktuk az irányítást, akkor az „azt építke, amit csak el tudod képzelni” öröme és szabadsága újra megérint minket. Végül is ez is egy *Minecraft*, még ha itt-ott kicsit bővebb, amott pedig sokkal szűkebb, mint amit megszoktunk. Akinek csak Xbox 360 kontrollere van, vagy ez a fő játékkonzolja, és PC-n még sosem *Minecraft*ozott, annak ez a verzió tökéletes lesz, így ajánlható is. Azonban moddolhatósága, a pálya nagysága és újdonságai miatt a PC-s változat marad az „igazi”.

GyL

- + tutorial
- + crafting interfész
- + lokális multi osztott képernyővel
- nem lehet moddolni
- sokkal régebbi változat, mint PC-n
- pálya mérete korlátozott

GYU

Ha van PC-d, akkor csak is azon próbáld. Amennyiben nincs, megfelelő alternatíva lehet.

85



Teszt

» JOY RIDE TURBO,
FORZA MOTORSPORT 4: PORSCHE EXPANSION PACK DLC



Isten veled, Kinect, isten hozott, kontroller!

JOY RIDE TURBO

INFO Kiadó Microsoft Fejlesztő BigPark Platform Xbox 360 (XBLA)
Röviden Rajzfilmes autóverseny, ahol egymás szívatása a cél
PEGI 3+ ESRB E

**A BIGPARK MEGÉREZTE: LE-
CSENGETT A KINECT KÖRÜLI
ŐRÜLET, MÁR NEM LEHET
TÖBB BŐRT LENYÚZNI ARRÓL A BI-
ZONYOS RÓKÁRÓL.** Illetve lehet, csak másképp. Most azokra kell gondolni, akiknek nincs kamera kötve a konzolra, akik hagyományosan a kontrollert részesítik előnyben, akik a tévé előtt ülve felsőhájtának: „Milyen kár, hogy a régi jó dolgokból nem maradt már semmi!” Nekik megérhet egy próbát a *Joy Ride Turbo* cím, hátha. Én annak idején nem voltam elájulva a kinectes verziótól, de azért elfogadtam a kihívást, kíváncsi voltam, hogy milyen az XBLA vizekre vezetett autós mókázás. Nem vártam persze túl nagy élményt, nem is csalódtam nagyot. A *Joy Ride Turbo* elvette a kinectes irányítást, így aztán lett egy *Sonic & SEGA All-Stars Racing*-szerű játék, ahol ládákat szedhetünk fel verseny közben, majd az azokban található extra cuccokat (vagy power-upokat, ha úgy tetszik) mások ellen, illetve saját hasznunkra fordíthatjuk. Imádom az ilyesmit, de azért annak idején a *Looney Toones* vagy *Crash Bandicoot* karakterekkel (vagy akár az előbb említett *Sonic* játékkal) ez ezerszer szórakoztatóbb volt, mint a saját, bénán vigyorgó avatáromat nézve. Ráadásul semmi – de tényleg semmi – újdonság nincs a játékban ezekhez képest. Bajnokság, gyors futam, időmérő, multiplayer – itt lehet osztott képernyőn négyen is nyomulni, ami azért mindenkép-

pen emeli az értékét, már csak azért is, mert valódi kortalan családi játékról beszélhetünk, jól jöhet, ha gyerekek vannak otthon. Ezen felül az ügyességi kihívásokat tartogató Stunt Park legalább képes egy időre feledtetni az emberrel, hogy mennyire unalmas is, amivel játszik éppen. Igazából mindezek ellenére nincs semmi komoly baj a produkcióval, de túlságosan klisékkel teli, túl egysíkú ahhoz, hogy új lendületet adjon annak a stílusnak, amit képvisel. Nyilván egyértelmű, hogy egy olcsó XBLA játék esetében ez nem is lehet elvárás, de a kinectes verzióban legalább volt újdonság, jópofa minijátékok, amelyeket innen sikerült ügyesen kigyomlálni. Maradt a langyos lábvíz mellékhatás – ha holnap kérdezitek, már nem is emlékszem majd, mi is volt ez pontosan. Valami autós. Ja, az.

HP

- + sokféle kihívás
- + családi mókázás
- + az is tud játszani, aki gyűlöli a Kinectet
- sok értelme nem volt
- kevés pálya, kevés kocsi

HP
Klasszikus klisék, arcade móka, középszerű alkotás – immár Kinect nélkül.

65



SZPSZ, SZPSZ, SZPSZ

FORZA MOTORSPORT 4: PORSCHE EXPANSION PACK DLC

INFO Kiadó Microsoft Fejlesztő Turn 10 Studios Platform Xbox 360
Röviden A *Forza Motorsport 4* új és drága kiegészítője, amelyben végre a Porsche-istálló is helyet kap. PEGI 3+ ESRB E

NEM VAGYOK TÚLZOTTAN ELRAGADTATVA ATTÓL, HOGY MILYEN ÁRAT KÉR EL

A MICROSOFT a Turn 10 Studios autós remekművének kiegészítői kapcsán. A tízes autósomagokban érkező DLC-pakkokat eddig nem méltattuk különösebb figyelemre, elvégre nem nagyon lehetne még fél oldalt sem írni tíz új verdáról, akármilyen szépek és okosak is azok. Most azonban megjött a *Porsche Expansion Pack* DLC, amely ugyebár azért érdekes, mert eddig különböző licenelési problémák miatt nélkülöznünk kellett a német csúcsmo- delleket. Így meg olyan foghíjas volt a *Forza Motorsport 4* egyébként elképesztően pazar kínálata, mint a faludiszkóban az amúgy kellően vonzó Julcsa: ha mosolyog, mindenki a kapura rúgásra gondol.

Most szerencsére ez a probléma megoldódott, egy kiegészítő csomag keretében érkezett el a Porsche-istálló színe-java. Összesen 30 csodás autó kapott helyet a kínálatban, amelyeket nincs helyem itt felsorolni, de ha olyanokat megemlítek hanyagolva, hogy 2012-es Porsche 911 GT2 RS, 2007-es Porsche 911 Turbo, 1995-ös Porsche 911 GT2 (997), 1989-es Porsche 944 Turbo, 1970-es Porsche 914/6 vagy éppen az 1973-as Porsche 911 Carrera RS, akkor bizonyára mindenki érzi a finom lúdbőr-hatást. Erről van itt szó; kultikus szekerek, a legszebb sportautók (köztük a legújabbak is), nem lehet okunk panaszra, ráadásul 20 új verseny is társul ehhez, ha véletle-

nül unalmasnak találunk a pusztá száguldózást. Persze a Cserháti által megénekelte Porsche-szerelemnek árnyoldala is van, meg kell fizetnünk az árat. Igen, azoknak is, akik egyébként Season Pass-birtokosok, bár nekik nagyvonalúan engedett a Microsoft 400 pontot, de még így is 1200 MS-pont a végösszeg. Heves fejszámolás után kikövetkeztethető, hogy az utca embere 1600 MS-pontot tejel a Porsche életérzésért, ami szerintem durva lehúzás. A tartalommal semmi baj (bár új pálya nincs), de ott az alapjáték, amiben már eleve benne kellett volna lennie ennek a csomagnak (legalábbis jelentős részének), és a Season Pass mellett még ennyit legombolni a jónépről kicsit túlzásnak érezhető. Illetve nem is csak érezhető – ez túlzás. Nincs az a csodás Porsche hátsó, ami ezt feledtetni.

HP

- + végre van Porsche
- + nagyon sok szép Porsche van
- + száguldás, Porsche, szerelem
- 1600 MS pont? Na ne!
- nincs új pálya
- kétszázhusz felett észre sem veszed...

HP
Mesés autók, új versenyek, mindenki örül, de azért ennyi pénzt nem kellene érte kérni.

75

Press Az újságíróknak szánt kiadásban nagyon stílusos dolgot rejtettek el a készítők. A játék tokjának egyik titkos fakkjában található lapon van egy besötétített terület, amit ha megdörzsölünk a kezünkkel, úgy tűnik el róla a feketeség, hogy az nem hagy semmiféle nyomot az ujjunkon – alatta néhány trükkös varázslat mozdulatát mutatják be.



Mi itt bőszen sütögetjük az izzó lángömbökkel, közben meg lehet, hogy csak egy pacsira vágjuk...

Ujpecc! Csak édes!



Ha odafigyeltem volna a mágikus jelek értelmezése órán, akkor most tudnám, hogy mit is csinálók



A varázslók közismert melankóliáját a folyamatos begombázás okozza. El is küldték a tanoncot, hogy tölts fel a gyorsan apadó készleteket



Rajta, pajtás, terpeszállás, törzsfordítás, térdhajlítás, helyben járás, karlendítés!

SORCERY



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **The Workshop**
Platform **PS3**
Röviden Van egy varázslóinas, akit a Move mozgásérzékelős rendszerével arra kényszerítünk, hogy többet varázsoljon, mint a nagy és szőrös Hagrid.
PEGI 12+
ESRB 10+

PELYHEDŐ PURDÉ KOROMBAN LEGINKÁBB A NINTENDÓT GYŐRTEM AHELYETT, HOGY A KÖNYVEK FÖLÖTT GÖRNYEDTEM VOLNA. A család emiatt szunnyadhatatlan kitartással gyomlalgatta gazos elmémet, hogy magamtól jöjjenek rá az egyetemes igazságra: ha nem tanulok, akkor egyszer majd mozgásérzékelős játékokról kell hosszas véleményeket körmölgetnem. Tudvalévő ugyanis, hogy az ilyen mókában megizzad az ember, kifárad, véletlenül lecsapja a páráját, a macskáját és azt az eredeti, XIII. századi kínai vázát, amit az Ecsesi piacon vett egy kiegészítő villanykörte árértékéért. A játékkészítők e formája kemény dió, mit szépítek. Bár csak tanultam volna! Most akkor dömpert vezetnék, olyat, amelyiknek szép nagy forgós betonkeverő ficreg a hátán.

HŐSÜNK HARRY POTTER ALTERNATÍV ÖCSIKÉJE...

A testemet lekötő alkotások iránt táplált félelemem akkor tetőzött, amikor egy békés delutánom beizzítottam a fagyis kontrollert, és kirajzolódott a Sorcery nyitó képsorai. „Most jön a borzalom” – gondoltam, de nem is tévedhettem volna nagyobb. A 2010-es E3-on bejelentett matéria gyógyír mindazok számára, akik viszolyognak a Move rendszer nyújtotta élvezetektől. Az ilyen produktumokban a prioritást természetesen az irányítás kapja, amit előszeretettel veszünk a kezünkbe, de nagyon nem mindegy, hogy mindezt milyen kreált univerzumban tehetjük meg. Tudták ezt a készítők is, ezért egy olyan fabulát lehettek az adott lehetőségek köré, ami megszo-

kottan ugyan, de gyönyörködteti a szemünket. A történet egy ifjú varázslótanonc mozgalmos életébe enged betekintést. A minden lében két kanál beállítottságú nebuló és szófosó, macskaszerű pajtása hirtelen indíttatásból eltulajdonítanak egy varázspálcát. A megszerzett tárgy a szakavatottnak hírből sem nevezhető kezében hamar káoszt hoz az egész földkerekségre. A zöldfülű és bajtársa idővel szembesül a feladattal: meg kell menteni a világot. A küldetés során rengeteg lényel és akadállyal kell szembenézniük, és csak a mi kézmozdulataink segíthetik őket. Mindezek tetejébe még egy világalomra törő némbor gyilkos szándéka is végig ott lebeg majd a fejük felett. Hősünk nem egy harcedzett veterán, így „szűz” praclijában tapasztalatlanul fog duruzsolni a mágikus husáng, de a balhék tengerében majd lesz ideje – velünk együtt – mindent elsajátítani. Idővel aztán annyi varázslat lesz a tarsolyunkban, hogy akármerre is csapkodjunk irányítónkkal, tömegével ontjuk az átkokat. A világ, amiben tapicskolunk, igen változatos és szerethető – a folyamatos fenyegetettség ellenére is. Az út és maga a játékmenet nem büszkélkedhet matuzsálemi idővel, ugyanis hat óra alatt simán le lehet tudni. Talán nem is kell ennél több, hiszen eléggé igénybe veszi a fizikumunkat az egyre inkább fokozódó hangulat.

... CSAK NEKI NINCS VILLÁM A HOMLOKÁN

Bűvös képességeinket a nagyobb hatásosság kedvéért kombinálni is tudjuk. Személyes kedvenceim közé tartozott az, amikor egy szimpla

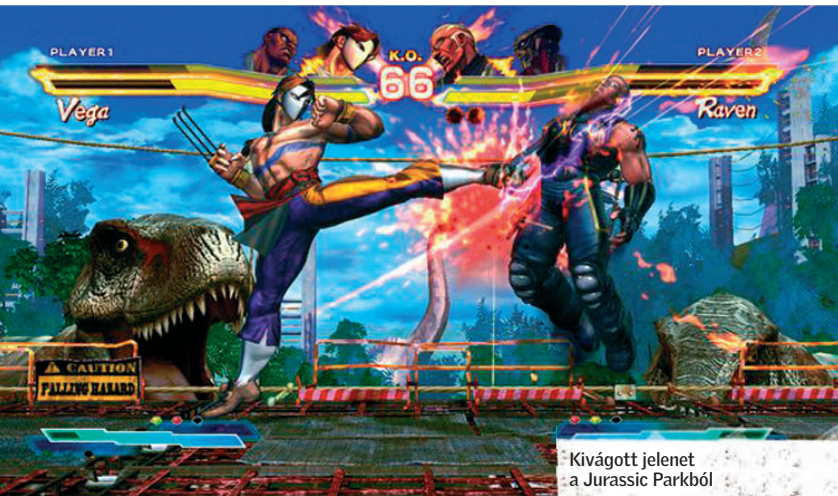
tornádóból égő szélvihart kovácsoltam. Több fórumon is olvastam, hogy a mozgásérzékelő nem tud hatékonyan lekövetni egy bűvöltéért felelős suhintást, de nekem ezzel nem volt problémám. Azzal viszont igen, hogy a játék közepétől szinte csak egy-két bűbajt használtam – a többi nem volt eléggé eredményes –, és ettől kissé monotonná vált a móka. Pusztító képességeink viszont nemcsak a különböző varázslatokra, hanem a mágikus italokra is támaszkodhatnak, amiket szintén jópofa kézmozdulatokkal adagolhatunk magunkba. Az egész produkció tehát a Move technológiára épül, amit kellemesen megfűszerez egy aranyos történet és a látványosan lendületes hadonászás, ami csodás effektet szül képernyőnkre. A Sorcery nem fog kaput nyitni a hardcore játékosok világába, de jó úton halad afelé, hogy kelően inspirálja az utána érkezőket.

Nightwolf

- + szerethető karakterek
- + látványos, varázslatok
- + ügyesen kihasználja a Move lehetőségeit
- egy csöppnyit rövid
- néhány értelmetlen és nélkülözhető bűbáj
- kooperatív mód hiánya

NIGHTWOLF
Ha ilyen vehemens hadonászással tudnék teniszezni, akkor most Anna Kurnyikovával járnék.

74



Kivágott jelenet a Jurassic Parkból



A háttérben egy bátor fotós

Ezúttal a tekkenes srácok ugrottak át *Street Fighter* háztűznézőbe

STREET FIGHTER X TEKKEN

H A VALAMIT TANULHATUNK A CAPCOMOS SRÁCOKTÓL, AKKOR AZ AZ, HOGY MINDIG JÓ, HA

MEGINVITÁLUNK MAGUNKHOZ TÁVOLI ISMERŐSÖKET EGY JÓT VEREKEDNI.

Nézünk egy-két példát, hogy eddig kiket hívtak meg ők magukhoz, és közben reménykedjünk, hogy egy fiatal olvasónk szülei sem olvasták a bevezető mondatot. Itt volt mindjárt az *X-Men* csapat, és mi lett belőle? Sok bunyó! Vagy az *Avengers* (Ez most menő!), és hát velük sem beszélgettünk... Most pedig a *Tekken* emberein (és egy medvé...) a sor, hogy Ryu és a többiek életre szóló csatájában részt vegyenek pár menet erejéig. A *Tekken* világ esetében külön érdekesség, hogy ők ezúttal kiléptek megszokott 3D-s világukból. Szerencsére négygombos kezelési harcrendszerükről nem mondták le a vendégszereplés ellenére sem.

TÖRTÉNET, AVAGY MUHAHA!

Ryu meg akarja verni Kent, Ken meg akarja verni Rufust, Zangief pedig mindenkit. Tetszik? Ezt a kerettörténetet most találtam ki, és szerintem jobb, mint az eredeti. Hogy Mocsyhoz csatlakozzak, aki a konzolos verzió megjelenésekor így emlékezett meg a fantasztikus történetéről: „Ez asztorivonal, amit már egy ideje erőltetnek a *Street Fighter* világában, amikor a Pandora Szelencéjének elnevezett titokzatos kockáért megy a harc, ami lezuhant a földre, mindenki azt keresi, és ennyi...” Na de kérem! Ezért akkora 1-es járt volna általánosban fogalmazás óráán, hogy még mindig fájna... Lépjünk is túl rajta.

JÁTÉKMELET

A legfontosabb dolog mindenképpen az, hogy ezúttal 2 vs. 2-ben megy a harc, sőt, ha az egyik harcosunk életereje elfogy, vesztettünk attól függetlenül is, hogy a másik életben van még. Ha kezdők vagyunk, ajánlatos tehát egyszerűen addig verekedni egyik harcosunkkal, míg majdnem meghal, és akkor váltani az egészséges társra. A profik per-

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom/ QLOC (PC)**

Platform **PC, Xbox 360, PS3, PS Vita**

Röviden A *Street Fighter* sorozat legújabb „vendéglátós” különszáma, amelyben a szokásos 2D-s módban kell verekednünk a megszokott és a *Tekken* sorozatból meghívott hősökkel.

PEGI 12+
ESRB T +

sze össze-vissza váltogathatják a karaktereket csodálatos és látványos kombókat előhozva ezzel, amit az egyik karakter kezd és a másik fejez be. A játék egyébként totálisan a *Street Fighter 4: Arcade Edition*ön alapszik, viszont kissé könnyítettek sok mindenen. Arcade módban, tehát a gép ellen egyszerűbb a dolgunk, és a speciális támadások ún. Time Window-ja is engedékenyebb kissé, vagyis több időnk van végrehajtani az ezer gomb lenyomását igénylő, bonyolultabb extra mozgásokat. Újdonság még a *Street Fighter* világába áthozott GEM rendszer, amit használna harcosunk erejét vagy védekezését növelhetjük.



Héé, héé... Ő csak egy medve...

NEM MINDEN PC, AMI FÉNYLIK

Térjünk is rá, hogy milyen specifikus dolgokkal rendelkezik a konverzió akedvenc személyi számítógépünkön. Bár sajnos ebben az esetben inkább azt kívánjuk, bár ne rendelkezne! Megszokhattuk, hogy ha PC-re később jön egy program, a várakozásért cserébe általában minden addig megjelent extrával alaplóból ellátott verziót kapunk. Most sajnos nem ez a helyzet, sőt! Az új ficsörök egyike sincs benne ebben a változatban, de még letölthető formában sem érhető el egyelőre az extra GEM-ek és egyéb nyálánkságok.

És ez még csak a kisebbik hiba: valószínűleg a PC-s port készítését a programozó gárda az eredeti, több hónapja megjelent, konzolos 1.0-s verzióról kezdte. Olyan hibák jönnek elő benne, amiket azóta kijavítottak. Ez főleg az online játékmenetet érinti, ahol újra a márciusi konzolos lagproblémákkal találkozhatunk. Hiába jelzi jónak ellenfelünk net-

Szavazás

Biztos minden rajongó várja már, amikor a *Street Fighter* harcosai ugranak át *Tekken* földre egy kis 3D-s kaland erejéig. A Namco Bandai játékára még egy ideig sajnos várni kell, de addig is szavazást indítottak a Facebookon, ahol 55 *Tekken* és 66 *Street Fighter* karakter közül lehetett választani, hogy kik kerüljenek be a játékba.

kapcsolatát a játék, mégis lagproblémák jöhetnek – és jönnek is – a semmiből, valamint a hangeffektek is előszeretettel tűnnek el a csata hevében. Grafikai téren is lenne mit csiszolni, mert bár a játék gépigénye nem magas, bekapcsolt VSynckel bizonyos pályák szaggatni kezdenek. Hogy jót is mondjunk, gamepad téren valószínűleg PC-n a legmagasabb a választék, hiszen saját perifériái mellett az Xbox 360-as kontrollereket is tudjuk használni. Sajnos ezúttal – acikk írásának pillanatában –, ha csak picit is, de a PC-s verzió elmarad konzolos társaitól, a szebb grafika ellenére is.

EndreMan

HARDVER

Win XP /Vista/7, Intel Dual Core 1,8 GHz/AMD Athlon II X2, 1 GB RAM, Nvidia GF6600/ATI X1600 256 MB RAM, DX: 9.0c, 10 GB HDD

- + Tekken 2D-ben
- + nagyon sok harcos
- + verekedni még mindig jó
- blőd sztori
- DLC-hiány
- online bugok

ENDREMAN
Egyet előre, kettőt hátra...

80



Bűjőcska a GameStar táborban

Szabad egy táncra?



Kőbánya-Kispest, végállomás



Leszámolás robot-Tokióban

BINARY DOMAIN



INFO

Kiadó **SEGA**
 Fejlesztő **Devil's Details (PC)**
 Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Vérbeli, klasszikus fedezékrendszert használó, ötletes és robotos – sőt, néha robotos és ötletes – japán akció-TPS, amit akár úgy is hívhatnánk: a Kelet *Gears of War*-ja.
PEGI 18+
ESRB M

ÍZLÉS DOLGÁBAN NINCS ÉRTELME VITATKOZNI

– Írországba emigrált (a kívánt rész aláhúzó), mindenki által ismert és szeretett online főszerkesztőnk, Ender szavajárása volt ez. Azért jár ez a mondat a fejemben, mert ha valami igazán megosztja a különböző újságíró kollégák véleményét, akkor az a *Binary Domain* sztorija vagy idegen szóval a Plot. Van, aki szerint végtelenül banális, már-már kacagtatóan primitív párbeszéd hangzanak el benne, míg a konzolos megjelenéskor Mocsy – a Blizzard Vándorgyűri díjas szerkesztő – úgy fogalmazott, nem volt ezzel semmi különösebb probléma. Én most nem mennék bele mélyen újra az alapszituba, lévén akit érdekel a játék, az már elolvashatta, de pár szó azért nem árt, mielőtt megnéznénk, ezúttal milyen portot kaptak korunk utolsó megmaradt hősei: a PC-s játékosok.

JUJJ, DE KÍGYÓI (IGAZÁBÓL ROBOT)

Hetven évvel járunk előre a jövőben, mikor is a globális felmelegedés okán felszabadult hatalmas vízmennyiség miatt enyhén szóla is estek a talaj menti telekárak, és az emberiség éppen újabb városokat épít az előzők romjaira. Természetesen a hatalmas technikai fejlődésen átesett robotmunkásokkal karöltve. Ám ahogy az lenni szokott, valaminek történnie kell: kiderül, hogy a japán Amada vállalat olyan robotok előállítására is képes, amelyek tökéletesen be tudnak illeszkedni az emberek közé, sőt, ők maguk sem tudják, hogy valójában robotok. Ennek a problémának filozofikus megközelítéséről Asimov írt néhány könyvet, mi viszont nem írógatni, hanem irtogatni fogunk sok-sok

gépembert, egy nemzetközi kommandós egység, egészen pontosan a Rust Crew tagjaival. Utunk során, háromtagú kis csapatunkat irányítva szétverjük Tokiót, sok emberről kiderül hogy szabadidejében robot, valamint érdekes és hatalmas főellenfelek várnak ránk a bossharcok során.

PORT AKART LENNI, DE NEM PORT LETT

Megszokhattuk, hogy a mai trendeknek megfelelően új szoftvereinket a már jól ismert Origin, Games for Windows vagy jobb esetben Steam „ala” kell installálnunk. A *Binary Domain* a Steam rendszerét használja, ami a legkiforrottabb megoldás ezek közül. De térjünk rá a játék beállítási lehetőségeire, portok esetén itt el szoktak rejteni egy-egy banánhéjat, amin elcsúszhatunk.

Először is nem szimpatikus, bár túlélhető, hogy a grafika, valamint a kezelés testreszabása külső menüben végezhető el, még a játék indítása előtt. Ennek hátulütője ugyebár, hogy minden kisebb beállítás kipróbálásához ki és újra be kell lépni a játékba, de az is igaz, hogy ha egyszer sikerült a nekünk megfelelő beállítás, többet nem kell ezzel foglalkoznunk.

Ajánlott az alapbillentyűzetet átkonfigurálni, mert a fejlesztők mutáns polipokat céloztak meg az eredeti leosztással. Még jobb bedugni a PC-n is működő X360 controllerünket. Tudjátok, ahogy a híres mondás tartja: embert barátjáról, TPS-t pedig controllerrel. Egyébként amikor ti ezt olvassátok, már kijött egy patch, ami több dolgot javít: egérkezelési problémákat, szokásos konzolos menükezelést (pl. kurzorhiány).

Szintén gondok lehetnek a felbontással, de korántsem olyan hatalmasak, mint egy-egy igazán legendásan játszhatatlan port esetén, szóval nem kell megijedni. Sajnos még mindig vannak olyanok, akik a monitorfelbontásuk miatt nem tudják úgy paraméterezni a játékot, hogy ne legyen alul-felül kis csík. Aki viszont a sztenderd képfelbontásokkal játszik (1080 vagy 720 HD), nem lesz gondja.

A végén még muszáj megemlíteni, hogy – megfelelő vas esetén – ebből a játékból is a PC-s a legszebb verzió, hiszen stabil 60 fps-t kaphatunk csontig feltekert antialiasing mellett, ami mindent megszépít. Ha pedig már szépek és okosak is vagyunk, nem marad más hátra, irány Tokio.

EndreMan

HARDVER

Windows 7/Vista/XP, Core 2 Duo 2,66 GHz, 2 GB RAM (XP) / 3 GB RAM (Windows 7/Vista), GeForce GT220 (512 MB) / ATI Radeon HD 2600 XT (512 MB) 8 GB HDD

- + jó történet
- + érdekes bossharcok
- + egyedi hangulat, akinek bejön
- rossz történet
- port szempontból lehetne jobb
- blőd párbeszéd

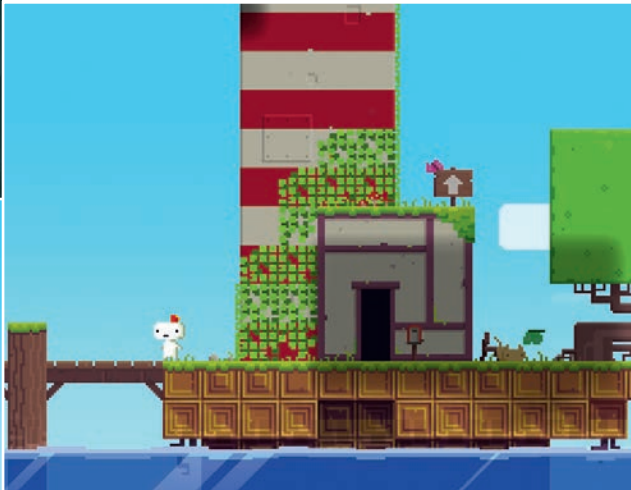
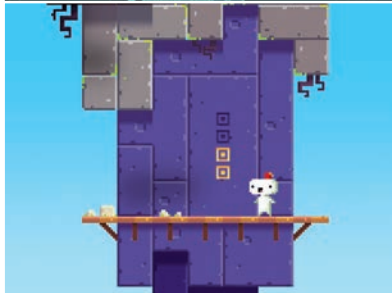
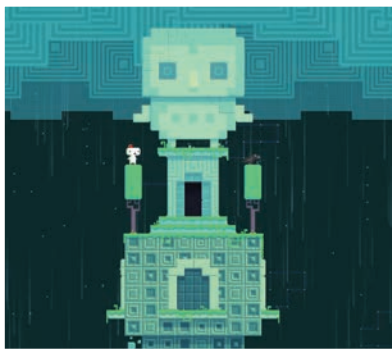
ENDREMAN

Már a PC-seknek is járt egy pár robot.

80

Zseniális apróságok

A Fez zsenialitása a legapróbb részleteit is átszövi: elképesztő módokon mozgatja meg a játékos, az elrejtett QR-kódotól kezdve (melyeket okostelefonnal beolvastva fejthetünk meg) egészen a mezei szivatasokig, mint amikor elhitteti velünk, hogy a hiba a mi készülékünkben van... (De ez inkább legyen meglepetés.)



Minden csak nézőpont kérdése

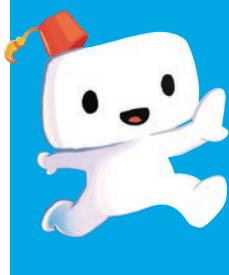
FEZ



A FEZ ALAPVETŐEN EGY 2D PLATFORMER, AMI IGAZÁBÓL 3D PLATFORMER, de persze úgy, hogy 2D, csak éppen 3D-ben van. Ha ez így még nem kristálytisza, akkor mondhatjuk talán, hogy 2,5D, vagy hát 2+3=5D, esetleg 2D a 3D-ediken. 2D3D. Remélem, így már mindenkinek világos. Ha még mindig nem (amit tényleg nem értek, hiszen logikusan levezettem), akkor fogjuk meg más irányból a dolgot: a Fez arra a zseniális ötletre épül, hogy ugyan síkban mozogva ugrabugrálunk, illetve oldunk meg először egyszerű, később viszont már egyre aljasabb logikai feladatokat, egyszer csak fordul a... kocka. Mi több, az egész játéktér (ez ad ugye 3D mélységet az egésznek). Hirtelen újra kell gondolni mindent, mivel a korábbi kiszögellések már nem annyira szögellenek ki, egy áthatolhatatlannak tűnő szakadék máris egy könnyed szökkenéssel átugorható, illetve a 2D miatt eddig nem látott síkok, azokon belül pedig új tereptárgyak bukkannak fel, amelyek segíthetnek eljutni az egyik pontból a másikba. A játéktér (ami ugye mindezek fényében több játéksík és játéktér is egyben) számtalan felfedeznivalót, titkot rejt, és tökéletes felfedezéséhez (64 kocka és – elsőre láthatatlan – anti-kocka összegyűjtéséhez) nemcsak hogy kétszer végig kell játszsanunk, de számtalanszor nézőpontot is kell váltanunk, szó szerint és képtelen is.

INFO

Kiadó **Microsoft Studios/Trapdoor**
Fejlesztő **Polytron**
Platform **Xbox 360, Később PC és PS3 változat is várható**
Röviden Logikai-ügyességi ugrabugra zseniálisan egymásba fűzött 2D és 3D nézőponttal, bűbajos retró hangulatban.
PEGI 3+
ESRB E



INNEN NÉZVE... VAGY HÁT ONNAN...

Mert ebben rejlik a Fez igazi zsenialitása. A 2D és a 3D igazából nem fűzhető össze, agyunk nem tud magától értetődő módon összekapcsolni nézeteket, amikor elforgatjuk a játéktérrel. Minden egyes alkalommal kizökkenünk, és újra kell gondolnunk, hogy mit is látunk magunk előtt. Amikor viszont lassacskán valóban kezdünk ráérezni, akkor kicsit olyan, mintha mi maradnánk kényelmes szobánkban, miközben agyunk formaldehidben ázva hullámsutazik a legközelebbi vidámparkban. Már a játék legelején belefutunk a falu egyik lakójába, aki két mondatban összefoglalja a lényegét: a valóság észlelés kérdése, az észlelés pedig szubjektív. Ha pedig néha teljes szürrealitásba csusszan át a játék, akkor sem kell kétségbeesni, hiszen simán lehet, hogy minden a legnagyobb rendben van, mindenki teljesen normális, csak épp az észlelésünk kavarodott meg kicsit. (Ez a fogódzó egyébként az élet egyéb területein is jól jöhet később.)

GOMEZ, A PIXELHŐS

A Fez másik hatalmas vonzerejét képi világa adja. Lehetne persze azzal is jönni, hogy független fejlesztésről lévén szó, itt nem a grafikát kell figyelni, pedig de. Csak épp nem csilivili textúrák alapozzák meg a hangulatot, hanem úgy futunk bele lépten-nyomon számtalan bűbajos kis mozzanatba, hogy a játék mindezeket bumfordi pi-celekből varázsolja elénk. A hangulatot tökélete-

sen egészítik ki Rich Vreeland zenéi, illetve – viszontátérve a játékméletbeli szempontokhoz – az sem töri meg felesleges frusztrációval, hogy bár-mikor leeshetünk, meghalhatunk. Emiatt nem kell aggódni, a kihívást nem a platform-ugrabugrák szokásos démona jelenti (mármint hogy lezuhanunk a nihilbe), de még csak nem is a szörnyek (amik nincsenek), hanem a nézőpont-váltogatás és a minél teljesebb felfedezés.

Márpedig felfedezni aztán van mit, a Fez világában még második végigjátszásra (a menüben a befejezés után felbukkanó New Game+ opcióval) is bőven akad látnivaló – sőt, mivel az első 32 kristály itt már megvan, azokhoz képest kell újakat keresnünk, és nyilván rengeteg átugrott vagy észre sem vett helyszínt kell alaposan bejár-nunk. Talán még jobb is, mint elsőre. De egyelő-re maradjunk az első végigjátszásnál, amit tiszta szívből ajánlunk mindenkinek, aki egy izgalmasan új, mégis egyben a játékok talán legszebb évein nosztalgizáló élményre vágyik.

mazur

- bűbajos képi világ
- számtalan felfedeznivaló
- zseniális játékmélet és pályaszerkesztés
- esküszöm, próbáltam, nem tudok belekötni

MAZUR
Zseniális ötlet, zseniális kivitelezés.

94

AMIKOR ELFORGATJUK A JÁTÉKTERET, MINDEN EGYES ALKALOMMAL KIZÖKKENÜNK, ÉS ÚJRA KELL GONDOLNUNK, HOGY MIT IS LÁTUNK MAGUNK ELŐTT



Mohácsi Confrontation-járás



Az áram én vagyok, a kezem csakúgy ragyog



Napi egy fürdés az egészséges



Bóklásszunk lehetetlen helyeken és kerülünk konfliktusba mindenkivel

CONFRONTATION

KEZDJÜK A CIKKET VALAMI JÓVAL: A CONFRONTATION A RACKHAM ÁLTAL KÉSZÍTETT ÉS FORGALMAZOTT ASZTALI TÁRSASJÁTÉK PC-S VERZIÓJA, amely arra tesz kísérletet, hogy a *Baldur's Gate*-ben megtanult „együttműködős” fantasy harcot vigye tovább. Négy karaktert irányítunk, akiket egy 12 karakteres csomagból választhatunk ki. Ez dicséretes dolog – mármint a sikeres táblás játék megismertetésének szándéka a digitális világrt rajongókkal.

AZ ÖRÖK TÉMA: AZ ÖRÖK HÁBORÚ

Rengeteg fantasy jellegű kártyajáték, könyv, film, játék, mese, hűtőgépmatrica és lábtörőlfelirat témája a soha el nem múló, önmagát újratemtő konfliktus: az örök háború. Erre ugyanúgy láttunk már példákat MMORPG-k mint „si-ma” szingli játékok között. Ezúttal Aarklash földjén folyik a konfliktus, ahol a Dirz alkimistái nem aranyat gründolnak, hanem klónhadserget (a sarokban pedig Star Wars filmek DVD-i hevernek – csak viccelek). Ez a bombasztikus sztori az, amiben nekünk közre kellene működ-nünk. A történet mély, szerzteágazó, jól kidolgozott, cizellált – és most ismét vicceltem. Inkább úgy fogalmaznék: két fejlesztő lement este 10-kor sörözni, amikor már kész volt a grafikus motor, és ezt a sztorit dobták össze a negyedik és ötödik sör között. Sajnos pont olyan is. A nagyobbik baj, hogy ehhez a figuráik is hozzájárulnak (nem elég a sztori sekélyessége és a nem éppen acélos narráció, ugye...). A mi hőseink ugyanis akár pálcikaemberek is lehetnének, csak arra képesek, hogy ha rájuk kattintunk,



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Cyanide**
Platform **PC**
Röviden **Együttműködésre építő fantasy akciójáték, csak fanatikusoknak.**
PEGI 16+ ESRB T

3-4 mondatot ismételgessenek felváltva (például: My armor protects me! – ki hitte volna?). Egyébként kb. ennyit is szólnak hozzánk, ők a „néma, sekélyes történetű, semmilyen hősök”. Eddig biztató, nem?

AKKOR A CONFRONTATION A WARCRAFT AGE III?

Nem véletlen a cím, hiszen sokaknak egyből a *Confrontation*re, arról nem is beszélve, hogy a harci rendszer, amely valós idejű, de megállítható, a *Dragon Age: Origins*re hasonlít. Ez önmagában nem rossz dolog, azonban azt ne magyarázza be nekem senki, hogy egy fantasy bolygón csak kacskaringós és keskeny, hosszú és unalmas dungeonok léteznek, amelyekben a borzalmasan buta MI-vel és a rémes útvonalkereséssel is meg kell küzdenünk. Ha valamelyik csapatunk elakad egy kőben vagy beakad valahova, akkor úgy is marad. Passz, éljen 2012! A változatosságot a picit átfestett új egységek vagy a valóban új (farkasok, orkok) csapatok jelentik, bár ettől még ugyanazt kell csinálni: hosszú, keskeny és unalmas dungeonokban mászkálni úgy, hogy néha azt érezzük, sosincs vége. Aztán a következő pálya ugyanez, ugyanúgy, picit „átfestve”. Mit is mondhatnék – jókedve nem lesz az embernek ettől a játéktól, sőt, egy olyan pillanata sincs, amikor igazán jól érezhetnének magukat (illetve de, amikor kilépünk belőle).

MÉGSEM BUKUNK MEG?

Talán a jó szívem vagy a testreszabhatóság, az elfogadható grafika, esetleg maga a tény, hogy

a *Dragon Age: Origins* harci rendszerét vették át az oka annak, hogy mégsem küldöm ezt a játékot az 50% alatti pokol forró bugyrába, pedig a sztori lapos, a játékmenet nem túl jó, az MI borzalmas, az útvonalkeresés 1990-es szinten van, és az egész elképesztően monoton és repetitív. Azonban láttam benne pozitívumokat és úgy gondolom, hogy inkább a kevés jónak örülünk, mint a sok kevésbé jónak – gondolkodjunk pozitívan! A *Confrontation* sosem lesz klasszikus és senki sem fog tőle függőséget kapni, de aki a négyfős, leállítható taktikai csatát és a végtelen dungeonban mászkálást kedveli, az eltölthet vele egy kis értékes szabadidőt.

Gyu

HARDVER

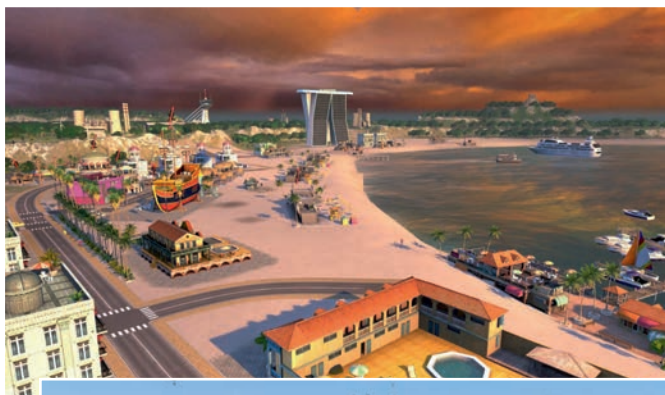
Dual-Core 2,0 GHz processzor, ATI Radeon HD 2600 XT vagy Nvidia GeForce 7900 GTX 256 MB RAM, 2 GB RAM

- + megállítható csata
- + elég jó testreszabhatóság
- buta MI
- unalmas és repetitív
- sekélyes sztori

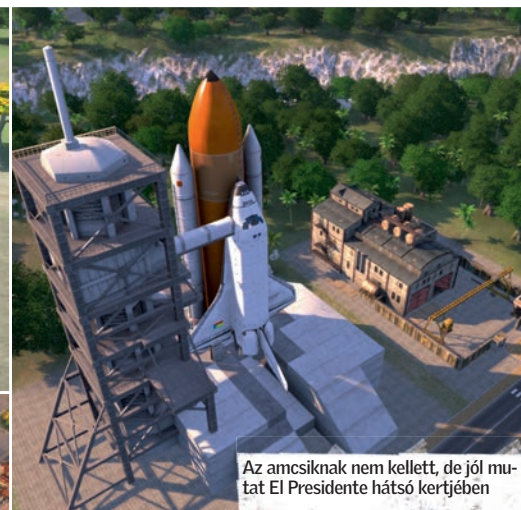
GYU

Kettes alá – aki kapja, annak egy igazi figyelmeztetés...

50



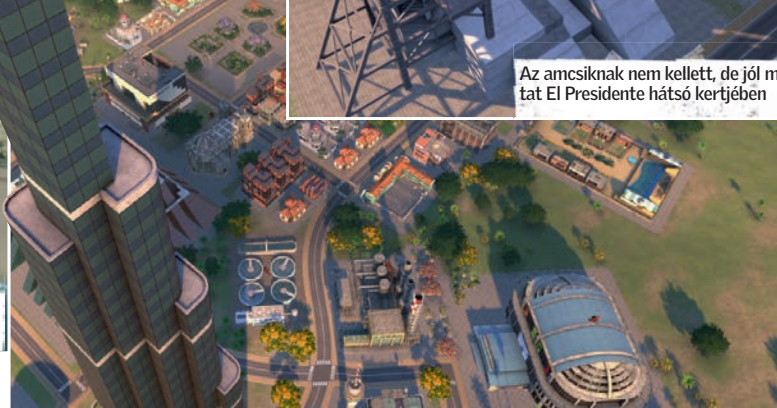
El Presidente minden marha... ööö... polgár szavazatára számít



Az amcsiknak nem kellett, de jól mutat El Presidente hátsó kertjében



Isten hozta önöket Nueva Budapestában!



El Presidente tanulni számítógép

TROPICO 4: MODERN TIMES

TAVALYI *TROPICO 4* KRITIKÁMAT AZZAL A GONDOLATTAL ZÁRTAM, HOGY MEGÉRKEZETT VÉGRE A SZÉRIA LEGJOBB DARABJA.

Nem kis szerepe volt ebben az opcionális mellékületések bevezetésének, ami teljességgel eliminálta az üresjáratokat a játékból. Véleményem azóta sem változott, ellenben izgalommal vegyes kíváncsisággal vártam, hogy a szinte kötelezően érkező kiegészítő kapcsán előrelépésről vagy helyben toporgásról beszélhetünk-e majd.

MOZDULATLAN JÖVŐ

A *Tropico 4: Modern Times* legmerészebb húzása, hogy a hidegháborús korszak helyett napjainkba helyezi a történetet, de néhány évtized előre vagy hátra korántsem lehet akkora hatással a játékmenetre, mintha évszázadokat ugrottunk volna át. Lényegében csak a körítés változik, továbbra is ugyanazokkal a nagyhatalmakkal packázunk, népünk ugyanazon társadalmi csoportjainak igényeit igyekszünk kielégíteni, és ugyanúgy stabil politikai és gazdasági rendszer kiépítésére törekszünk.

Már a kampány második küldetése a kilencvenes évekbe repít bennünket olyan technikai vívmányokkal, mint a hagyományos farmokat felváltó biofarmok, a mobiltelefonhálózat lefedettségét növelő telecom irodák vagy a bevásárlóközpontok.

Érdemes lesz majd szemmel tartani, hogy egy-egy új épülettípus (úgy harminc körül van a számuk) melyik évtől lesz elérhető, hiszen elég bosszantó tud lenni az, ha nem kevés pénzről önlünk egy infrastrukturális beruházásba, csak



INFO

Kiadó **Kalypso Media**
Fejlesztő **Haemimont Games**
Platform **PC, Xbox 360**
Röviden Több DLC után klasszikus kiegészítőt kapott a *Tropico 4*, ami bevezeti a rajongókat az internet korába.
PEGI 16+
ESRB T

hogy néhány hónappal később kiderüljön, ugyanannyiért modernebbet és hatékonyabbat is építhetünk volna.

Még saját írprogramot is indíthatunk a vége felé, hogy így írjuk be nevünket örökre *Tropico* történelmébe – már ha egy se maradna fenn az utókor számára El Presidente színarany szobraiból. Alapvetően egy konzervatív, keveset kockáztató kiegészítőt kaptunk a *Modern Times* személynében, ami a *Tropico 4* alapjait érintetlenül hagyja. Ezzel ugyan nincs különösebb baj, hiszen aki az alapjátékot szerette, most sem fog csalódni, de jómagam nem bántam volna, ha inkább az újítók szándék eltűlése, és nem a már-már pofátlanságba hajló nehézség miatt szentségelttem volna.

NEM VICC

Amivel tényleg maradéktalanul elégedett voltam, az a játék humora. Személyes kedvencem az a pillanat, amikor a csuklásjárványt El Presidente is áldozatul esik (természetesen ez nem kerülhet nyilvánosságra), és az egyik tanácsadó e-mailt küld, amiben arról tájékoztat bennünket, hogy kiürült az államkassza, nyugodtan kirakhatjuk az országhatárra, hogy az utolsó kapcsolja le a villanyt. Képzelték, hogy megdöbbenem, amikor nem sokkal korábban még pont úgy tudtam, hogy egész jól dögög a székér. Kétszer is ellenőriztem a számokat, és már elkönyveltem magamban, hogy megőrült a tanácsadóm, amikor jött a következő e-mail, amiből kiderült, hogy valójában csak rá akart ijeszteni El Presidentére, hátha elmúlik a csuklása. Az enyém elmúlt, az biztos.

Hasonlóan jól szórakoztam – és közben szívóroham sem kerülgetett – azon az új rendeleten, amivel egy időre blokkolhatjuk a közösségi hálózatokat. Derék polgáraink ennek hatására kevesebb időt töltenek butaságok posztolgatásával, fényképek mutogatásával és mások hülyeségeinek lájkolásával, ill. kommentelésével. Helyette végezhetnek valamilyen társadalmilag hasznos tevékenységet, például dolgozhatnak, ami meg is látszik a termelékenységi ráta hirtelen ötszázalékos ugrásán. Az pedig már tényleg csak hab a tortán, hogy a rendezet életbe lépésekor a *Tropico 4* Facebook- és Twitterkapcsolata is megszakad, tehát saját magunkat is elzárjuk játék közben a közösségi oldalaktól.

[Chavalier](#)

HARDVER

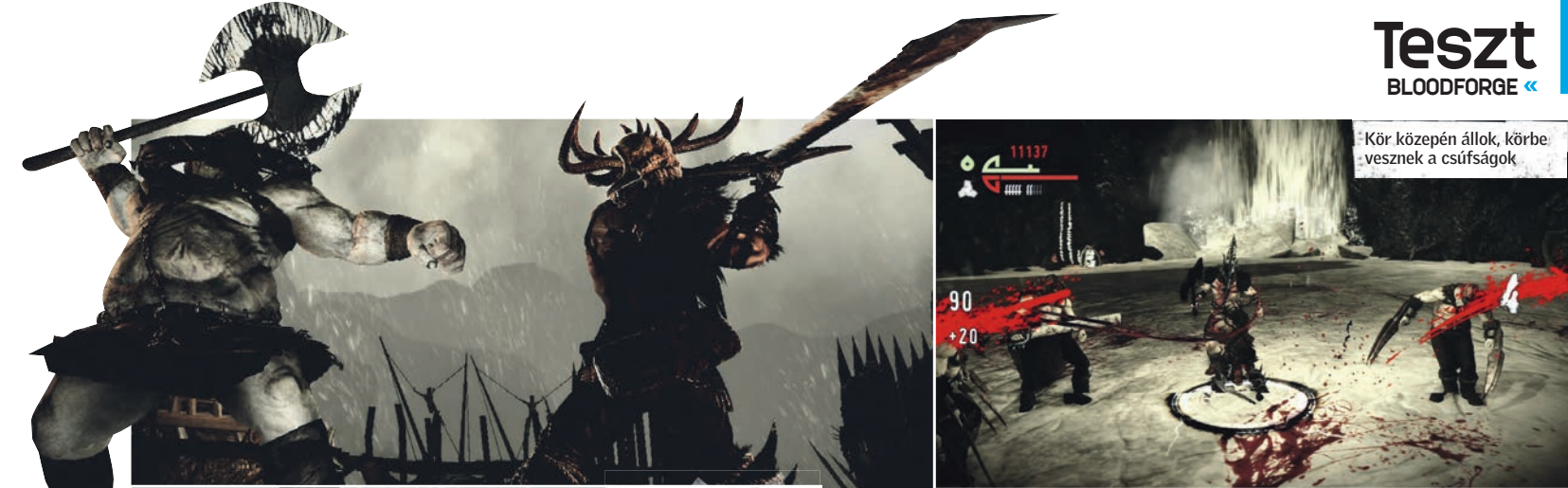
Windows 7, Windows Vista, Windows XP, 2 GHz Dual-Core processzor, 1 GB RAM, 5 GB HDD, 256 MB DirectX9, SM 3.0 grafikus kártya

- + modernizáció
- + frenetikus humor
- + nehezebb küldetések...
- ... amelyek néha túl nehezek
- nincs érdemleges játékmenetbeli újdonság

CHAVALIER

Korrekt, hozzáad, nem vesz el, de nem igazán eredeti.

80



Kör közepén állok, körbevesznek a csúfságok

Most megtanulunk kesztyűbe dudálni



Máris jobban leszel, ha eret vágunk

Mindenki meghal, még az istenek is

BLOODFORGE



A DOTT EGY HARCOS, KORÁNAK LEGKIVÁLÓBBIKA, AKI AZ ISTENEK KEGYETLEN TRÉFÁJA FOLYTÁN MEGÖLI SAJÁT FELESÉGÉT.

Ismerős történet, ugye? Mintha hasonló alapokra épült volna a kategória királya is anno PS2-n. És valóban, a portsmouthi Climax dizájnerei nem erőltették meg túlzottan magukat, amikor a *Bloodforge* koncepcióját összelop... összerakták. Történetük hőse Crom, egy kelta harcos, akinél vadabbnak nem hordott hátán a föld, ám mikor az állandó vérontástól megcsömörlik, szögére akasztja kardját, megnősül és letelepszik, majd az istenek közbeavatkoznak és fortélyal elerik, hogy ő maga oltsa ki felesége életét. Az éktelen haragra gerjedő harcos ekkor ismét háborúba vonul, ám nem azért, hogy az istenek nevében gyilkoljon. Míg az égiek többsége kultuszhívókat, eltorzított harcosokat és nem emberi teremtményeket szabadít Cromra, hogy megakadályozza a Pusztítóról szóló jóslat beteljesedését, akad közöttük olyan, aki önös érdekektől vezetve tanácsokkal látja el hőstünket és segíti őt bosszúja végrehajtásában.

KARDDAL ELŐRE

Ilyen előzmények után sejthető, hogy Crom egyenes és véres, itt-ott ugyan kanyargós, de jellemzően nem elágazó ösvényt vág magának egyenesen Arawnig, az alvilág uráig, akít minden bűja és baja miatt okol. Ahhoz persze, hogy ez hosszabb távon is szórakoztató legyen, ne csupán egy legfeljebb 5-6 órát kóstáló végigjátás erejéig, nem ártana egy ügyesen kidolgozott harcrendszer sem. Tényleg ez a *Bloodforge*

legerősebb pontja, de még így is ezer sebből vérzik. Hiába áll ugyanis Crom rendelkezésére tucatnyi látványos kombó karddal, pöröllyel vagy karmokkal, ha azok lényegében végig kiaknázatlanok maradnak. Sokkal hatékonyabbnak bizonyult még nagy létszámú túlerő esetén is, ha bolhaként pattogtam, gurultam, pörögtem és forogtam a tömegben, mindig kiosztva egy-egy szúrást ahelyett, hogy lábamat megvetve leálltam volna verekedni. Utóbbi esetben hamar lenullázódott az életerőm, s ha a szétverhető oltárokból kiszedett orvosság elfogyott, visszaestem a legutóbbi mentési pontig. A nem túl hősies, de annál kifizetődőbb harcmodort érdemes még a számszerjából leadott lövésekkel kiegészíteni, és akkor gyakorlatilag bármekkora csapatot legyűrünk, még rúnamágiahoz sem kell nagyon folyamodnunk kígyókat és más pusztító erőket megidézve. Amikor elegendő vért ottontunk és gyűjtöttünk össze Crom mágikus kesztyűjével, rövid időre szabadon ereszthetjük a dühét. De senki ne gondoljon Asura-féle haragkezelési terápiára, csupán nagyobbakat ütünk és kész. Még a csonkolással, belezéssel járó kivégzéseket sem dobja fel valamilyen új animáció. A főellenfelekről elmondhatjuk, hogy jó nagyok, kellően randák, és ezzel a pozitívumok végére is értünk.

ITT MÁR AZ ISTENEK SEM SEGÍTHETNEK

Hajdanán úgy gondoltam, hogy a játékmotor kiválasztása predesztinálja a végeredmény minőségét, ám ez az elmélet rendre újabb pofonokat kap a trehány munkát végző fejlesztőktől. A *Bloodforge* is tipikusan olyan játék, ami elfelejtett sorba állni, amikor a szépséget oszto-

gatták. A szándékoltan sivár környezet művészi hatása addig tart, amíg meg nem pillantjuk a mosott textúrákat, vagy amíg fel nem tűnik, hogy a hóban caplató Crom lépteinek nem marad nyoma. Igazán kár, hogy a részletekre nem jutott elég figyelem, hiszen a sötét tónusú, a színekkel mostohán bánó képeken egyedülként ragyogó vér vöröse Frank Miller 300-át juttatja az ember eszébe. Egy kicsit több saját ötlettel, a részletekre odafigyeléssel, összeszedettebb harcrendszerrel és nem utolsó sorban többjátékos móddal ellátva bátran ajánlanám mindenkinek, aki nem riad vissza egy kis vértől. De jelen állapotában Arawn talpnyalóinak módszeres lemészárlása tényleg csak akkor javallott, ha nem tudunk mit kezdeni 1200 felesleges MS pontunkkal, és úgy érezzük, fel kell darabolnunk valamit.

Chavalier

- + kelta mitológia
- + vérbő harcok
- sajátos, ám ronda látványvilág
- rossz kamerakezelés
- kevés ellenfél típus
- összelopkodott ötletek

CHAVALIER
Nem ettől fog a háború istene berezteni.

61

INFO

Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő Climax Group
Platform Xbox 360 (XBLA)
Röviden Kelta mitológiából és ismert sorozatoktól kölcsönött ötletekből építkező akciójáték tengernyi vérrel, szigorúan felnőtteknek.
PEGI 18+
ESRB M

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier Collector's Edition



Platform PC 2012. június
Ár kb. 25 000 Ft

GameStar
80

A új *Ghost Recon* játék sem fogja nélkülözni a gyűjtői kiadást, bár kérdéses, hogy kis hazánkba hoznak-e belőle. Az exkluzív fémdoboz, a póló, a keményfedeles művészeti album, az extra DVD és a letölthető tartalmak mind nagyszerű zsákmányt jelentenek a sorozat rajongóinak. Érdekességként megemlítem, hogy ez a verzió kifejezetten az ausztrál piacra készült (akinek van ott rokona, az kérhet egyet ajándékba), az amcsiknak most meg kell elégedni a Signature kiadással, ami mindössze néhány digitális jóságot jelent. Ez van.

Prototype 2



Platform Xbox 360 2012. május
Ár kb. 16 000 Ft

GameStar
81

A *Prototype 2* díszdobozában egy nagyon igényes keményfedeles művészeti album lapul, érdemes átlapozni. Aki a játékzenéért van oda, annak is érdemes beruházni erre a verzióra, mivel egy zenei CD is rejtőzik a dobozban. Ezen kívül található benne digitális képregényt, két letölthető tartalmat, valamint egy 20%-os kedvezményt adó kupont, amivel olcsóbban vásárolhatunk *Prototype* DLC-eket a későbbiekben.

Dragon's Dogma Collector's Edition



Platform PS3 2012. május
Ár kb. 25 000 Ft

GameStar
87

Május egyik nagy meglepetése volt a *Dragon's Dogma*, a japán fejlesztők kitettek magukért a szerepjáték megalkotásában. A hazai piac nyomásának engedve a Capcom saját boltjában árulja az egyetlen gyűjtői kiadást, sajnos csak japán vásárlóknak. Nagy kár, pedig a nagyalakú doboz mellett egy művészi igényességgel kidolgozott szobor jár. A kákn is csomót kereső játékosok egyből megemlítették, hogy a szobor kicsit emlékeztet a *Skyrim* főellenfelére, szoborsárkányoknak bármikor tudunk helyet felszabadítani a polcunkon.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

KINECT - STEEL BATTALION HEAVY ARMOR
2012. JÚNIUS 22.



Motorokat beindítani, fegyverzetet ellenőrizni. Az időpont 2082, a világ az összeomlás szélén áll, mivel egy baktérium az összes mikroprocesszort tönkretette 60 évvel ezelőtt. A világ rendjét egyedül a hatalmas óriásrobotok tudják megőrizni.

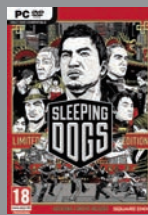
Az előrendelési akció részletei

Csomagból 3 db van összesen. Mindegyik bizonyos képességeinket növeli (páncélzat, sebesség, gyorsaság). A Carbon Assassin csomag tartalma a Savannah és Storm páncélok, ez 576-exkluzív. Az Iron Guardian, valamint Chrome Blitzer csomagok a független kisboltokban lesznek elérhetők.

Ne feledjétek, a játékban lesz GameStar logó is! Mindenképpen rakjátok ezt is a mechre!



SLEEPING DOGS LIMITED EDITION
2012. AUGUSZTUS 17. (PC/PS3/XBOX 360)



A triádok ellen vívott küzdelemben beépített rendőrként csöppenve közelharcban, fegyveres küzdelmekben és autós üldözésekben bővelkedő alvilági történetet élhetünk át, miközben számtalan mellékküldetés és kikapcsolódási lehetőség vár a sandbox városban.

Az előrendelési akció részletei:

A Police Protection csomag egy plusz küldetést (High Speed), különleges SWAT felszerelést, SWAT autót és SWAT fegyvert tartalmaz. A GSP csomagba a legendás ketrecharcos, Georges St-Pierre felszerelése és a védjegyeként szolgáló „repülő ököl” támadása tartozik.



BUDGET MEGJELENÉSEK



TGM: BIOSHOCK 2

2490 FT

GS 2010. FEBRUÁR - 91%

Rapture városa visszavár: a pusztulás sújtotta földalatti városba visszatérve, immáron egyszerre használva fegyvereket és plazmidokat eredhetysz nyomába a rád váró Little Sisternek.



PG: TEST DRIVE UNLIMITED 2

4990 FT

GS 2011. FEBRUÁR - 79%

Versenyezz Hawaiit vagy Ibiza főútjain. Ha kedved tartja, földutakon verheted a port terepjárók volánjánál ülve, miközben online riválisaidat magad mögött hagyod.



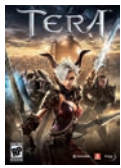
TGM: BORDERLANDS

2490 FT

GS 2009. NOVEMBER - 83%

Pandora bolygóját vérszomjas lények és zsoldosok lepték el. Kooperatív módban akár 4 fős csapatban veheted fel a harcot a szerepjáték-elemek és trilliónyi féle fegyvert felvonultató játékban.

PC



TERA
GS 2012. MÁJUS - 92%
9890 FT
 A TERA gyönyörű világa nem csak lélegzetelállító világával kíván újdonságot hozni. Akcióorientált harcrendszere igazi csemege.



DIABLO III
GS 2012. MÁJUS - 90%
14 990 FT
 Diablo harmadszor is visszatér, hogy ráeressze démoni seregeit Sanctuary világára. Ismét rád hárul a feladat, hogy megmentsd a világot a pusztulástól.



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



RISEN 2: DARK WATERS
GS 2012. ÁPRILIS - 85%
9990 FT
 Veszedelmes vizeken járnak a Risen 2 kalózái, vészterhes küldetésüket csak a vudumágia vagy a modern lőfegyverek segítségével tudják végrehajtani.



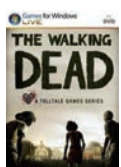
DIRT: SHOWDOWN
GS 2012. JÚNIUS - 73%
KB. 11 900 FT
 A Codemasters első próbálkozása az árkád stílusban, amolyan Destruction Derby életérzést visszahozva. Török a karosszéria és füstölnek az abroncsok.



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 évek-ből. Nemcsak a gengszterek, de még a rendőrök is nyakkendővel viselnek.



THE WALKING DEAD: EPISODE 1
GS 2012. MÁJUS - 89%
7200 FT
 Egy zombiapokalipszis sújtotta világban kell túlélnünk Lee Everet elítélt bűnöző bőrébe bújva.

XBOX 360



MORTAL KOMBAT (KOMPLETE EDITION)
GS 2011. ÁPRILIS - 89%
12 900 FT
 Egy lemezen a tavalyi év legjobb verekedős játéka és az összes digitális tartalom, ami kijött hozzá... Rajongóknak kötelező.



MAX PAYNE 3
GS 2012. MÁJUS - 90%
14 990 FT
 Max az elmúlt jó pár év alatt sem heverte ki felesége és kislánya halálát. A trauma alkoholizmusba és gyógyszerfüggésbe taszította, ideje változtatnia.



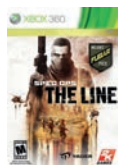
BATMAN: ARKHAM CITY
GS 2011. DECEMBER - 94%
8990 FT
 Batman visszatér, hogy rendet tegyen az időközben börtönvárossá lett Gotham Cityben. Lesz dolga bőven.



DRAGON'S DOGMA
GS 2012. MÁJUS - 87%
13 999 FT
 Egy sárkány pusztítja világunkat, és hiába az ellenállás, mi is elesünk. Egy öreg boszorkánynak hála feltámadunk, de tuti hogy bosszút állunk.



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.



SPEC OPS: THE LINE
GS 2012. JÚNIUS - 84%
12 000 FT
 Dubai városát egy homokvihar szinte a földdel tette egyenlővé, de még a romok között is maradtak túlélők, akik segítségért várnak.



FEZ
GS 2012. MÁJUS - 88%
2900 FT
 Gomez boldogan éli 2D-s életét 2D-s világában, mígnem egy napon belebotlik egy furcsa ereklyébe – ez a Hexahedron.



THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
GS 2012. ÁPRILIS - 95%
12 990 FT
 A rengeteg extra tartalomnak és újtításnak köszönhetően esélyes lesz az év fantasy szerepjátéka címre.

PS3



UEFA 2012
GS 2012. MÁJUS - 75%
4490 FT
 A FIFA 12-nek hála elindulhatunk az UEFA 2012 bajnokságon, ahol az 53 tagállam bármely csapatával játszhatunk nyolc teljesen új, hivatalos helyszínen.



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



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
GS 2011. DECEMBER - 98%
12 900 FT
 Kihagyhatatlan alkotás, a modoknak és a rendszeres patchelésnek köszönhetően még ma is aktuális darab.



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



PROTOTYPE 2
GS 2012. MÁJUS - 80%
14 990 FT
 James Heller bőrében egyetlen cél lebeg szemünk előtt: megbosszulni szeretettinket azon az emberen, aki elszabadította a New Yorkban tomboló vírust.



GOD OF WAR: ORIGINS COLLECTION VOLUME 2
GS 2011. OKTÓBER - 93%
9900 FT
 A két PSP-s God of War játék hibátlan áttiteltése PS3-ra, természetesen HD minőségben.



GHOST RECON: FUTURE SOLDIERS
GS 2012. JÚNIUS - 80%
13 990 FT
 A jövő hadviselésében már nem a számbeli fölényt számít. Tökéletesen kiképzett harcosok vívják majd meg.



BATTLEFIELD 3
GS 2011. NOVEMBER - 90%
12 990 FT
 Az MW3 nagy kihívója. A kritikusok körében a Battlefield 3 lett a befutó, de a kasszánál már nem bírt elbánni a nagy riválissal.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

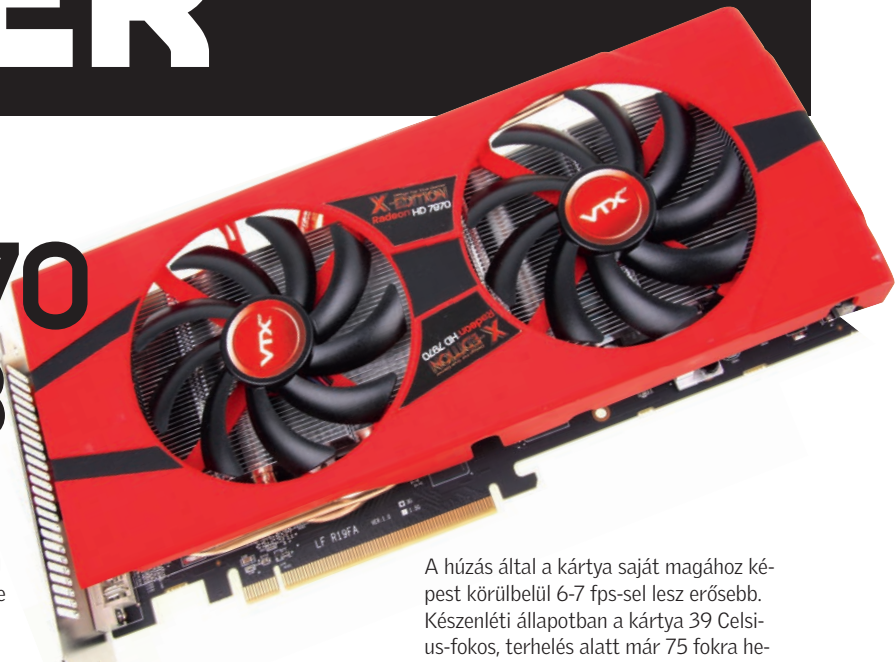
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	június 22.	Steel Battalion: Heavy Armor	június 19.	The Amazing Spider-Man	június 26.	The Last Story (Wii)	július 10.
Inversion	június 5.	Clan Champions	június 19.	Spec Ops: The Line	június 26.	Prototype 2 (PC)	július 24.
Brave: The video game	június 15.	Lollipop Chainsaw	június 22.	Anarchy Reigns (PS3)	július 3.		
Civilization V: Gods and Kings	június 19.	The Dark Eye – Chains of Satinav	június 22.	Ice Age Continental Drift	július 10.		
The Secret World	június 19.	Darksiders 2	június 26.	NCAA Football 13	július 10.		

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

HARDVER

Magasabb órajelen

VTX 3D HD 7970 X-Edition 3 GB



AZ ELMÚLT HETEKBEN TÖBBSZÖR IS LEHETŐSÉGÜNK ADÓDOTT,

hogy felbúgassuk a VTX3D X-Edition ventilátorait. A grafikus kártyát elnézve, a nyilvánvaló külső különbségeken kívül még mindig birizgálhat minket, hogy miben tér el ez a kártya a referenciamodelltől. Nos, az AMD Radeon HD 7970-hez képest a leglényegesebb különbségek az egyedi ventilátor alatt keresendők. A VTX a modell GPU-jának órajelét 925 MHz-ről 1050 MHz-re növelte, és ezzel egyetemben a memória órajelét is feljebb tolt. A kártyán a 3 gigabájtnyi Hynix GDDR5 memória így 1375 MHz helyett 1425 MHz-en dolgozik.

KÓDNEVEK TITKA

Térjünk vissza egy pillanatra a vörösek által választott kódnevekhez, hogy a későbbiekben se pislogjunk rajtuk. A piacon általában három fő szegmenst céloznak meg a gyártók. Van ugye a belépő szint, ahol az AMD-től egyelőre a Verde kódnevű hallgató Radeon HD 7700-as kártyák evickélnek. Ezután következnek a mainstream vagy középkategóriás darabok, ahol a Radeon HD 7800-as modellek versengenek a konkurenciával és egymással. Ezeket a kártyákat Pitcairn kóddal látta el az AMD. Az AMD GPU tortájának tetejére a Tahiti került. A HD 7900 széria modelljein helyet foglaló GPU architektúráját teljesen újratervelték, valamint a 2009 óta használt 40 nm-es gyártási technológiát 28 nm-esre váltották. Az architektúra gyökerei egészen 2006–2007-ig nyúlnak vissza, térben a déli szigetek legpompásabb vidékétől nagyon messzire. A 365 mm² kiterjedésű Tahitin 4,31 milliárd tranzisztor lakozik. A cGPU-n 32 darab CU (Compute Unit) található, melyek között a gyors adatáramlásért a Global Data Share memória felel. A CU-k mind-

egyike rendelkezik egy skalárfeldolgozóval és négy darab 16 utas multiprecíziós SIMD motorral. Ez azt jelenti, hogy a CU órajelenként négy utasítást hajthat végre 16 elemen. Így a rendszer hatékonyabban működik, és a meghajtóprogik fejlesztése is pörgősen történhet. A CU-k erőforrásának allokálásáról és feladatnak prioritásáról az Asynchronous Compute Engine (ACE) dönt, amiből két darab került a lapkába.

FELÉPÍTÉS

Tesztalanyunk élénkpiros, gumírozott borítású műanyag hűtőmegoldása egy kis mértékben túlnyúlik a NYÁK-on, de ennek mértéke nem zavaró. Ez alatt három hőcső tekerződik, melyek hossza növeli a hűtési potenciált. Az elsődleges hűtőborda alatt a tápkör VRM-jei külön hűtőbordát kaptak. A kártya egy 6 és egy 8 tűs PCIe tápkonnektoron veszi fel az energiát, melyeken összesen 300 W-ot tud kiszikázni a tápból.

A két bővíthető foglалó kártya kimeneti paneljére tekintve láthatjuk, hogy a duál linkes DVI-I mellett egy HDMI és két mini-Displayport is helyet kapott. Ezeket pedig akár egyszerre is használhatjuk. Emellett persze multi GPU-s rendszert is építhetünk magunknak négy kártyát crossfire-be kötve, hogy jobb képminőséget és nagyobb fps-értéket érjünk el.

A VTX 3D HD 7970 X-edition 3 GB a gyakorlatban jobb volt, mint amilyenek kézből tartva eleinte képzeltük. A specifikációkat olvasva sejtettük, hogy a referenciamodellhez képest jobb pozíciót csíp majd meg a benchmarkok és a játékok során, és a gyanúnk be is igazolódott. A kártya átlagban körülbelül 7-10 fps-sel volt erősebb a mintapéldánytól. Ezt a különbséget a GPU fogyasztása is tükrözte. Készenléti állapotban 17 wattal, többmonitoros konfigurációnál 59 wattal, át-

lagos használat mellett 159-cel adóztatta meg a tápegységet. A beállításokat maxolva, a kártyát csúcsra járatva 272 W volt a legmagasabb fogyasztás. Ezen a szinten már az alapjáraton halknak nevezhető ventilátorok is elkezdtek zajosodni. 40 dB még nem a világ és a dobhártyánk vége, de azért lehet hallani a duálisustorgást. Készenléti állapotban a kártya 39 Celsius-fokos, ekkor a ventilátor sem zajong. Terhelés alatt az üzemi hőmérséklet 75 fokra nő. Ezekkel az értékekkel a kártya készenléti állapotban 6, terhelés alatt pedig 3 Celsius-fokkal üzemel alacsonyabb hőmérsékleten, mint a referenciamodell.

HOGY LEGYEN MIHEZ MÉRICSKÉLNI

A kártya összességében 6-7 százalékkal teljesít jobban, mint a referenciamodell. A GTX 580-nál 1280×800 felbontáson 15%-kal erősebb. Ahogy a felbontást növeljük, a köztük lévő teljesítménykülönbség is növekszik. 2560×1600 pixeles felbontásnál a VTX3D HD 7970 X-edition 27 százalékkal múlja felül a GTX 580-at. A 680 ekkor 5%-kal alul is marad. Ennél alacsonyabb felbontásokon azonban 2-5%-kal veri tesztalanyunkat. Habár a kártya gyárilag húzott, van lehetőségünk a tuningra. A GPU 1100 MHz-en is stabil marad, de ez csak 5%-os órajelnövekedést jelent. A memória órajelét 23 százalékkal is megemelhetjük, ami által 1750 MHz-es órajelét kényszeríthetünk a memóriára. A referenciamodell csak 1715 MHz-re csúszkázható, de az MSI Lightningja még 100 MHz-cel képes megfelelni a VTX csúcsát (1850 MHz).

A húzás által a kártya saját magához képest körülbelül 6-7 fps-sel lesz erősebb. Készenléti állapotban a kártya 39 Celsius-fokos, terhelés alatt már 75 fokra hevül, húzva pedig 76 a max. Készenléti állapotban 6 fokkal, terhelés alatt pedig 3 fokkal üzemel alacsonyabb hőmérsékleten, mint a referenciamodell.

Mr. Láb

INFO

Forgalmazó:

CHS Hungary Kft.

Ár: 480 dollár / 120 000 Ft

Web: www.vtx3d.com

Termékjellemzők:

1050 MHz, 3072 MB GDDR5 @ 5700 MHz (Effective), 384 bites memória interfész, 2048 shader egység, PCI-Express 3.0, 1x Dual Link DVI, 1x HDMI & 2x Mini-DisplayPort, HDCP Capable, DirectX 11 Support, OpenGL 3.2 Support, ATI CrossFire Ready, ATI Eyefinity Technology, ATI Avivo HD, ATI Stream Technology, ATI HD3D Technology, 2 év garancia

Előny: alapból tuningolt, csendes, PCIe 3.0, mini-DP-DP adapter

Hátrány: továbbra is kissé magas ár

Helyesbítés

Az előző számunk 98. oldalán bemutatott Arctic MC001-BD forgalmazója a Computer Emporium Kft.

Végpontvédelem

F-Secure Internet Security 2012

RENDHAGYÓ MÓDON A HARDVER ROVAT HÍVATOTT BEMUTATNI NEKTEK LEMEZMELLÉKLETÜNK LEGÚJABB ÜDVÖSKÉJÉT, a havonta esedékes licenckulcsokkal ingyenesen használható végpontvédelmet, az F-Secure-t. A program a korábban sokak által használt VIPRE-t cseréli le korongunkon. Adódik a kérdés, hogy mégis miért váltottuk le a szokásos megoldást. A válaszáért érdemes ellátogatni a vipre.hu-ra, ahol a forgalmazó részletes választ ad. Nem idéznénk, inkább megnézzük, hogy az új, teljes verziós végpontvédelmünk mi mindenre képes. Főként arra igyekszünk majd rávilágítani, hogy miért is érdemes vele megismerkedni.

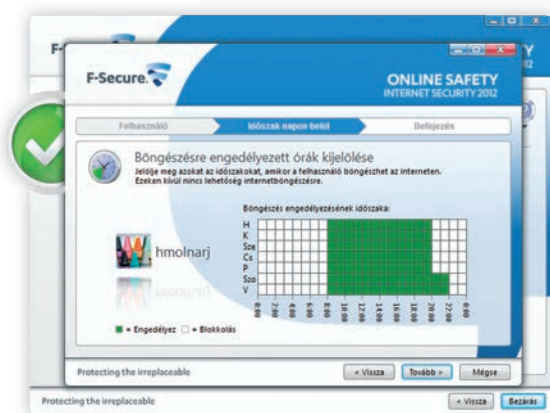
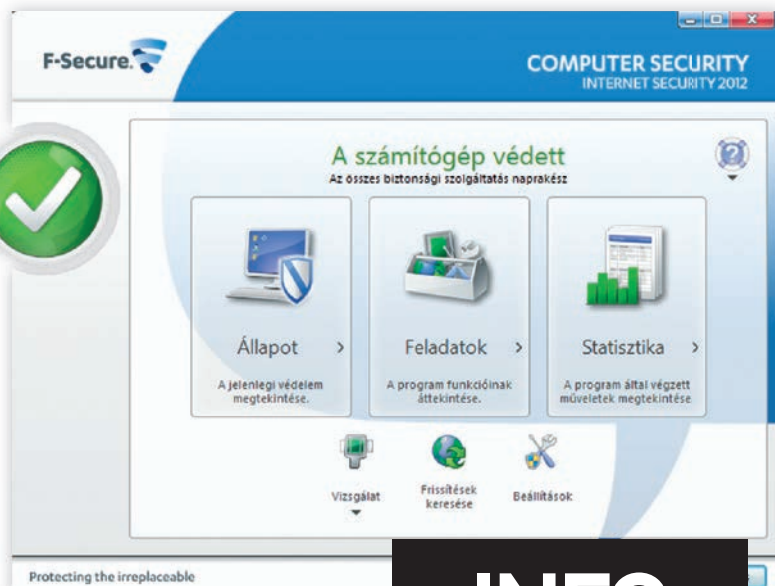
A-LIGÁS VÉDELEM

Az F-Secure végpontvédelme jó hatékonysággal védi gépünket. Helyet kapott benne egy vírusdefiníciós alapokra építkező védelem, valamint egy felhőalapú folyamatfigyelő (Deepguard) is. A technológia minden egyes elindított folyamatnál elküld egy egyedi hash kulcsot az F-Secure szervereinek, amelyek a felhasználóktól gyűjtött adatok alapján képesek kiszűrni a kártékony alkalmazásokat. Az eljárás remekül működik, nem csoda, hogy immár majd minden gyártó implementálta védelmébe. Az F-Secure megoldásánál is majdhogyanem zökkenőmentesen dolgozik, csak a kisebb – ritkán előforduló – programoknál riaszt be néha feleslegesen. Ezen apróságtól eltekintve a hibrid védelem jelenleg a legjobbak közé tartozik. Testvérlapunk, a PC World hasábjain olvasható legutóbbi végpontvédelmi összehasonlításban a szoftver az ötödik helyet szerezte meg magának. Korábban az amerikai PC World is foglalkozott a végpontvédelemmel, de akkor az csak a 8. helyet kaparinthatta meg magának. Az F-Secure hatékonysága azóta érzékelhetően javult, hiszen a Virus Bulletin elmúlt 10 megmérettetéséről kilencszer VB100 címmel távozott a gyártó, ráadásul a kutatóintézet áprilisi – a vírusirtók elmúlt félévi teljesítményét átlagoló RAP – jelentése szerint az F-Secure védel-

me az élbolyban van, nagyjából az Avira és a Kaspersky megoldásával egy szinten, míg például a GFI (VIPRE) és az ESET mögötte végzett. Az AV-Comparatives márciusi on-demand tesztje hasonló végeredményt hozott, míg az áprilisi „real world” felmérésen az F-Secure az első három helyezett között zárt. Ezen túlmenően az AV-Test eredményei is megerősítik az F-Secure előkelő pozícióját, vagyis bátran kijelenthetjük, hogy a finn program a vírusvédelem hatékonysága terén az öt legjobb termék között van. Sajnos a beépített tűzfal nem képes hasonlóan jó eredményeket felmutatni. Habár a fontos portokat mind lezárja, csupán egyetlen egyet rejt el. A Comodo tűzfal tesztjében is csak 200 pontot ért el, vagyis a hatékonyságát tekintve nagyjából az ESET Smart Security hálózati védelmével van egy szinten. A szülői felügyelet tekintetében ugyanakkor dicsérettel tudunk nyilatkozni, meglehetősen kiforrott az F-Secure ezen képessége. A böngészési idő korlátozása mellett böngészővédelem és a weblapok szűrését is beállíthatjuk, illetve amennyiben csökkentett jogosultságot adunk gyermekünknek, akkor ő nem módosíthatja az F-Secure beállításait, sőt ki sem kapcsolhatja azt.

OKOS, DE NEM TÚL SZÉP

A pozitívumoknál megemlítenéd még az F-Secure erőforrásigénye, ami elég alacsony, de sajnos nem olyan jól optimalizált, mint azt a gyártó állítja. A Windows Feladatkezelő e téren csalóka, hiszen ott alapesetben azt láthatjuk, hogy a védelem üresjáraton – megnyitott ablak mellett – alig használja a processzort, memóriaigénye pedig 15 megabájtban kimerül. Vi-



Hatékony gyermekvédelem

szont ha a háttérben futó, rejtett folyamatokat is összeadjuk, akkor kiderül, hogy a 15 valójában 100 megabájt, ami már nem kevés, inkább átlagos, és ez az indított keresésre is igaz. Végezetül érdemes szót ejteni a felhasználói felületről is, pláne hogy az F-Secure rendelkezik egy igazán eredeti megoldással, ami launchpad névre hallgat. Erre kattintva azonnal megjelenik a képernyő

INFO

Fejlesztő:
F-Secure Corporation

Ár: a GameStar olvasóinak ingyenes, egyébként 10 400 Ft (licenc/év)

Web: f-secure.hu

Termékjellemzők:
vírus- és kémprogramvédelem, Deepguard 2.0 felhőalapú védelem, beépített tűzfal, reputációalapú böngészővédelem, spamszűrő, szülői felügyelet, tárcsázásvezérlés, mobilnetvezérlés

Előny: megbízható védelem, jó szülői felügyelet

Hátrány: a Deepguard néha tévesen riaszt, középszintű tűzfal

A program megtalálható a DVD mellékleten

alján egy indítószá, amelyen keresztül megnyithatjuk a védelem ablakát, elindíthatjuk a szülői felügyeletet, illetve az [F-Secure] gombra kattintva felvehetjük a kapcsolatot a termék támogatással. Egyébiránt a szoftver főoldala jól tagolt, de nem túl szép – persze ez ízlés dolga, főként mivel egy végpontvédelemnél a külső nem éppen elsődleges tényező. Alapképességeit tekintve az F-Secure megoldása jó választás lehet, havi kód nélkül is megéri a pénzt. A szoftverhez pedig elérhető a korábban a VIPRE ügyfelek számára nyújtott ingyenes termék támogatás, így akár hétvégén is segítséget kaphatunk.



Az F-Secure indítószája



Működésben a Deepguard

Molnár József

Shaun White Skateboarding

Get PlayPass

Free Trial



Play Modes: Single Player, Multiplayer

\$29.99 Full


Controls:  

Released: Fall 2010


Publisher: Ubisoft

Developer: Ubisoft Montreal

Genres: Action, Sports

ESRB:  Mild Language, Mild Suggestive Themes, Mild Violence

metascore **XX**

Average Rating 

My Rating **NOT RATED**

More Info

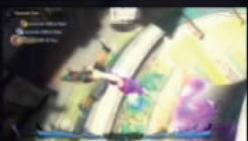
Trailers




Arena

Brag Clips

Extras

Add-Ons



 Back  Previous  Next

Csimm-bumm a felhőben és az adatközpontokban

ONLIVE

A FELHŐ MANAPSÁG DIVATOS IT KIFEJEZÉSSÉ VÁLT. A SZERKESZTŐSÉGBEN NAPJÁBAN EGYSZER BIZTOSAN KIEJTI A SZÁJÁN VALAKI. Magában a technológiában semmi örületes nincs, nem kell ledöbbenve állni a hallatán, nem szűnik meg forogni a föld sem, ha emlegetjük. Felhő nélkül mégis meglehetősen lelassulna az információáramlás. Bizony, mára az a szerverkupac, amit cloudnak, vagyis felhőnek neveztek el angolul barátaink, nagyon is szerves részévé vált az életünknek. Nem hiszitek? Akkor végezzünk egy gyors GameStar olvasói felmérést a témában. Dobjátok csak fel a kezeteiket! Egyet is elég, a másik még jól jöhet az újság vagy egyéb tartásához. Nos, akinek van Facebook fiókja, az most leteheti a mancsát. Maradt még valaki? Akkor most azok hagyjanak fel a kezük égbe meresztésével, akiknek van Gmail és/vagy Hotmail fiókjuk. Plusz az is nyugodtan pihentetheti végtagját, aki okostelefont

használ. Mostanra valószínűleg mind egy szálig elfogytak a kezek a magasból. A lényeg az, hogy napjában többször is igénybe vesszük a felhőszolgáltatásokat, anélkül, hogy igazából tudnánk vagy törődnénk vele, hogy mi is az valójában. A cloud computingnak számtalan válfaja létezik, számunkra a nyilvános szekció az érdekes jelenleg. Ebben az esetben mi, gyanútlan felhasználók ingyen regisztrálunk, majd bejelentkezünk valamelyik fiókba, és napjában többször is feltöltjük adatainkat a szolgáltatók szervereire, miközben nézzük, hogyan dolgoznak helyettünk a barátságos kezelőfelületen az alkalmazások. A játékiparban szintén egyre nagyobb szerepet kap a cloud computing. Habár ennek a PC-használók egy része – akik szeretik szétkapni a gépet, leporolgatni a benne dolgozó komponenseket vagy rendszeresen erősebb hardverrel ellátni – nem igazán örül. A büszke és tehetős megszállottak a leg-erősebb hardvert igyekeznek összerak-

ni, hogy mire megérkezik a vágyott cím, semmi se zökkenthesse ki őket a gördülékeny és akadástmentes, ultra felbontású mármorból. Ők inkább a saját vasukra költenek, mintsem hogy olyan szolgáltatásra áldozzanak, amely offline módban el sem érhető. Az OnLive lényege, hogy a friss játékokat úgy szerezhethetjük be, hogy ki sem tesszük a lábunkat otthonról, ráadásul a letöltésre sem kell várni. Legnagyobb vonzereje pedig abban rejlik, hogy csúcsgépet sem kell összeraknunk ahhoz, hogy erőforrás-igényes darabokkal játszhasunk. Ezekhez egy gyengébb asztali masina, egy laptop vagy egy médiaközpont (HTPC) is megteszi. A szükséges hardverek nagy részéről és a szolgáltatás megosztásáért a cég felel. Nekünk csak kellő sávszélességű internetről kell gondoskodnunk és máris bejelentkezhetünk, miközben kényelembe helyezük magunkat öregedő kis vacak masinánk előtt. A gamer felhőszolgáltatások egy ideje

persze már jelen vannak. Mindnyájan ismerjük például a Valve Steam cloudját, de talán páran a Gaiikai (www.gaiikai.com) böngészőből futtatható szolgáltatásával is találkoztak. Indulása óta azonban a legtöbb hype-ot az OnLive szolgáltatása kapta. A koncepció bemutatására a 2009-es Game Developers Conference-en került sor, és 2010 júniusában meg is kezdte hódító hadjáratát. A havidíjas felhőszolgáltatás Észak-Amerikában fertőzte a felhasználókat, és a járvány még az év decemberében elérte a Amerikai Egyesült Államok Szabadalmi és Védjegy hivatalát is. Az immáron felhő játékszolgáltatási szabvánnyal rendelkező OnLive kezdeti, magasabbnak mondható árai lassan zuhanni kezdtek, majd megjelentek az ingyenesen játszható demók is. Az ötlet megvalósítói eközben terjeszkedési lehetőségek és újabb felhasználók után kutattak. Választásuk végül az Egyesült Királyságra esett, ahol viszonylag kis helyen sok játékos él. 2011. szeptember



ONLIVE

PRO

- Amint kibocsátanak egy játékot, már játszhatunk is vele.
- Nem kell a rendszerkövetelmények miatt aggódni.
- Megfelelő netkapcsolattal bárholonnan tolhatjuk.
- Mielőtt vásárolunk, kipróbálhatjuk a játékokat.
- A kiadóknak kevesebbet kell aggódnia a kalózverziók miatt, valamint kedvezőbb áron tudják kínálni a játékokat, hiszen lemezre, dobozra nem kell költenniük.
- A fejlesztők nyugodtan célbavehetik az optimális teljesítményt, nem kell azzal törődniük, hogy vajon hogyan fut majd egy gyengébb gépen a cím.

KONTRA

- Modokról ne is álmodjunk.
- A maximális felbontás 720p.
- A felbontás nagymértékben függ az internet sávszélességétől.
- Havi díj – érdemes utánaszámolni.
- Amennyiben az internet elszáll, jöhet a malmozás.
- Ha van net, de nagy a ping, jön a laggolás.



PC

PRO

- A játékhoz nem feltétlenül vagyunk nethez kötve.
- Erős gépekkel 720p-nél jobb felbontásban is játszhatunk.
- Több monitorral is körbevehetjük magunkat.
- Szerteszét moddolhatjuk játékainkat.
- A játékokat nem béreljük, hanem megvásároljuk. Ha nincs net, akkor is van mivel játszani.
- Kézzelfogható (dobozos/tokos) játékokat is beszerezhetünk.

KONTRA

- Nem feltétlenül fut minden a gépünkön.
- Anyagiilag megterhelő az ütős komponensek beszerzése.
- Rendszeres frissítés, telepítés, takarítás.
- Amennyiben vásároltunk, akkor tárolni kell a motyót.
- A legtöbb esetben egy géphez kötött a játék; másik masinán nem folytathatjuk a félbehagyott játékot.

nyújtson, ezért ennek az iránynak megfelelően optimalizálták és építették tovább a szisztémát.

MODDOLT KODEK

A rendszer videokodek is teljesen egyedi fejlesztés. Hogy lássuk, mi a lényeges különbség, vegyük alapul a mosóporrek-lámokban utig használt hagyományos jelzővel ellátott kodekeket. Ezek többsége azért készült, hogy a videotartalmat streamelhesse velük az ember. És ha már streamelni tudtunk, akkor játszadózhatunk a bufferral és a késleltetési szintekkel is. A játékok esetében azonban ezek egyike sem jöhet szóba, mert rögtön kihullana a hajullana.

Mivel egyik korábbi kodek sem készült fel a teljesen interaktív alkalmazásokra, a szoftveres mérnökök jó pár napot, hetet, hónapot töltöttek görnyedt háttal a gépeik előtt, vérekes szemükkal néha pislogva, fülüket olykor vakargatva, hogy végül a gyökerektől építsék fel azt a modellt, amely a játékosok igényeinek is megfelel. A cucc akkor működik jól, ha minden rögtön reagál, így itt a bufferelésnek esélye sem volt hídfőállást foglalnia a kódoló-dekódoló algoritmusban.

A tervezett instant reagálás másik végén a hálózat szerepel, ami a szolgáltatás mi-volta miatt gyakran sajnos szűk kereszt-metszetként jelenik meg. Papíron az adat-csomagoknak kevesebb mint 100 milli-szekundum alatt kellene megtenniük az utat az OnLive szervereitől a felhasználóig, majd vissza. Itt pedig számos dolgot figyelembe kell venni a hálózat tervezése során. Nem mindegy, milyen messze helyezkednek el a felhasználók az adatközponttól, milyen a szerver számítási kapacitása, mennyi idő alatt tömöríti le és küldi el a képkockákat, hány portot használ, valamint az sem, hogy milyen kijelző-re kell küldeni a tartalmat, és hogy milyen vezérlet nyomkod a felhasználó. Kezd bonyolódni a dolog, ám nekünk nem kell aggodnunk, hisz gyakorlatilag minden olyan eszközön pörgethetjük a játékokat, melyek rendelkeznek internetkapcsolattal. A szolgáltatás egyik célja az volt, hogy megszüntesse a hardveres akadályt a játékosok és a legfrissebb játékok között. Ezért az OnLive a PC mellett táblagépeken, okostelefonokon, okostévéken és Macen is elérhető.

NETIDŐK

A rendszer minimum sávszélesség-követelménye 2 Mbit/s, azonban a legjobb élményhez 5 Mbit/s vagy nagyobb sávszél-szükségeltetik. A legtöbb internet-szolgáltató rendelkezik olyan csomaggal, mely ezt alábból hozza, és az sem ritka, hogy valaki 20-50 Mbit/s-os netet szerez be magának. A topot hazánkban továbbra is a 120 Mbit/s-os csomagok képviselik, melynek elméleti letöltési maximuma másodpercenként 15 MB. Magáncélra ez azért nem feltétlenül praktikus, de annyi biztos, hogy

A BEÁLLÍTÁSOK MAXON KÖSZÖNNEK VISSZA, ÉS MÉG CSAK ATOMERŐMŰRE SINCÉS SZÜKSÉGÜNK, HOGY AZ SLI-BE VAGY CROSSFIRE-BE KÖTÖTT GPU-KAT ELLÁSSUK ENERGIÁVAL

22-én a szigetország kíváncsi játékosai elkezdheték a rendszer tesztelését.

FELHŐBŐL VASKARIKA

Sejthető, hogy számos ütős vas dolgozik a felhőszolgáltatások háttérben. Az Egyesült Államokban öt adatközpont izzad, melyek a potenciális feliratkozók 90 százalékával elbírnak. Az öreg kontinensen, Európában eddig csak két épült ki: egy Londonban, egy pedig Luxemburgban. Na de mégis, mi a fene dolgozik ezekben a központokban? Anyoni bizonyos, hogy a kisboltban nem lehet kilóra megvenni ezeket a masinákat. De korábban még a gyártók sem készítették olyan eszközöket, melyek megfeleltek volna az OnLive, de legfőképp a felhasználók igényeinek. A felhőszolgáltatók túlnyomó többsége olyan rendszereket használ, melyek hatalmas mennyiségű adattal képesek elbánni és/vagy a webet ellátni. Ezek az infrastruktúrák egyszerűen nincsenek felké-

sztítve a 3D tartalmak feldolgozására és továbbítására. Az OnLive mérnökeinek ezért asztalhoz kellett ülniük, hogy saját szervereket tervezzenek. Miután ez megvolt, el kellett dönteniük azt is, hogyan oldják meg a videokódolást. Sorra készültek a koncepciók, végül a tervezőprogramok ábrái után kézzel fogható megoldások születtek, melyek dedikált feladata a videók kódolása volt. Pontos specifikációk nem állnak a rendelkezésünkre, ám az már nyilvános, hogy a fáradtságos munkával készülő, egyedi tervezésű szerverek helyett az OnLive a Dell segítségét kérte, amikor infrastruktúrafejlesztésre került sor – ami a mai napig az egyik legnagyobb kihívást jelenti az OnLive számára. Szerverek ezrei váltak szükségessé (fejlesztés vagy karbantartás céljából), így a szolgáltatónak, hogy lépést tarthasson a felmerülő igényekkel, több gyártót is be kellett vonnia a műveletbe. A videokódoláson túl azonban más oka is volt annak, hogy egyedi szervere-

ket kalapáltak össze. Az OnLive megálmodói egyrészt azt szerették volna, hogy a fejlesztők gyorsan és egyszerűen portolhassák a játékokat a rendszerbe. Ennek a legegyszerűbb módja pedig az, ha olyan modellt adnak nekik, amit már nagyon jól ismernek. Ezért gyakorlatilag egy csúcscategóriás játék-PC-t raktak össze, amihez hozzácsapták a saját megoldásukat, technológiájukat. A fejlesztők számára a rendszer olyan, mintha közép- vagy csúcscategóriás gépekről lenne szó. Erős CPU és GPU dolgozik benne, amelyek szokásukhoz híven teszik a dolgukat, miközben a rendszer a videójelet is skálazza, hogy a lehető legjobb élményben legyen részünk. A streamelt videók minősége terén az elmúlt két évben nem tapasztalhattunk változást, hiszen a szolgáltató célja továbbra is a 720p felbontású, 60 fps-es anyagok továbbítása. Emellett azt is szem előtt tartották, hogy a platform sokkal inkább konzol-szerű élményt

itt nem az internet sávszélessége lesz a szűk keresztmetszet. Az adatküldő szervert lesz az, amelyik alulmarad.

A sávszélek mindenesetre idővel ismét megduplázódnak majd, a kérdés csak az, hogy az elméleti maximumból „mennyit kap” garantáltan a user. Ez több dologtól is függ. Nem mindegy például, hogy hány olyan alkalmazás van nyitva, mely aktívan használja az internetet, de az sem, hogy az adatközpont milyen sávszélességen képes elárasztani minket jelekkel. Érdeemes lenne itt egy kicsit most elszőszmötölni. A maximális sebesség annyit jelent, hogy ha minden feltétel ideális lenne (a szerver nagy sávszélességen önti az adatokat, egy alkalmazást futtatunk), akkor a szolgáltató által kínált értéken használhatnánk a csomagunkat. Vagyis annyival tölthetnénk le és fel, amennyit anno a szolgáltató adatlapján láttunk. Ha kíváncsiak lennénk, hogy mégis mire képes az internetsomogunk, a SpeedTest.net segítségével lemérhetjük. Megtudhatjuk, mennyi a pingünk (a kliens, vagyis a gépünk és a szerver között közlekedő adatcsomagok átlagos utazási ideje), a le- és a feltöltési sebességünk. Emlékezzünk rá, hogy az OnLive-hoz már 2 Mbit/s is elég, azonban egy fontos apróságról az OnLive rendszerkövetelmények szekciója nem számol be. Ez pedig az, hogy hiába van megfelelő sávszélességű netünk, ha a pingünk nagyobb, mint 25 ms. Már ennél az értéknél is tetten érhetőek a csúszások, a lagok, de az olyan fizikai vonalakon, ahol még nagyobb a ping, egyáltalán nem javasolt a szolgáltatás használata.

A pingtest.net-en pontosabban is meg tudhatjuk, mennyi idő alatt érik el a gé-

pünket az adatcsomagok. Ha a látott értékekkel nem lennénk elégedettek, néhány opció azért a rendelkezésünkre áll. A legkézenfekvőbb megoldás, hogy ne töltsünk játék közben. Másik lehetőség, hogy frissítjük a modemünk és a routerünk firmware-jét. Amennyiben lehetséges, egy vonalról egyszerre csak egy gépet használjuk.

Mobil és tablet esetében kissé más a helyzet. Ekkor a Wi-Fi mellett ugyanis a mobilnet is szóba kerül. Hazánk mobilnet-lefedettség szempontjából jól áll, hiszen az ország lakott területeinek túlnyomó többségét az adótornyok minimum 2 Mbit/s-nal szórják be. A nagyobb városokban ennél azért jobb a helyzet, hiszen készülékeink felé 42 Mbit/s-os adótornyok is nyomják az adatot. A mobilnet-sávszélességet a speedtest.net/mobile.php-vel lemérhetjük. Ez rendben is volna, a ping azonban nagyon nem. A szolgáltatás így nem lesz túlságosan élvezhető, ezért ha tehetjük, használjuk a készülékünk Wi-Fi modulját.

Az Egyesült Királyság azért lehetett az OnLive kiemelt célpontja, mert annak kulturális, média- és sportminisztere azt az ígéretet tette, hogy 2015-re szélessávú internet szempontjából Európa vezető országává kívánnak válni. Ennél valamivel kézzelfoghatóbb volt azon szándékuk, hogy az elkövetkezendő három évben vidéken mindenkinek megteremtik a lehetőséget, hogy minimum 2 MB/s-os netet használhasson. A rendszerkövetelmények tehát ezzel meg is volnának, és ott az adatközponttól való távolság sem probléma.

Ami viszont probléma lehet, az a biztonság. Mivel milliók adatai fordulnak meg a felhők szerverein, a hackerek számára nagyon vonzóak az ilyen rendszerek. Példáért sem kell messzire mennünk. Múlt év áprilisában a Sony PlayStation Network esett támadás áldozatául, melynek során 77 millió felhasználói adat szivárgott ki. Nem is véletlen, hogy vonakodva adjuk meg őket. Az OnLive ezért ezt a problémátikus szegmenst úgy kezelte, hogy a pénzügyi adatokat nem tárolja, hanem egy másik szolgáltatóhoz folyamodik. Ennek a közbeiktatott félnek az a dolga, hogy biztonságosan kezelje a tranzakciókat. Persze mondhatnánk, hogy asztali gépünk, laptopunk vagy mobilunk biztonságosabb, de ne ringassuk magunkat álomvilágba. Még megfelelő védelem mellett is számos kiskaput talál az, aki célzottan támad. Ezeket a kiskapukat pedig maga a felhasználó hagyja nyitva.

JÁTÉK A FELHŐBEN

Mik a felhős játék előnyei? Miért részesítjük előnyben? Elsősorban azért életképes az ötlet, mert kiküszöböli a hardveres akadályt. Játshatunk otthonról a tévé előtt ücsörögve, de ha átugrunk egy haverunkhoz, nála is folytathatjuk az abálást a laptopunkról csatlakozva. A beállítások maxon köszönnek vissza, és még csak atomerőműre sincs szükségünk, hogy az SLI-be vagy crossfire-be kötött GPU-kat ellássuk energiával. Emellett nem kell folyamatosan gépet fejlesztenünk. Nincs szükség frissebbnél frissebb meghajtóprogik letöltögetésére, és amiatt se kell aggódnunk, hogy egyál-

talán elbírja-e a gépünk a játékot. Szinte mindent élénk raknak.

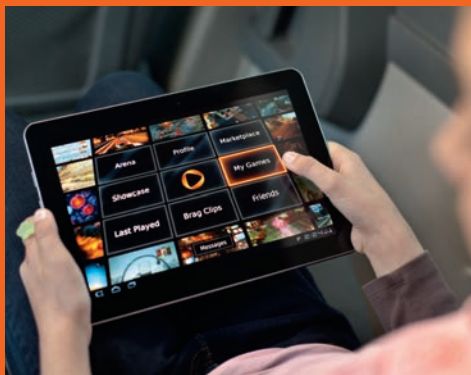
Hogy mi a helyzet azokkal, akik szeretnek a gépükkel foglalkozni, tuningolni, egyedi házat pattintani, a beállításokkal és modokkal babrálni? Miért hagynak el a hadi ösvényt a könnyebben járható út kedvéért? Nos, a szolgáltatónak megvan erre is a válasza. Egy ideig mindenki büszke a gépére. Aztán telnek-múlnak a hónapok, és ismét fejleszhetünk és karbantarthatunk. Bezzeg itt, ha akarjuk, teljes pompájukban próbálhatjuk ki a játékokat. Le sem kell töltenünk, és semmilyen beállítást nem kell módosítanunk ahhoz, hogy 720p felbontású élményt kaphassunk. Belépünk, kiválasztjuk, ami szimpatikus, és már játszhatunk is. Emellett ott a „mozgásban élmény” is. Bárhol is szüneteltetjük a játékot, azt később bármelyik eszközünkről folytathatjuk, és ehhez nem kell sehol máshol telepítenünk a game-et (csak az OnLive klienst).

Persze az OnLive egyelőre nem helyettesíthet egy tökéletesen felszerelt gépet, de a versenyt képes felvenni vele. Ehhez azonban szükség van az internet-szolgáltatók bő sávszélességére.

Az OnLive koncepciója továbbra is vonzó marad. Anélkül játszani, hogy bármit is le töltenünk, tárolnánk vagy várnánk, hogy a boltokba érjen, nagyon is kecsegtető, azonban az esetleges lagok és a nem túl kristálytisza képminőség sokakat eltántoríthatnak a szolgáltatástól. Kipróbálni azonban mindenképpen érdemes, hiszen a fent lévő játékok szinte mindegyikével szórakozhatunk egy fél órát (többször is).

Mr. Láb

Mihez ajánljuk?



Az OnLive elméletileg minden olyan eszközzel működik, ami rendelkezik internet-eléréssel. Ettől függetlenül azért nem árt, ha a gépünkben olyan alaplap dolgozik, ami modernebb hálózati vezérlő lapkát kapott. A vasnál sokkal fontosabb az internetsomog sávszélessége és az adatcsomagok elérési ideje.

5000 forint havi díj környékén számos szolgáltatás közül választhatunk. A 15 Mbit/s-os csomagok mellett (Invitel XL, T-Home DSL családi) a 10 Mbit/s-os (Nord Telekom InternetMax10, Invitel Internet L), és a 25, valamint 80 Mbit/s-os pakkok is elérhetőek. Bővebb információért érdemes felkeresni az internet.hu oldalt, ahol irányítószám alapján is szűrhetünk. Amennyiben a szolgálta-

tónak lakhelyünkhöz közel van szervere, akkor a ping sem tarthat vissza minket az OnLive-tól.

A mobilnet kissé nehezebb dió, hiszen nincs konkrét, általánosított, számszerűsített adatunk az ott jelentkező ping mértékéről. Szerencsére azért nem műholdas rendszerről van szó, ahol az 1000 ms sem ritka. A tornyoktól való távolságunk befolyásolja ugyan a pinget, de pár mérés alapján úgy becsültük, hogy olyan 70 és 150 ms között mozog. Az OnLive gördülékeny futásához ez pedig harmatgyenge. Használjuk inkább a Wi-Fi modult, pláne mivel naggyából egy óra játék során 3 GB adatot szippant magába a kliensen keresztül a telefon vagy a tablet.

FourFourTwo.hu

A VILÁG KEDVENC **FUTBALL**MAGAZINJA

a futballspecialista



Minden, amit az Eb-ről tudnod kell

- **NAPI FRISS HÍREK**
- **EXKLUZÍV RIPORTOK ÉS KÉPEK**
- **PERCRŐL PERCRE KÖZVETÍTÉSEK**

EB-BLOGGEREK:



Benkő
Gábor



Kóváry
Anett



Lakat T.
Károly



Puzsér
Róbert



Szöllösi
György



Sapphire Vapor-X HD 7970
6 GB memóriával

Az eddigi legerősebb Radeon HD 7970

Az AMD Radeon HD 7970 egy ideig a világ legerősebb egy-GPU-s videokártyája volt, azonban az Nvidia Keplerének köszönhetően a Tahiti architektúra lecsúszott a trónról, hiába dolgozik több tranzisztorra és szélesebb memóriabusszal. A Tahiti azonban elmondhatja magáról, hogy nagy barátja a tuningmegoldásoknak. Ezt a lehetőséget kihasználva mutatta be a Sapphire a legújabb kártyáját, a Vapor-X HD 7970-et, amely az adott típust tekintve talán az eddigi legerősebb modell.

A megduplázott, 6 GB GDDR5-ös VRAM-mal szerelt vezérlő gyárilag megnövelt teljesítményt kapott: a GPU órajele maximumán 1100 MHz, míg a memóriáé 6000 MHz. 2D-s feladatoknál és készenléti állapotban azonban a kártya az órajeleket 300 és 150 MHz-re csökkenti, a ventilátort pedig 1150-es fordulatra állítja, s ezzel közel hangtalanává válik. A Sapphire nem adott közre árat, a Vapor-X HD kb. 7970 500 dollárért lesz várhatóan megvásárolható.

Retinakijelzővel újít a MacBook Pro 2880*1800 pixeles látvány 2000 dollárért

Az OS X és az iOS 6 újdonságai mellett az Apple Worldwide Developers konferenciáján a hangsúly a retinakijelzőn és a MacBook Pro sorozaton volt. Természetesen – mint az elvárható – a Cupertino-i cég modernizálta MacBook Air és MacBook Pro sorozatát. A 11 hüvelykes kijelzővel ellátott, pengevékony gépcsalád kétmagos Ivy Bridge i5-ös és i7-es processzort, 60 százalékkal gyorsabb grafikus magot (Intel HD Graphics 4000),

maximum 512 GB-os SSD-t, USB 3.0-támogatást és 720p-s FaceTime kamerát kapott. Az árak a következők lesznek: a két 11 colos gép 999 és 1099 dollárba, a nagyobb, 13 colos gépek pedig 1199 és 1499 dollárba kerülnek majd. Ezen felül modernizálták a MacBook Pro gépeket is, ám a termékcsaláddal kapcsolatban a legnagyobb újdonság a retinakijelzővel ellátott konfiguráció. Utóbbi 2880x1800 pixeles felbontást, 220 dpi-s pixelsűrűséget jelent. Ráadásul az Apple nemcsak a felbontáson változtatott, az új kijelző kevésbé fénylik majd, mélyebb feketével és jobb kontraszttal operál. Minden bizonnyal hihetetlen lesz látni egy ekkora kijelzőn ilyen nagy felbontást, alig várjuk, hogy megtekinthessük mi is élőben. Mindössze 1,8 cm vékony az új gép, szemben az eddigi 2,4 cm-rel, az árak pedig: 2199 és 2799 dollár.



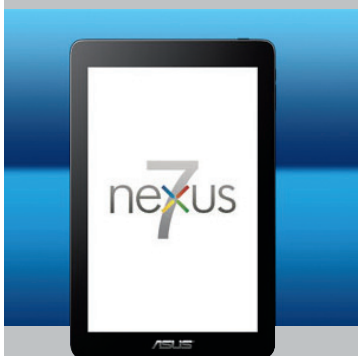
Itt a 250 dolláros Nexus 7 tablet Héthüvelykes táblagép a Google-től

A pcworld.com szerint egy névtelen Google alkalmazott megerősítette, hogy június végén megjelenik a Google olcsó táblagépe. A Nexus márka alatt forgalomba kerülő készülék gyártója az Asus lesz.

Korábban még májusra datálták a pletykák az új gép megjelenését, és gondban volt a Google a megfelelő gyártó felkutatásával is. Végül az Asusra esett a választás, akik bizonyosan képesek lesznek megfelelő dizájnt és minőséget garantálni a Google márkamodellnek.

Eric Schmidt annak idején előrebocsátotta, hogy csakis a legmagasabb minőségű táblával lépnek piacra, nem adnak alább a minőségből. Ugyanakkor a Kindle Fire miatt az is cél, hogy az olcsó táblagépekkel versengjenek, mindenesetre mi nagyon szeretnénk, hogy az alacsony ár és a magas minőség egymásra találjanak végre.

A pletykák szerint négymagos Nvidia Tegra 3 központi egység hajtja majd az eszközt, melyen Android 4.1 (Jelly Bean) fut. Ez annál is inkább valószínű, mert az Asus éppen januárban jelentette be MeMo 370T modelljét, mely természetesen héthüvelykes képernyőt és Tegra 3-at kapott, emellett 250 dollár alatti árral dicsekedhet. A dolog azonban még mindig kétesélyes, mert közben az Nvidia készített egy referenciadíszínt 200 dollár alatti áron hozzáférhető táblagépekhez, megeshet, hogy ez alapján faragják majd ki a Nexus. Június végén jön a Google IO konferencia, ahol mindennek ki kell derülnie.



Csendes, csúcskategóriás ház a Cooler Mastertől Silencio 650

A Cooler Master piacra dobta legújabb, prémiumkategóriás számítógépházát, amely a csendesség jegyében készült el, ám nem utasítja vissza az erőteljes hardvereket. A Silencio 650 belül külön zajcsökkentő réteget kapott, hely pedig annyi van benne, hogy nyolc merevlemez és három felsőkategóriás videokártyát is elfér benne.

A tornyot kifejezetten úgy alakították ki, hogy a lehető legtöbb zajt elnyelje, amelyet a hardverek keltenek. Ebben tovább segít a zajcsökkentő habréteg is. Az előlapi panel meglehetősen sok funkciót kínál: a DualBoot HDD-kapcsoló segítségével például Windowsról vagy Macról is bootolhatunk. A szintén itt található ventilátortvezérlő egyszerre hat légkavarót képes szabályozni 700 és 1200 rpm között. A memóriakártya-olvasó mellett USB 3.0-s port is található.



A 7+1 bővítőhellyel rendelkező ház támogatja a háromutas SLI-t és a CrossFireX-et, illetve a 434 milliméter hosszú grafikus vezérlőket is befogadja. A Silencio 650 június végén kerül a boltokba 139,95 eurós áron.

Kitartó netbookgyártó

ASUS Eee PC 1225B

AZ ASUS NEM HAGYOTT FEL AZ ÁLTALA KÖZTUDATBA ROBBANTOTT KATEGÓRIA, A NETBOOKOK GYÁRTÁSÁVAL.

Ennek az elszántának a gyümölcse az 1225B, amely azokat célozza, akik a kisebb méretű gépeket szeretik, de a teljesítményről sem hajlandók lemondani. Az Asus Eee PC Flare első példánya a korábbi SeaShell által megkezdett utat folytatja. Miközben új külsőbe bújt, új képernyőt, új trackpadet és gyorsabb AMD Fusion platformot kapott, az árképzés szinte változatlan maradt. Hogy ennyi elég-e ahhoz, hogy pénzt költünk rá? Nos, ezt mindenkinek magának kell eldöntenie, de szerintünk igen. A készülék kialakítása kellemes prémium érzetű. A lekerekített formákkal rendelkező burkolat szálcsiszolt alumínium hatású kelti – pár pillanatig be is dőlünk neki. A perifériákat krómzott műanyag veszi körbe és a chiclet klaviatúrát nagyon is fém hatású anyag tartja a helyén. A DVD-n található videó forgatása során még teljesen abban a hitben éltünk, hogy ez utóbbi szálcsiszolt alumínium, kézbe

véve a dolgokat azonban már nem vagyunk annyira biztosak benne. A lényeg a lényeg, hogy ezek ellenére is nagyon kellemes fogású, igényes masina gördült le a gyártósorról.

Az 1225B több hardverkiépítésben kapható, melyek itthon lényegében csak a tárhely méretében különböznek. A nálunk járt 1225B AMD Hudson D1 chipkészlet alaplapjára egy AMD Fusion E-450 APU került, mely 1,65 GHz-en üzemel. A tükröződő felületű kijelzőre a jeleket az integrált Radeon HD 6320 GPU tolja, mely 508 MHz-en dolgozik. A munkájukat és amiénket 4 GB DDR3 memória segíti. A 750 GB-os, 5400 RPM-es Western Digital merevlemez a Windows 7 Home Premium szerénykedik.

Az 1366×768 felbontású kijelző kávája kissé vastagra sikeredett. Örültünk volna, ha egy nagyobb panelt kap ez a tetszetős masina, de talán legközelebb. Az egyedüli „visszalépés” az 1215B-hez képest



azonban továbbra is csak az, hogy 0,6 hüvelykkel kisebb a Flare kijelzője. A mindennapi használat során az aprócska laptop az általános feladatok és multitasking tekintetében jól végzi a dolgát. Photoshopot és videoszerkesztőt azért nem ajánlatos egyszerre futtatni vele, mert azok még az erősebb asztali gépek teljesítményét is képesek viszarántani. A gép arra jó, amire kitalálták. Böngészni, információt szerezni, iradai munkát végezni, pláne ha van másodlagos monitorunk is. Ennek a cikknek az írása során is a 1225B volt a segítségemre, bár a rajta futó *StarCraft II* jócskán hátráltatott. Itt még megjegyezném,

INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország

Ár: 140 000 Ft (320 GB HDD-vel)
Web: www.asus.com

Termékjellemzők:
11,6" WXGA (1366×768) kijelző
AMD Fusion APU E450 @ 1,65 GHz
AMD Radeon HD 6320
2 GB/4 GB DDR3
320 GB/500 GB/750 GB HDD
3 GB ASUS Web Storage
1×D-sub, 1×USB 2.0, 2×USB 3.0,
1×LAN RJ-45, 1×HDMI
2×Audio Jack, 1×Card Reader

Előny: netbookhoz mérten kiváló teljesítmény

Hátrány: kis kijelző, tükröződő felület

hogy a régebbi játékok mindenféle nagyobb gond nélkül szaladnak rajta. 5600 mAh-s akkumulátora öt-hat óráig bírja az általános nyüsstölést.

LED-es fülpukkasztás

HAMA URAGE X-Plode Evo

A HAMA URAGE X-PLODE EVO NÉVRE HALLGATÓ GAMER HEADSETE KIALAKÍTÁSÁT TEKINTVE EGY CIRCUMAUURAL, AVAGY MAGYAR KIFEJEZÉSSEL ÉLVE TELJES MÉRETŰ FEJHALLGATÓ.

Az ilyen fülesek párnája kerek vagy ellipsziszerű. Az X-Plode Evo esetében előbbiről van szó. A szövetborítású párna megfelelően rugalmas, bár hosszabb használat után akármit csinálunk, érezni fogjuk a nyomást a cimpáinkon. Ez persze normális, hiszen az ilyen típusú fejhallgatók legtöbbször nehezebbek Supra-aural társaiknál, és legfőbb ismertetőjegyük az, hogy a fülkagylónkon ülnek.

Az Evo tehát nem egy könnyű darab, hiszen csomaggal együtt 60 gramm híján majdnem fél kiló. Pont ezért került rá egy enyhén párnázott műbőrborítású fejpánt. Ez utóbbi biztosan nem búránk a füllest, akkor hajszálaktól sem foszt meg minket, mint más, itt most nem említendő termék. A hangszórókat két rugalmas, ugyanakkor masszív, hajlított műanyag

borítású merevítő tartja egy helyen. Nagyobb fejfel rendelkező társaiknak állítani kell majd a Xplode Evo méretén.

Anyaghasználatát tekintve a füles rendben van, és az összeszerelés minőségével sem lesz problémánk. A cardioid mikrofont lehajítás után általában be kell igazítanunk, hiszen a rugalmas gégegyakú szár elvesztheti az áhított pózt, miközben lehajítjuk. Az elforgatható, zárt kialakítású hangszórófejeket merev műanyag tartja, mely remélhetőleg tartós használat során sem fárad el. Ezt persze két hétig tartó használat után nem tudjuk biztosan állítani. A headset gamer mivoltát egy kék LED hivatott tovább hangsúlyozni. Ez a fejhallgató USB 2.0-s interfészén keresztül érkező jelekkel párhuzamosan vibrál. Azok számára, akik használják a füleket, ez jelentéktelen extra, max arra jó, hogy irigykedhessenek rá a porontyok, akiknek nem villog a fülese.



A full sztereó fejhallgató a hangminőség terén is nagyobb testvérehez hasonlóan teljesít, ami egyébként valamelyest kényelmesebbnek bizonyult. A hangerővel biztosan nem lesz problémánk – ha nem vigyázunk, a hanghullámok akár lyukat is üthetnek a dobhártyáinkon. Szóval csak óvatosan pötyögtessük az URAGE X-plode Evo hangerőszabályozóját. A 112 dB érzékenységgel, 32 ohm impedanciájú fejhallgató frekvenciatartománya átlá-

INFO

Forgalmazó:
HAMA Kereskedelmi Kft.

Ár: 9500 Ft
Web: www.hama.de

Termékjellemzők:
USB füles
2,5 m kábellehossz
Cardioid Microphone -54 +/- 3 dB érzékenységgel
Frekvenciatartomány: 20 Hz-20 kHz
Impedancia: 32 Ω

Előny: kedvező ár, jó anyaghasználat

Hátrány: kissé tompa basszus

gosnak mondható (20 Hz-től 20 kHz-ig). A 2,2 ohm impedanciájú mikrofon frekvenciatartomány kissé gyengébb. Az eszköz 20 Hz és 16 kHz között képes rögzíteni a környezetében elhangzottakat. A füles általános használatra tökéletesen megfelel, nyugodtan hadba vonulhatunk vele, azonban a vajt füllekek nem ezt a modellt ajánlanánk.

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GÉPHÁZ

Cooler Master CM 690 II advanced Nvidia



Ár: 37 000 Ft
Web: www.coolermaster.com

A hazai piacon is elérhető Cooler Master CM 690 II advanced Nvidia variációja meglepő módon számos Nvidia-elemet kapott. A ház oldalán és az elején a zöldek logója terpeszkedik. A vázat takaró paneleket leszedve a fent említett cégre jellemző színárnyalat ismételtlen visszaköszön. A fekete ház bőséges helytel szolgál. A szokásos komponenseken túl a nagyobb vízhűtéses megoldásoknak, a különböző méretű ventilátoroknak és számos meghajtónak helyet találhatunk. Az alsótápos ház elejének felső részében egy-egy pár USB 3.0 és 2.0 vára a különféle perifériákat. Akinek az egyszerűbb modell is megfelel, annak a Cooler Master CM 690 II-t ajánljuk. Itt nem lesznek Nvidia motívumok, és pár ventilátornak is búcsút inthetünk, de így közel 10 000 forinttal kedvezőbben szerezhethetünk egy jó kis házat.

ULTRABOOK

Fujitsu Lifebook U772



Ár: 350 000 Ft
Web: www.fujitsu.com

Női szemmel nézve különösen szép lehet a Fujitsu legfrissebb ultrabookja, a Lifebook U772 vörös-fekete változata. Az ezüst-fekete színben is kapható gép háza az Intel legújabb platformjával és processzorával felszerelkezve érkezik, ezért a látvány mellé a teljesítmény kényeztető hatása is társul. A gép terhelés mellett nem forrósodik fel, és a hűtés munka közben sem válik zavaróvá. A mindössze 1,4 kilogrammot nyomó gép 14 hüvelykes, LED megvilágítású, matt kijelzőt kapott. Ennek felbontása 1366x768 pixel. A prémium kategóriás ultrabook 3G vagy 4G modemes változatban is elérhető, valamint tárhely és processzor szempontjából is variálhatunk. A Lifebook U772 nem olcsó, az alapkészülék ára is megközelíti a 350 000 forintot.

TÁPEGYSÉG

Cooler Master Silent Pro Hybrid 850W



Ár: 65 000 Ft
Web: www.coolermaster.com

Ha két egy hasábal odébb egy Cooler házat ajánlottunk, engedjétek meg, hogy felhívjuk a figyelmeteket egy olyan passzív hűtéses termékre, ami igaz, hogy kissé drága, de rettentően megbízható. A Cooler Master Silent Pro Hybrid 850 W-os változatát azoknak ajánlanánk, akik szeretnek tuningolni, és nap mint nap több éhes VGA-t kell eltartaniuk. A megoldás kiviteléből adódóan rettentően halk, de persze terhelés mellett, ha figyelünk, azért hallhatunk némi zúgást. A táp energiahatékonysága a terhelési szintek változásával szinte állandó marad, és csúcsra járatva csak 10-20 wattal tér el a Platinum tanúsítványhoz szükséges értékektől.

VÍZÁLLÓ FÉNYKÉPEZŐK



1 Nikon Coolpix AW100
78 500 Ft
www.nikon.com

2 Sony Cyber-shot DSC-TX5
75 000 Ft
www.sony.com

3 Panasonic Lumix DMC-FT2
72 900 Ft
www.panasonic.com

4 Olympus Tough TG-620
88 000 Ft
www.olympus.co.uk

5 Casio Exilim EX-G1
60 000 Ft
www.casio.com

VÍZÁLLÓ MP3



1 Lavod LFA-510 SeaDragon
35 000 Ft
www.lavod.com

2 Media-tech PRO-DIVE
23 000 Ft
www.media-tech.eu

3 Speedo Aquabeat
13 000 Ft
www.speedo.co.uk

4 MEMUP Kanyon
11 500 Ft
www.mwmpup.co.uk

5 AquaCube LFA-296s
20 000 Ft
www.lavod.com

TÉVÉTUNEREK



1 AVerMedia AverTV Express
15 500 Ft
www.avermedia-usa.com

2 Asus MyCinema-P7131 Hybrid
11 500 Ft
www.asus.com

3 Leadtek DTV1800H Hybrid PCI
10 500 Ft
www.leadtek.com

4 GigaByte Hybrid GT-U8300
12 500 Ft
www.gigabyte.com

5 Hauppauge WinTV HVR-900
17 900 Ft
www.hauppauge.co.uk

KEDVEZŐ ÁRÚ NOTESZGÉPEK



1 Acer Aspire 5349-B812G32MN
95 000 Ft
www.acer.com

2 HP 635 (A1E47EA)
96 000 Ft
www.hp.com

3 Samsung NP300E5Z-S04HU
117 000 Ft
www.samsung.com

4 Asus X54C-S0083D
100 000 Ft
www.asus.com

5 Toshiba Satellite L750D-169
125 500 Ft
www.toshiba.com

BELÉPŐ	
90 000 Ft-os PC	
Processzor Intel i3-2100 3.1GHz	30 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap Gigabyte Z68AP-D3	24 000 Ft
Memória Kingston 4 GB DDR3-1333 MHz	5 600 Ft
Grafikus kártya Integrált	×
Hangkártya Integrált	×
Winchester Western Digital Caviar Green 500 GB	17 000 Ft
DVD-író LiteOn 24x iHAS124-19B	7 000 Ft
Ház Codegen Q3345-A11 +400 W	8 500 Ft
Táp Házba építve	×
ÖSSZESEN	92 100 Ft
Monitorral Samsung S22A300N	30 000 Ft
Erősebb CPU-val Intel Core i5-2400 3.1 GHz	48 000 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 A8-3870K BE	31 000 Ft
Processzorhűtő Gelid TranQuillo Rev.2	9000 Ft
Alaplap Gigabyte GA-A75M-UD2H	23 000 Ft
Memória G.Skill 2x4 GB DDR3 1600 MHz	15 000 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD6770 1GB Vapor-X	33 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester Seagate Barracuda 2TB	33 000 Ft
DVD-író LG GH22LS50DVD-RW	7 000 Ft
Ház Thermaltake ARMOR A60 AMD Edition	25 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-600GS	22 000 Ft
ÖSSZESEN	191 000 Ft
Erősebb VGA-val MSI GeForce GTX560Ti	64 000 Ft
SSD-vel Kingston 240GB SSD Hyper-X	73 000 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 i5-3570K 3,4 GHz	61 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30	9 000 Ft
Alaplap Asus Maximus V Gene	51 000 Ft
Memória Corsair Vengeance 8GB	15 000 Ft
Grafikus kártya Palit GeForce 670GTX 2GB GDDR5	120 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester WD 2.5 TB SATA-II 64 MB	36 000 Ft
DVD-író Pioneer 22x DVR-218L	5 000 Ft
Ház Fractal Design Arc Midi	25 000 Ft
Táp Corsair Professional Series HX650	34 000 Ft
ÖSSZESEN	356 000 Ft
Hangkártyával Asus Xonar DX	19 000 Ft
Vízhűtéssel Antec H20 920	27 000 Ft

VÉLEMÉNY

Itt már minden beállítást 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	73 000 Ft
Core i7 3570K / 3,4 GHz	66 000 Ft
Core i5 2500K	52 000 Ft
Core i5 650 / 3,2 GHz	34 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	20 000 Ft
Core 2 Quad Q8400 / 2,66 GHz	39 000 Ft
Pentium E6700 / 3,2 GHz	21 000 Ft
Pentium E5800 / 3,2 GHz	19 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	10 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2+/AM3/AM3+/FM1	
FX-8120 / 3,1 GHz	42 000 Ft
Phenom II X4 965 Black Edition / 3,4 GHz	28 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	30 000 Ft
A8-3850 / 2,9 GHz	26 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	26 000 Ft
Athlon II X3 445 / 3,1 GHz	28 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	24 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	16 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	13 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	14 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL	
Intel Socket 1155	
Gigabyte GA-Z77-D3H	31 000 Ft
ASROCK Z77 EXTREME4	37 000 Ft
MSI Z77A-GD65	56 000 Ft
ASUS Sabertooth Z77	62 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2/AM2+/AM3	
Asrock Fatal1ty 990FX	52 000 Ft
ASUS M5A87	25 000 Ft
Gigabyte GA-990FXA-UD5	42 000 Ft
MSI 970A-GD45	28 000 Ft

★ Különösen ajánlott

Sokan 2012 legjobb androidos okostelefonjának tartják a HTC One sorozat csúcsát, az One X-et, és ezzel mi sem vitakoznánk. A 130 grammos készülék mindössze 8,9 mm vastag, lehúzni nem fogja a zsebünket, azonban tejsimérete miatt kell majd neki a nagyobb űr. A készülék kialakítása és anyaghasználata nagyon kellemes, a gyártó továbbra is igyekszik a topon tartani készülékeit. A HTC szafos gyümölcsében az Nvidia Tegra 3 teljesít szolgáltatást, melynek négy magja egyenként 1,5 GHz-en serénykedik. A rendszer a gördülékeny üzemeléshez 1 GB RAM-ot kapott. A 4,7 hüvelykes, 1280x800 pixel felbontású Super IPS LCD kijelzőt a Corning Gorilla Glass védi. A panel képpontsűrűsége 312 ppi, ami nem olyan izmos, mint az iPhone-é, de aki erre panasz-

kodik, az már tényleg csak a kákán keres csomót. A rengeteg újdonságot és funkciót magában hordozó Sense 4.0 kezelőfelülettel megtuningolt Android 4.0 gyorsan teszi a dolgát, apróbb akadásokba csak ritkán futhat bele az ember. Azért nem minden fenéig tejfel, mert a készülék akkumulátora nem bírja az izzasztó munkát. Ha többször is elővesszük egy nap (és miért ne vennénk?), akkor a mobil már a nap vége előtt töltő után sír. A bámulatos képminőségű és teljesítményű telefon nem olcsó, és az elkövetkezendő hónapokban sem lesz sokkal kedvezőbb árfekvésű, azonban aki csúcsképeségű androidos mobilra vágyik, annak rettentően jó választás a HTC One széria királya.

HTC One X

INFO

Ára:
180 000 Ft
A One széria csúcsa

Web:
www.htc.com

93



KULT

Álom-világ 2. rész

MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékos és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi a választ Szonja.



AZ ELSŐ LÉPÉSEK

MEGSZOKSZ VAGY MEGSZOKSZ? EGY ÚJ ÉS ISMERETLEN VILÁGBA

LÉPVÉ AZ ELSŐ PÁR TÉTOVA LÉPVÉ MEGHATÁROZÓ LEHET,

hiszen csak a legelvetemültebb játékosok nem pártolnak el, ha már itt sem egyértelmű, hol, hogyan és mit kell tenniük.

Jó pár évvel ezelőtt persze nem volt még ennyire fontos, hogy egy játék ilyen mértékig gondoskodjon még affelünk higiéniájáról is. Emlékszem, amikor több mint tíz évvel ezelőtt családi *Anarchy Online*-ozásba kezdtünk, nem volt még evidens, hogy egy MMO-ban a térkép megmutatja, merre is találjuk a küldetéseinket. Hetekkel a játék elkezdése után fedeztük fel ezt a funkciót. De az öreg rókák is elkényelmesednek: ma már kevésbé szeretetteljes jelzőkkel, fejhangon emlegetném felváltva a kiadót és fejlesztőt, ha akár csak kis erőfeszítésemben is kerülné a praktikus funkció elővarázslása a felhasználói felületen. És akkor a kezdő MMO-sokról még nem is beszéltünk.

A felhasználóbarátság trendje – hal- kan jegyzem meg: nem összetévesz-

dő a casual játék fogalmával – szerencsére hosszú évek óta tart, nemcsak a játék- iparban, de a teljes szoftverpiacon. Akár- honnan is érkezzen egy új játékos, ha ült már korábban számítógép előtt, hozzá- szokott, hogy nem magától kell kitalálnia, merre induljon el.

PÁLYA...

A klasszikus értelemben vett tutorial pá- lya az MMO-kban talán soha nem volt di- vat, de mára a kezdő területek is egyre kevésbé válnak el jellegükben a további- aktól, talán csak annyiban, hogy többször villannak fel kis ablakokban a tippek-trü- kök, legalábbis amíg ki nem kapcsoljuk őket. A dolog tulajdonképpen érthető: a tutorial pálya végigjátszása a játékos felkészültségétől függően több-kevesebb elvesztegetett idővel jár, márpedig a játé- kosok többsége jobban szeret rögtön be- lecsapni a közepébe.

Az igazán jól eltalált sztori persze el- ven megmenthetné ezt a klasszikus intéz- ményt, de ha a tutorial már a sztori ré- szét képezi, elvész a kihagyhatósága, és

PROLÓGUS

Érdekes vegyes tutorialmegoldást alkalmaz a *TERA*. Amellett, hogy a világban működik a tipprendszer is, egy prológus formájában tutorial pályával is talál- kozhatunk. Ez a rövid bevezető nemcsak hatékonyan segíti a játékos az újszerű kezelőfelület használatának elsajátításában, de azért, hogy a karaktert nem első, hanem magasabb szinten próbálhatjuk ki, egyben betekintést ad abba is, hogy az adott kaszttal később milyen stílusban játszhatunk majd. Így a tutorial nemcsak tanító funkciót tölt be, de segíthet eldönteni azt is, hogy tényleg nekünk való-e a választott karakter.

talán túl nagy kihívást is jelentene olyan sztorit (vagy kasztonként és fajnóként sztorikat) tervezni, ami mellett, hogy nem unatja a tapasztaltabb játékosokat, még az idő, azaz a sokadik alternatív ka- rakter próbáját is kiállja.

...VAGY NEM PÁLYA?

Ezzel szemben a pop-upos rendszerrel ki- hagyhatjuk az inkubátort, és már az első pillanatban a tényleges világba léphetünk be, a tippek elolvasása pedig nem vesz igénybe sok időt. Ennek a rendszernek vi- szont az a hátulütője, hogy folyamatosan kikölkent a játékából, ráadásul a sok, gyak- ran fölösleges tipp miatt a legtöbb játé- kos viszonylag hamar kikapcsolja, s emi- att a később esedékesé váló fontos in- formációk elvesznek a számára.

Egyelőre tehát nincs tökéletes megoldás: a tanulási folyamat mindenképp elvál- lik valamennyire magától a játéktól. Akár- milyen agyfosásos-annézias történetet találunk is ki, a legtrikább esetben tehet- jük hitelessé a történet szempontjából, ha a világot megmenteni hivatott hőskö- nek még járni is újra kell tanulniuk. Be- mesélhetjük a történetbe a gyermekort, adhatunk olyan társat a karakter mel- lé, aki indokoltan ismeri nála jobban a vi- lágbeli körülményeket, de a tutorial leg-

nagyobb része szükségszerűen a játékos- nak szól, és nem a karakternek. A legjobb megoldás az, ami a legkevésbé időrabló, és ami közben megpróbál a lehető legin- kább a háttérbe húzódni.

Ha a tippes megoldás a befutó, akkor jöj- jön elő magától lehetőleg akkor, ami- kor tényleg szükség van rá. Ideális eset- ben a játékos mindig akkor kap segítsé- get, amikor neki szüksége van rá, és csak olyan segítséget kap, amire tényleg szük- sége van: egy rutinos játékost fölösleges azzal terhelni, hogy tud W-A-S-D billen- tyűkkel közlekedni, egy kezdőnek viszont jó eséllyel fontos lehet ez az információ. Ezt persze még viszonylag könnyen meg is állapíthatjuk: ha a játékba belépve bi- zonyos ideig nem indul el a játékos, meg- kapja a tippet, ha elindult, értelemszerű- en nem lesz rá szüksége.

Sok esetben azonban ma még nem tud- juk úgy felmérni a játékos viselkedését, hogy a teljes tutorialt az erre adott vála- szok formájában oldjuk meg. Amíg ezek az idők eljönnek, addig esetleg érdemes lenne bevezetni a választható részletese- ségű tutorialt: például a tapasztalt MMO- játékosoknak talán elég lenne csak azt megmutatni, amiben a játék eltér a meg- szokott rutintól.

HA TE MONDOD

Fernando Herrera, játéktervező: „Az interakció legyen olyan természetes, hogy gondolkodás nélkül nyomjuk a megfelelő billentyűt, mozdítjuk a joystickot. (K-Power magazin, 1984)“

Szonja



Star Wars móka a Times Square közepén



A Great Avatar Challenge versenye



A Second Life a valódi élet másolata



Tetris a házfalon

BARI MÁRIUSZ (DAMAGE)

Damage volt már a HVG újságírója, az LD50 alapítója, a Nyócker forgatókönyvírója, tinilányhordák által áttombolt jpop bulik szervezője, az IBS social media oktatója, valamint az EstFM 98.6 és a ParaRadio tagja. Idén jelent meg Damage Report című könyve.



Fotó: László Éva Lilla

Művészi játékok, játék a művészettel

NEM CSAK GAMER, MŰÉLVEZŐ IS

NEM HOSSZÚ A LISTA AKKOR, HA A MODERN MŰVÉSZETTEL ÖSSZEHÁZASÍTOTT MODERN JÁTÉKOKAT KELL FELVONULTATNI, pedig van kapcsolat akét fogalom között. Még azon túlmenően is, hogy egy adott játék milyen látványvilággal és zenével operál. A művészet megtalálta magát ezen a fronton is, mint megújult önkifejezési forma. Bari Máriusszal, a Nyócker egyik forgatókönyvírójával beszélgettünk, aki nemrég megjelent Damage Report című könyvében a jövő kutatás és a modern, online világ kérdéseit boncolgatja, természetesen a gaming világra is kiemelt figyelmet szentelve.

GameStar: Írtál egy könyvet a modern kor kulturális-közösségi-online képeről, ahol ajátékok és a művészet is fontos szerepet kaptak. Mennyire jár kéz a kézben manapság a kétfő? Mennyire művészet ma ajátékkészítés?

Bari Máriausz: Pár japán kivételt leszámítva (*Rez*, *Child of Eden*, *Otogi*) főként nyugati indie vonalról tudok olyan játékokat felsorolni (*Love*, *The Graveyard*, *The Journey*, *Braid* meg nyilván az Amanita játéka), ahol erős művészi érték és érzelmi töltet mutatkozik. Ami nem is csoda, ezek ajátékok pont az indie mióvtóluk miatt tudnak kitáncolni az AAA-büdzsés sztarok befektetőfüggő kötelezvényei elől. A kérdésed azért trükkös, mert a művészet és ajáték összefonódása rengetegféleképpen értelmezhető. Maga ajáték mint termék is erős tudatmódosító, elkészítése pe-

dig legalább annyira művészet, mint a termék piaci sikerét alapozó branding. Nézd meg a *Heavy Raint*, az *Indigo Prophecy*, a *GTA*-kat, a *Mass Effect*eket – érzelmi kötődést kell eladnod egy történet-animáció-látvány-hang-immerzió szentöt-séggel. Mi ez, ha nem művészet?

GS: Ha jól tudjuk, terveztl egy élő performanszot, amelyben Kinect is szerepelt. Mesélnél erről?

BM: Igen, pont a könyv bemutatója kapcsán ötleteltünk azon, hogy interakcióval akarunk játszani, és legyen a DJ-k rakta zene is csak egy hangszer, amit tovább tud effektezni a tömeg. A Kinect erre pont jó, ha van egy jó táncosod és egy algoritmus, ami a tömeg számára is élvezhető effektékké bontja a tekergést. Aztán továbbvittük az ötletet a tömegdinamikáig, hogy mi lenne, ha egy tömeg mozgásából, sebességéből, hangerejéből, bármijéből paramétereznénk az effektéket, itt esett ki a Kinect. Vízont még mindig izgalmasnak tartom azt, hogy sok ember együtt öntudatlanul effektkezheti az őt körülvevő hangorkánt. Itt tartunk most.

GS: Melyek a legjobb összefonódások művészet és játék között, amit ismersz?

BM: Csak sorolom. Tetris játék fényekkel egy toronyház oldalán. A 2011-es *Star Wars: The Old Republic* lightsaber freeze mob a Times Square kellős közepén. *Chromaroma*, az a területfoglaló, achievementekkel megszórt, online fe-

lületen követhető csapatjáték, amit a londoni tömegközlekedés alapeszközével, az Oysterrel játszanak, és azok segítségével is követik le az egyes játékosokat. A *Minecraft*, mert a világ egyik legkreatívabb gyerekjátékának tartom a papír-ceruza mellett az építőköccát meg a legót, a *Minecraft* meg gyakorlatilag ennek az egyenes ági örököse: öncélú, de végtelenül örömi-, sikerélmény- és esztétika-központú. Azok a médiakísérletek is ide tartoznak, amelyek például a *Second Life*-ot és a valós világot igyekeznek egymás felé közelíteni, amikről a könyvben is meséltem. Például az a kísérlet, amiben megpróbálják egy mesterséges beach területét szinkronban tartani a valós világban és a *Second Life*-ban: ha valaki ledob egy labdát online a napernyő mellé, a valós életben is oda kell tennie valakiknek egyet. Ilyen volt a *Grat Avatar Challenge* is, ahol virtuális és valódi emberek rendeztek sportversenyt. Az AR-játékok sem maradhatnak ki, amiket eddig mobiltelefonok képernyőjén néztünk, jövőre meg már remélhetőleg a Google Glass prototípusain vagy ezeknek az Apple gyártotta riválisain fogjuk.

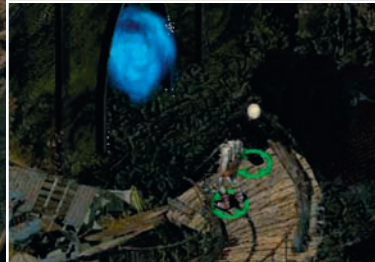
GS: Művészetéről beszélünk, de közben a Sony már olyasmit tervez, hogy reklámszűnet is lehetne ajátékokban. Mennyire van hatással a kommersz? Megöli az üzlet a művészetet?

BM: Dehogy öli meg, mindig is volt mainstream felé jobban bepucosító, meg attól jobban eltávolodó reakciós művé-

szet. A reklámszűnetet nem tartom jó ötletnek (gondolom, havidíj vagy jobb előfizetési csomag fejében ez eltüntethető), már csak azért sem, mert még a hozzám hasonló, streetwise punkban gyökerező arcok is kedvelik, ha ajánlanak nekik valami jót. Az ajánlat jó. Az agyatlan spam, ami mostanában egyre jobban konvergál a reklámok felé (és ezt fordítva is mondhattam volna), az nem. A kommersz meg természetesen hat ajátékvilágra, nézd meg a micropaymenteket, meg az egyre erősödő achievement listákat, meg a franchise-okat, árukapcsolásokat.

GS: Hogy látod ajátékok jövőjét?

BM: Zabálom ajátékok jövőjét. Sőt, a jelenjüket is! Rengeteg lehetőség van a mostani elkötelezett játégyártók számára, mondom ezt úgy, hogy lelkesedést nyerek például a crowdfunding hírekéből meg az indie gaming site-okból. Izgalmasnak találnám, ha full body suitban játszhatnék *Soul Calibur 666*-ot vagy egy *Ghost in the Shell* akárhanyadik részt, de ez túl nagy ugrás lenne a játék-kontrollerek generációin keresztül, folyamatosan kell szoktatni a felhasználókat erre. A mainstream játékok egyszerűsödnek, az indie-k megadják azokat a többé-kevésbé bonyolult mechanizmusokat, amik a mainstreamből kimaradnak. Ajáték mindig is alapvető szükségletünk volt; remek technikai lehetőségek vannak, és mindig is lesznek olyan alkotók, akik ebből a legegységelállítóból élményeket varázsolják elő nekünk.



Mi képes megváltoztatni egy férfi természetét?

SÍKOK VÁNDORA

AZ EGYIK LEGNAGYSZERŰBB TÖRTÉNET, AMIT VALAHA IS ELMESÉLTEK, EGY HALOTTASHÁZBAN

vette kezdetét. 1999. december 12-ét írunk ekkor, és az olyan későbbi klasszikusoknak köszönhetően, mint a *Fallout* és a *Baldur's Gate* javában tartott a számítógépes szerepjátékok másodvirágása. Aszóban forgó történet a *Planescape: Tormenté*, maig az egyetlen adaptációé, ami David „Zeb” Cook 1994-ben született világát, a *Planescape*-et veszi alapul a *Dungeons & Dragons* szabályrendszerén belül. Nem véletlen, hogy sosem vált széles körben kedveltté ez az univerzum, hiába megannyi díj és elismerés, a tolkieni meseképtől oly mértékben különbözik, olyan merész és sokszor abszurd dolgokat találhatunk benne, amit az átlag fantasyrajongó gyomra képtelen befogadni. Ellenben az ingyencek már az első köstölő után beleszeretnek, csak hogy aztán nehéz szívvel vegyék tudomásul, hogy mily kevés regénynek (és még kevesebb játéknak ugyebár) ad otthont a mai napig.

KÉT HALÁL KÖZÖTT

A néhai Black Isle Studios játékának főhőse egy halottasházban tér magához. Nem hiszem, hogy bárki is arra szeretne ébredni,



KI AZ AZ ADAHN?

Játék közben nem egy alkalommal nyílt lehetséges arra, hogy Adahn néven mutatkozzunk be, ha valaki megkérdezte, hogy mégis ki fia borja volnánk. Amennyiben elég magas intelligenciával (16+) és bölcsességgel (16+) rendelkezett karakterünk, és legalább tizenkét alkalommal adtuk ki magunkat másnak, akkor később a Smoldering Corpse bárban találkozhattunk egy Adahn nevű fickóval, akinek sejtelve sem volt arról, hogy miként került oda. Ha nem árultuk el neki, hogy lényegében mi teremtettük őt a hazugságaink révén (Ne feledjük, ebben a világban a szavaknak valódi hatalmuk van!), kicsalhattuk tőle a gyűrűjét és a törét egy rézpénzzel tömött erszény társaságában.

hogy jéghideg márványsztalon hever kitérítve, és egy vígyorgó koponya lebeg az arca előtt főnöknek nevezve őt. Az emlékeit vesztett, ennél fogva személyiségét és nevét is nélkülözni kénytelen főszereplő rövidesen megtudja, hogy olyan halott volt, amikor begyűjtötték, hogy halottabb már nem is lehetett volna. Ami azt illeti, még mindig úgy fest, mint egy rosszul öltözött zombi a testét borító számtalan kisebb-nagyobb hegnek köszönhetően. A hátán olvasható tetoválás (az írást Morte, vagyis a koponya silabizálja ki) szerint halhatatlan – pontosabban meghal, csak mindig amnéziásként támad fel –, és ha válaszokat akar, keressen egy bizonyos Pharodot. A Névtelen látványosan kimagaslott az akkori, sőt a mai játékhősök közül is. Nem mintha más fejlesztők nem játszották volna ki a múlt és emlékek nélküli hős ütőkártyáját (elég csak a *Gothic* szériára gondolni), de a Chris Avellone vezette írók és dizájnerek itt legalább vették a fáradságot, hogy elfogadható magyarázatot adjanak az amnéziára. Arról már esett szó, hogy a Névtelenen nem fogott a halál kaszája, azt viszont még nem említettem, hogy a sebei egy idő elteltével maguktól begyógyultak, hogy képes volt megidézni a holtak szellemeit és elbeszélgetni velük, s végül, de nem utolsó sorban bármikor (feltéve, hogy volt velünk erre alkalmas csapattárs) átképezhettük magussá vagy tolvajjá, ha teszem azt harcos karaktert indítottunk.

A MŰLT ÁRNYAI

A partialapú szerepjátékok sarkalatos pontja, hogy milyen társakat válogathat be az ember a csapatába. Fontos, hogy ne csak kinézetük és képességeik tekintetében legyenek különbözőek, hanem alaposan kidolgozott személyiséggel is rendelkezzenek. Mint ha valóban élnének és gondolkodnának („Gondolkodom, tehát vagyok... gondolom. – Nordom”), s ily módon reagálnának a játékos cselekedeteire saját világnézetük szűrőjén át vizsgálva és megítélve azokat. A *Planescape: Torment*-ben valamilyen módon mindegyik szereplő kapcsolódott Adahn... akarom mondani a Névtelen múltjához. Hősünk minden élete, minden személyisége más volt. Egy fiatal, a tűzhöz betegesen vonzó mágus tanoncot az örületbe kergetett, minek következményeként sosem látott tűzvész tombolt Sigil sokszor maguktól épülő házai között. A lángokból pedig megszületett Ignus, aki emberi valója utolsó morzsa is elveszítette, cserébe viszont ő a legerősebb mágus a játékban. Ha sonlóképpen láncolta magához a külső síkok egyikéről, a kaotikus Limbórol származott Dak'kont is. Az ő világában a gondolat, a tudat és az akarat adott formát a kaosznak. Mágusnak sem utolsó, ám igazán harcoként brillírozott vele együtt fejlődő kardjának köszönhetően. Ha pedig rendszeresen elbeszélgettünk vele hitvallásáról, a Zerthimon útvjáról, akkor újabb és újabb varázslatokat tanultunk meg tőle.



AZ AJTÓK VÁROSA

Sigil vagy a Kétrek, ahogy a helybéliek nevezik a multiverzum központjában, a peremvidék gigantikus hegyormo körül lebegő tórusz belső oldalára épült város. Számátalan különféle teremtmény lakja a létsíkok mindegyikéről az anyagi sík embereitől az asztrális sík angyalain át egészen az Abyss démonaiig. A város semlegességéről a Fájdalom Hölgye gondoskodik, az istenek sem erővel, sem fortélyal nem tehetik be a lábukat az ő birtalmába. Közismert becenevét (az Ajtók Városa) arról kapta, hogy bármely ajtó, kapu, boltív, átjáró egy másik létsíkra vezető utat rejthet, csak a kulcsot kell megtalálnunk hozzá. A kulcs viszont lehet egy szó vagy egy gondolat is.



A KERESKEDŐKNÉL KAPHATÓ TÁRGYAK TÖBBSÉGÉRŐL PEDIG KIDERÜLT, HOGY VAGY MÁGIKUSAK, VAGY ÁTKOZOTTAK, VAGY ÉLŐK, VAGY MIND A HÁROM EGYSZERRE

Egy másik potenciális csapattaggal, vagyis Nordómmal, az öntudatra ébredt modron kockával például akkor találkozhattunk, ha egy kisebb vagyonért megvásároltunk egy látszólag haszontalan játékgúrt, majd annak végtagjait megfelelő pozícióba állítottuk, s így létrehoztunk egy átjárót, ami egy szinte teljesen áttekinthetetlen extradimenziális labirintusba vezetett. A mechanikus szövetséges felkutatása nem kevés kitarást igényelt, arra pedig végképp nem számított senki, hogy újfent előkerül a kockásfüzet, amibe mi magunk rajzoljuk fel haladásunk útvonalát, mint a szerepjátékok hőskorában.

ROLE-PLAYING EXTRAVAGANZA

Az említettekén túl a Planescape: Torment különlegessége olyan apróságokban nyilvánult meg, mint a hagyományos fegyverek és vétek szinte teljes mellőzése. A Névtelen tört, fejszét, esetleg pörölyt vehetett a kezébe, de kardot nem, és lovagi páncélt sem ölthetett. Védelméről megbívólt gyűrűk és fülbevalók, varázsla-

tos tetoválások (külön szalon volt erre a célra) gondoskodtak. De hogy a morbid dolgokért rajongók szívük regeje is kapjon csámcsognivalót, a történet egy pontján megtaláltuk egy korábbi életünk során elvesztett karunkat (azóta nyilván másik nőtt a helyére), rajta néhány varázslat bűvigéjét rejtő tetoválással. Az idő vasfoga ugyan elcsámcsogott rajta egy keveset, de legalább eléggé megkeményítette ahhoz, hogy jobb híján fegyverként használjuk. Mással viszont a hajdanán adósság fejében hátrahagyott régi szemgolyónkat szerezhetjük vissza, és rakhattuk a helyére, miután kitéptük az újat. Az eljárás fájdalmas a hősnék, és a szituációt elképzelő játékosnak is, de megéri, hiszen fontos emléktörökkel gazdagodunk. A kereskedőknél kapható tárgyak többségéről pedig kiderült, hogy vagy mágikusak, vagy átkozottak, vagy élők, vagy mind a három egyszerre. A kaland legnagyobb részének otthont adó Sigilt bátran nevezhetnék a Csodák Városának, ha ezt ajelzőt már nem érdemelte volna ki korábban

HA TE MONDOD



Chris Avellone, vezető dizájnér Obsidian Entertainment (korábban Black Isle Studios): „A Planescape jogai körüli helyzet meglehetősen kacifántos, de a jövőben szeretnék olyan új történeteket és kalandokat elmesélni, amelyek ebben a világban játszódnak.”

Vízmélyvára. Olyan, más játékokban fel nem bukkanó teremtményekkel találkozhattunk lép-ten-nyomon, amelyeket csak a D&D lore legavatottabb bűvárai ismertek fel első látásra. Azért ami dualista világképünk is rajta hagyta a nyomát Sigilén, hiszen itt is megtalálható volt a szegényeket a gazdagoktól elválasztó egyszerre képzeletbeli és nagyon is kézzelfogható vonal. Az egyik oldalon koldusok, tolvajok, leharcolt szajhák, egy patkányfarokért ölni hajlandó nyomorultak, a másikon tejbenvajban fűrösztött kiváltságosok, gazdagok és hatalmasok, valamint felcícomázott, parfüm-felhőbe burkolózó, kiművelt „társalkodónok” – csak hogy megmaradjon az egyensúly. És akkor még nem is említettem a 800 000 szóból álló – párbeszédék, helyszín és karakterleírások stb. – végtelenig csiszolt, igényes és sokszor szellemes szövegtengert, ami pontosan az első hat Harry Potter kötet terjedelmének felel meg.

Mindezt a BioWare-féle Infinity motorral életre keltett látvány, valamint Mark Morgan nyomasztó dallamai foglalták keretbe olyan szinkronszínészek munkájával megkoronázva, mint a legendás Tony Jay.

MI KÉPES MEGVÁLTOZTATNI EGY FÉRFI TERMÉSZÉTÉT?

Ravel Puzzlevell, a halandók álmaiból táplálkozó éjhárpia, aki halhatatlansággal ruházta fel a Névtelent, a történet egy későbbi pontján tette fel a kérdést. Én már ismerem a választ. Hát ti?

Chavalier

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Börtönregény

MOZI



ÉRDEKES MÓDON ENNEK A FILMNEK KÉT IGENCSAK ELTÉRŐ ANGOL CÍME VAN:

egyrészt a *Get the Gringo*, másrészt a *How I Spent My Summer Vacation* néven fut. Fura, hogy a mozi adatlapján nincs amerikai mozis bevétel (pedig meglibsonos amerikai filmről van szó), ami annak köszönhető, hogy kimondottan az egyik „kábeles” amerikai mozcatorna megrendelésére készült. Külföldön azért hozogattja a dollárokat, amin nem csodálkozom, aktuális, friss, fordulatos, kalandos és néhol meglepő.

A PROFI

Mel Gibson egy meglehetősen firnyákos megélhetési bűnözőt alakít a filmben, azt a típust, akinek mindig mindenre van terve. Közben a zsaruk vadul üldözik az amerikai-mexikói határ amerikai oldalán, már akkor is egy lépéssel előbb jár, így végül mire beérik, átugrat Mexikóba, hogy inkább ott tartóztassák le. Az ottani zsaruk nem tudva semmit (és meglehetősen korrupcióban szenvedve) simán lenyúlják az összetört autóban talált pénzt, a gringót pedig elhelyezik az El Pueblito nevű hírhedt börtönben.

Ez a börtön egy város a városban: gyakorlatilag egy nagyhatalmú mexikói bű-

nöző irányítja, és saját biztonsági szolgálata, kaszinója, sportélete és törvényei vannak. Az ügyes és okos Mel Gibson persze átlátja a dolgokat, és ügyesen lavírozva egyre jobb életet hoz össze magának, miközben tervezgeti, hogy „innen bizony le kéne lépni”. Összebarátkozik egy 10 éves koraérett kislíval, akit az El Pueblito főnöke minden körülmények között megvéd – kiderül, hogy a főnök halálos beteg, és a fiú az egyetlen, aki szervdonor lehetne adott esetben, az ő apja is így halt meg. Aztán az is kiderül, hogy Mel Gibson karaktere nem akárhonnan, hanem az USA déli részének legnagyobb maffiózójától nyúlta le a pénzt. Az egyébként is pörgős filmben ekkor még inkább beindulnak az események.

MEXIKÓ, A KOSZ, A SZENNY A BŰNÖZÉS

Nem csodálkoznék, ha a mexikóiak tiltakoznának a film ellen, hisz a filmből az derül ki, hogy minden odavalósi rendőr, hivatalnok korrump, aki pedig nem rendőr, az tuti bűnöző. Még hozzá jól szervezett karrierbűnöző, nemcsak egy amatőr.

Gyakorlatilag az El Pueblito jobban működik, mint a külvilág. Valaki azonban feldobja a börtönt a hatóságoknak, akik úgy döntenek, be kell zárni – több száz kommandóssal rohanják meg a helyszínt. Elérkezik főhősünk nagy pillanata, miközben kis barátja a műtőasztalon fekszik... A film végig érdekes, izgalmas, fordulatos, Mel Gibson kiválóan alakítja benne a dörzsölt, karizmatikus gringo bűnözőt, aki volt olyan bátor, hogy egy maffiafőnököt meglopjon (sőt a filmet végignézve az embernek az az érzése támad, hogy minden esemény csak a végső nagy terv része). Nekem tetszett az agyafúrt terv, sőt ennek végrehajtása is. S bár tény, hogy néhány száz bűnöző, korrump rendőr, gonosz hivatalnok meghal, értük ügysem kár, és győz az elegáns úri betörő, a végtelenül okos és taktikus, zseniális tervet szövő gringo. S ez az, ami a film lényege: minden nyom eltüntetve, a pénz viszont megvan – lehet élni az édes életet. Ebből a filmből nem lesz nagy klasszikus, de szellemessége, fordulatai miatt emlékezni fognak rá évek múltán is.

GyL

Firnyákos, szellemes bűnöző, aki mindenkit megszivát és a végén nyer.

4/5



R. A. Salvatore Kantáta



Könyv

ORKOK ÉS ZSOLDOSOK EZREI GYŰLEKEZNEK A HÁROMSÁG KASTÉLYBAN varázslók, papok és hadurak irányítása alatt, kiknek egyetlen célja a Hópehely-hegységet övező földek elfoglalása, beleértve a tündék lakta Shilmista erdőt, Carradoon városát és az Épülés könyvtárát. Mielőtt azonban nyílt háborút kezdenének, a legveszedelmesebbnek tartott könyvtár ellen indítanak alattomos támadást az alsóbb síkokról származó Káoasztok segítségével. Jóságos papok és kíváncsi tudósok esnek áldozatul saját vágyaiknak a tudást szomjazók szent csarnokában. Torkosság, bujáság és egyéb emberi gyengeségek elevenednek meg szemünk előtt, ahogy az átok hatása apránként kibontakozik előttünk. A Háromság kastély győzelemittas, minden sikert magának követelő vezetőjének számításába azonban apró hiba csúszik. A folyton perlekedő törpe testvérpár, a testben és lélekben egyaránt erős szerzetesnő, valamint a fehér mokus kedvence, vagyis az ifjú Cadderly és Deneir nem annyira hitbuzgó, mint inkább kíváncsi papja na-

gyobb akadálnak bizonyul, mint hitte volna. A könyvtár dohos kazamatáiban meglevenedő zombik, csontvázak – még egy múmia is – olyan hangulatot teremtenek, ami a régi lapozgatós könyvekre (Jobbra, vagy balra forduljak?), de még inkább az iskola utáni szerepjátós partikra emlékeztetett. Érdemes összevetni egymással a tizenegy évvel korábbi és az új kiadást (mindkettő a Delta Vision gondozásában jelent meg). A lényegében változatlan szöveget szellősebb, s ezáltal átláthatóbb szedésben olvashatjuk. A némileg megnövelt betűméretnek köszönhetően pedig később fárad el a szemünk. Duane O. Meyers borítógrafikája kevésbé akciódús, mint Daren Baderé, de pont ezért sikerül megragadnia az Épülés Könyvtárának, mi több Deneir tanainak a lényegét. Arról nem is beszélve, hogy Cadderly ábrázolása közelebb áll ahhoz, ahogy a leírás alapján elképzeljük. Még a sorozat helyszíneit bemutató térkép sem maradt ki, de ezúttal magyarra fordított helység- és tájnevek szerepelnek rajta.

Chavalier

Bélteki Katalin Setét Éjurunk, segélj rajtunk...



Könyv

AZ EMBEREK ÉS A VÁMPÍROK KÖZÖTT 1535-BEN HÁBORÚ DÜLT. Az, hogy ennek a háborúnak semmilyen írásos formája nem maradt fenn, a kor írástudóinak, vagyis a papoknak a számlájára írható. A háborút az emberek megnyerték, de ennyi nem volt elég, a szörnyeknek még az irmagját is szerették volna kitorölni az emberiség tudatából. Nem számoltak azonban azzal, hogy a vérfarkasok és a vámpírok vezetői egy ősi mágia segítségével kristálykoporsóba zártak két ifjút, akik így több évszázadon keresztül pihentek háborítatlanul a föld alatt. Időközben eltelt közel 500 év, és a mai, modern Magyarországon már senki sem emlékszik a fél évezreddel ezelőtti nagy csatára, melyben eldőlt, hogy az emberek továbbra is fennmaradhatnak. A vámpírok kiiktatásával az emberek természetes ellenfél nélkül maradtak, és korlátlan mértékben elszaporodtak. Kivágták az erdőket, beszennyezték a folyókat, megmérgezték a levegőt. Egy véletlen folytán

aztán a két koporsó a felszínre kerül, majd részeg fiatalok randalírozásának köszönhetően az egyik megreped. Szelviel, a vérfarkasok tanain felnevelkedett vámpírherceg felébred álmából, s őrzöngő dühében darabokra szaggat mindenkit, aki látta őt. Egyedül a fiatal apácát, Vicát engedni közel magához, az ő segítségével próbálja megtalálni Sebes Karmot, a fiatal vérfarkas sámánt, akinek testét a másik koporsó rejti. Az ifjú vámpír a benne rejlő démonlélek nyomásának engedve felkutatja a megmaradt vámpírklánok vezetőit, hogy egyesítse a vámpírnemzetséget és felvegye a harcot az emberiség ellen. Azt reméli, hogy a vérfarkasok ismét a segítségükre sietnek, és közös erővel, no meg a testükben rejlő pusztító mágia hatalmával sikerül visszaszerelniük a tápláléklánc csúcán betöltött pozíciójukat. A szerelem azonban közbeszól, olyan események láncolatát indítja el, melyek beláthatatlan következményekkel járnak mindhárom faj számára.

(x)

Klasszikus fantasy mese gonosz varázslókkal és szerethető hősökkel.

4/5

Ideglelés Csernobilban



Film



EGYÉRTELMI A DOLOG: ha Csernobil, akkor valószínűleg nem kis fonott kosárban a helyszínre vitt étel és ital elfogyasztása történik majd kockás pokrócon heverve – sőt, még az is lehet, hogy a szereplőket akarja elfogyasztani valaki. No de ne szaladjunk ennyire előre.

A ZÓNA

Én magam személyesen is jártam a Zónában, Pripjaty életem egyik legnagyobb élménye volt, így duplán kíváncsivá tett a film. Azt sejtettem ugyan, hogy nem az én stílusom, de minden csernobili téma közel áll hozzám azóta, hogy ott jártam. S igen, dicséret illeti a készítőket, hogy a film elején, amikor még vidám kirándulásnak gondolják a csernobili utat a „világ legjobb” túravezetőjével (ez a fickó egyedül megmenti a filmet, igazi, sunyi ukrán), akkor a döbbenet a színészek szemében is tükröződik (pedig én gyanítom, nem a helyszínen forgattak, csak valamelyik elhagyott orosz laktanyában, valahol Kelet-Európában; van belőlük elég sok). Az ő lelkesedésükből önmagamra ismerem, arra a majdnem euforikus érzésre,

hogy: „nézd csak, itt vagyok a Zónában, úristen!” Eddig nagyon oké a dolog, több ismert B színész jól teszi a dolgát, nem is lenne semmi gond, ha...

És itt jön be a „ha”. Azt, gondolom, mindenki sejtí, hogy ha a Zónában járnak a szereplők, akkor ott előbb-utóbb baj történik. Ilyenkor két út lehetséges: vagy valamilyen klasszikus módszerrel gypálni a népet, vagy esetleg újat kitalálni. Ez utóbbi nem valósult meg, így a régi „tíz kicsi indián” módszertant vették elő. Ami persze nem rossz, meg Agatha Christie esetében működött is, de itt nem nagyon akarózik. Nemcsak azért, mert előre sejtjük, mi fog történni, hanem azért is, mert valahogy az ideglelés a nézőt éri, és nem a film története, hanem a film második felének megvalósítása miatt. Ez valahogy olyan, mint amikor ugyanolyan alapanyagokból valaki finom, míg más ehetetlen palacsintát süt – maga az alapszituáció, a klasszikus horror és ijesztgetős elemek alapján lehetett volna jó is, de nem állt össze. Kaotikus (a szó rossz értelmében), öncélú, meg nem magyarázott és kusza – sajnos ezzé válik a film. Kár érte.

Gy

Bong-Ra Monolith



Zene

S OHA NEM JUTOTT VOLNA ESZEMBE, HOGY BONG-RA ÚJ LEMEZÉRŐL ÍRJAK, ha egy barátom fel nem hívja figyelmemet a megjelenést beharangozó trailerre. A háttorzongatóan zseniális film láthatóan nem kevés munkaóráját emésztette fel a Grindesign csapatnak, de azért ez még nem lett volna elegendő ahhoz, hogy billentyűt ragadjak – ám a zene... Nos: Ez a lemez kell! Meg is rendeltem hát annak ellenére, hogy még törben is jobb szeretem az „egyenest”, és általában nem veszek zenét, amiben MC rongálja a harmóniát. Most mégis kivételt tettem, ez az album ugyanis arról tanúskodik, hogy Bong-Ra megért. Az elmúlt évek nem szerény mértékű aktivitása meghozta eredményét, s a raszta junglist metaler arc végre megérdemelten foglalhat helyet a legnagyobbak között a breakcore-darkstep-jungle-metál-crossover kispadon. A holland Jason Köhnen elektronikus zenei alteregója 1996 óta pusztítja a klubok mélynyomóit. Eleinte mint DJ tevékenykedett, ám hamar áttért a producerkedésre – 1998-ban

adta ki első lemezét, és azóta nem hinném, hogy volt akár egyetlen pihenőnapja is. 2001-ben megalapította saját lemezkiadóját (Clash Records), s ugyanebben az évben elindították FFF-fel Breakcore a Go-Go! nevű partisorozatukat, az első breakcore sessiont Hollandiában. Itthon azt hiszem 2007-ben láttam először Venetian Snares társaságában a Süss Fel Napban, ahol Bong-Ra nem várt, kellemes csalódást okozott. Azóta a legkülönbözőbb projektek hívják meg időről időre, így fellépett már a Trafóban, az A38-on, de a Diesel klubban is a nagy volumenű gabber rendezvényen, a Hardcore Explosionön.

Csalódnék, ha kihagyna minket a Monolith turnéállomásai közül, és nem is bocsátanám meg neki, ha nem hallhatnám élőben a Dean Rodellel közösen jegyzett Dawn of the Megalomaniacsot. S mekkora lenne már, ha a szövegelős számokban közreműködő, nem kis névnek számító Sole-lal együtt jönnének – azt hiszem, még az ördögök is feljönnének a pokolból headbangelni egy jót.

HAL

Lehetett volna ez egy jó kis ijesztgetős, mutánsos csernobilos film is akár.

2,5 /5

Úgy lyuggatja ki a fejeket egy bizonyos hangtartomány felett, hogy ha nem vigyázunk, észrevétlenül Pinheaddé válunk – és élvezzük.

5 /5

Asia XXX

ASIA: NEM CSAK A KONTINENS NEVE MIATT ÁLLÍTOM, HOGY ERRŐL A CSAPATRÓL MINDEN ROCKOT KEDVELŐ HALLOTT MÁR. Egykoron szupergrupként harangozták be őket, és a zenészek mind a mai napig a szakma legjobbjai között találhatóak. Azonban az Asia másról is híres: döbbenetesen sok tagcsere zajlott le a zenekar 30 éves történelme során, jelenleg a négy alapító tag alkotja a zenekart, de 22-en voltak az évek során Asia-tagok.

A XXX nem pornófilm (rossz vicc volt), hanem egy harmincéves zenekar vizsgatérése a gyökerekhez – a szimfónikus, dallamos rockzenét játszó Asia már a legelső lemezén megteremtette az erősen billentyűs és kórusorientált hangzást, amelynek kapcsán szílé szemben mérőföldekről felismerhető. Most az alapítótagok által készített album még inkább ilyen: mintha a 80-as évek első Asiája szólalna meg. Nagy kár, hogy er-

ről a lemeztől a körülmények és a rockzene azóta történt visszaesése miatt kevesebb örököző születik majd várhatóan, pedig az album igencsak jó és korrekt, méltó a legelső Asiához, amit szintén ugyanezek az arcok alkottak.

Gyu



Zene

Igazi Asia-megszólalás az eredeti tagoktól.

4,5/5

Million Dollar Reload A Sinner's Saint

GYAKORLATILAG MINDEN IGAZ ZENERAJONGÓ TUDJA, HOGY CSAK KÉTFÉLE MŰZSIKA LÉTEZIK: Rock és Roll – ez a mondat indítja az albumot bemutató sajtóanyagot. Az Észak-Írországban alapított banda abszolút klasszikus rákenrollt játszik – már a lemez első taktusai az arcunkba robbannak hatalmas energiáikkal, és ez tart véges-végig. Ez az a zene, amely mellett egy-két sört kortyolgatva, a fejfel bólogatva ki lehet totálisan kapcsolódni a hétköznapi szürkeség vagy borzalmi után.

Gondoljunk itt most például az AC/DC-re: bár zeneileg csak unokatesó a két banda, de hatásában a lényeg ugyanaz – szintiszta, kompromisszumoktól mentes, gitárközpontú rákenroll, amelyet minden egyes koncerten végigugrál és énekel az ember, és aminek a hallgatása is jobbá teszi az életet. Nagyon megnézném ezeket az ír srácoakat élőben is, döbbenetes energia süt minden dalukból, olyan hajtóerő, amely

annak idején a klasszikus Motörheadben vagy a ZZ Topban volt – s ehhez nagyon dallamos, gondosan „rákendorollált” dalokat játszanak.

Gyu



Zene

A két igazi zenei stílus a Rock és a Roll!

4,5/5

Wigelius Reinventions

NAGYON DÖGÖS, DALLAMOS ROCKZENE ÉS ÚJ ELŐADÓ – VAJON HONNAN? Nos, nem kell találgatni, természetesen Svédországból. Anders Wigelius a névadó, aki a svéd tévé tehetségkutatóján tűnt fel, a Journey Don't Stop Believin' című dalát énekelte kiválóan. Daniel Flores producer (Issa, The Murder of my Sweet, Mind's Eye) megnézte a műsort, és azonnal felfedezte a srácot, aki egy 20-as éveit elején járó, tehetséges vokalista. A zenekarban testvére, Erik püföli a dobokat, ő már egyéb bandákkal is ismertté vált – maga a Wigelius klasszikus AOR-t, azaz más néven Arena Rockot játszik, ami könnyen megjegyezhető, mégis keményen megszólaló dalokból, rengeteg kórusból és nem túl bonyolult dalszövegekből áll. Gyakorlatilag az egyik legrádióbarátabb rockzenei stílus, ami csak létezik, és ami igencsak jó képességű énekest igényel hangsze-

relési igényessége miatt. A Wigelius nem is bukik el a kihíváson, tökéletesen szállítja a fülbemászó dallamokat, a sokszólamú kórusokat, és mindezeket jó kis kemény, dallamos, rockos megszólalással.

Gyu



Zene

Újabb nagyon jó svéd dallamos rock csapat.

4,5/5

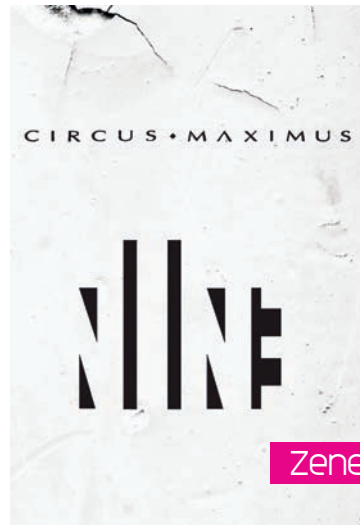
Circus Maximus Nine

OLYAN PROGRESSZÍV METÁL, AMELY NEM A DREAM THEATER – ez lehetne a Circus Maximus stílusának megnevezése. A norvég csapat, amelynek ez immáron a harmadik albuma, mer saját úton haladni, és szerencsére nem úgy, hogy kísérletezget a stíluson belül, esetlegesen tönkretéve azt. Komplex, bonyolult, részletgazdag, mégis pozitív energiákat hordozó progresszív metálról van szó, amelyben ott van a grandiózusság, a hasonló stílusú zenekarok nagyívű dallamszerzési és előadási képessége, a végtelenségig technikus zenészek tehetsége, szíve és lelke (ez nagyon fontos, mert hiába a bitang jó technika, ha nincs mögötte lélek).

Az énekes Michael Eriksen igen kellemes hangú történetmesélő, a zenészek pedig kiválóan teszik a dolgukat. Előző albumaikat is nagyon kedveltem, de itt, a Threshold-szerű ének és a végtelenül cizellált hangszerelés, a dinamikusan változó dallamok, a kemény riffek mind csak a tetszési faktoromat növelik – a

stílus új klasszikusa született meg a Nine személyében, és már csak az időn és a rajongókon múlik, hogy kiderüljön, ezzel a kijelentéssel igazam volt-e.

Gyu



Zene

Ebből a lemezből örök progresszív metál/rock klasszikus lehet.

5/5

KÖVETŐZŐK

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DAWNGUARD

Harkon egy hatalmas, nagy erejű vámpír, aki visszatér, és fel szeretné használni az Elder Scrolls erejét, hogy kioltsa a Napot, amikor is a vámpírok ellenállás nélkül előzölhetik majd Tamriel földjét. A játékosok választhatják a vámpírokat együtt küzdve Harkonnal, azonban csatlakozhatnak a vámpírvadász szervezethez is, amelynek neve *Dawnguard*. Attól függően, hogy a játékos mit választott, más-más bázishoz tartozik, ezek a Castle Volkihar és a Fort Dawnguard. Új páncélok, percek és fegyverek (például vámpírvadász számszerjé a Dawnguard tagjai részére) kerülnek be a kiegészítőbe. A vámpírok esetében át lehet majd alakulni Vampire Lord karakterre, amelynek saját képességfája van. Természetesen lesznek új helyszínek és még sok egyéb érdekesség.



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Itt az új *LEGO* akciójáték, amelyben nemcsak a Denevéremberrel, hanem több karakterrel (például Nightwing, Robin, Batgirl, Green Lantern, Superman, Aquaman, Wonder Woman...) is játszhatunk. Összesen 50 körül lesz a játszható karakterek száma.



THE SECRET WORLD

A Funcom új MMORPG-je sok hagyománnyal szakít: nincsenek benne osztályok, bárki bármilyen fegyvert, illetve mágiát használhat, amit csak tud. Mindezt a mai világban, azonban egy alternatív, misztikus környezetben,



CIVILIZATION V: GODS & KINGS

Az *V.* rész kezdeti változatából kimaradt a vallás, úgyhogy most átdolgozva, átgondolva tér vissza a kémkedéssel és sok eddig fel nem tűnt, játszható nemzettel együtt. Emellett rengeteg új egység, épületek, átdolgozott csata és felrészített városállam-misszió rendszer vár ránk.



VIDEOKÁRTYATESZT

Mostanában a környezetünkben több alkalommal is szóba került a gépvásárlás. Sokan az olcsóbb komponensek iránt érdeklődtek, ezért úgy véltük, itt az ideje, hogy az 50 ezer forintos GPU-k közül is szemezgessünk.



TELJES JÁTÉK

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Unreal Engine 3, Raven Software – mindkettő jól hangzik, nem? Nos, utóbbi fejlesztette a filmhez laza szálakkal kötődő játékot előbbi segítségével. Érdekesség, hogy a multiplatform játék PC-s változata kapta a legjobb kritikákat. Egyébként az *X-Men Origins: Wolverine* egy kombókra épülő, billentyűzaggatós-verekedős TPS, melyben fényt deríthetünk a híres mutáns múltjára rengeteg ellenség és főgonosz lekasabolása és sok-sok fejtörő megoldása után. Vigyázat, nagyon brutális! A különböző támadásfajták ügyes kombinálása következtében leszakíthatjuk egy-egy ellenség fejét, kezeit, egyéb testrészeit, ahogy az nekünk jól esik. Ugránoznunk kell, folyamatos támadás alatt vagyunk, miközben sebeink csak fedezékben gyógyulnak. Vétek lenne kihagyni...

HELLYEAH!



GAMESTAR TÁBOR 2012

Idén is lesz GameStar tábor! Keressük azokat a vállalkozókedvű, táborozni vágyó játékosokat, akik szeretnének egy felhőtlen hetet eltölteni a csodálatos Velencei tó partján, a GameStar szerkesztőivel, illetve hasonló érdeklődési körű gamerekkel.

HELP?



**A HELYSZÍN VELENCE (A MAGYAR),
IFI SZÁLLÓ (TÓPART U. 51.)**

IDOPONT: 2012. JÚLIUS 15–21.

RÉSZVÉTELI DÍJ: 39.000 FT

BLOG: GSTABOR.WEB4.HU

További információért keressétek a GameStar tábor szervezőjét, Mocsy-t (polgári nevén Mocsáry Józsefet) a jmocsary@idg.hu email címen, vagy a +36 20 403 4580 telefonszámon.

GYERE KEMPELNI!



Apró, de még olvasható betűkkel jeleznénk, hogy már harmadikéve nem emeltünk árat, amit kis hazánkban sajnos kevés dologról lehet mondani. A részvételi díjért cserébe szállást és napi háromszori étkezésbiztosítunk, illetve egy héten át tartó LAN-partit bajnokságokkal és értékes nyereményekkel.

Főtámogató

GIGABYTE™

Gold partnerek

BenQ

 **Logitech**

 **FSP**

Bronz partnerek

AVerMedia®

ZyXEL


NVIDIA


**COOLER
MASTER**
www.coolermaster.com

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

AMD 12.4 XP/Vista/7 32bit
Eset Anti Virus 32bit hun
NVIDIA 301.24 desktop xp vista
7 32bit eng
Outpost Antivirus Pro 7.0.4
32bit
Panda 10
Vipre hun

PLUSZ

D3Tyrael

JAVÍTÁS

Anno2070 offlinepatcher
Diablo 3

HÁTTÉRKÉPEK

DVD-BORÍTÓ

MINIJÁTÉKOK

Frozzd
Supercratebox



TELJES JÁTÉK

HOMEWORLD 2

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtó emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy KI kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



E3 XCOM



E3 BORDERLANDS



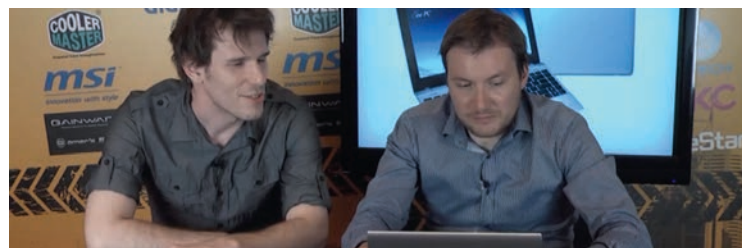
ARÉNA



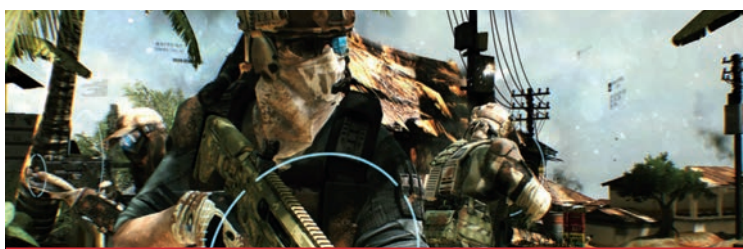
KEREKASZTAL



E3 2012 BEYOND: TWO SOULS INTERJÚ



MÉLYVÍZ ASUS NETBOOK-BEMUTATÓ



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



MÁSVILÁG



DC SZUPERHŐSÖK EGYESÜLJENEK!



BATMAN 2 DC SUPER HEROES

PC DVD XBOX 360 XBOX LIVE
PS3 PSVITA Wii NINTENDO 3DS NINTENDO DS

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. NINTEC, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. PS, PlayStation, PS2, PS3 and PS4 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved. WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (812)

Magyarországon forgalmazza a
CNG.HU



www.pegi.info

Windows Phone Superguide

PC World különszám

Keresd az újságárusoknál!

Közösség



Platform



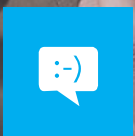
Alkalmazások



Készülékek



Tippek



Tesztek, tippek, rendszer-
bemutató, minden, amit
a Windows Phone-ról
tudni érdemes.



124
OLDALON
CSAK
895 Ft

PC^{Mac}World

IDG
Communications
HUNGARY