

RESIDENT EVIL 6
Vírusirtók

ARMA III
Görög válság

DAYZ
Zombik hazal

2012
/08

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

TELJES JÁTÉK



PRECURSORS

Transformers:
Fall of Cybertron

Company of Heroes 2

South Park:
The Stick of Truth

Guardians
of Middle-earth

The Last Story

Orcs must Die! 2

TRIÁDOK ÉS MILLIÁRDOK, LESZÁMOLÁSOK ÉS AUTÓS ÜLDÖZÉSEK

SLEEPING DOGS



TOTAL WAR: ROME II

FEJLESZTŐI INTERJÚ
ÉS EXKLUZÍV KÉPEK

www.gamestar.hu

2012/08
1995 Ft

IDG
HUNGARY



9 771787 902009 12008



BEÉPÜLVE,
A SZABÁLYOK MEGVÁLTOZNAK

SLEEPINGDOGS.NET

Magyarországon forgalmazza:

CNG.HU

MEGJELENÉS:
2012.08.17.



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



SQUARE ENIX.

18+

www.pegi.info

SLEEPING DOGS © 2012 SQUARE ENIX, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SLEEPING DOGS, THE SLEEPING DOGS LOGO, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP. THE PLAYSTATION LOGO, "PLAYSTATION", "PS3", THE PS3 LOGO AND THE PLAYSTATION LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICONS ARE TRADEMARKS OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION AND PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

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
Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@idg.hu
Rátfai Gábor (RG) gratfai@idg.hu
Kudella Magdolna (km) mkudella@idg.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@idg.hu
Erdei Patrik (Paca) pac@gamestar.hu
Cseh Vanda (H.A.L.) vseh@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 hirdetéskészítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirdapelofigetes@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 kéziratos lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően, táblázatost stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



KEDVES OLVASÓK!



ELŐSZÖR IS NAGYON SOK SZERETTEL KÖSZÖNTÖM AZOKAT AZ ÚJ OLVASÓKAT, AKIK A BORÍTÓ ALAPJÁN KICSIT ÖSSZEVARODTAK, ÉS KEDVENC FITNESS, TETKŐ VAGY ÉLETMÓD MAGAZINJUK HELYETT VETTEK MOST TÉVEDÉSBŐL GAMESTART. Nekik elmondanám, hogy itt gyúrásról viszonylag kevés szó esik – az elmúlt néhány évben talán csak a *Pizza Tycoon* és a *Cake Mania* kapcsán került elő érintőlegesen a téma –, és nekünk például az „update” szóról is inkább a játékokhoz érkező javítások jutnak eszünkbe. Ha kockahasunk nincs is, kicsit azért kockák vagyunk. (Kicsit!?) Szóval ez itt valóban nem a Szép És Egészséges Férfi vagy a Fitt & Kigyúrt Srác legfrissebb száma, de remélem, megtaláljuk a közös nevezőt!

a közeljövőben érkező, izgalmasnak ígérkező címeket a *World War Z*-től kezdve a *ZombieU-n* át a *War Z*-ig.

A hónap, sőt, talán a nyár legnagyobb meglepetése azonban címlapsztorink, a *Sleeping Dogs* lett. Most már töredelmesen bevalljuk, hogy a kínosan elhúzódó fejlesztések (2008 óta készül), kiadváltások (először Activision, aztán Square Enix), átnevezgetések (*Black Lotus*, *True Crime: Hong Kong*, *Sleeping Dogs*) mind-mind olyan jelek, amelyek után egyre lemondóbbak vagyunk egy címmel kapcsolatban, de a *Sleeping Dogs*ra megérte várni, és aki nem várt rá, az örülhet egy igazán kellemes meglepetésnek. A játék tulajdonképpen a nyár végét mentette meg nekünk, mert az ősszel érkező áradat előtt kétszeresen is megbecsüljük a jó játékokat.

És ha már a zombiknál tartunk, augusztusi számunkat keresztül-kasul bejárják az élőhalottak: kipróbáltuk például az *ArmA II*-höz készült, elképesztően népszerű *DayZ* modot, ahogy a *Resident Evil 6*-ot is, teszteltük a *Deadlight*-ot, és összegyűjtöttük

Akárhogy is, jó szórakozást kívánunk a nyár maradékához, illetve az utolsó nyári GameStarhoz, és készüljete az őszre: szeptemberben két DVD-vel, illetve *Assassin's Creed* teljes játékkal érkezünk.

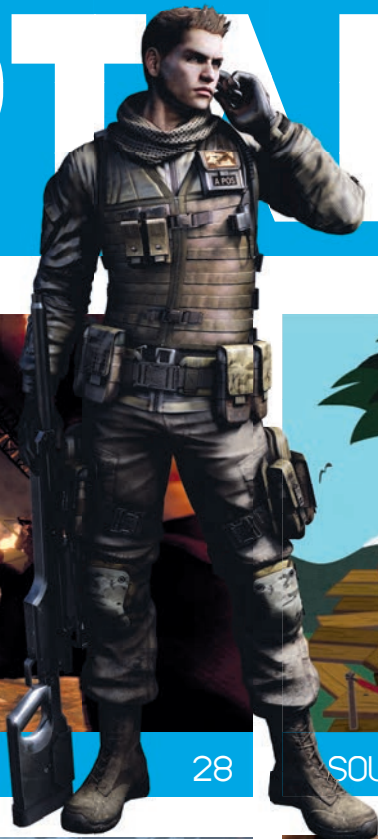
mazur

CÍMLAPSZTORI

» 50



TARTALOM



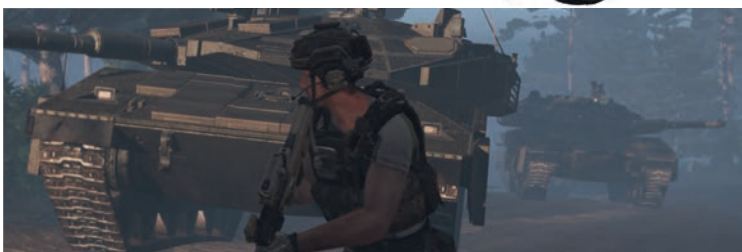
RESIDENT EVIL 6

28



SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

34



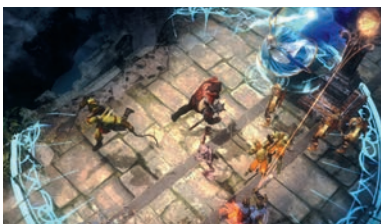
ARMA III

38



TOTAL WAR: ROME II

42



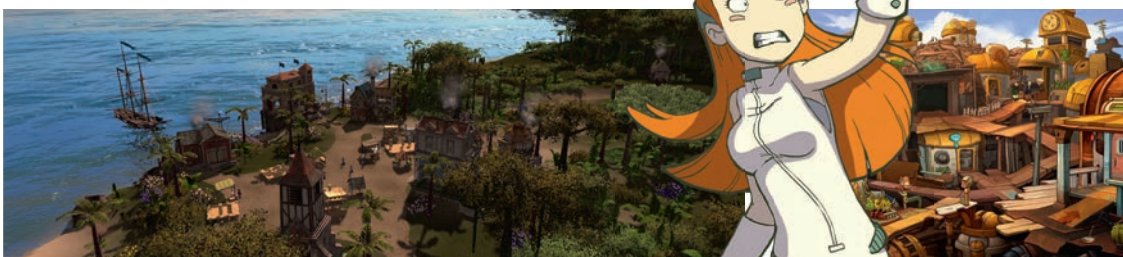
GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

48



SLEEPING DOGS

50



PORT ROYALE 3: MERCHANTS & PIRATES

58

DEPONIA

64





BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 28 RESIDENT EVIL 6
- 34 SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
- 38 ARMA III
- 42 TOTAL WAR: ROME II
- 48 GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

TESZT

- 50 SLEEPING DOGS
- 56 THE LAST STORY
- 58 PORT ROYALE 3: MERCHANTS & PIRATES
- 60 ORCS MUST DIE! 2
- 62 PANZER CORPS: AFRIKA CORPS
- 64 DEPONIA
- 66 THE DARK EYE: CHAINS OF SATINAV
- 68 RISEN 2: DARK WATERS (KONZOL)
- 70 SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION
- 72 TOUR DE FRANCE
- 73 DEADLIGHT
- 74 PRÓTOTYPE 2 (PC)
- 75 INVERSION
- 76 TONY HAWK'S PRO SKATER HD
- 77 SPELUNKY
- 78 FERRARI RACING LEGENDS
- 79 MIGHT & MAGIC HEROES VI: PIRATES OF THE SAVAGE SEA
- 80 ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT - ARCTIC GAMES
- 81 MINI NINJA ADVENTURES
- 82 SPACEFORCE CONSTELLATION
- 82 SPACEFORCE HOMEWORLD
- 83 DEAD TRIGGER
- 83 THE AMAZING SPIDER-MAN
- 84 MASS EFFECT 3: EARTH
- 84 LEFT 4 DEAD 2: COLD STREAM
- 85 SID MEIER'S PIRATES!
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HARDVER HÍREK
- 90 ACER ASPIRE TIMELINE U M3-581TG
- 91 KONZOLGENERÁCIÓK
- 92 ULTRAVALÓ
- 96 PIACTÉR
- 98 HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 ÁLOM-VILÁG 4. RÉSZ
- 102 FALLOUT 2
- 104 VISSZAPILLANTÓ
- 106 GAMESTAR TÁBOR 2012
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM



SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION 70



DEADLIGHT 73



INVERSION 75



MIGHT & MAGIC HEROES VI: PIRATES OF THE SAVAGE SEA 79



SID MEIER'S PIRATES! 85



ULTRAVALÓ 92



FALLOUT 2 102



TELJES JÁTÉK THE PRECURSORS

A TÁVOLI JÖVŐBEN AZ EM-BERISÉG SZINTE TELJESEN FELTÉRKÉPEZTE ÉS MEG IS HÓDÍTotta AZ UNIVERZUMOT.

Ennek a szétszéledésnek köszönhetően idegen technológiákkal és fajokkal találkozott folyamatosan vándorló populációnk. Egy fiatal pilóta bőrébe bújva mi magunk is részeseivé válhatunk azoknak a kalandoknak, amelyek átívelnek a sötét világűrön. A *Precursors* egy olyan alkotás, mely keveri az FPS

és az RPG műfajt. Bolygóról bolygóra történő utazgatásaink során még a szimulátorok szerelmesei is kedvüket lelhetik a matériában, ugyanis mind űrhajóval, mind földi járműveket vezetve vehetjük majd fel a kialakuló harcokat. A produktum számos olyan egyedi elemmel büszkélkedhet, melyek színebbé teszik a játékot, mint például az élő, organikus lőfegyverek. Telepítéshez indítsátok el a DVD-n található setup.exe nevű fájlt.

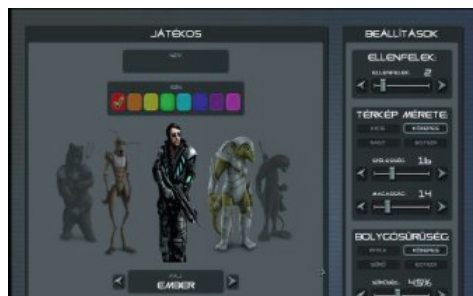
Mellékletünkön ezúttal is remek anyagok találhatóak, kezdve a Prototype 2 teszttel és természetesen kiváló teljes játékunkkal.

DVD TARTALOM

PLUSZ

ŰRCSILLIÁRDOS STRATÉGIA

A mi nagyszerű Gyu kollégánk/ barátunk Az Űrcsillárdos című regényéhez készült stratégiai játék, mely remek ki-kapcsolódás egy végzős zombihentes után.



GSTV



VIDEOTESZT PROTOTYPE 2



ARÉNA MINDENRE MEGFELELÜNK



MÉLYVÍZ SAMSUNG GALAXY S

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: AMD 12.7 Beta és Nvidia 304.79 Beta

HÁTTÉRKÉPEK: The Amazing Spider-Man, Lollipop Chainsaw, War of the Immortals, Diablo III, Halo 4, Blade and Soul, Assassin's Creed III

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

Amennyiben a GS1208 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 ki-emelt menüpontjára. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramot (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használható szeptember 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el a www.agnitum.hu/gamestar oldalra és írd be az aktuális havi kódot amit a 114. oldalra lapozva találsz meg. Ekkor egy újabb kódot kapsz, melyet másolj be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetsz 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 illetéktelenektől, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról vagy Macről. Ráadásul immár az F-Secure mobilvédelmét is használhatod Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az antivirushaz.hu/gamestar oldalon juthatsz hozzá, ahol a regisztrációs űrlapon add meg az aktuális kódot (**a kódért lapozz a 114. oldalra**), majd válaszd ki, hogy mely terméket szeretnéd aktiválni. A generált kulccsal 2012. augusztus 15-től szeptember 30-ig használhatod a szoftvert. Probléma esetén a kapcsolat@yellowcube.hu címen kérhetsz segítséget.

ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásvédelemre. 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, (**a kódért lapozz a 114. oldalra**), 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 THA TEAM

Melyik játékban érzed magad annyira profinak, hogy egy játékolimpián biztosan aranyérmes lennél belőle? – Anonymus



MAZUR

VÁLASZ: Hej, ha meglenne még a régi konfigom, a tejszínű pimpcelt görögös egerem, a monitorszűrő-üvegből barkácsolt egéralátétem, akkor egy diadalmenet lenne a Quake... Legalábbis az első selejtezőig.

MIVEL JÁTSZOL?

Deadlight, The Secret World

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Csak azt várom, hogy elmehessek végre nyaralni.



SZONJA

VÁLASZ: WoW healerként, ha nem koptak még meg a reflexeim azóta.

MIVEL JÁTSZOL?

The Secret World

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2



KOX

VÁLASZ: Talán a Mirror's Edge, meg az AC, de lehet, hogy csak ezüstérmes lennék...

MIVEL JÁTSZOL?

Darksiders újra, míg ki nem jön a második rész.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



SOPHIASO

VÁLASZ: A Simsben egyszerre kb. 7 karaktert tudok maximálshoz közeli mutatókon tartani, gyorsított játékebességben. Ugyanakkor elég béna, és meglehetősen ironikus olimpiai szám lenne a Sims mint olyan...

MIVEL JÁTSZOL?

Skylanders

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2, végrevégre!



MR. LÁB

VÁLASZ: Zsenge koromban hónapokig küszködtem egy-egy színttel a Commander Keen 4: Secret of the Oracle-ban, most már gond nélkül arcon csapom a fosós csigákat.

MIVEL JÁTSZOL?

Augusztusban El Presidente szerepébe bújok a Tropico 4-ben.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Továbbra is a Madden NFL 13 bírálja az agyamat.



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Volt C64-re egy olyan sportjáték, amiben eszeveszett módon kellett rángatni az irányítókart! Na, abban szerintem biztosan én nyernék, mert rengeteg tapasztalatom van a rángató mozdulatok terén.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2



GYU

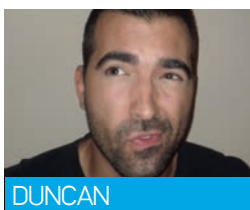
VÁLASZ: Annak idején a Commodore Soccerben megnyertem a kolumbiai nyílt bajnokságot. Nos, akkor abban a játékban akár olimpiai esélyeim is lettek volna. Ma legfeljebb csak közvetíteném.

MIVEL JÁTSZOL?

SimCity Social, SoaSE: Rebellion, The Secret World

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2



DUNCAN

VÁLASZ: A Battlefield 3 „helikopterezés” skillemnél csak a mellszőrzetemre vagyok büszkébb. A választás egyértelmű.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3 Premium

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Augusztusban semmire nem vagyok rápörögve. Öregszem?



HP

VÁLASZ: A kinectes Fruit Ninja sportszámot bevállalom, csak hogy mozogjon is valaki itt néha.

MIVEL JÁTSZOL?

A Spelunky gyöttri az idegeimet.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



CHAVALIER

VÁLASZ: Dragon Age II; 95 százalék, hogy enyém lenne az arany.

MIVEL JÁTSZOL?

Risen 2-t tervezek konzolon.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A Sleeping Dogs után már semmit.



PACA

VÁLASZ: Minden játékban profinak érzem magam, de jön egy ázsiai srác vagy lány, aki porba tiporja illúzióimat.

MIVEL JÁTSZOL?

Alighanem Skyrimezek, de lehet, hogy Deadlight.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Sleeping Dogs



ADAM

VÁLASZ: Batman: Arkham City. Mondanám, hogy F1 2011, de ugye minden józan ember tudja, hogy ez komolytalan lenne...

MIVEL JÁTSZOL?

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Nincs ilyen, továbbra is megpróbálnék a polcom végére jutni...



MOCSY

VÁLASZ: A Dark Omenben legyőzhetetlen vagyok, a hat végjáték során mestere lettem a mozsárágyúk kezelésének.

MIVEL JÁTSZOL?

Sleeping Dogs, Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2



SÉCI

VÁLASZ: ShadowManben bárkit kihívok egy „ki gyűjti össze gyorsabban mind a 120 Govit” tusára, csak bírja idegekkel a borzalmakat...

MIVEL JÁTSZOL?

Még mindig tarkókat masszírozok ólmosbottal a Thief 2-ben.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Továbbra is az októberben érkező Dishonoredöt.



ENDREMAN

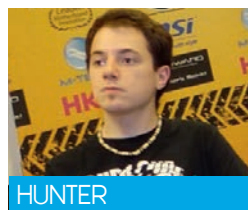
VÁLASZ: Azt azért nem mondanám, hogy biztosan aranyérmes lennék, de legnagyobb eséllyel a FIFA 12-ben indulnék. Ha pedig kikapok, nagyon fel fogok haborodni!

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III, Prototype 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2



HUNTER

VÁLASZ: Hát mondanám a StarCraft II-t, de abban erősen kétséges az arany. Legyen a Jazz Jackrabbit 2, abban úgys csak én indulnék.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Guild Wars 2

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKI!

Ez a nyár elég rendhagyó – az időjárás néha azt hiszi, hogy ősz van, ilyenkor jönnek a napokig tartó hideg esők, majd 10 perc múlva egyszer csak forróság lesz, amelyben ezerrel párolog az aszfalt és 99 százalékos a páratartalom. Szóval minden bizonytalan, csak egy biztos: az Aréna. Jó szórakozást hozzá!



GAMESTAR ZAKYNTHOSON

Nemrég jártunk a párossal Zakynthos szigetén, és a mellékelt „remekművet” meg szerettem volna osztani veletek. Amíg én a napon sütem és a halakat leszem, ő a pálmalevelek árnyékában sziesztazott a GameStarral. Na nem telt azért minden napunk ilyen lustán! Bejártuk quaddal a sziget nagy részét, hajókiránduláson voltunk, barlangokban úszkáltunk és még sorolhatnám, de hát látjátok, hogy még ilyen kalandok sem elegendők ahhoz, hogy egy hétre megváljon tőletek. Nagyon sok teknős él a sziget környékén, akik a parttól 100-150 méterre már ott úszkálnak, és nem igazán félnek az emberektől. Együtt úsztunk velük, sőt meg is simogattuk őket. Hunornak persze sikerült felbőszítenie az egyiket, elmondása szerint a víz alatt hirtelen felé fordult, és üldözni kezdte... Nos, ennek a valóság tartalmáról nem tudok nyilatkozni, de küldök egy képet erről a békés haramiáról. – **Dóri**

Szia Dóri! Óriási a sztori, Zakynthos csodás, láttatok a világhírű MV Panagiotist a Navagio beachen? Nagyon köszönjük, hogy ezeket megosztottad velünk, bár biztos vagyok benne, hogy olvasótáborunk arra is kíváncsi lett volna, ahogy te a napon heversz. No se baj, jövőre, kérlek, pótolod ezt is.



Egyébként Hunor reakciójáról csak annyit, hogy valószínűleg a teknős sárga volt neki, de megjegyezhetted, és ettől rágróztott – sok a teknősök által lerágott láb és kéz Zakynthoson, erről híres a sziget. Van is egy ilyen mondas – ha rádagrózik a zakynthosi teknős, féltsd a lábad! Kicsit irigyellek azért titeket, mert bár csodálatos volt a GameStar tábor, nekünk nem jutott barlangokban úszkálás...

CENZÚRA VS. SZÓLÁS-SZABADSÁG

Az elmúlt napokban ránéztem egy videóra a YouTube-on, ahol a feltöltő bemutatta, hogyan tették „szalonképessé” a C&C – Generals – Zero Hour-t Németországban. Valószínűleg régi eset, nekem is csak a játék zenéjét volt kedvem meghallgatni, ám megdöbbentett, hogy a német cenzorok milyen mélyen módosít-

tották a játékot azzal, hogy mindent robbantott vagy legalábbis kiborggá tettek grafikai és hangzásban egyaránt, az állóképekről, bejátszásokról és animációkról nem is beszélve.

Nem akarok kitérni a világ valódi diktatúráira, hiszen azoknak létérdeke kizsákmányolt népek lecsendesítése, az információ elhallgatása vagy meghamisítása az élet lehető legszélesebb skáláján, de a nyugati demokráciákban a vallási, etnikai és szexuális kisebbségek jogai biztosítottak, az állam nemcsak papíron, hanem ténylegesen megpróbálja megvédeni őket az előítéletektől, a gyűlölködéstől és a célzott bűnözéstől. Ám amit az EU legfőbb hatalma tesz, túlreagálása az egésznek. Mindannyian tudjuk, hogy senkiből sem lesz sorozatgyilkos, terrorista vagy náci puzstán azért, mert videójátékokban találkozik velük, de nekem úgy tűnik, hogy Nyugaton az értelmiség olyan mértékben retteg, hogy ezt a szórakozási formát is halálosan veszélyesnek ítélte meg már több évtizede.

Vajon valaha levezettek kísérleteket a videójátékok tudat alatti hatásairól, amiért a társadalomnak érdekében áll cenzúrázni azokat, vagy ténylegesen a rögeszmés félelem az egyetlen ok? Vajon megmentené a közösséget a GTA, a Postal vagy az ezekhez hasonló játékok teljes betiltása és az internetről letöltésük ellehetet-



LATE NIGHT ARENA

KEDVESKÉINK!

Megható volt látni, hogy mennyi komment érkezett az előző adásban, így kikívánczolgat belőlünk egy hatalmas „köszönjük szépen a figyelmet!” felkiáltás. RG-t annyira meghatotta a részletekről tapasztalható buzgalom, hogy kötelessé-

gének érezte, hogy minden „láttuk már a Batman-t” kezdetű kérdésre válaszoljon. Előrehozott augusztusi adásunkban Hunter kolléga vitézlőn állta a megpróbáltatásokat, ezért felajánlottuk neki, ha akarja, most itt elküldhet minket a... Így az ő szavaival kiegészülve köszöntünk benneteket innen, a lap aljáról.

Mennyire áll a szívetekhez közel a Late Night Live? – Pixi90

EM: Meglehetősen, sőt, még inkább. De tényleg! Nagyon lelkesítő, hogy ennyi kommentet, reagálást, rajtot kapunk, és pláne amióta print is lett a műsor, a vezetőség felől is még inkább érezhető a bizalom. Még sokáig szeretnénk folytatni! Köszönjük mindenkinek – nem közhely ezúttal, hogy nélkületek nem lenne a műsor!

RG: Nagyon.

Ti hogy tudjátok megállni azt, hogy ne egyetek meg egyszerre egyedül egy 60 cm-es családi Pizzát? – bigheart

Hunter: Mivel fizikailag képtelen vagyok egy 30 cm-es pizza elfogyasztására egyedül, így osztatlan tiszteletemet élvezni mindenki, aki képes erre a csodára.

NW: 60 cm-es pizzát? Jól olvasom? Olyat még nem is láttam, nem hogy egyedül ettem volna meg – ráadásul egy ültő helyemben!

Hogy érzed magad itt a háromős Late Nightozó közt? Szerinted a műsor végére rólad is készül majd egy olyan kép, mint legutóbb Chaváról? – xNomadx

Hunter: Szerencsére fogalmam sincs, milyen kép készült Chaváról, nem is szeretném megtudni. Egyébként nagy megtiszteltetés volt élő adásban szerepelni, érezni a Laciság csúcsát.

Bele szokatok olvasni a kommentekbe adás előtt, vagy mindig adásban látjátok először? – mateos

Hunter: Nemcsak elolvastam a kérdéseket, de meg is válaszoltam őket. A baj



NIGHTWOLF



2012. SOZOPOL,
FEKETE TENGER,
GAMESTAR

MINDEN GAMESTAR MEGVAN, EGYSZERŰEN RÁKATTANTAM

lenítése? Személy szerint tinédzserkorom óta játszom, de ugyanúgy kényelmetlen érzés kissé egy rendőr pisztolytartójára nézni, és még mindig visszataszít az elgázolt állatok látványa, pedig Magyarországon semmiféle korlát nincs a legkeményebb játékok legális beszerzésére sem. Válaszodat előre is köszönöm.

– **Animebj**

Az erőszakos játékokat be lehet tiltani, de az erőszak az emberi természet része, azt nem lehet. Ettől kezdve a játékok betiltásának sincs sok értelme – nem is ez a megoldás. A megfelelő ismeretterjesztés lenne az, azonban erre

sem az államoknak, sem a közösségeknek nincs elég pénzüik. Hiszen a tévére is hiába írják ki a kis karikákat: ez sem feltétlenül éri el hatását. Én úgy gondolom, ha erre valaki szánna pénzt és energiát, akkor el kéne magyarázni, hogy mi az a PEGI, mire való, és egyáltalán miért szükséges – sőt azt is, hogy bár kétségtelenül nem lesz az egészséges gamerből tömeggyilkos a játékok hatására, de aki erre fogékony, azt igencsak megzavarhatják bizonyos dolgok. Azt pedig, hogy ki fogékony erre, nos, nehéz kideríteni, hiszen sok zavart elme csöndben, békében elvan, a környezete sem sejtí, hogy mi lehet oda-

az, hogy ilyenkor nagyon vicces vagyok, most meg nem.

Amikor véget ér az adás, meg szoktátok olykor-olykor dézsmálni Mocsy italkészletét? Vagy csak megnézik, melyik kollégátok hagyta beléptetve a Facebookját? – xNomadx

EM: Amikor véget ér a Late Night, késő este, már nincs semmi Mocsy fiókjában, estig mindent megiszik. Sajnos a Facebook-otthagyasok száma is csök-

kent, a kollégák tanulnak a történetekből. Ez egyébként teljesen felháborító! Milyen világ az, ahol esténként, ha úgy tartja kedvünk, nem tehetjük tönkre egy munkatársunk életét pár olcsó poénért?

Mit csináltak az adás előtt? – arannti

NW: Kiszálltunk a szerkesztőségben felállított, aranyból készült jacuzziból, aztán hagytuk, hogy a pálmaleveleket lengető félvér lányok megszáriítsák legyező

BLOGSZEMLE



ÉPÍTÉS, BÁNYÁSZAT, KREATÍVKODÁS – EZ A MINECRAFT

Ezúttal a *Minecraft* kedvelőinek szeretnék ajánlani egy blogot, amely szimpján a *Minecraft Fan Blog* nevet viseli. Azt már régóta tudjuk, hogy a Mojang játéka teljes kulturális jelenség lett: kíváncsian várom, mikor jelentik majd be a *Minecraft World* vidámparkot vagy az egész estés mozifilmeket/tévéorozatokat. Addig is a játék ma már lassan minden platformra megjelenik: a *Minecraft Fan Blog* ugyanúgy beszámol az Xbox 360-as verzió híreiről, mint a Pocket Edition vagy a PC-s kipróbáló változat körüli újdonságokról, érdekességekről. Ezekon felül térképsomagok, MOD packek és érdekes *Minecraft* videók is megtalálhatók a naponta néha többször is frissülő blog kínálatában (további, fel nem sorolt mincraftos felhasználások mellett). Bátran ajánlhatjuk tehát ezt a blogot mindenkinek, akit kiemelten érdekelnek a *Minecraft* körüli legapróbb történések is, legyen szó mobilos, Xbox 360-as vagy PC-s verzióról. A blog címe: <http://minecraft.web4.hu>.



mozdulataikkal a testünket borító nedvességet. Közvetlenül adás előtt pedig felpofoztuk egymást, hogy kellőképpen rápörögjünk az előttünk álló néhány órára. Amint látod, Endre költözködése csak alibi volt.

Láttátok már az új Batman-filmet? Mi a véleményetek róla? – fryd

RG: Nem láttam.

Láttátok-e a Batman legújabb részét, és hogy tetszett, valamint mit szóltok a denveri eseményekhez? – Castor*

RG: Nem láttam.

Ti már láttátok az új Batmant, és ha igen, nektek tetszett? – jnorbert98

RG: Nem láttam.

Milyen pályát választanátok, ha most kellene döntenetek? – Castor*

NW: Agrármérnöknek tanulnék. Melő közben lenne időm gyakorolni az ének-



lést. Utána szépen beneveznék egy tehetségkutató versenyre, és valószínűleg diadalmaszkodnék a hangommal.

Endre, megfordult már a fejedben, hogy Jokernek öltözve általános iskolából kijövő kislányokat ijesztgess? – mateos

EM: Igen, de az általános iskoláskortól már tartok, esetleg óvodában merném bevállalni, ott nem csak ijesztgetném, de jól meg is verném őket! Elvégre én vagyok az erősebb!

Wolfi, amióta a WC-ben csorba esett



★ A HÓNAP LEVELE ★

bent. Hidd el, a korlátozás, a besorolás azért született, hogy segítsen. S egyelőre nem létezik jobb módszer.

MIÉRT A GAMESTAR?

Volt már rá példa, hogy valamin elgondolkodtál, hogy miért is olyan híres, és miért is szereted te is annyira? Nálam ez a GameStar esetében megtörtént: rájöttem, hogy az általam korábban olvasott 576 KByte nemcsak gyengébb minőségű, de sokszor azt éreztem, hogy ők nem azzal a játékkal játszottak, mint én. Így például a HAWX-nál olyan dolgokat kifogásoltak, mint hogy a sztóriában egy PMC megtámadja Amerikát, és hogy ez milyen irreális. Pedig megmagyarázzák, hogy az Artemis miképp tett szert annyi erőre, hogy megtámadja az USA-t, és hogy Amerika először nem tudott védekezni. Amin pedig végleg kiborultam, az az volt, hogy „névtelen hős”-nek nevezték a főszereplőt (nem úgy névtelen, mint a Ghost Reconban), pedig legalább 49-szer elhangzik David Cranshaw neve. Ezután megvettem életem első GS-ét. Informatívabbnak, precízebbnek, nagyobb terjedelműnek ta-

MASS EFFECT 3 HISZTÉRIA... ÉS MÁS...

Rengeteg gondolkodtam mostanában azon, hogy mi a gond ezzel az ME3-mal, pontosabban a lezárásával. Kérlek, ha tudod, írd meg nekem a konkrét kifogásokat, mert sehol sem találok értelmes indokokat, hogy miért is rossz. Sokat olvastam következetlenségről (ennek semmi alapját nem leltem), meg összecsapottságról (ezt nem is értem), meg hogy semmi különbség nincs a választási lehetőségek között. Ez utóbbi kapcsán, hát, hm... Látványilag tényleg nem nagy a különbség, de talán nem mindegy, hogy kiírtod-e egy galaxis lakosságának a felét, vagy sem. OK, szintetikusak, tehát nem élők, de mégis, valahol pont erről szólt a játék egy harmada... De hagyjuk. Eszembe jut a Deus Ex. Három befejezés volt, kicsit látványosabb eltérésekkel, de az igazi különbségek a következményekben jelentkeztek ott is. És mennyire szeretjük azokat a különbségeket! Sokat morfondíroztam azon, nem szoktunk-e hozzá túlságosan, hogy mindent elmagyarázzanak nekünk. Én jobban szeretem azokat a befejezéseket, amik rengeteg nyitott kérdést hagynak hát-

ra, a fantáziámra bízva, hogyan képzelem el a dolgokat. Szóval lehet, hogy csak az a baj, hogy túl öreg vagyok az effajta hisztériákhoz, mindenesetre mikor (az egyik vezető magyar portálon) elolvastam egy balfék cikkét az ME3 és DLC-je kapcsán, és azt láttam, hogy a divatnak megfelelően akarva fikáz, legszívesebben felhívtam volna az apukáját, hogy porolja ki a sejháját! Sütött az írásból a butaság. Nem az adott téma miatt lettem mérgező, hanem amiatt, amit jelent. Az újságíróknak ennyire együtt kell üvölni a farkasokkal, egyébként nem olvassák őket, így az újság kipenderíti a szűrőket?! A GameStarban az tetszik, hogy ti inkább azzal foglalkoztok, hogy miről ordítsanak azok a farkasok! Nem pedig fordítva... Nagyon tetszik, mikor kollégáid kitaranak saját egyéni véleményükénél, megindokolva döntéseiket, és nem sorolnak be a nagy általános masszába. A lényeg: nehezemre esik nem ordítani, amikor azt látom, hogy minőségi munkát kritizálnak emberek, olyat, amin érezni, hogy mennyi szeretettel és odafigyeléssel dolgoztak rajta éveken át. Tudom, az ilyen kritika mennyire

rosszul érinti az alkotókat, miközben, amennyire én látom, a komolyan vehető szakma kiáll a végeredmény mellett... De játékokat nem a szakmának fejlesztünk, hanem a játékosoknak. Mint ahogy filmet, zenét, előadást is a nézőknek, hallgatóknak csinálnak és nem a szakmának! Már több, mint 10 éve sírunk a játékipar változásai miatt, hogy egyre szebbek a játékok, de csökken a tartalom, a kreativitás. Pont meg kellene becsülnünk az ilyen alapos munkákat, mint az ME trilógia. Na, lenyugodtam. – **Parabox**
Létezik egy ősi, latin mondás: „De gustibus et coloribus non est disputandum.” Ízlésről és színekről nem vitatkozunk. Ezért (sem) értettem a nagy felháborodást, de erről elég sokat beszélünk már. A valós világban is el kell fogadni egy-egy váratlan vagy „nem eléggé kidolgozott” véget, a videojátékok pedig sokszor csak a valós életet másolják. Úgy vélem, a Mass Effect 3 vége körüli hisztinek inkább volt külső, hisztikeltési oka, mint valódi indoka. Utolsó előtti mondatoddal pedig teljesen egyetértetek.



láltam, és éreztem benne azt a pluszt, hogy törődtek az olvasóval. Ez kicsivel a Lexarom tablettás eset előtt történt, így én már biztos voltam benne, hogy ez nem drog, max. szőlőcukor. Ezzel nem mindenki volt így. Azóta azonban minden GameStar megvan, egyszerűen rákattantam!

A DVD-mellékleten pedig látom, hogy kívülől már megújult, de szeretném, ha ez belülről is megtörténne; ha nincs rá emberetek, én is szívesen vállalnám.
– **grjiii dsa**

Érdekes önvallomást írtál, és hidd el, nagyon sok hasonlóan gondolkodó em-

ber létezik a világban: ha eljöttél volna a táborba, akkor néhányukkal találkozhattál is volna. Minden magazin más stílusú – mivel más a „parancsnok”, a végeredmény is más. Annak egyébként sem lenne semmi értelme, hogy pont ugyanolyan legyen két újság, hiszen akkor mi alapján választ a kedves vásár-



ENDREMAN

a férfiúi becsületeden, azóta csak ülvépisilsz? – mateos

NW: Már attól is félek. Rendszerint kézenállásban kezdem a gyakorlatot a deszkán, aztán ha minden oda kerül, ahova kell, akkor a tornában háromharmados vándor néven emlegetett figurával ugrok le a szerről.

Milyen lenne számotokra az álomfőiskola? Mit tanulnátok? (Lehet több dolgot is írni.) Milyen szabályok lennének? (Már ha lennének.) Hogy nézne ki az iskola területe? – HZ

RG: Álomszakon álomtantárgyakat tanítanának álomszép tanárnők, és álomszerű szőke csajszi masszíroznák álomizmos hátamat, miközben álomfrankó koktélokat szürcsölgetnék az álombárban. Aztán felébrednék, és rájönnék, hogy reggel van, lehet menni dolgozni az álomelóba. Bizony, ez álomszép lenne.

Mocsy nem szokott mérgező lenni azért, mert húsz év karrierjét ti néhány hónap alatt ledegradáltátok, és

látens alkoholistát faragtatok belőle? – mateos

RG: Nem.

NW: Szerencsénkre Mocsy tudja, hogy csak viccelődünk. Ezért vagyunk még életben, és csakis ezért kínál meg minket a fiókjában pihenő dugi...

Ha lenne egy saját táborotok (különből), milyen témában lenne? – Cyb-

RG: GameStar.

EM: Erről egy régi vígjáték címe jut eszembe: „Alsó fertály tábor”. Nem kell megjedni, ez egy tini vígjáték, nézze meg mindenki, nagyon vicces. Egyébként én nem hiszem, hogy túl sok mindenem változtatnék, jó ez a LAN gamelés, legfeljebb áttenném egy wellness központba, hogy esténként a jacuzziban ülhesünk.



LATE NIGHT ARENA

MAGYARORSZÁGON SEMMIFÉLE KORLÁT NINC S A LEGKEMÉNYEBB JÁTEKOK LEGÁLIS BESZERZÉSÉRE SEM

lő/olvasó? A táborban is volt Lexarom tableta (osztogattuk bőszen), de most már sokkal korszerűbb kizserelésben adják. A DVD-melléklettel kapcsolatos szándékaidat köszönjük, amennyiben valóban szívesen tennél érte, úgy kérek, jelentkezz a lap főszerkesztőjénél (mazur e-mail címe mviragh@idg.hu), és jelezd szándékodat, illetve ötleteidet. Aztán ki tudja...

ÉS A BLU-RAY-ÍRÓ?

A júniusi számban a 103. oldalon (és az azt megelőző számokban) a High End kategóriájú számítógép-konfigurációban – melyen már minden játéknak kifogástalanul futnia kell – nincs Blu-ray-író. Pedig már vannak olyan játékok, melyek Blu-ray-lemezen elérhetőek. Egy 300 ezer forint feletti konfigurációban illene lennie Blu-ray-írónak. Mert egy öt ezer forintos DVD egy kisebb kategóriájú számítógépbe illik.

– Karácsonyi Zsolt

Körbekérdeztem az összes, PC-n alkotó és nyomuló havert, barátot, ismerőst: 2012 nyarán még egyáltalán nincs kizárólagos szükség Blu-ray-olvasóra (íróra meg főleg nincs). Kétségtelenül egy csúcsmínőségű gépben biztosan jobban nézne ki, és akinek van fél milliója egy PC-re, annak a Blu-ray-olvasó és a DVD-olvasó közötti árkülönbség igazán nem számít (az írókról nem is beszélve). Ettől még nem szük-

séges a Blu-ray-meghajtó használata, sőt, ahogy a felhő, az online boltok terjedése egyre növekszik, lehet, hogy nem is lesz. Megmarad amolyan alternatív meghajtónak, amit jó, ha el tud olvasni a PC. Ennek ellenére természetesen megkértem a rovat készítőjét, hogy gondolja át, amit írtál, így ebben a számban már Blu-ray-olvasó szerepel a High End konfigurációban (99. oldal).

INTEGRÁLT MEMÓRIA

Lehet, hogy érdekes lesz, amit kérdezek, de nézzétek el nekem, mert eddig csak PC-m volt, nemrég újíttam be egy laptopra. A kérdésem a következő lenne: az integrált videokártyának meg lehet valamilyen módon adni, hogy maximum mennyi memóriát használhat? Konkrétan: kaptam egy Dell Inspiron 1545-ös modellt, és ugyan én elsősorban nem játékokra használnom, azért néha jó kis kikapcsolódás mondjuk *WoW*-ozni vagy *Oblivion*ozni. A gond az, hogy eléggé szaggatnak az előbb említettek. Gondoltam, veszek a 3 giga RAM mellé még egyet, mert (maximum 4 gigáig bővíthető) akkor hátha kicsit felgyorsulnak az események, de minimális változást észleltem. Ekkor mondta egy barátom, hogy a videokártyának kéne megadni konkrétan, hogy mekkora memóriát használhat legfeljebb, valamint egy virtuális 2 gigabájtos partíciót megadni lapozófájlnak, amit a Windows saját belátása szerint használhat (Windows



7 Starterem van). Szeretnék beruházni egy kicsit izmosabb laptopra, csak egyelőre nem állok olyan anyagi szinten, hogy ezt megtehessem, viszont addig is szeretnék mondjuk a *Skyrim*-mel minimum grafikán minimális akadás mellett játszani. Nem tudom, sikerült-e érthetően elmagyaráznom a problémámat.

– Egresi Balázs

Önmagában a processzor milyensége nem jelent semmit: a te eseted is rávilágít arra, hogy az asztali PC videokártyájának dedikált memóriája mennyivel gyorsítja a játékok futását a laptop integrált chipkészletének a fő memóriából elvett részéhez képest (arról nem is beszélve, hogy esetleg a VGA dedikált memóriája eleve gyorsabb fizikailag). Konkrét kérdésre válaszolva semmiképp sem érdekes a memóriakiosztást manipulálni, mert többet ronthat, mint amennyit használ. Az OS alapvetően jól gazdálkodik, és ha nem hozzáértőként piszkálsz bele, készülsz fel komoly fagyásokra. A lapozófájlnál pedig a virtuális

memória csak kiegészíti a hardverest, nem képes olyan gyors munkára, minőségjavulást tehát nem fogsz vele elérni. Amikor majd az új laptopot veszed, feltétlenül figyelj a GPU milyenségére és arra, hogy legyen saját dedikált memóriája, amit csak a grafikus chip ér el. Sajnos a *Skyrim*-mel ezen a gépen nem fogsz tudni akadás nélkül játszani, kivéve ha Onlive vagy Gaikai segítségével tolod.

Ebben a hónapban szó esett turistára támadó teknősről, csodás nyaralásról, életkori besorolásról, integrált grafikus chipes laptopokról, Blu-ray-olvasókról és arról, hogyan hódít a GameStar. A témák sokasága legalább olyan változatos volt, mint az időjárás. Ameddig a szeptemberi GameStarba szánt leveleiteket fogalmaztatok, addig is maradok maximális tisztelettel,

Gyu

GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



HŐSÖK EREDETE

FANTASZTIKUS NÉGYES



KOZMIKUS SUGÁRZÁS AZ ŪRZEN.

FENEGEREK



RADIOAKTÍV SUGÁRZÁS A KÖNYVTÁR ELŐTT.

HULK



GAMMA-SUGÁRZÁS A KUTATÓBÁZISON.

IFJ. ROZGONYI KÁROLY



UV-B SUGÁRZÁS ALSÓÖRSŐN.

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

- 12 HÍREK
- 28 RESIDENT EVIL 6
- 34 SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
- 38 ARMA III
- 42 TOTAL WAR: ROME II
- 48 GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH



Kisfiam, játszál szépen a foszladozó barátaiddal!

KIMONDHATJUK MÁR A Z-BETŰS SZÓT?

TIPP

A HOLTAK IDEGENVEZETŐJE

Az egyik legötletesebb apokaliptikus játék egyértelműen a mobilkészítők is optimalizált *Map of the Dead* (www.mapofthedead.com), amely Google Mapsre épülő programként azt mutatja meg, hogyan is élhetünk túl egy zombiinváziót. Ehhez természetesen egy „élő” GPS-es játék is kapcsolódik, amiben a haverokkal közösen lehet szimulálni egy élőhalottak támadása esetén bekövetkező árokfutást a városban.



NEM AKAR MÚLNI A ZOMBIKULTUSZ, MINTHA ROMERO SZELLEME A 21. SZÁZADRA IS VÉGLEG RÁTELEPÜLT VOLNA.

Van valami apokaliptikus utáni mohó vágy korunk felnövekvő nemzedékében, vagy csak azt várjuk, hogy mikor lehet az idegesítő szomszédot megfelelő jogalapon lapáttal képen törölni? Bárhogya is, a zombis filmek és játékok népszerűsége nem csökken. Elég csak az idén bejelentett játékokra gondolni, és máris jól látható, mennyire jelen van több műfajban és platformon is teljes mellszélességben az élőhalottak kultuszából táplálkozó stílus, de a közelmúlt termése (*Yakuza: Dead Souls*, *Dead Block*, *Dead Island*, *Rise of Nightmares*, *Lollipop Chainsaw*, *Amy*, *Resident Evil: Operation Raccoon City*) is azt mutatja, jelentős igény van arra, hogy a holtak a földön járjanak.

JÖJJÖN A VILÁGVÉGE

A jövő érdekes csemegéket tartogat a műfaj szerelmeseinek, szerintünk az egyik legígéretesebb próbálkozás ezen a téren az Arkto Entertainment Group és a Hammerpoint Interactive gondozásában debütáló *The War Z* nevű alkotás lesz, melynek bétájára már több mint százezer ember jelentkezett. Jelen esetben ugyanis egy MMO-ban kell hadba indulnunk a döglötten rosszalkodó hordák ellen a *Guild Wars*-nál bevált egyszeri fizetési modell keretében – a megjelenés még idén várható, a bétára jelentkezők számát tekintve a sikert is borítékoljuk.

Augusztusban várható a Telltale Games gondozásában futó *The Walking Dead* sorozat harmadik része, amely a *Long Road Ahead* címet viseli majd. A point&click kalandjáték

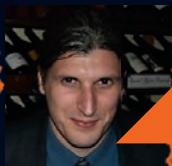
egyedi hangulatával mindannyiunkat rabul ejtett, a sorozat igényességével vitt történetvezetés és a pörgős, nehéz döntések súlyával operáló játékmenet bebizonyította, hogy nem csak FPS-sel lehet manapság nagy tömegeket mozgatni. Persze azért mindenki igyekszik biztosra menni, így a Terminal Reality bejelentette, hogy 2013-ban egy FPS formájában is belemosolyoghatunk Robert Kirkman rémisztő világába, ahol a képregényekből és sorozatból is ismert Daryl Dixon és testvére, Merle kalandjait követhetjük végig egy kegyetlen és túlélő-horror elemekkel tűzdelt belső nézetes vérengzés képében.

ÚJ GENERÁCIÓ ÉS EGY RÉGI BUKÁSA

Az E3 óta világos, hogy a Nintendo új konzolját már a keményvonalas já-

HA TE MONDOD

Brian Mitsoda, a DoubleBear Productions dizájnere (*Dead State*): „Valójában a mi játékunk alapjaiban nem a zombikról szól. Sokkal inkább egy világszintű válságról, a túlélésről, az emberi természet sötét oldaláról – a zombis műfajnak erről kell szólnia, ha megnézed a régieket.”



HA TE MONDOD



Guillaume Brunier producer, Ubisoft (ZombiU): „Minden egyes alkalommal, amikor egy zombivá változott korábbi karaktereddel találkozol a *ZombiU* játékban, olyan félelmetes és ijesztő élményben lesz részed, amit eddig még nem tapasztaltál.”



JÉLEN ESETBEN UGYANIS EGY MMO-BAN KELL HADBA INDULNUNK A DÖGLÖTTEN ROSSZALKÓDÓ HORDÁK ELLEN A GUILD WARSNÁL BEVÁLT EGYSZERI FIZETÉSES MODELL KERETÉBEN

tékosok is nyugodtan várhatják, ugyanis a *ZombiU* kőkemény horror-akció mókát ígér – egy új generációs Wii konzolon. Az 1990-es *Zombi* című játék újragondolása egyrészt a megújult irányítási rendszer (érintőképernyős kontrollerek a szokásos Wii-féle gesztusokkal megtűzdelve), másrészt a valóban túlélő-horror elemek miatt lehet majd érdekes, hiszen nem egy hőst irányítunk majd a játékmenet során, bármikor meghalhatunk, és egy új karakter bőrében élünk újra, aki megint a nulláról kezd majd a kalandozást. Nem reménytelen koncepció, lássuk be. Már csak azért sem, mert jól látható, hogy a Capcom *Resident Evil* sorozata inkább elszakadni látszik a klasszikus horrorelemtől (mint például az elhalálózástól való félelem), sokkal inkább a filmszerű akcióelemeket szeretné belegyömöszölni a klasszikus széria világába. Olvasd el hat oldalas előzetesün-

ket az újságban, de annyi már biztos, hogy a zombis játékok közül nem az október elején megjelenő *Resident Evil 6* lesz a következő időszak legemlékezetesebb alkotása.

MERRE TART A HORDA?

Szintén ebben a lapszámban találod meg a spanyol Tequila Works első munkájaként megjelent *Deadlight* című XBLA játék tesztjét, amely a zombiapokalipszis történéseit egy oldalnézetes, 2D-s akció-platform keretbe öntötte, képregényes hangulatvilággal és egyedi grafikai megoldásokkal igyekszik kitérni a pályatársak közül. Ha ez túlságosan könnyű stílusnak bizonyulna, akkor érdemes várni 2013 végéig, a *Dead State* című, körökre osztott harcokat ígérő RPG-t a DoubleBear Productions hozza majd el nekünk. Emellett arról is pletykálnak, hogy szintén jövőre nagy esély van egy *World*

JÓ FEGYVER A ZOMBIK ELLEN – ANDROID

Sajnos a Madfinger Games története jól mutatja a mobilplatformok nehézségeit, ugyanis iOS-re és Androidra fejlesztett látványos zombis FPS-ükért az utóbbi tábor nem volt hajlandó fizetni még 79 eurocentet sem (ami finoman szólva is szánalmas), inkább lewarezolták. A fejlesztők ezért inkább mindkét platformon ingyenessé tették a játékot, Mark Rabas, a stúdió vezetője pedig keserűen megjegyezte: „Ezt látva nem hiszem, hogy a kalózkodás megállítható.”

War Z játékadaptációra is, de egyelőre erről semmi konkrétum nem lehet tudni, így azt sem, hogy vajon az eredeti könyv vagy a Brad Pitt-féle mozi feldolgozását remélhetjük-e (feltehetően az utóbbit, hiszen annak lenne nagyobb piaca, sajnos).

JA, A COD NEHOGY LEMARADJONI

A végére hagytuk azt, ami egyébként is adta magát: idén ősszel a *Call of Duty: Black Ops 2* megjelenésével a zombi is felélednek, ismét lehet multiban visszaverni a hordákat, de ennél egy kicsivel szofisztikáltabb szórakozást kínálhat a nemrég debütált *ArmA II DayZ* mod, amely sokkal komolyabb kihívások elé állítja a játékost, mint azt gondolni mertük volna. Most pedig be is mutatjuk nektek részletesen, milyen is egy valódi zombiapokalipszis.

HP

Előzetes

DAYZ



SZÓ NÉLKÜL KERESZTÜLLŐNEK EGY KONZERV BABÉRT

Világvége, ahogy még nem láttad

DayZ

A JÁTÉK A VÉRÜNKBEN VAN

A DayZ-ben bizony számon kell tartanunk a bennünk csörgedező vér mennyiségét. Ezt sok más érték mellett egy debug monitor mutatja folyamatosan a képernyőn, melynek optimális és kívánatos mennyisége 12 000... valami. Ha meglőnek vagy megharapnak, elláthatjuk a sebet, hogy ne vérezzünk, de a vesztett vér nem termelődik újra: sebezhetőbbek leszünk, romlik érzékszerveink teljesítménye, elájulunk vagy simán meghalunk. De ha valamelyik játéktárs megszán, kórházakban van lehetőség véradásra. És ezen a vidéken állandó a vérhiány...

ZOMBIAK. ZOMBIAK MINDENÜTT. EZ A TREND ÉVEK ÓTA TÖRTELEN ÚGY A FILMEK ÉS SOROZATOK, MINT A VIDEOJÁTÉKOK VILÁGÁBAN. És amikor az ember azt hinné, hogy semmi eget rengetőt nem lehet már kifacsarni a témából, jön egy leszerelt katona, és egy zseblámpával, egy tár lőszerez, plusz egy csomag sebkötözővel partra tesz minket az ARMA II gigantikus játéktérén pár száz élőhalott társaságában, hogy „gyerünk, boldogul!” Tavasz felújítása óta mára százezres aktív játékos táborra lett a jelenleg is alfa verzióban ébredező (még) ingyenes DayZ-nek, ami magyarázza az ARMA II és az Operation Arrowhead növekvő eladásait. A kifinomult

háborús szimuláció és a zombiapokalipszis szerencsés egymásra találása ez, és mindjárt látni fogjuk azt is, hogy miért emlegetik a DayZ-t úgy, mint a valaha készült legjobb zombis játékot.

CÉL: TŰLÉLNI

Az igazság az, hogy a DayZ játékelményének csak töredékét adják a beépített területeken kószáló élőhalottak. Megkockáztatom, nélkülük is tökéletesen fogyasztható lenne a játék. Mert a hangsúly a megszárlás helyett a túlélésen van. Hacsak nem szeretnél idő előtt névtelenül kimúlni a semmi közepén, magadnak kell megszerezni az élelmet, orvosságot, fegyvert, lőszert, felszerelést, s ezeket nem adják könnyen.

Ha nem sikerül, mindent a nulláról kezdhetsz – adott a motiváció a túléléshez. Egy idő után azon kapod magad, hogy igazából nincs is ingerenciád vagányan becsörtetni zombifalvába hentegetni kicsit, mint ahogy más játékokban eddig tetted. Hiszen a dögök látnak, éreznek és hallanak téged, és rögtön az ütőerednek esik az összes, ha el mered sütni a fegyveredet. Egyszerűen nem éri meg.

NEM VAGY EGYEDÜL

Ha még nem mondtam volna: a DayZ egy multisz játékos, vagyis mások is ugyanabban a cipőben járnak, mint te. Éhesek, fáznak, bujkálnak és hajtanak a jobb cuccokra. Magyarul: szó nélkül ke-

resztüllőnek egy konzerv babéért. Barátokkal társulni és megosztani a javakat jó arra, hogy növeljük a túlélés esélyeit, de más túlélőkkel érintkezni mindig kritikus (és a legizgalmasabb) része a játéknak. Ebben teljesül ki a világvége hangulat, mikor is nem szeretnél ugyan ölni, de megteszed, mert különben éhen halsz, megfagysz, elvérzel. Vagy baráti jobbot nyújtasz, és reméled, hogy nem húznak csöbe. Életszerű? Félelmetesen sok lehetőség rejlik még a DayZ-ben, és úgy tűnik, a helyes irányt is sikerült megtalálniuk a fejlesztőknek az első igazi zombiapokalipszis-szimulátor létrehozásához. Mostantól számolni kell vele.

Vakka



1. Ha van fejszánk, tudunk fát vágni. Ha gyufánk is van, akkor tábor tüzet is gyújthatunk, ami véd minket a kihűlés ellen, vagy az elejtett állatok húsát is elkészíthetjük mellette. A rossz hír, hogy vonzza a dögöket, illetve, hogy mások is „kilométerekről” kiszúrnak minket.

2. A járműhasználat kritikus pontja a *DayZ*-nek. Minden magára valamit is adó túlélőcsoport rendelkezik valamilyen szállítóalkalmatossággal, legyen az harci helikopter vagy egy lerobbant Ikarus busz. Ezeket viszont javítani és tanakolni kell, amihez többnyire az ipari negyedekben találjuk az alkatrészeket.

3. Rejtőzködj! A képernyő jobb oldalán két indikátor jelzi, hogy mennyire vagyunk láthatóak és hangosak miközben közeledünk. Járj lehajolva, vagy ha kell, kússz! Gyakran ez az egyetlen módja annak, hogy át tudj kutatni egy épületet az azt körülvevő zombik (és más játékosok) miatt.



4. Ha a való életben este van, akkor a játékban is este van. A legelszántabbak kipróbálhatják magukat ilyen szervereken is. Persze este és este között is van különbség; a skála a szürkülettől a koromsötétig terjedhet. Egy zseblámpa ezért mindig tarts magadnál!

5. Mindent a maga helyén keress! A harcászati felszerelések krémjét mindig a katonai létesítmények környékén találod. Ha élelmiszer kell, akkor a szupermarket felé vedd az irányt. Ha pedig fogytán a sebkötöző és a vér, akkor a kevés kórház egyikét célozd meg.

6. Nem csak a zombiharapás és a golyó jelent ránk veszélyt. Csontunk törhet, sokkot kaphatunk, lehet őrzítő fájdalomunk, vagy mondjuk egy jó kis fertőzést is összeszedhetünk (majd továbbadhatunk másoknak). A legtöbb ilyen esetre van orvosság úgy mint morfium, antibiotikum, fájdalomcsillapító stb. De ha a zöld homokórárt látod, már lehet, hogy túl késő...

Előzetes

HÍREK

Loeb a rallys videójátékban is verhetetlen

WRC 3 RALLY

A FIA HIVATALOS LICENCCSEL RENDELKEZŐ RALLY JÁTÉK ELŐZŐ RÉSZEI SAJNOS NEM VOLTAK KIEMELKEDŐK, azonban a készítő Milestone most nagyon megígérte, hogy ezúttal a játékosok igényeire hallgatva készítik el a legújabb részt – ez valamivel szebb grafikát, javított fizikát és néhány friss funkciót is jelent. Ebben a 2012-es WRC helyszínein versenyezhetünk, akár végig is tolhatjuk az ez évi rally világbajnokságot (*WRC Experience* – lehetünk Matthew Wilsonnal vagy akár Sebastian Loebbel is), emellett amolyan RPG-szerű karrier mód is található a játékban, amely a Road to Glory nevet viseli. Emellett lesz *WRC Online* is, ami bármilyen furcsa, a játék internetes megtestesülése. A *WRC 3* országokként eltérő borítóval érkezik majd, Franciaországban Citroën DS3, Németországban VW Polo R, Angliában Mini lesz a dobozon. Arról nincs hír, hogy a Magyarországra eljutó verzió kap-e önálló borítót.

„...OLYAN RPG-SZERŰ KARRIER MÓD IS TALÁLHATÓ A JÁTÉKBAN, AMELY A ROAD TO GLORY NEVET VISELI

A Treyarch beveti a nehéztüzérséget

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Trent Reznor

EGY EGYMILLIÁRD DOLLÁRT ÉRŐ SOROZAT LEGÚJABB EPIZÓDJÁNÁL AZ ACTIVISION NEM BÍZ SEMMIT A VÉLETLENRE. A *Black Ops* első részénél már bevált a profi forgatókönyvíró David Goyer alkalmazása, a folytatásban ismét bizalmat szavaztak neki. Aki nem ismerné az úriembert, annak csak annyit mondok, hogy neki köszönhetjük az utolsó három Batman film forgatókönyvét. A *Black Ops 2*-ben ismét ő felel a történetért, garantáltan nem fogunk csalódní. A sztóri mellett talán a zenei aláfestés az, ami leginkább megalapozza egy játék hangu-

látát. A *Black Ops* második részében a játékezeneért a Nine Inch Nails frontembere, Trent Reznor lesz a felelős, akinek neve az utóbbi években egyre többször tűnt fel filmes zeneszerzőként (neki köszönhetjük például a Facebook-alapító életéről szóló *The Social Network* című mozi vagy a Tetovált lány amerikai változatának dallamait). Az Activision tehát nagyon készül a november 13-ai debütálásra, már csak az a kérdés, hogy a sárlók hajlandók lesznek-e megdönteni a *Black Ops* milliós eladási rekordját. Szerintünk meglesz az a milliós álomhatár.

HA TE MONDOD

Mark Lamia, a Treyarch producere: „Trent Reznor zenéjével nem lesz nehéz beleélnünk magunkat a Treyarch világába.”

Amikor a nyúl adja a pofonokat

DEAD OR ALIVE 5

A DEAD OR ALIVE JÁTÉKOK MINDIG IS HÍRESEK VOLTAK ARRÓL, HOGY A GYENGÉBBIK NEMET ANNYIRA LENGE RUHÁZATBAN ÁBRÁZOLJÁK, amennyire a japán cenzorok azt még éppen megengedik. Ezt a nemes hagyományt követik az ötödik részben is, az előrendelők két nyuszis jelmezt is kapnak a kedvenc női karaktereikre. A játék megjelenését hivatalosan is bejelentették: szeptember 25-től harcolhatunk 25 (eddig ennyit fedtek fel) kedvenc hősünkkel. A dolog érdekessége, hogy a mostanában oly divatos vendégszereplők is megjelennek más verekedős játékokból, jelen esetben a *Virtua Fighter* sorozatból három harcos ugrik be egy kis bunyóra.



HA TE MONDOD



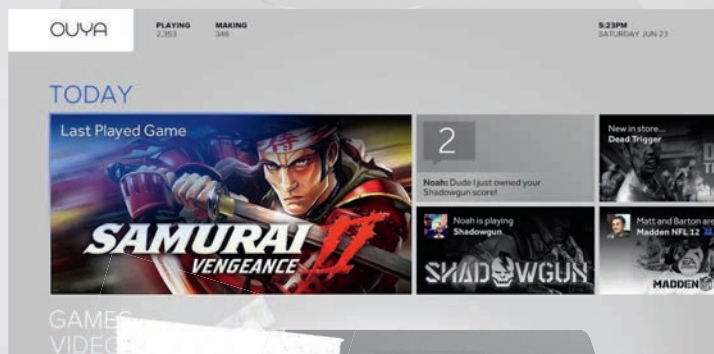
Yosuke Hayashi elnök, Team Ninja: „A szexfaktor mindig is ott volt a játékainkban: a női karakterek számára kötelező volt a hatalmas kebel és a falatnyi, szexi ruha. A *DOA5*-ben azonban igyekszünk olyan nőkre koncentrálni, akik ténylegesen itt élnek körülöttünk, életszerű hanggal és viselkedéssel bírnak. Realisták leszünk ezzel kapcsolatban.”

Konzolforradalom Androidon?

ÖMLIK A PÉNZ AZ OUYA KASSZÁJÁBA

AZ EGYKORI IGN-FEJES JULIE UHRMAN, A ONE LAPTOP PER CHILD PROJEKT MÖGÖTT ÁLLÓ YVES BÉHAR, VALAMINT MUFFI GHADIALI, AZ AMAZON KINDLE EGYIK FEJLESZTŐJE ÁLL A BOXER8 VÁLLALAT MÖGÖTT, ami július 3-án jelentette be az Androidra épülő, szoftveresen és hardveresen is szabadon módosítható Ouya konzolt. Hét nappal később Kickstarter kampányt indítottak azzal a céllal, hogy összeszedjenek 950 ezer dollárt. A cikk írásának pillanatában még tíz nap van hátra a kampányból, de már 5 742 000 zöldhasút fizetett be közel 45 ezer támogató.

A mindössze Rubik-kocka méretű doboz a tervek szerint 2013 márciusában landol a piacon, és soha nem látott lázban tartja a videojáték-ipar számos független fejlesztőjét Notchtól kezdve Brian Fargón keresztül egészen az Infinity Wardot a közelmúltban elhagyó Robert Bowlinging. Utóbbi ráadásul máris bejelentette a konzol első exkluzív játékát, a 2015-re tervezett zombis túlélő-horror *Human Element* epizodikus előzményét. A Microsoft célkeresztjében lévő OnLive játéstreamelő szolgáltatás már az Ouya megjelenésének pillanatától elérhető lesz a konzolon, lehetővé téve, hogy PC-exkluzív játékokat is futtasunk róla.



MI VAN A DOBOZBAN?

Négymagos Tegra3 processzor, 1 GB RAM, 8 GB belső Flash adattár, HDMI csatlakozó tévéhez (1080p HD-támogatás), Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth LE 4.0, USB 2.0, Android 4.0, Ethernet. A játékokat vezetik nélküli kontrollerral (két analóg kar, D-pad, 8 akciógomb, 1 rendszergomb), valamint tapipaddal irányíthatjuk.



HA TE MONDOD

Jordan Mechner, a Karateka és a Prince of Persia alkotója: „Ki ne szeretne 99 dollárért egy tévére csatlakoztatható iparművészeti alkotást, amivel rengeteg játékhoz hozzáférhet?”

Előzetes

COMPANY OF HEROES 2



Célkeresztben a kegyetlen orosz tél

COMPANY OF HEROES 2

MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIÁBÓL KÖZEL SINCSEK ANNYI A PIACON, MINT 8-10 ÉVVEL EZELŐTT, MÉG AZT IS MEG MERJÜK KOCKÁZTATNI, HOGY TALÁN IGÉNY SINCSEK RÁ ANNYI.

Vizont a legtöbb rajongónak felcsillant a szeme, amikor néhány hónappal ezelőtt felröppentek az első hírek a THQ méltán elismert *Company of Heroes* játéka második részéről. Kiderült, hogy a nyugati front eseményei után folytatás a keleti front méltatlanul elfeledett ütközeteire koncentrál, ezúttal a Vörös Hadsereg hősi erőfeszítésének állít emléket. A német megszállók mellett a vörös katonáknak egy második, nem kevésbé ha-

lálós ellenféllel is szembe kellett szállniuk, az egyik felet sem kímélő, kegyetlen orosz téllal. A térdig érő hóban nem lehet lépni, a gyalogosok egyre fáradtabbak, míg nem összeesnek és a gyilkos mínuszok könyörtelen egyértelműséggel oltják ki életpontjaik szikráját – ezt akarták a fejlesztők tapasztható közelségbe hozni. Új animációk is gazdagítják a játékot: a katonák topognak a hóban, lehetőségükkel melegítik elgémberedett ujjait. A fagyhalál ellen pedig csak tüzugyújtással lehet védekezni, csakhogy ilyenkor a tábortűz mellett melegező harcosaink ideális célpontot nyújtanak az ellenséges mesterlövészek számára. A másik nagyon fontos újítás a jég meg-

jelenése lesz, ami komoly taktikai szerepet fog játszani a folytatásban. A keményre fagyott jég könnyedén elbírja egy páncélos súlyát, megkönnyítve ezzel az átkelést egy folyón vagy tavon, viszont a megfelelő helyre koncentrált tüzérségi támadással meggyengíthetjük a jégpáncélt, ami aztán halálos csapdát jelent az előrenyomuló páncélosoknak. A *Company of Heroes 2* egyik leglátványosabb eleme a zoomolás lesz: olyan szinten ráközelíthetünk a katonákra, hogy akár fegyvert szorongató ujjait is megszámlálhatjuk. Ezek után viszont nagyon nehezen fogjuk magunkat rászánni, hogy öngyilkos küldetésre adjunk nekik parancsot egy német Tigris harckocsi ellen.

Szép lassan adagolják az orosz „csoda-fegyverek” szerepvállalását is a játékban. Az első körben két, rendkívül erős fegyvert emeltek ki a készítő. Az egyik a Katyusa, ismertebb nevén a sztálinorgona. A 64 rakétát kilövő önjáró tüzérség okosan használva nagy területet képes tűz alatt tartani, viszont közelharcban esélye sincs a német páncélosok ellen. Ellenük a hihetetlenül erős páncélzattal ellátott KV-1-es harckocsit vetették be az oroszok, elképesztő sikerrel. A háború kezdeti szakaszában volt olyan ütközet, ahol egyetlen KV-1-es 22 német páncélost lőtt ki, miközben százánál is több találatot kapott be. A játék valamikor 2013-ban jön, és kizárólag PC-re.



HA TE MONDOD

Quinn Duffy producer, Relic: „Leningrád ostrománál volt egy orosz katona, aki a saját testével torlaszolta el egy német géppuskafészek bejáratát. Nem Sztálinért vagy Leninért adta az életét, hanem a bajtársaiért, akik követték őt.”



Vámpírok bálja

BLOOD KNIGHTS

A JÓ KRITIKÁKAT KAPOTT JACK KEANE KALAND FEJLESZTŐI STÍLUST VÁLTOTTAK, ÉS AZ AKCIÓ-RPG JÁTÉKOKBAN LÁTJÁK BIZTOSÍTVÁ JÖVŐJÜKET. Új produktumuk a *Blood Knights*

lesz, mely kizárólag letölthető formában kerül a nagyközönség elé, és a hírek szerint még a nyáron megjelenik. A vérgőzös kaszabolás főszereplője Jeremy, a messze földön híres vámpírvadász, akít legutóbbi akciója során durván a földre lökött és megharapott egy csúnya és gonosz vámpír. Életét a szexi, de roppant veszedelmes vámpírhölgynek, Alyssának köszönheti, akivel most már egy komoly vérszerződés keretein belül kell együtt hantelni a rondábbnál rondább szörnyeket. A képek és a videók alapján ez akár még jó is lehet, egy könnyed vámpíros vérengzés így a nyár végére még simán beleférne.



B.J. Blazkovicz rokonsága
visszatér

RISE OF THE TRIAD

A Z 1995-ÖS RISE OF THE TRIED: DARK WAR EREDE-TILEG A WOLFENSTEIN 3D FOLYTATÁSÁNAK KÉSZÜLT, CSAK KEVÉSSSEL A KIADÁS ELŐTT DERÜLT KI, HOGY UGROTTAK A JOGOK.

A későbbi *Duke Nukem 3D*-t is jegyző 3D Realms (akkor még Apogee) nem esett kétségbe, a náciakat átkeresztelte kultistáknak, tervezett egy új emblémát, picit átírta a történetet, és piacra dobta a hét eltérő stá-tisztikával (életerő, gyorsaság stb.) rendelkező játszható karaktert felmutató FPS-t.

A szép sikereket elért játék felújított változatát az idei QuakeCon alkalmából jelentette be az ismeretlenség homályából felbukkant Interceptor Entertainment. 15 dollárt kérnek majd el a 2013 tavaszától digitálisan terjesztett játékukért, amiért cserébe UE3-as grafikát, alapjaiban véve változatlan játékmenetet (a QuakeCon közönségének kérésére bekerül azért a kooperatív mód és a shotgun a fegyverek közé), a modkésztők támogatását, és ingyenes letölthető tartalmakat ajánlanak. A DRM-et pedig hírből sem ismerik.

FRISS VÉR

Nem a *RotT* az egyetlen klasszikus FPS, aminek feltámadását várhatjuk. Jace Hall, a Monolith Productions (*Blood*, *No One Lives Forever*) alapítója és korábbi ügyvezetője a világ elé tárta tervét, miszerint helyrepopozva, kibővítve, ráadásul ingyen adná ki ismét az 1997-es lövöldét (főszerepben egy élőhalott szociopátával) minden létező platformra. A költségeket ő maga állja, és nyitott a rajongók javaslataira azt illetően, hogy milyen fejlesztéseket szeretnének viszontlátni a játékban.



Bennfentes kereskedelem?

ADJ EL MINDENT, MIELŐTT BEDŐLSZ

HATALMAS ZUHANÁST MUTATOTT BE A FACEBOOK-JÁTÉKOKAT GYÁRTÓ, SZEBB NAPOKAT IS MEGÉLT ZYNGA, amely július végén egyetlen nap alatt 40%-os árfolyamesést könyvelhetett el azt követően, hogy a társaság közzétette második negyedéves eredményeit (magával rántotta a Facebookot is egyébként laza 8 százalékos eséssel). A cég a várt nyereség helyett veszteségekről számolt be (egészen konkrétan 22,8 millió dolláros buktáról, ami könnyet csalt az optimistább szemekbe is), a kutatás-fejlesztési költségek megugrottak, a Facebook változásai pedig nem tettek jót a játékok elérésének. Az igazán pofátlan része a dolognak az a finom kis apróság, hogy a céget alapító Mark Pincus és lelkes csapata áprilisban félmilliárd dollárnyi részvényen adott túl.

Kicsit olyan érzése lett tehát a sokat bukó részvényeseknek, hogy ők már sejtették előre, hogy valami nem lesz kerek a nyáron. A rossz szájt tovább fokozza az Electronic Arts által indított per, ugyanis a Zynga *The Ville* című játéka meglehetősen sok mindenben (mondhatni túl sok mindenben) hasonlít a *Sims Social*-re, amely szintén Facebookon debütált – legálábbis a vád szerint. A Maxis ügyvezető igazgatója, Lucy Bradshaw elmondta, hogy nem ők az elsők, akik szerint a Zynga kópintásai egyre szemtelenebbek, így itt volt az idő jogi útra terelni a dolgot. A Zynga szerint inkább az a felháborító, hogy az EA által nemrég indított *Sim City Social* mennyire hasonlít az ő korábbi *CityVille* játékukra. Valaki érzi még magát kellemetlenül ettől a választól?



SIMS SOCIAL VS. THE VILLE

Az fenti két képen 15 apró különbséget rejtettünk el, a megfejtéseket a zyngasohanemlop@adjukelareshvenyeket.com címre kérjük. Ha van valakinek 22,8 millió dollárja, az is jöhet.



Gabe Newell, a Valve cégalapítója:
„A Windows 8 egy katasztrófa.”

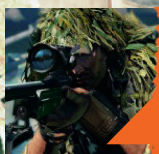
Hűvös fogadtatás

WINDOWS 8 VIHARBAN AZ ÚJ RENDSZER

KISEBB BOTRÁNY ÉS MÉG HATALMASABB VIHAR KEREKEDETT, AMIKOR GABE NEWELL, A VALVE ELSŐ SZÁMÚ EMBERE AZ EGÉSZ PC-S IPART ÉRINTŐ KATASZTRÓFÁNAK NEVEZTE A WINDOWS 8-AT; attól tart, hogy az operációs rendszer miatt több gyártó is kibukik a piacról. Persze a korábban a PS3-at pocskondiázó, majd utóbb széles keblére ölelő jóembertől hallottunk már a közelmúltban nem kevés merész kijelentést, ám ezúttal támogatója is akadt.

Rob Pardo, a *World of Warcraft* egyik meghatározó dizájnere a legteljesebb mértékben egyetértett kollégájával, ám hozzá hasonlóan ő sem indokolta meg, hogy miért is katasztrófa a Windows 8. Abban biztosak vagyunk, hogy nem az egyébként is kikapcsolható Metro kezelőfelület vágta ki az uraknál a biztosítékot. Miután a Win 8 semmivel sem zártabb platform, mint elődje, inkább arra gyanakszunk, hogy az operációs rendszerbe épített Xbox Live + Windows Store duóban rejlt potenciális kihívás okozott nekik kellemetlen perceket.

HA TE MONDOD



Lukasz Janczuk, producer, City Interactive: „A CryENGINE 3 segítségével új szintre emeljük a grafikát. Minden játékos elégedett lesz, függetlenül attól, hogy PC-n vagy konzolon játszik.”



Nincs tiszta célpont

SNIPER GHOST WARRIOR CSÚSZÁS

A SNIPER: GHOST WARRIOR ELSŐ RÉSZÉ IGEN SZÉP SIKERT ARATOTT A KÖZEPES ÉRTÉKELÉSEK DACÁRA.

Így nem csoda, hogy egy nagyobb cég, a Namco vette szárnyai alá a második rész disztribúcióját, amely mind grafikaileg, mind játékméletileg ígéretesebbnek látszik, mint elődje. Azonban mégis van egy egészen apró probléma vele, ugyanis a közelmúltban kétszer is bejelentették a *Sniper: Ghost Warrior 2* elcsúsztatását, így a legutóbbi információk szerint a játék csupán 2013 januárjában jelenik majd meg. Rossz nyelvek egyenesen azt állítják, hogy a jövő év január sem a megfelelő időpont, a megjelenés ugyanis a klasszikus „when it's done”, azaz „amikor elkészül” esetén történik majd meg. A CryEngine 3 által megmozgatott, látványosnak tűnő mesterlövész párbajok kedvelői, távcsöves puskák rajongói és gyakorló orvlövészek nevében csak annyit mondhatunk: ne izéljenek már annyit, hanem inkább csinálják!

Felújítva, kibővítve dörömböl az ajtón BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION

Lassan finisbe ér a *Baldur's Gate* első részének felújítása, adta hírül a Beamdog csapata egy megjelenési dátummal együtt. Szeptember 18-tól ismét fejest ugorhatunk a Bhaal-ivadék száz órájánál is hosszabb szórakozást nyújtó kalandjába. Több mint 400 hibát javítottak ki a fejlesztők, kézzel rajzolt animációkra cserélték a renderelt filmbetéteket, játékoskeresőt építettek a multiba, áthozták minden fejlesztést a második részből (alfajok, karakterosztályok stb.), továbbá kreáltak egy új kalandot (a Mélysötét-be vezet egy örült sötételf arénájába) és három felfogadható NPC-t (Rasaad yn Bashir szerzetes, Neera vadmágus és Dorn II-Khan sötét lovag). Mindezért 19 dollárt kell fizetnünk PC-n és Macen, illetve ennek a felét táblagépeken.





A LINUX A JÁTÉKOSOK ÚJ MEKKÁJA?

Gabe Newell azon kijelentésével, hogy az OS kiválasztása előtt a felhasználó azt is figyelembe veszi, milyen játékok vannak rá, nehéz lenne vitatkozni. A Linux elterjedésének gátja szerinte mindmáig a játékok hiánya volt. Ezen kíván változtatni a Valve azzal, hogy a Steam kínálatában megtalálható mintegy két és fél ezer játékot átportalja a Windowsnál jóval nyitottabb operációs rendszerre.

Rob Pardo, a Blizzard alelnöke:
„Klassz Interjú volt, és mi sem vagyunk oda a Windows 8-ért.”

” KÜLÖN KIEMELTÉK A BLIZZARD TELJESÍTMÉNYÉT, A MÁJUS KÖZEPÉN MEGJELENT DIABLO III EDDIG 10 MILLIÓ PÉLDÁNYBAN KELT EL, AMI EGY KIZÁRÓLAG PC-S JÁTÉK ESETÉBEN NAGYON SZÉP EREDMÉNY

Nyerésre áll az ördög NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZIK AZ ACTIVISION-BLIZZARD

NAPVILÁGOT LÁTTAK AZ ACTIVISION-BLIZZARD 2012. MÁSODIK NEGYEDÉVES PÉNZÜGYI EREDMÉNYEI. A számok azt mutatják, hogy a cégnek még mindig van mit a tejbe aprítania, hiszen meglehetősen jól teljesítenek a címeik. Külön kiemelték a Blizzard teljesítményét, a május közepén megjelent *Diablo III* eddig 10 millió példányban kelt el, ami egy kizárólag PC-s játék esetében nagyon szép eredmény. Itt azért nem árt megjegyezni, hogy ez a rekordszám igen erősen összefügg a sokak által vitatott döntéssel, hogy a játék csak és kizárólag a battle.net-en keresztül játszható, szóval kalózverziók ez esetben nem játszanak.

Az örömben azonban egy kis üröm is vegyült, mivel közben a *WoW*-os előfizetők száma visszaesett 91 millióra, ami majdnem 3 milliós csökkenést jelent a *Lich King* kiegészítőben elért 12 milliós rekordhoz képest. Ez persze nem jelenti azt, hogy féltenuink kellene a *World of Warcraft*-ot, hiszen időközben bejelentették a *Mists of Pandaria* kiegészítő megjelenési dátumát, ami pontosan szeptember 25-én esedékes. Bobby Kotick tehát ismét örülhet, jó negyedévet zárt, s még csak azután jön az év végi *Call of Duty: Black Ops 2*, aminek nagyon jó eladásokat jósoltak az elemzők. Most már csak azt szeretnénk tudni, hogy mikorra várható a két évvel ezelőtt megjelent *Starcraft II* kiegészítője, a *The Heart of Swarm*.



LESZÁLLÓ ÁGBAN A CALL OF DUTY?

Sokan kételkednek abban, hogy a *Call of Duty* sorozat legújabb tagja képes lesz-e idén is rekordot dönteni az eladásokban. A *Modern Warfare 3* eladásai csak kicsit emelkedtek a *Black Ops*hoz képest, jól látható, hogy a növekedés lassulása már egy éve megkezdődött. Ráadásul a *Halo 4* és a *Medal of Honor: Warfighter* is komoly konkurenciát fog jelenteni a játéknak. Az Activision viszont a *Call of Duty* sorozattal kapcsolatosan is jogosan bizakodó, hiszen kevés játékból adnak el 26-27 millió darabot röpké egy év alatt, szóval nem kell félnünk attól, hogy *Call of Duty* nélkül maradnánk az elkövetkezendő években.

Előzetes

TRANSFORMERS:
FALL OF CYBERTRON

Mielőtt hozzánk jöttek volna

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

KARNYÚJTÁSNYIRA VAN CSUPÁN A LEGÚJABB TRANSFORMERS JÁTÉK, AMI-VEL MEGJELENÉSE ELŐTT ELTÖLTETTÜNK EGY KIS IDŐT. A *Fall of Cybertron*

már nem csinál titkot abból, hogy minden erőfeszítés hiábavaló volt, a polgárháborúban az álcák fölénye nyomasztóvá vált, az autobotok nem tehetnek mást, mint hogy a behódolás, illetve a végső pusztulás elől elmenekülve egy másik világot keresnek maguknak. Igen ám, csak hogy Megatron nem nézi ezt jó szemmel, és mielőtt úrhajójuk elérhetné az átjárót, megtámadja és megcsákyazza azt. Ebben a küldetésben sajátítjuk el az irányítás alapjait Bumblebee pléhváza mögé bújva.

CALL OF CYBERTRON

Az ember azt hinné, hogy az oktatópálya sajátja, ám a későbbiekben is olyannyira dróton rángatott távirányítós robotnak érezzük magunkat, hogy óhatatlanul összevetjük a *Fall of Cybertron*t az Activision első számú fejőstehenével, vagyis a *Call of Duty*val. A háborús hangulat, a „soha nem vagy egyedül” doktrína, a gyorsan feltűnő és rövid úton elhalálozó társak folyamatos kommunikációja (az épp pihenő autobotokat meg le-

RONCSDERBI

Két multís játékmódot is megnéztünk, de sem a „ki öl meg többet” elvet követő Team Deathmatch, sem pedig a kontrollpontok elfoglalására és megtartására épülő Conquest nem igényel különösebb magyarázatot. Utóbbiban az ember gyakrabban ölti majd magára az alternatív járműformát, hogy aztán fejvesztve száguldjon a legközelebbi veszélyben forgó kontrollponthoz. Egyébként mindkét oldalon ugyanazok a kasztok találhatók meg egyező képességekkel. Kezdetben legfeljebb csak a festésen változtathatunk, ám ahogy szintet lépünk, úgy válik elérhetővé egyre több, a testreszabáshoz nélkülözhetetlen elem, valamint fejleszthetjük és cserélhetjük a fegyverzetet, illetve a páncélzatot.

het szólitani), az egymást sűrűn követő átvezető animációk mind-mind a fenti párhuzamot erősítik.

Valamivel izgalmasabb volt Vortexet irányítani a hatodik misszióban a rosszfiúk oldalán, hiszen ő repülni is tud. Első körben ennek megfelelően akadályrepülésen vettünk részt, majd váltott földi és légi harc következett. Robotjaink egyébként meglehetősen sérülékenyek, de ez nem is csoda, hiszen az ellenséget sem tésztáblól gyúrták. Még jó, hogy legyőzésük (vagy a tárolók szétlövése) után a játék fizetőeszközéül szolgál-

ló shardokat kapunk, amelyeket a Teletran1 termináloknál könnyű- és nehézfegyverek vásárlására, fejlesztésére, rövid hatóidejű bónuszok (csak a mi oldalunkról átléhető erőter, védelmező drón stb.), valamint a kampány alatt végig aktív percek beszerzésére fordíthatunk.

A látottak alapján a *Fall of Cybertron* jó eséllyel elnyeri majd az első rész rajongóinak szívét, hiszen az akció legalább olyan lehangoló, mint volt, a környezet pedig végre nemcsak grandiózus, hanem igazán változatos.



GameStar
KIPRÓBÁLTUK

“ OLYANNYIRA DRÓTON RÁNGATOTT TÁVIRÁNYÍTÓS ROBOTNAK ÉREZZÜK MAGUNKAT, HOGY ÓHATATLANUL ÖSSZEVETJÜK A FALL OF CYBERTRONT A CALL OF DUTYVAL



Hiába költek a fejlesztők

UNALMAS LETT A PROJECT COPERNICUS

NEM EGYSZER VOLTUNK MÁR TANÚI EGY FEJLESZTŐ STÚDIÓ FELEMELKEDÉSÉNEK, MAJD BUKÁSÁNAK, de hogy mind ez néhány hónap alatt bekövetkeztek egy alapvetően jól fogadott (81-es Metacritic átlag, több mint 1,2 millió eladott példány) játék kiadását követően... Valójában nem is a *Kingdoms of Amalur: Reckoning* temette maga alá a Curt Schilling, Ken Rolston, R. A. Salvatore, Todd McFarlane alapította 38 Stúdiót, valamint az annak tulajdonában lévő Big Huge Games csapatát, hanem egy jóval ambiciózusabb projekt, egy MMO, ami Amalur világában játszódott volna. Nem kevesebb mint hat évet és rengeteg pénzt ölték bele a fejlesztők a *Project Copernicus* munkacímen futó MMO-ba, ám az Curt Schilling legnagyobb fájdalmára egyszerűen unalmas volt. Az egykori baseballsillag szerint hiába nézett ki fantasztikusan a játék,

ha például a harc egyenesen pocskokra sikeredett. A stúdió 2006-os alapításától fogva az idén májusban bekövetkezett csődjéig összesen 133 millió dollárt – jórészt Schilling magánvagyonából – tapsolt el, bevételt pedig csak ebben az évben termelt, majd 28 millió dollárt a *Kingdoms of Amalur* jóvoltából. Mindazonáltal életben maradhatott volna a vállalat, ha sikerül időben új szerződést tető alá hozniuk. A *Project Copernicus* azonban nem kellett a távolkeleti befektetőknek sem, így egyedül az *Amalur* folytatásában bízhattak. Már előrehaladott tárgyalásokat folytattak a 2K Gameszel, ám a kiadó az utolsó pillanatban visszalépett. Gyaníthatóan a 38 Stúdiót állami támogatással költözésre bíró Rhode Island új kormányzójának nyilatkozatai játszhattak ebben közre. Lincoln Chaffee, elődjével ellentétben nem látott fantáziát a cégben, és visszatartotta az ígért támogatást.

VAN ESÉLY A FOLYTATÁSRA

A 38 Studios ugyan már a múlté, és a fejlesztők többségét felszívta az Epic Games, a *Kingdoms of Amalur: Reckoning* folytatását az EA Partners program keretében intéző Electronic Arts szívesen kiadná, ha valaki venné a fáradságot, és elkészítené.



ROVAT



A GAMESTAR ERKÖLCSRENDÉSZETI FIGYELŐJE

Régi küldetéstudatunk ébred most újra, mivel szilárd meggyőződésünk, hogy a fiatalság elkorcsosulásáért nem az erőszak, nem is a naturalista vérengzés, hanem a becstelenen durva játékokba rejtett féktelen szexualitás a felelős. A gátlástalanság netovábbja ebben a hónapban az *Arma II DayZ* modjában fedezhető fel, ahol éppen egy „Túl a barátságon” jellegű érintkezés van készülőben, jól láthatóan ég a napmelegtől a kopár szik sarja a felhevült testek alatt. A GameStar természetesen azonnal elhatárolódik az ilyesmitől, mi csak és kizárólag a zombiapokaliptiszis érintetlen tisztaságában hiszünk, melybe nem férnek bele testi hívságok. Jövő hónapban remélhetőleg ismét jelentkeznünk majd erkölcsvédelmi programunkkal.

Next-gen folytatást kapnak a maffiózók

MAFIA 3 CSAK AZ ÚJ KONZOLOKRA?

A 2K GAMESHEZ KÖZEL ÁLLÓ FORRÁSOK SZERINT AZ ÚJ MAFTA JÁTÉK CSAK ÉS KIZÁRÓLAG NEXT-GEN KONZOLOKRA JELENIK AMAJD MEG. Azt már márciusban tudni lehetett, hogy a fejlesztők dolgoznak a harmadik részen, de csak most derült ki, hogy az Xbox 360 és PS3 verziókat kukázták, és teljes erővel a következő generációs konzolokra koncentrálnak. Azt is hozzátették nagy titokban, hogy ezeket még 2013-ban szeretnék a nagyközönség elé tárni. Ez csak azért nagyon érdekes, mert még egyik konzolgyártó sem jelentette be, mikor kerül a boltokba az új csodamasina, de a 2K Games már most tudja, hogy ők bizony az új eszközre készített játékokat árusítani fogják jövőre. Éljen az optimista hozzáállás! Hivatalosan sajnos egyik hírt sem erősítette meg az anyacég, válaszuk a szokásos sablon magyarázó szöveg volt: internetes pletykákat nem kommentálnak.



Vissza a gyökerekhez

ULTIMA FOREVER: QUEST FOR THE AVATAR

A Z EA ÉS A BOWARE AZ SW: TOR HIBÁIBÓL TANULVA ÚJULT ERŐVEL IGYEKSZIK MEGHÓDÍTANI A SZEREJÁTÉKOSOK EGYRE BŐVÜLŐ TÁBORÁT. Fegyverük a játékipar megmentőjének kikiáltott free-to-play modell, fegyverhordozónak pedig az egyik legrégebbi EA sorozatot, az *Ultimát* választották. A régi *Baldur's Gate*-ekre emlékeztető játék, mely felett természetesen az EA kötelékeibe tartozó Bioware bá-báskodik, PC-re és iOS eszközökre is megjelenik, s a készítőik fontosnak tartották hangsúlyozni, hogy ez nem egy klasszikus értelemben vett MMO lesz, nem ez fogja letaszítani trónjáról a *WoW*-ot. A harcrendszerben jellemzően nem az lesz a mérvadó, hogy milyen gyorsan és hatékonyan klikke-

lünk a különféle képességeinkre, inkább a taktikai helyezkedés és a felszerelés dönti majd el, hogy sikerül-e túlélnünk a találkozást a szörnyekkel. A készítők nem is titkolják azon szándékukat, hogy ezzel a kísérleti *Ultima* reboottal megpróbálják feléleszteni a legendás sorozatot. Ingyenes tartalma miatt rengeteg új játékos próbálja majd ki, s amennyiben sikerül megfelelő méretű rajongótábort kiépíteni hozzá, nem elképzelhetetlen, hogy új *Ultima* játékok is a nagyközönség elé kerüljenek. Mondjuk egy új *Ultima Underworld* kedvéért sok rajongó hajlandó lenne mélyen a zsebébe nyúlni. Az ingyenes rész mellett természetesen lesznek fizetős tartalmak is, de ezek csak amolyan díszítő és kényelmi elemek, ténylegesen nem befolyásolják a játékmenetet.



Azok a boldog 50-es évek!

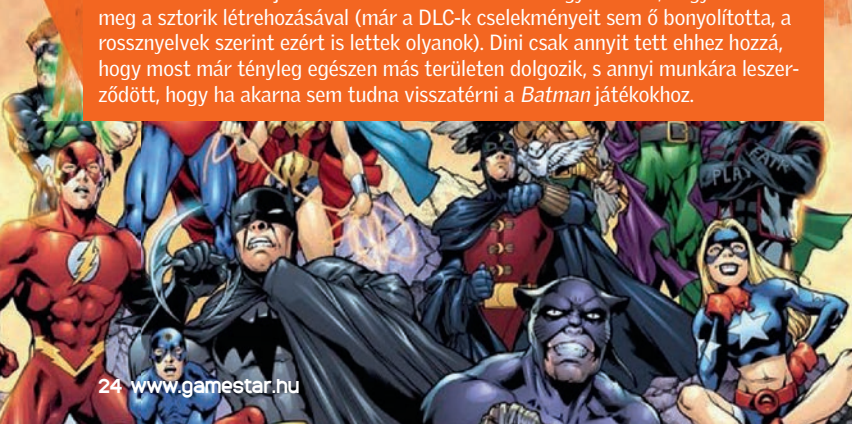
ELŐZMÉNY LESZ A ROCKSTEADY ÚJ BATMAN JÁTÉKA?

A WARNER FEJESEINEK NAGYON SZÚRJA A SZEMÉT A MARVEL HŐSÖK AVENGERS KASZÁLÁSA A MOZIKBAN, ezért minden követ megmozgatnak annak érdekében, hogy a DC szuperhősöket is az előtérbe helyezték. Az első lépést már megtették a *LEGO Batman 2: DC Super Heroes* kiadásával, s azt is lehet tudni, hogy a *Mortal Kombat* alkotói szintén egy szuperhősös verekedős játékon dolgoznak, ez lesz az *Injustice: Gods Among Us*. Ez azonban még min-

dig nem elég, valami komoly munkát szerettek volna adni az új *Batman* játékokat jegyző Rocksteadynek. A hírek szerint ez egy előzményjáték lesz, mely a korai, Silver Age-es *Batman* képregények korát idézi meg. Ezekben az években került először szembe egymással Joker és Batman, ekkor ismerkedett össze a köpönyeges igazságosztó Supermannel, és alapították meg közösen az Igazság Ligáját. A pontos megjelenést még nem lehet tudni, de 2014 előtt semmiképp nem számíthatunk rá.

LECSERÉLTÉK A MESEMONDÓT

Paul Dini, az előző két *Batman* játék írója most már egészen biztosan nem vesz részt a következő fejezet munkálataiban. A Warner úgy döntött, hogy mást bíz meg a sztorik létrehozásával (már a DLC-k cselekményeit sem ő bonyolította, a rossznyelvek szerint ezért is lettek olyanok). Dini csak annyit tett ehhez hozzá, hogy most már tényleg egészen más területen dolgozik, s annyi munkára leszerződött, hogy ha akarja sem tudna visszatérni a *Batman* játékokhoz.



A mester, aki érti a dolgát ARANYÉRMES KONAMI JÁTÉKFEJLESZTŐ

Tegyük kezünket a szívünkre: a játékfejlesztőkről mindenkiben olyan kép él, hogy vagy totálisan el vannak hívva a sok pizzavacsorától, vagy pedig vékonydon-gájú fiatalemberek, akiket egy embere-sebb pofon egyből az intenzív osztály-ra juttat. Nos, ezt a negatív sztereotípiát megcáfolta a Konami: olyan szakemberekből álló gárdát verbuvált össze a Konami Sports and Life részlegéhez, akik

maguk is aktív sportolók. Az idei nyári olimpián egyikük például aranyérmert nyert a tornászok egyéni versenyében, a fiatal embert Kō hei Uchimurának hívják. Rajta kívül még két másik Konami alkalmazott szerepelt Londonban. Tehát van remény, kedves GameStar olvasók, lehetek még ti is milliók bálványai akkor is, ha gamerek maradtok, csak sokat kell hozzá edzésre járni.

EBBEN A VILÁGBAN SENKI SEM LEPŐDIK MEG, HA EGY CSONTVÁZ GÖRÖGDINNYÉVEL PÓTOLJA A MELLEIT, VAGY A STEAMPUNK ROBOT HATALMAS FÉM DIDKÓIVAL ÍGYEKSZIK ELCSÁBITANI A HADVEZÉRT

Sárkányként igázzuk le a világot

DRAGON COMMANDER

KI NEM ÁLMODOZOTT ARRÓL, HOGY EGY OLYAN SÁRKÁNY ALAKJÁT FELVÉVE, AKINEK EGY JETGÉP HAJTÓMŰVE VAN A HÁTÁBA ÉPÍTVE, ELLEN-SÉGES SEREGEKET SEMMISÍT MEG, MIKÖZBEN VILLÁMGYORSAN REPKED A CSATAMEZŐ FELETT? SENKI? Pedig most jó esély van mindezt beteljesíteni, mivel a *Dragon Commander* készítése a Larian fejlesztőcsapat gondozásában utolsó fázisába ért. Egy alakváltó és nagy hatalmú hadúr bőrébe bújva le kell igáznunk az ellenünk szövethető seregeket. A feladatok meglehetősen összetettek, hiszen a taktikai térképen egy Rizikóra emlékeztető táblás játék keretein belül kell pályolgatnunk seregeinket, majd egy gyűjtögetős kártyás játék segítségével különféle extra harci képességekkel felszerelnünk magunkat. Ezután jöhet az alakváltozás és egy jó kis akciójáték az ellenséges léghajók lángba borításával. Közben különböző épülete-

ket kell felépítenünk, amelyekben az utánpótlás várja a bevetést. Amennyiben sikerrel járunk (s ki győzhetne le egy sárkánynagyurat?), elfoglalhatjuk az adott területet az ellenségtől, s onnantól kezdve a mi háborús erőfeszítéseinket segítik a terület erőforrásai. A *Dragon Commander* egészen kellemes és sokoldalú játéknak tűnik, aki szereti a *Divinity* világát, egészen biztosan kipróbálná, milyen érzés lehet retteggett sárkánynak lenni. A játék egészen egyedi fekete humort képvisel, sőt olyan, kifejezetten felnőtteknek szóló témákat is érint, mint például a melegházasság, az abortusz vagy az eutanázia. Ebben a világban senki sem lepődik meg, ha egy csontváz görög-dinnyével pótolja a melleit, vagy a steampunk robot hatalmas fém didkóival igyekszik elcsábítani a hadvezért. Érdeemes odafigyelni a játékra, mert az eddigi információk alapján kifejezetten szórakoztatónak tűnik. Ja, és nem mellesleg tele lesz tűzokádó sárkányokkal.

MÚLTIDÉZÉS

Nem vádolhatjuk azzal a Larian srácait, hogy több pillérré építették volna vállalkozásukat. Néhány kisebb címtől eltérve az összes játékuk Rivellon világán játszódik a *Divinity* franchise részeként. A *Dragon Commander* mellett egy másik projekt is fut, az *Original Sin*, ami izometrikus perspektívából játszható, körökre osztott harcokkal operáló klasszikus szerepjáték egy harcossal és egy varázslónóval, kiknek sorsa szorosabban fonódik össze, mint azt ők szeretnék.



Mexikónak annyi

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

RÖVID IDŐN BELÜL MÁSODJÁRA VESZIK CÉLPONTBA IGAZI BADASS ANTIHŐSÖK AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK DÉLI SZOMSZÉDJÁNAK EGYIK DROG-KARTELLJÉT, am ahol a *Call of Juarez: The Cartel* rendőrei elbuktak, ott sikerrel járhat az *Army of Two: The Devil's Cartel* két kőkemény zsoldosa.

A széria rajongója ezen a ponton érthető módon Elliot Salemre és Tyson Riosra asszociálna, ám kivételesen helytelenül tenné, hiszen az átrendeződött fejlesztőcsapat szeretne némi komolyságot csempészni a játékba. Az pedig – lássuk be – furcsán venné ki magát, ha a két folyton pofázó és humorizáló figura hirtelenjében komor, moralizáló személyiségként térne víz-

szá. Így hát helyettük Alpha és Bravo kapott lehetőséget. A golyóálló maszkok mögé rejtett fizimiskák tulajdonosairól még nem sokat lehet tudni azt leszámítva, hogy egy jókora fizetséggel kecsegtető megbízatás Mexikóba csalja őket, ahol összetűzésbe keverednek az egyik legveszedelmesebb drogkartellel.

Az egyedül is végigjátszható, ám orosz-lánkörmeit vélhetően elsősorban a kooperatív módban megvillantó alkotás a második epizód, azaz a *40th Day* egyik leghasznosabb újítását (lerombolható fedezékek) fejleszti tovább valóság-hű ballisztikával, javított fizikával és látványosabb grafikával. A fáradtság jeleit mutató Unreal Engine 3 helyett az

EA inkább a piacon lévő legütösebb motort, a saját istállójában versenyző DICE Frostbite 2-jét bocsátotta a srácok rendelkezésére. Egyelőre azonban csak Xbox 360-on és PS3-on ugorhatunk fejest a pusztításba, lévén a kiadó a korábbi részekhez hasonlóan nem mutat hajlandóságot arra, hogy PC-re is kihozza a játékot.

HA TE MONDOD

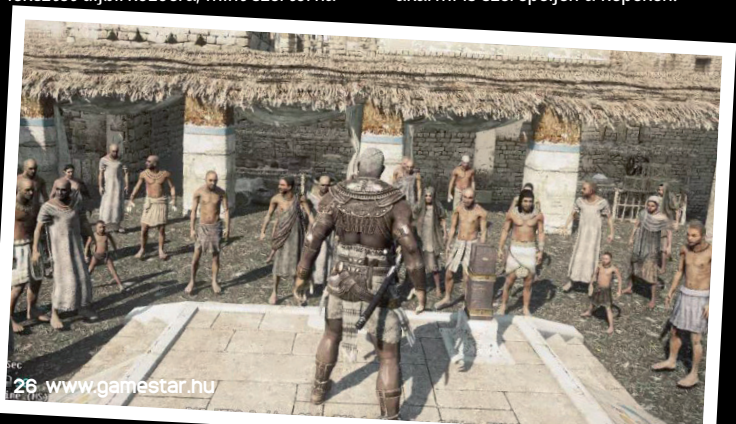


Zach Mumbach producer, Visceral Games: „Jó játék volt az első két Army of Two, de nem kiváló.”

Nagyobb, izmosabb, sötétebb ÚJJÁSZÜLETIK PERZSIA HERCEGE?

Rövid fejlesztés után kiderül, hogy a Ubisoft ezt megelőzően már öt (*Prince of Persia 3D*, *Sands of Time* trilógia, elshaded *Prince of Persia*, majd a játék alapján készült filmből készült játék: *The Forgotten Sands*) alkalommal gondolta újra a *Prince of Persia* sorozatot. A jelek szerint hatodikára is nekifutott a feladatnak, és ezúttal úgy átgúrta a hőst, hogy az anyja sem ismerne rá. Sűrű hajkoronája a múlté, testalkata inkább emlékeztet díjbirkózóra, mint szertorná-

széra, és mintha kissé leburnult volna, mióta utoljára láttuk. A semmiből előbukkant néhány képen látottak pedig arra engednek következtetni, hogy a kalandok helyszínéül Egyiptom szolgál. Természetesen az sem zárható ki, hogy a Ubisoft a bolondját járattja a rajongókkal, és valójában egy teljesen új szellemi termékre vethettünk idő előtt pillantást. Rosszabb esetben (csak hogy a pohár néha félig üres is legyen) pedig törölték, akármi is szerepeljen a képeken.



Nincs többé sarc VANGUARD: SAGA OF HEROES

Közhírré tétetik! Szeretve tisztelt uralkodónk, I. Sony Online Entertainment az Úr 2012. esztendejében 14. napjától kezdve eltörli a tizedet, a kilencedet, a robotot és minden további járandóságot, amit alattvalói a *Vanguard: Saga of Heroes*ban megfizetni voltak kötelesek. Attól a naptól fogva bárki eldöntheti, hogy önként járul-e hozzá a birodalom

felvirágztatásához (prémium előfizető), vagy a módosabbakon élésködvé segít építeni az anarcho-szindikalista társadalmat.

Fontos: Azon alattvalók, akik már a paradigmaváltás előtt is a polgárai voltak Telon birodalmának, életük végéig abban a kegyben részesülnek, hogy egyszerre tizenkét hőst nevelhetnek párhuzamosan.



Moszkva felett az ég

METRO: LAST LIGHT

MIKÖZBEN A **S.T.A.L.K.E.R.** FRANCHISE AZ UTOLSÓKAT RÚGJA, ÉS TÖBB A BIZONY-

TALANSÁG KÖRÜLÖTTE, mint a költségvetés sarkaszámaiban, addig a GSC veteránjaiból verbuválódott 4A Games srácai már a második poszt-apokaliptikus FPS-t fércelik össze a Dimitrij Glukovszkij regényei által lerombolt orosz főváros maradványaiból.

Történetünk hőse természetesen (valójában nincs ebben semmi magától értetődő, kész csoda, hogy túlélte az első részt) újfent az élete legjavát a moszkvai metróhálózatban töltő Artyom lesz, aki minden erejével azon fáradozik, hogy véget vessen az állomásokon létesített városok között dúló

értelmetlen polgárháborúnak. A világ egyszer már radioaktív tűztengerbe borult az emberek körül, majdnem mindenki odaveszett. A felszín elvadult, átalakult, és még fényes nappal (már amikor átjut néhány kőszá napsugár a vastag felhőtakarón) is kész öngyilkosság elhagyni a biztonságos óvóhelyeket.

Artyom azonban semmit sem old meg azaz, ha otthon ül, és arra vár, hogy mindenki lehiggadjon, maguktól félretegyék az emberek kicsinyes sérelmeiket, és kezdjenek el együttes erővel azon fáradozni, hogy visszahódítsák maguknak és gyermekeiknek a felszínt. Hősünknek nincs más választása, mint útra kelni – és közben több időt a szabad ég alatt tölteni,

EZÚTTAL MINDEN JOBB LESZ

A kiadó elismerte, hogy nagyot hibázott, amikor 2010-ben nem adta meg a fejlesztőknek azt a támogatást, amit megérdemeltek volna a *Metro 2033* kapcsán. A játék kedvező fogadtatásra talált ennek ellenére is (csak PC-n egymillió példány felett fogyott). Tanulva hibából, ingatag pénzügyi helyzete ellenére is jelentős összeget pumpál a fejlesztésbe a THQ, és komolyan veszi a *Metro: Last Light* népszerűsítését. Amikor pedig néhány plusz hónapot kért a 4A Games a játék csiszolására, gondolkodás nélkül megadta.

mint valaha – ám szerencséjére tapasztalt rangerek is vele tartanak. Együtt néznek szembe óriáspatkányok hordáival, és együtt találkoznak a holtak kóborló lelkeivel.

A *Metro: Last Light* egyik legszembetűnőbb újítása elődjéhez képest, hogy felértékelődik a társak jelenléte. Ennek viszont az a következménye, hogy halványodni kezd a játékosban a rettegés nyomasztó érzése. Jó hír viszont, hogy a fegyverek sokat kritizált viselkedésén javítottak a srákok, megnövelték azok átütő erejét, s bár továbbra is szűk marokkal mérik a lőszert, a lövöldözés végre élvezetes lesz. Egy FPS esetében – még ha az félig túlélő-horror is – pedig ez a legfontosabb.

HA TE MONDOD

Huw Beynon szövivő, THQ: „Annak idején túl későn ismertük fel, hogy a *Metro 2033*-mal egy csiszolatlan gyémántot tartottunk a kezünkben.”



” A FELSZÍN ELVADULT, ÁTALAKULT, ÉS MÉG FÉNYES NAPPAL (MÁR AMIKOR ÁTJUT NÉHÁNY KŐSZÁ NAPSUGÁR A VASTAG FELHÖTAKARÓN) IS KÉSZ ÖNGYILKOSSÁG ELHAGYNI A BIZTONSÁGOS ÓVÓHELYEKET

Előzetes

RESIDENT EVIL 6



Még több akciót a zombiknak!

RESIDENT EVIL 6

A JÁTÉKIPAR KINEVELT EGY CALL OF DUTY NEMZÉDKET, ÉS EZ MOST MÁR ALAPJAIBAN HATÁROZZA MEG A PIACOT IS.

Erre sajnos remek példa a *Resident Evil 6* jelenség, amely már az év eleje óta ígéri a Capcom egyik legnagyobb címének tündöklését, de ahogy telik az idő, és egyre több mindent lát meg az egyszerű újságíró, annál nehezebb felhőtlenül lelkesednie. Engedjétek meg, hogy elvigyem egy kicsit személyesebb irányba ezt az egész felvesztést, mert muszáj tisztába tennünk néhány dolgot. Szóval most helyezkedjétek el kényelmesen, rakjátok be valami kellemes zenét, nyomjunk egy szellemi előjátékot. Aki ismeri valamennyire az eddigi cikkeimet, megszólalásaimat, az talán tudja, hogy elvakult RE-fan vagyok. Pontosan ezért nagyon fontos, hogy a lehető legjobban visszaadjam a tapasztalataimat anélkül, hogy elvinne magával az a régi szerelem, ami még mindig megszádit, ha rajongásom tárgyáról van szó. Amolyan Héja-nász az avaron-szerű kapcsolat ez, nyilván pontosan tudom, hogy hatodszor is (illetve sokkal többször, hiszen ott a *Zero*, az *Operation Raccoon City*, a *CODE: Veronica*, az *Outbreak*, a *The Darkside* vagy az *Umbrella Chronicles*, a *Dead Aim*, illetve az imádott *Revelations* 3DS-en) rohanok az első hívószóra, boldogan csengetem ki a pénzt a kasszájánál, futok haza, belevetem



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Röviden A Capcom népszerű túlélő-horror sorozatának legújabb része, amely már sokkal inkább egy TPS akciójáték, mellőzi a korábbi kaland- és horrorelemeket.
Megjelenés
2012. október
PEGI 18+

magam a Capcom nem túl romantikus álomvilágába, a végén pedig kicsit szomorúan elkezdem várni az újabb részt. Talán a *Resident Evil 4* volt az utolsó (holott a zombifetisizmusom alapvetően a járkálók felé dönti a mérleget, de itt érdekes volt az újítás), ahol még éreztem valamit a magával ragadó hangulatból, azóta sokat veszítettem lelkesedésemből, és ezzel minden bizonnyal nem vagyok egyedül. Az *Operation Raccoon City* végképp bebizonyította, hogy a teljesen TPS akciólövöldére butított *Resident Evil* nem lehet nyerő, ennek ellenére azért volt bennem egy erős, izgalommal elegy szorongás amiatt, hogy mi újít majd a hatodik rész, és az első nagy játszható előzetes lemezét tolvaj nem is oldódott fel a szorongás.

NEKED A PIAC MONDJA MEG, HOGY KI VAGY

Sajnos a helyzet az, hogy korábban éppen az egyébként zseniális *Revelations* kapcsán motyogta a Capcom, hogy a nagy konzolok birodalmában már nem éri meg pusztán túlélő-horrorban gondolkodni, és pont a *Call of Duty* szériát hozták fel példának. A cég nem is nagyon titkolta, hogy a *Resident Evil 6*-ból hét millió példányt szeretnének eladni (nagy fogadást azért nem kötnék arra, hogy ez össze is jön nekik), ez pedig már a tömegek imádott *CoD* univerzuma felé kacsintgat nagyság terén. Nem véletlenül írtam a cikk bevezetőjében, hogy a piac a „Lövölde tér” felé vette az

irányt, a rétegjátékok közönségét kiszolgálani már nem egyetlen bejáratott cím feladata. Anyagi szempontból ez a folyamat teljesen érthető, erre van igény, a casual plebs nem szeret agyalni, amit meg nem értenek, azt el kell pusztítani ugyebár. Sekélyes és elszomorító felismerés ez, de nem akarok a végtelenségig moralizálni a problémán, csak már egyre terjedelmesebb előzetesem elején jelezni kívánom, hogy nincs többé túlélő-horror. Van viszont akciósított zombikkal tűzdelt, adrenalinidús rohángálás, végtelenségig csöbben vitt és szkriptelt játékmenet, izgalmas sztori, fordulatossá cselekmény. Jó is, rossz is. Csak azt kell közben meggyászolni, hogy tényleg vége kamaszkorunk (mármint az enyém, de hát jól esik ilyenkor a költői többes, ha már arról van szó, hogy öreg vagyok) egyik meghatározó stílusvilágának, az *Alone in the Dark* által életre keltett kaland-horror fúzióának. Nyeljük vissza könnyeinket, sok a dolog, indul az első tesztkör.

ELŐZETESBEN A ZOMBIKKAL

Arról már az előző GameStar magazinban is olvashattatok, hogy a *Dragon's Dogma* játék mellé csomagolta be a Capcom az új *Resident Evil* játszható demóját, amelyet természetesen mi is kipróbáltunk. Már akkor kaptunk egy kellemes összképet, de a nemrég befutott preview lemez lényegesen többet mutatott a demónál: mind a három nagy történetből két-két fejezet volt játszható közel 10-12 órá



”EZ NEM IGAZÁN AZ AZ ÚT, AMIT A RÉGI KÖZÖNSÉG PILLÁIT REBEGTETVE, PACSIRA EMELT TENYÉRREL FOGAD.; HA TE MONDOD FELIRAT ROSSZUL LÁTSZIK

összjátékidővel, aminek alapján már lehet vonni bizonyos következtetéseket a nagy egészre vonatkozóan. A grafika is fejlődött kicsit a demóhoz képest, tehát aki jelenleg a még zárt demó miatt fanyalog éppen, annak jó hír lehet, hogy már most szebb lett a látványvilág, bár azért a PC-s verziót szívesebben láttuk volna (főleg akkor, ha a Capcom ezúttal komolyabban veszi a portolást, de ezt sajnos nem állíthatjuk).

Tehát az első egy-két óra után ott tartottunk, hogy van egy *Resident Evil 5*-szerű látványvilág, kicsit feljavítva és egy *Resident Evil 5*-szerű TPS játékmenet kicsit ütősebb mozgáskultúrával és közelharcra, tehát meglehetősen hamar felködlött a sima folytatás érzése, pedig az ígéretek többről szóltak.

Bennem még erősen élt a kiadó prédikációja arról, hogy ez a rész majd megreformálja jól a szériát, visszatérünk a gyökerekhez, de közben állati akció is lesz, FPS-mániákus és kalandjáték-specialista együtt lovagol el a napsütésbe egymás kezét fogva. Nos, ebből nem lesz a világon semmi – ezt már most elég határozottan ki merem jelenteni. A *Resident Evil 6* szinte minden elemében elődjét idézi, egy kicsit az *Operation Raccoon City* hangulatát és elemeit is beemelve, ez pedig nem igazán az az út, amit a régi közönség pilláit rebegtetve,

pacsira emelt tenyérrel fogad. Utálom, ha egy előzetesbe már spoilernek is becsúsznak, próbálok is minél kevesebb történeti elemet említeni (vagy csak olyat, amely már trailerben is szerepelt), de fontos néhány apróságra kitérnem, így könnyebben átérzitek majd a Capcom stratégiájának problémáit. Van tehát három nagy kampány: az egyikben Leon S. Kennedy egy Tall Oaks nevű kisvárosban néz szembe Helena Harper ügynökkel együtt egy újabb *Raccoon City*-féle, most éppen C-vírusnak nevezett problémával, ráadásul az egész sztori úgy kezdődik, hogy a frissen zombivá avanzsált amerikai elnököt kell leterítenie. Jake Muller (nem mellesleg ő Albert Wesker fia) történetében Sherry Birkin tér vissza (a *Resident Evil 2*-ben ő volt a megmentendő szőke kiscsaj), aki már a kormány szolgálatában tevékenykedve azért megy el a zsoldosként rosszkedő fiatalemberhez, mert ő az egyetlen, akire nem hat az új C-vírus, így az ő vérével lehetne megmenteni a világot. A helyszín Edonia, egy kelet-európai ország, ahol elkésredett harcot vívnak a Chris Redfield vezette B.S.A.A csapatok a fegyveres zombik és a kicsit táposabb mutáns szörnyek ellen.

A harmadik nagy kampányban Chris Redfield visszatér, a Jake Muller sztori-



HA TE MONDOD

Ellichiro Sasaki, a *Resident Evil 6* rendezője: „A hangok nagyon fontosak. Azt ajánlom, hogy fülessel, magas hangerőn játsszátok a játékot, hogy a legjobb élményt kaphassátok.”

AHÁNY EMBER, ANNYI HUD

Változott egy kicsit a *Resident Evil 6* menürendszere. Minden karakter egyedi HUD-ot kapott, nem túl meglepő módon a képernyőről leolvasható információk (egészség, fegyver, lőszermennyiség, stamina) egy okostelefon kijelzőjét idézik, így Leon, Chris és Jake sztorijában is más-más megjelenést kapnak. Amikor megállítjuk a játékot, a karakter megáll, letérdel és a menürendszer egy teljes képernyős telefonképernyő formájában ugrik fel.



ből ismert edoniai vérfürdő után Kínában zúrbe keveredik Piers Nivans oldalán (szintén B.S.A.A katoná): Lanshiang utcáin elszabadul a vírus, a cél pedig itt is már csak a túlélés marad. Mind a három kampány külön játszható szerencsére, de a történetek több ponton is találkoznak, s ha mindet megismerjük, akkor láthatjuk csak az egész képet (egy kicsit az Aliens vs. Predator ugrott be erről; szeretem az ilyen történetmesélést).

A kaland tehát adott, a Capcom pedig azt ígéri, hogy kétszer olyan hosszú játékra számíthatunk, mint az előző rész esetében – akár harminc órányira is. Ha azt nézzük, hogy az előzetes verzióba sikerült több mint tíz órát belerakni, akkor nincs túlzás, tartalmas játékot kapunk. De milyen lesz a tartalom?

REGI-ÚJ JÁTÉK MENET

Egyértelmű, hogy a Capcom erősen filmes irányba viszi a történetet, a három független kampány közösen alkot egy nagy egészet: a szereplők összetalálkoznak, kapcsolódnak, feszültség alakul ki köztük (Chris és Leon ugyebár a trailerben is egymásnak szegezi a fegyvert, ami azért felfuttatta az ember szemöldökét). Csak az átvezető vi-

deók mennyisége (több mint négy óra) azt feltételezi, hogy a *Resident Evil 6* fordulatos sztorit kíván nyújtani a rajongóknak, azoknak is, akik már nem tudják, milyen érzés is volt egy hatalmas kúrián bolyongva keresni az Alpha és Bravo Team elveszett tagjait, és ahol a dramaturg olyan szörnyű volt, hogy a Barátok közt bármelyik dupla epizódja faulknéri magasságokba ér hozzá képest.

A korai tesztverzióban is érezhető már ez a történetvezetés: egy rövid tutorial pálya keretében (ami előremutat az időben, Leon és Helena már Kínában szerencsétlenkedik) megismerhetjük az irányítást, örülhetünk a visszatérő zombiknak, aztán máris jön a mély és paráztató hangon bemondott *Resident Evil Six* főcím, és választhatunk kampányt vagy akár multiplayer módot – de erről majd később. Mind a három kampány erős kezdéssel nyit: Leon éppen le-puffantja a rothadó elnököt, Jake rájön, hogy a zsoldos haverok a vitaminnak hitt injekciótól zombivá változnak, csak ő nem, Chris pedig egy kocsmában feledi bánatát, amikor társa eljön érte, hogy visszarángálja a csatatérre, mivel fél Kína éppen élőhalottként zabálja fel a másik fél Kínát.



HA TE MONDOD

Masachika Kawata, a *Resident Evil: Revelations* producere: „A felmérések alapján a túlélő-horror játékok piaca túl kicsi, főleg olyan műfajhoz mérten, amit a *Call of Duty* képvisel. Egy ilyen stílusú *Resident Evil* nem tudna elég jó számokat hozni.”

MINTHA EGY MARATONI MOZI LENNE

A Capcom büszkén jelentette be nemrég, hogy a *Resident Evil 6* sztorija olyan erős lesz, hogy 255 percnyi átvezető videó várja majd a kedves felhasználót játékmenete során. Ez egyébként önmagában több, mint az előző két epizód videós anyaga együttvéve (ott összesen kb. 200 perc mozgóképről beszélhetünk). Heves fejszámolás után kijelenthető, hogy ez több mint négyórás kökemény *Resident Evil* sztorit jelent – nem hangzik rosszul.

Egy percre sem unatkozik a játékos, folyamatosan történik valami, a videóknál sokszor QTE kihívások elé nézünk – ezt ugyebár még annak idején a Dreamcast népszerű *Shemue* játéka fejlesztette tökélyre, de a *Resident Evil 6*-ban nem igazán sikerült jól megvalósítani. Először persze még vicces, hogy ha elkap egy zombi, akkor tekergetni kell az analóg kart a kontrolleren, vagy bármilyen látványorgia közben a hirtelen felvillanó gombokat egymás után nyomogatni (ha elrontjuk, akkor halál van, tehát nem lehet elbambulni egy fél percre sem), de idővel ez nagyon repetitív és frusztráló lesz. Ilyenkor jól jöhet a legalacsonyabb nehézségi fokozat, ahol minden QTE feladatot megold helyettünk a gép (igen, mondhatni ez is a casual rétegnek célzott segítség: gyertek, srácok, majd mi játszunk helyettetek, azért is jár achievement, ha megnézték egy videót és nem folyik a nyálatok a padlóra). Emellett persze visszatér a már megszokott TPS játékmenet is, amelyben most nagyobb szerepet kap a közelharc. Már nemcsak akkor üthetünk-rúghatunk, ha felvillan a képernyőn a gyorsparancs, bármelyik karakter szabadon csapkodhat a levegőben, de egyéb akrobatikus mozgásra is lehetőség nyílik, mint például vetődésre, majd hárton fekvő lövöldözésre. Lényegesen nagyobb szabadságot kapunk, de természetesen az

itt beágyazott QTE pillanatoknak is van értéke, ugyanis ha jó időben nyomjuk meg az adott gombot, akkor látványos kivégzések formájában tekinthetjük meg, ahogy hőseink pankrációs mozdulatokkal pusztítják el a kiválasztott élőhalottat. Ez mind szép és jó, de a pusztítás szabadságáért fel kell adni a játékmenet szabadságát: gyakorlatilag egyetlen csőben megy előre a játékos, szinte soha nem kell valóban felmérni, bejárni egy adott pályaszakaszt, nem szükséges visszatérni korábbi helyszínekre, hogy megoldjunk egy feladványt. A *Revelations* egyik nagy előnye volt, hogy sikeresen vissza tudta hozni a régi játékok hangulatát egészen új környezetben: szabadon bejárható területeket, fejtörőket, zárt ajtókat adott, ezt a *Resident Evil 6* teljesen kigyomláta. Itt csak menni kell előre, még egy *Skyrim*-szerű marker is folyamatosan ott van a képen, nehogy a kis degenerált felhasználó (aki feltehetően szívószállal issza a tökfőzeléket és háttal ül a tévének, mert azt hiszi, hogy a falra vetíti a képet) véletlenül elakadjon egy sötétebb sarokban, vagy elbizonytalanodjon két szomszédos ajtót látva, hogy merre is kell menni pontosan. Jake és Chris története gyakorlatilag egy akcióorgia; látványos, durva, mozgalmas, még a *Resident Evil 5*-nél is lebutítottabb

lövölde. A Capcom ugyebár azt ígérte, hogy emellett azért a Leon kampány majd a régi rajongóknak kedvez, de ahogy említettük, ez egyszerűen nem igaz. Bár a helyszín és a hangulat valóban a régi *Resident Evil* (főleg a 2-3) atmoszféráját idézi, de semmi más különbség nincs az 5-höz képest. Itt is csak menni kell előre, kicsit később kezdődik az akció, de ettől még ugyanaz a henteles vár ránk. Az első logikai feladvány körülbelül a 75. percben jön szembe, és itt is csak annyi a teendőnk, hogy egy templomban a megfelelő helyre helyezünk szobrokat – amelyeket ráadásul le sem tudunk tenni addig, amíg karakterünk el nem olvas egy táblát a falon, ahol le van írva, hogy csak akkor nyílik meg a titkos ösvény, ha a megfelelő helyre tesszük le a szobrokat. Nem tudom, hogy érezhető-e pontosan az a százalomra méltó együgyűség, ami ebből az egészből árad, de higgyétek el, nagyon megalázó. Ráadásul a történet is csak annyival izgalmasabb, hogy Helena nem hajlandó elárulni nekünk, mi folyik itt (azt sem tudjuk, hogy kerültünk Tall Oaks városába). Két óra nettó játékidő után sem tudunk meg semmit a kezdő képsorok előzményéről, okairól, csak lödörgünk elveszve egy olyan nővel, aki elvileg tud egy csomó dolgot, csak még kéreti magát. Mennyire élet-szerű ez?



Előzetes

RESIDENT



UMBRELLA ESERNYŐ AZ ELŐRENDELŐKNEK

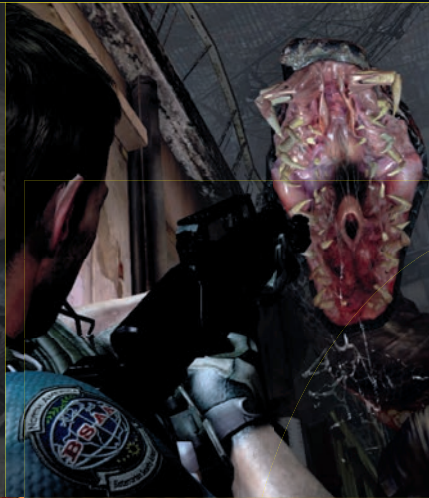
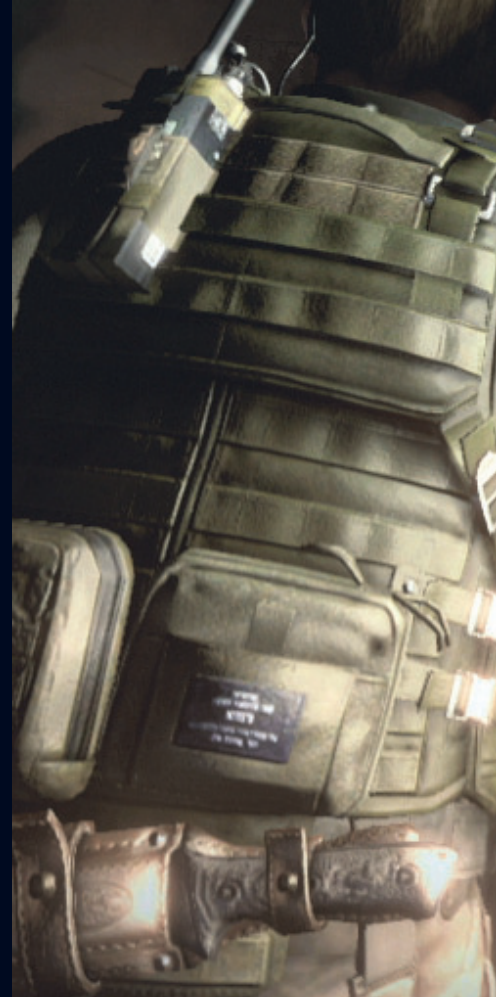
Az Umbrella esernyő elsőre viccesen hangzik, de természetesen a *Resident Evil*-rajongók pontosan tudják, hogy itt a szívtelen, víruspumpáló nagyvállalat logójáról van szó, amely (adta magát az ötlet) most egy esernyőn kapott helyet. Azok az előrendelők, akik a Capcom saját online boltjából (shop.capcom.com) vásárolják meg a játékot, ajándékba kapnak egy darabot a pofás ernyőből, de persze külön is megvehető közel 17 dolláros áron, ha esetleg ezen múlik a boldogság.

ARANY HELYETT TAPASZTALAT

Egy érdekes újítás azonban szemet szűrt a játékmenet során: az arany helyét az úgynevezett Skill Points rendszer vette át. Ez ugyebár a negyedik rész újítása, amiben aranyért tápolhattuk eszközeinket, itt most inkább képességeket vehetünk. Nincs már rohángáló kereskedő, nem vásárolhatunk új cuccokat, csak találhatjuk őket, és csak a fejezetek között válthatjuk be a pontokat új képességekre. Tehát nem a fegyverek fejlődnek, hanem hősiünk képességei, aki ezektől erősebbet üt, gyorsabban tölt újra, vészhelyzetben nagyobb a sebése, hatékonyabban fizet adót, a perem alól is kiszedi a szennyeződéseket, jobb a nedvszívó képessége. Ez a rendszer működik, bár játék közben továbbra is vicces, hogy az éppen elhalálózott és buborékolva elpárolgó szörny- és zombitemek helyén egy méretes szoborcska marad, amelyet felvéve tapasztalatpontokkal leszünk gazdagabbak – de hát az arannyal sem volt ez másképp. Szintén megmaradtak a felvehető töltények, különböző hatással rendelkező gránátok, elvéve megtalálható fegyverek, s persze a zöld és piros növények,

valamint a spray formájában magunkra fújható gyógyító erő, amit a Gyurcsók-féle tévés kuruzslók is szoktak nyomni a kerületi kábeltevéin.

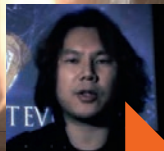
Maga az inventory is megváltozott: már nincsenek ládák ugyebár, csak egy vízszintesen lapozgatható termékskála, ami által kombinálhatjuk, elajándékozhatjuk (vagy eldobhatjuk), illetve gyorsgombhoz rendelhetjük az adott cuccokat. A mentéssel pedig nem kell külön bajlódni, checkpoint-alapú rendszer vette át a régi írógépes megoldások helyét, így (sajnos) már azon sem kell aggodunk, hogy csak egy mentési pontig el tudjunk vánszorogni valahogy, mielőtt végleg elfogy az életerőnk. Ha ehhez még hozzátesszük, hogy a karakterek szakaszosan sérülnek, tehát egy bizonyos életerőmennyiséget idővel regenerál az illető, akkor máris ott vagyunk, hogy a következő *Resident Evil*-re már FPS szintű gyógyulás jóslható. Elég lesz három zombiharapás után elbújni kicsit a spájzban, és máris kicsattanó formában folytathatjuk kalandjainkat. Ugye megmondtam, hogy a túlélő-horror kifejezést valóban el lehet felejteni?



Közösségi élmény – egyszerre négyen a gépesített mutáns ellen

MIRE SZÁMÍT- SANAK A PC-SEK?

Sajnos arról még lapzártánkorig nem lehetett semmit sem tudni, hogy mikor is várható a *Resident Evil 6* PC-s verziója, de már a neten feltűntek (még meg nem erősített) infók arról, hogy milyen gép is kell majd hozzá. A minimum követelmények között CPU szinten egy Pentium D 3 GHz vagy egy Athlon LE-1660 merült fel, GPU-nak legalább egy GeForce GT 520 vagy Radeon HD 4550 javasolt, 2 GB RAM és 10 GB tárhely pedig kötelező az alapszintű zombihiteléshez. Természetesen a PC-s verziót külön teszteljük majd, akkor többet is megtudhatunk arról, hogyan is fut majd a port (reméljük jobban, mint az előző).



HA TE MONDOD

Hiroyuki Kobayashi, a Resident Evil 6 producere:
„A játékosok visszajelzései miatt kerütek vissza a zombik. De azért csavartunk rajtuk egyet, így nem olyanok lesznek teljesen, mint amire számítana az ember”

EGYEDÜL NEM MEGY

Sokan mondják, hogy a *Resident Evil* sorozat lényege pont az volt, hogy az *Alone in the Dark* hangulatát becsomagolta egy misztériumok nélküli köntösbe, ahol csak attól kellett rettegni, hogy a zombinyál mikor csöppen a nyakunkba. Ehhez pedig az kellett, hogy a főszereplő egyedül legyen, ettől vált félelmetessé az egész. Nem feltétlenül osztom ezt a véleményt, hiszen a coop játékmenet is lehet paráztatós; nekem a *Left 4 Dead* is az volt, pedig ott aztán tényleg semmi másról nem lehetett szó, mint a minél durvább mézslárlásról közösségi alapon.

Itt az egyjátékos módban is velünk van a partner – sajnos az MI egyelőre nem tűnik túlságosan hatékonyaknak, így talán jobb is, ha eleve ketten állunk neki a játéknak. Külön jó, hogy osztott képen, helyi hálózatban és online is lehetőségünk nyílik erre, ráadásul a játék elején még azt is beállíthatjuk, hogy csak mókából, pontokra vadászva vagy a történetben elmélyedve szeretnénk társat választani, ha esetleg nincs haver a páros mókához. Ami még ennél is érdekesebb, hogy azokon a pontokon, ahol a sztorik fedik egymást, akár egyszerre négyen is összekapcsolódhatnak (ilyen a Chris-Leon vagy a Jake-Chris összefonódás), amikor már csapatban gondolkodva mehetünk neki a komolyabb harcoknak. Szerencsére a megvalósítás sokkal jobbnak tűnik már elsőre is, mint az *Operation Raccoon City* esetében – lehet taktikázni, egymást segíteni, és bár a klasszikus hangulatnak nyoma sincs, az új élmény azért kárpótolja az embert. Ha

pedig sikerül lenyomni az aktuális hordát, főlenséget, akkor mindenki megy szépen a maga dolgára, viszi tovább a saját történetét. Ez a megoldás szerintem nagyon is hasznos, mert ha már sikerült akciójátékot farigcsálni a sorozatból, legalább lássuk a jó oldalát is. Természetesen a Mercenaries mód sem maradhat ki a multis kínálatból, itt a szokásos csapatos zombigyilkolás futtatható időre. Sajnos online nem tudtuk még kipróbálni a lehetőségeket, majd a tesztelésnél jobban belevetem magam a közösségi öldöklés részleteibe.

MIÉRT VÁRÓS MÉGIS?

A három kampány elejét megismerve összességében azért kijelenthető, hogy a *Resident Evil 6* mozgalmas, hoszszú és izgalmas játék lesz. Minden hibájával együtt hozza azt a szintet, amit a Capcom elvárhat a megújított stílustól. Vizuálisan nincs ok panaszra (a screen tearing jelenség sajnos nálunk erősen jelen volt, de ez kijelzőtől is függ), a hangulat pont attól jó, hogy egy percig sincs pihenés, még soha nem láttunk ennyire változatos helyszínekből álló játékmenetet a sorozatban, és persze a történetvezetés sem hagyja nyugodni az embert. Rövid nem lesz a játék, ez már biztosra mondható, a sokféle ellenség pedig változatos kihívásokat rejt. Még a zombik is képesek meglepni az embert, néha felgyorsulnak, ránk rontanak, több lépés távolságból ugranak, Kínában már fegyvert is használnak, folyamatosan mutálódnak, félelmetes, repkedő szörnyekké változnak, Kelet-Európában pe-

dig J'avo néven még erősebb mutánsokként szállnak velünk szembe, akik képesek folyamatosan átalakulni, csápokkal megragadni, sebezhetetlen testrészeket növesztetni. A régi hőrgős, császkáló élőhalottak és a *Resident Evil 5*-ből ismert folyamatosan pofázó, szervezkedő, esz-közhasználó lények keverednek itt, ehhez pedig még olyan szörnyek társulnak, mint egy hatalmas őriáskigyó vagy az Ustanak néven futó Tyrant-szerű főrmédvény, akivel rendesen meggyűlik majd a bajunk.

Nagyon komolyan vették azt, hogy ne legyen unalmas a felhozatal akár a helyszínek, akár az ellenfelek terén, de sajnos a teljesen kiszámítható ijesztgetés, a sablonos megoldások és a klasszikus kalandjáték miskaróltatása lerontja az egyébként nagyon is ígéretes összképet. Akarom, hogy a végső verzió többet adjon, magával ragadja az embert, de amit eddig láttam, az kevés lesz ehhez. Ha viszont egy filmes hatású agyatlan hentesparádé az, amit keres az ember, megfejelve egy kellemes kis apokalipszissel, akkor nem lehet oka panaszra. A *Resident Evil* név azonban mást ígér, másról szól, nem a játéknak kellene a mozik irányába mennie. Egyszer valahogy fel kell majd oldani ezt a konfliktust, mert ha végül Milla Jovovich is megjelenik a játékban, én hangosan és nyíltan elbögöm magam. Akármilyen erőhejes is, van esély erre.

HP

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/resident-evil-6

Cartman és bandája

SOUTH PARK:



INFO

Kiadó **THQ**
Fejlesztő **Obsidian Platform**
PC, Xbox 360, PS3
Röviden A régi RPG-k hangulatát idéző 2D-s szerepjáték az örök negyedikesek aktív közreműködésével.
Megjelenés **2013. tavasz**
PEGI 18+

AZ IDEI E3-RÓL MINDEN ELMOND-HATÓ, CSAK AZ NEM, HOGY TELE VOLT MEGLEPETÉSEKKEL. Igaz, volt egy-két cím, ami megdobogtatta a szívűnket, összességében mégis inkább a bombabiztos folytatások uralták a placcot, újdonságot kevesen mertek bevállalni. Ennek okaként a konzolgeneráció-váltást jelölték meg, melyre majd előrukkolnak valami egyedivel (persze mindenki tudja, hogy az a valami szép lesz ugyan, de nem egyedi). Akadt azonban egy cég, amely dacolva a trendekkel, merész húzásra szánta el magát. Az Obsidian készülő *South Park* játékaról már december óta pusmognak szakmai berkekben, az idei E3 volt azonban az első olyan nyilvános kiállítás, ahol a fejlesztők megmutatták a kiválasz-

tottaknak ezt az egyedülállóan mondható szerepjátékot. A bejelentésre a Microsoft sajtótájékoztatóján került sor, ahol az animációs sorozat két főjeje, Matt Stone és Trey Parker vezette fel a játékot a maguk szokásos, humoros módján. Érdekes volt látni, hogy ez a két arc milyen könnyedén csavarta az ujjja köré a főként gamer újságírókból álló hallgatóságot, és lopta el a sőt a Microsofttól. Kétség kívül ez volt az egész konferencia legszórakoztatóbb része, még akkor is, ha látványban messze alulmaradt a *Halo 4* vagy a *Splinter Cell: Blacklist* képi világától.

SOUTH PARK VÉGVESZÉLYBEN

Az már az első képsorok lepergése után érezhető volt, hogy itt nem egy szokványos folytatásos teleregény szerepjátékosításáról van szó, ez va-

lami igazán egyedi darab lesz, amire még évek múlva is emlékezni fogunk. A *South Park* világában játszódó RPG-ben a játékos az újfíú, aki szü-leivel éppen most költözött a kisvárosba. Tőlük kapjuk meg első komolyabb küldetésünket, ami nem más, mint a város felfedezése és új barátok szerzése. Hogy erre igazából mi szükség van? A válasz nagyon egyszerű: a szülők éppen a frissen berendezett hálószobában szeretnének „birkózni”, és nem akarják, hogy bárki megzavarja őket ebben a fontos tevékenységben. A haverkodás azonban egy ilyen kisvárosban, mint *South Park*, nem egyszerű, az itteni gyerekek nem szívesen fogadják be az újoncokat. Ez alól egyedül Butters a kivétel, aki talán a legnagyobb lúzer a városban. Ő visz el minket a varázsló, vagyis Eric Cartman királyságába, ami igazából a há-



MÉG ITT, A JÓVAL LAZÁBB EURÓPÁBAN IS KIVERI A BIZ-TOSÍTÉKOT ÉGY-ÉGY OLYAN EPIZÓD, AMIBEN JÉZUS VAGY ÉPPEŒ A SÁTÁN A FŐSZEREPLŐ

THE STICK OF TRUTH

zuk hátsó udvara. Ez persze nem akadályozza meg Cartmant abban, hogy kikiáltssa magát vezérnek, és folyamatos trágár beszólásokkal keserítse meg a leendő hősök életét. Már a névválasztás is egy vicc, mivel hiába adunk meg bármilyen hangzatos nevet karakterünknek, Cartman nem egyszerűséggel csak a Douchebag titulust hajlandó elfogadni. Azt azért nagyon remélem, hogy a készítőik egy külön küldetés keretén belül lehetőséget adnak majd a névváltoztatásra, hiszen ki szeretne „személtáda” néven szerepjátékos karriert befutni? Cartman csapatában nincs helye az ingyenélőknek, szóval nekünk is

választanunk kell majd valami menő foglalkozást. A választható klasszok jelen állapotban a tolvaj, a mágus, a pap, a harcos és a zsidó. Igen, jól olvasta mindenki, a szerepjátékok történelmében először a zsidók játszható karakterek lesznek, természetesen a jó oldalon. Amolyan szerzetesbe oltott paladinokként szerepelnek az a különleges képességgel, hogy minél kevesebb az életerejük, annál keményebben küzdenek. Amolyan „nagy kockázat, nagy nyereség” elven működnek – Eric Cartman kissé bomlott agyából pattant elő az ötlet. Ő adja nekünk az első küldetéseket is, melyek szakítanak a megszo-



SOUTH PARK JÁTÉKTÖRTÉNELEM

SOUTH PARK – 1998

Roppant gyenge és ötletlen FPS, melyet egy óriási meteor és mutáns pulykák fenyegettek. Négy karakter közül választhatunk, minden pályán felvehetünk új fegyvereket, de ez nem mentette meg a játékot a totális bukástól. Egy feketepont az Acclaimnek (ő volt a kiadó).

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK – 1999

Minijátékok és South Park kvíz-kérdések gyűjteménye. Összesen 23 meglehetősen béna minijátékban kellett részt vennünk a barátainkkal együtt, mivel csak multiban volt játszható. Ismét egy nagyon gyenge próbálkozás az Acclaim részéről, újabb feketepont.

SOUTH PARK RALLY – 2000

Az Acclaim harmadik, s egyben szerencsére az utolsó próbálkozása a sorozattal. *South Park* polgármestere kitalálta, hogy a lakók rendezzenek egy autóversenyt a városban, ahol mindenki azzal a járművel szerepelhet, ami a legközelebb áll a szívéhez. A gyenge kivitelezésnek köszönhetően ez is óriásit bukott.

SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY! – 2009

Kilenc évvel az Acclaimes borzalmak után ez az első *South Park* játék, ami ráadásul jó is lett. Tipikus tower defense, ahol nemcsak a védelemre kellett koncentrálnunk, hanem bizonyos karaktereket is harcba vihetünk a támadók ellen. Ez már egészen jó értékeléseket kapott, érdemes kipróbálni.

SOUTH PARK: TENORMAN'S REVENGE – 2012

Újabb XBLA-s *South Park* cím, de sajnos ez is csak közepes értékeléseket kapott. A sztori Cartman xboxos merevlemezének ellopásával indul, a négy főszereplő ezután téren és időn keresztül üldözi a tolvajt, hogy visszaszerezzék Cartman értékes adatait.

Előzetes

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

kott „ölj meg 5 patkányt” RPG klisékkel, inkább arra koncentrálnak, hogy szerez- zük be Cartman kedvenc kínai kajáját a közeli étteremből. Mielőtt nekifutnánk en- nek a komoly küldetésnek, támadás éri Cartman királyságát, ahol heroikus küz- delemben alulmarad a hősök csapata, s az ellenség elragadja Cartman kezéből az Igazság Botja nevű nagy erejű varázstár- gyat. Ezután persze változik a terv, a kí- nai kaja helyett a cél a varázstárgy vissza- szerzése lesz, bármi áron.

EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI ERIC CARTMANÉRT

A sztori és a cselekmény középpontjá- ban természetesen a sorozat negatív fő- szereplője, a dagadt Eric Cartman áll. Sze- ret mindent kézben tartani, s mindenhez van egy maró gúnyval átítatott megjeg- zése. A fejlesztők szerint a karaktereinket számtalan módon testreszabhatjuk majd, kezdve a kinézetétől egészen a ruházatáig. Az egyedi karakterkinézethez természe- tesen egyedi animáció és hang is tartozik, erről az a 15 évnyi adatbázis gondoskodik, amit a South Park készítői az Obsidian rendelkezésére bocsátottak. Az eddig lá- tott fejlesztések egy egészen egyedülál- ló játékot eredményeztek, sokak szerint teljesen olyan játszani a *Stick of Truth*-tal, mintha a tévésorozatot néznénk. A játék alapötletét a hatodik évad egyik epizód- ja adja, amikor Cartman és csapata azt a küldetést kapja, hogy vigyék vissza a Gyű- rűk ura második részét, de a véletlenek szerencsétlen összjátéka folytán össze-

cserélik minden idők egyik legkeményebb pornókazettájával. A többi el lehet kép- zelni, de aki teheti, nézze meg, valami ha- sonló agyament humorra lehet számítani a játékban is.

ERIC CARTMAN ŐSELLENSÉGEI

Aki ismeri a sorozatot, jól tudja, hogy Eric Cartman inkább ellenségeket, mint ba- rátokat gyűjtött magának az elmúlt 16 évadban. Megtalálhatók közöttük a vörös hajú gyerekek, a törpék, a hippik, a mo- torosok és a metroszexuális rákemberek. Cartman nem válogat az eszközök között, ha ellenségeiről van szó, de azok sem kí- mélik őt. Az E3-as bemutatóban egy te- metőben kellett megküzdenünk egy csa- pat vámpírkölyökkel és a hozzájuk tartozó fővámprárral. A korai *Final Fantasy* sorozatokra emlékeztető 2D-s harc egészen jól működik, a retró érzés nagyon gyorsan átjön a harcrendszeren. Mi irányítjuk az összes karaktert, de nemcsak parancso- kat adhatunk, hanem a QTE (Quick Time Event) mozdulatsorokat is nekünk kell tö- kéletesre időzíteniünk. Abban az esetben, ha ügyesek vagyunk, extra sebést vihe- tünk be vagy tökéletes védelmet építhe- tünk fel ezekkel a minijátékokkal. Akkor sincs nagyobb katasztrófa, ha ügyetlenek vagyunk ezekben a részekben, simán végigjátszható a játék nélkülül is, mondjuk egy kicsit unalmasabb. Az ellenfelek le- győzése után különféle fegyvereket, páncélokot és varázsitálokat szedhetünk fel a harctéren. Ne gondoljunk azonban *World of Warcraft* kidolgozottságú tárgyrend-



HA TE MONDOD

Matt Stone és Trey Parker: Hány- szor gondoltuk azt egy-egy South Park rész közben, hogy mennyire szeretnénk ezt olyan tévén nézni, melyhez az a mobil van hozzákap- csolva, melyet a tablet irányít, ami a sütőhöz van kötve, miközben a hűtőszekrényben ülünk.



A SZEREPJÁTÉKOK TÖRTÉNELMÉBEN ELŐSZÖR A ZSIDÓK IS JÁTSZHATÓ KA- RAKTEREK LESZNEK, TERMÉSZETESEN A JÓ OLDALON



szere, a *South Park* RPG-ben örülünk annak, ha találunk egy fakardot vagy egy mezei műanyag sisakot. Ezeket persze később felturbózzhatjuk, adhatunk hozzájuk elementáris mágiát, de persze csak módjával. Külön kategóriát képviselnek az idézések, melyekkel a sorozat legviccesebb mellékszereplőit hívhatjuk segítségül. A vámpírkölykök ellen sikerrel lehetett bevetni Cartman lángoló szellentését, de a fővámpír folyamatosan újraélesztette az elhamvadt gyerekeket, így kénytelen volt alkalmazni a legvégső fegyverét, Mr. Slave megidézését. Felőtt olvasóink bizonyára ismerik Mr. Slave karakterét, jó néhány részben szerepelt, szóval el lehet képzelni mit művelt a fővámpírral.

STONE ÉS PARKER KÖZBELÉP

Az eddigi *South Park* játékok nem arattak osztatlan sikert, sőt, ha stílszerű akarok lenni, ropant bénák lettek. Tipikus licenccjátékok voltak, melyekben nyoma sem volt az eredeti sorozat szellemiségének. Ez mondjuk nem is csoda, hiszen a régebbi kiadások többségéért az a megboldogult Acclaim felelt, aki jó néhány filmes licenccen erőszakot tett, kevés sikerrel (ez volt az egyik oka annak, hogy ilyen dicstelen véget értek). A gond az volt ezekkel a játékokkal, hogy a licenc beszerzése után a fejlesztők nem vették a fáradságot, hogy konzultáljanak Matt Stone-nal és Trey Parkerrel. Ez utólag visszanevezve hatalmas hibának bizonyult (Matt és Trey többször is nyilvánosan kritizálta ezeket a játékokat a bánáságuk miatt), és ezt a baklövést az Obsidian nem szándékozott elkövetni. Egyenesen a *South Park* készítőihez mentek, velük egyeztetették le a jogi dolgokat. Stone és Parker már rögtön az elején kikötötte, hogy csak akkor hajlandók érdemben foglalkozni a játékkal, ha az 100%-osan igazodik az eredeti alkotáshoz. Szó sem lehetett semmiféle csicsás 3D motorról és grafikai hókuszpókuszokról. Ragaszkodtak a 2D-s megvalósításhoz, egyálta-

lán nem érdekelte őket, hogy jelen pillanatban melyik grafikus motorra gerjednek a játékosok. Ennek köszönhetően a játék gépigénye is meglehetősen baráti lesz, egészen biztosan nem kell új VGA-kártyát vennünk a futtatásához. Ennek az irányvonalnak hála a fejlesztők nem bújhatnak a grafika mögé, kénytelenek lesznek oda-tenni magukat történet és játékmény vonalon. Ezt a lépést személy szerint csak üdvözölni tudom, túl sok olyan játék jelent meg az utóbbi években, amely a külalakkal próbálta meg elfedni a belső hiányosságokat.

Stone és Parker folyamatosan figyelemmel kísérik a játék fejlesztését, ráadásul a történet nagy részét is ők írják, szóval fel lehet készülni a sorozatban megszokott piros karikás humorra. Ráadásul meglehetősen rugalmasak is, hiszen az ésszerű dolgokban hajlandók változtatni. Jó példa erre a térképezés, hiszen egy szerepjátékban a térkép rendkívül fontos szerepet játszik, de a tévésorozatban eddig soha nem volt arra szükség, hogy megmutassák, pontosan merre található a városban az általános iskola vagy a polgármesteri hivatal. Most viszont elkészül *South Park* teljes térképe, csak és kizárólag a játék kedvéért. Kapunk egy jópofa Kinect-támogatást is, ezáltal bárki beszélhet Cartmannek. Talán ez lesz az első (de reméljük nem az utolsó) játék, mely helyesen használja ki a Kinectben rejlő lehetőségeket.

AZ OBSZIDIÁN EREJÉVEL

Jelen pillanatban mindössze egy maroknyi csapat, mintegy 50 fő dolgozik a játékon. A grafikus motort egyszer már felhasználták (*Dungeon Siege III*), szorgos programozó kezek éppen most dolgoznak azon, hogy 2D-s játék futtatására is alkalmas legyen. Az év elején volt egy kisebb hullámvölgy az Obsidian Entertainment életében, amikor bejelentették, hogy kénytelenek voltak lelélni a sokak által várt next-gen játékokat, minek következté-

Epic gearben azért jóval nagyobb esélyünk van a túlélésre



Köztudott, hogy Stone és Parker maguk is megszállott videojátékosok, ezért számtalanszor feltűnnek ismert játékok a sorozatban. A *Guitar Hero*tól kezdve egészen a *Call of Duty*ig mindent szétoltanak. Egy teljes epizódot szenteltek a *World of Warcraft*nak, amiben alaposan kifigurázzák a tipikus *WoW*-kockákat. Érdekes módon nem találkoztam még olyan *WoW*-ossal, aki ezen megsértődött volna, sőt inkább jól mulattak az őket bemutató kritikán.

ben meg kellett válniuk a csapat egy részétől is. Sajnos néhány embert a *South Park* gárdából is elküldtek, de szerencsére ez nem befolyásolja a fejlesztés ütemét, nincs veszélyben a tavaszi megjelenés. Érdekes módon az Obsidian grafikus művészei mellé külsősöket is fel kellett venni, mivel néhány dolgozónak nagyon nehezen ment a visszalépés 3D-ről 2D-re. Mások meg egyenesen megtagadták a munkát, mondván, az ő értékítéletükkel ellentétben a *South Park* szellemisége. Ez nekünk furcsának tűnhet, de ne felejtsük el, hogy a tengerentúlon az ilyen vallási, szexuális és faji tabukat döntőgető játék még a ma is kényes téma annak ellenére, hogy milliók imádják hétről hétre az új *South Park* részeket. Még itt, a jóval lazább Európában is kiveri a biztosítékot egy-egy olyan epizód, amiben Jézus vagy éppen a Sátán a főszereplő.

CSAK ERŐS IDEGZETŰEKNEK

Ahogy a tévésorozatnak, úgy a játéknak is egészen biztosan lesznek ellenlábasai. Biztos, hogy tabukat fog döntőgetni a humora, s nem ez lesz az a játék, amit a szülők nyugodt szívvel megvásárolnak majd a gyermekeiknek a születésnapjukra. Viszont van egy meglehetősen széles játékosréteg, akit pontosan ez a stílus hoz lázba, s elege van már az egy kaptafára készült sorozatok mindent előntő áradatából. Garantáltan nem lesz még egy olyan játék jövő tavasszal a piacon, mint a *South Park: The Stick of Truth*, s ez egy nagyon jó irányvonal. Remélhetőleg anyagilag szintén sikeres lesz, így a többi nagy kiadó figyelmét is felkeltik ezek az egyedi retró játékok. Tegyük a kezünket a szívünkre: az ilyen játékok viszik előbbre a játékipart, s ezért hálásak lehetünk. Még akkor is, ha ezért cserébe Eric Cartmannek kell mandulás csirkét hoznunk.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/south-park-the-stick-of-truth



A háború a jövőben sem gyerekjáték

ARMA III



INFO

Kiadó **Bohemia Interactive**
Fejlesztő **Bohemia Interactive**
Platform **PC**

Röviden A nem túl távoli jövőbe helyezett katonai szimuláció szabadon bejárható hatalmas játéktérrel, gyalogos, páncélos, légi és víz alatti csatákkal.

Megjelenés 2013 eleje
PEGI 16+

A Z OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRYISIS EZRED-FORDULÓS DEBÜTÁLÁSA UTÁN AZ ARMA SOROZAT VITTE TOVÁBB A KATONAI SZIMULÁCIÓK ZÁSZLAJÁT. Csak a név változott, a fejlesztő ugyanaz, a műfaj rajongói pedig nem követik el azt a hibát, hogy összekeverjék a Codemasters tulajdonában maradt, majd szépen kivézetett franchise egyre halványabb darabjaival (*OF: Dragon Rising*, *OF: Red River*).

EGYENESEN ELŐRE

Nem vitás, hogy korszakváltás előtt állnak az FPS-ek, és ugyanaz a folyamat látszik lezajlani, ami az előző évtized közepén: amikor egyértelművé vált, hogy a játékosoknak elégük van a második világháborúból, a fejlesztők néhány kósza vietnami kísérlet után a modern hadviseléshez fordultak. Most épp a terroristákba és a közel-keleti hadszíntérbe kezdenek beférni az emberek, ezért többen is úgy vélik, hogy érdemes lenne a közeljövőnek

teret adni. Így tesz a Treyarch (*Call of Duty: Black Ops II*), a DICE (*Battlefield 4*), és ezt követi a Bohemia Interactive is, bár a cseheknek érdemes inkább kakukktójásként kezelni, hiszen ők hajlamosak inkább a közönség visszajelzéseire odafigyelni, mint holmi divathulámokra.

Az *Arma III* ennek megfelelően 2035-ben játszódik, amikorra jelentősen átrajzolódik a világ politikai térképe. Az olaj sokkal meghatározóbb, mint valaha, olyannyira, hogy Oroszország és Kína sikeresen zsarolja a fekete aranyban szegény európai országokat, amelyek közül mind többen döntenek úgy, hogy kilépnek a NATO kötelékéből, és inkább Keleten keresnek maguknak szövetségest. Az észak-atlanti szervezet legerősebb európai bástyája, Törökország is elesik, amikor közvetlenül egy pusztító földrengéssorozat után Irán lerohanja. A NATO megtépzott erői az Égei-tenger két szigetén: Lemnoszon és Sztratiszon néznek farkasszemet az irániakkal.



„Csövi! Mennyiért a sziget?”



Az egyszemélyes (ezúttal nincs tervben kooperatív játékmód) hadjárat során többnyire az amerikai Ben Kerry tizedest fogjuk irányítani, de nem lepődünk meg, ha helikopterpilóta és tankparancsnok is megfordulna a kezeink alatt.

Első küldetéseinket még a kisebbik Sztratiszon hajtjuk végre, miközben fokozatosan elsajátítjuk a játék vezérlését a kampányba szinte észrevétlenül beágyazott oktató módnak köszönhetően. Csak ezután kerülünk át Lemnoszra, ami az *ArmA II* erdőségeinek és az *Operation Arrowhead* kopárabb terepeinek egészséges keveréke, félszáz kisebb-nagyobb településsel cirka 300 négyzetkilométeren.

Az, hogy kivételesen nem egy tengeri kijárat nélküli ország területén ténykedünk, olyan jelentős játékmenetbeli újításokra nyújtott lehetőséget, amire még a technikai fejlesztések sem foghatók.

TŰZ A VÍZ ALÁ

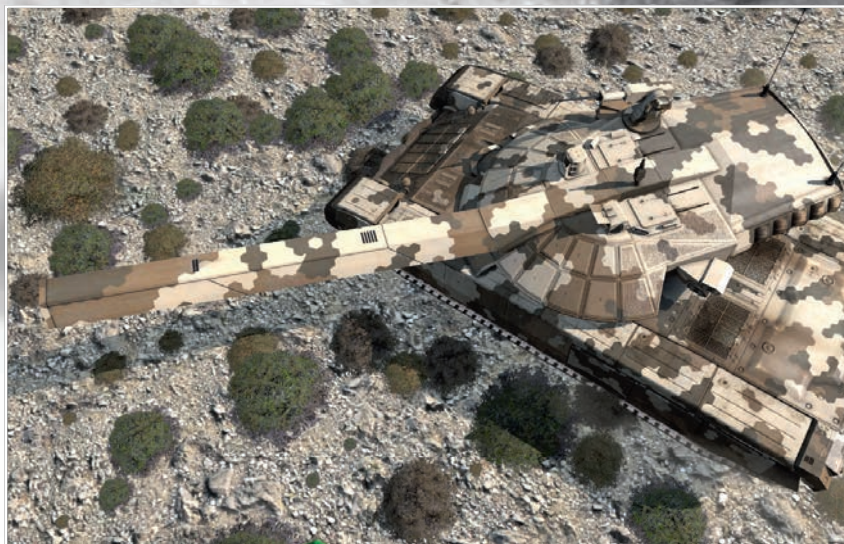
A fejlesztők régóta szerették volna, és a játékosok is követelték, hogy valamelyik *ArmA* epizódban lemerülhessünk a víz alá, ami mindaddig parlagon heverő taktikai húzásokat tesz lehetővé. Az *ArmA III*-ban használható minitengeralattjáróval nesztelenül hajózhatunk be például egy ellenséges kikötőbe, hogy aztán a periszkópon át kukucskálva célpontokat jelöljünk meg a tüzéség vagy egy légicsapás számára.

Természetesen nemcsak mi akarunk majd csobbanni, találkozunk iráni búvárokkal is, ám ahelyett, hogy késsel esnénk egymás torkának vagy szigonypuskával igyekeznénk eltalálni a másikat, speciális, a víz alatt is működő löfegyvereket használunk. Ha innen nézzük, a harc nem is annyira különbözik a szárazfölditől, egyedül a korlátozott látótávolságot és a lassabb mozgást kell megszoknunk.

Oly módon is hasznossá tehetjük magunkat, hogy tengeri aknákat hatástalanítunk, szövetséges matrózok szárazainak életét megmentve ezáltal, de még ez sem ígérkezik olyan izgalmasnak, mint az éjszakai merülés. A legsötétebb éjszakánál is sűrűbb feketeség vesz körül bennünket, egyedül a tengeralattjáró fényoszlopi bocsátanak ki némi világosságot. A hangulat félelmetes, magányosnak és sebezhetőnek érezzük magunkat, arra számítva, hogy bármelyik pillanatban felbukkanhat egy cápa.

VILLANÁS A SÖTÉTEN

Roppant büszkék a srácok az éjszakai küldetések kivitelezése során elért minőségi ugrásra, ami egyrészt a fejlesztett bevilágításnak, másfelől pedig annak köszönhető, hogy odafigyeltek az apróságokra. A sötétben ügyködve két tényező miatt vehet észre bennünket az ellenfél: az egyik az általunk keltett zaj, a másik pedig a fényszennyezés. Előbbit nyilván nem kell magyaráznom, a hangtompító használata el nem hanyagolható taktikai előnyhöz juttat.



Aki sorozatlövével tüzel az éjszaka kellős közepén, az gyakorlatilag karácsonyfaként világítja ki magát az ellenséges lövészek számára. Lehet ugyan, hogy a stukker kisebb átütőerővel rendelkezik, de legalább úgy nézünk ki közben, mint ha vakuznánk. A lebukás esélyére háttal vannak a természetes körülmények is (telihold, csillagos ég, sűrű felhőtakaró stb.). Fegyverünkre elemlempát is szerelhetünk, de jobban tesszük, ha inkább az éjjellátó készülékre hagyatkozunk. Főként, ha elemlempa helyett olyan lézercélzót szerelünk fel, amit csak a miénkhez hasonló éjjellátóval lehet érzékel-



MOZGÁSBAN A CSEH HADIGÉPEZET

Miközben gőzerővel folyik az *ArmA III* fejlesztése, a Bohemia Interactive nem hanyagolja el az előző részt sem. Főként a hazai játékosok, valamint az egzotikusnak számító kisebb hadseregek rajongói kedvéért elkészítette az *Army of the Czech Republic* DLC-t, ami július 31-től 12 dollárért megvásárolható és letölthető a játék hivatalos oldaláról. A játékosok egy 15 küldetésből álló hadjáratot, szcenáriókat, Beszterce és Bukovina harcmezejét, továbbá katonai járműveket (pl. L-159 Alca, Pandur II, Dingo) és löfegyvereket (pl. CZ 805 BREN, CZ Scorpion EVO III és CZ 75 PHANTOM) kapnak a pénzükért.

Ennél a számháború is nehezebb volt





IVAN BUCHTA
KREATÍV IGAZGATÓ
BOHEMIA INTERACTIVE

A HARCMEZŐRŐL JELENTJÜK

Rohamtempóban folyik az *Arma III* fejlesztése (a GamesComon a közönség ki is próbálhatja), ezért úgy gondoltunk, kifaggatjuk a Bohemia Interactive srácit a kőkemény katonai szimulátorról. Kérdéseinkre Ivan Buchta kreatív igazgató válaszolt, aki saját bevallása szerint a játék helyszíneinek, stílusának és filingjének konzisztenciájáért felel. A munka jelen stádiumában felhasználói szempontból nézi és véleményezi az újonnan bekerülő tartalmakat és játékelemeket. Célja, hogy a csapat olyanná formálja az *Arma III*-at, amilyennek eredetileg megálmodták.

GameStar: Te magad is játékos vagy? Melyek a kedvenceid?

Ivan Buchta: Persze, hogy az vagyok, bár mostanában csak az *Arma III*-mal játszom. Többnyire azok a kedvenceim, amelyekhez megpróbáltam modot írni: *Doom*, *Half-Life* és *Operation Flashpoint*. Ugyanakkor nagy rajongója vagyok a *Witcher* játékoknak, nem utolsósorban azért, mert sokat olvastam Sapkowski könyveit. Emellett nagy kedvencem az *Arma* sorozat. Talán furcsán hangzik, de mi olyan játékokat fejlesztünk, amelyekkel magunk is szeretünk játszani, arról a töménytelen mennyiségű rajongói modról nem is szólva, amelyek számunkra is képesek újat nyújtani.

GS: Mit szólsz a *DayZ* sikeréhez? Ti magatok is támogatjátok a hobbi-fejlesztőket, hogy kedvükre alakítsák át játékaikat?

IB: Már az *Operation Flashpoint* (2001) óta fontos részét képezte játékainknak a modkésztők közössége. Szándékosan terveztük nyitottnak a játékmotort, s ez utóbbi helyes döntésnek bizonyult, ahogy a rajongói tartalmak meghosszabbították játékaink életciklusát. A *DayZ* sikere mutatja, hogy komolyan kell venni a közösséget, és roppant büszkék vagyunk arra, hogy valaki képes volt új kontextusba helyezni a termékünket, s így létrehozni ezt a jelenséget. A magunk részéről igyekszünk ellátni a közösséget a megfelelő eszközökkel és dokumentációval, adunk a véleményükre, sőt néha még inspirációt is merítünk ötleteikből és műveikből. Időnként úgy tűnhet, mintha nem lennének elég elhivatottak ezen a téren, és szándékosan hagynánk figyelmen kívül sokak jogos igényét, de meg kell érteniük, hogy erőforrásaink korlátozottak, és nem tehetjük meg, hogy új játékok fejlesztése helyett csak a meglévők támogatására koncentrálunk.

GS: Mi bizonyult nehézknek a mostani fejlesztés során? Mire vagy különösen büszke?

A legfelelősebb pillanat mindig valamilyen új technológia bevezetése: egyenesen lenyűgözött, amikor először láthattam harc közben a rongybabafizikát, csodálhattam meg a tájat az új bevilágítási beállításoknak és a HDR-nek köszönhetően, és első alkalommal vezethettem tengeralattjárót. Mivel rengeteg nehézségbe ütközünk a fejlesztés során, nehéz lenne akár egyet is kiemelni közülük, de azt elmondhatom, hogy példának okáért az új inventory rendszer és a fizika nagyon kemény feladatnak bizonyultak, komoly együttműködést igényeltek a különböző részlegektől.

GS: Mit gondolsz, van manapság még igény komoly szimulátorokra?

IB: Nem vagyok elemző, de úgy vélem, hogy a játékosok átlagéletkora ma már magasabb, és a játékosközösség jelentős része tekinthető felnőttnek. Ebből kiindulva a szimulátorok viszonylag széles réteghez juthatnak el, de bizonyára elfogult vagyok mint a műfaj rajongója.

GS: Javíts ki, ha tévedek, de tudomásom szerint a kampány két szigeten játszódik majd. Stratison és Limnoson. Az utolsó négyzetmilliméterig pontosan másoltátok le őket, vagy változtatatok rajtuk néhol?

IB: Több ponton is bele kellett avatkozzunk a természet munkájába, hogy megfeleljen a játék igényeinek. Talán akkor járunk a legközelebb az igazsághoz, ha azt mondom, a görög szigetek csak inspiráltak bennünket. A legjelentősebb változtatás a méretük csökkentése volt, hogy továbbra is hiteles maradjon a táj, de ne kelljen túl nagy távolságokat bejárni. Mivel a történet a közeljövőben játszódik, így akad pár fiktív helyszín is, illetve számos valós helyszínt leegyszerűsítettünk,

hogy megbirkózzon velük a játék motorja. Mindazonáltal igyekszünk megőrizni a szigetek eredeti szellemiségét azok híres helyszíneivel egyetemben.

GS: A közeljövő technológiája (például a kísérleti fegyverek) gyakorol majd bármilyen hatást a játékmenetre?

IB: Naná, ám bár a sci-fi irányába azért nem mozdulunk el. Az *Arma III*-ban a jövő nemcsak technikai fejlettséget hoz, hanem az erőforrások általános hiányát, így akadályozva meg, hogy a harcoló felek lézersugarakkal és lépegető robotokkal támadják egymást. Olyan valós dolgokra összpontosítjuk inkább a figyelmünket, mint a felderítés új formái, az önjáró katonai járművek, a precíz lőszer, valamint a legmodernebb kézfegyverek és harctéri felszerelések.

GS: Honnan jött az ötlet, hogy víz alatti járműveket és búvárkodást is rakjatok a játékba?

IB: Mindig is úgy éreztük, hogy ha lenne normális úszásra, merülésre lehetőség, az több szabadságot adna nekünk és a játékosoknak is. Hiányzó kulcsfontosságú játékelemként kezeltük, ami különleges hadműveletek széles spektrumának kidolgozását tette volna lehetővé számunkra. Miután az *Arma III* mediterrán szigeteken játszódik, adta magát, hogy végre betegyük ezt az elemet is.

GS: Miként próbáljátok megkedveltetni az *Arma* élményét új, tapasztalatlan játékosokkal?

IB: Több kísérletet is teszünk erre. A legmeghatározóbb maga a kampány, ami a klasszikus *Operation Flashpoint*-hoz hasonlóan lépésről lépésre ismertette meg a lehetőségeket és a tennivalókat a játékosokkal, majd vált fokozatosan egyre összetettebbé. A kezdők így előbb elsajátítják az irányítást, mielőtt élesben használniuk kellene.

Ahelyett, hogy külön oktatórészt készítettünk volna, inkább beépítettük a kampányba a történetvezetés részeként, s mindent elkövetünk azért, hogy még a veteránok számára is érdekes legyen a tanulás. Továbbá nemrég vezetünk be egy kontextusfüggő tipprendszert, ami megmutatja a játékosnak, hogy mit is kellene csinálnia az adott helyzetben. A tippgyűjtemény a menüből is elérhető lesz, az egész rendszer működését pedig majd a GamesComon mutatjuk meg.

GS: Milyen gépre lesz szükségünk, ha jó minőségben akarjuk futtatni az *Arma III*-at?

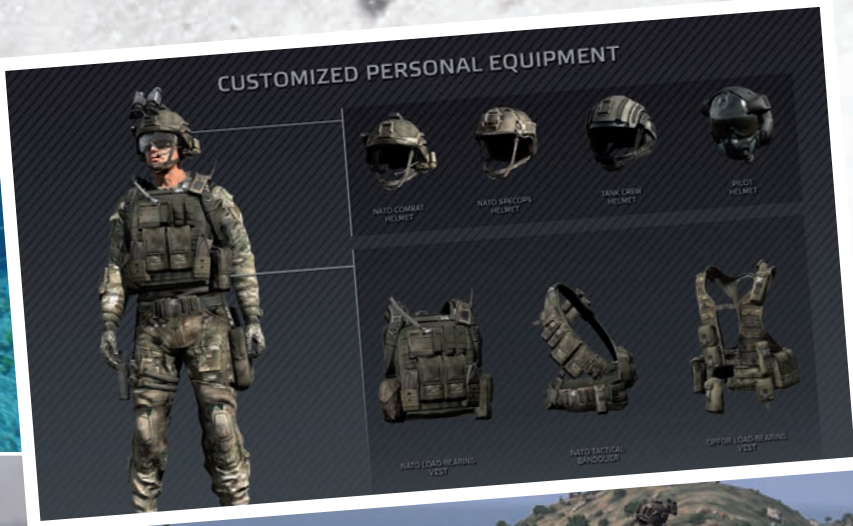
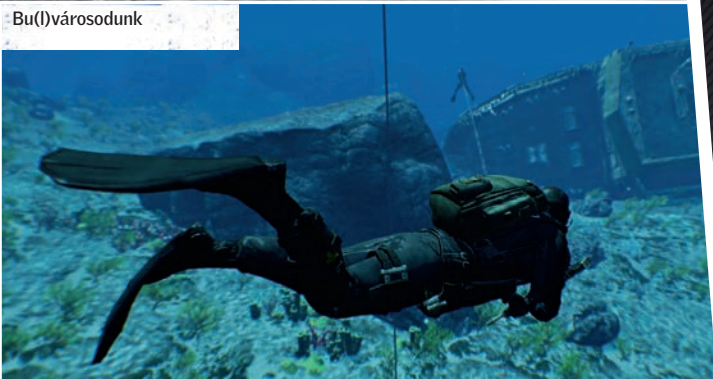
BI: Hogy kiélvezhessék a játék szépségét, valószínűleg a játékosok egy része kénytelen lesz gépfejlesztésbe kezdeni. Windows 7 SP1, ötmagos processzor, Shader Model 5-öt támogató 1 GB VRAM-mal rendelkező DX11-es videokártya, 4 GB RAM és 25 GB tárhely már elegendő kell, hogy legyen. A minimális gépigény (512 MB VRAM, 2 GB RAM) kevésbé terheli majd a pénztárcát, cserébe természetesen elég gyenge lesz a grafika és a teljesítmény.

A processzor ereje a játék komplexitását (nagyobb látótávolság, több MI-vezérelt egység), míg a videokártyáé a látvány részletességét befolyásolja, egy SSD beszerzése pedig minden területen észrevehető teljesítménynövekedést eredményez.

GS: Üzensz valamit az olvasóknak?

IB: Remélem, hogy a magyar közönség elégedett lesz a játékunkkal. Bízom benne, hogy olvasóitok közül sokan letöltik majd a *Community Alphát* (próbajáték a kisebb szigeten valamikor a GamesCom után – a szerk.), hogy lássák, mit tartogatunk a számukra.

Bu(l)városodunk



És erre fészkel a ritkán látható füstifecske

ni. Ily módon pofonegyszerűen tudunk célpontokat kijelölni társainknak.

NEM TÖKÉLETES, DE AZ IRÁNY JÓ

Az *ArmA III* fejlesztése jól halad ugyan (csupán hetek kérdése, hogy az eddig csak újságíróknak mutogatott alfa változatot a nagyközönség is kipróbálhassa), ám messze még az út vége, és biztos vagyok abban, hogy a Bohemia nem szeretne ismételtelen olyan bugos rajtot elkönyvelni, mint 2009 nyarán az előző résszel. Kellően erős gép birtokában (részletek az interjúban) nem mindennapi látvány tárul majd elének (tegyük hozzá, hogy ez pillanatnyilag csak a sajtófótokon és az összevágott trailereken látszik, a játékmenetet demonstráló videókon még nem). Mindenképpen a játék javára válik, hogy a katonák a rongybabafizikának köszönhetően úgy esnek össze egy halálos találatot követő-

en, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, a járművek viselkedésének pedig szintén jót tett a Real Virtuality 4 motorba implementált PhysX támogatás. Fájdalom, de a katonák mozgása még mindig kissé merev (mint-ha robotok lennének), ám van még fél évük a srácoknak, hogy javítsanak rajta. De ha már itt tartunk, akkor a sokat kritizált parancsnoki rendszerre és a rádiókommunikációra is ráférne némi törődés, ám ezekből még semmit sem mutattak meg nekünk, amellet, hogy megígérték, minden szebb, jobb, és ami a legfontosabb, kényelmesebb lesz. A kényelem lehetne egyébként az utolsó néhány hónap jelszava is, hiszen egy jól áttekinthető, könnyen használható kezelőfelület, a multiban egy teljesen újraírt szerverkereső, barátlisták, ésszerű kommunikációs lehetőségek nem csak a kezdő játékosokat tennék boldoggá. Kisebb előrelépések történtek, hiszen már láhattuk az új inventoryt, ami pu-

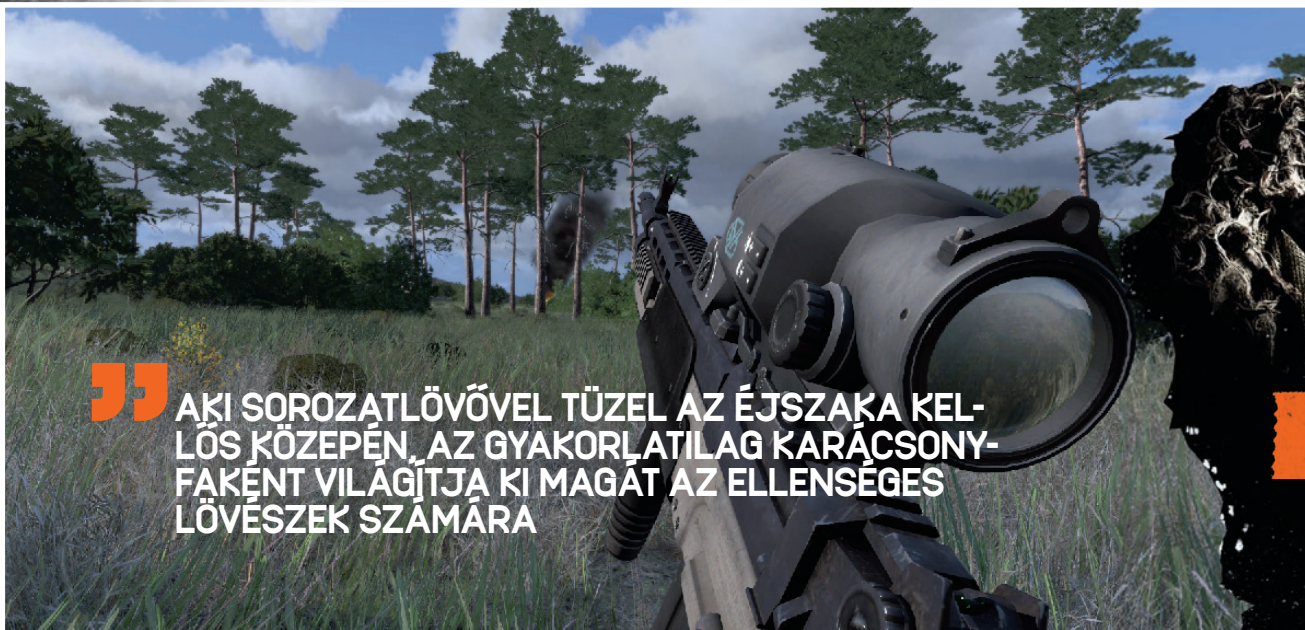
KOMOLYAN GONDOLJÁK

A Bohemia ausztrál stúdiójában kezdtek el 2001-ben a VBS1 (Virtual Battlespace Systems 1) katonai kiképzőprogram fejlesztését, amit amerikai tengerészgyalogosok teszteltek. 2004-től rendszeresítették a világ több országában (USA, Kanada, Ausztrália, Új-Zéland, Izrael). A szoftvert 2007-ben váltotta fel a máig használt VBS2.

ritánnak puritán, de legalább már itt elvégezhetjük a fegyverek átalakítását, legyen szó távcső, hangtompító vagy bármi más felszereléséről.

Az előjelek mindenestre biztatóak, az új játékelemek kidolgozása mellett a meglévők csiszolására is odafigyelnek a Bohemiánál, idejük pedig van bőven. A GamesCom után esedékes Community Alphát kipróbáló játékosok visszajelzéseit érdemes lesz figyelembe venniük, és akkor a közösségnek nem a hibák kijavításával kell majd bíbelődniük, hanem ötletes modokkal örvendeztetgetnek meg mindenkit, lévén az *ArmA III*-hoz ugyanúgy megkapják a fejlesztői eszközöket, mint az előző részhez.

Chavalier



AKI SOROZATLÖVŐVEL TÜZEL AZ ÉJSZAKA KELŐS KÖZEPÉN, AZ GYAKORLATILAG KARÁCSONYFAKÉNT VILÁGÍTJA KI MAGÁT AZ ELLENSÉGES LÖVÉSZEK SZÁMÁRA

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/arma-iii

Előzetes
TOTAL WAR: ROME II

Sega, give me back my legions!

TOTAL WAR: ROME II



INFO

Kiadó **Sega**
Fejlesztő **The Creative Assembly**
Platform
PC

Röviden Az ókorban játszódó stratégiai játék, amely a körökre osztott játékmód és a valós idejű csaták elemeit vegyíti. A *Total War* sorozat legújabb tagja.

Megjelenés 2013.
PEGI 16+

A GAMESTAR EGYIK LEGLENYEGESEBB SZERKESZTŐSÉGI IRÁNYELVE AZ ELFOGULATLANSÁG.

A kritika megírása során a szubjektív véleményformálás természetesen megengedett, de a szerző személyes ízlése nem torzíthatja el a kész termékről alkotott reális értékítéletet annyira, hogy ezzel félrevezesse a lap olvasóját. Profinak kell maradnunk. A *Total War* sorozat a legcsodálatosabb dolog a világon, higgyetek nekem!

TOTÁLVÁR

A „totális háború” kifejezés a katonai zsargonban annyit tesz, hogy olyan fegyveres konfliktus, amelyben a szemben álló felek a teljes anyagi és emberi erőforrásukat bevetik a győzelem érdekében. A háborúskodás lényegében addig tart, amíg valamelyik oldal hadereje maradéktalanul meg nem semmisül. A teljes pusztulástól való kölcsönös rettegés így arra ösztönzi a vezetést, hogy a rendelkezésre álló legkorszerűbb haditechnikával gyilkolja le az utolsó ellenállót is.

A *Total War* játékok bejelentése előtt mindig izgalmas találgatások lepik el a világhálót azt illetően, hogy ezúttal vajli mely történelmi periódusba kalauzolniak el minket az angol srákok. Kicsit olyan ez, mint amikor kiírják a következő foci Eb helyszínét, azzal a különbséggel, hogy ez izgalmas. Borítékolható volt, hogy ismét az ókorba röpítenek minket, egyrészt azért, mert az összes eddig megjelent rész közül csak a *Rome*-hoz nem készült még folytatás, másrészt azért, mert az *Empire* és a *Fall of the Samurai* után egy időre elég volt már a löporfűst borított harcmezőkből.

Mint tavaszról emlékezhetünk rá, a régmúltra visszanyúló széria legutóbbi darabja, a *Shogun 2*-höz érkezett *Fall of the Samurai* pompás alkotás volt. A Boshin háborút, egy bonyolult történelmi periódust sikerült megértetnie és hallatlanul szórakoztatóan tálalni, de maga a hadviselés túlságosan modern volt már a *TW* gyökereihez képest. Vonattal firkáztattuk seregeinket, géppuskákat állítottunk a katonák közé, vagyis innen már

csak egy lépést jelentettek volna az első világháború kétfedeleles vadászrepülőgépei. Talán kicsit erőltetett a párhuzam, de a televíziós sorozatok körében mostanság oly népszerű gyilkolás-kardozós tematika is hozzájárulhatott a kiadó Sega döntéséhez, hogy az ókort mutassák be nekünk a tévéképernyőkön is látatható naturalizmussal – nyilván a fedetlen női kebleket leszámítva. Elvileg.

RÓMA KAPUI ISMÉT NYITVA ÁLLNAK

Amíg nem voltak *Total War* játékok, az időm jelentős részében arról álmodoztam, hogy bárcsak lennének *Total War* játékok. A kor és a földrajzi környezet már szinte mindegy is volt, de visszatekintve az elmúlt tizenkét esztendőre, nem bánom, hogy a Creative Assembly jóvoltából körbejártuk a világot és a hadtörténet jelentősebb állomásait. Aki játszott a 2004-es *Rome*-mal, az például csodát látott. A valós idejű csatákban itt váltották fel a *Medieval*-féle sprite lovagokat a teljesen 3D hoptilák,



ENGYEM A LEGKEVÉSBÉ SEM ÉRDEKEL JULIUS CÉZÁR ÉS KLEOPÁTRA SZERELMI ÉLETE, KIZÁRÓLAG DUNCANIUS PIUS VILÁGBIRODALMÁNAK KIÉPÍTÉSE FOGLALKOZTAT

ami akkortájt olyan innovációnak tűnt, hogy az előzetes trailerről azt hittük, előre renderelt animáció. A játék ráadásul tökéletesen hozta az ókori légkört, választható római családokkal, rengeteg egységgel, pompás dizájnnal. Nehezen felejtí el az ember a pillanatot, amikor a görög gyalogságnak először adja ki a parancsot: „Előre!”, ők pedig a lánzdsaerdőt az ellenség felé szegezve megindulnak. Ilyenkor válik világossá, hogy mindannyiunkban ott lapul egy autoriter kiskirály, aki végtelenül élvezi a látványt, ahogy utasítására ezek indulnak dübörögve a halálba – természetesen egy ne-

mes célért, a hazáért, az egyházért, a hatalmunkért vagy ki tudja miért.

Jogos a felvetés, hogy néhány diktatúra vezetőjének IRL is a markába tegyünk egy példányt ebből a játékból – hátha ki tudják élni magukat annyira, hogy a valószínűséget ne keverjék össze egy háborús diorámával. Az ókori tematikát egyébként rajongók ezrei követelték mindenféle fórumokon, így más lehetőségem is nagyon volt a kiadónak, mint visszatérni az amforák és félmeztelen istennők korába.

CELEBIPAR

Nyolc évvel ezelőtt a *Rome*-ban még nagy, arisztokrata családok közül választhattuk ki azt, amelyiket a trónra kívántunk emelni súlyos hatalmi harcok árán, a csatatereken aratott győzelmekkel és némi intrikával. A birodalom fejlődésének irányát és sorsát ugyan ezúttal

is a mi ténykedésünk határozza meg, és a játék számos alkalommal állít minket döntés elé, de a játékos ezúttal nem egy patrícius szappanopera valamelyik rokonzenyes szereplője lesz. Nem kell családok közül választanunk.

A szenátussal fennálló kapcsolatunk persze kiemelten fontos, ezt egyrészt az általuk megszabott célok elérésével, katonai sikerekkel, továbbá a bel- és külpolitikánk irányával javíthatjuk. Ígérjük, hogy ismert történelmi alakok is szerephez jutnak majd, ami önmagában nem meglepő, ebben van gyakorlata a készítőnek. (Más kérdés, hogy engem a legkevésbé sem érdekel Julius Cézár és Kleopátra szerelmi élete, kizárólag Duncanius Pius világbirodalmának kiépítése foglalkoztat.) A történelmi hitelességet egyébiránt semmi nem garantálja jobban, mint a fejlesztőcsapat tagjainak fizimiskája, hiszen James Russel és Jamie

ÍGY FEJLŐDÖTT A TOTAL WAR SZÉRIA

SHOGUN, 2000

A *Shogun*ban az egyes katonák még lapocskákból, úgynevezett spríte-okból álltak. Rendkívül egyszerű, néhány fázisból álló animáció szimbolizálta a harcot, a környezetet pedig pár leegyszerűsített fa és a domborzatra húzott rendkívül kis felbontású textúra jelentette. De mozgott!



ROME, 2004

Teljesen újraírt grafikus motor. Megjelentek a 3D egységek, az egész csatater összehasonlíthatatlanul hitelesebb és látványosabb. Az engine-t a BBC és a History Channel is megvásárolta, és a játék fejlesztőivel együttműködésben elkészült a *Decisive Battles* című dokumentumfilm, valamint a *Time Commanders* című sémisor.



MEDIEVAL, 2002

Az egységeket továbbra is egyszerű lapocskák alkották, de ez immár nagyobb felbontású képeket, valamivel több frame-ből álló animációt jelentett. A csatateretek szebbek, valamivel részletgazdagabbak, a színek élénkebbek lettek, az egységek létszáma pedig megnőtt. Igazi középkori vérontás szemtanúi lehettünk.



MEDIEVAL 2, 2006

A *Rome* tuningolt motorjának hála gyönyörű árnyékok jelentek meg, csodálatosan textúrázott anyagok, dús fűvű rétek és szép növényzet. Itt használtak először motion capture technológiát a szereplők modellezésére. A készítők saját bevallásuk szerint itt látták először a játékot olyannak, mint amilyennek elképzelték a '90-es évek végén kezdődő fejlesztések idején.



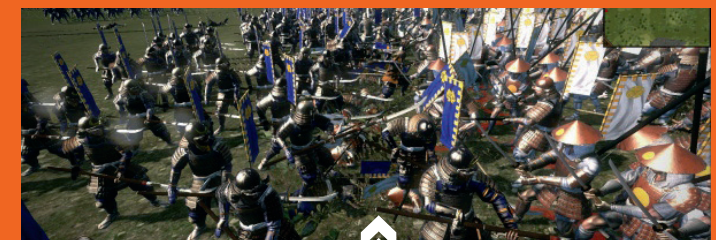
EMPIRE, 2009

A XVIII. századi hadviselés más ábrázolást igényelt, ezért ismét újraírták a grafikus motort az *Empire: Total War*hoz. Ez lett a Warscape. Megjelentek a hajócsaták, a nagy méretű felépítmények, a hatalmas óceánok ábrázolásához pedig egész más technikai megoldásokra volt szükség. A fizikai engine-be is belenyúltak, ettől a robbanások és a testek animációja sokkal hitelesebb lett.



NAPOLEON, 2010

Hadtörténetileg nagyjából ugyanaz a korszak, de még részletesebben és kevesebb hibával. Ilyesmivel lehetett volna a jellegje a Napóleonnak. Több mint 60 féle arcot rajzoltak meg hozzá, a katonák ruháján minden gombot, vállapot úgy dolgoztak ki, hogy azok alapján kis túlzással megkülönböztethetők volna őket. Az optimalizálásnak köszönhetően a játék ugyanazzal a motorral problémamentesebben és gyorsabban futott, mint egy esztendővel korábbi elődje.

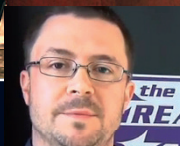


SHOGUN 2, 2011

A CA szokásával ellentétben ezúttal nem cserélte le a motort két játék után, és jól döntött. Az ekkorra maximálisan kidolgozott, hibátlanul futó engine-t szinte tökéletesre csiszolták a *Shogun 2*-ben. Hallatlanul szép shader-modellek a páncélok, gyönyörű fények, élethű árnyékok, jól kidolgozott növényzet jellemezte, és minden korábbinál látványosabb fegyverforgatás. A *Total War* sorozat teljes pompájában tündökölt. Várjuk a folytatást!

Előzetes

TOTAL WAR: ROME II



HA TE MONDOD

James Russel vezető tervező, Creative Assembly: „A Total War játékok legendásan mély, tartalmas játékményt nyújtanak és a PC erre van kitalálva. Ez a játék nem a nappaliba való.”

Ferguson feje annyira adja az unalmas tanár urat egy főiskolai előadóteremben, hogy amikor megszólalnak, az ember önkéntelenül elkezd jegyzetelni.

Az épülő birodalom menedzselése összetettebb és izgalmasabb lesz, mint korábban. Rá is fért már a vérfrissítés, mert itt – a vasúton és néhány, fejlettebb ipari technológiából fakadó innováción kívül – a fejlesztők nem sok ötlettel rukkoltak elő az elmúlt esztendőben. Jelentősen több település lesz, amelyek együtt alkotnak nagyobb közigazgatási egységeket, provinciákat. Egyetlen központ elfoglalásával még nem vesszük át az ellenőrzést az egész terület fölött, továbbá a nagyméretű régiók irányításának leegyszerűsödésével nem kell a bennük található valamennyi provincia ügyes-bajos dolgával nekünk foglalkozni. Azt tehát eldönthetjük, hogy mely területet szeretnénk katonai, melyiket kereskedelmi központtá fejleszteni (vagy hol húznánk fel fociakadémiákat), de egészében véve a mikromenedzsment aránya csökken.

Birodalomszinten megjelennek a kulturális reformok, amelyek hosszú távon lesznek hatással Róma politikai, gazdasági és társadalmi életére. Ha a rabszolgáságot elutasítjuk és legalizáljuk a kereszténységet, gyaníthatóan másként alakulnak majd a dolgok ahhoz képest, ahogyan a valóságban történt, sőt, a plebejusok és patríci-

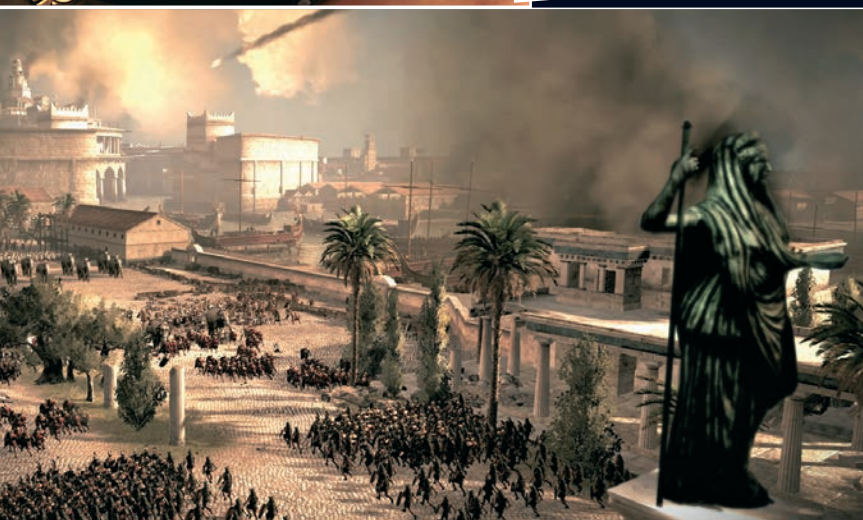
usok viszályait és az urak torzsalkodását megelégedve akár eltiporhatjuk a köztársaság intézményét is.

A nagyobb térkép és a több elfoglalható település megnöveli a hódítás időtartamát, és az átalakított terepnek köszönhetően kevesebb, de annál nagyobb jelentőségű ütközetet eredményez. A *Fall of the Samurai*-ban már látható volt, hogy a tartományok felépítése miatt izgalmas stratégiai meccsek és nem ritkán hosszú kergetőzés után tehetünk csak rá a kezünket egy-egy megyére, ami jó. Megérte kisebb csapatokat is elküldeni egy-egy városka elfoglalására, felgyújtására, míg a fősebek igyekeztek a számukra ideális terepen kikényszeríteni a csatát. A kevesebb, de nagyobb ütközetnek örülhetünk, mert állatira idegesítő volt, hogy úton-útfélen óriási embertömegekbe botlottunk, így a legnagyobb győzelem is csak akkor jelentett releváns előnyt, ha követte még 15 másik. Reméljük, ez tényleg változni fog a *Rome II*-ben.

SAVING PRIVATE REMUS

Egy interjúban az egyik fejlesztő nemrég közölte, hogy a Ryan közlegény megmentéséhez hasonló élményt kívánnak nyújtani, amivel több dologra is utalt. Egyrészt, hogy a *Rome II*-ben a hajók immár a szárazföldi csaták szerves részei lesznek, vagyis ha egy város ostromához vízen szállítjuk a csapa-





tainkat, akkor magát a partraszállást is le kell játszani. Ez mindenképpen újdonságot jelent és az érdekes taktikai kihívások mellett impozáns látványt is.

A körbezárt városból az ég felé gomolyog a füst, a tenger hullámai csapkodják a hatalmas bárkák tölgyfaburkolatát, miközben nyílzápor zúdul a hajótest deszkáin a partra robbogó gyalogság páncéljára. Várós. Szintén a Spielberg-klasszikus egyik sajátja, hogy minden korábbiánál brutálisabban ábrázolja a háború poklát, ami úgyszólván jellemzően fogja a Creative Assembly üdvösét.

Még több animáció, még kegyetlenebb kardvívások lesznek, ráadásul a *Fall of the Samurai* mintájára különleges kameranézet segíti, hogy az egyes fegyverforgatók szemszögéből lássuk majd az eseményeket. Bizonyára sokan emlékeznek még az annak idején sikertelenül meghonosítani próbált „hadvezér nézetre”, amelynél tábornokunk hátsaróján tekintettünk le a hadszíntérre, és ha közelebbről is meg akartuk szemlél-

ni az eseményeket, bizony oda kellett lovalgolnunk. Ilyesmire számíthatunk most is, csak némiképp alaposabban kidolgozva. Ez a „unit lock” mód azt a célt szolgálja, hogy a kínos aprólékossgal megalkotott harcosokat, századokat, sisakokat, vérteket, üvöltöző centuriókat, az ideges tekinteteket, no és persze a heves vérontást még tüzetesebben megfigyelhessük.

Az *Empire* ütközetei már annyira szépek voltak, hogy az embernek olyan érzése támadt, mintha egy mesteri festményt nézne egy heroikus, 19. századi tablón. A Warscape motor tuningolt verziója még nagyszerűbb fényeket és látványt eredményez, nem beszélve arról, hogy a pályatervezőknek és a grafikusoknak lehetőséget ad a környezet részletgazdagabb megrajzolására. A katonáknak állítólag még a szemmozgása is a történéseknek megfelelően változik, grimaszolnak attól függően, hogy éppen mi zajlik körülöttük. A katonák az elesett társaik fölött összezárják a sorokat, a centuriók az élen haladva, kiabál-

va osztogatják a parancsokat, az elefántok pedig trombitálva rontanak a sorok közé.

HÜLYE VAGY TE, INNOCENTIUS?

A legnagyobb gondot az ütközetekben persze soha nem az animációk vagy a grafikai megvalósítás jelentették, hanem a mesterséges értelem. Az első részhez képest persze komoly fejlődés ment át a játékfolyam, és újabban már egészen emberszerű döntéseket hoz a gép – amennyiben a standardot Pandacsóki Boborján intelligenciavéleményében határozzuk meg. A vérbeli stratégiák számára tehát a legnagyobb kérdés az MI minősége lesz, amiről sajnos mindig nagyon kevés szó esik.

Jó jel viszont, hogy integráltak egy „stratégiai nézetet”, amely az aktuális ütközetet madártávlatból mutatja, ahol a pálya egyfajta cícomos sakktáblaként, csapataink pedig kicsiny zászlók formájában jelennek meg. Ez reméljük, hogy szimbolizál egy szemléletbeli változást is, ami a program eszének algoritmusát jellemzi.

A hajózást illetően a fentiekben túl érdemes azt is kiemelni, hogy a korszaknak megfelelően egész más típusú hajók, libornák, curbiták szelik majd a tengereket, és ez más harcmodort is kíván. Ágyúk és pusák helyett nyílveszők és görögtűzek szállnak a távolba, és mindennél fontosabb szerepe lesz a csáklázásnak, valamint a hajó tatján folyó csetepatének. Természetesen nem csupán a rómaiakkal harcolhatunk majd, hanem az ókor igen gazdag kulturális és haditechnikai palettájából szemezgetve megannyi más nép közül is választhatunk. A pontos lista egyelőre nem ismert, de az tény, hogy nagyobb lesz a kampánytérkép, amely keleti irányban bővül, a pártusok és szkíták nagyobb szerephez jutnak, és akár egészen Indiáig eljuthatunk kalandozásaink közepette. Az eddig elkészült legnagyobb város Karthágo, ami nemcsak a

Rome II-ben, de a teljes sorozatban is rekordernek számít méreteivel és kidolgozottságával. Komoly tanulmányok alapján megpróbálták rekonstruálni a külső és a belső falat, az alsóvárost, a templomkomplexumot. Az ostromok során ráadásul egyáltalán nem mindegy, hová csoportosítjuk erőnket. Fontos győzelmi pontok lesznek elhelyezve (például piactér, kikötő, templomkert), és ezek megszerzésével vagy megvédésével stratégiai előnyre tehetünk szert.

Némiképp újragondolják a fejlesztők a zsoldosok szerepét, hiszen bár felfogadhatunk idegen törzseket, bandákat, generálisokat, hogy harcoljanak az oldalunkon, de ők igen könnyen meggondolhatják magukat, ha a politikai környezet vagy a hadiszerencse megváltozik. Azt meg szinte el sem várhatjuk, hogy germán csapatok lekessen, maximális odaadással menjenek lekasabolni honfitársaikat.

Minden játék esetében két dolog igazán fontos: gúnyosan becsmérelni a minket lövő ellenséges játékos nicknevét és a játékmenet. Ha áttekinjtük eme legendás játéksorozat eddigi történetét, azt látjuk, hogy szisztematikus fejlődés ment keresztül, és a csapat az elmúlt 12 évben rendkívül kemény munkával, a játékosok igényeinek maximális figyelembe vételével foltozta a hiányosságokat. Eljuttatott arra a pontra, hogy már nem tudunk egyetlen olyan nagy hibát sem felróni a *Total War*-nak, amely kijavításra vár. Döbbenetes kimondani, de tényleg az a helyzet, hogy termékük immár tökéletesen működik bármilyen környezetben, csak az a kérdés, ezúttal milyen matricát ragasztanak rá. Az ókorral sem fognak mellé löni.

Duncan

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/total-war-rome-ii

AL BICKHAM
KOMMUNIKÁCIÓS MENEDZSER,
THE CREATIVE ASSEMBLY



A SZENÁTUS EGYETÉRTÉSÉVEL

GameStar: Az első képeket elnézve óhatatlanul arra gondoltunk, hogy most aztán megint fejleszthetjük a gépünket. Kompromisszumok megkötésével elkerülhetjük ezt? Futni fog a *Total War: Rome II* a régebbi PC-ken?

Al Bickham: Úgy tervezzük, hogy minimális gépigénye ne haladja meg *Shogun 2*-ét, mert nem szeretnénk, hogy a régebbi hardverek a játék élvezetének kerékkötőivé váljanak. Ez nem jelenti azt, hogy nem használjuk ki a csúcsgépek teljesítményét, egyáltalán nem. Az a célunk, hogy a *Rome II* nyújtsa a legmegdöbbentőbb látványt, amire valaha játék képes volt, feltéve, hogy a géped elbír vele.

GS: Elárulnád, melyik történelmi korszakban játszódik a *TW:RII*? A korai Köztársaság idején, netán a cézároknak uralma alatt? Esetleg a birodalom végnapjai elevenednek meg, amikor a barbárok egymás után rohanták le a gyengébb határprovinciákat?

AB: A *Rome II* a Köztársaság idején veszi kezdetét, s egészen a birodalom csúcspontjáig tart. Jelen pillanatban nem közölhetek konkrét dátumokat, de tudni kell, hogy a római történelem jelentős szeletét fel akarjuk dolgozni, és szembeesíteni a játékosokat azokkal a meghatározó döntésekkel, amelyeket a római vezetőknek meg kellett hozniuk. Megmentsem a Köztársaságot? Vagy inkább kiáltssam ki magam császárnak?

GS: A képek némelyikén római hadihajók is felbukkannak. Ez azt jelenti, hogy részt vehetünk néhány durva tengeri csatában?

AB: A mediterrán térség megszerzésének kulcsa a tengerek feletti ellenőrzés biztosítása volt, így bátran állíthatom, hogy igazán lenyűgöző tengeri ütközetekre kerül majd sor. Érdemes megemlíteni, hogy olyan új megoldásokkal igyekszünk növelni a tengeri csaták élményét, mint amikor több hajó alkot egy egységet, s azáltal a játékos egyszerűbben irányíthat egy egész flottát.



GS: Még a legelfogultabb rajongók szerint is hagyott időnként kívánni valót maga után az MI. Miként terveztek ezen változtatni?

AB: Az az igazság, hogy most nagyon jó MI-technológiával rendelkezünk. Rengeteget dolgoztunk azon, hogy javítsunk a *Shogun 2*-n és a *Fall of the Samurai*-on (folyamatosan patchekkel csiszoljuk a játékrendszereket). A *Rome II* MI-jén minden korábbinál nagyobb csapat dolgozik – nemrégiben szerződtettünk egy dedikált MI-programozót is. Ugyanakkor nemcsak a programozás oldaláról közelítjük meg a kérdést, hanem a dizájn szempontjából is komoly erőfeszítéseket teszünk. Magyarán több figyelmet szentelünk annak, hogyan is kellene az MI-nek viselkednie, és olyan rendszereket fejlesztünk, amelyek a lehető legmeggyőzőbb, legélvezetesebb és legnagyobb kihívást nyújtó végeredménnyel szolgálnak.

GS: Mindig jelentős szerepet játszott a *Total War* sorozat életében a modközösség. Továbbra is tervezitek támogatni ezeket a hardcore rajongókat?

AB: Ahogy tudjuk, támogatjuk a modkészítőket. Nemrég adtuk ki a TED editort, amivel bárki elkészítheti saját harcmezőit. Sőt, nemrég bejelentettük egy csúcstalálkozót a modkészítők számára, amit még ebben az évben meg fogunk tartani. Tisztában vagyunk azzal, hogy milyen sokan szeretnek belenyúlni – ami egyre bonyolultabb a Warscape motor növekvő összetettségének köszönhetően – a *Total War* játékokba, közvetlenül velük szeretnénk beszélni, és megtudni, mire van szükségük, s annak alapján ésszerű keretek között megadni nekik, amit csak lehet. Most még nem tennénk felelőtlen ígéreteket, meglátjuk, mit léphetünk az érdeklükben.

GS: A *Rome* előző részében olyan érdekes egységek is felbukkantak, mint a kutyák vagy a disznók. Van rá esély, hogy visszatérjenek?

AB: Elsősorban arra fókuszálunk, hogy az éra legfontosabb egységei elkészüljenek. Mivel azonban a hadjárat térképe hatalmas, egységek és harcstílusok széles skálájával fogsz megismerkedni. Mindig figyelünk arra, hogy izgalmas, szokatlan egységeket tegyünk a játékba, amelyeknek különleges szerepet szánunk. Akármilyen hajmeresztőek is legyenek ezek, egyiket sem mi találtuk ki, mindnek történelmi alapja van. Ne feledjétek, a valóság furcsább dolgokat eredményezhet, mint a kitaláció.

GS: Tudnál említeni egy-egy valódi csemegét mind a római, mind a barbár oldalról?

AB: Sajnos még nem mondhatok sokat az egyes egységekről, lévén nem született még meg a végleges döntés arról, hogy mik kerülnek be a játékba. Egyelőre legyen elég annyi, hogy több és változatosabb egységgel készülünk, mint ed-



dig valaha, amelyekből igazán érdekes seregeket állíthatnak össze a játékosok saját stílusuknak megfelelően.

GS: Mennyire fogok belefulladásni a mikromenedzsmentbe? Számíthatok helytartók segítségére, akik elvárásomnak megfelelően irányítják majd az alájuk tartozó provinciákat?

AB: Azon fáradozunk, hogy kezelhetőbbé tegyük a játékot, de ez nem mehet a mélysége rovására. Izgalmas döntési helyzetek elé akarjuk állítani a játékosokat, nem az a cél, hogy „házvezetéssel” foglalkozzanak. Példának okáért itt az új provinciarendszerünk, amiben egyetlen provincia hatásköre több régióra kiterjed. Megmarad a játék stratégiai mélysége – számtalan régiót kell egyenként meghódítanunk – , ám a mikromenedzsment fásztzó terhe csökken azáltal, hogy az ügyeket a provinciák központjaiban intézhetjük el. Vessd össze ezt azzal, hogy a *Shogun 2*-ben minden régiónak megvolt a maga közigazgatási székhelye.

GS: Ha jól sejtem, a csapatnál majd' mindenki történelembűvár. Melyik a te kedvenc korszakod?

AB: Valóban, mindannyian rajongunk a történelemért, és mindkinek megvan a maga kedvenc érája. Az ókori Rómáért azonban mindannyian bolondulunk, ráadásul a maga birodalomépítő jellegével ideális táptalaj egy *Total War* játék számára. Számtalan különböző kultúra, eltérő szokások, vidékek, seregek és harcstílusok színesítették. Ezen felül egy rendkívül emblemikus korszak olyan nagy és halhatatlan vezetőikkel, mint Cézár, Marcus Antonius és Kleopátra. Egy olyan korról beszélünk, amikor nagy emberek személyes döntései alakították történelmünket. Nem véletlen, hogy az ókori Róma már annyiszor megihletett filmeseket és írókat.

GS: Ha végre befejeződnek a *Total War: Rome II* munkálatai, akkor melyik frakcióval kezdesz neki a Földközi-tenger és környéke meghódításának? A rómaiakat választod majd, esetleg Karthágót, netán a barbár törzsek egyikét, vagy valamilyen keleti birodalmat?

AB: Az a célunk, hogy már a játék legelején több frakció közül is lehessen választani. Sajnos még nem állunk készen rá, hogy bejelentsük a kínálatot, de megnyugtatlak, bőven lesz miből választani.





Előzetes
GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH



Jöttömre az arcotokban számítsatok



Nem Szauron az egyetlen szellem itt

Galadriel lenyomja Szauront

GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
 Fejlesztő Monolith Productions
 Platform PlayStation 3, Xbox 360
 Röviden A Gyűrűk Ura világában játszódó MOBA játék, amiben a filmek és a könyvek ismert karaktereivel törhetünk egymás életére.
 Megjelenés 2012. október
 PEGI 16+

A MOBA JÁTÉKOK EDDIG CSAK TERMÉSZETES KÖZEGÜKBEN (PC-N) HÓDÍTOTTÁK MEG A PVP JÁTÉKOSOK SZÍVÉT, ÉPP EZÉRT NEM VOLT TELJESEN ŐSZINTE A MOSOLYOM, AMIKOR A WARNER BEJELENTETTE, HOGY EZ BIZONY EGY KONZOL-EXKLUZÍV CÍM LESZ. A *Guardians of Middle-earth*szel a fejlesztő Monolith elhatározta, hogy a híresen hardcore, PC-s *DotA* közönség helyett egy olyan közegbe dobja be készülő játékát, ahol ez a stílus eddig ismeretlen volt. Az eddigiek alapján azt kell mondanom, hogy hála a népszerű környezetnek (A Gyűrűk Ura) és a konzolokra optimalizált játékmotornak, minden esély megvan, hogy a „MOBA forradalom” a nappalit is elérje.

AZ ENTEK HÁBORÚBA MENTEK
 Mielőtt a *League of Legends* és a *DotA* csatatarein edződött, sebhelyes arcú egérhasználók habzó szájjal követelnék a monolithos srácok végtagjait, amiért a Gyűrűháború e formája nem lesz játszható a MOBA-k szülőföldjén, gyorsan szögezzük is le: a *GoMe*-nek nem örülnének. Ezt a játékot azoknak készítik, akik még sosem harcoltak a háromfrontos csatatareken. A konzolokon edződött játékosközönség eddig aligha vehetett részt a *DotA*-imitációk harcaiban, pedig ha jobban belegondolunk, azért annyira nem bonyolult a

mechanika, hogy ne férjen el a tévéképernyőn. Mint minden MOBA játékban, a célunk most is az, hogy csapattársaink oldalán szétcsapjunk az ellenfél bázisán található főépületet, amihez a mi bázisunkkal összekötött, három útvonalon juthatunk el. A csatater kitaposott ösvényein itt is tornyok állnak, amelyek könnyen derékba törhetik még szürke Gandalf menetelesét is, ha nincs kellőképpen felkészülve. Hőseinket fejlesztenünk kell, képességeik szintenként erősödnek, és a csaták során zsákmányolt aranyakat a sarki fűszeresnél költhetjük el méretes baltákra, botokra, páncélokra, bármire, ami segíti küldetésünket. Az alapvetően egyszerűnek hangzó formulát a karakterek képességei és az időzítés pontosságának szükség-

gessége bonyolíthatja. Ezen a ponton viszont sokat könnyített a fejlesztőcsapat, hogy azok is azonnal élvezhessék a mókát, akik életükben először játszanak ilyen típusú játékot.

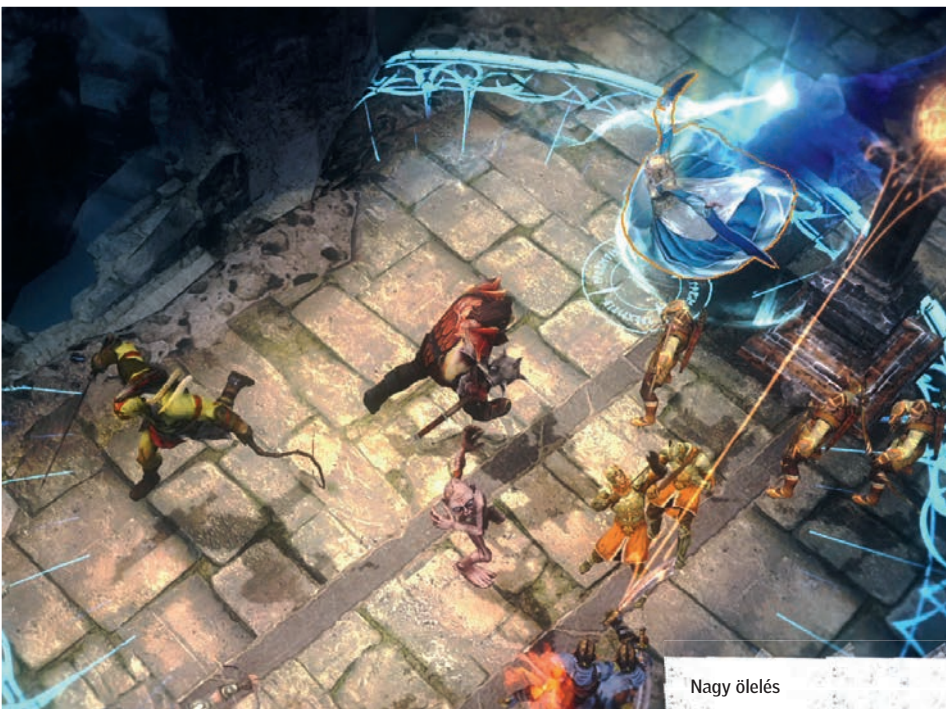
KI VISZI A GYŰRŰT?

A könyvek és a filmek remek táptalajt adnak a tartalomnak. Középfölde összes celebritása előbb-utóbb képviselteti majd magát a játékban, kezdésnek valamivel több mint 20 karakter áll majd rendelkezésünkre. A választható harcosok sorában már biztos ott lesz Gollam, Gandalf, Legolas, Thrain, Ugluk és maga Szauron is. A kezdőkészlet a játék kiadását követően is bővül majd, ráadásul, ahogy érdeklik Peter Jackson „A hobbit” című filmje, úgy



HA TE MONDOD

Jason Olander vezető dizájnér, Monolith Productions: „A *Guardians of Middle-earth* játékkal az a célunk, hogy mindenkinek elérhető szórakozást nyújtsunk, miközben megőrizzük annak stratégiai mélységét.”



Nagy ölélés



Ne fogadjatok a számok alapján...



„A GOME EGY KÖNNYED CSAPATJÁTÉKOT KÍNÁL, MEG SEM PRÓBÁL KOMOLY E-SPORT CÍMNEK LÁTSZANI

jönnek majd az annak történetéhez kapcsolódó karakterek is. A szereplőket négy érték (túlélési képesség, sebzés, varázserő, nehézség) alapján kategorizálja a rendszer a könnyen kereshetőség érdekében, így aki inkább a csapat gyógyítójává tenné magát, könnyen rátalál a varázserőben gazdag karakterekre. Nemcsak a hősök döntik el a mérkőzéseket, hiszen a helyszínek milyensége sem mindegy. Jelenleg csak egy térkép létezik, a teljesen kommersz, három ösvényes pálya, annyi csavarral, hogy a szokásos, sarokba helyezett bázisokat és azokhoz illeszkedő útvonalakat egy gyémántformájú elrendezés váltotta fel, de ezen kívül semmi változás. Itt is találhatunk az ösvények közötti területeken szörnycsoportokat, amelyek leöléséért az aranyon és a tapasztalati ponton kívül különböző buffokat szerezhetünk magunknak vagy az egész csapatnak.

KONTROLLEREN MEGY-E?

Akár mennyire is egyszerűsít a fejlesztői gárda, azért vannak dolgok, amik nem eldobhatók, mint például a képességek száma vagy a tárgyak aktiválásának lehetősége. Ezzel a Monolith is tisztában van, és igyekezett egy olyan irányítási módot találni, ami megfelel az elvárásoknak. Egyelőre úgy tűnik, jó az irány, az E3-on bemutatott játékmenet szerint a kezelés megfelelően egyszerű lett ahhoz, hogy a kezdő kéz is könnyen ráérezzen a csata irányítására.

A bal oldali karral fogjuk irányítani a karakterek mozgását, a jobb oldali a célzásra szolgál, akár csak egy FPS vagy egy akciójáték esetén. Az irányításon kívül még kritikus pont, hogy a játékosok össze tudjanak dolgozni, és mivel a gyors chatelés lehetősége kiesik, marad a szóbeli taktikázás; és hogy ne csak önma-

gunk hallgatói legyünk, bekerült a rendszerbe a voice chat is. Ennek a lehetőségnek hála könnyedén tárgyalhatunk barátainkkal, akiket egyébként egy gombnyomásra behívhatunk akár egy éppen futó mérkőzésbe is, és amíg várjuk, a harcostársat egy gépi partner fogja helyettesíteni. Egyébként is lehetőségünk lesz a gép ellen játszani, így begyakorolhatjuk az irányítást és a karaktereket, mielőtt elkezdénénk a harcot a készülő leaderboard előkelőbb helyeiért.

Bár alapvetően könnyedebb játékmenetet ígér a fejlesztőcsapat, azért tudni kell, hogy itt is számon tartja majd a játék, hogy mennyit nyertünk és veszítettünk, ezért éles meccseket csak akkor érdemes vállalni, ha egy vagy két hőst már kipróbáltunk a gép ellen, vagy összeálltunk néhány ismerőssel, hiszen barátokkal mindjárt könnyebb túlélni a háborút.

SZÉP ÚJ KÖZÉPFÖLDE

A látottak alapján a grafikával nem lesz gond. Bár nem a generáció csúcsa a játék mögött dörmögő engine, a célt tisztességgel megszolgálja, és többre nincs is szükség egy MOBA játék esetében. Az effektek és fények nagyon jól néznek ki, már-már féltő, hogy belehalunk a szépségbe a sok villogó, lángoló varázslatnak hála. Persze a bemutatott képek és játékmenet videók igen korai fázisból vannak, így számitani lehet finomhangolásra ezen a téren is, az viszont már most látszik, hogy ez a játék lényegesen más szemléletmóddal készül, mint PC-s vetélytársai.

A *Guardians of Middle-earth* egy könnyed csapatjátékot kínál, meg sem próbál komoly e-sport címnek látszani, de könnyen lehet, hogy épp ettől válik majd azzá, mint ahogy azt a *League of Legends* esetén is láttuk. Az

MOBA TÖRTÉNELEM - KONZOLON

Bár többször megemlítettem, hogy a konzolos játékosoknak még nem volt alkalmuk átérezni a *DotA* harcaihoz hasonló élményt, egy majdnem MOBA már egy ideje játszható Xbox 360-on és PS3-on is. Az *Awesomenauts* című 2D-s platformer sok mindenben magán hordozza a stílus jegyeit, de már maga a nézet is markánsan eltér az eddig megszokottól. A térképek és a képességrendszer is egyedi, de aki konzolos és még a *GoMe* előtt ránézne valami hasonlóra, az *Awesomenauts*-szal bátran tehet egy próbát.

egyetlen félelmem a játékkal kapcsolatban, hogy a konzolos közönség mennyire fog ráérezni a stílus ízére; a téma és a hangulat sokakat megragadhat, de már most akadnak olyanok, akik húzzák a szájukat, mondván, hogy „mégis milyen már, Gollam Szauron ellen?“, és hiába nem a sztori a lényeg, de kétélű fegyvernek bizonyulhat, ha a balansz oldalán feláldozzák az eredeti történetet. Még egy olyan játéknál sem egyszerű fenntartani az egyensúlyt, ahol a készítő kreativitása szabadon szárnyalhat, hát még egy ismert világ esetén, aminek szereplőiről már mindenki tudja, hogy milyen fegyvereket vagy milyen varázslatokat használnak. A tárgyak kérdése is kritikus, kezdő játékosok esetén mindig ez a gyenge pont: hogy mit, kinek, miből kell összerakni. És az elsőre nüansznymi apróságokon könnyen el lehet bukni. Sok minden kérdéses még a Guardiannal kapcsolatban, de az is igaz, hogy van még idő kidolgozni a részleteket.

A megjelenés ugyan nincs olyan messze, annyira közel sincs, hogy ne lehessen kitölteni a sötét foltokat, és ha az irányítás is könnyedén simul majd a konzolos kézbe, akkor már csak a közönségen múlik a siker. Én szurkolok, hogy a konzolosok is ráérezzenek a MOBA játékok varázsára, hiszen lehet, hogy sokat idegeskedik az ember egy-egy meccsen, sok a kellemetlen pillanat, azért kevés dolog garantál akkora sikerélményt, mint látni, ahogy bedől az ellenfél főépülete.

Hunter

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/guardians-of-middle-earth

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 50 SLEEPING DOGS
- 56 THE LAST STORY
- 58 PORT ROYALE 3: MERCHANTS & PIRATES
- 60 ORCS MUST DIE! 2
- 62 PANZER CORPS: AFRIKA CORPS
- 64 DEPONIA
- 66 THE DARK EYE: CHAINS OF SATINAV
- 68 RISEN 2: DARK WATERS (KONZOL)
- 70 SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION
- 72 TOUR DE FRANCE
- 73 DEADLIGHT
- 74 PROTOTYPE 2 (PC)
- 75 INVERSION
- 76 TONY HAWK'S PRO SKATER HD
- 77 SPELUNKY
- 78 FERRARI RACING LEGENDS
- 79 MIGHT & MAGIC HEROES VI: PIRATES OF THE SAVAGE SEA
- 80 ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT - ARCTIC GAMES
- 81 MINI NINJA ADVENTURES
- 82 SPACEFORCE CONSTELLATION
- 82 SPACEFORCE HOMEWORLD
- 83 DEAD TRIGGER
- 83 THE AMAZING SPIDER-MAN
- 84 MASS EFFECT 3: EARTH
- 84 LEFT 4 DEAD 2: COLD STREAM
- 85 SID MEIER'S PIRATES!

A kettős ügynök tündöklése és bukása

SLEEPING

A HÁNYATTATOTT SORSÚ TRUE CRIME SZÉRIA SLEEPING DOGSRA KERESZTELT UTOLSÓ RÉSZÉ VÉGRE RÉVBE ÉRT, ráadásul minden kétséget kizáróan ez lett a sorozat legjobb darabja. Az Activision most bánhatja, hogy nem hitt eléggé a címben, hiszen a 90% körüli ráták egyértelműen mutatják a kritikusok tetszését. Ez persze nem jelenti azt, hogy a kasszáknál is feltétlenül dőlni fog a sok zöldhasú, de lássuk be, egy ilyen magas értékű játékra elég jó esély van erre.

A BŰN NEM KIFIZETŐDŐ
Wei Shen detektív a triádok ellen harcoló Hong Kong-i rendőrség legjobb ügynöke. Aktuális feladata az, hogy beépüljön az egyik legkegyetlenebb szervezetbe, s belülről próbálja meg szétbomlasztani a bűnszövetkezetet. A lepusztult külváros nem ismeretlen Wei számára, itt élt a családjával, mielőtt Amerikába költözött volna. Gyerekkori barátai nem is sejtik, hogy rendőrként dolgozott az Államokban, ezért beajánlják a helyi triádoknál. Egyszerű behajtóként kezdi tevékenységét, de az idő előrehaladtával egyre komolyabb balhékban vesz részt, s hamarosan fontosabb pozícióba kerül. Folyamatosan jelent a rendőrségnek, és tevékenységének hála egyre nagyobb halak kerülnek rács mögé.
A gengszterek azonban sejtik, hogy besúgó került közéjük, ezért egyre keményebb bűncselekmények elkövetésére bírják rá Weit, aki kénytelen teljesíteni ezeket a megbízásokat, máskülönben azonnal kiderül, hogy beépített rendőr. Persze ez komoly lelkiismeret-furdalást okoz a fiatal tisztnek, állandóan őrlődik kötelessége és az egyre inkább barátai, családjává váló bűnözők között. Lassan azt sem tudja, hogy melyik a jó és melyik a gonosz oldal, mondjuk er-



re a nagyszerű sztoriírók még rá is tesznek egy lapáttal a cselekmény bonyolításával. Igazi dráma van itt, kérem szépen, nem egy sablonos történet, amit már akkor is ununk, amikor elkezdődik.

A BŰN KIFIZETŐDŐ
Kalandjainkat egy lepusztult külvárosi lakásban kezdjük, egyetlen közlekedési eszközünk egy szakadt motor, amit a város bármely parkolójában felvehetünk. Ahogy haladunk előre a ranglétrán (és a történetben), úgy kapunk új autókat és lakásokat a város elit negyedeiben. Ezek már igazi luxusapartmanok, amiket saját fizetésünk szerint berendezhetünk, ki-dekorálhatunk: feltehetünk a falra posztereket, vehetünk új ágyat és bútorokat, sőt még háziállatot is. Mondjuk ezeknek nincs sok gyakorlati hasznuk, inkább csak díszítőelemek, de



akkor is jó látni, hogy a bűnözéssel megkeresett pénzünket mi mindenre tudjuk elkölteni. És aki igazán menő rosszfiúnak tartja magát, az bizony ki-sebb vagyontapcsol el ruhákra, ki-egészítőkre. Különböző stílusok közül választhatunk: lehetünk tornacipős, tri-kós, aranyláncos gangszta arcom vagy elegáns szép-



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 k...

50-59%

omány, de egy a kö...
nk: róluk már inkább
zhető jelleggel írunk.

DOGS



INFO

Kiadó Square Enix
Fejlesztő United Front Games/SE London Studios
Platform

PC, Xbox 360, PS3
Röviden Nyitott vilá-
gú TPS játék, ahol egy
kettős ügynökkel kell
térdre kényszerít-
nünk a kínai maffiát.
PEGI 18+



”SŐT, HOSSZÚ ÉVEK ÓTA ELŐSZÖR FORDULT ELŐ VELEM, HOGY EGY JÁTÉK MIATT RÁM HAJNALODOTT, S EZ IGEN NAGY SZÓ NÁLAM

Hogyan lett Alvó Kutya az Igazi Bűnből? És hogy jön ide a Fekete Lótusz?

A *True Crime* sorozat első két része közepes értékeléseket és gyenge eladásokat produkált, ezért az Activision simán lelőtte a harmadik részt. Egy újonnan alakult stúdió, a United Front Games 2008-ban egy teljesen új játékon kezdett el dolgozni, mely a *Black Lotus* címet viselte. Majd jött egy öltönyös úriember az Activisiontól (lehet, hogy pont Bobby Kotick volt), és kitalálta, hogy a *True Crime* nevet nem kellene parlagon hagyni, kereszteljük át a *Black Lotus*-t, legyen a neve mondjuk *True Crime: Hong Kong*. Mivel ez esetleg segítené az eladásokat. Az eredeti megjelenést (2010. augusztus) elbukták a fejlesztők, az Activision adott még nekik egy kis időt, hogy kikupálják a játékot.

Aztán jött még egy öltönyös okostojás 2011 februárjában, és kitalálta, hogy a *Sleeping Dogs* nem úti meg azt a mércét, amit az Activision felállított (a *Prototype*-ok, a *Transformers* és *Spider-Man* feldolgozások persze igen), így az egész fejlesztést kukázták, annak ellenére, hogy a játék már készen volt. Fél év huzavona után 2011 augusztusában a Square Enix bejelentette, hogy megszerezték a játékkiadás jogait az Activisiontól, viszont a nem annyira jól csengő névért nem voltak hajlandók kifizetni az Activision által felajánlott összeget, így jött az újabb keresztelő, amikor a végleges *Sleeping Dogs* név rákerült a játék aktáira.

”LASSAN AZT SEM TUDJA, MELYIK OLDAL A JÓ ÉS MELYIK A GONOSZ, MONDJUK ERRE A NAGYSZERŰ SZTORIÍRÓK MÉG RÁ IS TESZNEK EGY LAPÁTTAL A CSELEKMÉNY BONYOLÍTÁSAVAL

fiúk, akik méregdrága olasz öltönyökben szeretik áthágni a szabályokat. Minden öltözéknek megvan a maga gyakorlati haszna: ha az összeállított szettet (felső, nadrág, cipő) egyben viseljük, különféle bónuszokat kapunk. Az utcai vagány viseletben (kapucnis felső, bugygyos nadrág, márkás sportcipő) keményebben bunyózunk, a csavargó hacukában hamarabb eltűnhetünk a rendőrök szeme elől, drága öltönyben viszont kedvezményeket kapunk az autókereskedésben. Ha aktuális ruhánk épp nem azt az előnyt nyújtja, amire szükségünk lenne, csak haza kell térnünk valamelyik lakásunkba, ahol átöltözhetünk.

A bűnözéssel megszerzett pénz elköltésének leghatékonyabb módja a masszázsszalonnak gyakori látogatása. Testileg és lelkileg is felfrissülünk, viszont meglehetősen drága mulatság (kárpótlásképp kapunk utána egy buffot, amivel megnő ismeretségünk). Az utcai árusoknál háromféle dolgot vásárolhatunk, melyek nagymértékben befolyásolják képességeinket. Gyógyszertárakban, illetve utcai árusoknál vehetünk kínai gyógyteát, ezt elfogyasztva csökkenthető az ellenfelek által okozott sérülés nagysága. Hong Kongban nagyon menő az energiaital, ezeket az éjjel-nappal nyitva tartó közterekben, az italaautomatákból vagy a lakásunk hűtőszekrényéből vételezhetjük, ezekkel feltöltődve erősebbeket fogunk ütni. Bűnözés közben sokszor megéhezünk, ezért nem árt, ha időnként megállunk egy utcai árusnál, hogy bekapjunk valamit. Az elfogyasztott ételek az életerőnkre hatnak. Általánosságban elmondható, hogy érdemes ezeket a lehetőségeket minden komolyabb küldetés előtt kihasználni, minden segítségre szükségünk lesz a bandaháborúk közben.

A FELADATOK OROSZLÁN-RÉSZE A MIÉNK

A nyitott világnak hála szinte mindig van mit tennünk, a főtéren bármikor leellenőrizhet-

jük, hol tartunk. Számos küldetéstípus közül választhatunk, mindegyik más-más jutalmat ad. Értelmszerűen elsősorban a triádok feladataira és a rendőrségi megbízásokra kell koncentrálnunk, hiszen ezek teljesítésével lépünk előre a sztoriban. A bizalmatlan bűnözők először csak csip-csup ügyekben veszik igénybe szolgáltatásunkat, de aztán később komolyabb balhékba is bevonnak. A másik oldalon a rendőrség megoldatlan ügyeit kell rendbe tennünk, ehhez értelem szerűen olyan eszközöket is igénybe vehetünk, amiket egy rendes rendőr nem (igazán) használhatna: illegális lehallgatás, bírói végzés nélküli házkutatás, túlzott erőszak...

A sikeres küldetésekért tapasztalati pontokat kapunk, amiket aztán szintlépésnél kamatoztathatunk. Amennyiben jeleskedünk a rendőrségi küldetésekben, úgy a kocsilopások és a lőfegyverek specialistájává válhatunk, a triádoknak tett szívességek hatására pedig a pusztakezes harcokban leszünk hatékonyabbak. A kétféle munka mellett kikapcsolódnak ott vannak azok a küldetések, melyek a népszerűségünket növelik a városban. Bizonyos járművek, öltözékek és kiegészítők csak megfelelő ismertség esetén vásárolhatók meg, szóval aki szeretne extra felszereléseket, annak bizony cselekednie kell. Az autók, luxuskarórák, elegáns öltözék mellett az éjszaka császárainak természetesen a legjobb nők járnak: a játékban számos csinos lány telefonszámát megszerezhetjük, randizhatunk is velük. Ha e csábító lehetőségek mégis hidegen hagynának valakit, elmondom, hogy habár nem kötelező élni velük, de érdemes, mivel nemcsak szórakoztatóak, de még jutalmat is kapunk értük (a gyűjtőgöhető tárgyak megjelennek a térképen). A küldetések egyediek, élvezetesek és rendkívül sokszínűek. Nekem a legjobban a nyomozós részek tetszettek, ezekben nem az akció, inkább az aprólékos kutatómunka és a mászkálás kapta a főszerepet.

SÚLYOS TESTI SÉRTÉS: ARKHAM ASYLUM

Tagadhatatlan, hogy a pusztakezes küzdelmeket az új *Batman* játék inspirálta, az alapok közesek, de a *Sleeping Dogs* egyéni, kung-fu stílusával kicsit túlmutat a nagy elődön. Kezdetben csak az alapmozgásokat ismerjük, de később a történet előrehaladtával új, erősebb mozdulatsorokat tanulhatunk meg a helyi harcművész-iskolában. Ez azonban nincs ingyen, a mester csak akkor hajlandó egy ismert triádtagot ilyen tudáshoz juttatni, ha az segít neki visszaszerezni az ellopott jádeszobor-gyűjteményét. A szobrok elég feltűnő helyeken vannak, és szorosan kapcsolódnak a történehez, szóval aki végigjátja a játékot, az nagy valószínűséggel képes lesz alkalmazni az összes mozdulatsort. Maga az irányítás egyértelműen a konzoltulajdonosok kényelmét szolgálja, de azért PC-n is élvezhető a dolog, bár kezdetben kicsit frusztráló, hogy négy-öt támadó pillanatok alatt ledarál.

Ennél már csak az idegesítőbb, amikor az ötödik ellenfél után jön még négy, felfegyverkezett rosszfiú, s ha nem sikerülnek a dolgok, kezdhetünk mindent előlről, mivel nincs mentéspont a két harc között. Ráadásul elveszítjük a fáradtságos munkával összeszedett buffjainkat is, tehát másodszeri nekifutásra még nehezebb dolgunk lesz. Harc közben nem ritkán egyszerre hat-hét ellenféllel nézünk farkasszemet, ilyenkor elég egyetlen félrenézés, és máris a földön találjuk magunkat. Ész nélküli gombnyomogatás helyett érdemes inkább a védekezésre, illetve az elmentámadásokra koncentrálni, úgy nagyobb sikereket érhetünk el.

A játék legbrutálisabb, egyben legszórakoztatóbb mozdulatai az ütések és rúgások kombinációja mellett az ellenfelek lefogása, illetve a te reptárgyak bevonása a küzdelembe. Nem kicsit látványos, ha a halfeldolgozóban a levágott kardhelfelek orrát vagy a





Yeah, I decided to do it on all those... little things all over town.

Yeah, with you

Az első randinkat sajnos nem követte második, pedig mindent bevettem, hogy levegyem a lábáról a szőke turistalányt



A festék pár helyen javításra szorul, de a mélygarázsban ezeket a javításokat teljesen ingyen elvesszük



Elérkezett a végső leszámolás ideje, csak előbb még leellenőrzöm, hogy bejelőtek-e a Facebookon



HA TE MONDOD

Mike Fischer, a Square Enix US elnöke: „Nem tudom megmondani, miért hagyták veszni ezt a játékot. Nem fogok találgatásokba bocsátkozni. Annyit tudok, hogy örültek voltak.”

jégaralót is fegyverként használjuk... rá-
tok bízom, csak képzeljétek el.
Többféle triádtaggal kerülünk szembe: a
mezei bandatagok alig védekeznek, a kép-
zetesebb harcosokkal ellenben vigyáznunk
kell, mivel a legtöbb támadásunkat ki-
védik, felettük csak megfelelő stratégiá-
val diadalmaskodhatunk. A legveszélye-
sebbek egyébként a botokkal, késekkel és
húsvágó bárdokkal felszerelt bűnözők, töl-
lük először el kell szednünk a fegyvere-
ket, hogy aztán ellenük fordítsuk azokat.
Nem olyan kifinomult ugyan ezekkel har-
colni, mint a kung-fu vagy a judo művészi
technikáit alkalmazva, de legalább olyan
hatékony.

JÁRMŰ JOGTALAN ELTULAJDÓ- NÍTÁSA: NEED FOR SPEED, JUST CAUSE

Hong Kong nem kicsi város, ellenben nagy
– ugye nem jutna eszébe senkinek gyalog
nekivágni? Szerencsére nem is kell, hiszen
már a kezdetektől rendelkezésünkre áll
a garázs, ahol járműveink bevetésre ké-
szen állnak. A város bármely pontján fel-
vehetjük őket (a parkolóházakban), és ha
a nagy üldözés hevében megkarcolnánk a
fényezést, a következő igénybevételre tip-

top állapotba hozza őket nekünk a rend-
szer. Amennyiben nem találunk a közel-
ben parkolót, vagy csak lusták vagyunk
elgyalogolni odáig (persze mehetünk ta-
xival is, amiért ugye fizetni kell), bármikor
elopathunk egy kocsit, motort vagy ha-
úgy hozza úri kedvünk, akár egy buszt is.
Arra persze ügyelnünk kell, hogy a kör-
nyéken ne legyen rendőr, mert ő érthe-
tő módon nem nézi jó szemmel az ilyen
potyázásokat, sőt rádióon erősítést is hív.
Ilyenkor, ahogy az a filmekben lenni szo-
kott, izgalmas autós üldözés veszi kezde-
tét, a cél, hogy minél gyorsabban leráz-
zuk a hátunkba tapadó zsernyákokat, és
közben arra is ügyelnünk kell, hogy néze-
lődők, tereptárgyak és karhatalmisták ne
sérüljenek, de ha mégis, az a rendőri pont-
jainknak nagyon nem tesz jót. Viszont ha
a parkolóórákat elütjük, akkor az abban
lévő pénz hozzáadódik a számlánkhöz.
Maga a vezetés jó élmény, mind a PC-s,
mind a konzolos változatot kényelmesen
lehetett irányítani; még az olyan szimu-
látor-antitalentumok is, mint én, jó esély-
lyel vághatnak neki az illegális autöver-
senyeknek.

A komolyabb bűncselekmé-
nyeknél megjelennek az ellen-



Egy esküvőn nem szép dolog lövöldözni, ezt még
a konkurenciának is illene tudnia





”MAGA A VEZETÉS JÓ ÉLMÉNY, MIND A PC-S, MIND A KONZOLÓS VÁLTOZATOT KÉNYELMESEN LEHETETT IRÁNYÍTANI; MÉG AZ OLYAN SZIMULÁTOR-ANTI-TALENTUMOK IS, MINT ÉN, JÓ ESÉLYEL VÁGHATNAK NEKI AZ ILLEGÁLIS AUTOVERSENYESYENYEKNEK

séges járművek, ezeket leszoríthatjuk az útról, de használhatunk ellenük fegyvert is. Ilyenkor lelassul az idő, és az így adódó célzási lehetőséget kihasználva szét-durrantathatjuk valamelyik kereküket. Szintén az akciómozihós imázst erősíti az az epizód, amikor egy százal tépő autóról kell átugranunk az eltéríteni óhajtott járműre, mint a *Just Cause* sorozatban.

Mint már tudjátok, Hong Kong finoman szólva is nagy – nem lehetünk meg GPS nélkül, de az összetett úthálózat miatt így sincs egyszerű dolgunk. Ráadásul a forgalom angol stílusú, tehát a kormány a jobb oldalon van, az utaknak pedig a bal oldalán haladunk, ami számunkra nem természetes, szokni kell. A kocsik és a motorbiciklik mellett még kisebb hajókat és motorcsónakokat is ellophatunk a tengerparton, néhány küldetés során a part menti vizekben kell elnavigálnunk.

ILLETÉKTELEN BEHATOLÁS: ASSASSIN'S CREED

A játék egyik leghangsúlyosabb eleme Wei párdúcüggyessége: hihetetlen sebességgel mászik fel a falakon és ugorja át a az akadályokat. Számos küldetés épül erre a játékelemre, egyik személyes kedvencem az volt, amikor versenyt kellett futnom egy döggös orosz hoszteszlánnyal, aki szabadidejében parkour specialista. Futás közben a megfelelő gomb lenyomásával vehetjük szépen az akadályokat, de amennyi-

nyiben késünk, a program levon az összpontszámunkból azzal a magyarázattal, hogy túl ügyetlenek voltunk. Ilyenkor a tömegben nem nagyon tudunk odafigyelni a többi járókelőre, előfordulhat, hogy fellökünk valakit, aki aztán szitkok áradatát zúdítja ránk.

A *Sleeping Dogs*ban található összegyűjthető tárgyak egy része olyan helyeken rejtőzik, ahová csak trükkös módon tudunk eljutni, ilyenkor jön jól Wei ügyessége. Érdeemes nyitva tartanunk a szemünket, mivel az objektív megtalálásával további életereőhöz, a zárt dobozok kinyitásával pedig pénzhez és extra ruházathoz juthatunk. Bizonyos dobozokat csak úgy nyithatunk ki, ha mobiltelefonunk kódfeltörő programját használjuk – nem nehéz, csak egy kis türelem kell hozzá. Annál idegesítőbb, amikor zárat kell feltörnünk; egy alkalommal vagy tíz percig próbálgattam a zárnyelveket a megfelelő pozícióba állítani, de a legkisebb hibára máris visszugrott egy zárnyelv a kezdő pozícióba, kezdehitem mindent előről. Talán egyedül itt éreztem, hogy a fejlesztők kicsit túllőttek a célon a nehézséget illetően. A város tele van biztonsági kamerákkal, s bizonyos küldetések teljesítéséhez kötelező dekódolni őket. A folyamat egy régi gyerekjátékra emlékeztet, amikor négy különböző számot kell kitalálnunk



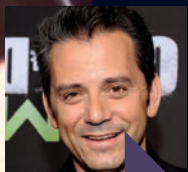
a megfelelő sorrendben, s minden próbálkozás után csak annyi visszajelzést kapunk, hogy az adott szám szerepel-e a kódban, illetve jó helyen van-e.

LŐFEGYVEREKSEL VALÓ VISSZAÉLÉS: MAX PAYNE

Nem is lenne igazi gengszterjáték a *Sleeping Dogs*, ha nem lennének benne fegyverek. Kezdetben csak egy-egy kisebb kaliberű kézfegyvert zsákmányolhatunk a küldetések közben, de a rivális bandaháborúk elterjedésével egyre komolyabb tüzérvé jut szerephez. Használhatunk Uzit, gépkarabélyt, rakétavetőt vagy rohampuskát, a lényeg az, hogy az ellenfelet



Ez a pisztoly jobb helyen lesz nálam, Hong Kongban komoly bajba kerülhet az, akinél ilyen talál a rendőrség



HA TE MONDOD

Eric Hirshberg CEO, Activision: „Mindenki keményen dolgozott azért, hogy egy olyan egyezsége jussunk, melyben mindenki nyer. A Square Enix fogja élvezni annak a hatalmas befektetésnek az eredményét, amit mi tettünk eddig ebbe a játékba. A United Front Games csapata együtt maradhat és befejezhetik az álmukat. És a játékosok kapnak egy remek játékot. Nem is lehetünk ennél izgatottabbak.”



minél látványosabb módon kell kiiktatnunk (tapasztalati pontot is ez alapján kapunk, a fejlődések érik a legtöbbet). A harcrendszerhez hozzátartozik egy meglepően jól használható fedezékrendszer, sőt még egy időlassítós móka is belefért (ezt kihasználva a fedezék mögül kiugráskor megszorhatjuk az ellenfeleket ólommal). Fontos szerepet kaptak a robbanó hordók és palackot, ezek mellé állva jó eséllyel elevenen elégünk, tehát ne csináljunk ilyen butaságot.

LOPNI CSAK A LEGJOBBAKTÓL SZABAD

Az azért jól látható, hogy a *Sleeping Dogs* fejlesztői milyen sokat játszottak a rivális fejlesztőcsapatok játékaival. És nemcsak az idejüket pazarolták ezzel, hanem kiemelték belőlük a legjobb elemeket, és elgondolkoztak azon, hogy miként tudnák azt sikeresen átültetni a saját produktumukba. A fene sem gondolta volna, hogy egy ilyen szinten „összelopkodott” rendszer ennyire jól működhet, de a *Sleeping Dogs*-nál működik a dolog. Folyamatosan variálták az elemeket, de egyszer sem lett unalmas vagy monoton a játékmenet. Ez nagy dolog manapság, hiszen testvérek között is kell vagy 25 óra, mire végigjártuk a teljes történetet (és akkor még nagyon messze vagyunk attól, hogy minden titkos részt felderítsünk), de soha nem éreztem azt, hogy

elegem lenne a belőle. Sőt, hosszú évek óta először fordult elő velem, hogy játék közben rám hajnalodott, s ez igen nagy szó nálam. Egyszerűen a monitor elé szegyezett a sztori, és addig nem engedett el, míg végig nem játszottam.

MÉG A PROFIK IS HIBÁZNAK NÉHA

Túlzás lenne azt mondani, hogy hibátlan a *Sleeping Dogs*, persze hogy van benne bőven javítanivaló. Az viszont becslésként válik, hogy a PC-s változatot olyan tisztességesen összerakták, hogy az egész játék során mindössze egyetlen alkalommal kellett visszatöltenem mentett állást programhiba miatt (egy doboz kinyitása után egyszerűen kiestem a világból). Kicsit variálhattak volna az ellenfeleket; amikor egy ötfős bandában a hármásiker gengszter testvérpárnak még a cipőfűzője is egyforma, az azért nem túl életszerű. De azért ez nem olyan nagyon lényeges dolog. Akadt némi gond az animációkkal is, néhány karakter kicsit szögletesen mozgott, de még ez is belefér. A nyitott világ koncepció jól működik, viszont ha közelebbről megvizsgáljuk az utcákat és sikátorokat, láthatjuk, hogy azok csak úgy „oda lettek rajzolva”, igazából csupán díszítő és elvlasztó elemek. Megemlíteném még – habár engem nem igazán érint – a multiplayer teljes hiánya, ami talán furcsa 2012-ben. Helyet-

te kapunk egy közösségi panelt, amiben megnézhetjük, hogy a többi *Sleeping Dogs*-játékos barátunk milyen eredményeket ért el, s ha kedvünk tartja, megpróbálhatjuk megdönteni rekordjukat. A program szinte mindent mér, még abban is versenyezhetünk, hogy ki tud hosszabb ideig vezetni az összes közlekedési szabályt betartva. Nos, nekem mindössze nyolc másodperc a rekordom, szóval van még hová fejlődnöm, de melegségemre legyen szóva, üldöztek a zsernyákok, és menekülnöm kellett.

AZ EREDMÉNYEK MAGUKÉRT BESZÉLNEK

Az előbb említett hibák száma eltörpül a *Sleeping Dogs* erőnei mellett. Valami elképesztően jól néz ki a játék, manapság ritkán jön ki PC-re ilyen minőség. Ráadásul közepes beállítások mellett is szépen futott, öröm volt nézni. Nagyon jól megoldották a főszereplő karakterek ábrázolását, a játék motorjával készített animációk pedig hozták a hangulatot és segítették a beleélést. Külön ki kell emelnem a történetet: bármelyik hollywoodi sikerfilm megirigyelhetné. A szereplőknek olyan neves színészek kölcsönöztek a hangjukat, mint Emma Stone vagy Lucy Liu, mondanom sem kell, hogy ez az aspektus hibátlanra vizsgázott nálam. Szintén a leborulás kategóriába tartozik a játék grandiózus soundtrack listája,

ami a vége főcímből 10 percet elvesz. Autóban ülve váltogathatunk a rádióállomások között, és mindenki megtalálhatja a készletből a kedvére való zenét. Összefoglalva tehát: a *Sleeping Dogs* egyértelműen a nyár egyik legkiemelkedőbb alkotása, az Activision nagyon melléfogott, amikor ezt a gyöngyszemet kiengedte a kezéből. Ha szeretitek a *Grand Theft Auto* stílusú játékokat, nyugodtan próbáljátok ki, garantáltan nem fogjátok megbánni, hogy a bűn útjára léptetek.

Mocsy

HARDVER

3.2 GHz CPU, 512 MB VGA, 2 GB RAM, DirectX 9, 8 GB HDD

- + kiemelkedő küldetések
- + végig izgalmas történet
- + emlékeztető pusztakezes harc
- ugyanazon textúrákat használó ellenfelek
- nehezen szokható PC-s irányítás
- egy-két idegesítő minijáték

MOCSY

Az utolsó percig izgalmas játékmenet olyan érzelmi húrokat penget, melyről azt hiszem, hogy már rég kiveszett.





Tipikus japán harcos: páncél nuku, de a stílus a maxon



Hőstünk egy „Hajrá fradi!”-val hamar magára terelte a figyelmet

A Final Fantasy alkotója egy újabb végső mesét tár elénk

THE LAST STORY

A NINTENDO WII KONZOL AZ UTOLSÓKAT RÚGJA ÉPPEN, ÉS CSAK NAGYON RITKÁN ÉRKEZIK EMLÍTÉSRE MÉLTÓ ALKOTÁS A KONZOLRA. Nem is tudom, talán a legutóbbi *Zelda* volt az, ami igazán megdobogtatta a szívem. Márpedig ha visszagondolok, hogy az mikor volt, nos, már magam sem tudom, melyik GameStar számban közöltük róla a tesztet. Vagy a *Xenoblade*, az utána volt? Mert még arra emlékszem, mint igazán remek alkotásra.

A HOSSZÚ ÚT JAPÁNBÓL

Persze ne szaladjunk ennyire előre, nem áru- lom még el, hogy a *The Last Story* végül is egy jó alkotás vagy sem, de ha csak annyit mondok, hogy maga Hironobu Sakaguchi áll a projekt mögött, akkor bizony sokan felkap- ják a fejüket. A játék Japánban már 2011 elején megjelent, és korábban is felkeltette a nemzetközi média figyelmét – Wiihez mér- ten – kiemelkedően szép grafikájával. Az- óta már nem kevés víz lefolyt a Dunán, s at- tól is rettegthetünk, hogy soha nem fog el- jutni hozzánk. Az európai Nintendo azonban engedett a rajongói nyomásnak, és idén vé- gre megjelentette a lokalizált, angol nyelvű változatot.

ISMERŐS TÁVOL-KELETI MESE

A hosszú várakozásnak tehát vége, szóval csobbanjunk bele a lényegbe: kalandjaink Lazulis szigetén veszik kezdetüket, ahol Zael nevű hőstünk és zsoldos kompániája felett



INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Mistwalker**
Platform **Wii**
Röviden **Hironobu Sakaguchi** újfajta harc- rendszerrel szerette volna megreformálni a JRPG zsánerét.
PEGI 16+

kapjuk meg az irányítást. Kalandra éhes hőseink munkát keresve érkeznek a szigetre, azonban nem lenne olyan izgi játékról szó, ha az egyik ilyen küldetés során ne történe valami szokat- lan. És persze nem JRPG-ről beszélénk, ha ez a szokatlan jelenség nem sokkal nagyobb, a világ sorsát befolyásoló események sorát indítaná el. De nem is történeteik miatt szeretjük a Japán- ból érkező szerepjátékokat, sokkal többet szá- mít általában a hangulat, a karakterek és a vil- lág, amiben játszódik az egész.

A *The Last Story* ugyan nem hajt végre sem- mi forradalmi ezeken a területeken – holott már sokan rámutattak arra, hogy a JRPG mű- fajának meg kellene újulnia –, de hozza a köte- lezőt. A már ismert klisékből összegyűrt tár- saság, a szerethető karakterek és a néhol túlzó érzelmek jellemzik. Kalandjaink során fejleszt- hetjük, sőt át is öltöztethetjük karaktereinket, de ez sem olyan dolog, amit ne láttunk volna sok más helyen.

CSAPKODÁS ÉS STRATÉGIA

Felmerül tehát a kérdés, hogy ugyan miért kéne egyáltalán nekünk odafigyelnünk a *The Last Story*-ra. Megvallom őszintén, sosem rajongtam any- nyira a klasszikus JRPG-kért. Az rendben van, hogy jóval több taktikát igényelt az, hogy meg-

felelő támadást vagy éppen védekezést válas- szak ki egy csata során, de én szeretem, ha va- lami látványosabb és inkább reflexekre épül. Éppen ezért volt annak idején a *Xenoblade* egy felüldülés, mert bár ott is lényegében csak nyomva kellett tartanom egy gombot, de ügyel- nem kellett a helyezkedésre és a különleges tá- madások időzítésére.

A *The Last Story* ezt egy fokkal továbbviszi, több taktikával és akcióval fűszerezi meg a já- tékmenetet. Főhősünknek, Gaelnek ugyanis van egy gathering névre keresztelt képessége, mely- nek lényege, hogy a csaták során magára tudja terelni az ellenség figyelmét. Ez így nem hang- zik valami nagy újdonságnak, de mégis felfris- sít az élményeket. A gathering ugyanis fontos taktikai elem, melyet azzal egészítették ki a ké- szítők, hogy karakterünk a *Gears of War*-szerű játékokból ismert mechanika alapján megbújhat a mellkasig érő falak mögött.

A rejtőzködés és a figyelemelterelés megfelelő használata jelenti ebben a játékban a győzel- met. Elvégre bajtársaink kezében vannak a leg- durvább fegyverek és mágikus képességek, az ő fedezésük kifejezetten fontos szerepet kap az- által, hogy inkább magunkra rántjuk az ellenfe- leket. Ráadásul a csataterek sem a megszokott zárt térben zajlanak. Fedezékek, hidak, sőt né- hol emeletik is megjelennek, ezért fontos kiis- merni és használni a környezetet.

Kifejezetten élvezetes egy bitang nagy állatot átcsalni egy hídon a gathering képességgel, mi- közben a csapatársam mágikus lángokkal szór- ja meg egy emelvényről. Egy idő után azonban képesek leszünk arra, hogy a harcmezőt fentről

KIFEJEZETTEN ÉLVEZETES EGY BITANG NAGY ÁLLATOT ÁTCSALNI EGY HÍDON A GATHERING KÉPES- SÉGGEL

Mesteri zene

A játék zenéjét az a Nobuo Uematsu szerezte, akinek rengeteg ismert dallamot köszönhetünk a *Final Fantasy* sorozatból. Magyarországon is kapható a *The Last Story* limitált változata, mely tartalmaz egy zenei CD-t a mester alkotásaival.



Ha ekkora a bicskája, mekkora lehet a kenyérvágó?

A THE LAST STORY TÖRTÉNETE

Hironobu Sakaguchi akkor írta fel magát a videojátékok történelmének falára, mikor elkészítette a *Final Fantasy*-t. A legenda szerint ez az alkotás ezért kapta nevét, mert ez volt a készítő utolsó reménye a csőd elkerülésére. A játék végül hatalmas siker lett, és egy máig imádott franchise-t indított útjára. Sakaguchi 2004-ben otthagyta a Square Enixet, és megalapította a Mistwalker névre keresztelt stúdióját. Olyan címekhez adta itt a nevét, mint a *Blue Dragon* vagy a *Lost Odyssey*, majd 2009-ben nekiállt a *The Last Story*-nak. A cím ugyebár összecseng a legendás játék címével, ezért sokan találgatásokba kezdtek: Vajon ez lesz a mester utolsó műve? Az igazság egy interjú során derült ki, ahol Sakaguchi azt mondta, hogy úgy dolgozik a *The Last Story*-n, és úgy teszi oda magát, mintha ez lenne az utolsó dolog, amit életében csinál.



zán jó történetet összetakolni, mert ha ez meglett volna, akkor a Wii legjobb játékaik között tartanánk számon a *The Last Story*-t. Így azonban nem fér fel az én Top10-es listámra, de aki még mindig bekapcsolja néha a konzolt, és már nincs igazán mivel játszania, annak mindenképpen érdemes befektetnie rá. Nem egy *Xenoblade*, de értékes élmény.

Mayer

- + remek harcrendszer
- + szép grafika
- + izgalmas bosszarcok
- sablon karakterek
- sablon világok
- sablon történet

MAYER
A valaha szebb időket látott konzol egyik utolsó gyöngyszeme.

85

vegyük szemügyre, és pontosabb utasításokat adjunk ki a bajtársainknak. Kevés olyan JRPG játékkal játszottam eddig, aminek a végéig nem untam a harcrendszerét, de a *The Last Story* szerencsére ebbe a körbe tartozik.

PICIVEL TÖBB FANTASY KELLETT VOLNA

A játék pusztán azért nem 90% fölötti alkotás, mert a karakterek, a világ és a történet annyira sablonokra épül, hogy az már szinte bántó. Úgy tűnik, mintha Sakaguchinak csupán egy ötlete lett volna, mégpedig a harcrendszer. Nem talált maga mellé megfelelő embert egy történet és egy világ kitalálásához, és inkább azt használta fel, amit a több évnyi *Final Fantasy*-fejlesztés során szerzett, majd újrahasznosította azt.

Azért viszont mindenképpen plusz pont jár, hogy a készítőket lehetőséget adnak többjátékos mókára. Öt haverunkkal együtt vehetjük fel a kesztyűt a játék során megismert bossok ellen, ráadásul az így szerzett tapasztalataink és fejlődésünk átkerülnek a szingli kampányba, ergo ha kicsit tápolni szeretnénk magunkat, elég online játszani. Persze a Wii meglehetősen ramaty online funkcióinak köszönhetően ez nem mindig egyszerű vagy éppen élvezetes. De mindezek ellenére a készítőket egyetlen nagy dobása, a harcrendszer valóban elviszi a hátán a játékot. Kellőképpen változatosra sikerültek a csaták, karaktereink számára új képességek is megfelelő léptékben válnak elérhetővé, így mindig van valami, ami új, és amivel fel tudjuk frissíteni az élményt. Kár, hogy e mellé nem tudtak egy iga-



Úgy zuhan a rum ára, ahogy a napkorong bukik alá az óceánba

Valamelyik észlény félreértelmezte a tűzparancsot

Falábbal a kalózparadicsomban

PORT ROYALE 3: PIRATES & MERCHANTS



INFO

Kiadó **Kalypso Media**
 Fejlesztő **Gaming Minds Studios**
 Platform
PC, Xbox 360, PS3
 Röviden Alapvetően békés kereskedelmi és gazdasági szimuláció a 16. század Karib-tengerén, de azért időnként harcolni is lehet benne.
PEGI 12+

KÉT ÉVVEL A PATRICIAN 4 UTÁN ISMÉT TENGERRE HÍVNAK AZ EGYKORI ASCARON VETERÁNJAI,

ám ezúttal nem a Hanza szövetség polgárait látjuk el sörrel, hanem a Nyugat-Indiák telepeseit jófajta rummal. Kíváncsi voltam ugyan, hogy a helyszínváltáson kívül miben tér el az alkotás a rokonától, de azért forradalmat nem vártam. Jól tettem.

FUTUNK A SZOKNYA UTÁN

Elismerően kurjongattam, amikor a játékot elindítva kiderült, hogy mindjárt az elején két kampány közül is választhatok: kereskedő vagy kalandor. Utóbbi arra engedne következtetni, hogy csupa kaland, rablás, fosztogatás, erőszakolás, rumvedelés lesz az élet, de a valóság csak kis mértékben hasonlít alkoholmámoros képzelgéseimre. A *Port Royale 3*-ban a kereskedelmen (később ehhez jön még az árutermelés) van a hangsúly, függetlenül attól, hogy melyik utat választottuk. Ezen a ponton megengedett egy cirkalmas káromkodás, de utána igyatok még egy pohárkával, és lapozunk.

Ott tartottam, hogy lehetünk kereskedők és kalandornak álcázott kereskedők (vagy fordítva). Bárhogy is döntünk, az egyenként 15 óra körüli játékidőt lehetővé tevő kampányok vég-

célja nem más, mint a spanyol alkirály lányának megdön... izé... letep... na... szóval a kékvérű (és remélhetőleg fehérmájú) hölgy szívét megszerezni. Na nem az egyszerű, „késél kiszabadítjuk a bordakosár fogságából” módszerrel, hanem meglehetősen fáradságos úton. Kereskedőként a Kajmán-szigetet kell a Karib-tenger pöcegödriéből a térség gazdasági és kereskedelmi központjává varázsolni. Most komolyan, ér ennyit az a nő?

Kalandorként pedig ki kell szabadítanunk egy gonosz kalóz karmai közül, aki nem átalotta elrabolni kedvesünket. Hogy ez nekem miért nem jutott eszembe?

MARJA A SZEMET, AKÁR A TENGERVÍZ

Már a *Patrician 4* kapcsán is megjegyeztem, hogy lenne még hova fejlődni látvány tekintetében, de úgy tűnik, süket fülekre találtak szavaim. Míg a városnézet és a tengeri csaták viszonylag tűrhetően néznek ki (a kamera zoomolható, forgatható, a városok végre nem egymás klónjai), addig a nagytérkép túlnó túl statikus és ingerszegény. Tisztában vagyok azzal, hogy ez pluszmunka lenne a fejlesztők számára, ám tekintve, hogy a játékidő 90 százalékában a szigeteket bámuljuk, a hajózási útvonalakat tervezzük és felügyeljük, veszünk

és eladunk, aligha lenne irreális elvárás, hogy megtöltsék élettel a játékeret. Egy hurrikán itt, vonuló delfinek amott. Az ördög a részletekben rejlik, ahogy néhány plusz százalék is a végső értékeléskor.

A *Patrician 4*-ből minimális változtatásokkal áttemelt kezelőfelülettel jobbra elégedett vagyok, ám az egyszerűen nem fér a fejembe, hogy a mai napig mért egy csúszkán vagyok kénytelen beállítani, hogy miből mennyit vásárolnék, illetve adnék el. Nem is lenne semmi baj ezzel a megoldással, ha ilyenképpen is pontos számokat adhatnánk meg, és nem ugrálna tízes nagyságrendben az egérműsor legpróbb mozdulatára a mennyiségi mutató.

KÖZGAZDASÁG KEZDŐKNEK

Ha valakinek nem egyértelmű, hogy miért okozott ez nekem fejfájást, akkor elárulom, hogy a *Port Royale 3*-ban az árak – éppúgy, mint a valóságban – nem rögzítettek. Magyarán lehet, hogy 50 arany a rum hordója Tortugán, de csak akkor, ha 29-et gurítok a raktérbe, 30-nál már 55, 34-nél már 62 és így tovább. Ugyanez vonatkozik az eladásra is: minél többet adunk el valamiből egy helyen, annál alacsonyabb egységáron veszik át tőlünk. Igazi művészet a lehető legtöbb pénzt kihozni az árukészletünkből, célszerű tehát mind a



ANNAK AZONBAN, HOGY BÁRHO
BÁRMIT ÉPÍTHESSÜNK, FELTÉTELE VAN,
MÉGPEDIG A HÍRNÉV



Persze, fiam megkapod a lányom, a fele királyságom, és kettőt a szemed alá, ha nem takarodsz el azonnal

Kolonizálás barátok közt

A *Port Royale 3* kapott egy többjátékos módot is, ami az egyszemélyes végtelen játékra emlékeztet. Itt is megannyi győzelmi feltételt megszabhatunk, és ami igazán dicséretes, bármikor elmenthetjük a játékot, tehát semmi sem kényszeríti arra a társaságot, hogy egy ültő helyében zavarjon le egy akár 20-30 órás menetet.



Meg mertem volna esküdni, hogy itt vetettem horgonyt

beszerzést, mind az értékesítést kisebb mennyiségekben, több kikötőt érintve lezavarni. Árutt ott vegyünk, ahol előállítják, és ott adjuk el, ahol fogyasztják. Természetesen akad mindkét kampányban nem egy olyan küldetés, ami kor adott termékből meghatározott idő alatt kell egy bizonyos mennyiséget leszállítanunk, ilyenkor megtehetjük, hogy a szent cél érdekében lemondunk a profitról. Hosszú távon azonban mindenképpen könnyebb dolgunk lesz, ha saját magunk szerezzük meg a terméket, és nem arra várunk, hogy más termelje meg nekünk. Ne feledjük, nem mi vagyunk csak kereskedők a térségben, a mi portékánkhoz viszont csak akkor férnek hozzá riválisaink, ha magunk is azt akarjuk.

HÍRŐS HAJÓS

Annak azonban, hogy bárhol bármit építhessünk, feltétele van, mégpedig a hírnév. Egyrészt jobban kell lenni az adott kikötőváros lakosságával (azt vásároljuk meg tőlük, amiből feleslegük van, és azt szállítunk nekik, amiben szükségét szenvednek), valamint azzal a koronával, amelynek felségterületéhez tartoznak. Utóbbit a kormányzóktól és alkirályoktól kapott feladatok teljesítésével érhetjük el.

Kereskedőként értelemszerűen mindig valamilyen szállítmányról kell gondoskodnunk, míg kalandorként esetleg kalózsok zaklatásával (nem úgy), vagy ha kezünkben a szükséges engedély, akkor az adott birodalom ellenségeinek lobogó-

ja alatt haladó hajók kifosztásával. Ha a megfelelő papírok nélkül kezdünk roszszalkodni, akkor hamar megüthetjük a bokánkat, mivel mindegyik nemzet (angol, francia, spanyol, holland) ránk szabaddítja hadihajóit. Fregattok és sorhajók ellen pedig nem sokra megyünk könnyű kis ladikkunkkal.

ÁGYÜDÖRGÉS

Legyünk bár békés kereskedők vagy kalandvágyó szabadrablók, előbb-utóbb át fogunk esni a tűzkeresztségen mind vízben, mind szárazföldön. A tengeri csaták során legfeljebb 6-8 hajó kerülgeti egymást, igyekeznél úgy manőverezni, hogy a saját előnyükre használják ki a szelet, miközben a zátonyokra, valamint az ágyúk töltésének idejére is figyel az őket irányító játékos. Ha nem elsüllyeszteni, hanem csak elfogni, majd bevontatni akarjuk az ellenséges lélekvesztőt, akkor súlyos ólomgolyók és gyújtóbombák helyett kartáccsal tisztítsuk meg a fedélzetet a matrózoktól. Ezt követi a megcsaklyázás, majd a kézitusa, minek eredményét a gép számolja ki helyettünk a két hajón tartózkodó legénység létszámának és fegyverzetének függvényében.

Ez még szódaival elmegy, viszont a szárazföldi ütközetek botránnyosan rosszak. Egy várost hajókkal úgy támadunk meg, hogy előre meghatározott pozíciókra kell őket elhelyeznünk, majd nem marad más, mint drukkolni, hogy egyrészt ők maradjanak felül az őrtornyokkal vívott tűzpárbajban, másrészt elég emberünk marad-

jon egy partraszálláshoz. Bár azt elnézve, hogy végül két, seregnek csúfolt porfelhő kergeti egymást a város utcáin, jobban járnánk, ha elsüllyedne a teljes flottánk. Még szerencse, hogy az összecsapások eredményét óhajunk szerint anélkül is kiszámolja a program, hogy végig kellene nézünk a kínos közjátékot.

VALAKI VÁGJA MÁR EL A HORGONYKÖTELETI

Az emberben óhatatlanul felmerül a kérdés, hogy milyen irányba mehetne tovább a sorozat. Meglátásom szerint a Gaming Minds azzal tenné a legnagyobb szívességet a stílus szerelmeseinek, ha nagyobb léptékben gondolkodna, egészen pontosan globális szinten, és egy, a világ tengereit átszövő kereskedelmi hálózat létrehozása, illetve annak fosztogatása, újfajta alternatívaként pedig kizárólag a kalózvadászat lenne a játékos feladata.

Még több izgalmat lehelne a játékba, ha megjelenének a csempészárúk, valamint olyan, egy időben elfogadott, majd később tiltott cikkek fuvarozása, mint a rabszolgák, a fegyverek vagy épp a kábítószerek. Nyilván nem ennek a viselkedési mintának a követésére szeretném buzdítani a fiatalokat, ám jelentős mértékben hozzájárulna a játék hitelességéhez. Pillanatnyilag azonban csak egy helyben

KINCSVADÁSZOKNAK

Az igazi rajongók bizonyára nem érnék be egy közönséges változattal kedvenc sorozatuk legújabb részéből, ám ha hajlandóak tisztelegni a negyven eurós alapárát, akkor az alábbiakat is megkapják egy bőrkötéses könyvet utánzó dobozba csomagolva:

- *Port Royale 3*
- *Port Royale 2*
- *Port Royale 3* soundtrack CD
- Kétoldalas poszter, egyik felén a játék térképével
- Színes, terjedelmes kézikönyv
- Három exkluzív DLC



HARDVER
Windows 7/Vista/XP, 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 3 GB HDD, 256 MB VGA, DirectX 9.0c

- + két kampány
- + hiteles gazdasági szimuláció
- + multiplayer
- még mindig gyenge a harc
- részletszegény a grafika

CHAVALIER
Mint játék, egész kellemes, a műfaj híveinek tetszeni fog, de alig nyújt többet a tíz éves első részénél.

79

Chavalier

Az orkokat lelövük, ugye?

ORCS MUST DIE! 2



INFO

Kiadó Microsoft Studios

Fejlesztő Robot Entertainment Platform

PC
Röviden A tower defense játéktípust megújító első rész még szórakoztatóbb folytatása.
PEGI 12+

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY HARCÍ MÁGUS (AZ EGYSZERŰSÉG KEDVÉÉRT NEVEZZÜK PISTÁNAK), AKIT KIVÁLÓ MÁGIKUS KÉPESSÉGEKKEL ÁLDOTT MEG AZ ÉG.

Azonban Pistára sajnos rájárt a rúd: nem sokkal azután, hogy megtalálta élete értelmét egy mágusközösségben, társai – mint ahogyan a fantasyvilágban sokan mások is – az orkok martalékaivá váltak. Egyetlen túlélőként hősünk felkerekedett, hogy felvegye a harcot ezekkel a – zöld különböző árnyalataiban pompázó – lényekkel, majd sikeresen megküzdött egy nagyobb és okosabb erővel, a Varázslónóvel is. Az *Orcs Must Die!* sorozat nagy sikerű első részének története itt ért véget. A tower defense típusú játékokért rajongó közönség 2011 októberében hamar megtalálta számítását az újszerű, humoros és nagyon addiktív játékművetben, melyben a hullámokban, körönként érkező orkokat csapdádba vezetve, örült módon löve kellett menteni bőrünket – és természetesen magát a Földet is.

ISTVÁN RELOADED

Kevesebb mint egy évvel később Pistánk újra visszatér. A játék története szerint a Föld megmentésével párhuzamosan bezárt „túlvilági” átjárók annyira elzárták a hasznos fehér mágiát az emberektől, hogy a bolygó gyengévé és élhetetlenné vált, ezért valaki elkezdte feloldani a kapukat. Ezzel a feloldással pedig vajh! mi járt? Ork, orkok, még több ork. Pár nappal az első rész eseményei után veszünk fel a fonalat, amikor Pista újra találko-

zik a Varázslónóvel, csak immár kevésbé hivatalos formában: egyoldalú flörtölgetés után együtt veszik fel a harcot az ész nélkül áramló zöld horda ellen. A játékos feladata tulajdonképpen egyszerű: kiválasztja a két karakter egyikét – ezzel megszerezve annak fegyver-arszenálját –, majd különböző fatális eszközök segítségével megakadályozza, hogy az orkok eljussanak átjáróiktól a földi világ szimbolikus, fényes kapujáig.

Célunk elérése érdekében használhatunk csapdákat, löfegyvereket, sőt, tulajdonképpen egymást is, mivel az egyre nehezedő pályák remek kooperatív funkcióval is rendelkeznek. Öldöklés közben a két karakter egymást és önmagát is oltogatja, Pista kitartóan (és szándékosan szánalmasan) próbálja behálózni a Varázslónót, így még a legrefináltabb, a csapdákat remek stratégiával lehelyező játékos sem unatkozik, miközben nézi az el-elvérző orkokat. A csapdák rendelkeznek a legtöbb funkcióval a játékban: minden pálya után gyűjthető halálfejpontokat kapunk, melyekkel többek között csapdákat lehet venni, illetve továbbfejleszteni. Ha pedig elég ügyesek (vagy lusták) vagyunk, a játéktéren elhelyezhetjük ezeket a fegyvereket úgy, hogy nekünk már a saját kis „porias” puskánkkal/varázsbotunkkal sem kell piszkálnunk senkit és semmit, csak nyugodtan hátradőlve élvezhetjük kemény munkánk gyümölcsét.

A MILITARISTA PLÁZACICA ÉS A RAPTORPATKÁNYOK

Az *Orcs Must Die!* orkjai ugyanazzal a két jellemző tulajdonsággal rendelkeznek, mint az

orkok úgy általában: buták és nagyon sokan vannak (na jó, meg zöldek is). Hordákban érkeznek, és a játék előrehaladtával egyre erősebb és specifikusabb példányaik bukhatnak elő. A mezei pusztakezes orkon kívül találkozzunk raptorszerű, sebes lényekkel, szuicid, bombákat viselő, leginkább patkányhoz hasonlító teremtményekkel, hatalmas földelementálokkal, melyek haláluk után sem hagynak minket nyugodni, nyílpuskás különítménnyel és a többi, és a többi. Minden játékos kiválaszthatja, hogy inkább csapatra vagy „egyénre” szeretne hatni, és ötleteit egy egész körig ki kell gazdálkodnia a pályák elején kapott 4000 pénzből, mely kezdetnek elég például tíz tuskés csapdára vagy négy mérges nyilat lövő falvédőre és hat rugós elemre.

Szerencsére az első két hullám szinte minden alkalommal könnyű, így mosolyogva és gond nélkül szedhetjük fel minden egyes ork halála után az általuk eldobált pénzürméket (habár nem szó szerint, mert vannak ugyan a játékban manuálisan gyűjtendő varázsitalok és halálfejek, a pénz szerencsére, mint az emberek álmaiban, csak úgy magától áramlik zsebeinkbe). A vidáman megszerzett összeget aztán militarista plázacica módjára rögtön el is költöztetjük újabb csapdákra, sőt akár még egy-két ruhára is beruházhatunk, mert ugye orkokat ölni is csak stílusosan érdemes.

HALÁLI HALÁLOK

Mint ahogyan az lenni szokott a tower defense játékoknál és úgy általában is, egyre nagyobb kihívásokkal nézünk szembe. Mint azt fentebb olvashattatok, jól kell kinézni és jó stratégiával



Meghalok, hogyha rám nézel



Itt a piros, hol a piros?!



Csontit csak barátkozni akart.

kell rendelkezni, hogy az egyre nagyobb és ügyesebb ellenfeleket játszani könnyedséggel küldhessük vissza oda, ahonnan jöttek. A közel húsz pályán (valamint ha rendelkezünk az első játékkal, akkor az ajándék 10 classic pályán is) pályánként öt-hét hullámmal kell felvennünk a harcot. Azoknak a játékosoknak, akiknek a végtelen játék az ambróziája, sem kell csüggednie, mivel körülbelül húsz perc hasznos játékidő után megnyílik a lehetőség átvezetni az Endless Mode-ba.

A pályákat ettől függetlenül is végig, illetve újra lehet játszani, és érdemes is, hiszen így kipróbálhatjuk mindkét karakter képességeit, fitogtathatjuk és próbálgathatjuk erejüket, és még kellemes kis halálfejes bónuszokat is kapunk szorgalmunkért cserébe. Ez a „halálfej-rendszer” egyébként igazán felhasználóbarát, mert a fejlesztésekre elköltött skalpokat bármikor visszaigényelhetjük és újra eloszthatjuk, ezzel növelve az újrajátszási értéket és a szórakozási faktort, hiszen így bármikor lehetőségünk nyílik megváltoztatni a teljes stratégiánkat és/vagy játékosai jellegzetességeinket.

IT'S A TRAPI

Ami a leginkább értéket ad a játéknak, az az egész körülfelőlő hangulat: Pista és a Varázslónő csipkelődései, a háttérzene, a rengeteg előtűnk álló lehetőség, a pozitívan neveléses halálanimációk, a kissé WoW-szerű, de annál szebb grafika (mondatom ellenére, kérem, hagyjanak életben!), a föld alá helyezett, bányákban játszódó világ és a nem túlszplázott, de éppen elég tartalommal rendelkező történet, melynek elő-

nye és hátránya is egyben a „csak még egy kört”-faktor. Ahogyan például egy számítógépes Pasiánsz vagy bármely internetes sorkirakó játék esetében, itt is bármikor beugorhatunk egy-egy pálya erejéig orkokat öldökölni, tehát az addikció esélye igencsak magas.

A játék humora ehhez mindenképpen hozzájárul, hiszen például a Varázslónő alapképességei közé tartozik a sárm (charm), mely a legnagyobb orkot is arra készíti, hogy fajtársai ellen forduljon – ezzel hahotázást, de legalábbis kuncogást kiváltva a játékosból. Van valami betegesen szórakoztató abban is, ahogy egy-egy ellenséges lényt háromnégy csapda is bekebelez, ezzel kombót képezve. Nincs is szebb annál, mint ahogy az egyszerre vérző, valamint méreg által sújtott orkot a pálya másik végébe dobja gondosan elhelyezett rugós csapdánk.

FEJVESZTVE FEJLESZTVE

Az *Orcs Must Die!* 2 méltó mód folytatja és túl is ragyogja előzményét. Műfajában kiváló, hibát alig lehet benne találni, talán egyedül az hozható fel ellene, hogy minden igyekezete ellenére is végtelenül egyszerű. Akiket nem szórakoztat a műfaj, azoknak az Endless Mode, a kooperatív lehetőségek, valamint a jól kitalált fejlesztési rendszer sem fog hosszú távon különösebb izgalmat okozni, de talán egy-egy körre mindenkinek érdemes kipróbálnia, hogy megtapasztalja, milyen jó érzés az égett orkok szaga a felkelő nap fényében (ezt a képet inkább ne vizualizáljátok).

Sophiaso



Kokkokombobreaker

SIKERES ELŐD

Az *Orcs Must Die!* sorozat első része mind a játékosok, mind a kritikusok egyik kedvenc tavalyi játéka lett, és a mai napig egyre több új felhasználót köszönt PC-n és Xbox 360-on is.

HARDVER

2 GHz Dual Core CPU, 2 Gb RAM, Nvidia GeForce 6800 vagy ATI Radeon X1950 256 MB RAM

- + „csak még egy kört”
- + szellemes párbeszédek és sztori
- + stratégiázás és kombinációk lehetősége
- „csak még egy kört”
- a rengeteg lehetőség ellenére sem tud újat nyújtani egy idő után

SOPHIASO

Műfajában kiemelkedő, addiktív és sokrétű. De azért meg lehet unni.

80



”AZ ITTENI ORKOK UGYAN-
AZZAL A KÉT JELLEM-
ZŐ TULAJDONSÁGGAL
RENDELKEZNEK, MINT
AZ ORKOK ÚGY ÁLTALÁ-
BAN: BUTÁK ÉS NAGYON
SOKAN VANNAK (NA JÓ,
MÉG ZÖLDEK IS)

Csillagok, csillagok, mondjátok el nekem...

A becsapódás előtt kánkán táncot jártak





Erwin Rommel menni India

PANZER CORPS: AFRIKA CORPS

KLASSZIKUSOKAT CSAK PONTOSAN - TARTJA A MONDÁS, és ehhez tartja magát a The Lordz Games Studio is. Az utóbbi egy évben ráálltak arra, hogy újragondolják a legendás *Panzer General* játékot, s ezt a nagyszerű élményt elhozzák az ifjabb generációnak is. Egy évvel ezelőtt jelent meg az alapjáték *Panzer Corps* néven, és azonnal a kritikusok kedvencévé vált, köszönhetően annak, hogy felújították az eredeti játék grafikáját, de azon kívül szinte 95 százalékban meghagyták az eredeti játékelményt. Az eredményt mind a kritikusok, mind a játékosok túláradó szeretettel köszöntötték. Az alapjáték után sorra jöttek a kiegészítők, most már ott tartunk, hogy egy hatalmas kampány keretein belül igazhatjuk le a világot a német hadsereggel.

IMÁDLAK, AFRIKAI

Nem tagadom, hogy az egyik kedvenc történelmi időszakom a második világháborúból az észak-afrikai front, ahol a brit és a né-

INFO

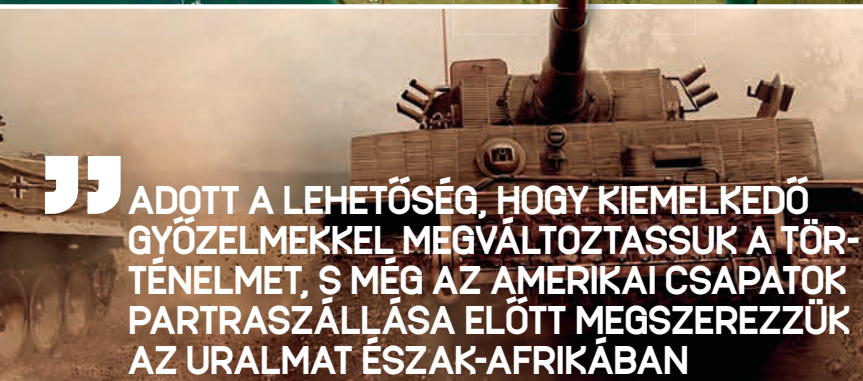
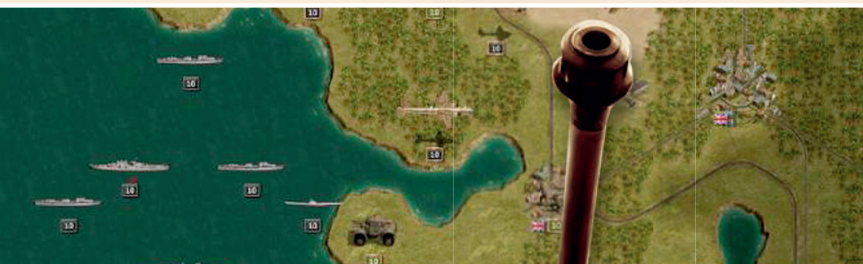
Kiadó **Silverline**
Fejlesztő **The Lordz Games Studio**
Platform **PC**
Röviden **Klasszikus 2D stratégia, ahol a német Afrika Hadtest kisöpri a briteket Észak-Afrikából.**
PEGI **12+**

met erők játszottak egymással macska-egér játékot éveken keresztül. Ezért hatott rám hideg zuhanyként a felismerés, hogy bizony a *Panzer Corps* alapjátékából egészen egyszerűen kivágták az afrikai hadjáratot. Már akkor lehetett sejteni, hogy nem csupán feledékenységéről vagy trehányágról van szó, az egész egy hosszú távú stratégia része.

A most megjelent, önállóan játszható kiegészítőben a teljes afrikai hadjárat megtalálható, sőt az igazán sikeres tábornokok a történelmet is megváltoztathatják, s olyan haditetteket hajthatnak végre, amiről Rommelék még csak álmodni sem mertek. Összesen 24 küldetésből áll a hadjáratunk, amely 1941-ben indul, és a történelmileg hiteles hadvezérek már 1943-ban befejezhetik. Adott azonban a lehetőség, hogy kiemelkedő győzelmekkel megváltoztassuk a történelmet, s még az amerikai csapatok partraszállása előtt megszerezzük az uralmat Észak-Afrikában. Ekkor azonban még egyáltalán nem fejeződnek be a harcok, a fejlesztők új, izgalmas hadszíntereket vezettek be.

Miután a briteket kiszorítottuk északról, keletről támadnak, és a Szuezi-csatornát veszik célba. Ezután a kaukázusi és az iraki olajmezők megszerzése a cél, ekkor találkozunk szembe először a Vörös Hadsereg fanatikus állományával. A végső cél természetesen a brit birodalom ék-köve, vagyis India, ennek megszerzésével zárul ez a rendkívül izgalmas és ötletes, egzotikus hadjárat.

Jól látható, hogy sokkal kevesebb elágazással találkozhatunk a hadjáratban, mint ahogy azt az európai hadszíntéren megszokhattuk, inkább a mennyiségre koncentráltak a fejlesztők. Egyrésztől örülök ennek a döntésnek, mivel nincs arra lehetőségünk, hogy Európából áthozzuk harcedzett veterán csapatainkat (a *Panzer General*sban volt erre lehetőség), és így lesz elég időnk egy igazán ütőképes core hadtest felállítására, aminek már reális esélye van arra, hogy elfoglalja Indiát. Másrészt sajnálom, hiszen ezek az elágazások mindig azt jelentik, hogy az én kezembe adják a döntést, milyen tempóban és irányban szeretnék előreljutni.



ADOTT A LEHETŐSÉG, HOGY KIEMELKEDŐ GYŐZELMEKKEL MEGVÁLTOZTASSUK A TÖRTÉNELMET, S MÉG AZ AMERIKAI CSAPATOK PARTRASZÁLLÁSA ELŐTT MEGSZEREZZÜK AZ URALMAT ÉSZK-AFRIKÁBAN

ÚJ JÁTÉKSZEREK A NAGY HOMOKOZÓBAN

A hadjáratok során számos új egységet kapunk kipróbálásra, közülük néhány csak és kizárólag az afrikai hadszíntéren vehető be. Az egyik ilyen például a lángszóróval felszerelt könnyű páncélos, amely ideális arra, hogy megtörje a Tobruk köré szervezett védelem harci morálját. Első bevetésükre indulnak az értékes hadianyagot szállító fegyvertelen vitörözőgépek, feltéve persze, hogy az ellenséges lőtörő nem szedi le őket. Megjelennek a motoros egységek is, ezek harcértéke nem túl nagy, viszont nagyon gyorsan mozognak, ideális utóvédnek.

Találkozhatunk szabotázsakciókat végrehajtó SAS kommandósokkal, zsákmányolhatunk lerobbant ellenséges páncélosokat, védhetünk olajfűrőtornyokat, csatározhatunk hozzájuk önkéntes arab harcoló alakulatok, részt vehetünk mentőakciókban, sőt még segélykonvojokat is szétverhetünk (hadianyagot szállító „segélyszállítmányok”). Értelemszerűen minden sivatagban harcoló csapat egyedi, sivatagi álcázó színt kap, sok gyakorlati ugyan haszna nincs ennek, viszont dekorációs elemként egészen jó.

Az új kiegészítő egyik nagy újdonsága, hogy immár a core egységek közé bekerülhet a csatlósállamok haditechnikája is. Ez nagyon szép újítás, de azt azért nehezen tudom elképzelni, hogy hosszú távon megtartók egy olasz Fiat harcokcsit, s nem cseréljem le az első adandó alkalommal egy Királytigrisre. Küldetések közben gyakran kapunk majd olyan parancsokat,

melyek teljesen ellentétesek az eredeti célkitűzésekkel. A védelemre berendezkedett csapataink többször olyan információkat kapnak a hírszerzéstől, hogy az ellenség egységei túlságosan is előrenyomultak, nincs biztosítva az utánpótlásuk, s ezért azonnali ellentámadást javasolnak, hogy a meglepetés erejével stratégiai előnyt csikarjunk ki magunknak a harctéren.

MI A TITKOD, PANZER GENERAL?

Kevés olyan stratégiai játék van, ami 18 év távlatából is magáénak tudhat egy ekkora rajongótábor. A *Panzer Corps* nagyon jó érzéssel elégíti ki ezen játékosok igényeit, pontosan azt adja nekik, amit kapni szeretnének. Adott egy maroknyi egység, mely a háború kezdete óta szolgál a parancsnokságunk alatt. Itt nincsenek adu ászok, minden egységnek megvan a maga szerepe, csak akkor érhetünk el kiemelkedő sikereket, ha egységes hadseregként harcolunk. Hiába támadunk a legmodernebb páncélosokkal, ha azok teljesen védtelenek a levegőtől jövő támadások ellen. Ráadásul a városokban rejtőző gyalogságok ellen sem túl hatékonyak, ilyenkor bizony szükség van a gyalogság támogató erejére. Minden egység, amely részt vesz a támadó hadműveletekben, tapasztalati pontot kap, így jóval hatékonyabban tud majd hozzájárulni a későbbi sikerekhez. Igazi tábornok egyetlen egységet sem hagy veszni, hiszen még az értéktelennek tartott légvédelmi ütegek vagy páncéltörő lövegek is nagyon durva egységekké fejleszthetők fel később, és bizony nagy szükségünk lesz a korábban megszerzett harci tapasztalatra.



MIT HOZ A JÖVŐ?

A fejlesztők lendülete még csak le sem lassult az *Afrika Corps* kiadásával, sőt, ha lehet azt mondani, még csak most pörögnek fel igazán. Gőzerővel fejlesztik a *Panzer Corps* macés és iPades verzióját, sőt dolgoznak a teljes nyugati kampányon is, ahol a szövetségesekkel kell Berlint elfoglalva lefejeznünk a náci fenevadat. Hivatalosan még ugyan nem mondtak róla semmit, de egészen biztosra veszem, hogy a keleti front sem marad majd ki, ott, gondolom, az lesz a fő attrakció, hogy az oroszok nem állnak meg a német területen, hanem végigrobnak egész Európán. Ne rohanjunk azonban emnyire előre, inkább élvezzük ezt a remek játékot, ilyen retró élményt kevés játék tud nyújtani. Grafikailag ugyan eljárt a *Panzer Corps* felett az idő, de ezen nagyon gyorsan túllépünk, amint befeleledkezünk a hadjáratba. A játékmenet és a játékélmény még mindig ugyanolyan remek, mint 18 évvel ezelőtt volt, s ez az, ami igazán számít. A többi csak a kőrítés, amiről garantáltan gyorsan megfeleledkezünk.

Mocsy

HARDVER

CPU: Pentium 4, RAM: 1GB RAM (XP) vagy 2 GB RAM (Vista/7), VGA: 64 MB, OS: Windows XP/Vista/7, HDD: 500 MB

- + kibővített hadjárat
- + új egységek
- + apróbb finomítások
- erősen retró külalak
- nincs integrálva a nagy hadjáratba

MOCSSY

Remek játék, de csak azoknak, akik hajlandók sok időt rááldozni.

80



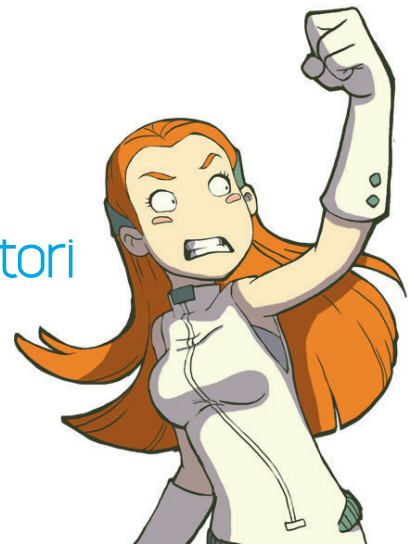
HA TE MONDOD

Alexander Shargin producer, Flashback Games: „Az Afrika Corps után elkészítjük a játék macés és iPad változatát, ezt kérte tőlünk a legtöbb rajongó.”



Szemétbolygón szövődő, szokatlan szerelmi sztori

DEPONIA



INFO

Kiadó **Lace Mamba Global**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment Platform**
PC
Röviden **A**
point&click kaland-specialista német csapat legújabb meséje egy idegen bolygóra kalauzol el bennünket, ahol egy a lényeg: minden a humor és abszurdítás jegyében történjen.
PEGI 12+

TARTOK TÖLE, HOGY SOKAN MEGBÁNTVA ÉREZNÉK MAGUKAT, HA A „TALÁN A MAI FIATALOK KÖZÜL NEM MINDENKINEK CSENG ISMERŐSEN TERRY PRATCHETT VAGY DOUGLAS ADAMS NEVE” FELÜTÉSSEL KEZDENÉM AZ ISMERTETŐT. Én pedig kifejezetten örülnék neki, ha az érintettek sértegettsége megalapozott lenne. Mindezt elkerülendő inkább nem így nyitok, azonban a fent említett zseniális brit úriemberek munkássága akkor is kikerülhetetlen. A *Deponia*ról ugyanis az első fél óra után ordít, hogy a fejlesztők óriási imádói és tisztelői a Korongvilág, a Titanics csillaghajó és a Galaxis útikalauz stopposoknak univerzumainak. Persze nincs ezen mit szégyenkezniük, hiszen már a játék 2009 körüli bejelentésekor nyíltan utaltak rá, hogy elsősorban ezen parodisztikus fantasy és sci-fi világok utánozhatatlanul elborult szellemisége ihlette meg őket.

ISMERTLEN ISMERŐSÖK

Az események középpontjában egy hagyományos korántsem nevezhető love story áll, mely főhősünk, Rufus és egy Goal nevű lány között szövődik nem éppen zökkenőmentesen. Rufus kezdetben egy kiállhatatlan, cinikus, önző alak, aki a bolygó legelső „rétegének” egy hulladékból felhúzott kis falujában (Kuvaq) tengeti napjait, majd egy véletlen baleset összehozza egy fellegekben úszó arisztokrata város (Elysium) előbb említett prominens hölgytagjával, Goallal. Rajta keresztül pedig lehetőséget lát régi vágyának beteljesülésére (nem, nem arról van szó...), nevezete-

sen: kitörni a nyomorból. Ezzel kezdetét veszi a bizzarr kaland, elszabadulnak az érzelmek (és egy fogkefe), forrnak az indulatok (és a büdös zoknik), a többit le sem merem írni. Hiába, már Rufus porondra lépésének pillanatában megrohmozott az a fránya nosztalgia, hiszen bajkeverő barátunk pusztja megjelenése, fizimiskája, beszólásai, csetlései-botlásai és az egész atmoszférát körüllegelő humoros báj erősen a Lucas Arts-os békeidők emlékeit hozza felszínre az emberben (igen, az előbb konkrétan Guybrushra céloztam). Szóval az ókori görög feltalálóról elnevezett kis csapat nem csupán a bevezetőben említett klaszikus művekből merített, amit én egy cseppet sem bánok.

CINOS ŪRLÉNY, VAGYIS ŪRLÁNY

Akik nyomon követték a Daedalic eddigi munkásságát, azok tudják, hogy játékaik találása mindig pazar szokott lenni, a vizualitás terén tett kompromisszumokat pedig kreativitással és stílusossággal pótolják. Ráadásul címeik nem egy kaptafára készülnek, hiszen a grafika terén is folyton különböző stílusokkal kísérleteznek. A *Deponia* megjelenítése az *Elena & Harvey* végletekig leegyszerűsített (kb. Dexter's Lab szintű), illetve a *The Whispered World – A New Beginning – The Dark Eye: CoS* vonal szemet gyönyörködtető, részletes, művészi cizelláltságú látványvilága közötti skálán egyértelműen az utóbbiakhoz áll közelebb, de azoknál sokkal cartoonosabb stílusban. A karaktereket és tárgyakat jól látható kontúrvonalak határolják, minden élénk, harsány színekben virít, mindez pedig hamisítat-

lan rajzfilmes összhatást kölcsönöz a játéknak, amire a HD felbontás és a szélesvásznú képarány még rá is erősít. A korábbiakban tapasztaltnál sokkal folyamatosabb animációkat pedig továbbra is inkább mókásnak és kacagtatónak szánták, s azt hiszem, egy 2D-s, 100 százaléig kézzel rajzolt kalandnál ez rendben is van így. Öröm nézni például, amint Rufus idétlenkedik, ha egy ideig nem mozgatjuk az egeret (de ez az aprólékoság az összes szereplő mozgására, gesztikulálására igaz).

A műfajból adódó rengeteg szövegelés mindig felveti bennem a szinkron átéltségével (pontosabban az annak hiányával) kapcsolatos aggályokat, mert valóban roppant illúzióromboló tud lenni az érzelemmentes, monoton hangon ledarált „felolvasás”. Ezúttal a kulcsfigurák megszólaltatói szerencsére nagyszerű színészi munkát végeztek, élvezetes hallgatni az igazi átéléssel elhangzó és nem melleleg nagyszerűen megírt szövegeket.

A zenei anyag is óriásit dob a hangulaton, a helyenként pörgős, néhol pedig lágyabb dallamok egy egész estés animációs film aláfestéseként is megállnak a helyüket. Még néhány roppant komolyan hangzó (de valójában totálisan elmebeteg) betétdalt is kapunk egyes átvezetők/töltőképernyők alatt.

A TÖRÜLKÖZŐ NÉLKÜLÖZHETETLEN ŪTITÁRS, DE EGY PÁR ZOKNIRÓL SE FELEDKEZZÜNK MEG

A vállveregetést érdemlő érények listájára kíváncskozik az is, hogy a klaszikus kalandjátékos elemek terén nem erőltetnek ugyan ránk az újító szándék jegyében mindenféle izadt-

Mit is mondhatnék? Ez súlyos!
Santana trónja meginogni látszik

A katasztrófába torkolló kikapáltás előtti utolsó sikertelen próbálkozás a koordináták kalibrálására

A Mesterhármak (TM) bizalmat gerjesztő tagjai esztétikai paramétereiket tekintve is figyelemre méltók



PATRIOTIZMUSBÓL JELES

A hanganyag profizmusát még inkább felülértékeli a tény, hogy a Daedalic elsősorban hazai piacra dolgozik, az értékesített példányszámok jelentős hányada itt talál gazdára. Ugyanis Németországban – irigylésre méltó módon – óriási rajongás és megbecsülés övezi ezeket a klasszikus, rajzolt kalandokat, amit a megszámlálhatatlan honi szakmai elismerés és „Év ilyen-olyan játéka” díj is mutat. Ennek fényében pedig már annak is örülhetünk, hogy az angol nyelvű verziók egyáltalán elkészülnek, ráadásul – a korábban jellemző sok-sok hónapos csúszással szemben – ma már a német debütálással szinte egy időben.

A rendőrnymozgó, orvos és tűzoltó feladatköréit egyszerre ellátó (pontosabban ellátni próbáló) Gizmo láttán Tim Schafer azonnal perelhetne. Hiszen ezt a tagot a Psychonauts-ból szalajtották!



HARDVER

Win 7/Vista/XP, 2,5 GHz single-core/2 GHz dual-core processor, OpenGL 2.0 VGA 512 MB RAM, DirectX 9.0c, 2 GB RAM, 5 GB HDD

- + kiválóan megírt sztori és dialógusok
- + jól átgondolt feladványok
- + gyönyörű, rajzolt grafika
- rövid
- lezáratlanság érzete

SÉCI

Egy nagyon szerethető, bájos és humoros sci-fi kaland. Csak így tovább, Daedalic!

89

ságszagú, műfajidegen megoldásokat, viszont rengeteg apró feature, illetve ötlet gondoskodik az olajozott és gördülékeny játékmenetről. Ezeket sokszor észre sem vesszük, de ha nem lennének, rögtön hiányoznának. Ilyen kis kényelmi funkció például, hogy az inventory le- és felgördítéséhez – ami nyilván igen gyakori mozzanat – nem kell folyton elcapatlunk a kurzorral a képernyő jobb felső sarkába, hanem ezt opcionálisan a görgővel azonnal is megtehetjük (feltéve, hogy a játék javaslatának megfelelően ezt az alternatívát választottuk a főmenüben).

A helyszínek között egy kényelmes duplaklikkel váltogathatunk (ez lassan már alapnak számít), így nem kényszerülünk huszadszor is kivárni, míg hősünk átballag a képernyő egyik sarkából a másikba. A szokásos hot-spotok – vagyis interakciós pontok – felvillantásának lehetősége ezúttal is adott, s nem hiszem, hogy ennek alkalmazása miatt lelkiismeret-furdalást kéne éreznünk, hiszen használatával a kihívás nem csökken, csupán a képernyő mechanikus átfésülésére („pixel hunt”) pazarolt időt spóroljuk meg. Természetesen minden mozdítható tárgyat magunkhoz kell vennünk, esetleg kombinálnunk őket (egymás között vagy környezeti elemekkel) a feladványok megoldásához.

Mivel a német mesteremberek közel három évig kalapálták a Deponiát (persze mindig két-három fejlesztésük fut párhuzamosan), és nem is végeztek fércmunkát, így a jövőben érkező tapaszokra nem vár túl sok feladat. Pár alkalommal mondjuk előfordult, hogy a kamera picit ellustulva nem

követte Rufus mozgását, aki így a képernyőről kényelmesen kisétálva éppen csak valamelyik belső végtagját engedte láttatni, de ennél komolyabb bakival nemigen futottam össze sem tartalmi, sem technikai fronton.

EGY PICI TŰSKE A VÉGÉRE

A magával ragadó történet, a kacagtató humor, a csodálatos grafika és az emlékezetes karakterek (akikbe a már magasztalt, profi szinkron lehel igazán életet) ismét garantálják, hogy egy feledhetetlen kalandot élhessünk át. A fejtörőkre külön nem tértem ki, de simán felnőnek a játék többi eleméhez. Sokszor fogjuk ugyan vakarni a fejünket, de a megoldások egy kis agyalással mindig kikövetkeztethetőek, sosem valamilyen irracionális logikátlanságon alapulnak. A helyenként elszórt minijátékok (kirakós puzzle, ügyességi feladatok, sőt, még egy robottal folytatott verses szójátéka is sor kerül) pedig már csak a hab a fejtörőn.

Az egyetlen igazán komoly bökkenő, hogy nyolctíz óra után kissé durván és váratlanul szakad félbe a cselekmény. Mivel több szál is elvarratlan marad, ráadásul kapunk a végére egy „The End...?” feliratot, szerintem itt még készülhet(ne) valami. Lehetetlennek tartom ugyanis, hogy így „elszúrták” volna a finálét. Sajnos hiába kutakodtam, semmilyen utalást nem találtam sem egy esetleges folytatásra, sem valamiféle jövőbeni DLC-szerűsége, pedig sokunknak nagy örömet okozna, ha valamilyen formában tovább gombolyítanák ezt a mesét.

Séci

ELSZABADULNAK AZ ÉRZELMEK (ÉS EGY FOGKEFE), FORRNAK AZ INDULATOK (ÉS A BÜDÖS ZOKNIK), A TÖBBIT MEG LE SEM MEREM ÍRNI

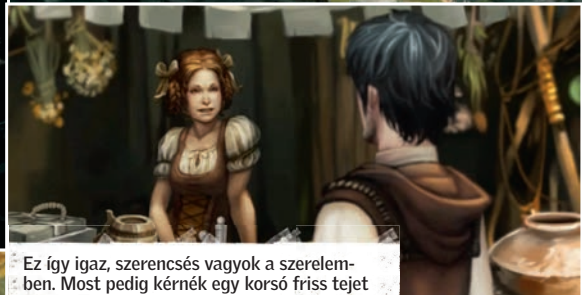
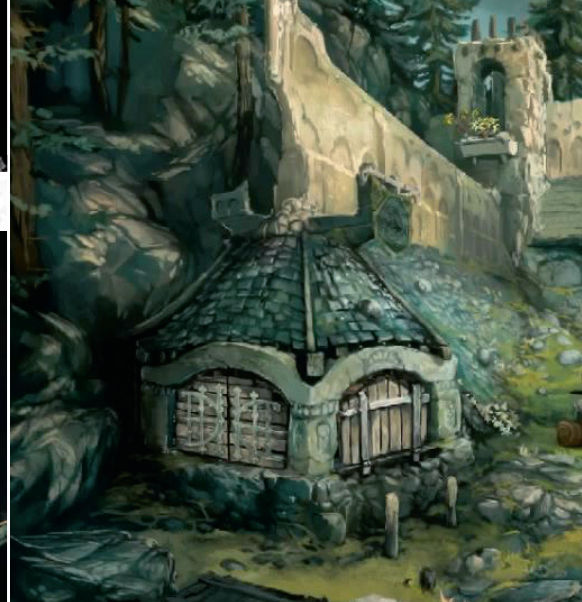


HA TE MONDOD

Sebastian Schmidt QA-vezető, dizájnér: „Deponia világa sok hasonlóságot mutat egy réteges sütivel: felül a hívogató, cukormázos krém, középen a száraz, kissé kiábrándító tészta, mikor pedig az aljára érsz, azon tűnődsz, talán jobb lett volna csak egy kávét rendelni.”



Na, ezt a szimbólumrendszert elnézve itt valami logikai fejtörőt sejttek. Most fagyoskodhatok a hősésben, amíg kisilabizálom



Ez így igaz, szerencsés vagyok a szerelemben. Most pedig kérnék egy korsó friss tejet

Az ornitológus esete az apokalipszissel

THE DARK EYE: CHAINS OF SATINAV



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**
Platform **PC**

Röviden Fantasy környezetbe helyezett klikkelgetős kalandozás, amely Németország legnépszerűbb pen&paper RPG-jének univerzumában játszódik.
PEGI 16+

KÖZEL HÁROM ÉVTIZEDE, 1984-BEN SZÜLETETT MEG NÉMETORSZÁGBAN A THE DARK EYE NEVŰ, HAGYOMÁNYOS PAPÍR+ CERUZA ALAPÚ ASZTALI SZEREPJÁTÉK, MELYEK SZABÁLYRENDSZERE MÁR A NEGYPEDIK KIADÁSNÁL JÁR. Bár igazi ováció csak saját hazájában övezi (ott viszont a mai napig), a köré felépített fantasy világ már több PC-s RPG fejlesztőt is megihletett. Legutóbb a *Drakensang* és a *The River of Time* láttak napvilágot, melyek ugyan nem reformálták meg a stílust, de nagyon korrekt, szórakoztató iparos munka volt mindkettő. A *Chains of Satinav* címet 2010 végén jelentették be, és a német fejlesztőcsapat nyilván két legyet kívánt ütni egy csapásra. Sok derék honfitársunk imádja a *The Dark Eye* univerzumát? Naná, még össze is gyűlnék minden évben egy hivatalos rajongói rendezvényen egymást boldogítani. Na és a kalandjátékokért rajongókkal mi a helyzet? Belőlük még több van. No, akkor készítsünk egy olyan programot, melyért mindkét tábor tagjai lelkesedni fognak.

MIKI MANÓ, MESÉLJ NEKÜNK!

Az biztos, hogy az alapanyag virtuális adaptációi közül a *Chains of Satinav* az eddigi leg-

hangulatosabb darab, noha műfajából adódóan természetesen semmilyen RPG-s szabály- vagy fejlődési rendszer nem kapott benne helyet. Vagyis akik pusztán a név hallatán ruháznak be rá, és nem bánják, hogy kedvenc világukat ezúttal nem csodálhatják szerepjátékos szemüvegen keresztül, azok – kisebb szemöldökráncolások kíséretében ugyan, de – szeretni fogják a Daedalic új üdvöskéjét. Ugyanakkor a kizárólag point&click imádat által vezérelve ide tévedők nem lesznek maradéktalanul elégedettek. Kezdjük a sztorival, hiszen a fordulatos történetnek kiemelt jelentősége van az érdeklődés fenntartásában egy ilyen türelmet igénylő, lassan hömpölygő, agyalós, „ide-oda mászkálók és cseverészek” típusú játék esetében. Főszereplőnk – szándékosan nem tituláltam hősnek – Geron, aki gyermekként tanúja volt egy Látnok máglyahalálának és sötét jövődőlésének, mely szerint egy napon majd ő hozza el a pusztulást a birodalomra (mellékesen van egy speciális képessége: törékeny tárgyakat tud varázslat segítségével összetörni). Azóta megbélyegezette él, és madár-befogóként keresi kenyerét Andergast királyságában. Évekkel később egyszer csak varjak lepik el a királyi kastélyt, nagyszerű lehetőséget adva ezzel Geronnak, hogy végre bebi-

zonyítsa rátermettségét és lerázza magáról az emberek megvetését. Nem is sejtji, hogy a károgo madarak a pestisnél is veszélyesebb dolgot hordoznak magukkal, mégpedig az előbb emlegetett ősi proféciától való rettegés fellángolását a nép körében. Nem nehéz kitalálni, ki fog ismét a gyanú középpontjába kerülni, akinek aztán rendet kell tennie és abszolválnia a jól ismert „megmenteni a világot a pusztulástól” cselekménysort.

SÖTÉT LÁTOMÁSOK

Túlzottan eredetinek tehát nem nevezhetjük a történet gerincét, figyelembe véve azt a tény is, hogy a *The Dark Eye* világa azért némi kötöttséget jelenthetett az írók fantáziájának szárnyalása szempontjából. A kis-sé lagymatag, tölgyfalevél-keresgélős kezdet után azért érdekfeszítőbbé válik a cselekmény. Ami azonban az első párbeszéd elhangzásától nem hagyott nyugodni, az az angol szinkronon ott, egy tónusú hanghordozása. S ez sajnos nem csupán a kisebb szerephez jutó karakterekre igaz. Maga Geron is olyan átlagos, unalmas alak, hogy nehéz vele azonosulni, vagy legalább izgulni a sorsáért. Ehhez jönnek még a gyakran picit túlírt, ömlengős, helyenként érdektelenné váló diskurzusok, melyeket azonban átugrani sem érde-



Most mondjátok azt, hogy nem képerketbe illően gyönyörűek ezek a hátterek!



A hős madárbefogó akció közben. A csapda készen áll, már csak a csali hiányzik

A proper trap and the right bait.

” A DAEDALIC FORGATÓKÖNYVÍRŐIRA NEM FOGHATJUK RÁ, HOGY CSAK A KÖNNYED, HUMOROS MILIÓK MEGTEREMTÉSEKOR ÉRZIK MAGUKAT ELEMÜKBEN

mes (egyébként is a halálos bűn kategóriájába tartozik egy kalandjátékban elnyomni a szövegeket), mert végigkattintgatásuk, sokszor még a párbeszédpanelek sorrendjére is ügyelve, több esetben információtartalmuktól függetlenül nélkülözhetetlen a továbbjutáshoz, még akkor is, ha egyébként minden egyebet kipipáltunk már. Továbbjutni pedig nem mindig lesz egyszerű, dacára a szigorúan egy mederben zajló, bármiféle elágazást nélkülöző történetvezetésnek. A bőven tíz órán túlnyúló játékidő részben annak tudható be, hogy a tárgylistánba gyűjtött, majd onnan előbogarászott objektumokat nem mindig a józan ész diktálta ötletek mentén kell alkalmaznunk, ezzel diszkréten tesztelve idegeinket.

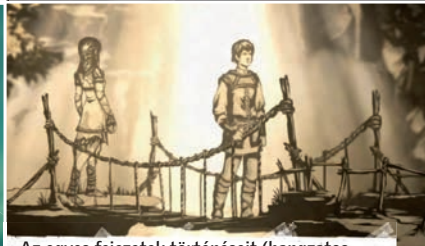
FESTŐI TÁJAK

Korábbi ígérétehez híven a Daedalic szakított a fix (1024×768) felbontással, így a szemet gyönyörködtető, hihetetlenül részletgazdagon megfestett, apró animációk sokaságával élettelivé varázsolt hátterek immár HD-ben pompáznak. Nem túlzás kijelenteni, hogy egytől-egyig valódi műalkotások, ezen a téren lassan már nem lesz hova tovább fejlődni. Az összképen csupán a papírmásé figurák benyomását keltő karakterek rontanak, akiknek beszéd közben csak a szájuk és szemöldökeik mozognak, s nagyobb ívű mozdulataik is kissé robotszerűen merevek. Az élettelenység oka szerintem egyértelmű: a figurák statikus képe ugyan a hátterekhez hasonlóan részletes,

cserébe viszont teljes körű animálásukra már nyilván nem jutott elég pénz/idő. A pompás külcsín mellé kellemes, nem túl tolakodó (sőt gyakran szünetet tartó), a középkori fantasy világnak megfelelő – eleinte vídám, később egyre borúsabb – melódiai társulnak. Ez pedig a látvánnyal összhangban minden eddigi nyavalygásom dacára magával ragadó atmoszférát teremt. Egy kalandjátéknál pedig az összbnyomás szempontjából a jól eltalált hangulaton rengeteg múlik, hiszen egy-egy elszúrt, idővel a feledés homályába vesző tervezési bakival ellentétben arra hosszú évek múltán is emlékezni fogunk.

TÖBB VASAT TARTANI A TÜZBE

Nem tudom kikerülni a megjegyzést: kissé szerencsétlen egybeesés a *Chains of Satinav* számára, hogy az ugyanazon német csapat keze munkáját dicséző – pár oldallal odébb ismertetett – *Deponia*val nagyjából egyszerre (bő egy hónappal korábban) látta meg a gold státust. Utóbbi ugyanis érezhetően kiforrottabbra sikeredett. Zavarban is vagyok, mert még csak elméletem sincsen arra, hogy amikor egy tehetségét már számtalanszor bizonyított csapat párhuzamosan fejleszti két azonos stílusú játékát, akkor hogyan fordulhat elő, hogy ugyanazon pontokon az egyik remekel, míg a másik – kudarcot ugyan távolról sem vall, de – határozottan harmatosabban teljesít. Talán a hozott IP-ből fakadó kötöttségek okoztak némi zavart? Ezt nem tudom



Az egyes fejezetek történéseit (hangzatos narrációk kíséretében) összekapcsoló átvézető filmcsekék ilyen egyedi grafikai stílust kaptak

HARDVER

Win XP/Vista/7, 2.5 GHz single-core/2 GHz dual-core processor, OpenGL 2.0 VGA 512 MB RAM, DirectX 9.0c, 2 GB RAM, 5 GB HDD

- + mesesép, művészi hátterek
- + hangulatos atmoszféra
- + szórakoztató logikai részek...
- ...néhány frusztrálóval megspékelve
- lagymatag narratíva
- sőtlan karakterek és angol szinkron

SÉCI

Távolról sem egy rosszul sikerült kaland, sőt! Azonban a klasszikusok sorába kevésbé illeszkedik be.

80

BÓNUSZOK

Klasszikus kalandjátékról lévén szó hagyományos RPG-s fejlődés nyilván nincs, viszont kapunk egy jópofa kis achievement rendszert. Előrehaladásunk során automatikusan is kapunk „öcsiket”, az extráért viszont bizonyos tárgyakat kell megbabrálnunk, vagy egyes párbeszédkeket a meghatározott irányba terelnünk. Jutalmunk pedig a főmenüben feloldható újabb és újabb látványtervek egész sora lesz.

megítélni. Abban viszont biztos vagyok, hogy a Daedalic forgatókönyvíróira nem foghatjuk rá, hogy csak a könnyed, humoros miliók (*The Whispered World*, *Deponia*) megteremtésekor érzik magukat elemükben. Erre kiváló bizonyíték a tavalyi *A New Beginning*, mely mindenek mondható, csak könnyednek nem.

MEGHIÚSULT PRÓFÉCIA

Töredelmesen bevallom, a „végítélet” (és pontszám) meghozatalakor folyamatosan egy zsákvarró tüvel bökdöstem magamat, mintegy figyelmeztetésként, hogy maradjak az objektívítás talaján. Személy szerint ugyanis nagyon közel állnak a szívemhez a klasszikus mutass és kattints rá kalandok, s viszonylagos ritkaságuk okán minden értékelhető darab megítélésekor próbálok a lehető legmegengedőbb lenni. Ráadásul a *Chains of Satinav*val eltöltött minden egyes másodpercben látni, érezni a hamburgi gárda igyekeztét és törődését. Azonban még némi elfogultság sem feledtetheti a hiányosságokat, melyek egy része a tervezési fázisban elkövetett hibákból eredeztethető (szívatós puzzle részek, kissé felejtős sztori), a többi pedig simán rá lehet fogni az anyagi keretek szűkösségére (spórolós karakteranimációk, gyenge angol szinkron). Mindezekkel együtt sem rossz ez a játék, erről szó sincs. Azonban az elmúlt évek kalandrenezészsza már túlzottan elkényeztetett bennünket ahhoz, hogy ennyivel maradéktalanul beérjük.

Séci



HA TE MONDOD

Simone Kesterton, művészeti vezető: „Az alapfelállítás mutat némi hasonlóságot a *The Whispered World*del, nevezetesen most is egy elsőre szándékosan átlagosnak láttatott figura kerül abba a kellemtelen helyzetbe, hogy őt kiáltják ki a világvége elhozójának.”



GameStar
A PC-s változatról lásd még tesztünket a GS 12/04-es számában



Sötét vizek felett sötét fellegek

RISEN 2: DARK WATERS



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Piranha Bytes/Wizarbox**
Platform **Xbox 360, PS3**
Röviden A PC-n még tavasszal megjelent szerepjáték több hónapos csúszással konzolokra is megérkezett. Bár ne tette volna! **PEGI 16+**

A DUALISTA VILÁGFELFOGÁS SZERINT A JÓ NEM LÉTEZHETNE A GONOSZ NÉLKÜL, S HA NEM LENNÉNEK KELLEMETLEN TAPASZTALATAINK, NEM TUDNÁNK ÉRTÉKELNI A KELLEMESKEKET.

Aki szerette a *Risen 2*-t PC-n, majd tett vele egy próbát konzolon is, tudja, hogy már a logika alapján sem lehetne belekötöni a fenti elméletbe. Aki viszont eddig sem szerette, jobban teszi, ha hajóra száll, és meg sem áll egy távoli szigetig, ahova még nem jutott el a híre, hiszen nemhogy jobb nem lett a játék, de még az eredeti minőségi szintet sem sikerült megtartani. Azért is szomorú történet ez, mert a CD Projekt képes volt közel azonos minőséget kihozni a *Witcher 2*-ből az Xbox 360 korlátozott teljesítményű hardverén, mint egy jobb PC-n.

FÉLLÁBÚ, FÉLKEZŐ, FÉLSZEMŰ, FÉLKÉSZ

Bármennyire is nehezemre esik elismerni, időnként tényleg a legszebb örömeim közé tartozik a káröröm. Jó látni azt, hogy a kapzsi, zsurori pontosan azt kapja, ami jár neki. (Saj-

nos az már végtelenül igazságos, mindenféle cinizmustól mentes társadalmi berendezkedésünk számlájára írható, hogy az esetleges következményeket nem az fogja viselni, aki pusztán anyagi okokból úgy döntött, hogy ismét azt a brigádot szerződte le, amelyik egyszer már „bizonyított”.

Ugye mindenki ismeri azt a poént, amikor kiderül a társkereső hirdetést feladó, mások által szépen mondott nőről, hogy valójában még születésekor azt merre állítani a nővér, hogy nem is olyan ronda, miközben pityergő anyukáját vizsgalta.
A *Risen 2: Dark Waters* konzolon pontosain ilyen. Ha PC-n minden „felesleges” extrát kikapcsolunk és minimumra állítunk, akkor sem tudjuk reprodukálni azt a csodát, amit egyszerűen látni kell, de valójában nem érdemes. Screentearing PS3-on? Hagyjuk már, sose létezett... mostanáig. Nem lehet anélkül körbeforgogni (még szűk, zárt, NPC-ktől és tereptárgyaktól mentes környezetben sem), hogy ne röccenne, dögögne, akadozna a kép. Gyengébb PC-ken is tapasztalhatjuk, hogy a játék motorja időnként (főként a quicktravel után) késve

rajzolja meg az objektumokat, de hogy 10-15 másodpercen át kelljen bámulni, amint először a tacarigui helyőrség legkisebb berendezési tárgyai, majd a bútorok, utána a látszólag a levegőben sétáló NPC-k, legvégül pedig az épület külseje jelenik meg az orrunk előtt 2012-ben, arcpírító.
Mindeközben olyan alacsony felbontású textúrák feszülnek a tereptárgyakon, hogy egyenként meg lehet számolni a pixeleket. A karakterek pedig oly kevés poligonból épülnek fel, mint egy korai PS2-es játékban. Attól pedig már én éreztem kínosan magam, hogy az ütközésvizsgálat, illetve a clipping lényegében a feje tetejére állt: egymásba sétáló és összeragadó NPC-k, az utcakőtől fél méterre, még a levegőben szétterülő esőcseppek, az emberek keze helyett a semmi-ben lebegő fegyverek árulkodnak arról, hogy a minőségbiztosítást végző csapat nem volt a helyzet magaslatán. Már ha működött ilyen csapat egyáltalán.
Már PC-n is zavart a kelleténél hosszabbra nyúlt töltési idő, amit konzolon sikerült további értékes másodpercekkel megfejteni.

KÉTBALKEZES VARÁZSLÓK

A *Risen 2* konzolos változatáért ugyanaz a Wizarbox felel, amelyiknek már az első részt sem sikerült hibátlanul átportolnia. Míg saját fejlesztésű kalandjátékaiért (*So Blonde*, *Grey Matter*) vállveregetést érdemel a francia stúdió, addig átíratok rendre 15-20 százalékkal rosszabb értékeléseket söpörnek be, mint a PC-s változatok.



KIHAGYOTT ZICCER

Az újságíró jóindulatának és toleranciájának is van ám határa. Amikor például négy hónap haladékat kap a konzolos átíratot készítő csapat arra hivatkozva, hogy a minőségi munkához idő kell, ám ennek ellenére olyan végterméket ad ki a kezéből, ami semmit, de tényleg semmit sem tartalmaz az időközben napvilágot látott foltokból. Csupán olyan jelentéktelen apróságoktól fosztották meg ezzel a gyanútlan konzolos vásárlókat, mint például a szörnyek támadásainak hátrítása, valamint a veszély útjából elvetődés lehetősége. Ráadásul a látvány a javításoknak köszönhetően PC-n csak szebb lett (a növényzet dúsabb hatású, megnövekedett a látótávolság stb.)

”NEM LEHET ANÉLKÜL KÖRBEFOROGNI (MÉG SZŪK, ZÁRT, NPC-KTŐL ÉS TEREPTÁRGYAKTÓL MENTES KÖRNYEZETBEN SEM), HOGY NE RÖCCENNE, DÖCÖGNE, AKADOZNA A KÉP

Pedig először még örültem, hogy néhány szempillantás alatt elérte a 100 százalékot a számláló, de akkor még nem sejtettem, hogy ezzel csak arról kaptam vizuális megerősítést, hogy a töltőképnyelv készen áll arra, hogy teljes pompájában megjelenjék előttem. Nem is maradt más hátra, mint hogy bevalljam, a jobban kinéző képek erősen feljavított sajtófotók.

REMÉNYSUGÁR

De azért hogy valami jót is mondjak a játékról azoknak, akik elkövették azt a hibát, hogy megvették valamelyik HD-konzolra, elárulhatom, hogy akad néhány játékelem, amit a Wizarboxnak nem sikerült elrontania. Kezdjük például a történettel (a bukott hős újabb lehetőséget kap a világ megmentésére), aminek kétségtelenül születtek már jobbak is, de megvan a maga bája, kellő arányban keverednek benne a drámai és a humoros pillanatok (a Monkey Island óta minden kalózos játék fejlesztője leküzdhetetlen kényszert érez a tréfálkozásra). Harmincakárhány óras nettó játékidéjét lényegében megduplázzhatjuk azzal, hogy előbb az inkvizíció, majd pedig a törzsiek (a sorrend felcserélhető) oldalára állva

élvezzük ki a frakciók nyújtotta előnyöket. Egyenes, kissé nyers, de mindenképpen hatékony út a gyarmatosítóké, akik az első rész eseményeiből azt a tanulságot vonták le, hogy a mágia rossz. Pusztító erejét egy egyszerű technikai vívmánnyal helyettesítették, a lőporral. Az őslakosok babonás félelemmel viselkednek a mennydörgő botok iránt, ezért jobban szeretnek bennünket, amennyiben az ő praktikáik, azaz a vudu felé fordulunk. Gyengítő, lassító átkok (csak egy tűszúrás a baba hátsójába), rémszítgetés, az elme összezavarása, tárgyak „kölcsonvétele” biztonságos távolságból, valamint mások testének megszállása és irányítása alkotja a repertoárt. Jelentem kérem tisztelettel, a kontrolleres irányítással sem volt semmi bajom. A tárgylistát, a karakterfejlesztést, a küldetésnaplót és egyebeket magában foglaló menü fülein ugyanúgy lépkedünk végig a bumpereket és a ravaszokat nyomogatva, mintha egérrel kattintanánk rájuk. Egyedül a gyorsmenü elhelyezkedése és kezelése változott. Az alul elhelyezkedő sávból a bal alsó sarokba rakott tárcsa lett, amit gombnyomásra hívhatunk elő (közben a játék szünetel) azzal a cél-

lal, hogy tárgyakat használjuk fel, illetve újakat pakoljunk a helyükre. Több (sokkal több) odafigyeléssel ki lehetett volna gyomlálni a hibákat, optimalizálni két (PC-ből azért szélesebb a skála) fix hardverre a grafikát, s akkor egy olyan játékot kaptunk volna, amit ha nem is mindenkinek, de a kalózos téma iránt fogékony játékosoknak már ajánlhatnék. Így viszont nem tehetek mást, mint hogy óva intek titeket tőle, és a Wizarbox helyett is elnézést kérek... Egy frászt! Tudjátok, mit? Kérjenek ők!

Chavalier

- + a tartalommal eddig sem volt baj
- + kontrollerrel jól kezelhető
- ronda
- optimalizálatlan
- bugos
- nem részesült a PC-s javítások áldásából

CHAVALIER

Jól teszi a Piranha Bytes, ha sürgősen másik konzolos partner után néz.

39

Az űr meghódítása egyre csak jobb lesz

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

INFO

Kiadó **Stardock**
Fejlesztő **Ironclad Games**
Platform **PC**
Röviden 2008-as megjelenésekor a *Sins of a Solar Empire* az egyik legjobb, űrben játszódó 4X stratégiai játék volt – most az új kiegészítő csak még jobbá tette.
PEGI 7+

AZ IRONCLAD GAMES EGY KIS KANADAI FEJLESZTŐ, AMELY 2003-BAN ALAKULT VOLT BARKING DOGS STUDIOS ÉS ROCKSTAR ALKALMAZOTTAKBÓL. Első játékuk az évtized egyik legnagyobb indie sikere lett, a mindössze egy millió dolláros költségvetéssel elkészült *Sins of a Solar Empire* nagyon jó fogadtatása reflektorfénybe állította a független fejlesztőket, akik azóta sem kerültek ki onnan. Gyakorlatilag ezt a RTS-t a 4X stratégiával (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) ötvöző cím az indie forradalom egyik fontos címe lett. Azóta több kiegészítő is kijött hozzá (*Trinity*, *Entrenchment*), és most a *Rebellion* egy önálló, megváltozott viszonyokat tartalmazó játékká tette az eredetit.

MINDENKI LÁZAD, AKI CSAK TUD

A *Sins of a Solar Empire* világában bizony vastagon zajlottak az események: az eddigi három frakcióból különböző okok és problémák miatt (lásd a játék informatív intróját) hat lett, ugyanis mindenki kapott egy rebelleis frakciót – TEC, Vasari és Advent lojalisták (azaz hűségesek) és lázadók is megtalálhatók ezután a játékban. Szerencsére ugyanazon faj lojalistái és lázadói más-más technológiákkal és képességekkel rendelkeznek, így gyakorlatilag megduplázódott a játszható „fajok” száma. Ezek a képességek

pedig nagyon sokrétűek, így aztán van olyan új frakció, amely akár még a kalózokkal is le tud spanolni.

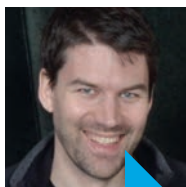
Ezzel azonban nem értek véget a jelentős újítások, hiszen milyen teljes áru kiegészítő lenne a *Rebellion*, ha nem nyújtana ennél is sokkal többet? Mindegyik frakció kapott egy új űrhajótípust, a Corvette osztályú hajókat, amely a fregattok és a cirkálók közötti osztály. Ezek már önmagukban is képesek lennének felborítani az eddig kialakított taktikákat, amelyeket tovább bonyolít az, hogy a tech-fákat is igencsak átgondolták, átszervezték, és persze mivel új frakciók vannak, teljesen újakat is létrehoztak. Ami viszont tényleg mindent gyökerestül megváltoztat, az egy még újabb hajóosztály: a Titan. Minden frakciónak van ebből a hatalmas hajóból, amely még a Capital Shipeket is jócskán felülmúlja mind méretben, mind képességekben. Persze ahány frakció, annyiféle Titan, és ami az igazán rossz hír, hogy a Titanok építése és működése nemzetközi ügy. Tehát ahogy mi is hallunk ellenfeleink Titanjairól, úgy ők is tudnak a miénkről. Az ellenséges támadások kedvelt célpontja a Titan Foundry, ahol ez a hatalmas hajó épül. Ezzel tehát óvatosan bánjunk, hiszen mágnesként vonzza ellenfeleinket. Ha pedig a min-

ket támadó csapatban van egy Titan, bizony fel kell kötnünk a gatyánkat, nem lesz egyszerű elhárítani támadását.

NEM MINDIG A NYERS ERŐ A LÉNYEG

A legegyszerűbb módszer, ha fejlesztjük magunkat, igyekezünk nagy flottát építeni, aztán agyoncsapni mindenkit. Azonban ha online játszunk (esetleg szingliben sok ellenfél ellen), akkor ez persze nem lesz ilyen egyszerű. A játék jellegénél fogva ellenfeleink hamar lefedezik, merre vagyunk, ami persze állandó zaklatásunkban merül ki egy idő után. Ilyenkor kell észnél lenni, és bízni a játék továbbfejlesztett diplomáciai képességeiben. Legyen az akár barátságok, akár szövetségek kötése vagy megtartása, minden segítség fontos lehet, mind anyagi, mind műszaki téren – például egy jó időben betoppanó szövetséges flotta csodákra képes, ha nagyban dúl a harc. Érdekes hát körülnézni barátok után, esetleg teljesíteni a mások által felajánlott küldetéseket, küldeni nekik alapanyagokat, segíteni őket, odafigyelni rájuk, javítani a viszonyokat, ahogy csak lehet.

Természetesen arra számítanunk kell, hogy ha kevés az ellenfél, a kalózok főleg minket szeretnek majd, viszont ez arra jó lesz, hogy Capital Shipjeink, azaz a zászlóshajóink fejlődjenek. Ugyanis Titanból csak egy lehet, de több Capital Ship igen erős lehet



HA TE MONDOD

Blair Fraser, az Ironclad Games producere: „Semmilyen körülmények között sem akartunk olyan látványosságokra processzoridőt szánni, melyek csak teljesen bezoomolva észlelhetők a hajókon.”



Sinnakra		7
Kaptal Class Overstator		
Health:	6212 / 6212	
Shield:	3912 / 3912	
Antimatter:	238 / 448	
Armor:	18	
Shield Mitigation:	17%	
Experience Points:	3738 / 4500	
Culture Repat rate:	0.81/sec	
Squads:		
Fighter Squad 1	100%	
Ability: Unaugmented Ability Point		
Power Storage:	2	
Arm Weapons:	2	
Disruptive Strikes:	1	
Volatile Nanites:	1	



Spéci támadás: levakuzzuk a bolygót – a fotózástól félfő lakók menekülni kezdenek



A képen a Sárga Sárkány sör disztribúciós hálózata látható



A 4X STRATÉGIÁK SZÜLETÉSE

Az eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate, azaz „felfedez, terjeszkedik, kitermel, elpusztít” kifejezést először 1993-ban Alan Emrich írta le a Computer Gaming World hasábjain, méghozzá a zseniális *Master of Orion* kapcsán – s azért lett XXXX, hogy a pornófilmeket jelző XXX kifejezéstől különbözzön, annál több legyen. Azóta sokan átvették ezt a meghatározást, amelynél jobbat azóta sem talált senki a játékoknak erre a komplex, sokszínű fajtájára, ahol a lényeg a gazdasági és területi fejlődésben van, és léteznek nem-harci lehetőségek is a győzelemre. A legismertebb játékok (sorozatok) a témában: *Civilizations*, *Master of Orion*, *Space Empire*, *Galactic Civilizations*, *Imperium Galactica*, *Starship Unlimited*, *Sword of the Stars*. Ingyenes játékok is megtalálhatók a választékban: *FreeCiv*, *FreeCol*, *Freeorion*, *C-Evo*.

maximumra fejlesztve. Érdekes továbbá elgondolkodni egy-egy flotta összetételén, hogy a javító, ellenfelet szívató, minket buffoló egységek ugyanúgy jelen legyenek, mint a tűzerő – magyarán support nélkül neki se induljunk, kivéve akkor, ha egészen biztosak vagyunk abban, hogy nem lesz csata, vagy pedig iszonyatos a túlerőnk. Én magam a Titan köré szoktam amolyan utazó cirkuszt szervezni. Bárhol gond van, a helyi védelmi erők bírják egy darabig, majd odamegyek a kemény seggrel és mindenkit popsín verek – de hát ahányan vagyunk, annyiféle taktika létezik, és ez erre a játékra hatványozottan igaz. Aki defenzív alkat, annak azt a frakciót érdemes választania, amely védekezéséppen akár két űrbázist is felhúzhat a bolygója mellé – nos, azokkal nem lesz könnyű a csatában...



„Elindulunk, még ma elindulunk, mindenhová eljutunk” (Skorpió)

TÖMEGES SZÉPÜLÉS

A *Sins of a Solar Empire* sorozatban flottánk méretét az úgynevezett support pontok befolyásolják, azonban arra nincs megkötés, milyen hajókra költhetünk. Ha minden pénzünket alacsony támogatottságú hajókra verjük el, tetemes mennyiségű vízijármű lesz a flottában – a játék felújított motorja nagyon jól kezeli a tömeges csatákat is, amelyek során mindkét oldalon akár több száz hajó tüzel egymásra, miközben számos extrát használ. Teljesen rázoomolhatunk a hajókra, vagy akár ki, szinte a végtelenségbe. Maguk a modellek nemigen változtak, maradt a 2008-as színvonal, de a motor fejlettebb lett. A sorozat egyik híres tulajdonsága a felett mesterséges intelligencia – ezúttal (talán a változásoknak köszönhetően) nem mindig teljesít ugyan tökéletesen, de túl sok panaszra így sem lesz okunk. Amennyiben szeretnénk a játékot az online közösségben folytatni, az ottani játé-

kosok teljesítményére jól fel tud készíteni bennünket az MI, de előre szólunk: a játék mély ismerete nélkül ne kezdjünk onlinezni, mert ellenfeleink bizony kutya kemények lesznek. Az egyjátékos kampány hiányát pedig (ezért adnék egy nagy taslit az ironcladosoknak) a számos kis, közepes és nagy térképes szcenárió, illetve a véletlen térképgenerálás kellőképpen ellensúlyozza. Amennyiben mindent végigjártunk (és még térképszerkesztő is van), akkor bizony több száz órát eltölthetünk ezzel a játékkal, amely, mivel minden szempontból fejlődött az eredetihez képest, hajlamos az ősi „már csak egy lépés, aztán csak még egy, aztán még egy...” függőségi szindrómát kialakítani nem túl sebes, de igencsak izgalmas játékmennyisével. Ez pedig a totális dicséret helye. A *Sins of Solar Empire*s kiválóan továbbfejlesztte a koncepciót – függőséget okozó, igazi, vérbeli űrstratégia 4X elemekkel. Csak ajánlani tudom.

GYU

ÉRDEMES KÖRÜLNÉZNI BARÁTOK UTÁN, ESETLEG TELJESÍTENI A MÁSOK ÁLTAL FELAJÁNLOTT KÜLDETÉSEKET



„Ekkor véletlenül felkapcsolták a bolygóról lopott 20 millió villanykörtét...”

ELADÁSI SIKER

A *Rebellion* az első Stardock játék, amely csak digitálisan jelent meg, mégis 30 nap alatt több mint 100 ezer példány elkel belőle, ezzel felülmúlva az eredeti *Sins of Solar Empire* első havi dobozos eladásait.

A flotta az „Imádunk Nagyvezír” felirat kozmikus megjelenését gyakorolja



HARDVER

Windows 8 / 7 SP1 / Vista SP2, 2,2 GHz Processor, 2 GB RAM, DirectX 9.0c VGA 256 MB RAM/PS 3.0 támogatással (AMD Radeon X1650 / Nvidia 6800 vagy jobb)

- + nagyon jó tutorial
- + brutális űrűtközetek
- + jól felépített tech-fák és frakciók
- nincs kampány
- kicsit inkonzisztens MI
- picit középkorú a motor

GYU

Az új egységek mindent felborítottak – még izgalmasabb lett az élet.

87



Szó szerint az akció közepében vagyunk.



A mezőnytől fallal védekeznek a francia kisváros

FRANCIA KÖRVERSENY-ADATOK

A 2012-es Tour de France a 99. volt a sorban, jövőre minden bizonnyal nagy felhajtás lesz; ez évben a verseny Belgiumban indult és 3497 kilométeren át tartott. Kilenc sík, négy közepesen meredek és öt hegyi pálya mellett két sprint etapot tartalmazott két pihenőnappal.



A fiúk meglehetősen morcosak, hogy Párizsba értek



Drótszamárral bejárni Franciaországot

TOUR DE FRANCE 2012

A VILÁG EGYIK LEGNAGYOBB SPORTESEMÉNYE A TOUR DE FRANCE, AMELYET 99. ALKALOMMAL RENDEZTEK MEG EBBEN AZ ÉVBEN.

Már a 80-as években megpróbált belőle videojátékot készíteni a magyar Novotrade. (1985-ben az Activision adta ki). Azóta még néhányan próbálkoztak a nagy verseny videojátékosításával – átütő siker nélkül.

MENEDZSELJÜK A KERÉKPÁR-CSAPATOT

A Cyanide Studio évek óta készít egyre jobb és komplettebb kerékpáros programokat – a *Pro Cycling Manager* leginkább a csapatok komplex menedzselésére és versenyztetésére koncentrál, míg a *Tour de France* az egyedi versenyzést teszi a fókuszba. Ebben az évben multi móddal, Armada verseny-móddal és más egyébekkel készült mindkét sorozat. A *Pro Cycling Manager* egy PC-s játék, amelyből a cikk témájául szolgáló Xbox 360-as verzió „leszármazott”.

A konzolos verziók, mint említettem, inkább a személyes versenyzésre koncentrálnak – bár itt is jelen vannak a licencelt csapatok, amelyek közül kiválaszthatjuk kedvenc vagy nekünk szimpatikusnak tűnő versenyzőnket. A sok-sok évnyi fejlesztési és együttműködési tapasztalatnak köszönhetően a rajthoz állók jellemzői és adatbázisa nagyon részletesen kidolgozott, így tökéletesen ki tudjuk választani a hozzánk illő versenyzőt – magyar kerékpárosok nem indulnak a Touron, így hazánk fiaival nem nyomhatjuk a pedált.



INFO

Kiadó **Focus-Home Interactive**
Fejlesztő **Cyanide Studio**
Platform **Xbox 360, PS3**

Röviden A világ egyik legnagyobb sporteseményének, a kerékpározás csúcsának szimulációja.

PEGI 3+

NYOMOGASD, MÍG GÖRCSBE NEM RÁNDULSZ

Az utóbbi időben szokásommá vált a játékok rossz, számomra nem tetsző vagy nem feltétlenül kedvező tulajdonságaival kezdeni: a *Tour de France 2012* esetében ez egyértelműen az irányítás. 21 szakaszon kell átvezetnünk kerékpárosunkat, akinek több „töltöttségjelzője” van: erőnlét, éhség stb. Gyakorlatilag az egész szakaszon keresztül azt kell figyelnünk, hogy megfelelő erőfeszítéseket tegyünk ahhoz, hogy együtt maradjunk a többiekkel, ne szakadjunk le a saját csapatunktól, illetve saját taktikánkat betartsuk és kommunikáljuk a többiekkel. Elsőre nem hangzik bonyolultnak, azonban a nagy tömeg dinamikájáról hamar kiderül, hogy semmi köze a mi haladási tempónkhoz – ők bizony mennek a saját fejük (illetve csapatuk instrukciói) után. Itt derül ki, hogy igen fontos dolog a játékhoz a kerékpársport ismerete: tudni kell, mikor időserű egy szakaszhajrát elindítani, hogyan ajánlatos helyezkedni, hogy ne zárjanak be, ne lökjenek ki, illetve milyen módon oszszuk be az erőt, hogy akkor tudjunk robbantani, amikor a többiek – ne azzal töltjük feleslegesen az időnket, hogy csak erőt veszítünk.

A dolog meglehetősen komplex, ezt azonban az irányítás nem támasztja alá, gyakorlatilag egyetlen gomb fokozatos nyomásával, a „gyorsulásmérő” szinten tartásával kell magunkat hosszú 10-20 percekre át kerékpároztatni. Igaz, nem gondolkodtam el túlzottan azon, hogy mindezt miképpen lehetne jobban megcsinálni, de tény, hogy így eléggé „egygyombos” az irányítás. Ez pedig meglehetősen monotonná teszi a játékot, ami igen nagy hiba. Bármennyire is sze-

reti az ember a *Tour de France*-t, nagyon hamar meg fogja unni, hogy: [A] gomb, [A] gomb, [A] gomb, [A] gomb, kis pihi, [A] gomb, [A] gomb, [A] gomb, [A] gomb, [A] gomb, kis pihi stb. S ezt még a továbbfejlesztett taktikai opciók sem ellensúlyozzák.

KINÉZET, KÖRÍTÉS

Elvileg a kedves kerékpáros pajtások gondosan modelleztek, de ez nemigen látszik, lévén sisakban van a fejük, és a játék 99,9 százalékában hátulról látjuk őket. A környezet látványos, a mezek élethűek, a zenék és a hangok jók. Akinek van türelme néhány százezreszer lenyomni az [A] gombot (erős túlzással persze, hiszen más lehetőségek is vannak, például lehet menet közben enni, vagy fékezni kanyar előtt, sőt sebességet is válthatunk), annak ez a játék kellemes élmény lesz, másnak biztos, hogy nem. Talán egy szobabiciklire kapcsolva jobb lenne...

GYU

- + sokféle taktikai lehetőség
- + gondosan kidolgozott táj
- + bármelyik versenyzőt választhatjuk
- igazi [A] gomb-romboló játék
- a spint részek meglehetősen nehezen irányíthatók
- unalmas és monoton egy idő után

GYU
Akárhogy is nézzük, ez bizony az [A] gomb végtelen püfölése.

71

Summer of Arcade

Az évek során az XBLA történetének talán legjobb játékaik jelentek meg a Summer of Arcade esemény keretében, mint például a *Shadow Complex*, a *Braid*, a *Castle Crashers*, a *Bastion* vagy akár a *Limbo*. Az idei felhozatalból két cím még hátravan, a *Dust: An Elysian Tale* és a *Hybrid*.



Élet-halál kérdése

DEADLIGHT



INFO

Kiadó **Microsoft**
Fejlesztő **Tequila Works**
Platform **Xbox 360**
Röviden Oldalnézetes akció-túlélő-horror-platformer fejtorókkal a nyolcvanas évek Seattle-jében. És persze zombikkal.
PEGI 16+

VAN, AKI SZERINT ZOMBIS JÁTÉKBÓL EGYSZERŰEN SOSEM ELÉG, ÉS VAN, AKI SZERINT MÁR

LERÁGOTT CSONT AZ EGÉSZ (nudge-nudge) zombi apokalipszis. Mi természetesen az előbbi csoportba tartozunk, eddig tehát semmi gond. Más kérdés, hogy bár az idei Summer of Arcade címei közül a legjobban a *Deadlight*ot vártuk, az első pár perc lelkesedése lassacskán elpárolgott, néhány órával később pedig, a stáblista idejére csak az elszalasztott lehetőség fölötti búslakodás maradt. Mi történt?

Az biztos, hogy a látványon és a tálaláson nem múlt. Az újkori oldalnézetes játékok közül eddig a *Shadow Complex* volt az etalon, és ami a látványt illeti, a *Deadlight* bőven veri, például lenyűgözően kidolgozott hátterei miatt. Amennyire gyűlölöm az „élő-lélegző város” kifejezést, annyira jól jön most, mert Seattle épp hogy haldoklik, a szemünk előtt omlanak le utolsó épületei is. A kidolgozottság persze csak egy dolog, a *Deadlight* azonban atmoszférát is teremt, néha-néha pedig már a „művészi” sűrűje, ha nem is annyira látványosan, mint például a *Limbo* vagy a *Braid*.

TÚLÉLŐKET ÉS VÁLASZOKAT KERESK

Hősünk Randall Wayne, aki a zombi apokalipszist túlélve próbálja megtalálni feleségét és lányát – a történet nagyjából ennyi, de menet közben számíthatunk még néhány ügyes csavarra, például hogy hamar kiderül: vannak itt a zombiknál félelmetesebb dolgok is. A helyszín Seattle, az időpont pedig 1986. Ez utóbbi

nem azért fontos, hogy a szereplőket szemrebbenés nélkül lehessen márványfarmerbe és színes ingekbe öltöztetni (szerencsére nem), hanem mert az okostelefonok vagy még inkább a mobilkommunikáció virágzása előtt hihetőbb és átütőbb az elszigeteltség érzése. A túlélők valóban nem tudják, hogy mi vár rájuk a következő sarkon, azt pedig végképp nem, hogy máshol mi a helyzet, van-e még esély túlélni, és ami a legrosszabb, van-e értelme azon túl, hogy csak tengődjenek egyik napról a másikra annak reménye nélkül, hogy egyszer azért vége szakad az egész rémálomnak.

TÚLÉLNI, AHOGY EDDIG IS

Eddig minden szép és jó (a szereplők persze nem értenének egyet, de most magáról a játékról van szó), a *Deadlight* többi része azonban sajnos nem képes megfelelni a felfokozott várakozásnak. Mielőtt bárki felhőrdülne, nem rossz ez a játék, viszont a Tequila Works nem nagyon tudta (vagy akarta) eldönteni, hogy a fejtorókre, csapdákra helyezze-e a hangsúlyt, netán a közelharca vagy a lövöldözésre. Legtöbbször csak menekülni lehet a zombik elől, vagy úgy kijátszani őket, hogy a környezetet végezzen velük (például egy víztócsába lógó nagyfeszültségű vezeték). Ezzel önmagában még nem is lenne gond, de a kimondottan idegesítő és lassú közelharc rendszer (onnantól, hogy szert teszünk egy baltára), illetve a hasonlóan nehézkes és a műfaj irratlan szabályainak megfelelően erősen korlátozott löszermennyiséggel megtámogatott lövöldözés gyakran teljesen elkerülhetetlen. A túlélőhorrorok jó részében, a *Silent Hill*től a *Dead Space*-ig megbocsájtható, hogy a főhős lassan reagál, né-

ha nehézkesen fordul, elvégre nem lehet minden játék főhőse egy bizonyos tornacipős, kék sündisznó (bármennyire is nehezményezzék ezt a Sonic-játékok rajongói). Ha azonban így van, azt mással kell ellensúlyozni, hogy a kiszolgáltatottság ne legyen öncélúan frusztráló. És ezt sajnos nem sikerült maradéktalanul megoldani.

HÁNY MOZIJEGY ÁRA?

A *Deadlight* sajnos nagyon rövidke lett, két-három óra alatt letekerhető az egész. Leaderboard ide vagy oda, nehezen hinném, hogy sokan belevágnának újból csak azért, hogy javítsanak részidejükön. Amikor valaki a játékok ára miatt hóbörög, általában jó közelítés, ha a kapott szórakozási mennyiséget osztjuk vissza mozijegyek árára fordítva, de hogy ez megére-1200 MS pontot (ami közel 4000 forint) akár egy rövid játék, akár egy hosszú, interaktív filmként, azt mindenki döntse el maga.

mazur

- + lenyűgöző képi világ
- + egyedi hangulat
- rövid
- nehézkes irányítás
- frusztráló csapdás részek

MAZUR
Gyönyörű, és akár kiváló is lehetett volna. Sajnos nem lett az.

70

LESZ FOLYTATÁS?

Sajnos, ha minden igaz, egyáltalán nem biztos, hogy a sorozat megéri a harmadik részt. Alapvetően sajnálnám a franchise-t, mivel sokkal, de sokkal bédőbb játékok is megérnek több folytatást, ugyanakkor azt mondom, ha mégis megérjük a trilógiává fejlődést, már komolyabb, jelentősebb újdonságokra lesz szükség a vírus életben tartásához.



Vegyvédelmi ruha teszi a repülő embert



Hogy leszakadt a híd? Fel sem tűnt...



BONUS: Use [X] and [Y] to see who is watching Dr. Genovese.

STEALTH CONSUME DR. GENOVESE without raising an ALERT



GLIDE across the BROKEN BRIDGE? SPRINT, JUMP, USE PRESS to again to GLIDE



Elnézést, nem szeretnék kukacoskodni de...

Az X-MEN mint mutáns superhős? Akkor még nem láttatok Mercert és Hellert

PROTOTYPE 2

A RADICAL ENTERTAINMENT HŐS, VASUTAS ÚTTÖRŐI ÚGY GONDOLTÁK, HOGY VAN MÉG ANNYI A PROTOTYPE VÍRUS ÁLTAL FERTŐZÖTT VILÁGBAN, amiből kijön egy részre való. Arról, hogy mi is így gondoljuk-e, picit később, bár mazur több oldalon fejtegette a játék konzolos verziójának tesztjét három hónappal ezelőtt. Azok kedvéért viszont, akik lemaradtak róla, lássuk, miről is van szó.

DÉJÀ VU

Az első részben egy Mercer nevű roppant fertőzött, roppant bőrdzseksis fiatalemberrel kellett bebizonyítanunk, hogy nem is vagyunk mi igazából olyan gonoszak, és nem mi vagyunk a hibásak a Mercer-vírus pusztításáért, hanem a gonosz biológiaifegyver-gyárak. Az érdekes persze az egészben a tengernyi megszerezhető mutáns képesség, valamint a teljesen bejárható város volt, illetve talán még a hatalmas bossfightokat is megemlíthetem, bár utóbbiról most már nehéz eldöntenem, hogy áldás vagy átok volt-e inkább. A második rész főhőse Heller, egy színes bőrű katonára, akiről a hangulatos intró során kiderül, hogy amikor újra részabadtul a városra a Mercer-vírus, otthon hagyott felesége és gyermeke életüket vesztették. Ebben a rendkívül jó hangulatban találkozunk új hősünk régi hősünkkel, rögtön a játék legelején, és persze Heller Mercert okolja családja elvesztéséért. Ekkor Mercer megfertőzi őt a vírussal, és elmagyarázza, hogy az egész, amit az emberek hisznek róla és a hős kormányról, hatalmas hazugság, valójában ismét a nagyhatalmak játszanak kísérleti nyulasként a városlakókkal. Persze lesznek még fordulatok, de a fő probléma az, hogy a továbbiakban gyakorlatilag majdnem ugyanazt a sztorit játszhatjuk végig, mint az első rész során.

INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Radical Entertainment**
 Platform **PC, Xbox 360, PS3**
 Röviden **Sandbox TPS** akciójáték, amelyben egy vírussal fertőzött, ám ezáltal szuperképességekre szert tevő hőssel kell legyőzni a csúnya biológiaifegyvergyárosokat.
PEGI 18+



VAN ITT ORVOS?

Igazából jó hírünk van, nem is kell. Nincs is beteg. A Prototype 2 PC-s konverziója ezúttal sok órányi játékot követően problémamentesnek tűnik. Sajnos még erősen él bennem az első rész betegségei okozta idegeskedés emléke. Annak idején például a kedves radicalos kisdobos képtelenek voltak lehetőségként felkínálni az 1360x768-as felbontást, holott ez igencsak a szabvány megoldások közé tartozik, illetve játékmenetbeli bugokkal is találkozhattak a pechesebb résztvevők.

A második rész, nemcsak hogy egyelőre bugmentesnek, de ezen kívül remekül optimalizálnak is tűnik. Minden kis grafikai opció, antialiasing, anisotropic filtering, vsync remekül működik ingame menüből, semmilyen gusztustalan külső állítgatás nem szükséges. A tesztgépen (bár ismét erős, 560Ti, 8 giga RAM, Intel i7 k2600) stabil 60 frame-et tudott a drága, és még a fraps sem vágta hanyatt a rendszert. A DVD-mellékleten található kis videotesztben, melyet HP kollégával karöltve készítettünk, mindenki meg is tekintheti, mennyire lett látványos a PC-s verzió a konzolozhoz képest.

Az irányítást, bevallom, kevésbé próbáltam billentyűzettel és egérrel. Ennek két oka van: nem vagyok se polip, se hülye, na és mivel egy gamepad is csatlakozik rendszerhez – az ilyeneket tessék kontrollerelem játszani. Az viszont manapság mindenképp nagy szó, hogy több napos játék során egy, azaz egyetlen egy darab buggal sem találkoztam a sztori mód során. Senki nem ragadt be sehová, minden küldetés rendben végigment. Bárcsak a többi fejlesztő is példát venne erről az arányról, és tennék egyre bugmentesebbé alkotá-

saitak. Remélem, figyeltek erre a Piranha Byte-os fiúk is. Bár nem... azért csodákat ne várjunk...

EVOLÚCIÓ?

Nehéz helyzetbe hoz ez a játék, amikor arról kell beszélmem, jónak érzem vagy sem, illetve ha igen, akkor mennyire. Az előző résznél például az a skizofrén helyzet állt elő, hogy tiszta szívvel AAA kategóriásnak nem tudtam volna mondani, ugyanakkor jobb volt, mint az átlag B-s vackok. Az utód kétség kívül sok mindenben fejlődött, technikailag teljesen rendben van, egész szép (pláne PC-n), viszont az, hogy majdnem teljesen ugyanaz a történet, és játékméletileg sem hoz sok újdonságot, nagyon sokat levon az értékéből.

EndreMan

HARDVER
 Windows XP/Vista/7, Intel Core 2 Duo 2,6 GHz/AMD Phenom X3 8750, Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB RAM/ATI Radeon HD 4850 512 MB RAM, 2 GB RAM, 10 GB szabad lemezterület

- + jól optimalizált
- + szép
- + hangulatos képi világ
- a sztori nem annyira új
- néha monoton
- nekem is kell olyan menő bőrdzseki

ENDREMAN
 Nem kell védőoltás, át lehet esni a vírussal.

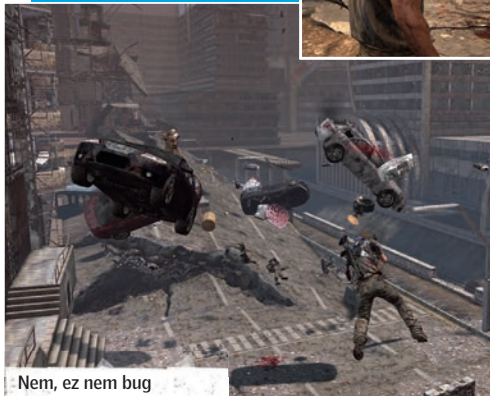
80

ÁTLÖVÉS

Az egyik fórumon felmerült a kérdés, hogy ha gravitációs manipulálásnak köszönhetően egy másik síkra ugrunk, akkor az előző síkra átlövés esetén miért nem hat másképpen a kilőtt golyó a megváltozott tömegvonzás hatására. Érdekes kérdés.



Ha ilyen egyedeket is felvesznek a kötelékbe, akkor azonnal jelentkezem



Nem, ez nem bug



Igen, az ott szemben az üttest

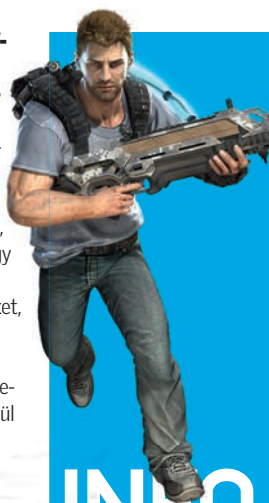
Olyat kapsz, hogy szó szerint elszálsz!

INVERSION

A Z ALMAFA ALATT HENYÉLŐ NEWTON SZÁMTALAN KELEMETLEN KIMENETELŰ BALESETTŐL MENTETTE MEG AZ EMBERISÉGET. Hiszen ha nem tudnánk arról az állandó erőről, ami folyamatosan bolygónk középpontja felé húzza a testünket, akkor talán botor módon indiánfejeket ugrálnánk a homokozókba – bízva abban, hogy egyszer nem az arcunkkal, hanem egy lágy és lassú landolással tompítanak a talajfogást. Az *Inversion* azzal a reménnyel kecsegtet minket, hogy kijátszva a ránk ható gravitációt, bátran kivitelezhetjük a fent említett figurát – persze csak virtuálisan. Ily módon könnyedén elkerülhetünk egy esetleges pófáraesést, ettől függetlenül az alfelünket cikcakkosra lóthatik közben.

MÉG HOGY GRAVITÁCIÓS ÁLLANDÓ!

Görcsösen igyekszem ragaszkodni ahhoz, hogy a cikkben ne lépjek rá a fröcsögök ösvényére, akik azért kiabálnak kígyót-békát a játékra, mert az különböző alkotásokból meglovasított elemeket tartalmaz. A legjobbaktól lopni, akarom mondani tanulni ugyanis nem bűn. A matéria egy fedezékrendszerbe ágyazott TPS lövőde, nyakon öntve felszínes szereplőkkel és egy sablonos történettel. A sztori egy kemény állú amerikai rendőrpáros mindennapi járőrözésénél lők be minket a hamarosan elszabaduló zűrzavarba. A napfényben ringatózó metropolist kiszáratva ugyanis előzönlük a Lutadore (mintha valami argentin elnevezésű focicsapat lenne) néven emlegetett megszálló hordák, akik megjelenésükben erősen hajaznak egy punk stílusban virító törzsre. A célkeresztjeink keresztüzébe való bitangok olyan hadászattal rendel-



INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**
Fejlesztő **Saber Interactive**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Egy mostanában divatos és akciódús TPS, amiben a gravitációs erő velünk van.
PEGI 18+

keznek, mellyel szó szerint kifordítják a sarkából világunkat. Vagy nem figyeltek a fizika órákon, vagy magasról tettek arra, hogy mit foglalt kőbevésett törvénybe a nagyszerű tudós, de teljesen megkutyulták eszközeikkel bolygónk tömegvonzását. Főhőseink bánatára, ugyanis így hetek alatt egy teljesen leamortizált bolygó kicsiny szegmensén kell átbirkóznunk magukat, hogy megtalálják egyikőjük csemetéjét. Természetesen ez nem pusztakezes melő. Építve a „ha megdobnak követ, dobd vissza ugyanazt a követ” szabályra, hőseink az ellenségtől erőszakkal elkobzott arzenállal fognak tisztogatni. A szokványos karabélyok – géppuska, mesterlövészpuska, gránátvető stb. – mellett egy Gravlink névre hallgató eszközzel is muzsikálhatunk. Ezzel a fegyverrel egy kisebb területen megmanipulálhatjuk a gravitációt. Fedezékek mögül emelhetjük ki az ellenfelet, hogy aztán agyaggalamb lövészetet játszva leszedegessük őket a levegőben, vagy magunkhoz rántva beléjük rúghassunk egy nagyot. Tárgyakról vehetjük le a tömegvonzás rabigáját, aztán rosszkaróinkhoz vághatjuk őket. Ahogy haladunk előre, ez a szerkentyű, az automata fejlesztéseknek hála, egyre erősebbé válik.

FELUGRUNK, AZTÁN OTT IS MARADUNK

A gravitációval szórakozás a terepen is megjelenik. Vannak olyan pontok a játékban, ahol teljesen megváltoznak a fizikai törvények. Van, hogy abszolút nem hat ránk a tömegvonzás és úszhatunk a levegőben, máskor pedig egy másik síkra koncentrálnodok, így egy hatalmas épület falán harcolhatunk tovább.

A többes szám itt természetesen hozza magával azt, hogy kooperatív módban is tolhatjuk. A szokásos többjátékos módok mellett helyett kapott egy King of Gravity nevű móka, amiben csak egy játékos rohangelhet Gravlinkkel a hátán, míg a többiek rá vadásznak. Aki lekopja, az helyet cserél vele. Rátérve a fogszívásra, a gravitációs cirkuszban rejülő lehetőségek nincsenek teljesen kiaknázva. Amik megjelennek, azok is folyamatosan ismétlődnek – csakúgy, mint a kisebb bosszarcok. A látvánnyal összességében nincs probléma, de rángatva a részletekre azért lenne min csámcsogni. Aki egy több alkotásból összegyűrt, pörgős akcióra vágyik, az nem fog csalódnai az *Inversion*ben.

Nightwolf

HARDVER

Windows XP/Vista/7, Intel Core2 Duo/AMD Athlon 64 x2, 2 GHz; 2 GB RAM; Nvidia Geforce 8800/ATI Radeon 2900 XT, 512 MB; 5 GB HDD

- + szórakozás a gravitációval
- + harcok az épületek oldalán
- + pörgős akció
- sablonos történet
- felejtető főhősök
- ismétlődő helyzetek, kihívások

NIGHTWOLF

Jó próbálkozás, de menet közben felkavarodik a gyumrunk a folyton változó gravitáció miatt.

72



Itt egy kicsit megkópott a festék



Add vissza a piámat!



„A LOGÓK ALATT FELCSENDÜL A FŐCÍMZENE, AMI AZONNAL ÉREZTETI VELÜNK, HOGY KELLEMES PERCEK-ÓRÁK ELÉ NÉZÜNK

Legalább egy kötelező dobjatok!

Vissza a raktárházba

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

TÖBB MINT TÍZ ÉVEL EZELTŐT, 1999-BEN A NEVERSOFT BEÍRTA MAGÁT A VIDEOJÁTÉK-TÖRTÉNELEMMEGHELETŐSÉN BIZARR LOGÓJUK MELLETT A LEGENDÁS GÖRDESZKÁS, TONY HAWK NEVÉVEL FÉMJELZETT JÁTÉKKAL IS. A piac most sem

bővelkedik gördeszkás játékokban, akkor pedig még rosszabb volt a helyzet. Ahogy a focis vagy ritmusjátékok esetében, úgy itt sem egy szimulátor készítése volt a cél, egyértelműen a látványra és az adrenalinpumpálásra fektették a hangsúlyt, nagyon helyesen. Ahogy teltek az évek, a THPS játékok csillogva egyre fényesebben ragyogott. A negyedik rész eltörölte az időkorlátot, minden pályát a magunk tempójában járhattunk be. Majd az *American Wasteland* után a széria megindult a lejtőn, a játékmenet elvesztette varázsát, a *Skate* pedig átforgalmazta a deszkázás szerelmeseiben a témában készült videojátékokról alkotott képet. A *RIDE* és a *SHRED* bukása után nem volt mit tenni, vissza kellett nyúlni a gyökerekhez, így a Robomodo műhelyében megszületett az első két rész felújított változatát magában foglaló *Tony Hawk's Pro Skater HD* egyelőre csak Xbox 360-ra (az év folyamán PC-re és PS3-ra is kiadják).

NEGY KERÉKKEL A FÖLD FELETT

Ahogy elindítjuk a játékot, már a logók alatt felcsendül a főcímmel, ami azonnal elkezd pörgetni bennünk az adrenalint, érezteti velünk, hogy kellemes percek-órák elé nézünk. Ez az érzés nagyjából húsz percig tart, de erről később. Az egyjátékos mód kiválasztása

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Robomodo**
Platform
Xbox 360
Röviden Újra deszkára álltunk, hogy körbejárjuk az első két rész helyszíneit. Sok minden változott azóta.
PEGI 12+

EGY LEGENDA BUKÁSA

Az Activision az utóbbi években elkeseredetten küzdött, hogy életben tartsa a Tony Hawk névvel fémjelzett szériát. A súlylyedés az utolsó PC-s epizód, az *American Wasteland* után indult meg komolyabban, a mélypontot pedig a *RIDE*-dal és a *SHRED*-del érték el, amelyekhez egy speciális kontrollert fejlesztettek, ennek használhatósága azonban igen megkérdőjelezhető volt.

után elsőként a karakterválasztó képernyő tárul szemünk elé.

Az elmaradhatatlan Tony Hawk, a szintén többszörös visszatérő Andrew Reynolds vagy Rodney Mullen mellé új nevek is csatlakoztak, a felhozatalban az utóbbi részekből ismert Lyn-Z Adams Hawkinst és a most debütáló Riley Hawkot is üdvözölhetjük. Van két totál ismeretlen figura is Jake Harrison és Emily Westlund személyében, ők mezei rajongók, akik egy versenynek köszönhetik bejutásukat. Az ingyencsek saját Xbox Live avatárjukat is használhatják. A karakterszerkesztő kimaradt, de ettől el tudunk tekinteni.

Miután kiválasztottuk a szívünknek legkedvesebb személyt, láthatjuk, hogy összesen hét pályát hoztak át a korábbi részekből. A hét talán legemlékezetesebbet. Ez a szám elsőre kevesnek tűnhet, de a készítőik ígérete szerint később érkezik egy rakat DLC, addig meg bőven elegendünk ezekkel.

Valószínűleg nem vált ki nagy örömmujongást a Downhill Jam pálya megjelenése, ami a széria egyik leghírhedtebb, leggyűlöltebb terepe, Tony Hawk viszont szereti, a Robomodo pedig nem mondhatott nemet neki. A többjátékos módok sajnos csak online érhetők el, de találhatunk köztük néhány mókását. A Big Head Eliminationt emelnénk ki, ebben az a lényeg, hogy a játékosok minél több trükköt hajtsanak végre, különben a fejük felfújódik, idővel pedig szétduzzan.

MINDENT RENOVÁLTAK, CSAK NEM JÓL

Térjünk hát rá a lényegre, ami miatt remake a remake és HD a HD, ez pedig a grafika. Nem mondhatjuk rá, hogy csúnya, a készítőik viszont

érezhetően nem hoztak ki mindent az Unreal Engine 3-ból. Az eredetihez képest persze jelentős a javulás, de tudjuk, hogy árkád cím ide vagy oda, lehetett volna ezt még fokozni. Ami viszont valóban idegesítő és tényleg a játékélmény rovására megy, az a bugok tömkelege, emiatt már az első pálya elején is sokat bosszankodtam (amikor ugye még húsz percet sem játszottam a játékkal). Megszokhattuk már, hogy a karakter hajlamos behajolni a falba, átlógni dolgokon, amiken nem volna szabad, ez nem is lenne akkora baj. Az viszont már igen, hogy mindenben képes fennakadni, egy tökéletesnek vélt ugrás után több liter vér kíséretében a padlóba csapódni, így akár több tízezres kombóktól szabadulhatunk meg. A *Tony Hawk's Pro Skater HD*-ről nem mondhatjuk, hogy rossz lett, sőt, többnyire játszható, de fáj a szívünk, tudva, hogy lehetett volna sokkal jobb is. Elszalasztott lehetőség a javából.

Paca

- + nosztalgikus hangulat
- + ismerős arcok
- + pörgős menetek
- unalmas, gyakran ismétlődő zenék
- rettentő bugok
- nincs osztott képernyős multi

PACA
Az anno korszakalkotónak számító játékmenet ma már kevés, de a rajongóknak kötelező.

70



Megszagolom a liánt, mielőtt továbbmegyek



Valami durván berobbant a csajomnál



Hogy kerül a mátrixos álomcsaj egy bányába?

Verni a nőt, eltaposni állatokat?

SPELUNKY

NŐT OSTOROZNI, ÁLLATOT ELTAPOSNI - MINDEN JOGVÉDŐ RÉMÁLMA LEHET A SPELUNKY.

Engem igazán csak az idegesít, hogy a Microsoft megint úgy gondolja, ha egy játék már ingyenes volt, azért konzolon még el lehet kérni érte 1200 MS pontot, ami baráti hangnemben is büdös nagy lehúzásnak nevezhető. Mert ugyebár a Derek Yu féle Game Maker jegyezte indie platformerről van szó, amely még 2008-ban jelent meg PC-re, és 2009 őszén ingyenessé tették a forráskódját. Ezek után kicsit políroztak a régi pixeles grafikán (ami szerintem jobb volt korábban, hiszen mégiscsak régimódi hangulatról beszélünk), adtak hozzá multiplayer módokat (ami viszont nagyon jó ötlet), és elkérnek érte egy csomó pénzt. Ha ezzel képesek vagyunk együtt élni, akkor a Spelunky igazán kellemes alkotás, sikerült egy csomó retró platformert egybegyűrní benne, ráadásul egészen ügyesen.

Egy *Indiana Jones*os Spelunkerrel (hogy stílszerűek legyünk, mivel a *Spelunky*



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**

Fejlesztő **Mossmouth**

Platform **Xbox 360 (XBLA)**

Röviden Retró hangulatvilágú 2D-s ügyességi platformer, ahol egy Indiana Jones-szerű karakterrel kell nőket és kincset keresni.

PEGI 7+

egyértelműen Tim Martin 1983-as klasszikus Atari játékát idézi) rohangálunk minden alkalommal véletlenszerűen generált pályákon, ostorral (és egyéb vásárolható fegyverrel) állatokat és szellemeket ölünk, kincset keresünk, bombával utat robbantunk magunknak, végül megtaláljuk a kijáratot. Piros ruhás hölgyeket is találhatunk a pályákon, akiket magunkkal kell cipelni vagy ostorral megcsapkodni, hogy nyugton maradjanak, amíg próbálunk továbbjutni, mert általában hisztisek – de ha kimentjük őket, akkor végül kapunk egy csókot, ami plusz életet jelent (máshogy nem is lehet szerezni).

Egyszerűnek tűnik, de a *Spelunky* egy igazi kis rohadék: nagyon nehéz, és minden egyes elhalálozás után futhatunk neki előlről a kihívásnak. Mondanom sem kell, hogy a casual játékos egy-két órán belül üveges tekintettel, magában motyogva a méreginjekció után nyúl, a régi nagy platformerrajongók viszont most méltó kihívásra lelnek. Személy szerint hiányoltam a könnyebb nehézségi szintet, de ez az én bajom.

A multiplayer (Andenture és egy *Bomberman*-szerű egymás elleni módban is) nagyon erős lett, érthetetlen, hogy online miért nem lehet nyomtatni, ennyi pénzért kellett volna bele ez a lehetőség. Ezt leszámítva egy vérbeli hardcore platformer móka ez a játék, se több, se kevesebb, a műfaj szerelmeseinek tényleg csak ajánlani tudom.

HP

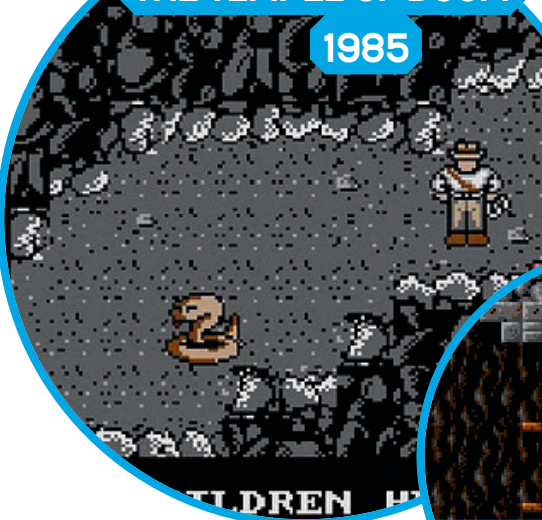
- + nagyon jó többjátékos móka
- + folyamatosan változó pályák
- + retró hangulat, nagyon jó zenével
- kezdőkre nem gondoltak
- a grafikai tuning felesleges volt
- szőke nők és állatok is sérülnek

HP
Ízig-vérig régi idők platformere, az idősebb és kitaratóbb generáció hú társa.

81

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

1985

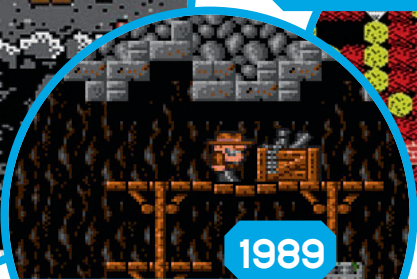


HONNAN IS ISMERŐS?

A *Spelunky* báját kétségtelenül a szemtelen stílusjegyelpökodás adja, ettől lesz valódi retró hangulata. Nem meglepő, hiszen egyszerre több régi nagy klasszikus köszön vissza a játékmenet során a legendás *Spelunker* mellett. Összeszedtünk pár „déja vu” címet, ami szerintünk nagy hatással volt a készítőkre. Emlékeztek még?

BOULDER DASH

1984



1989

RICK DANGEROUS

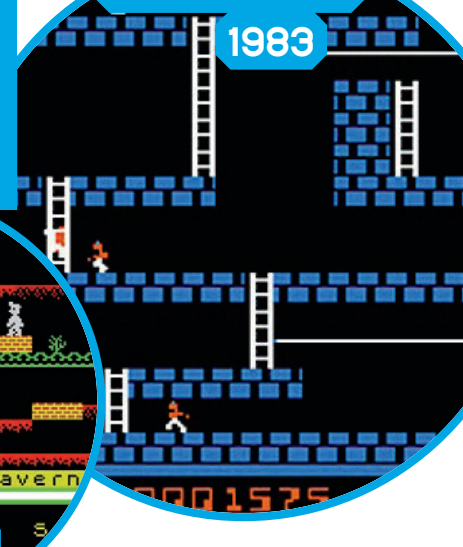
1983

MANIC MINER



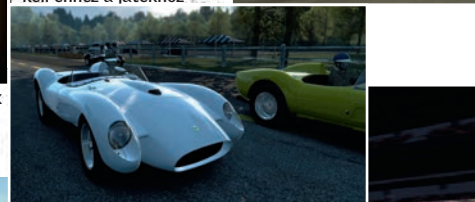
LODE RUNNER

1983





Az aranykorszakban (1947–1973) játszó-dó versenyek kezdő képsorait szépiával igyekszik a játék hangulatosabbá tenni



A régi idők autóversenyzőinek bátorsága kell ehhez a játékhoz

Beazonosíthatatlan objektumok (horgászúszók, vitorláshajók, zászlórudak?) követik a nézőtérrel bénázásunkat

A motor

A játék fejlesztése nem sokkal a *Shift 2: Unleashed* megjelenése után kezdődött, és ugyanazt a motort is használja: a MADNESS Engine-t, amit szintén a Slightly Mad Studios fejlesztett.



Méltatlan tisztelgés egy legendás autógyár előtt

TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

A LEGNAGYOBB JÓINDULATTAL SEM NEVEZHETŐ SZÓRAKOZTATÓNAK... VAGY ÉLVEZHETŐNEK... VAGY EGYSZERŰEN CSAK JÓNAK.

A *Ferrari Racing Legends* ugyanis semmi extrát nem tud nyújtani szinte semmilyen szempont szerint sem. A játék a Ferrari első modelljének 65. évfordulójára született, és alapvetően a gyár és az autóversenyzés három nagy korszakát dolgozza fel. Ez pedig nem hangzik rosszul, hiszen az ötlet jó, már csak annyival kellett volna mindezt megfűszerezni, ami élvezhetővé is tette volna.

CSAK RAJONGÓKNAK

Kezdjük azzal, hogy az autóversenyzős játékoknál nagyon fontos a zene. Ez az, ami megteremti a hangulatot és megfelelő lelkiállapotba hozza a játékost ahhoz, hogy kellően agresszívan és lelkesen tudjon küzdeni a céljáért. Enélkül egyszerűen nincs meg a megfelelő mennyiségű adrenalin és odalesz a játékelmény. Na most, ebben a játékban semmiféle zene nincs, így – hacsak nem vagy szerelmes a motorok bőgésébe – a hangzásvilág rettenetesen monoton. Ráadásul a Ferrari megtiltott mindenféle testreszabhatóságot az autón, egyáltalán nincs tuningolási lehetőség, egy dolgot lehet csak beállítani, a driving modelt (novice, normal, pro), itt gyári beállítások állnak rendelkezésre például a kormányzás és fékezés segítésére. (Ezeket azonban külön-külön már nem lehet szabályozni.) Az irányítás viszont még ezzel a segítséggel is irreálisan nehéz, és elég akár csak egy apró hibát vétetni, és máris búcsút mondhat az győzelemnek. Emellett még ott vannak az MI-k,



INFO

Kiadó **Atari**
Fejlesztő **Slightly Mad Studios**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Nem igazán szimulátor, de árkádnak sem árkád, a Ferrari Racing Legends túl sokat akart, de végül egyik célcsoportnak sem bírt megfelelni.
PEGI 3+

amelyek elképesztően agresszívak, simán kilöknek a pályáról, ha melléjük érsz, és még te kapsz büntetést, mondván, hogy megpróbáltad levágni a pályát! Ezért ráadásul meg még ki is zárnak a versenyből. Csupa kaland és izgalom.

ÉSSZERŰTLEN JÁTÉK MENET

Ahhoz, hogy a quick race módban egyedül, nyugiban tudjál játszani, unlockolni kell az autókat, a pályákat, amit csak a kampány módból tudsz megtenni. Ennek felépítése úgy néz ki, hogy van a fentebb említett három korszak, amit végig kell versenyezned (gold, silver, modern). Minden megnyert futam után egy újabb unlockolódik, így ha egyszer megakadtál valahol, ami nem is ritka, hisz az irányítás rettenetes, a fizika borzalmas, akkor mindenféle élvezet és választási lehetőség nélkül kell próbálkoznod... ugyanazzal az autóval... ugyanazon a pályán... újra és újra és újra. Azért ez hosszabb távon felőrli az idegeket, és nincs semmiféle motiváció, egy csomó verseny olyan ésszerűtlen céllal indít, mint például: maradj két körön keresztül hátul, majd az utolsó két körben nyerd meg a versenyt. Hát, kérem szépen, ennek nincs semmi értelme! Ki az, aki ilyen helyzetben tényleg hátul marad az első két körben? És akkor ez még csak egyetlen példa volt a sok hasonlóból.

INGERSZEGÉNY KÖRNYEZET

Ezeken a hibákon azonban még túl tudna lépni az ember, ha lenne más, ami miatt érdemes a *Ferrari Racing*gel játszani. Ilyen lehetne például a képi világ. Más játékokban persze. Itt ugyanis, nem tudom másképp megfogalmazni, a játékost

egyszerűen nem éri semmiféle környezeti inger. Ez a mai világban, ahol minden ezekről az intenzív hatásokról szól, elfogadhatatlan. A legizgalmasabb dolog, amit egy verseny közben figyelni lehet, az az, hogy milyen távolságból kezdenek kirenderelődni a fák a háttérben. Ennyi. Ráadásul a textúrák még csak nem is szépek, az egész játék grafikailag messze elmarad az elvárható szinttől, ezzel valami rendkívül ócska feelinget adva az egész játéknak. Összességében tehát a fejlesztők nagyon mellényúltak a játékkal, egyedül csak azoknak tudom ajánlani, akik valamiféle beteges rajongást éreznek a Ferrari iránt, és azt, hogy beteges, hangsúlyozom, mert sima, egyszerű szeretet ide sajnos edeskevés.

KoX

HARDVER

Windows XP (SP3)/Vista (SP2)/7, Intel Core™2 Duo 2.0 GHz/AMD x2 64 2,4 GHz, 2 GB memória, 7 GB HDD, DirectX 9.0c kompatibilis 3D-képes 512 MB videokártya Shader Model 3.0-val, DirectX 9.0c kompatibilis hangkártya

- + Ferrari
- unalmas és nem motivál
- nincs zene
- nem élvezhető a versenyek

KOX

A hardcore szimulátorrajongókon kívül nincs, aki ezt öt percnél tovább élvezni tudná.

25

AZ ÖRÖK TŰLÉLŐ

A klasszikus *Heroes* játékok gyakori szereplője volt a rőt szakállú barbár, Craig Hack, akit a Ubisoft elsőként emelt át a nulláról újraalkotott fantáziavilágba. Az ezúttal temperamentosos zsoldosként, orkbarátként és rettenthetetlen kalózként bemutatott Hacket a tervek szerint további ismert karakterek követik a 3D0 Enrothjából és Erathijából a Ubisoft Ashanjába.



Teszt

MIGHT & MAGIC HEROES VI: PIRATES OF THE SAVAGE SEA

Egy forrófejű kalóz naplója

MIGHT & MAGIC HEROES VI: PIRATES OF THE SAVAGE SEA

HOSSZAN LEHETNE VITATKOZNI ARRÓL, HOGY JÓL SIKERÜLT-E A *MIGHT & MAGIC HEROES VI, DE AZ BIZTOS, HOGY NEM KÖNYVELHETJÜK EL A HAZAI JÁTÉKFEJLESZTÉS SIKERTÖRTÉNETEKÉNT.* A sajtó szerette, a játékosok kevésbé. A kiadó a fejlesztőkre mutogatott, ők viszont azzal védekeztek, hogy a megbízó emberei utasításainak megfelelően jártak el. Kár is ennél több szót vesztegetni a történetre, a vége az lett, hogy ki-ki ment a maga dolgára. Míg a Black Hole további terveiről nem tudunk semmit, a Ubisoft talált egy kisebb, alig 15 főt foglalkoztató német stúdiót, akikre rábízhatta a játék további támogatását, legyen szó javításokról vagy plusz tartalmakról. Az 1.3-tól kezdve ők felelnek a foltozásért, és a játék első DLC-jét is nekik köszönhetjük. Lássuk, hogy mit kapunk tíz eurónyi forintunkért.

DERÜLT ÉGBŐL VIHARMADÁR

Először is egy megközelítőleg tíz óra játékidőt (kivételesen nem üres marketingszöveg) tartalmazó hadjáratot, aminek jól felépített, hatalmas térképeken járhatunk a végére az egyik legnépszerűbb hőssel a *Heroes* játékok történetében. Craig Hack külsőleg megváltozott ugyan (lángvörös szakállát leborotválták, és az egyik szemét is elvesztette), de ugyanaz a zabolátlan harcos, mint akit a *Heroes of Might & Magic III: The Shadows of Death*-ben megszerettünk. Emberünk azt a feladatot kapja a kalózkok tanácsától, hogy ugyan kockáztassa már a bőrét, és járjon utána, ki vagy mi okozza mostanában a hajók eltűnését. A kikötők italméréseiben egy mitikus teremtményről, a vihamadarról pusmognak a megrettent matrózok. Hack persze nem



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Limbic Entertainment Platform**
PC

Röviden A tavalyi körökre osztott stratégia első tartalmi bővítése új kampánnyal, hősökkel és varázstárgyakkal a régi kiadótól, de új fejlesztővel.

PEGI 12+

mond a megbízásra, és kiröhögi a főkalózat, míg azok nem hajlandóak az ő nyelvén beszélni, azaz busás jutalmat ígérni fáradozásaiért.

Útja egy háromtagú szigetsoporthoz vezet, a leginkább békésnek tűnő part mentén vet horgonyt, ám kénytelen rádöbenni, hogy maroknyi legénységével nemhogy a rejtélyt nem fejtheti meg soha, de a kalandot alapból nem fogja túlélni. Az ő problémája azonban a mi problémánk is, így első lépésként a lehető legrövidebb úton el kell foglalnunk egy települést, hogy aztán utánpótlásról gondoskodhassunk. Előrebocsátom, hogy azok a játékosok, akik sosem érezték közel magukhoz a Stronghold frakció orkijait, goblinjait, küklöpszait, abban a kellemetlen helyzetben találják magukat, hogy a kampányt velük kell végigvinniük. Az előny egyértelműen azoknál lesz, akik szeretik ezt a duhaj bandát és tudnak is velük játszani.

A történet (és még inkább Hack karaktere) miatt érdemes egy esélyt adni neki, ha máshogy nem, akkor a legalacsonyabb nehézségi fokon tornázzuk fel az induló tizedikről a maximális huszadikra a hős szintjét. Némileg megkönnyíti a dolgunkat, hogy az ellenséget képviselő kalózzadások nem bocsátkoznak agresszív terjeszkedésbe, alig néhány hajó próbált hódításom útjába állni, az pedig, hogy védők nélkül hátrahagyott fővárosomat megtámadják, soha egyiküknek eszébe sem jutott.

GYÉMÁNTCSISZOLÁS

Nagyfokú elfoglaltság lenne részemről azt állítani, hogy az alapjáték a tavaly októberi rajtja idején hibáktól és hiányosságoktól lett volna mentes. Sokan szerették volna visszakapni a teljes képernyőt elfoglaló városnézetet, és hogy

gyönyörködhesse nek abban, ahogy cseperedik körről körre a település. A Ubisoft csak a térképen akarta nyomon követni a városok fejlődését, a Black Hole vívta ki, hogy legalább külön ablakban csinósíthatassuk őket, s végül a közösség nyomására a Limbic tette vissza ezt az 1995 óta elmaradhatatlan játékelemet.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a városnézet a *Pirates of the Savage Sea* DLC-vel együtt érkezett javításban foglaltatik, magyarul mindenki megkapja. Nem úgy az újdonságként bevezetett házi kedvencet (Hack esetében egy túlméretezett villámszóró papagáj... vagyis valami hasonló), pár új varázstárgyat és egy dinasztiafegyvert, melyek kisebb-nagyobb bónuszt jelentenek a harcban, de a csaták kime-netelét aligha fogják befolyásolni.

Chavalier

HARDVER

Win 7, Vista, XP, Intel Pentium Core 2 Duo E4400 2.0 Ghz/AMD Athlon X2 5000+ 2.6 Ghz, 1.5 GB RAM, 512 MB VGA, 8 GB HDD

- + még mindig szép
- + városnézet (a patch részeként)
- + viszonylag hosszú kampány
- csak a steames változattal kompatibilis
- néhány hang hiányzik
- kevés valódi újdonság

CHAVALIER

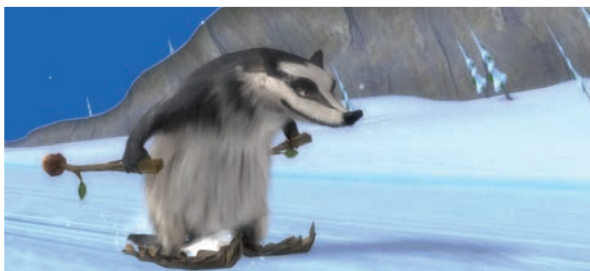
Harmadannyiba kerül, mint az alapjáték, de nincs benne harmadannyi tartalom.

70

MEGÉRI?

Ha elosztjuk az Xbox 360 változat bolti árát a játék-
idővel, akkor percenként
több mint 200 forintba
kerül nekünk, ami kicsit
elbizonytalanító lehet. A PC
változat esetében persze
valamivel jobb a helyzet.
Nem jó, de jobb.

Akkoriban még igen
népszerű volt a jégkor-ling



Kedves állatkák táncikálnak,
kell ennél több?



Jeges rémület

ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT – ARCTIC GAMES



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Behaviour Interactive/Blue Sky**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Röviden Minijáték-
gyűjtemény a legu-
többi Ice Age film
űrügynén.
PEGI 3+

TISZTELT HÖLGYEIM ÉS URAIM, KEDVES BARÁTAIM! TÖRTÉNELMI MÉRFÖLDKÖHÖZ ÉRKEZTÜNK.

Ez pedig egy ilyen széleseben változó iparág-
ban, mint a videójátékoké, nem kis szó. Hanem:
nagy szó. Hogy ezt az ünnepi pillanatot részben
épp az *Ice Age: Continental Drift*nek köszönhet-
jük, talán szerencsés egybeesés. De hogy részben
az Activisionnek is, az semmiképp. Mi történt?
Hogy a maga teljességében befogadhatjuk
az evolúciós lépcsőfok jelentőségét, révedjünk
egy percre a múltba. Éveken át volt örökzöld
téma, hogy miért rövidülnek a játékok: hiá-
ba volt ott a multi, amibe rengeteg időt (és el-
lenfelet) lehetett ölni, ha az egyjátékos mód
eleinte „alig néhány nap alatt végigjátszha-
tó”, majd később már „akár egy esős szombat
délután végigjátszható” intervallumra kurtult.
Az egyszeri felhasználók dühödten követel-
ték vissza a pénzüket (ebben érdekes módon
mindig azok voltak a leghangosabbak, akik-
nél a játékok lemezén szinte mindig szerepelt
valamilyen formában a titokzatos „R-74” kód-
szó is). Aztán már jöttek azok a játékok, amik
multi nélkül is rövidek voltak. És most meg-
érkezett az *Ice Age: Continental Drift*, ami
egyetlen óra alatt végigjátszható. Ideális vá-
lasztás a XXI. század elfoglalt emberének.

NA MOZGÁS, MOZGÁS

A minijátékok követik a szokásos kinetes
megoldásokat, igazából csak a jégkorszaki kö-
rítés más. Mert ez nem több, csak tíz minijáték,

összekötve a filmhez képest se nem olyan lát-
ványos, se nem olyan vicces animációval. (Tíz
évvel ezelőtt jelent meg az első *Ice Age* film,
de a játék képi világa nem éri el az akkori ani-
máció színvonalát.) A menü: havon csúszás,
kókuszdió-hajigálás, síugrás, közben az obli-
gát makkszedegetés. Xbox 360 esetében ugye
csak Kinecttel játszható az *Ice Age*, ami érthe-
tetlen, mert a szokásos kamera előtti frusztrá-
lódás miatt még a kisebbek sem szórakoznak
vele igazán jól. PC-n bezzeg működik a kontrol-
ler, de a billentyűzet is, úgyhogy ott legalább
irányítható – ez pedig azért fontos előny.
Akárhogy is, se ötlet, se kivitelezés, se sem-
milyen más szempont tekintetében nem
nyújt újat vagy jót a játék. És nincsenek ir-
reális elvárásaim: az *Ice Age 3: Dawn of the
Dinosaurs* és az *Ice Age 2: Meltdown* bugyu-
taságában is mérföldekkel jobb és komple-
xebb játékelményt kínált, sokkal jobban lekö-
tött kicsiket és nagyokat is. (Nem reprezen-
tatív kontrollcsoportomban egyébként nem
átalлом saját gyerekeimet is dolgoztatni, így a
harminc pluszos, kiégett játékkülső mellett
egy hét éves kislány és egy öt éves kislány se-
gít árnyalni a képet, akik, ahogy várható volt,
hamar bedobták az „apa, játszhatnánk valami
mással?” visszajelzést.)

MIÉRT, MIÉRT, MIÉRT?

Filmes játékoknál marha egyszerű a képlet, ke-
vés pénzből kell megcsinálni, gyorsan, és ha
nem túl jó, sokan úgyis megveszik. Ez eddig
rendben van, viszont ha számtalan független
fejlesztő bizonyítja, hogy minimális pénzből is
lehet kiváló játékot csinálni, akkor a világ leg-
nagyobb kiadója nem járna jobban (akár hír-

név, akár beruházás szempontjából), ha inkább
felhajtana kis, tehetséges csapatokat, és velük
gyártatna le valami olcsóbbat, fapadosabbat,
de élvezhetőt? Jó játékokat kiadni hosszabb
távon is kifizetődőbb, elvégre a kisklambó,
aki a film után még egy kis Motkányt, Diegót
vagy Sidet akart, és sikeresen bepalizta apu-
anyut, hogy milyen jó is lesz ezzel játszani, vé-
gül akár élvezhette is volna a játékot... Aztán
egy nap majd vesz *Call of Duty*t. Vagy *World
of Warcraft*-ot. Vagy a következő *Ice Age* film-
hez (ha lesz) készülő *Ice Age* játékot (ha film
lesz, az is lesz). De hogy most az erre költött
pénz könyvelzőként vagy papírzsepiként ko-
molyabb szolgáltatást tehetett volna, az is biz-
tos. Aztán ez egy idő után csak feltűnik valaki-
nek, nem? Én mindenesetre szóltam.

mazur

HARDVER

Intel Core2 6600 @2,40 GHz vagy AMD
Athlon II X2 250, 2 GB RAM, 2 GB HDD

- + semmit sem tudok felhozni a védelmében
- csúnya
- ötlettelen
- rövid és mégis unalmas

MAZUR

Ha nagyon Ice Age
játék kell a gyerekeknek,
keressünk egy korábbi.

53

„**APA, JÁTSZHATNÁNK VALAMI
MÁSSAL?**

A játékban időnként előállhat olyan helyzet, amikor szükség van társaid segítségére. Ilyenkor a hangodat használva hívhatod őket: ki kell mondani, hogy „ninja”. Az ötlet nagyon jó, de persze ez sem működik hibátlanul.



Megfigyelhetjük, ahogy a helyes célzás ellenére sem sikerül megtalálni a bábut a gyakorlás során.



Hirót lehet ám fejleszteni is, mert fontos, hogy nagyobb erővel üssön rossz helyre.



Így kell varázsolni vagy fegyvert váltani, vagy ami épp sikerül.



Itt a ninja, hol a ninja

MINI NINJAS ADVENTURES

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Side Kick**
Platform **Xbox 360**
Röviden Hiro útnak indul kiszabadítani foglyul ejtett társait. Vajon sikerül neki, vagy minden játékos feladja a játék hatalmas hibája, a Kinect miatt?
PEGI 12+



NAGYON SZERETTEM AZ ELŐZŐ MINI NINJAS JÁTÉKOT, MERT FEL TUDOTT MUTATNI VALAMI ÚJAT.

A végtelen kedvességével és érdekes sztorijával megfelelő volt mindenkinek, korosztályra tekintet nélkül, és éppen eléggé szórakoztató ahhoz, hogy lekösse az embert néhány órára. Pontosan ezért vártam ennyire a kinectes verziót is, de csalódnom kellett. Az ilyen játékok csak akkor élvezhetők, ha van bennük valami különleges és/vagy újszerű, ezenkívül pedig (és ez a legfontosabb), ha normálisan érzékelik a mozgásodat. Ez a játék itt bukik el teljesen, valamit nagyon elronthattak a fejlesztés alatt – az irányítás kínszenvedés, és az egész játék rettenetesen idegörlő emiatt.

A FRUSZTRÁCIÓ OKAI

Hiro elindul, hogy kiszabadítsa fogságba ejtett nindzsatársait. Útja során számtalan ellenféllel kell megküzdenie; lényegében ez az egyetlen feladat. A küzdelem nem bonyolult, Hiroval oldalirányba mozogva az ellenfél vonalába kerülünk, és a fegyverek közül egyet választva megküzdünk vele. Na és itt kezdődnek a gondok. Háromféle fegyver választható: katana, shuriken és íj.

A katanával csak a közvetlen közelben lévő ellenfeleket tudod megtámadni, a shuriken középtávra jó, az íj a távoli célpontokhoz kell. De hát ez nyilván nem ilyen egyszerű, mert a gonosz nindzsák sosem maradnak egy helyben, így folyamatosan váltogatnod kell a fegyverek között. Ez különböző kézmozdulatokkal történik: íjnal bal kéz hátra, katanánál jobb kéz hátra, shurikennél két kéz szét – meglepő módon ez mégis eléggé nehéz, és nem a Kinect-szenzorok hibája miatt, hisz láttunk már jó és pontos játékok is tőlük.

Ha az íjat választod, használatához imitálni kell a nyíl kilövésének mozdulatát. Ez tízből háromszor fegyverváltásnak számít, háromszor csak értelmezhetetlen hadonászásnak, a maradék négy próbálkozásor sikerül kilőni a nyilat, de kétszer célpontot váltasz közben véletlenül, így az esély, hogy egyáltalán egy ellenfelet is lenyilazz, meglehetősen kevés. Frusztráló... főleg azért, mert a harcon kívül más interakció nincs is.

A fegyvereken kívül Hiro varázsolni és védekezni is tud, ami ugye tovább nehezíti az irányítást, valamint további idegességhez és értelmetlen halálhoz vezethet. Néha egyszerűen olyan érzés fogott el, hogy direkt csinálták ilyenre, mert ezeken a bémázásokon kívül másképp nem is lehetne meghalni benne.

közönség, annál kevésbé lesz szélsőséges egy játék, ami azt jelenti, hogy nem fog az emberből semmit se kiváltani. Akármilyen szempontból is próbálok értékelni, semmi sem teljesít az átlagos felett, nem motívál a folytatásra, de még arra se, hogy addig játsszak vele, míg ki nem szakad a károm a helyéről.

Összességében azonban még így sem tartom rossznak, nem nyújt ugyan semmi különlegeset, de szórakoztató, ha nincs jobb dolgod, és nem is akarsz, csak mondjuk fél órát játszani. Kedvességével egyébként egyből be tudja lopni magát a szívedbe, de az irányítási problémák miatt nem sokáig marad ott. Viszont ha el tudsz tekinteni ettől, egy kissé repetitív, de szórakoztató játékot kapsz, amit érdemes kipróbálni.

Kox

AZ IRÁNYÍTÁS KÍNSZENVEDÉS, ÉS AZ EGÉSZ JÁTÉK RETTENETESEN IDEGÖRLŐ EMIATT

NESZE SEMMI, FOGD MEG JÓL

Tíz éves kor fölött mindenkinek ajánlják – talán ez is hozzájárul ahhoz, hogy ennyire közepeszerű. Minél nagyobb létszámú a cél-

- + ugyanolyan aranyos, mint az előző rész
- + hibái ellenére még így is a kinectes játékok élmezőnyébe sorolható
- rettenetesen irányíthatatlan, frusztráló
- nem motívál
- hamar elunja az ember

KOX
Ha hosszú ideig akarsz játszani vele, legyen a közelben nyugtató.

65



Szerencsétlen a csillagok állása

SPACEFORCE CONSTELLATIONS

INFO Kiadó **Dreamatrix** Fejlesztő **Dreamatrix** Platform **PC**
Röviden Egyszerű játékmenet, körökre osztott űrstratégia. Vagy legalábbis annak látszik. **PEGI 12+**

ÓJAJ, AZ UNIVERZUM BAJBAN VAN, ELKÉSZÜLT A SPACEFORCE: CONSTELLATIONS! Bevallom őszintén, nehéz helyzetben vagyok, ugyanis az a ritka helyzet állt elő, hogy porig kéne alánom egy programot, pedig bennem aztán megvan a minimális tisztelet minden egyes játékkészítővel szemben. A *Spaceforce: Constellations* elvileg egy körökre osztott űrstratégia, amitől még akár jó is lehetne (volt erre már több példa a múltban), azonban ez a játék kimondottan unalmas. Gyakorlatilag egy táblás játék konverziója (a térkép mindig ugyanaz), ahol az űr rész csak üres utazgatás nulla grafikai effekttel, a stratégia pedig az, hogy a csatában az győz, akinek több HP-ja van. Persze elvileg akad benne még egy-két dolog, azonban már a tutorialon is látszik, hogy itt bizony hamar uninstall lesz. Az űr csak egy bizonyos útvonalon járható be, az ellenséges csillagnál csupán csatázni lehet, semmi diplomácia vagy random event, a csatákban nincs taktikai opció, kivéve az extrákat, amiket le lehet gyártatni a bolygókon fellelhető ércéért cserébe. Mindezt annyira egyszerű, hogy az már fáj, talán a primitív szó lenne a legmegfelelőbb rá. Az ellenfelek mindig ugyanazok, mindig ugyanott vannak, így ha egyszer végignyomtuk (ha van ilyen elvetemült ember), akkor az újrajátszhatósági faktor maga a nulla, már a C64-es korszakban is sokkal jobb és összetettebb játékok léteztek, s nem kellett

nekik 495 MB lemezhely, elérték néha 32 kilobájtban is. Minden csata helyszíne pont ugyanúgy néz ki: egy unalmasan pörgő, 4x3-as sakktáblaszerű bigyó. Mindig az ellenfél kezdi a csatát (eddig legalábbis nem bírtam én kezdeni), s a csata végén automatikusan meggyógyulnak a hajók, semmi szerelés vagy ilyesmi nincs. Az egész játékot úgy jellemezte egy kritikus, hogy olyan, mintha egy általános iskolás játékkészítő verseny egyik indulója lenne. Én csak annyit mondhatok, hogy ennél bármelyikünk tíz perc alatt jobbat talál ki, és egy átlagos, lelkes csapat néhány hét alatt könnyedén élvezetesebbet készít. Ez a játék még ingyen is elkerülendő, az elvesztegetett időért is kár.

Gyu

HARDVER

CPU 1,0 GHz Pentium vagy AMD, 256 MB RAM, DX9.0C kompatibilis VGACPU

- + egyszerű
- dögunalmas
- rettentő repetitív
- nincs benne tartalom

GYU
 Inkább játszanék bármely más, létező űrstratégiai játékkal.

30



Valaki el mertte ezt követni?

SPACEFORCE HOMEWORLD

INFO Kiadó **Dreamatrix** Fejlesztő **Dreamatrix** Platform **PC**
Röviden Ez bizony egy klasszikus arcade shooter/shoot'em up keverék, amelyben vannak csúnya bossok. **PEGI 12+**

A DREAMATRIXNAK KÉT OKBÓL VAN SZERENCSEJE: EGYRÉSZT AZÉRT, MERT NEM FIZETTEM EZÉRT A BORZALOMÉRT, másrészt mert nem vagyok ügyvéd, egyébként a gatyájakat is leperelném azért a szeméért, amit előállítottak. Régen, a C64/Spectrum korszakban sűrűn előfordult, hogy a gépek csekély tudása miatt a primitív grafikával (vagy azal sem) rendelkező játékokat jól kinéző dobozzal árulták – gyakorlatilag a *Spaceforce Homeworld* egyetlen pozitívumát sikerült ezzel megtalálnom. Engem már akkor kitört a frász, amikor elindítva a játékot (ami elvileg nemrég jelent meg), a főmenüben a 2005-ös dátumot láttam, de miután kemény öt percet eltöltöttem a játékkal, azt is megbántam, hogy aznap felkeltem – sőt a második betöltésnél a 2005-re visszatekert agyam is csak azt jelezte, hogy ez bizony csak *Spaceforce Space Debris*, azaz űrszemét. Kapásból száz sokkal izgalmasabb, látványosabb és jobban kitalált ingyenes Flash lövöldözős játékot tudnék felsorolni, és meg sem kéne erőltetnem magam. A *Homeworld* semmilyen szempontból nem több egy, a játékkészítést éppen csak elkezdő hobbista első próbálkozásánál: az elképesztően primitív játékmenehez még egy 2005-ben is gyöngének számító grafika tartozik nulla tartalommal, nulla eredeti ötlettel – az egész ke-reken dupla vagy tripla nulla. Leírhatnám

az ilyenkor szokásos „azért el lehet játszani vele” frázist, ha ez a játék nem tíz euróba kerülne. Igen, 10 euróba, amiből 10 eurót ennél sokkal hasznosabb dolgokra is lehetne költeni. Ami BÁRMI lehet, elnézve a *Homeworld* teljesítményét: minimálisan 700 MHz-es Pentium II-es procin is elfut. Képzeltethetek... Oh, igen, a borító tényleg jól néz ki, és a kéjes érzés is kellemes, ahogy az ember felszabadítja a játék által elfoglalt 118 MB helyet (ide a rozsdás bökött, hogy a scene arcok 4 kbájtban jobb lövöldét csinálnának, mint ez), de ennyi. Ez egy borzalmas játék. Én kérek elnézést a készítőktől/kiadó helyett.

Gyu

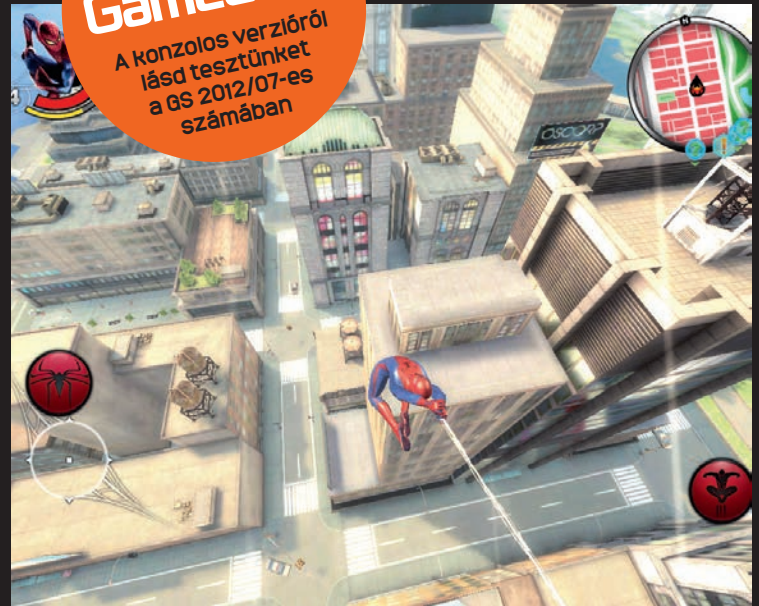
HARDVER

CPU: Pentium II 700 MHz vagy hasonló AMD, 128 MB RAM, DX9.0c VGA-kártya

- + eltávolítható
- borzalmas grafika
- ósdi játékmenet
- nulla sztori
- nulla kihívás
- nulla újrajátszhatósági faktor

GYU
 Ma már tényleg bármit ki lehet adni?

10



Zombik mindenfelé DEAD TRIGGER

INFO Kiadó **Madfinger** Fejlesztő **Madfinger** Platform **IOS, Android**
Röviden Zöldszemű élőhalottakat pusztítunk élethű helyszíneken és szituációkban. **ITunes rating 17+**

SZINTE ELSŐ LÁTÁSRA BELESZERETTEM ANNO A MAD-FINGER KIVÁLÓ AKCIÓJÁTÉKÁBA, a Shadowgunba, ami ugyan kevés egyediséggel bírt, iOS-en és Androidon mégis kuriózumnak számított. A Unity motort használó játék esetében igazi konzolos minőségről beszélhetünk, de sajnos túl hamar végig lehetett játszani, és a főellenséget sem volt nagy kihívás legyűrni. A fejlesztők másodikjátékát szintén a Unity hajtja, amelynek képességeit valamilyen – szomorú – oknál fogva egyelőre kevesen fedezték fel. A *Dead Trigger* nevéből kevés agymunka után kikövetkeztethető, hogy valami köze van a halálhoz, ami videojátékok esetében azonos a zombiirtással. Megindul az invázió, menekülni kell, de szerencsére nem szorulunk rá nomád eszközök használatára. A játék elején még nem, valamivel később viszont széles fegyverarszénálból válogathatunk az összegyűjtött pénz és a valódi pénzért váltható arany ellenében. A tárgyak nagy részét csak utóbbival tudjuk megvásárolni, ami – a játék alacsony árának ellenére – igen kellemetlen. A löszert érdemes tartalékolni, azaz a jól bevált módszer szerint a zombik fejére célozni. Elszaladhatunk, de a náluk lévő golyók és pénz még jól jöhetnek. Ha elkapnak, fászlival (aminek jelét először vécepapírnak néztem – mindkettő hasznos lehet, ha támadnak az élőhaltak) gyógyíthatjuk magunkat, ameddig a készlet engedi.

A történet előrehaladtával egyre több új helyszín és azokhoz kapcsolódó fő- és mellékküldetés válik elérhetővé. A bejárható területek általában erősen korlátozottak, de ha szemfülesek vagyunk, néhány elrejtett jóság is a markunkat ütheti. A grafikára most sincs panasz, a textúrák élesek, csillogóak, szépen kidolgozottak még a korosabb eszközökön is. Külön felhívnam a figyelmet a fegyverek kidolgozottságára és animációjára, amelyek – ellentétben például a Gameloft által fejlesztett motorral – egy szinten állnak a többi grafikai elemmel. A *Dead Trigger* érdekmes megvenni a hardcore játékok rajongóinak, de ha drágább lenne, és cserébe kevésbé lennének hangulatosak a mikrotranzakciók, úgy is megbélnénk vele.

Paca

- + Unity mindörökké!
- + élethű helyszínek, szituációk
- + élvezetes sztori
- kevés szabadság
- szinte mindenhez arany kell
- kevés karaktermodell

PACA

A plusz pénzért váltható dolgok kicsit megölik a mókát, de ezektől eltekintve ajánljuk.

90

Pók mászkál a zsebemben THE AMAZING SPIDER-MAN

INFO Kiadó **Gameloft** Fejlesztő **Gameloft**
Platform **IOS, Android** **Röviden** Pókember már mobilon is feszes ruhájában száguldozik New York felett. **ITunes Rating 9+**

NAGY MOSTANSÁG A FELHATÁS STAN LEE EGYIK LEGISMERTEBB KARAKTERE, A PÓKEMBER KÖRÜL.

Míg a konzolos és PC-s játék elkészítésével az Activisiont és a Beenoxot bízták meg, addig a mobilos fejlesztést a Gameloft nyerte el, akik már a *Spider-Man: Total Mayhem*mel bizonyították, hogy kiemelkedőt tudnak nyújtani, ha a piros-kék ruhás szuperhőst kell felhasználniuk.

A *Total Mayhem*ből azonban egy dolog hiányzott: a szabadság. Kötött pályán kellett mozognunk, pedig minden valamire való pókemberes játékban, ha más nem is, a teljes szabadság mindenképp kötelező. A *The Amazing Spider-Man*ben ezt szerencsére megkaphatjuk. New York nem túl élethű, de legalább logikusan felépített, a kötelező helyeket (Central Park, Times Square) tartalmazza, kicsinyített másában úgy kalandozhatunk, ahogy nekünk tetszik. Felmászhatunk a legmagasabb felhőkarcoló tetejére, bemehetünk a házak közé, lengedezhetünk kedvünkre, és a betonba passzírozódástól sem kell félnünk. A víz viszont kifog póklelkű barátunkon. Hálót gyakorlatilag bárhol kilöhetünk, kivéve víz felett vagy hídon, ami egy kissé logikátlan, de érthető lépés. Ha megismertük a várost, belekezdhetünk a fő küldetésekbe, amelyek hosszú órákra le fognak kötni minket. A történeteszl megegyedik a filmével, az átlagos, minden sarkon (és a minden alatt

tényleg MINDEN-t értek) felbukkanó telepí gengszterek mellett többek között az átalakult Dr. Curt Connorszal is meggyűlik a bajunk. Ha nem a fő küldetészálon haladunk, alkalmanként felbukkannak mellékküldetések, amelyek nem túl változatosak, de azért szórakoztatóak lehetnek. Vagy kereshetünk pókemblerákat, amik különböző extrákra válthatók be, úgy mint a fekete pókemberruhára vagy a sérthetlenséget adó balszamra. Más jellegű pontok összegyűjtéséből fejleszhetjük karakterünk képességeit, pl. új technikákat taníthatunk meg neki. A játékelményt némileg rontja a rengeteg bug, a gyakran átlátszó épületek, de ha ezektől eltekintünk, egy élvezhető, a hordozható eszközökön helyét megálló alkotással van dolgunk.

Paca

- + szabadon bejárható város
- + Spidey csak úgy csillog
- + könnyen elsajátítható irányítás
- zavaró bugok
- a szinkron megint béna lett
- nem minden olyan szép, mint a Pókember

PACA

Bár konzolos minőségről nem beszélhetünk, a *The Amazing Spider-Man* hű társunk lehet hosszabb utazások alatt.

79



GameStar

Az alapjátékról lásd még tesztünket a GS 2012/03-as számában

Fel-fel, ti gyermekei a Földnek!

MASS EFFECT 3: EARTH

INFO

Kiadó **Electronic Arts** Fejlesztő **BioWare** Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A Mass Effect 3 eddigi leg tartalmasabb multiplayer kiegészítésében a Földön vesszük fel a harcot a könnyörtelen ellenséggel. **PEGI 18+**

AZT MONDJÁK, AKKOR KÜZD LEGÁDÁZABBUL AZ EMBER, HA AZ OTTHONÁT VÉDI. Ennek

ellenére rajongók ezrei adtak hangot csalódottságuknak, amikor kiderült, hogy a harmadik DLC egyenesen a reaperek által szorongatott földi ellenállók soraiba vezet. Új fajokat és ismeretlen bolygókat akart a nép, még az sem tette őket különösebben boldoggá, hogy a szokásos két-tő helyett három térképet kapnak, hat új N7-es karakterosztállyal (végre paladint indíthattam egy sci-fiben!) egyetlenben. Mindazonáltal a fajok és kasztok variációinak száma már olyan magasra emelkedett, hogy a képességek és a lehetőségek kiegyensúlyozása a lehetetlen határát súrolja, s ezáltal valószínűtlenné vált, hogy valaha is megkapjuk a sokak által várt kompetitív multit.

Mint azt már említettem, az *Earth* három térképet csap hozzá a már meglévő kínálatához. Közülük leginkább a *Firebase Rio* érdekelt, elvégre a sztoriban sosem jutottunk el oda, ehhez képest egy újabb vízerőmű táruult elének valahol az alkonny város szélén. A *Firebase Vancouver* közvetlenül a történet elejére repít vissza bennünket. Itt egy irodaházban, az eddigi legunalmasabb, legkevésbé ötletes térképen lővöldözünk. A végére maradt a kampány fináléjához kapcsolódó *Firebase London*, ami nyomasztó háborús hangulatával a csomag legjobb, s egyben legnagyobb térképe rengeteg olyan helyszínnel, ahol megvethetjük a lábunkat a hullámokban érkező ellenség-

gel szemben. Persze a túlélési esélyeink itt is a nullához közelítenek a valóban kemény platinum nehézségi szinten, amelynek csúcra fejlesztett karakter hiányában nekivágni kész öngyilkosság. A *Mass Effect 3* multija ezzel együtt már összesen hét térképpel és tizennyolc kasztvariánsal bővült a játék márciusi megjelenését követően, ráadásul egyetlen petákat sem kértek értük cserébe. Nem lehet nem üdvözölni a fizetős letölthető tartalmakról elhíresült EA/BioWare páros üzleti felfogásában bekövetkezett páfordulást. Remélhetőleg a történetet kiegészítő *Leviathan* DLC esetében is megőrzik jó szokásukat.

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
- + kettő helyett három új térkép
- + új N7 kasztvariánsok és fegyverek
- továbbra sincs új játékmód
- nincsenek új fajok
- fantáziátlan térképek

CHAVALIER

Ideje lenne újabb történetzsalakat kibontani.

89



GameStar

Az alapjátékról lásd még tesztünket a GS 2009/12-es számában

Régi zombik új utakon

LEFT FOR DEAD 2: COLD STREAM

INFO

Kiadó **Valve** Fejlesztő **Valve** Platform **PC, Xbox 360** Röviden A *Left For Dead 2* multihorror FPS legújabb – PC-re ingyenes – DLC-je, amiben többek között egy vadonatúj kampánnyal is gazdagodtunk. **PEGI 18+**

ROHAN AZ IDŐ, ÉN MONDOM, KEDVES GAMESTAR-OLVASÓK, mint ahogyan a zombik is

őrült módjára rusholnak felénk, mikor a legbénább csapattag harmadszor is eltalálja a riasztós autót. Gondoltátok volna, hogy legkedvesebb zombi-multilövöldénk immár két és fél éves? Mindenesetre rendkívül dicséretes, hogy ennyi idő után is friss és ropogós DLC érkezik hozzánk, ami ráadásul PC-re ingyenes. Magyar mentalitás szerint pedig így még az is kell, amire semmi szükségünk nem lenne, de hála istennek, vagy még inkább a Valve csapatának, ezt a DLC-t bizony érdemes beszerezniük. Lássuk tehát, mit is kapunk a pénzünkért, mármint ha Xbox 360-tulajok vagyunk. A legfontosabb, legkiemelkedőbb része a DLC-nek egy új, a szokásos módon odavissza játszható kampány öt pályával. Ráadásul ez a friss fejezet talán a leghosszabb, ami eddig a játék több évnyi élete során belekerült. Maga a *Cold Stream* cím is erre a kampányra utal, hiszen bár időről időre kicsit eltérünk a fő iránytól, mégis többnyire egy folyót követünk benne. Az öt új pálya remekül illeszkedik a *Left For Dead* hangulatához, a Valve mesterei nem felejtettek el pályát készíteni az eltelt évek során. Néhol, különösen a kampány legvégén igazi pánikhangulat törhet ránk, és csak futunk az életünkért a jobb zombifilmek legszebb korszakát idézve. De persze ezzel nem értek véget a lehető-

ségeink, az eredeti *Left 4 Dead* négy kampánya: *Blood Harvest*, *Crash Course*, *Dead Air* és a *Death Toll* szintén rendelkezésünkre áll. Mostantól pedig az ún. *Mutations* játékmód is elérhető: magunk választhatjuk ki a legkedvesebb mutációt, melyet használni akarunk, de fontos tudni, hogy Xbox 360-tulajdonosoknak ehhez szükségük lesz a *The Passing* névre hallgató, korábban megjelent kiegészítőre. Egyszerű feladat végkövetkeztetést levonni egy PC-re ingyenes, ráadásul remek DLC-ről: kötelező letölteni minden *Left 4 Dead* játékosnak. Jöhetnek újra a LAN-bulik, poroljunk le kedvenc zombiirtó fegyverünket, és induljunk egy végre új, ismeretlen táj felé.

EndreMan

HARDVER

Pentium 4 3,0 GHz CPU, 1 GB RAM XP-hez/2 GB Vista-hoz, DirectX 9, 128 MB, Shader model 2.0. ATI X800, Nvidia 6600, 7,5 GB HDD

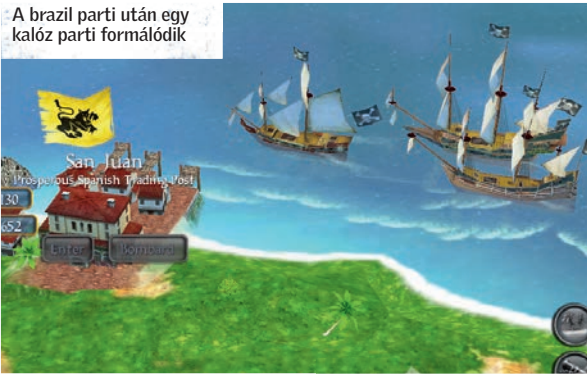
- + ingyenes
- + hosszú, új kampány
- + még ingyenesebb
- Xbox 360-tulajoknak 560 MSP
- egyszer ez is véget ér

ENDREMAN

Még mindig van erő a lassan klasszikussá váló zombihentelős játékban. Azonnal töltsd le!

85

A brazil parti után egy kalóz parti formálódik



Előzmények

A Commodore 64 változat mellett a *Pirates!* rendelkezett Apple II (1987), PC booter (1987), Apple IIGS (1988), Macintosh (1988), Amstrad CPC (1988), Atari ST (1989) és Amiga (1990) kiadással is.

The Dutch Settlement of Middelburg (pop. 800) is baking in the sun.

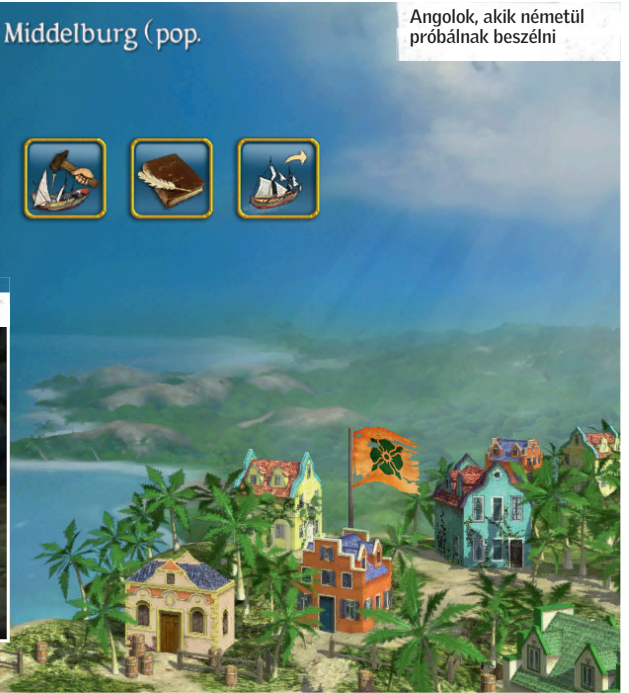
Angolok, akik németül próbálnak beszélni



Egyezzünk ki egy döntetlenben



Lebukott a számlagyáros



A fosztogatók lépjenek előre

SID MEIER'S PIRATES!

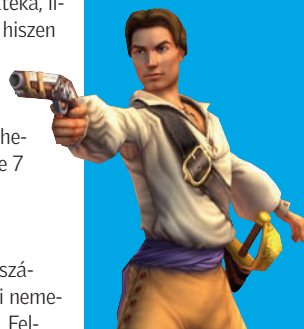
A KARIB-TENGER KALÓZAI FILM SIKERE ÓTA A MAI GYEREKET NEM KATONÁK, RENDŐRÖK, NETÁN DINOSZAUROSZOK AKARNAK LENNI FELNŐTTKORUKBAN, HANEM TENGERI MARTALÓCOK. A hollywoodi álomgyár a haramiákat olyan romantikus környezetbe költöztette, melyhez hasonló csúfságot csak az Alkonyat filmek tudtak elkövetni a vámpírokkal. A modern felfogás szerint a kalózok hősiessé, agyafúrtak, humorosak és lazák, egyáltalán nem kellemetlenek, kegyetlenek, és még a fehérséget is tiszteletben tartják. Most erre nem illik a régen minden jobb volt állítás, maradjunk annyiban, hogy az idő mindent megszépít. Erre a felépített divathullámra érkezett (nem tudatos) válaszként Sid Meier *Pirates!* játéka, illetve egészen pontosan annak felújítása, hiszen a mester már 1987-ben kiadta Commodore 64-re azóta már legendássá vált programját, amelyet mi, szárazföldi patkányok immár érintéssel vezérelhető készülékeken (iPad és Windows Phone 7 mobilok) is használatba vehetünk.

RABOLNI VISZ AZ ÁLOMHAJÓ

Maga a történet nem túl egyedi. A XVI. század derekán egy gonosz márkí kisenmízi nemesi családjunkat, és elrabolja szeretteinket. Felcseperedve, kalóznak állva bosszúhadjáratra indulunk, és egy rapid lázadást követően már ott is találjuk magunkat a kormánykerék mögött. Innentől fogva teljesen szabad kezűt kapunk. Rajtunk áll, hogy a spanyol, az angol, a francia vagy netán a holland koronát szolgáljuk, hogy mely tulajdonságunkat (kardvívás, lövészet, na-

INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Firaxis**
Platform **iPad, Windows Phone**
Röviden **Akción, ármaný és szerelem egy csipet kalózzromantikával fűszerezve – pont, mint egy leányregényben.**
PEGI 12+



vígáció, orvoslás vagy csábítás) domborítjuk ki, valamint hogy pontosan miként éljük ki bosszúszomjunkt. Ha akarunk, minden hajót megtámadó, elvetemült kalózok is lehetünk. Ha úgy tartja kedvünk, akkor kereskedőként gyarapíthatjuk vagyónkat, illetve akár minden kikötőben meghódíthatjuk egy hölgy szívét. A játék kezdéskor átadja nekünk a Karib-tenger térségét több tucat kikötővel, rejtett városokkal, számos egyedi kihívással. Mobiljátékoknál ritka az ilyen nagyfokú szabadság. Bizony rengeteg kihívás vár ránk, és a 27 különböző megszereshető hajó, a számos egyedi tárgy és a folyamatosan változó világ miatt a többszöri végigjátszás garantált. Elsőre amúgy is nehéz felvenni a *Pirates!* ritmusát, főként, ha a korábbi kiadásokkal nem játszottunk. A játékot nem is lehet beskatulyázni, hiszen egyszerre tartalmaz RPG- és stratégiai elemeket, sőt ha sokat kereskedünk, akár menedzserszimulátornak is felfoghatjuk. Figyelni kell ugyanis a javak árfolyamára, hajókat kell adnunk-vennünk, fejlesztenünk, és még a legénységünket is szemmel kell tartanunk, nehogy tömegesen elpartoljanak mellőlünk.

VÁRJUNK CSAKI

Ez az összetettség mobilkészülékeken valamelyest visszafelé sül el, hiszen sokszor kell majd a menüben vágkálnunk, amely miatt a folyamatos töltések hamar lelkaszthatják lelkesedésünket. A folyamatos tengeri csaták is unalmassá válhatnak egy idő után, amely monotonitást nem árt kardcsatákkal, a hölgyek meghódításáért rendezett társas táncokkal és kereskedelmi pillanatokkal színesíteni, vagy csak úgy elfoglalni egy ellenséges kikötőt. Ráadásul a komplexitás miatt a játék nem alkal-

mas arra, hogy öt-tíz percrek elővegyük, egy teljes délutánt érdemes rászentelni. Az irányításra nem lehet panaszunk, mivel a fejlesztők remekül adaptálták érintésre a játékot. A hajókkal való navigálás egyszerű, mint ahogy a kárdbajok során véghezvitt támadó és védekező mozdulatok is hamar elsajátíthatók. Egyedül a tánc jelent e téren kihívást, a kalóznépségnek nem fekszik ez a városi mulatozás. Kiemelhető még a grafikai megjelenítés, hiszen a *Pirates!* még a mobilkészülékeken is remek külsőt kapott, e téren nem sok különbség van a konzolos és például a Windows Phone rendszerre írt alkalmazás között. Persze ez nem feltétlenül utóbbi dicsérete, inkább az Xboxos változat szégyene. Utóbbira is ráférne egy ráncfelvarrás! Összességében a *Pirates!* remek kikapcsolódást kínálhat azoknak, akiknek elegendő van az egyszerű játékményt kínáló mobilalkalmazások tömkelegéből.

hmlnarj

- + szép grafika
- + összetett játékmenet
- + nagy játéktér
- sokat tölt
- nem túl változatos zene
- a tánc nem kalóznak való

HMLNARJ
Ha a töltések nem zökkentenének ki folyamatosan, akár remek is lehetne.

81

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Dark Souls – Prepare to Die Edition



Platform PC 2012. augusztus 24.
Ár kb. 18 990 Ft

GameStar
N/A

A konzoltulajdonosok legjobb hardcore RPG-je egyedi PC-s megjelenést kapott. Szóközt élőhalottként hatalmas nyitott világ vár, rengeteg halálos csapdával és szörnyvel – mely fenyegetéseket ebben a játékban tényleg komolyan kell venni! A teljesen egyedi online részben PvP és kooperatív módok, valamint érdekes közösségi funkciók is helyet kaptak. Te is készen állsz a harcra a megváltásért? A doboz tartalma: *Dark Souls* alapjáték, a játék zenei CD-je, „hogyan készül?” DVD, 152 oldalas, kemény táblás művészeti album, 5 exkluzív képeslap és AI-es poszter.

Resident Evil 6 – Collector's Edition



Platform Xbox 360 2012. október 2.
Ár kb. 55 000 Ft

GameStar
N/A

A *Resident Evil 6* egészen elképesztő Gyűjtői Kiadása itthon rendkívül limitált példányban lesz elérhető. Az abszolút prémium árszabású doboz minden Resi fan álmát megtestesíti, hiszen a tartalom elképesztően bőséges. Már maga a doboz teljesen egyedi – egy lentikuláris Needle Bomb nevű durvaság tartalmazza a benne megbúvó finomságokat: *Resident Evil 6* játék, zombi fémdoboz, exkluzív RE6 kemény táblás művészeti album a játék koncepciórajzaival, *Resident Evil 6 Avatar* DLC kód az Xbox 360-tulajdonosoknak, vagy *Resident Evil 6* dinamikus téma a PS3-tulajdonosoknak, Ivy University, Tall Oaks kapucnis pulcsi, egységemlékép.

Sleeping Dogs – Limited Edition



Platform PS3 2012. augusztus
Ár kb. 19 000 Ft

GameStar
90

Gengszterekkel cimboráló kettős ügynökként minden apró segítségére szükségünk van a túléléshez. A Limited Edition változatban valóságos digitális Kánaán vár minket, hiszen rengeteg extra tartalmat kap az, aki ezt a változatot veszi meg. Három teljesen különböző öltözetet kapunk, új ütések bővítik harci képességeinket, ráadásul megnő a támadásaink sebése. Kapunk ezen kívül még egy exkluzív rendőrségi járművet, egy gépkarabélyt és egy teljesen egyedi, az alapjátékban nem szereplő küldetést is.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

DISHONORED
2012. OKTÓBER 12. PC/PS3/X360



A Császárnő személyes testőre voltál, ám most meggyilkolásával vádolnak. Halálos ítéletre várva fekete mágia szállja meg a tested, és megszöksz tömlőcödből. Minden erőddel azon vagy, hogy boszút állj a téged csapdába csaló rezsimen.

Az előrendelési akció részletei:

Az 576 ajánlata fémdobozzal, tarotkártyával és Arcane Assassin DLC-vel érkezik. A CD Galaxis a Regency pólót és a Shadow Rat DLC-t kínálja a PC változathoz, a PlatinumKonzol ugyanezt a DLC-t adja konzolos változatokhoz a Tallboy pólóval és a fémdobozzal.



RESIDENT EVIL 6
2012. OKTÓBER 2. PS3/X360



A legújabb bioterrorista fenyegetés kitérői az egész világot egyszerre rázzák meg. Kína, Kelet-Európa és Észak-Amerika egyszerre áll támadás alatt, így Leon S. Kennedy, Chris Redfield, Jake Muller és társaik összefognak, hogy leszámoljanak a zombikkal.

Az előrendelési akció részletei:

Az 576 boltokban fémdoboz és The Catacombs Mercenaries DLC pályája jár a játék mellé. A KonzolokSzervize Resident Evil 6-os pólóval és High Seas Fortress Mercenaries DLC pályával várja a vásárlókat. A Konzolvilág/GameShop, Konzolstúdió és PlatinumKonzol üzletekben a Rail Yard Mercenaries DLC pályája jár a játék mellé.



BUDGET MEGJELENÉSEK



PG: DEUS EX: HUMAN REVOLUTION GOLD EDITION
4990 FT

Adam egy támadás után csak úgy maradhatott életben, ha testébe fizikai implantátumokat helyeztek. Válaszok után kutatva azon kapja magát, hogy a nyomok a világ minden tájára vezetnek.



SPEC OPS: THE LINE
5990 FT

Dubait egy katasztrófális homokvihar szinte eltüntette a Föld színéről. John Konrad és csapata egy rejtélyes rádióüzenet nyomán kerül a városba, ahol feladatuk a jel lokalizálása és a század túlélőinek megmentése.



TGM: NBA 2K11
2490 FT

Játszd újra Michael Jordan karrierjének legemlékezetesebb meccseit, és próbáld meg „Air Jordan” rekordjait beállítani. A játékos karrierje során látványosan „öregszik”, sikereivel számos Air Jordan cipő és egyéb ruházat lehet a tiéd.

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 ráérezse démoni seregeit Sanctuary világára. Ismét rád hárul a feladat, hogy megmentsd a világot a pusztulástól.



THE SECRET WORLD
GS 2012. JÚLIUS – 87%
11 990 FT
 A FunCom új MMORPG-je, mely büszkén felvállalja, hogy nem egy World of Warcraft. Természetesen minden MMO-elem megtalálható benne, de mégis más.



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.



SLEEPING DOGS
GS 2012. AUGUSZTUS – 90%
8990 FT
 Hong Kong hétpróbás gazemberei közt küzd a túlélésért a kettős ügynök Wei, aki szeretett húga haláláért akar bosszút állni a triádokon.



CIVILIZATION V: GODS AND KINGS
GS 2012. JÚLIUS – 83%
KB. 7000 FT
 A Civilization V önállóan is játszható kiegészítője. Újítása hogy ismét él a vallás és ügyködnek a kéknek.



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



THE WALKING DEAD: EPISODE 2
GS 2012. JÚLIUS – 90%
7200 FT
 A sorozat második része; kicsit megcsúszott időben, de a készítő megesküdtek, hogy a harmadikat időben kiadják.

XBOX 360



MORTAL KOMBAT (KOMLETE EDITION)
GS 2011. ÁPRILIS – 89%
12 900 FT
 Egy lemezen a tavalyi év legjobb veredős játéka és az összes digitális tartalom, ami kijött hozzá. Rajongóknak kötelező.



MAX PAYNE 3
GS 2012. MÁJUS – 92%
14 990 FT
 Max az elmúlt jó pár év alatt sem verte ki felesége és kislánya halálát. A trauma alkoholizmusba és gyógyszer-függésbe 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 építő 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 segítségre várnak.



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
GS 2012. JÚLIUS – 81%
12 900 FT
 Gotham Cityt Lex Luthor és Joker fenyegeti. Batman már kevés ehhez a ki-híváshoz, ezért szuperhős társakat kap.



THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
GS 2012. ÁPRILIS – 95%
12 990 FT
 A rengeteg extra tartalomnak és újítás-nak 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 – 85%
14 990 FT
 James Heller bőrében egyetlen cél lebeg szemünk előtt: megbosszulni szeretteinket 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 fölény 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 kasszáknál már nem bírt elbánni a nagy riválissal.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

New Super Mario Bros 2
 Dark Souls: Prepare to Die Edition
 Transformers: Fall of Cybertron
 Madden NFL 13
 Guild Wars 2
 Darksiders II

augusztus 19.
 augusztus 24.
 augusztus 28.
 augusztus 28.
 augusztus 28.
 augusztus 31.

Fable The Journey
 NHL 13
 Baldur's Gate Enhanced Edition
 Borderlands 2
 Dead or Alive 5
 World of Warcraft: Mists of Pandaria

zeptember 04.
 zeptember 11.
 zeptember 18.
 zeptember 18.
 zeptember 24.
 zeptember 25.

Fifa 13
 Resident Evil 6
 X-Com: Enemy Unknown
 Dishonored

zeptember 27.
 október 2.
 október 9.
 október 9.

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

HARDVER



A Metro mellett még a kávé is hamarabb megfő

Felpörög a gép a Windows 8 alatt

A MICROSOFT NEMRÉGIBEN KIFEJTETTE, HOGY A WINDOWS 8 GRAFIKUS ALRENDSZERÉN ÉS A DIRECTX 11.1-BEN ESZKÖZÖLT VÁLTOZTATÁSOKNAK KÖSZÖNHETŐEN AZ ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZER ÁLLVA HAGYJA A WINDOWS 7-ET. MÉGIS, HOGY A FENÉBE? A Windows 8 állítólag teljes mértékig a vasra fog támaszkodni, vagyis a 2D-s és a 3D-s teljesítményben várható javulás, ami részben a DirectX 11.1 jelentős arcfelvarrásának köszönhető.

Nos, azért nagyon is elképzelhető, hogy a grafikus változások nagy része a metrós alkalmazásokra vonatkozik majd. Ezek egyszerű elemekből építkeznek. Mondjuk azt, hogy az alapvető legőselemek a vonalak, a téglalapok, a lekerekített tég-

lalapok és az ellipszisek. A Windows 8-ban ezen egyszerű elemek és szövegek renderelési ideje tetemesen lecsökken. A címek és a leadek renderelési ideje állítólag 336%-kal jobb, mint amit Windows 7 alatt tapasztalhatunk. A vonalaké 184 százalékkal, a téglalapoké 438 százalékkal javul. Az elemektől most tekintsünk el egy kicsit. Sokkal kézenfekvőbb, ha komplex képekre gondolunk.

A JPEG, PNG és GIF formátumú képek megjelenítése (nem meglepő módon) szintén javul a Windows 8-ban. Ez főleg a kibővített SIMD-használatnak köszönhető. Egy YouTube-on megosztott videóban azt láthatjuk, hogy a Windows 8 64 db JPEG kép megjelenítésével 4 perc 38 másodperc alatt végez, míg a Windows 7-nek erre 7 perc 28 másod-

percre van szüksége. Nos, ennek minden alkalmazásra hatása lesz, de főleg a böngészők és a képszerkesztők kama-toztathatják a friss erőt.

A DirectX 11.1-gyel kapcsolatban a Microsoft hatékonyabb képrajzolósi módszerre törekedett. A redundáns elemek újrarajzolásának csökkentésével kevesebb memóriát és processzidőt használ majd a rendszer. Gyakorlati példával élve olyasmi ez, mint amit a YouTube-on láthatunk. Ott csak a videó renderelődik folyamatosan, az oldal többi része nem. Ezen felül a DirectX 11.1-ben megjelenik a Direct2D Effects névre keresztelt motor, ami gyors API-hozzáférést tesz lehetővé a magas minőségű, hardveres gyorsítást igénylő képeffektusokhoz. Ezt főleg a metrós képmanipulálók számára tervezték, ám nagyon

valószínű, hogy a későbbiekben az asztali programok (Photoshop, GIMP, Corel Draw) szintén tesznek egy próbát a Direct2D Effectsszel. Összességében a változtatások arra irányultak, hogy a renderelés kevesebb rendszererőforrást igényeljen, ami által csökken az energiafogyasztás.

Amennyiben a Metro Start Screen és a Surface táblagépek sem győznének meg arról, hogy az Apple és a Google mellett a Microsoft is erősen részt szeretne venni a mobil számítástechnikában, akkor a hardvert okosabban használó, egyesített API-jú DirectX 11.1 újabb nyomként szolgál. Sőt, azon se lepődnénk meg, ha az Xbox 720, valamint a Windows Phone 8-as mobilok is bevetnék a kipucolt DirectX API-t.



Leap vagy Kinect?

Az új mozgásvezérlő jobban teljesít

A LEAP EGY OLYAN, NEMRÉ-GIBEN MEGJELENT MOZ-GÁSÉRZÉKELŐ, AMELY A KEZÜNK MELLETT AZ UJJAINKAT IS FIGYELI, HOGY MÁR A LEG-KISEBB REZDÜLÉSÜKRE IS JE-LET KÜLDJÖN A GÉPNEK. Magát az eszközt leginkább egy kisebb USB-portsokszorozóhoz lehetne hasonlítani, ami a billentyűzet és a monitor között ül. Az eszköz érzékelő felfelé merednek, és amikor megfelelő távolságba kerülnek az ujjaink, megtörténik a mágia: a 3D térből ujjbegyeink pozícióját pontosan konvertálja át a monitorra. Élményben körülbelül azt hozza, mint az érintőkijelző, csak itt nem maszatoljuk össze a felületet, vagyis nincs elke-

nődött puding, fűlsír, lekvár a csillogó vagy matt felületen. És ez csak a kezdet! A készülék tudását bemutató videókból több is kiderül. A számos demóból összeollózott anyagban láthatjuk, ahogy egy titokzatos emberhez tartozó kéz hüvelykujja többször „meghúzza a ravaszt”, aminek következtében a *Half-Life 2*-ben hullik a sok mocskos Combine baka. A Leap készítői azt állítják, hogy az eszköz sokkal pontosabb lesz, mint egy egér, jóval megbízhatóbb, mint egy billentyűzet, és érzékenyebb, mint az érintőkijelzők. Idővel meglátjuk. Egy-két próbát mi is szeretnénk vele tenni, ám erre decemberig még vár-nunk kell.

Újabb ITX-es alaplapot jelentett be a VIA

VIA az ARM bűvöletében

A VIA LE SEM TAGADHAT-NÁ, HOGY MENNYI FAN-TÁZIÁT LÁT A BRIT CHIP-ÓRIÁS, AZ ARM TERMÉKEIBEN. MIBŐL GONDOLJUK EZT? Például abból, hogy a VIA nemrégiben bemutatta az APC 8750 neo-ITX alaplapját, majd július végén bejelentette a VAB-800 pico-ITX deszkát. A szabványos méretű (10 cm×7,2 cm) alaplapra egy Freescale ARM Cortex-A8 chip kerülhet, mely modelltől függően 800 MHz-en vagy 1 GHz-en dolgozik. A kétmagos GPU-val megáldott deszka két független kijelzőkimenetet támogat, melyből az egyik egy mini-HDMI, a másik pedig a szabványos VGA, vagyis D-Sub. Az alaplap gyárilag 1 GB memóriával érkezik, és maximum 64 GB eMMC tárhelyet képes kezelni. A deszka TDP-je

mindent egybe vetve pedig nem több, mint 5 W!
A VAB-800 a két kijelzőporton túl két USB 2.0 csatlakozóval rendelkezik, valamint mellettük található egy RJ-45 aljzat. Az alaplapon azért még fellelhető egy header, amivel további két USB 2.0 port hívható életre, valamint kapunk egy SATA, két RS232 portot és 8 általános használatú I/O tűt. Méretéből adódóan sokan egyből a Raspberry Píjével hasonlítják össze a VAB-800-at. Míg az előző 700 MHz-es ARMv6 chippel és 256 MB memóriával rendelkezik, addig az utóbbi, mint fent láthatjuk, sokkal nagyobb erővel bír. A VAB-800 ezen felül a konkurens terméket a két extra USB 2.0-val, az RS232 soros portokkal és a CAN bus csatlakozóval igyekszik lenyomni.



107 millió GB-nyi adat csorog a mobilkészülökre

A mobil adatforgalom 2017-re átlépi a 107 exabájtot

ÖT ÉVEN BELÜL A MOBIL ADATFORGALOM GLOBÁLIS MENNYISÉGE NYOLCSZOROSA LESZ ANNAK, AMIT EZ ÉVBEN MEGTAPASZTALHATNAK AZ ÁTJÁTSZÓÁLLOMÁSOK. Habár ez a mennyiség örületesen soknak tűnhet, mégsem kell úgy gondolni rá, mint egy minden mobilszolgáltatót elsősoró adatcunamira. Nagyon úgy fest, hogy 2015 lesz az utolsó év, amikor az adatforgalom mennyisége éves szinten 50%-kal emelkedhet annak ellenére, hogy akkorra az átlag felhasználó világszerte 1,5 GB-tal több adatot fog letölteni havonta. Az átlagos adatforgalom mennyisége nagymértékben függ majd attól is, hogy a videoszolgáltatók mennyire támaszkodnak a mobilhálózatokra. Okulásokot érdekében elmondanánk, hogy a Netflix (nálunk nem elérhető, de példának jó)

alkalmazásában beállítható, hogy csak Wi-Firől szippantsa le az adatokat a mobil. Ezzel egycsapásra elkerülhető a mobilhálózat és -számla terhelése is. Kérdés, hogy mennyire éri ez meg a videoszolgáltatóknak. Annyi biztosnak tűnik, hogy sok múlik a döntésükön.
A videostreamelés mellett az alkalmazásletöltés és -frissítés ró jelentős terhet a mobilhálózatokra. A csúcs Android készülékek például a legadatéhesebb készülékek hírében állnak. Ez azért van, mert a platform tervezése során a Google anno nem szentelt túl sok figyelmet az adatforgalomnak. Mostanában azért javul a helyzet, az Android készülékek és a Google Play is fejlődnek: a végfelhasználó már figyelheti és kontrollálhatja adatfelhasználását. Ebből kifolyólag a mobilhálózatok terhelése is csökken.



Búcsút inthetünk a csicsa
gamer laptopoknak

Acer Aspire Timeline U M3-581TG



A Z ACER ASPIRE TIMELINE U M3-581TG SOROZAT TAGJAINAK LEGÜTŐSEBB SPECIFIKÁCIÓJA EGYÉRTELMŰ-EN A MOBIL-GPU. Az Nvidia pedig nem véletlenül titulálta az első igazi ultrabooknak a notit, hiszen a legfrissebb grafikus egységük, egy GeForce GT 640M került a fedélzetre. Akik hordozhatóságra vágnak, nyilván morcosan nézik majd a nagyobbacska gépet, de ez az érzet rögtön elmúlik, amint kinyitjuk és bepöccintjük. A 15,6 hüvelykes kijelzővel szerelt laptop rettentően feszegeti az ultrabookság határait, de ez kit érdekel, ha elférünk rajta, és az alatta lévő vas sem gyenge. Sőt, az asztali gamer PC-k többségével simán felveszi a versenyt. Ha pedig a hozzá közelebb álló konkurenciával vetjük össze a gépet, azt mondhatjuk, hogy az eddigi vaskosabb MSI és ASUS modellekhez hasonlóan szintén képes megnyomni az fps-értékeket, ugyanakkor sokkal vékonyabb náluk. Eddig ilyen nem sokat láthatott az ember fia, lánya. Röviden: hordozható játékgép a javából, és nem csak a konnektor háromméteres körzetében.

NAGY KIJELZŐ, KÉNYELMES BILLENTYŰZET

Ha normál laptopként tekintünk az M3-581TG-re, akkor volna mit változtatni rajta, ám mivel főként játékra szánták, érthető, miért ekkora a trackpad, és miért tölték azt kissé balra. Az viszont már kevésbé, hogy a dedikált gombok nélküli trackpad miért nem kapott megfelelő meghajtóprogramot. A gép háza javarészt kellemes tapintású műanyag, a kijelző burkolata azonban már alumínium, ez a prémium érzet megteremtésében kifejezetten segít. Az összeszerelés minőségével igazából

nincsen probléma, ám az ODD-nél nyomásra túlságosan is jól reagál a burkolat. A chiclet billentyűzet nagyon kellemes, és a készülék méretéből adódóan a numerikus billentyűknek is van hely. Az egyes billentyűk között bőséges a térköz, így nem valószínű, hogy gyakran félreütünk majd. A hűtésben az igazán halk ventilátorok mellett egyébként ez az inputfelület szintén besegít, ezért a régebbi játékokat anélkül porogtathatjuk ölből, hogy azon kellen aggódnunk, hogy a nadrággal együtt leég a combunkról a hús is. Az erőforrás-igényes darabok esetében azonban már használjunk asztali, mert egy majdnem hatvan Celsius fokos gépet idegvégződéseink lázadás nélkül valószínűleg nem bírnak elviselni.

SZOKÁSOS TELJESÍTMÉNY, ALACSONY FOGYASZTÁS

A többféle kiépítésben kapható Aspire Timeline U M3 közül nálunk a Core i5-2467M ULV processzorral szerelt darab járt, ami 1,6 GHz órajelen dolgozik. Az ultrabookszabványának ez az érték tökéletesen megfelel, azonban egy gamer gép esetében elég kevésnek tűnik. Nos, ekkor kerül képbe az Intel Turbo Boost 2.0-ja, amellyel 2,3 GHz-ig növekszik a párhozamosan négy szálat kezelni képes processzor órajele. Az integrált GPU (Intel HD Graphics 3000) 350 MHz-en dög, turbóval pedig 1150 MHz-en tetőzhet. A rendszer 4 GB DDR3 RAM-ot és 500 GB-os HDD-t kapott, mely utóbbin a Windows Home Premium 64 SPI fut. A rendszerkarbantartás nem bonyolult feladat, hiszen a hátoldalon csak le kell szednünk a műanyag panelt, és rögtön hozzáférhetünk a 2,5-es tárhelyre, az mSATA SSD-hez, a WLAN adapterhez és a memóriamodulhoz.

Ha odabent nem egy GT 640M serénykedne, még azt is mondhatnánk, hogy nem is olyan érdekes a gép. (Persz nem fogjuk.) A 600-as széria esetében szinte minden a wattónkénti teljesítményről szól. Nem kapunk nagyobb teljesítményt, mint a korábbi grafikus lapkák esetében, sőt a GTX 555M még mindig gyorsabb. Azonban ez a 32 nm csíkszélességen készült lapka sokkal kevesebbet eszik, így a háromcellás lítiumion aksit sem terheli annyira. Emellett pedig kevesebb energia vész kárba hő formájában. Az alacsonyabb működési hőmérséklet azt is jelenti, hogy nem szükséges olyan hűtőmegoldás rá, mint a korábbi 40 nm-es verziókra.

GAMERHASZNÁLATBAN

A médiaorientált gépekhez képest a kijelző kissé alacsony felbontású. Ám ezzel az 1366x768 pixeles natív felbontással számolva a középkategóriás GPU magas felbontáson nagyon is remek fps-értékeket ér el. Az Ultra beállításokat azért nem árt kerülni, pláne az olyan játékoknál, mint a *Battlefield 3*. Általában magas felbontáson jól szuperál a készülék. A töltőt kihúzva néhány fps-sel csappan a teljesítmény, de legalább a gép nem vált vissza az integrált GPU-ra, mint az Alienware M11x esetében. A kijelző átlagban 211,7 cd/m² fényerővel rendelkezik, és a panel megvilágítása is egyenletesnek tűnik. Egyedül a felső régióban gyengébb. A kijelző fényereje és a csillógó felület miatt kinti használatra egyáltalán nem javasoljuk az M3-581TG-t.

Az üzemidő ebben a kategóriában nem rossz. Vegyes használat mellett hat órán keresztül bírta a masina, de játék közben átlagban két-tő-négy óra után már éhesen sikongatott az akkumulátor. Az Acer M3-581TG a média gépek és a gamer notik különleges ötvözet. Teljesítmény tekintetében megüti az ultrabook-követelményeket, azonban az erősebb címek ultra felbontásba kifognak a masinán.

Mr. Láb

INFO

Forgalmazó:
Acer Magyarország

Ár: 240 000 Ft

Web: www.acer.com

Termékjellemzők:

- Core i5-2467M @ 1,6 GHz
- Intel HM77 alaplap
- Nvidia GeForce GT 640M
- mSATA SSD 20GB
- 5400 RPM Hitachi 500GB HDD
- 4 GB DDR3 @ 667 MHz
- 4850 mAh akkumulátor
- 2 USB 2.0, 1 USB 3.0, 1 HDMI

Előny: ODD, nagy kijelző, erős vas, vékony kivitel, prémium érzet

Hátrány: tükröződő, kis fényerejű kijelző, gyenge trackpad-driver, gyenge kontrasztarány

Konzolgenerációk 1. rész

40 éves az első otthoni videojátékgép

A MA EMBERÉNEK TELJESEN TERMÉSZETES, HOGY SZÁMÍTÓGÉPÉN, KONZOLGÉPÉN, TÁBLAGÉPÉN VAGY OKOSTELEFONJÁN JÁTÉKPROGRAMOK SZÁZAIBÓL VÁLOGATHAT AZ EGYSZERŰ KIS LOGIKAI PÖTYÖGÉSEKTŐL KEZDVE EGÉSZEN A LEGBONYOLULTABB STRATÉGIÁKIG.

Annyira kézenfekvő, hogy nem is gondol bele senki, honnan indult ez az egész örület. Persze hogy nem, hiszen amikor beülünk a kocsinkba, akkor sem jut az eszünkbe az, hogy valamikor sok száz ezer évvel ezelőtt egy állatbőrökbe öltözött koszos-bozontos csóka elkezdett agyalni egy kerek formájú fadarab láttán...

KEZDETEK

A videojátékok történelme azért nem nyúlik vissza az őskorba, de az 1940-es évek vége felé már jó néhányan elgondolkodtak azon, hogy a katonai rádiólokátor zöldes fényvel derengő kerek katódsugaras képcsővén az elenséges egységek helyzete helyett valami sokkal szórakoztatóbb dolgot is meg lehetne jeleníteni. A kreatív elmék főként a nagy pocsolva túloldalán voltak előnyben, lévén a jeletősebb főiskolákon, egyetemeken egymás után állították üzembe a kezdetben teremnyi, majd később szobányi méretű elektroncsöves mainframe számítógépeket.

Az 50-es években olyan játékprogramok születtek ezekre a dollármilliókba kerülő masinákra, mint a *Tic-tac-toe* (OXO), az *Othello* vagy a *Mouse in the Maze*. A játékok könnyű kezelhetőségének érdekében sok esetben fényceruzát alkalmaztak adatbeviteli eszközként. A sokak által a legelső mérőföldkőnek tekinthető számítógépes játékot 1961-ben a MIT (Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, USA) egyetemen hallgató Steve Russell és társai készítették. A *Spacewar!* egy űrhajós-lövöldözős játék, amivel két ember egymás ellen játszhat. Bár akkoriban még nem beszélhetünk a ma megszokott formájában létező internetről, de az egyetemek számítógépei között már akkoriban is létre tudtak hozni adatkapcsolatot. A *Spacewar!* ennek köszönhetően nagyon rövid idő alatt eljutott szinte mindenhol, és ezzel alapjaiban változtatta meg nagyon sok fiatal programozó későbbi életpályáját.

VÉGRE OTTHON

A videojátékok szélesebb körben történő elterjedését eleinte igencsak gátolta, hogy az egyetemi gépekhez nagyon korlátozott volt a hozzáférés, és ha sikerült is megkaparintani őket fél-egy órára, akkor is illett a tanulmányokhoz szorosabban kapcsolódó dolgokra használni, nem pedig játszani rajtuk. Az igény tehát adott volt egy az egyetemi számítógépeknél jelentősen olcsóbb (kisebb), akár otthon a tévére is

csatlakoztatható módon, szórakoztató célokat szolgáló játékgép kifejlesztésére. Ez az ötlet már 1951-ben megfogalmazódott Ralph Baer elektronikai feltaláló fejében: azzal állt elő főnökénél, hogy a televíziók képcsővének beállításához használatos ábragenerátor mintájára készítsenek egy olyan gépet, amivel lehetőséget adnak arra, hogy a néző a képernyőn megjelenő ábrákat valamilyen módon manipulálni tudja. A terv a főnök ostobasága miatt sajnos nem valósult meg, Ralph viszont nem adta fel ötletét.

Egészen 1966-ig kellett várni arra, hogy egy kollégájával, Bill Harrisonnal elkészítse a *Chase* névre keresztelt otthoni videojáték prototípusát. Bill ehhez készített egy fénypisztolyt is, amivel a képernyőn megjelenő célpontokra lehetett lövöldözni. A társasághoz 1967-ben csatlakozott Bill Rusch, aki szintén érintett volt a videojátékok területén.

A trió egy évvel később állt elő a titokzatos Barna Dobozzal, ami egy komplett videojáték prototípus volt tenisz, faltenisz és céllövő programokkal. Számos elektronikai óriáscégnél háztaláltak vele, a Magnavox egyik vezetője pedig szerencsére megérezte, hogy bizony egy tátongó piaci űrt betölteni hivatott készülékkel van dolga. A licenyszerződés megkötött, a cég pedig 1972-ben piacra dobta a Magnavox Odyssey-t, a világ legelső házi videojáték-konzolját. (folytatjuk)

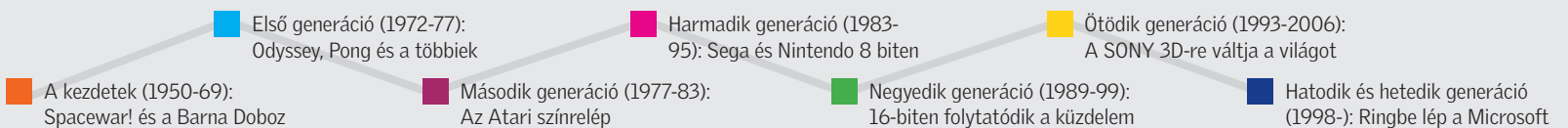
SakmaN

MAGNAVOX ODYSSEY

A Magnavox Odyssey mai szemmel nézve igencsak baltával faragott masina, ergonómiai hatástanulmányoknak a legapróbb szikráját sem lehet felfedezni rajta. Controllerei szögletesek és kényelmetlenek, potméterei egyáltalán nem állnak kézre, vezetőke pedig batár vastag. Magnavoxék ennek ellenére nagy sikereket értek el vele, gyakorlatilag megalapoztak egy komplett iparágat. A gép kazettás kivitele kicsit turpisság, ugyanis a programkazettákban semmi sincsen. Szerepük az, hogy a játékgép csatlakozásinál a megfelelő lábakat rövidre zárják, így aktiválják a gépben lévő különböző logikai és jelgenerátorokat, melyek így a kívánt képernyőtartalmat adják. Minden játékhoz mellékeltek színes fóliákat (kétféle képernyőmérethez), ezeket a tévé képernyőjére kellett tenni, így az adott játékhoz tartozó fix képernyőtartalmat adták. Az Odyssey-ben nem volt hanggenerátor, semmilyen hangot sem tudott megszólaltatni.

A SOROZAT RÉSZEI

Sorozatunkból megtudhatod, milyen evolúción mentek keresztül a videojáték konzolok a hetvenes évektől napjainkig:



1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010



Öt ultrabook tesztje

Ultraváló

A Z ULTRABOOKOK KÖNNYŰEK, HOSSZÚ ÜZEMIDEJŰEK ÉS NEM UTOLSÓ SORBAN ELÉG ERŐSEK LETTEK AHHOZ, HOGY EGYES MUNKÁRA SZÁNT GÉPEKET ÖRÖKRE NYUGDÍJBA KÜLDJENEK. Tömegükből és formájukból adódóan ezen felül rendkívül jól hordozhatókká váltak, és lassan az áruk is elfogadható szintre ér. Bizony, a gyártóknak mindent el kell követniük annak érdekében, hogy a 21 milliméternél kisebb gépekbe úgy préseljék bele a lehető legtöbb erőt, üzemidőt és tárhelyet, hogy közben alacsonyan tartják a költséget.

KÖLTSÉGOPTIMALIZÁLÁS

Ennek eléréséhez a legkézenfekvőbb módszer az volt, hogy a drága SSD-ket hibrid megoldásokra cserélték. Egyes gyártók – tovább csökkentvén a költségeket – az erősebb Core i5 processzorokat Core i3-as modellekre váltották. Habár a legtöbb általános felhasználónak egy ilyen CPU-val szerelt géppel nem lesz problémája, mégis azt javasolnánk, mielőtt vásárlásra adjuk a fejünket, olvassuk át a gépek specifikációját. Pláne azért, mert SSD és SSD között is van különbség, és az Intel legújabb generációs processzorai is utat törtek ezen gépekbe. Egyes SSD-k szekvenciális olvasási sebessége sokkal jobb, mint a többieké, és habár több fps-t nem csikarunk majd ki általuk, annyit biztosan elérünk velük, hogy a programok hamarabb tölt-

senek be. A nagy képi vagy zenei állományok szerkesztésénél pedig biztosan érezni fogjuk jelenlétét. Azt gondolnánk, hogy a legfrissebb modellek mind Ivy Bridge-es processzorral jöttek ki, ami nem is áll messze a valóságtól, de ettől a kép kissé árnyaltabb. A kedvező árfekvésű modellekben továbbra is Sandy Bridge-es darabok dorombolnak majd. A csúcsteljesítmények meg megkapják, ami nekik jár, de ennek a gyártók el is kérik az árát.

GAMER SZEMPONTOK

Összességében a leggyengébb specifikációjú modellek is nagyon vonzóak, hiszen a csábító külsejű gépeket szinte bárhol kényelmesen püfölhetjük. A készülékek üzemidejének meghosszabbítása érdekében a kijelzők megvilágítottságán visszavettek a gyártók, és felbontásuktól sem dobhatjuk el agyunkat. A mai napig nem tudjuk elfogadni, hogy miért nem lehet kicsivel feljebb tornáztatni azt a pixelmennyiséget. Attól biztosan nem kell féltetni minket, hogy kiég a szemünk a nagyobb ppi miatt. A gyártók többsége az 1366×768 pixeles felbontást azzal magyarázta, hogy magasabb felbontáson már nagyon aprók lennének a szövegek. Ettől csak az ASUS nem tartott, amikor az UX31-et 1600×900 pixeles panellel tette elérhetővé. Örülünk neki, ha ezen a téren a jövőben a többi gyártó is az említett cég nyomdokaiba lépne.

A KIS MÉRET HÁTRÁNYAI

A legtöbb ultrabook 13,3-as házban érkezik, ami egy billentyűzetet és egy fizikai gombtól mentes tapipadot kényelmesen elbír, lemez meghajtót és bőséges csatlakozótengert azonban nem. Az utolsó kérdés emiatt az, hogy mennyi és milyen csatlakozóval van

felszerelve az ultrabook. A legtöbb modellekre igaz, hogy legalább egy USB 3.0, valamint USB 2.0 aljzattal rendelkezik, azonban RJ-45-öt vagy D-Subot már ritkán láthatunk. Ehelyett a gépek Wi-Fi 802.11n adaptert, a kép továbbítására pedig HDMI aljzatot használnak.

EGYES SSD-K SZEKVENCIÁLIS OLVASÁSI SEBESSÉGE SOKKAL JOBB, MINT A TÖBBIEKÉ, ÉS HABÁR TÖBB FPS-T NEM CSIKARUNK MAJD KI ÁLTALUK, ANNYIT ELÉRÜNK, HOGY A PROGRAMOK HAMARABB TÖLTSENEK BE



Dell XPS 13

ENNEK AZ ULTRABOOKNAK A LÁT-TÁN JOGOSAN ÉREZHETJÜK, HOGY A KONCEPCIÓ VÉGRE HAZAÉRT, OTTHONRA LETT.

A gép dizájn szempontból egyáltalán nem hasonlít az Apple Air-jére, de még csak a Dell többi laptopjára sem. A kijelzőt a nemhivatalos ultrabookbunda, a szálciszolt fém lemez takarja, melyől tapintásban meglehetősen különbözik a készülék alját alkotó karbonszál anyag. Odabent gumírozott érintő, selymes tapintású magnézium ötvözet uralja a terepet.

A kétszintes fényerejű háttérvilágítással rendelkező billentyűzet a munka nagyon kellemes, hiszen egyrészt ergonómiailag a besülylyesztett felületű gombok nagyon el lettek találva, másrészt jó nyomásponttal rendelkeznek. Az üveg felületű tappad a többi ultrabookhoz hasonlóan olykor kissé nehezen adja be a derekát. A Cypress TrackPad érzékenységeinek felvétele valamelyest segítette a dolgot, de így is érezhető, hogy a Windows jelenleg korántsem olyan gesztusvezérlés-barát, mint az OS X.

A kijelzőre kukkantva jól látszik, hogy azt kávéától kávéig GorillaGlass védi a sérülésektől. A kivitelezés nagyon szemet gyönyörködtető, bár valójában ez az egész gép összeszerelési minőségére igaz. A tartósság érzetét a jó súlyelosztással rendelkező gép tömege szintén erősíti. Érezni lehet, hogy nem adja meg magát minden sérülésnek.

Habár az XPS 13 többfajta processzorral és tárhellyel kapható, pár dolog minden esetben ugyanaz marad ennél a kompakt masinánál is. Kezdetnek ott a fent említett kijelző, melynek felbontása korántsem olyan csábító, mint a kivitelezése. Az 1366×768 pixeles, 16:9 képarányú panel 286 cd/m² fényerőt ér el, a színhűség elfogadható, de a 220:1 kontrasztarány hagy némi kivetnivalót maga után. A szűk függőleges betekintési szög pedig abszolút nem segít a helyzeten. A sötétebb jelenetek szürkés fekete részleteit szemlélve, a kijelzőt gyakran hiába állítgatjuk a megfelelő látványt kutatva, ölből nem valószínű, hogy sikerülni fog, mert a zsaluk nem engedik jobban hátradönteni a panelt.

INFO

Előny
kiváló összeszerelési minőség és anyaghasználat

Hátrány
gyér csatlakozófelhozatal



INFO

Előny
MagicFlip, összeszerelés minősége

Hátrány
kissé borsos ár, zsúfolt érzetű billentyűzet



Acer Aspire S5

ATAVALYI MODELLHEZ KÉPEST (AMI NAGYJÁBÓL FELE ENNYIBE KERÜL) AZ S5 ANYAGHASZNÁLATA KÜLÖNÖSEN SOKAT FEJLŐDÖTT.

A gép szinte teljes mértékben magnéziumötvözetből készült, és az összeszerelés minőségével sincs igazán problémánk. A mindössze 1,35 kilogramm tömegű gép legfontosabb portjai a gyártó által MagicFlipnek keresztelt, gombnyomásra automatikusan lenyíló hátsó részen kaptak helyet. Elsőre fantasztikusnak tűnik a dolog, pláne hogy a két USB 3.0 mellett Thunderbolt és teljes méretű HDMI csatlakozó rejtőzködik, azonban rendszeres használat során kissé zavaró, hogy le-fel kell nyitogatni a portpanelt. Ezt az apró áldozatot azonban könnyű meghozni, ha figyelembe vesszük, mennyire vékony az S5.

A billentyűzet semmit sem változott. Ugyanaz a zsúfolt kivétel maradt, amit a tavaly óta megjelent többi modellnél is tapasztalhattunk. Habár örülnünk volna, ha kissé szellősebb a gom-

bok elhelyezése, azért pár perc alatt simán hozzá lehet szokni a kiosztáshoz. A háttérvilágítást ennél a kategóriánál hiányoltuk, de kárpótlásul kapunk egy nagyon jól összerakott trackpadet, amivel kapcsolatban semmi hibát nem találtunk. Windowsos készülék ellenére a gomb nélküli megoldás „balesetek” nélkül dolgozta fel a geszturákat is, a tapigombok pedig halk kattánás mellett továbbítják az infót.

Egy ilyen pofás masinától erős kijelzőt vártunk volna, azonban az S5-ön a szokásosnak mondható TN panel kapott helyet. Ezzel kapcsolatban nincs sok kiemelni való, hiszen ismert specifikációk köszönnek vissza ránk. Vastag káva, átlagos felbontás, tükröződő felület és gyengélkedő függőleges betekintési szög. A gép teljesítménye ellenben kárpótolni fog minket minden kisebb-nagyobb hiányosság miatt. Sőt, a 256 GB-os SSD-vel felszerelt modell az egyik leggyorsabb tárhelytempóval bír, hiszen a SATA III LiteON márkájú SSD-k RAID 0 konfigurációban üzemelnek.

Lenovo U 310

AZ U310 ELÉRHETŐ KONFIGURÁCIÓI TEKINTETÉBEN NEM MIND-EGYIK MODELLT NEVEZHETNÉNK ULTRABOOKNAK, ÁM VÉLHETŐLEG

SENKIT NEM ÉRDEKEL MAJD, HOGY MINEK HÍVJA A GÉPET, HA EGY KELLEMES KÜLSEJŰ, ERŐS DARABBAL DOLGOZHAT.

A széria kezdetben Sandy Bridge-es processzorokkal került forgalomba, de mostanra már a harmadik generációs darabok is elérhetőek. Gyakorlatilag a preferenciáktól és a pénztárca vastagságától függ, hogy ki milyen erős masinát vásárol. Ami pedig mindenhol fix, az az, hogy a gép rettentően jól néz ki.

A tavalyi U300-ra hajazó gép továbbra sem ék alakú, inkább egy kemény fedeles könyvre hasonlít. Változott azonban az összeszerelés. Míg az U300 házáat egyetlen alumínium lemezből hajtogatták, itt azt tapasztalhatjuk, hogy a hátlap és a panelt védő fedő készült csak ebből az

anyagból. A billentyűzet és a kijelző kávéja fémes hatású műanyag. Ez bizonyos ponton sajnos hullámzik is, de ettől eltekintve látványban megvan a prémium érzet.

Elődjéhez képest a gép némileg vastkosabb, azonban ezt egyáltalán nem mondanánk negatívumnak, hiszen a pár plusz milliméterért és grammért cserébe van Ethernet csatlakozó, 3 USB port és SD-kártyaolvasó is. A szokásosnak nevezhető 1366×768 pixeles, tükröződő felületű kijelzővel kapcsolatban a probléma a fényerővel (átlagban 175 cd/m²) és a vízszintes betekintési szöggel akadt (bár az utóbbi az Acer S5 esetében is gond volt).

Összességében a gép a középmezőnyt hivatott megcélózni. A rendes akkumulátoridő és a tetszetős kialakítás (bár kissé gyenge fényerejű) kijelző, illetve a nagy hibrid tárhelyes konfiguráció vélhetőleg inkább a diákok vagy azok számára lesz vonzó, akik nem szeretnék sokat költeni egy noteszgépre.

INFO

Előny
megnyerő külső, nagy tárhely

Hátrány
hullámzó billentyűzet-panel, gyenge fényerő, sustorgó venti



HP Folio 13

HP FOLIO 13 LEGNAGYOBB ELŐNYE TALÁN AKKUMULÁTOR-ÜZEMIDEJÉBEN REJLIK.

Persze a lekerekített, de szögletesnek nevezhető külső nem mindenki számára vonzó, de annyi biztos, hogy egy igen masszív készülékről van szó. A kijelző külső burkolata, valamint a csuklótámasz szálciszolt alumíniumból készült, míg a gépház és a kijelző kávéja selymes tapintású műanyag. Bármennyire is nyomorgattuk a Folio 13-at, nem recsegett, nem ropogott, és a kijelző sem hajlott papír módjára. Az anyaghasználat és az összeszerelés minősége tehát rendben van.

Még bekapcsolás előtt, első blikkre úgy tűnhet, hogy a panel kávéától kávéig húzódik, azonban a gép életre kelése után látszik, hogy lett volna hely hova terpeszkedni. Na de egy 13,3 hüvelykes panel ekkora és kész. Az LG-től érkező TN panel fényereje nem túl meggyőző. A maximum

fényerő általánosságban 180 cd/m², ami beltéri használatra bőven elegendő lesz, ám odakint a tükröződő felületnek hála meggyűlik vele a bajunk.

Csatlakozók terén kapunk teljes méretű HDMI-t, RJ-45-öt, 2 USB-t és egy kártyaolvasót. D-Subos monitorokhoz ezért be kell szerezni egy átalakítót, de vélhetőleg csak munka miatt szükségeltetik majd a másodlagos kijelző, hiszen a panel színei általános használatra tökéletesen megfelelők lesznek.

A Samsung SSD-jének hála a bootolási idővel és a teljesítménnyel szintén nincs probléma, pláne, ha figyelembe vesszük, hogy az ultrabookok többsége továbbra sem játékra termett. Az energiatakarékosságra kihegyezett integrált HD 3000 csak 300 MHz-en üzemel, így közepes felbontáson és élsimítás mellett az fps-ek nem fognak lesodorni minket a székből.

INFO

Előny
kellemes hang egy notához képest, összeszerelés minősége

Hátrány
döcögős touchpad, gyenge kijelző



Hova tovább ultrabook?

Bizonyára tudjuk, hogy az ultrabook koncepció nem a véletlen műve. Volt/van egy termék, ami az eladások és a forma terén rendkívül inspiráló volt az Intel számára. Ez nem más, mint a MacBook Air. A zsörtölődések ellenére valahol mélyen mindig is tudtuk, hogy egyik pillanatról a másikra nem születnek majd tökéletes ultrabookok. A nö-

vekedési fájdalmat túl kell élni, át kell esni rajta. A MacBook Air az évek folyamán számtalan változáson ment keresztül, így hogyan várhatnánk el, hogy hüp-hop pár scratch után a megfelelő recepttel álljanak elő a gyártók? Ők azonban máshogy gondolkodnak, és a hozzáállásuk, missziójuk a termékeikben öltének testet.

Korábban nem láthattunk olyan windowsos noteszgépet, ami képes lett volna felvenni a versenyt az Apple vajkenő termékével. Nos, mindössze (jó) pár hónap leforgása alatt olyan termékek láttak napvilágot, melyek nemcsak hogy erősek, de külcsínben legalább olyan vonzóak, mint az almások üdvöskéje.

A körképünkben szereplő gépek közül a Lenovo leginkább a MacBook Pro külsejét örökölte. Ez egyeseknek tetszik, másoknak nem. Akik a vékonyságra hajtanak, azokat elbűvölheti az Acer S5 megoldása, amelynél kiderül, hogy mennyit számít egy elbújtható csatlakozópanel. A Dell XPS esetében pedig olyan dizájnnal találkozhatunk,

	Dell XPS 13	Lenovo U310
Teljesítmény	74%	76%
Szolgáltatás	80%	75%
Ár/érték	69%	79%
Ár	435 000 Ft	210 000 Ft
Web	www.dell.com	www.lenovo.com
Méret	18×316×205 mm	18×333×225 mm
Tömeg	1,36 kg	1,7 kg
Garancia	1 év	2 év
Processzor	Intel Core i5-2467M	Intel Core i5-3317U
Memória	4 GB DDR3 @ 1333 MHz	4 GB DDR3 @ 800 MHz
Kijelző mérete	13,3"	13,3"
Natív felbontás	1366×768	1366×768
Maximum fényerő	276 cd/m ²	175 cd/m ²
GPU	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 4000
Tárhely kapacitás	128 GB	500 GB @ 5400 RPM
Tárhelytípus	SSD	Hibrid (HDD + 32 GB SSD)
PC Mark 7	3086 pont	3496 pont
3D Mark 06	4130 pont	3333 pont
Adatátvitel (min/max/elérési idő)	299, 3 MB/s/3274 MB/s/0,1 ms	476 MB/s/279,8 MB/s/19 ms
Leterhelt zajszint (min/max)	40 dB/45 dB	34 dB/42 dB
Átlag hőmérséklet terhelés alatt	27,8	34
Akkumulátor kapacitás	47 Wh litium-polimer, 6 cella	46 Wh litium-polimer, 3 cella
Böngészés (WLAN)	~5 óra 35 perc	~4 óra 15 perc
Maximum fényerőn leterhelve	~1 óra 45 perc	~1 óra 50 perc
LAN	nincs	Realtek RTL8101 (10/100 Mbit)
WLAN	Intel Centrino Advanced-N 6230	Intel Centrino Wireless-N 2200
Kétsávos	igen	nem
Bluetooth	3,0	nincs
Kártyaolvasó	nincs	igen (SD, SDHC, SDXC, MMC)
Csatlakozók	1×USB 2.0, 1×USB 3.0, 1×jack, 1×HDMI,	1×USB 2.0, 2×USB 3.0, 1×jack, 1×HDMI, RJ-45
Webkamera	1,3 MP	1 MP
Billentyűzet háttérvilágítás	van	nincs
Operációs rendszer	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Home Premium

Sony T13

HOSSZAS VÁRAKOZÁS UTÁN A SONY PIACRA DOBTA ELSŐ ULTRABOOKJÁT VAIO T ELNEVE-

ZÉSEL. A korábbi feltételezésekhez képest a termék meglepően alacsony áron érte el a piacot. Habár a laptopnak nincs az az eszméletlen, formabontó külseje, a letisztult vonalvezetés és a szálcsiszolt fém fedlap segít a felhasználók elcsábításában. A műanyag alsó rész az összképen ugyan nem ront, ám a prémium érzetet csökkenti. Az összeszerelés minőségével túlnyomórészt elégedettek voltunk, ám a kijelző kávája nem győzött meg minket.

A nálunk járt verzióban egy Sandy Bridge Core i3-2367M processzor dolgozott, mely maximum 1,4 GHz-ig volt hajlandó elmenni. A 320 GB-os, 5400 RPM-es merevlemez mellé az Intel specifikációjának megfelelően egy 32 GB-os SSD gyorsítótár is került. A 4 GB memóriával ellátott gép teljesítménye általános használatot nézve tökéletesen megfelelő, azonban a családá-

sok elkerülésre érdekében az Intel HD 3000-rel komolyabb játékok futtatására ne vállalkozunk. A T13 4050 mAh akkumulátora átlagos ideig képes életben tartani a készüléket. Az első használatok során meg kell szoknunk a touchpad kezelését, mely a kisebb érintéseket nem mindig regisztrálja. A billentyűzetten ellenben nagyon kényelmes a gépelés, szinte le sem kell nyomni a gombokat. A vonzó külsejű laptop egyetlen szívósorító tulajdonsága az 1366x768 pixeles kijelző gyenge fényereje (188 cd/m²) és kontrasztaránya (214:1). Az alacsony felbontást még megemészti az ember, de a feketék és az élénk színek nagyon hiányoznak.

Amennyiben a gyenge kijelzőn túl tudjuk tenni magunkat (nem nehéz), és munkára keresünk egy vékony, hordozható masinát, ezen az áron nagyon is érdemes megfontolni a Sony VAIO T szériáját, hiszen az Ivy Bridge processzorokkal szerelt darabjai is kedvezőbb áron szerezhetőek be, mint a gyártó egyéb VAIO modelljei.

INFO

Előny

kedvező árfekvés,
pofás külső, beépített
gesztusvezérlés

Hátrány

a billentyűzetten nincs
háttérvilágítás, gyenge
kijelző



amire az Adamo XPS óta nem igazán volt példa a cégnél. Habár tesztkészülék híján nem kerülhetett sor az Asus friss zenbookjának bemutatására, annyit azért elmondhatunk, hogy új termékeivel a cég jócskán kitétt magáért. Plusz hamarosan érkezik a Samsung 9 13,3 hüvelykes darabja is, ami mellett, hogy szintén vékonyka (1,29 mm) lesz és 1600x900 pixeles kijelzővel lát-

ják el, állítólag indítás után mindössze 9,8 másodperc alatt tölti majd be a rendszert.

Hova lehet még fejlődni? A hordozhatóság bizonyos szempontból (gépek mérete) már egy beteljesült cél, azonban a kijelző milyensége ezt rögtön képes aláásni. Egyrészt ott a gyenge kijelzőfelbontás, másrészt gyakran problémát jelent a megvilá-

gítás fényereje. Odakint az is ront a helyzeten, hogy tükröződő felületű előlap védi a panelt. Ameddig ezen nem változtatnak a gyártók, addig a hordozhatóság csak odabentre lesz értendő. A másik módszer, amit elleshetnének a gyártók az Apple-től, az az, hogy mielőtt kibocsátják készülékeiket, kalibrálják azok kijelzőjét. Ez azért lenne jó dolog, mert a

lehető legtöbbet hozhatnák ki a kijelzőkből.

Aztán ott a multitouch és a gesztusvezérlés. Ameddig többször is neki kell futni egy utasításnak, hogy a megfelelő eredményt láthassuk viszont a kijelzőkön, addig nem sokat kell aggódnia az Apple-nek. A helyzet a Windows 8 érkezésével várhatóan javulni fog, hiszen ott már érintőkijelzős gépek is lesznek.

Acer Aspire S5

HP Folio 13-2000

Sony T13

77%	73%	72%
79%	78%	75%
74%	72%	76%
340 000 Ft	344 000 Ft	239 000 Ft
www.acer.com	www.hp.com	www.sony.hu
15x324x227 mm	19x318x220	17,8x323x226 mm
1,2 kg	1,47 kg	1,6 kg
3 év	1 év	1 év
Intel Core i7-3517U	Intel Core i5-2467M	Intel Core i3-2367M
4 GB DDR3 @ 1333 MHz	4 GB DDR3 @ 1333 MHz	4 GB DDR3 @ 1333 MHz
13,3"	13,3"	13,3"
1366x768	1366x768	1366x768
188 cd/m ²	169 cd/m ²	168 cd/m ²
Intel HD Graphics 4000	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 3000
128 GB	128 GB	320 GB @ 5400 RPM
SSD	SSD	Hibrid (HDD + 32 GB SSD)
3823 pont	2963 pont	2336 pont
4325 pont	3082 pont	3047 pont
294 MB/s/203 MB/s/0,1 ms	167,3 MB/s/183,4 MB/s/0,1 ms	40,2 MB/s/266, 9 MB/s/19,8 ms
34 dB/45 dB	36 dB/43 dB	36 dB/42 dB
33	35,3	37,3
35 Wh litium-polimer, 3 cella	59 Wh litium-polimer, 6 cella	45 Wh litium-polimer, 3 cella
-3 óra 45 perc	-5 óra 55 perc	-4 óra 15 perc
-1 óra 45 perc	-2 óra 50 perc	-2 óra 30 perc
nincs	Realtek PCIe GBE Family Controller	Realtek PCIe GBE Family Controller
Atheros AR5BMD222	Intel Centrino Wireless-N 1030	Atheros AR9485WB-EG
nem	nem	nem
4.0 + HS	3.0	4.0 + HS
igen (SD, SDHC, SDXC, MMC)	igen (SD, SDHC, SDXC, MMC)	igen (SD, SDHC, SDXC, MMC)
2xUSB 3.0, 1xjack, 1xHDMI, 1xThunderbolt	1xUSB 2.0, 1xUSB 3.0, 1xjack, 1xHDMI, RJ-45	1xUSB 2.0, 1xUSB 3.0, 1xjack, 1xHDMI, 1xD-Sub, RJ-45
1,3 MP	1,3 MP	1,31 MP
nincs	van	nincs
Windows 7 Home Premium	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Home Premium

64 billentyűt egyszerre érzeke

Gigabyte Aivia Osmium

A GIGABYTE AIVIA OSMIUM BILLENYŰZET TARTÓSSÁGÁHOZ (50 MILLIÓ GOMBNYOMÁS) NAGYMÉRTÉKBEN HOZZÁJÁRULNAK A CHERRY MX MECHANIKUS BILLENYŰZETKAPCSOLÓK, melyek a szimultán püfölést és erősebb ütlegelést is könnyűszerrel bírják. Utóbbira nem hinnénk, hogy példa lenne, arra azonban igen, hogy alkalmanként több billentyűt is le kell majd nyomnunk egyszerre. Számos klaviatúránál megtapasztalhattuk korábban, hogy hiába nyomunk mi egyszerre három billentyűt, a gép csak nem akarja érzékelni, vagy ha mégis érzékeli, akkor egy másik gombot tüntet ki figyelmével. Ezt a jelenséget nevezik ghostingnak. Gyakorlati példát legegyszerűbben a játékok területéről hozhatunk. Miközben hősünk épp vadul rohan előre [W], elkezdünk oldalazni [A], majd mikor a szituáció azt kívánja, hogy ugrás [Space] közben bevessünk egy speciális manővert [Q], azt tapasztaljuk, hogy semmi sem történik.

Ez három okból fordulhat elő. Egyrészt okozhatja a billentyűzet „drótozása”, emel-

INFO

Gyártó: Gigabyte
Ár: 45 000 Ft
Web:
www.giga-byte.hu

Specifikációk:
USB 3.0, USB port,
2×3,5 mm audió,
hangszabályzó, kék
LED háttérvilágítás,
fényerőszabályzó, 5
programozható makró
gomb, anti-ghosting

PRO: tartós billentyűk,
64 gomb szimultán
lenyomását érzékeli

KONTRA: drága

92



lett előfordulhat, hogy az adott program nem képes lekezelni a beérkező inputokat, valamint gyanakodhatunk a szoftver és a hardver között tevékenykedő protokollra is. Az anti-ghosting technológia a billentyűzet hardveres hiányosságát igyekszik kiküszöbölni. Egyes klaviatúrákon tíz gomb párhuzamos lenyomásáig ígérik az anti-

ghost hatás megőrzését. Ez nem rossz, de annak fényében, hogy az Osmium USB-n keresztül 64 gomb együttes lenyomását képes regisztrálni, már édeskeves.

Ezen túl az Osmium görgővel állítható háttérvilágítással, felcsatolható csuklótámaszsal, programozható makró billentyűkkel növeli a felhasználás élményét, és még USB 3.0 hosszabbítóként is használhatjuk.

Svéd ház kellemes kilátással

Fractal Design Define R3 USB3.0 Arctic White

H A MAXIMALISTÁK AKARUNK LENNI, A FRACTAL DESIGN DEFINE R3 USB 3.0 HÁZA KAPCSÁN AIKKOR IS CSUPÁN KÉT TERÜLETEN ÉREZHETÜNK HIÁNYOSSÁGOKAT.

Nem ártana, ha a HD audiokábele 5 centivel hosszabb lenne, valamint az sem volna ellenünk, ha a HDD-tartó részt eltávolíthatnánk. Ezen hiányosságok miatt páran valószínűleg inkább tovább keresgélnek, de az elegáns

külső ház olyan csendes játékelményel szolgál, annyira könnyen elpakolhatjuk benne a kábeleket a levegő útjából, hogy szó nélkül biztosan nem lehet elmenni mellette.



INFO

Gyártó: Fractal Design
Ár: 27 800 Ft
Web:
www.fractal-design.com

Specifikációk:
8×3,5" SSD-kompatibilis HDD-bővítő hely,
2×5,25" bővítőhely,
1×5,25×3,5" átalakító,
előlapon: 2×USB 2.0,
1×USB 3.0 és Audio I/O,
belső USB 3.0 header,
táp nincs, alaplapkompatibilitás: Mini ITX, Micro ATX és ATX, 207,4×442×521,2 mm, 12,50 kg

Pro: két ventilátor,
porszűrő, kiváló anyaghasználat, csendes

Kontra: kissé nehéz,
félretervezett alaplap kábelnyílások

88

A komponensek beszerelése közben semmilyen gyártási, vagy anyaghasználati hiba nem jelentkezett, az összeszerelés minősége bámulatos. Az erős, minőségi házban az alaplap panelen a kábelek számára kialakított rész viszont nem feltétlenül ideális. Olyan, mintha egy teljesen egyedi kábelhosszú táppal dolgoztak volna a tervezés idején. A szokásos módszerrel (alaplap panel mögé bújtatással) azonban seperc alatt áthidalhatjuk ezt a nüansznyi problémát. A ház előlapi ajtaját lesz, aki szereti majd, és olyan is, aki nem, de legalább bent tartja a zajt. Szerencsére a Fractalnál előrelátóak voltak a mérnökök, és fent helyezték el az I/O portokat (a korábbi R3 modellekhez képest már van USB 3.0) és a bekapcsológombot, így nem kell örökké nyitogatni az ajtót. A tágas belső térben bogarászva továbbra is kifejezetten hasznosnak találtuk, hogy porszűrő rétegek igyekeznek megóvni a tartalmat a kívülről érkező finom szemcséktől.

Amennyiben valaki erős, tuningolt gépet szándékozik összerakni, akkor egy vagy két ventilátor beszerelése nem árt. Helyezzük el őket a stratégiai pontokon, és máris hűvösebb lesz odabent a komponensek hangulata. A gyári kiszerelés a kisebb teljesítményű gépeknél egymagában is elég lesz, és így a zajszint sem ugrik meg. Nekünk tetszett.

Ősszel újra indul a daráló

Tippek iskolakezdéshez

VAN, AKINEK KÉTRÉT GÖRNYEDVE KELL MAJD KE-RÜLNIE A FALAIT, van, aki rendszeresen megcsinálja majd a házit, és sokan lesznek olyanok is, akik a beadandót és a ZH-kra való felkészülést is az utolsó pillanatokra hagyják. Felmerül a kérdés, mi a fenét kezdünk azzal a rengeteg idővel, ami a vizsgaidőszakig vidám fátyolként terül ránk. Mondjuk lehetne angolosni egy kicsit. Az mindig jól jön, ha Tamriel északi területein kolbászolva az alapfeladatokon túl mást is megértünk majd. Vagy akár a reflexeinket és a kreativitásunkat is fejleszthetjük. Mindegy is, milyen célból, a lényeg az, játsszatok. Ez

utóbbihoz nem árt, ha van egy olyan gép is, ami bír a kihívásokkal. Elsőként gondolkozz el azon, hogy milyen fejlesztést szeretnél eszközölni. Szüksös anyagi háttérrel, mert hát ugye komló-levésre is kell, nem feltétlenül új alaplap, processzor beszerzése az elsődleges cél. Pár apróbb módosítással és néhány komponens beüzemelésével anélkül lehet friss erőforrást önteni a koros konfigurációba, hogy mindenünket ráköltöznénk. Mielőtt vad vásárlásba kezdenénk, gondolkodjunk el azon, hogy a régi rendszert mikor szeretnénk cserélni, és ennek fényében döntsünk a leendő komponensek sorsáról. Ez főleg a processzor és a memória esetében

érdekes. Egy három-négy éves alaplapnál már nem érdemes memóriára és CPU-ra költeni, ha a közeljövőben amúgy is egy új rendszerre ruháznánk be. Az alaplaptól független elemek esetében szabadabban mozoghatunk. A rendszerpartíciót például érdemes átmozgatni egy SSD-re. Kisebb tőke (kb. 30 000 Ft) ráfordításával már normális méretű (128 GB) meghajtót szerezhetünk, amin az oprendszer mellett a gyakrabban használt programjaink is elférnek. A régi videokártyát hasonló összeg kereskedő mancsába történő relokálása árán egy friss GPU-ra cserélhetjük, mely teljesítményben és egyéb karakterisztikáiban felülmúlja

a két-három éve erős daraboknak számító grafikus kártyákat. Amennyiben úgy véljük, nem árt pár memóriamodul, azért tartasuk észben, hogy általában 4 GB bőven elegendő. A legtöbb játék nem igényel többet, ám ha mégsem elégednénk meg ennyivel, akkor arról azért gondoskodjunk, hogy 64 bites Windows terpeszkedjen a tárhelyünkön. A perifériákról hajlamosak vagyunk megfélekezni, azonban ha komolyabb szinteken szeretnénk felmérni tudásunkat, egy normális egér, egy megfelelő billentyűzet mindenképpen kelleni fog. És ekkor a kis válaszidejű monitorokról még nem is beszéltünk.

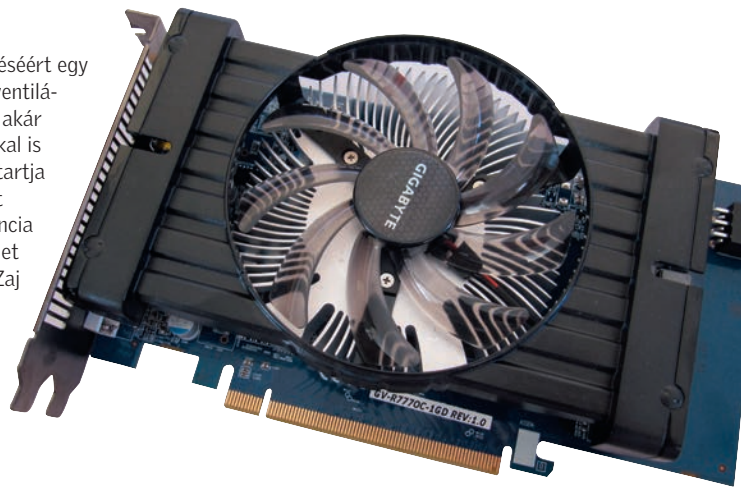
Kedvező árú zseberőmű

Gigabyte Radeon HD 7770 OC

A REFERENCIA KÁRTYÁTÓL MAJDNEM 4 CENTIVEL KISEBB GIGABYTE RADEON HD 7770 OC NEMCSAK, HOGY HALKABB, DE MÉG GYORSABB IS AZ AMD MEGOLDÁSÁNÁL. Árához képest megfelelő teljesítményt nyújt, és csak körülbelül 3000 forinttal kerül többre, mint a Gigabyte GV-R777D5-1GD-re kódolt kártyája, mely órajele 100 MHz-zel gyengébb. Ezt a különbséget persze a kártya túlhatásával ingyen is el lehetne érni, de ilyen kis differencia esetén miért választanánk a gyengébb verziót, ha az OC-t ráadásul még tovább lehet húzni. Igaz, olyan rettentő nagy tuningra ne számítsunk, hiszen stabil szinten körülbelül 60-70 MHz-cel növelhetjük a kari teljesítményét.

A kártya hűtéséért egy 100 mm-es ventilátor felel, ami akár 7 Celsius fokkal is hűvösebben tartja a GPU-t, mint amit a referencia modellnél lehet tapasztalni. Zaj tekintetében a verseny elég kiegyensúlyozott, hiszen alapjáraton 1 dB-lel halkabb,

csúcsra pörgetve pedig 1 dB-lel hangosabb az AMD modelljénél. Ez mégis mit jelent? Annyit, hogy az átlag szoba zajától maximum 10 dB-lel hangosabb a Gigabyte megoldása, ami semmiség. A számítógépben található tápegység ventilátora általában hangosabb ettől. (x)



INFO

Gyártó: Gigabyte
Ár: 33 000 Ft
Web:
www.giga-byte.hu

Specifikációk:
max felbontás:
2560x1600 (digitális),
2048x1536 (analóg),
28 nm gyártási technológia,
Radeon HD 7770 GPU@1100 MHz, 1 GB GDDR5@4500 MHz,
memória interfész:
128 bit,
1xHDMI, 1xDVI-I,
2xmini DisplayPort,
450 W, PCI-E 3.0

HAMAROSAN INDULÓ INFORMATIKAI KÉPZÉSEINK

Webdesigner (Photoshop, HTML)
Java programozó kezdő
Informatikai rendszergazda-hálózat-telepítő
Informatikai alkalmazásfejlesztő, szoftverfejlesztő
Számítógépszerelő és karbantartó

PC+GSM szerviz
CNC-programozó, CAD-CAM informatikus
Linux rendszergazda
Automatikai műszerész, PLC programozó

SZAKMAI GYAKORLAT ÉLES KÖRNYEZETBEN



DRÉGELYVÁR
oktatási központ

DRÉGELYVÁR OKTATÁSI KÖZPONT

E-mail: venta@vallalkozosuli.hu
Tel.: +36-1-700-4144
Regisztrációs szám: 01-0626-04

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

IPHONE/IPOD-DOKKOLÓ

Tick Tock Dock



Ár: 28 900 Ft
Web: www.basys.hu

Ébredj kedvenc zenéidre az Edifier retró ébresztőórára hajazó Tick Tock Dockkal. A két, 360 fokos hangzást biztosító hangszugárzó meglepően tisztán és hangosan adja vissza a hanghullámokat. A lakozott fekete, apple fehér és beige színekben kapható Tick Tock Dock kezelése nagyon egyszerű, a funkciók adják magukat. Amellett, hogy az iPhone-on/iPodon lévő zenéidet kihangosíthatod, alkalomadtán a Tick Tock Dockba épített FM rádiót is bepöccinthez, vagy akár az AUX bemeneten is adhatsz a dokkoló számára műsorforrást. Amennyiben a készülék iPhone/iPad-töltő/dokkoló funkcióját mégsem kívánod használni, akkor „szimpla” rádiós ébresztőként is bevethető a Tick Tock Dock.

SZÁMÍTÓGÉPES HANGSUGÁRZÓ

Bowers & Wilkins MM1



Ár: 149 000 Ft
Web: www.aymara.hu

Ha a kis számítógépes hangszugárzóra gondolunk, akkor legtöbbször a csúnya műanyag dobozok jutnak az eszünkbe. A Bowers & Wilkins MM1 esete azonban más. A közel ötven évnyi tapasztalattal rendelkező angliai gyártó termékei világszerte híresek, és a cég neve gyakorlatilag egygé vált a minőséggel. Az MM1 elegáns formatervezésű, robusztus háza a szálcsiszolt alumínium burkolatoktól a megnyugtató tömegig szintén a minőségről árulkodik. A valódi kétutas hangszugárzó 4x18 W teljesítmény leadására képes. Az USB bemenetnek, a beépített D/A konverternek és a legfejlettebb DSP áramköröknek köszönhetően a lehető legjobb hangot fogja kihozni számítógépünkéből.

ROUTER

D-Link DIR-636L



Ár: 15 900 Ft
Web: www.dlink.hu

Otthoni használatra a DIR-636L az egyik legkézenfekvőbb megoldás. Persze nemcsak azért, mert ez a router újszerű elrendezésével barátságosabban hat a könyvespolcon, hanem mert minden téren elég jól teljesít, és megfelelően kezelhető. Aki találkozott már a D-Link jól rendszerezett menüjével, semmiképp sem fog eltévedni, de a családi használat során lényegesebb az, hogy a WPS csatlakozás és a NAS funkciók használata könnyen megtanítható azoknak is, akik nem érdeklődnek túlzottan az IT iránt, csak szeretnének egy kis otthoni tárhelyet, amit bárhol elérhetnek egy böngésző vagy FTP link segítségével.

NETBOOK



- 1 **Asus Eee PC 1015BX**
69 000 Ft
www.asus.com
- 2 **Acer Aspire One 722-C64**
86 900 Ft
www.acer.com
- 3 **Dell Inspiron Duo 1090**
99 900 Ft
www.dell.hu
- 4 **Toshiba NB300-10E**
67 200 Ft
www.toshiba.com
- 5 **Packard Bell DOT SE-130G**
76 900 Ft
www.packardbell.com

23"-24" MONITOROK



- 1 **LG IPS235V-BN**
44 500 Ft
www.lg.com
- 2 **BenQ VW2420H**
49 900 Ft
www.benq.hu
- 3 **NEC EA232WMI**
98 000 Ft
www.necdisplay.com
- 4 **ViewSonic VP2365-LED**
77 900 Ft
www.viewsonic.com
- 5 **Samsung SyncMaster S24A300B**
44 900 Ft
www.samsung.com

BILLENTYÜZET



- 1 **Arctic K381**
3700 Ft
www.arctic.ac
- 2 **Microsoft Comfort Curve Keyboard 3000**
4600 Ft
www.microsoft.com
- 3 **Trust Keyboard KB-1120**
1600 Ft
www.trust.com
- 4 **Genius Slimstar i220**
3600 Ft
www.geniusnet.com
- 5 **Chicony KU0512**
2700 Ft
www.chicony.com

SZKENNER



- 1 **Canon CanoScan LiDE 110"**
17 700 Ft
www.canon.com
- 2 **HP ScanJet G2410**
16 500 Ft
www.hp.com
- 3 **Mustek BearPaw 2400 CU Plus II**
12 200 Ft
www.mustek.com
- 4 **Epson Perfection V330 Photo**
32 900 Ft
www.epson.com
- 5 **Canon CanoScan 5600F**
36 600 Ft
www.canon.com

BELÉPŐ 100 000 Ft-os PC	
Processzor Phenom II X4 965 BE dobozos	26 500 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap MSI 970A-G45	25 000 Ft
Memória Kingston 4GB DDR3-1333MHz	7 500 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD6750 1GB GDDR3	20 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester Seagate Barracuda 7200 500 GB	18 000 Ft
DVD-író nincs	×
Ház Codegen Q3345-A11 +400 W	8 500 Ft
Táp Házba építve	×
ÖSSZESEN	105 500 Ft
Hangkártyával Creative X-Fi Titanium Bulk	35 000 Ft
Erősebb GPU-val MSI N560GTX-TI 448 TwinFroze III	63 000 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 Core i5 3450 dobozos	46 000 Ft
Processzorhűtő Scythe Katana 3	7 000 Ft
Alaplap Asrock Z77 Pro3	28 000 Ft
Memória G.Skill 2x4GB DDR3 1600MHz	15 000 Ft
Grafikus kártya MSI Radeon HD7750 OC 1GB	28 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester Seagate Barracuda 2 TB	33 000 Ft
DVD-író nincs	-
Ház Antec one	14 000 Ft
Táp Corsair CMPSU-600GS	22 000 Ft
ÖSSZESEN	193 000 Ft
Hangkártyával Creative X-Fi Titanium Bulk	35 000 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 400 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i5-3570K 3,4 GHz	61 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30	9 000 Ft
Alaplap Asrock Z77 Pro3	28 000 Ft
Memória Corsair Vengeance 8GB	15 000 Ft
Grafikus kártya Palit GeForce 670GTX 2GB GDDR5	120 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester 180 GB Intel 520 Series SSD	80 000 Ft
Blu-ray Combo LG CH10LS20	16 000 Ft
Ház Lancool K58	21 000 Ft
Táp Corsair Professional Series HX650	34 000 Ft
ÖSSZESEN	384 000 Ft
Merevlemezzel Western Digital 2.5TB SATA-II 64 MB HDD	36 000 Ft
Vízhűtéssel Antec H20 920	27 000 Ft

VÉLEMÉNY

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



PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE	
INTEL	
Intel Socket 775/1156/1155	
Intel Core i7-3930K	146 000 Ft
Intel Core i7-3820	74 000 Ft
Intel Core i7-2600	72 000 Ft
Intel Core i5-3570K	57 000 Ft
Intel Core i5-3550	43 000 Ft
Intel Core i7-3770K	83 000 Ft
Intel Core i7-3770	75 000 Ft
Intel Core i7-2700K	76 900 Ft
Intel Core i7-2600K	72 000 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
ALAPLAPAJÁNLO	
INTEL	
Intel Socket 1155	
Gigabyte GA-Z77-D3H	28 000 Ft
ASROCK Z77 EXTREME4	31 000 Ft
MSI Z77A-GD65	52 000 Ft
ASUS Sabertooth Z77	59 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2/AM2+/AM3	
Asrock Fatal1ty 990FX	47 000 Ft
ASUS M5A87	20 000 Ft
Gigabyte GA-990FXA-UD5	41 000 Ft
MSI 970A-GD45	28 000 Ft

★ Különösen ajánlott

Egy hordozható meghajtónál különösen fontos, hogy a lehető legtöbb csatolóval kompatibilis legyen. Habár kevesen használnak eSATA-t, FireWire800-at vagy Thunderboltot, ártani nem árt vele a gyártó, ha ezekre az eshetőségekre is felkészíti a termékét, nem csak a népszerű USB 3.0-ra. Ekkor jön képbe a Verbatim USM-ja, vagyis a Universal Storage Module, amit szabad fordításban univerzális tárhelymodulnak nevezünk. A nagyszerű ebben az aprócska műanyag megoldásban az, hogy bármelyik SATA-s meghajtónkra rátolva rögtön „külső” egységet varázsolhatunk belőle. Igaz, a Verbatim nem azért alkotta a modult, hogy más

eszközökön is bevessük, de galád módon megtehetjük. A USM-ről egyébként annyit még érdemes tudni, hogy választásunktól függően a fent említett csatolófelületek valamelyikével és a hozzá szükséges kábelrel érkezik. Az általános kiszorulásban egy USB 3.0-s csatolófelülettel rendelkező modul teszi a dolgát, és serényen továbbítja az adatokat az 500 GB tárhellyel és 8 MB cache-sel rendelkező 5400 RPM-es külső merevlemez és a gép között. A kellemes tapintású műanyag burkolatba bújtatott HDD terhelés alatt maximum 35 Celsiusfokra hevül, miközben a szekvenciális olvasás/írás teszteken sorra 41,02 MB/s-ot és 40,89 MB/s-ot ér el.

INFO

Ára:
36 000 Ft
Felszabadított
csatlakozó

Web:
www.verbatim.hu

80

Verbatim Store 'n' Go USM 500 GB



KULT

Álom-világ 4. rész



MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékos és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi a választ Szonja.

SZTORI A LELKE?

AZ UTÓBBI IDŐBEN A NYUGAT-EURÓPAI PIACRA SZÁNT MMO-K KÖRÉBEN A TÖRTÉNET HATALOMÁTVÉTELÉNEK LEHETTÜNK SZEMTANÚI A KLASZIKUS MMO-JÁTEKÉLMÉNNYEL SZEMBEN.

Klasszikus alatt itt a régi jó (?) farmolás-grindelős, bármilyen cél eléréséhez sok monoton tevékenységet igénylő játékmenet okozta élményre gondolunk. Bármilyen furcsa is a mai MMO-játékosok többségének, ez a játéktípus is jelentős rajongótáborral büszkélkedhet mind a mai napig. A játékostársadalom fiatalabb, leginkább a *World of Warcraft* szocializálódott, ám egyre nagyobb számú rétegei azonban gyakran tapasztalják azt, hogy a régebbi játékokba visszatérve, vagy az olyan keleti-koreai hagyományokat követő, éppen csak felskiccelt történettel bíró MMO-kban, mint például a *TERA*, bizony hiányérzetük támad.

Hiányzik a világ politikai és társadalmi helyzetének, a szereplők mélyebb megismerésének lehetősége és az a sok-sok apróság, aminek köszönhetően a sztorin keresztül a világ hőségének érezhetjük magunkat. Vagy „csak” az, ami az apróbb dolgok, helyek, mellékszereplők történetecskéi révén előbbé teszi a világot.

MIRE JÓ A TÖRTÉNET?

Egy olyan összetett rendszerben, mint egy MMORPG, a történet több különböző szín-



ten kaphat szerepet: van története a világ egészének, lehet története az NPC-k (nem játékos karakterek) jelentős részének, van egyfajta története a játékos karaktereknek, és van története az egyes kisebb-nagyobb helyszíneknek, sőt még a fontosabb tárgyaknak is.

Játékmechanikai szempontból ezek a történetek mindig fontos funkciókat töltenek be. Alapvető céljuk persze mindig az, hogy a játékost a lehető leginkább bevonják a játék világába, hogy a lehető legmagasabb fokú elkötelezettséget építsék ki benne azzal, hogy hozzásegítik karaktere identitásának kialakításához. De ezt számos különböző módon tudják elérni: magyarázatot adhatnak a világban dúló konfliktusokra az egész világra ható háborúktól egészen a kis falusi, személyes nézeteltérésekig, magyarázatot adhatnak a különböző fajok, céhek, szövetségek viszonyaira, de akár a táj változatosságát, a romos és virágzó területek váltakozását is indokolhatják...

ELŐRE ELRENDELVE

Van azonban egy alapvető – és összességében máig megoldatlan – probléma a történet szerepével az MMO-kban. Ezekben a játékokban (mint ahogy általában a legtöbb játékban), különösen éppen azokban az esetekben, ahol erős a sztori, a játék főhőse – adott játékosra vetítve legalábbis – a karakter, akit a játékos játszik. Ez a tény pedig több súlyos következménnyel is jár.

Egyfelől az MMO-kkal ugyebár rengeteg játékos játszik egyszerre, és mindannyiuk számára meg kell adni a különlegesség érzését. Ha ezt a jól kitalált történeten keresztül szeretné megtenni a fejlesztőcsapat, akkor akár annak az árán is, hogy egy MMO-hoz mérten némiképp önellentmondó módon a hősokeket időről időre el kell választaniuk egymástól, mint például a *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* kiegészítőjében, amiben számos küldetéslánc elvégzése a terület megváltozását eredményezte, így a játékosok ezeken a területeken nem láthatták egymást. Vagy pedig



HA TE MONDOD

Richard Bartle, a *Designing Virtual Worlds* szerzője, az első MUD egyik készítője: „Vagy nem tud a játékos beleszólni, vagy kisiklik a történet.”

TALÁLKOZÁS A TÖRTÉNETTEL?

A játékosok nem csak az előző fejezetben felvázolt módon, azaz a küldetésen keresztül találkozhatnak a játék előre megírt történetével. Az ismerkedés megkezdődik már a játék honlapján, a trailerében, a rajongói oldalakon, majd folytatódik a játékon belül az introvideóban, a karaktergenerálás során a fajok, kasztok leírásának elolvasásakor stb. Ezek az anyagok, leszámítva a honlapon néhány esetben található részletesebb történelmet, leginkább arra alkalmasak, hogy a játékos megismerje a világ főbb fajait, konfliktusait. A hosszabb történelem ugyan már alaposabb betekintést nyújt a történelemben, de sajnos a játékosoknak csak elenyésző része rága át magát rajta, így a megírt történelem a maga teljességében gyakran el sem jut a játékosokhoz.



LEEROY JENKINS, A LEGENDA

Leeroy Jenkins, a *World of Warcraft* legéndává vált játékos karaktere ritka példája annak, amikor egy játékos legalább részben hivatalosan is részévé válik az adott játék legendáriumának. Jenkins, fittyet hányva a csapata vezetőjének utasítására, a saját nevét kiabálva, agyatlannul rohant be egy meglehetősen sok kihívást tartogató, sárkányokkal teli terembe. Az erről készült videó mémként terjedt el a játékosok körében, s végül még a fejlesztőcsapat is fejet hajtott előtte: Jenkinsből achievement lett a játékban, és kártya a *World of Warcraft*-ból készült kártyajátékban.

be kell vállalniuk, hogy a játékosok lépésről lépésre szembesülnek azzal, hogy mindannyian pontosan egyformán különböznek.

Másfelől minél inkább fel van építve a történet, annál inkább kell egy bizonyos irányba haladnia, amit ráadásul jó előre ki kell találni, hogy az újabb fejezetek még azelőtt megérkezzenek az újabb patchek és kiegészítők formájában, mielőtt a játékosok megünnélnék a játékot, vagy éppen úgy éreznék, hogy a föld megszűnt alattuk forogni. Így aztán akármit is tesz a játékos, a történet ívére döntéseivel nem tud hatást gyakorolni. Ha egyáltalán hozhat döntéseket. Gondoljunk csak a *Star Wars: The Old Republic*-ra, ahol ugyan választhatunk, hogy az erő melyik oldala felé visszük inkább a karakterünket, de ennek a történet szempontjából legfeljebb az adott küldetésen belül van jelentősége, karakterünk sorsára összességében nincs különösebb hatással.

Minél nagyobb szerepet kap tehát a történet, annál inkább meghatározza, merre haladhat a játékos, milyen lehet a karakter személyisége, merre fog továbbhaladni a világ történelme, és ezzel párhuzamosan annál többször kerül konfliktusba azzal az illúzióval, hogy egy a jelen pillanatban működő, élő, alakuló világban élnek a karakterek, melynek tetteikkel válnak hőseivé. Miközben az előre kitálatalt történet egyre inkább a játéko-

sok elvárásaként jelenik meg, és nagyban hozzá is járul a játékosok bevonásához, a karakterek identitásának kialakításához, pont ezen a fronton nagyon erősen viszza is tud ütni.

ALTERNATÍV TÖRTÉNET

Az előre megírt történetek mellett van azonban egy másik típusú is, amely még a mainstream, az erősen történetvezérelt szztenderdet követő játékokban is megjelenik a fő történetvonal mellett. Bár gyakran eszünkbe sem jut, hogy történetként tekintünk rá.

Ez a történet pontosan az, amit maguk a játékosok hoznak létre. Jelentősége pedig annál nagyobb, minél több teret ad ennek maga a játékközpont, de az esetek legnagyobb részében enélkül is létezik, javarészt a játékhoz kapcsolódó fórumokon, rajongói oldalakon.

De miből is áll ez a történet? Olyasmikből, amik a játékosok versenyszelleméből, csapattudatából fakadóan fontosak: például, hogy egy adott területet vagy akár egy elrejtett tárgyat ki fedezett fel először, hogy egy nagyobb ellenséget ki (vagy melyik guild) győzött le először, vagy éppen melyik guild győzte a legtöbbszor, hogy ki vezeti a ranglistát a játékosok egymás ellen vívott harcainak csataterain, hogy kit váltott le ezen a ranglistán, és még sorolhatnánk.

Az előre megírt történetekre gyakran jóval kisebb hangsúlyt fektető távol-keleti

MMO-kban többször találkozhatunk ennek a típusú történetnek az előtérbe helyezésével, legalábbis részben. Fontos példát láthatunk erre a *TERA*-ban, amiben a játékosok választják meg az adók mértékét is meghatározó politikust, vagy a *Lineage 2*-ben, amiben meg kell vívniuk ugyanezen jogért.

Ezek mellett nyomokban felbukkan ennek a fajta történetnek a támogatása a nyugati MMO-kban is. Az egyre elterjedtebb jutalmazási rendszerek például tökéletes talajt jelentenek az ilyen típusú „történetírásnak”, ha az egyes kiemelt eredmények némi publicitást is kaphatnának. De láttunk már példát ezeknél bizonyos szempontból jelentősebb lépésekre is: Az *EverQuest II*-ben egy adott szerveren bizonyos tárgyakat először felfedező játékosok neve örökre rákerül az adott tárgyra. A *Ryzomban* a játékmesterek saját karakterrel jelentek meg, hogy a játékosok első harc csapatait személyesen vezessék át a területeket összekötő, nehéz ellenfelektől hemzsegő, addig még járatlan utakon. A *World of Warcraftban* pedig Ahn'Qiraj kapui csak akkor nyíltak meg, ha az adott szerver populációja kellő számú küldetést elvégzett, majd nagy tömegben átküzdötték magukat a kapukig.

A példákat persze még hosszasan sorolhatnánk, de a lényeg sajnos az, hogy ezek a megoldások ugyan már mutatják jelét, hogy az egyes játékosok, illet-

ve játékoscsapatok kiemelkedő, valóban egyedi teljesítményeit is jutalmazták, ugyanakkor a világ történelmére még itt sem gyakorolhatnak tényleges hatást a játékosok. Az események irányát nem fordíthatják meg, nevük nem kerül be a világ klasszikus értelemben vett történelemkönyvébe. A játékosok történelme még mindig a másiktól, az „igazitól” függetlenül létezik a játékokban.

VALÓDI TÖRTÉNELEM A JÁTÉKOSOKTÓL

Persze vitathatatlanul nagy befektetést és számos munkafolyamat újragondolását igényelné, de manapság, amikor az úgynevezett live teamek (az a fejlesztőcsapat, ami a játék kiadása után kapja meg a játék gondozásának feladatát a hibajavításoktól a kiegészítők kiadásáig) gyakran ugyanakkorák, mint az eredeti fejlesztőcsapat volt, adná magát a lehetőség, hogy a játék írói valamilyen formában feldolgozzák a rendelkezésre álló, amúgy is kialakuló nyersanyagot, és beforogtatva a megírt verzióba, valódi történelmet formáljanak belőle. Például akár úgy is, hogy a fő történetnél esetében két-három fő történetvonal számára készítenek elő a terepet, és a játékosközösség viselkedése és eredményei alapján dőlne el, hogy végülis melyik megoldás kerül implementálásra...

Szonja



Egy kiválasztott viszontagságai

FALLOUT 2

A FALLOUT VÉGTELENŰL CINIKUS („KÖSZ, HOGY MEGMENTETED AZ ÓVÓHELYET, DE MEGVÁLTOZTÁL ÉS VESZÉLYT JELENTESZ RÁNK, SZÓVAL JOBB LESZ, HA TÁVOZOL.”) BEFEJÉSE UTÁN csak egy évet kellett várnunk arra, hogy az Interplay rendelésére a Black Isle Studios szállítsa a folytatást. A kiadást olyannyira sürgette a cég, hogy három kulcsembert (Tim Cain, Jason Anderson és Leonard Boyarsky) az alapok lerakása után inkább felmondott, és saját stúdiót alapított Troika Games néven. Ez a szál viszont már egy másik történethez vezetne, szóval kanyarodjunk csak vissza a *Fallout 2*-höz, és idézzük fel azokat a pillanatokat, amelyek miatt maig szeretettel gondolunk vissza rá.

SZERÉNY KEZDETEK

2241-ben, 80 évvel azután, hogy az Óvóhelylakó legyőzte a szupermutánsok seregét és a Mestert, megállított egy veszedelmes szektát, illetve megmentette a 13-as óvóhelyet, leszármazottai (és azok utódai, akik csatlakoztak hozzá a vándorlásban) messze északon egy Arroyo nevű faluban élnek jobbára kőkorszaki körülmények között. Az elhúzódozó aszály azonban arra sarkallja a véneket, hogy megbízzák a hős unokáját a G.E.C.K. (édenkertgyártó készülék) felkutatásával. Előtte azonban ki kell állnia egy sor próbát, hogy kiérdemelje a Kivá-



AZ ACÉL TESTVÉRISÉGE

Roger Maxon százados 2077 októberében vette át a parancsnokságot a kaliforniai Mariposa katonai bázis felett, miután kivégezte az embertelen kísérleteket végző tudósokat, és kinyilvánította, hogy nem tagja többé az Egyesült Államok hadseregének. Válaszcsepás nem érkezett, a hadsereg épp a kínaiakkal birkózott, három nappal később pedig hullani kezdtek az atombombák. A bázis kitartott, személyzete és a katonák pedig az elkövetkező évtizedek során létrehozták a Brotherhood of Steel néven ismert szervezetet, amelynek célja a tudás és a technológia megőrzése a radioaktív csapadékban fuldokló világ örökösei számára.

lasztott elnevezést, és magára öltesse felmenője kezeléslását a jellegzetes 13-assal a hátán.

Az unoka vadászkeszssel, dárdával, néhány zacskó gyógyító porral felszerelve nekivág a hosszú útnak, ami egészen a kínai megszállás alatt lévő San Franciscóig, sőt még annál is tovább vezet. Ezalatt barátokat és ellenségeket szerez, megtanul gekkót nyúzni, sörétes puskával az oldalában részt vesz egy esküvőn (talán nem kellett volna kikezdeni a farmer lányával... vagy fiával, akit később eladhatunk rabszolgának), hatodik lábujja nő a sugárzás hatására, világalomra törő óriásvakondokba botlik, megeszik egy deathclaw omlettet, földönkívüliekkel küzd egy bánya tárnáiban, és egyebek mellett találkozik a lovagokkal, akik azt mondják: Ni.

A BŰN VÁROSA

A *Fallout* univerzummal csak mostanában ismerkedő játékosok a fenti elnevezést New Vegas megbélyegzésére használják, pedig ha valaha is átlépték volna New Reno határait, nem követnének el ilyen szarvashibát. Sehhol máshol nem lehetett akkora élvezettel lubikolni a magunk keltette káros hullámban, mint a Golgotha lábainál fekvő városban. Három család perlekedik az irányításáért: az egyik alkoholban utazik, a másik fegyverben, a harmadik kábítószerben. Kedvünk szerint (pont az ilyenek miatt szerepjá-

ték a szerepjáték) dolgozhatunk mindhárom maffiózóknak, de akár el is foglalhatjuk helyünket valamelyik familia megbecsült tagjaként.

A legszeniálisabb húzásom, azt hiszem, az volt, amikor betegségét kihasználva eltakarítottam az útból a leghatalmasabb vezetőt, ágyba vittem a feleségét, majd a lányát is. A kettőt egyszerre nem lehetett, valahol azért meg kellett húzniuk a határt a fejlesztőknek.

Ugyanezen a büntanyán adott a lehetőség a játékos számára, hogy karakterét Dél-Kalifornia nehézsúlyú bokszbajnokának kiáltassa ki, ehhez csupán fél tucat kétajtós barokkszekrény kinézetű atlétán kell átverekednie magát. Az utolsó lórúgásszerű parasztlengő és emberfeletti állóképessége kifogott rajtam, de csalással (fémbetétes bokszkesztyű) sikerült végül felülkerekednem rajta. Ezek után ahányszor csak az egész arcot eltakaró sisak nélkül jelentem meg a város utcáin, mindenki bajnokként üdvözölt. Na nem mindenki, hiszen akadtak páran, akik inkább a Sir Lance-a-lot nevet skandálták. Igen, kétértelmű, és igen, pontosan azért.

Talán még nem említettem, de New Reno válik a harmadik világégés utáni felnőtt filmipar fellegvárává. Megfelelő testi adottságok birtokában (esetleg doppinggal megtámogatva) a 18-as karikával ellátott filmek sztárjává válhat az ember, ha jól teljesít a

NEMESACÉL ÉS BÁDOG

A *Brotherhood of Steel* olyannyira kihagyhatatlan részévé vált a *Fallout* kánonnak, hogy két játékot is alapozott rá az Interplay. Az egyiket még volt miért szeretni, de a másik...



MEGFELELŐ TESTI ADOTTSÁGOK BIRTOKÁBAN (ESETLEG DOPPINGGAL MEGTÁMOGATVA) A 18-AS KARIKÁVAL ELLÁTOTT FILMEK SZTÁRJÁVÁ VÁLHAT AZ EMBER, HA JÓL TELJESÍT A CASTINGON



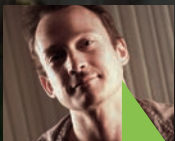
FALLOUT TACTICS (2001)

A Micro Forté játéka a *Jagged Alliance* és a *Fallout*ok szerelemgyerekének bizonyult állítható (körökre osztott, valósidejű vagy szimultán) harccal, nem csak emberi besorozható újoncokkal, közlekedésben és harcban is hasznos járművekkel. A szabadon bejárható világ és a párbeszéd hiánya ellenére is szerették a játékosok, a sajtó nemkülönben.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL (2004)

Az első próbálkozás, amely arra irányult, hogy konzolokon (Xbox, PS2) is felfuttassák a *Fallout* nevet. Lineáris történet, ronda grafika, három választható karakter és lebutított fejlődési rendszer. Nem csoda, hogy megbukott.



HA TE MONDOD

Chris Avellone író-dizáner, Black Isle Studios (ma Obsidian Entertainment): „Amikor Ron Perlman megtudta, hogy milyen szöveget kell felolvasni a történet végén, megfennegetett, hogy megöli engem, megöli a családomat és a kutyámat is. Pedig nincs is kutyám.”

castingon. A rostán kieső karaktereknek csak a fluffer pozíciója marad. Nem vagyok hajlandó leírni, hogy nekik mi a szerepük a forgatás alatt, akit érdekel, az nézzen utána, de aztán ne mondja, hogy nem figyelmeztettem.

ORSZÁGÚTI HARCOS

Aki látta a *Mad Max* filmeket vagy találkozott Ian Livingstone (Az országút harcosa) és Joe Dever (Kaliforniai viszsaszámlálás) lapozgató könyveivel, annak óhatatlanul hiányérzete támadt a *Fallout* első része közben. Ráéreztek erre a fejlesztők is, s betették a folytasba a kitalált márkájú, ezüstszürkére kopott Highwayman benzinfalót. Harcolni ugyan nem lehet vele, de az utazást meggyorsítja a jóval nagyobb térképen, ráadásul csomagtartójában elfér mindaz, amit csapatunk már nem bírt volna magával cipelni. Benzin he-

lyett fegyvereket is tápláló energiacellákkal kell ellátnunk a jószágot, és már feszíthetünk is büszkén a volán mögött.

Kár, hogy a kiadó által diktált rohamtempó rányomja a bélyegét erre a játékelemre, így végül több fejfájást okoz, mint örömet. Nem hiszem, hogy bárki jobb kedvre derülne, ha azt tapasztalna egy idő után, hogy a város határán leparkolt járgánya szőrén-szálán eltűnt, vagy épp ott van az, csak a csomagtartót leszámítva semmi sem látszik belőle, és így rá sem lehet kattintani az egérrel. Még több patch után sem működött tökéletesen a dolog, de egy korábbi játékmentés visszatöltése általában megoldotta a problémát.

ISTEN ÁLDJA AMERIKÁT

Egyszerűen nem lehet nem rajongani az ötletért, hogy a történet főgonosza

maga az Egyesült Államok elnöke, az atomcsapást túlélő kormányhivatalnokok és az őket szolgáló katonák leszármazottaiából verbuválódott Enclave vezetője, a tiszta vérű, sugárzástól mentes ember, aki mindenkinél fejlettebb hadsereggel rendelkezik. Erőpáncélok, energiafegyverek, helikopterrel emlékeztető vertibirdök: ezekkel még a *Brotherhood of Steel*, az Új-Kaliforniai Köztársaság és a modern Vault City sem tudja felvenni a harcot.

Nekünk viszont sikerült az előbb említett frakciók és számos kisebb település támogatását élvezve egy szedett-vedett csapat élén (a legnagyobb szívfájdalmat az okozta, hogy nem vihetünk mindenkit magunkkal). Már az emberek sem átlagosak: John Cassidy egy öregedő, szívbeteg lövész, Sulik egy rabszolgavadászokat üldöző törzsi harcos, aki rendszeresen konzul-

tál nagyapja csontjával, amit az orrában hord. A pocakos Vic ügyes szereplő, aki azért szomorkodik, mert a lánya már nem szereti. A negyedik emberünk Myron, egy zseniális tizenéves kémikus, ő a valaha létezett legaddiktívabb kábítószer feltalálója.

Hozzájuk csapódik még a Skynet harci robot, egy K-9 robotkutya, valamint az első részből megismert eb, Dogmeat. A sort három mutáns zárja: egy megközelítőleg kétszáz éves ghouln orvos (Lenny), egy szintén a második évszázadát taposó szupermutáns katona (Marcus), végül pedig a külsejét szerzetesi csuhával elfedő Goris, aki valójában egy beszélő és gondolkodni képes óriásgyík, egy deathclaw. A *Fallout 2* nagyobb, hosszabb, merészebb és örültebb, mint elődje, pontosan olyan, amilyennek egy folytatásnak lennie kell.

Chavalier

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Ezeket tényleg mi írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

Van egy sötét raktár valahol lent, a parkolók szintjén, ahová néha lejárunk régi idők letűnt emlékeit kutatni. Ez amolyan házi régészeti munka, csak nincs hozzá karimás kalap meg korbács, viszont az ember képes órákra belefeledkezni a régi GameStar újságok lapozgatásába a fémpolcok közti dobozokon ülve, poros levegőben izgalomtól szuszogva. A nosztalgia ugyanis a mi korunkban már megengedett, jókat lehet röhögni, fanyalogni, elismerően csetinteni, képzeletbeli pacsit osztani múltbéli mondatainkra reagálva.

Szóval amolyan házilag tenyésztett Peterdi Pálként vágunk bele ebben a hónapban is a régi legendák kutatásába, vagyis ismét megmutatjuk, miket is írtunk egy éve, öt éve, tíz éve. Velünk kacagni, sóhajtozva nosztalgiázní ér.



ez volt 10 éve

$e=2,79$

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

itt vagyunk most

$$e=\cos x + tgy$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr - dx^2$$

Idézet: **Gyu**



„Egy igazi libafos színkeveréket kerestünk, s sikerült! S mindehhez még a nyomda limitált színnyomatási lehetőségei is hozzájárultak. Hallelujá! Hogy latinul fejezzem ki magam ismét: non teneas aurum totum quod splendet ut aurum, azaz nem minden arany, ami fénylik, tehát igazán ez sem ilyen randa, mint amilyenek látszik.”

Gyu elegánsan szereli a dizájon megütközött olvasót, aki az adott rovat színvilágát kifogásolta. Érezhető némi Bóhm bácsis felhang az egészben - manapság hol van már a lakótelepen ily körmönfont bölcsesség?

Idézet: **ZeroCool - Mélyvíz, processzorhűtők tesztje**



„Itt a nyár, a lányok bikiniben fekszenek a Balaton-parton, elő/le kerülnek a miniszoknyák. De nem csak ezekről a tünetekről lehet felismerni, hogy beköszöntött a nyári szezon: ilyenkor van az is, amikor processzorunk hőmérséklete az egekbe kúszik, egyre gyakoribbak a fagyások - és nem csak a karalábéföldeken.”

A fagyott karalábéföldek víziója minden valamirevaló hardverest rendszeresen gyötör álmában a mai napig is. Mr. Láb is gyakran becézget egy USB-melegítőn heverő vadkáposztát - most már értjük, hogy miért.

Idézet: **Szittyó - Delta Force Task Dagger teszt**



„A programozók ezt a bevetést teljesen magabiztosan elbukták. Remélem egy restart után a tényleges negyedik vagy akár az ötödik résznek sikerül visszaemelnie a Delta Force sorozatot méltó helyére.”

Chuck Norris idejében volt méltó helyén a Delta Force. Maradjunk ennyiben.

Idézet: **Csonti - Heroes IV magyar verzió tesztje**



„A magyar verzió egy dekával sem jelent kisebb élményt az eredetinel. Sőt, zord zivemet kellemesen melengette, amikor a település, ahová belovagoltam nem a (számomra) jellegtelen Blackbird nevet viselte, hanem Feketerigónak hívták.”

Az örök vita: vajon a városok, fajok, esetleg szereplők nevét érdemes-e, le kell-e fordítani a honosítás során. A Heroes IV esetében érdemes volt próbálkozni ezzel, egyébként pedig egy jó fordító valóban képes arra, hogy ne bőgjük el magunkat a magyar megfelelők láttán.

10 ÉVE



$$e=mx^2$$

$$p=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5
ÉVE

Idézet: Gyu



„Már gyermekkorom óta sejtettem, hogy a krumplinak több szerepe van az életben, minthogy megpuccoljuk, kisüssük és megegyük.”

Gyu bámulatos felfedezése természetesen nem egy holland bölcész szétesett megállapítása hajnali háromkor a házbüli konyhai részlegében, pusztán az *Icwind Dale* című játék kapcsán felmerülő egyik rejtély problémája kapcsán felvetett életbölcesség. Teljesen igaza van amúgy.

Idézet: Ender, Újdonságok szerkesztői jegyzet

„Nem jelentették be sem a *Diablo 3*-at, sem a *StarCraft MMO*-t. (*nyád mocs*k roh*dt sz*mét g*ik!*)

Az új *WoW* kiegészítő kapcsán Ender megoldoztatta a cenzort, szerencsére egyébként mindig mosolygott, és sztoikus nyugalommal viselte az életét nyomorító játékipar botlásait. Az egyes-, illetve többes szám egyeztetését is sikerrel végzi a mai napig is.

Idézet: ZeroCool - Need for Speed: ProStreet előzetes

„Újszerű érzés volt egy messze realiztikusabb *NFS*-sel játszani, mint eddig. Mind grafikailag, mind fizikájában megváltozott, felfrissült a sorozat.”

Azóta lett csak igazán friss egy másfél órás *The Rurnal*, meg egy modernre klónozott *Most Wanted*dal. Jövőre is biztos friss lesz majd.

Idézet: Ashe - World in Conflict teszt

Ilyen remek engine-nel, szinte korlátlan lehetőségekkel, na meg a zseniális *Larry Bond* segítségével könnyedén lehetett volna egy olyan kampányt összerakni, amely felveheti a versenyt akár a *Warcraft III*-mal is. Mivel ezt a ziccert itt most kihagyták, azt hiszem, a programból nem lesz évek múlva is tömegek által játszott legenda.

A kolléga nem tévedett, a konzolosok például már nem kapták meg, de azért a *World in Conflict* bezsebelt néhány díjat, 90% körül végzett a legtöbb teszten, és még egy *Soviet Assault* című kiegészítőt is hozott. Érdemes mindenképpen kipróbálni, ha lemaradtatok volna róla annak idején.

Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

„Nagyon sok értékes visszajelzést gyűjtöttünk össze, azokat alaposan átbeszéltük, megvitatottuk, összevessztünk, székeket dobáltunk, kibékültünk, grafikusok csináltak valami egészen mást, összevessztünk, rájöttünk, hogy azok sem voltak rosszak (de ezt nyilván nem mondtuk el nekik), megsértődtek, kibékültünk.”

Ez korrekt és hiteles históriája a tavaly ősszel bekövetkezett dizájnáltásnak, aminek köszönhetően a GameStar most ismét egy szebbik arcát mutatja. Sok vér és könny folyt érte, becsüljétek hát meg.

Idézet: Chavaller - Brothers in Arms Furlous 4 előzetes

„Elsőre nem is rossz, de azért bízunk benne, hogy a Gearbox tartogat még néhány meglepetést, és nem lőtte el az összes puskaporát egyetlen pályán.”

A helyzet az, hogy ellőtte. A Ubisoft csúsztatta is a projektet; legutóbb idén júliusban fogadtak a további fejlesztéseket illetően, miszerint nagyon klafa lesz, teljesen átszabnak mindent, majd jövőre valami... Írtunk négy oldalt kukába, köszi.

Idézet: Mayer - Guild Wars 2 előzetes

„A *Guild Wars 2* gyakorlatilag a túlzott ötlethalom eredménye.”

Az istenek legyenek kegyesek a fejlesztőkkel ezért.

Idézet: Disorder - Mélyvíz hírek

„Reméljük, hamarosan olyan új megoldásokkal rukkolnak elő a mérnökök, amely jóval hétköznapibbá teheti az elmúlt évek egyik legjobban hype-olt jelenségét, a 3D-t.”

Tényleg, kedves tavaly emlegetett mérnökök, ezzel azóta mi lett? Mert mi nem érezzük az érdemi változást.

1
ÉVE





Ez volt ám a mulatság!

GAMESTAR TÁBOR 2012



AKIKNEK MINDENKÉPPEN MEGÉRTE

Ahogy az minden évben lenni szokott, táborozóink nem mentek haza üres kézzel, hiszen támogatóinknak köszönhetően számos értékes nyere-ménnyel gazdagodhattak a legügyesebbek és/vagy legszerencsésebbek. Idén például szerepelt a kínálatban a Gigabyte részéről egy Nvidia GeForce GTX 560 Ti, melynek nyertese akár le is fotózhatta az új szerzeményt, hiszen egyúttal egy BENQ fényképezőgép is ütötte a markát. Nem görbült azonban a szájuk a CM Storm Trooper ház, valamint az FSP Aurum 500 Gold táp nyerteseinek sem, mint ahogy az Avermedia ajándékai is jó helyre léltek a táborozóknál.

EGY ÉVBEN KÉT NAGYSZERŰ ÜNNEP VAN, MÉGPEDIG A KÁRÁCSYON ÉS AZ IMMÁR IGEN KOMOLY HAGYOMÁNYOKRA VISZSZATEKINTŐ GAMESTAR TÁBOR.

Mi, szerkesztők is mindig egyre türelmetlenebbül várjuk, hogy vajon kik lesznek az új arcok, és hogy találkozunk a veteránokkal, akik nélkül nem tábor a tábor. Idén sem volt ez másként, eltekintve attól, hogy rutinos visszajáró vendégeink közül ezúttal többen nem tudtak eljönni, ám hiányukat a jelentős létszámban jelenlévő újoncok pótolták. Ez pontosan azért volt jó, mert így egészen másfajta, ám ugyanolyan szép és emlékezetes napokat élhettünk át, mint korábban.

HÉT NAP A VILÁG

Jelentős különbségként az idei és a korábbi táborok között, mivel Judit anyaságra adta a fejét, Mocsy volt a táborvezető. Nem szeretnénk megbántani, de még szemüveg nélkül és teljes mellbelsővel is jócskán elmaradt a Judit-féle látvány mögött. De azért szerettük... Egyébként a helyszín a szokásos volt, azaz a Velencei-tó partján lévő Ifi Szálló, hamar otthon éreztük hát magunkat. A nulladik nap a szokásos pakolással telt:

előkészítettük a termet, beuccoltuk masináinkat, melyeket ezúttal a BENQ által erre a rendezvényre felajánlott monitorokra csatlakoztathattunk. Ez most nem a szokásos nyelvcsapások egyike, valóban remek szerkezetekről beszélünk, amiket nem kicsit sajnáltunk visszaadni. Vasárnap délelőtt kezdtek érkezni a táborozók, délutánra pedig megtelt a terem, olyannyira, hogy még plusz asztalokat is kellett hoznunk, így estére mindenki nyomhatta, amit csak akart. Innentől kezdve egy hét állt rendelkezésre, hogy a táborozók kiélhessék egész évben elnyomott LAN-os frusztrációikat, és új barátokat szerezzenek, akik aztán az év hátralévő részében folyamatosan hiányozhatnak majd.

A napok gyorsan szaladtak, közben számos versenyt rendeztünk, melyeknek koordinálásában Paca oroszlanrészlet vállalt, amiért minden elismerés megilleti őt, tapsoljuk meg! A legkülönbözőbb típusú megmérettetésekben tehetők magukat próbára a versenyzők, így akár *FIFA 12*-ben, *Ghost Recon: Future Soldier*-ben (apróbb problémákkal) vagy *Gran Turismo*-ban nevezhettek, de természetesen most csak a teljesség igénye nélkül említettünk címeteket.

Olyan játék is akadt, amit a táborozók maguk szerveztek, ilyen volt az *NBA 2K12* – a döntőben a két versenyző véletlenül egyazon csapatba tette magát, de ezt nem vették észre, és így nyomták végig a mérkőzést. Igen, jogos a kacaj...

A GÉPTERMEN TÚLI ÉLET

Jellemző reakció egy ilyen táborot illetően, hogy a résztvevőket azonnal lekoc-kázzák, holott ez egyáltalán nem helytálló kijelentés, hiszen a srácok jelentős része igazából semmivel nem nyomogatta többet a gépét, mint egy játékot kedvelő fiatal egy átlagos hétfőgén. A megfelelő életkort elért résztvevők körében pedig már naplemente előtt szokás volt kiülni a teraszra, és laza, kötetlen beszélgetésbe kezdve, néhány alkoholmentes sört, bort, pálinkát, rumot és abszintot legurítva várni az éjfélt, majd a hajnalt. Nyugodt ritmusunkat azonban kibillentette a helyéről a lányok megérkezése, akik miatt kisebbfajta káosz uralkodott el. Persze nem azért, mintha a srácoknak fogalmuk se lett volna a teendőről, hanem, mert a hölgyek mellett urak is érkeztek, akiket kénytelenek



A CSAPAT ÉS A 21 GUNS

A Gigabyte ezúttal nemcsak hazai csapatát küldte el hozzánk, hanem tajvani kollégáikat is elhozták, akik folyamatosan mosolyogtak. A messziről jött vendégek először a teraszon beszélgettek a táborozókkal és velünk, majd lelkesen belevetették magukat a *Rock Band*-be, így kialakult egy remek csapat, melyet a Gigabyte külföldi és hazai arcai, a GS szerkesztői, valamint a táborozók alkottak. Természetes, hogy innentől kezdve nem volt megállás és ellenfél sem. A hangulat tehát adott volt, hogy még aznap este megtekintsük a világ legjobb fekvő billentyűsét, és megválasszuk az idei tábor nótájának a Green Day 21 Guns című dalát.



Megpróbáltuk minden jóval elhalmozni a táborozókat



A feldühödött tömegek a menekülő szerkesztők után kiabálnak



” OLYAN SZÁLLÓIGÉK SZÜLETTEK, MINT HOGY „GÓLJAIDDAL MEGÖLÖD A JÁTÉKOT”

HELP?



voltunk kipenderíteni a szobákból, még mielőtt jelentős lootolásba kezdtek volna. Ezt követően rendeződtek az erőviszonyok, és innentől a lányok mindennapos vendégek voltak a gépteremben és táborozóink napjaiban. Mocsy azonban le is csapott rájuk, és mindegyiküket Gigabyte pólóba öltöztette, hogy ne csak lapos férfimellkasokon feszüljön a sárga felirat.

DERÉK KOLLÉGÁINK DICSŐITŐ ÉNEKE

Nem lenne tisztességes, ha nem említenénk meg a táborban megjelent kollégák érdemeit. Pacát már említettük, ő nagyon odatette magát szervezésben (és hozott egy tálca sört is), Szonja a lelki segélyszolgálat szerepét játszotta, Gyu a szokásos empátiájával és kedvességével operált, Chavalier remekül nyomta a FIFA 12-t, *Nightwolf* pedig... nos, ő is ott volt velünk egy kicsit. Ne feledkezzünk meg EndreManról, aki kamerájával betolakodott az életünkbe, hogy majd kompromittáló képekkel zsaroljon bennünket a következő táborig tartó hosszú hónapok alatt, illetve Sophiasórról sem – bájos kollégánknak teljesen elvárásolta a táborozókat. Velünk tartott még Mazur, ki a

Max Payne hasonmásverseny győzteseként beszélgetett a résztvevőkkel, HP pedig sokak példaképévé vált, amikor kegyelmet nem ismerve nyomkodta a gombokat a gitáron.

A végére hagytam Hunter kollégát – a táborban ismertem meg, korábban nem nagyon találkoztunk. Azt kell mondanom, hogy a leghasznosabb ember ő volt, akit egy ilyen tábor kitermelhet magából: serényen írta az összefoglalókat, meg az olyan cikkeket, melyekhez nekünk már nem volt erőnk, egyébként pedig két hét alatt profi dobost lehetne képezni belőle (istenem, úgy beírnám ide a bizonyos mondást, de nem lehet). Zárószóként pedig emeljük ki Mocsyt, aki csendes kitartással koordinálta a dolgokat, ráadásul mindezt úgy, hogy közben ásványvizet kortyolgatott. Gratulálunk, Mocsy!

NEVETNI A VESZTESNEK IS SZABAD

A régebben ismert sporthumor-antológia címe nem azt jelenti, hogy az idei tábornak bárki is a vesztese lenne, hiszen remélhetőleg mindenki olyan pozitív élményekkel tért haza, melyeket soha nem felejt el. Egyedül az idővel szemben va-

gyunk vesztesek, mely az egy hetet olyan gyorsan pörgette le, hogy szinte észre sem vettük, és máris csomagolhatunk, míg a következő táborig hátralévő egy évet átkozottul lassan fogja. Csendes szomorúsággal a szívünkben pakolászunk cuccainkat az autókba, majd hazaérve napokig csak lézengtünk megszokott otthoni környezetünkben, megpróbálva visszaszokni a hétköznapi valóságába. A sok új ismerős, a rengeteg poén és közösen áténekel *Rock Band* nóta, a tucatnyi szállóigévé lett mondat és a baráttá vált fiatalok ezt a tábor is örökre emlékeztetünkbe vették. Mindig jó látni, ha közös érdeklődési körrel rendelkező emberkék összegyűlnek és jól szórakoznak, miközben mi, akik többnyire egy kicsit meghaladjuk a táborozók átlagéletkorát, felfedezzük bennük a 10-15-20 évvel korábbi önmagunkat. Éppen ezért nézzetek el nekünk, ha valaki mellett némelyikünk kicsit jobban leragadt, hiszen ettől függetlenül mindenkit kivétel nélkül megszerettünk, és bízunk benne, hogy jövőre ismét mindnyájatokkal találkozhatunk, hogy aztán persze újra a következő táborot várhassuk... Viszlát jövőre!



Gyu előadása arról, hogyan aludjunk el Tetris közben



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Andrzej Sapkowski: Vaják

A végzet kardja

NEM ÍGÉRGETETT FELELŐTLENÜL A PLAYON, A THE WITCHER-JÁTÉKOK FORGALMAZÓJA ÉS A VAJÁK-KÖNYVEK KIADÓJA (igen, witcher-vaják, vaják-witcher, aki még nem tudott túllépni ezen, tegye meg most), amikor tavaly *Az utolsó kívánság* kötet gerincére finom utalásféleképpen egy római egyest biggyesztett: megérkezett hát a második kötet is, *A végzet kardja*.

Hasonlóan az elsőhöz, ez is lazán (most azért valamivel szorosabban) egymáshoz kapcsolódó novellákat tartalmaz, úgyhogy ha valakinek éppenséggel arra szóttyan kedve, akár át is ugorhatja az első könyvet, és most is bekapcsolódhat Ríviai Geralt, a családjától elszakítva kiskorától szörnyvadásznak nevelt, félelem és meg nem értés miatt a társadalom szélére sodródott vaják kalandjaiba. Ettől függetlenül azért kár kihagyni az első kötetet, már csak azért is, mert... jó.

SZÖRNYET HALLOK?!

Ezzel az első két könyvvel azonban le is van tudva a bemelegítés, a harmadik kötet, a 2013 első negyedében várható *Tündevér* már nem novellafűzér, hanem regény lesz. De ne haladjunk ilyen kikimóra-tempóban, elvégre még a második kötetnél járunk, örüljünk egyelőre ennek. És hogy miért is van okunk örülni?

DE HOVÁ TŰNT SAPKOWSKI?

Bár Sapkowski neve számunkra a *The Witcher* (vagy most már *A vaják*) sorozattal nőtt össze, ő 1999 óta nem különösebben foglalkozott Ríviai Geralttal. Írt egy fantasy elemekkel enyhén fűszerezett, de inkább történelmi trilógiát a huszita háborúk idejéből, majd új (de nem kevésbé véres) vizekre merészkedett, egészen a nyolcvanas évekbe, az afganisztáni háborúig. Őt *Vaják* regény mindenesetre még vár rá, hogy magyarul is megjelenjen, és ha Sapkowski néhány hónapja nem csak viccből hintette el a dolgot, akkor mire végünk velük, érkezhethet a folytatás is...

Például azért, mert George R. R. Martin elképesztően sikeres regényfolyama, *A tűz és jég dala* előtt igazából csak Tolkien könyvei voltak képesek valóban széles tömegekhez eljuttatni a fantasy műfajt – legalábbis itthon. Tolkien továbbra is a saját ligájában játszik, Martin mellé viszont Sapkowski bátran odaállítható (persze több, kiváló fantasyszerzővel együtt), ha pedig minden jól alakul, a mostanában a low fantasy vonalra rázigatott közönség talán felkapja ezt is. (Ez afféle kozmikus igazságszolgáltatásnak is megtenné, ha már egyszer hiába Sapkowski könyvei készültek el hamarabb, hozzánk mégis csak később jutnak el.) (Különb is, legalább eljutnak.) A közönségsikert egyébként igazán megérdemelné nálunk is, nem csak Lengyelországban, ahol már-már nemzeti hős, mert ahogy az az első kötetben is látszott, Sapkowski sem kevésbé mestere az egyedi atmoszféra megteremtésének, a cselekmény gombolyításának, illetve a szellemes és bravúros párbeszédnek.

A VÉGZET ÉS KARD DALA

Sapkowski vagy Martin?! Martin vagy Sapkowski?! Nehogy bárki is komolyan vegye, teljesen felesleges kényszeresen párba állítani kettejüket vagy méricskélteni, hogy melyikük a jobb, az eredetibb, melyiknek hosszabb a szakálla. Mindössze annyi lenne itt a lényeg, hogy ha valakinek tetszik *A tűz és jég dala*, az nyugodt szívvel vesse rá magát a *Vaják*-könyvekre, nem fog bennük csalódnia – és ismerve a Martin-regények színvonalát, illetve a körülöttük zajló hisztériát, talán már ez is jelent egyfajta garanciát. Még valami: ahogy az első rész esetében, úgy most is bőven jár az elismerés Szathmáry-Kellermann Viktóriának a fordításért, mert ugyan nyilván hozott alapanyagból dolgozott – a fordítás már csak ilyen –, de a beszélő nevek szellemes magyarításaitól kezdve a tökéletesen gördülékennyé csiszolt párbeszédéig ismét kiváló munkát végzett.

mazur



könyv

Megvan benne minden, ami a tökéletes fantasyhez kell – ráadásul csak rá jellemző, egyedi arányban.

5/5

Matt Forbeck & Jeff Grubb

Guild Wars– Ascalon kísértetei



Könyv

A KÜLÖNBŐZŐ FANTASYVILÁGOKBAN JÁTSZÓDÓ MEGANNYI – JÓ ESETBEN ÉLVEZHETŐ – kaland elolvasása és a fantázia segítségével történő átélése után kissé kiégve fogtam bele az *Ascalon kísértetei* című, a *Guild Wars* világában játszódó könyvbe. Lehetséges, hogy ha nem egy hónap múlva indulunk rohamra a *Guild Wars 2* világába, kihagytam volna a lehetőséget. Szerencsére nagyon kellemesen csalódtam, ez a történet jelentősen túlteljesítette előzetes elvárásaimat.

A főhős egy Dougal nevű tolvaj... Már-mint elnézést, szerencsevadász, aki természetesen kalandjaink elején, amikor Asura megbízásának eleget téve egy értékes és mágikus tárgyat keresgél az Istenség-fok alatti kriptákban, még nem sejti, hogy képességeit rövidesen a Kán Úr Karma elnevezésű ősi Charr eréklye megtalálására akarják felhasználni.

A múltban Adelbern király szörnyű árat fizetve tanulta meg, hogy néha egy háborúban olyanokká válhatunk, mint leggyűlöltebb ellenfelünk. Mikor olyan fegyvert vet be, ami által ellenségein kívül saját népét is legyilkolja, a következő évszázadokra meghatározzák Ascalon történelmét. Jenahh királynő

Charrokkal kötött egyezménye aláírásának útjában már csak az említett Kán Úr Karma megtalálása áll. Dougal vállán tehát ezúttal nemcsak saját „kísértetei”, hanem egy egész birodalom sorsa nyugszik. A könyvben lévő karakterek, tekintve akár a Sylvari Nekromanta hölgyet, Killeent vagy a gölemmániás Asurát, Claggot, rendkívül színesek, egyediek és még a gonoszabbak is szerethetők, emlékeztetnek. Az írók rendkívüli érzékkel tudták megjeleníteni a képzeletünkben még a legkisebb mellékszereplőket vagy helyszíneket is.

A szavakkal játszva – nem túlzok – sokszor még a hőmérsékletre tett utalások is kézzel tapinthatóknak tűntek, és ebben a kitűnő fordításnak is elévülhetetlen érdemei vannak. A könyv azoknak, akik egy hónap múlva, hozzám hasonlóan, kalandra indulnak a *Guild Wars* univerzumba, fokozottan ajánlott, hisz rendkívül hangulatos beszippant minket ebbe a fantasztikus birodalomba, úgy, hogy a játék kezdetéig nem szeretnénk már elmenni onnan. Aki pedig csak szimplán egy eddig ismeretlen világban játszódó, jó fantasy kötetre vágyik, szintén nem bánja meg, ha végigpörgeti ezt a történetet.

EndreMan

Rendkívül színesen megírt, szerethető történet a *Guild Wars* játék világában.

4,5/5

Ursula K. Le Guin

A rege



Könyv

A HUGO- ÉS NEBULA-DÍJAS ÍRÓNÓ MÁR A NYOLCVANAS ÉVEIT TAPOSSA, de legnagyobb örömeinkre még mindig aktív. Neve elválaszthatatlanul egybeforr a fantasy és sci-fi irodalommal Föld-tenger sorozatának és Haini ciklusának köszönhetően. A rege utóbbi záródarabjaként fogható fel, hiszen Le Guin az ezredfordulót követően már nem tért vissza a különféle emberi civilizációk találkozásának következményeit taglaló motívumhoz.

Talán szerencsésebb választás lett volna a hétköznapi ciklus ötödikként megírt, ám kronológiailag mégiscsak első darabjával, A kismizetekkel kezdeni az író munkásságának bemutatását, ám A rege is kiválóan alkalmas arra, hogy beleszeressünk lírai előadómódjába. Aki akcióra vágyik, a távoli jövő pusztító fegyvereire, emberek és földönkívüli civilizációk közötti háborúra, annak máshol érdemes keresgélnie. Történetünk főszereplője az angol-indiai családból származó Szatí, egy harmincas éveiben járó nő, aki több mint fél évszázada otthagya a Terrát, hogy az Ekumen (emberi civilizációk laza szövetsége) követe legyen

az Aka bolygón. Le Guin világában a technológia jóval fejlettebb ugyan a mainál, de nem lehetséges a fénysebességnél gyorsabb utazás, ami magyarázat arra, hogy Szatí miért fiatalabb annál, mint ahány esztendő eltelt a Földön távozása óta.

Az Akán pontosan azzal szembesül, ami elől otthonról menekült: a tolerancia szinte teljes hiányával, a biraként vezérelt termelők és fogyasztók társadalmával, egy civilizációval, amely mindenben igyekszik majmolni a Terrát, lemásolni és felhasználni az Ekumentől kapott technológiát és tüzvel-vassal kiirtani saját történelmét. Pedig hetven évvel korábban, mielőtt az első űrhajó megérkezett volna, még hatalmas könyvtárak emelkedtek a városokban, és mazok (pap, oktató és bölcs keveréke) regéltek mindenről a legjelentéktelenebbnek tűnő apróságoktól a sorsfordító eseményekig. Ahhoz azonban, hogy Szatí megismerje Aka történelmét, és kiderítse, hogyan válhatott ott valóra Mao és felesége kulturális forradalommal kísért rémálma, előbb saját múltjával kell szembenéznie.

Chavalier

Egy történet, amit muszáj elregélni, egy történet, ami velünk már megesset és újra megesshet.

5/5

Bosszúállók



DVD

A JÓL ISMERT HŐSÖK, VAS-EMBER, HULK, THOR ÉS AMERIKA KAPITÁNY MOST ELŐSZÖR FOGNAK ÖSSZE.

Elképesztően látványos történetük főszerepeit Robert Downey Jr., Scarlett Johansson és Samuel L. Jackson játssza, a rendezést Joss Whedon vállalta.

Egy nap váratlan ellenség tűnik fel, aki az egész föld létét fenyegeti. Nick Fury, a nemzetközi békefenntartó ügynökség, a S.H.I.E.L.D. vezetője rádöbben, hogy a katasztrófától csupán egy nem mindennapi csapat tudná megmenteni világot – és nekilát a szuperhősök toborzásának...

Hihetetlen módon Joss Whedon szinte időutazóként belelátott agyunk legrejtettebb zugába, és felismerte azt, hogy a szemképráztató és gigászi bevételket termelő látványvilág és effektorgia mellett (félreértés ne essék, szükség van erre is) meg kell ismertetni a nagyérdeművel a karakterek valóját. Hiszen gondoljunk csak bele: mindegyik szuperhős valamilyen dráma folytán vált azzá, aki, és az életükben drasztiku-

san bekövetkezett változás okozta erejük forrását.

A Bosszúállók esetében a rendező a történetmesélés mellett igyekezett megtalálni az arany középutat a dráma és a humor között, amelyet a majd két és fél óras játékidő alatt egyszer sem éreztem szélsőségesnek. A feszültségkeltés épp olyan hatásos volt, mint a megfelelő momentumokban enyhülést hozó humorlabdacskok alkalmazása, amelyben az előzetesekből egyértelműen kiszűrve Tony Stark, alias Vasember járt az élen. Ha szorul a hurok, és egyre veszélyesebbé válik a helyzet, első számú milliárdos playboyunk váratlanul feloldja a feszültséget egy-egy könnyfakasztó geggel, de meglepő módon Hulk sem csak dühből tör-zúz. A cselekmény folyamatos, egyetlen percet sem érzünk elhanyagolhatóknak, minden jelenetnek megvan az oka és okozata, amelyet ha abban a percben nem is, de a későbbiek során megértünk. A Bosszúállók 3D Blu-ray, Blu-ray és DVD formátumon augusztus 29-én jelenik meg.

Szada

Ha van olyan film, amelyben az ember nem számolhatja, hogy mire ment el a meglehetősen magas büdzsé, akkor az a Bosszúállók.

4,5/5

A nyár legszexibb világrekordja számokban és képekben

A NYÁR LEGSEXBIBB VILÁGREKORDJA SZÁMOKBAN:

409 együtt tusoló fesztiváló, több mint 12 liter AXE tusfürdő és 12 locsolófejből alázduló víz egy 150 négyzetméteres, gigantikus zuhanyzóban. Majka kézjelére indult a bulitusulás Tokajban, a Borsodi Hegyalja Fesztiválon, ahol több száz fesztiváló lány és fiú mosta egymás hátát, hogy megdöntsék az együtt tusolás tavalyi, mauritiusi világrekordját. Az előző, 232 fővel felállított rekordra 177-et vertek rá a fi-

atalok. A Magyarországon korábban nem látott rekordkíséret alatt a szivacshasználó technikát a még zizesen is tüzes AXE angyalok, a hangulatfokozó kaszkadőrtrükköket Piroch Gábor csapatának tagjai mutatták a zenére, bulizva rekordot döntő százaknak. A Magyar Rekordszövetség helyszínen tartózkodó képviselői hitelesítették az eredményt, és átadták az ezt igazoló oklevelet a rekorddöntésnek helyszínt adó AXE Rádió1 Party Station színpadán.



Fesztivál

Ektomorf

Black Flag

MAGYAR ZENEKARRA JÓ DOLOG BÜSZKÉNEK LENNI, FŐLEG HA NEMZETKÖZILEG IS ELISMERT HAZAI CSAPATRÓL VAN SZÓ.

Akusztikus albumuk után újra egy igazi, klasszikus Ektomorf lemez érkezik Black Flag címmel, melynek borítóját a neves német illusztrátor, Tim Eckhorst tervezte. Minden Ektomorf nagy öröme újra jön a zúda: az a rendkívül nehéz, több tonna téglával súlyú megszólalás, amely az Ektomorf sikerének kulcsa. Természetesen a dalok témái ismét hozzák a zenekarra jellemző komolyságot – beteg istenek, perverz szerelmek, magántulajdonú poklok és más egyéb, hasonlóan nem túl egyszerű témák szólnak meg a modern thrashere jellemző módon és igen magas színvonalon. Próbáltam olyan pontot keresni az albumon, amelybe beleköthetnék, de nem találtam: mind a dalok minősége, mind a megszólalás, mind a stúdiómunka kifogástalan. Persze rétegenéről van szó, de büszkék lehetünk, hogy egy

magyar zenekar ebben a stílusban a világelít része.

Gyu



Zene

A Black Flag jól szól, rettentően zúz és terheli az agyat. Bravó, srácnok!

4,5/5

Lauren Beukes

Zoo City

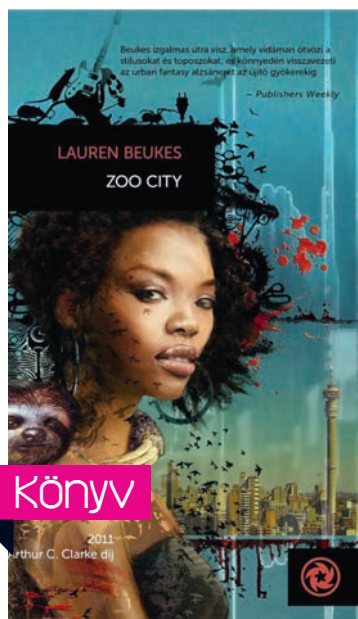
A REGÉNY ALTERNATÍV DIMENZIÓJÁBAN EGYETLEN KOMOLYABB BŰN SEM MARRAD MEGTORLATLANUL. Bíróságok helyett a természet bünteti meg azokat, akik felelősek egy másik ember haláláért. Minden bűnöshöz egy állat csatlakozik, akiről folyamatosan gondoskodni kell. Nem lehet tőlük megszabadulni, folyamatosan a közelükben kell, hogy legyenek, különben nagyon súlyos elvonási tünetek jelentkeznek. Amennyiben az állatok elpusztulnak, úgy a tulajdonosokért eljön az Őrvény, egy misztikus fekete felhő, mely másodpercek alatt darabokra szaggatja a szerencsétlent.

Az elállatosodott kitalált fiktív Zoo Cityben, a bűn városában élnek, ahol minden egyes nap küzdelem az életben maradásért. Ebben a kegyetlen világban él Zinzi December, aki a régi életében menő újságíró és drogfüggő volt, s mellesleg felelős a bátyja haláláért. Egy lajháról kell gondoskodnia, ráadásul a tartozásait is törlesztenie kell dealerének. Ő a szerzője a hírhedt nigériai leveleknek, melyek mesés gazdagsággal etetik a gazdag, de hisztérien nyugati balekokat. Lajhárja révén szert tesz egy csekély mágikus képességre, képes elveszett tárgyakat és személyeket megtalálni. Egy menő zenei producernek pont erre van szüksége, mivel a népszerű tini zenekar lánytagjának nyoma vész, s ha nem kerül elő, akkor milliókat bukik a produkciós iroda. Ez azonban csak a fedősztori, ennél sokkal sötétebb titkok lapulnak a mély-

ben. Zinzinnek mágikus képessége mellett szüksége lesz oknyomozó újságírói életéből megismert kapcsolataira, hogy pontot tegyen az ügy végére.

A végig izgalmas thriller az utolsó oldalig tartogat meglepetéseket, nem az a szokványos krimi, ahol már a második oldalon tudjuk, ki volt a gyilkos. A 2011-ben Arthur C. Clarke-díjat nyert könyvből hamarosan film is készül, érdemes lesz odafigyelni rá.

Mocsy



Könyv

Érdekes, egyedi történet egy izgalmas, fiatal írónőtől.

4,5/5

SZIN

Újabb jó fesztivál még a nyáron

IDÉN IS IGAZI NYÁRZÁRÓ ŐRÜLTETRE SZÁMÍTHATNAK A SZEGEDI IFJÚSÁGI NAPOK LÁTOGATÓI

2012. augusztus 22–26. között. Hogy a forró nyár egy valóban izzó bulival érjen véget, a napfényes város az eddig legszínesebb zenei felhozattal várja a SZIN-ezőket: Szegegre érkezik többek között a Yellowcard, az ATB, a Kosheen, a Parovoz Stelar Band és Lou Bega. Augusztus utolsó hetében az amerikai alternatív pop-punk színtér főnixmadara izzítja be a szegedi éjszakát: a SZIN 2012 egyik különleges vendége a Los Angeles-i székhelyű Yellowcard kollektíva lesz. A zenekar új, Southern Air című lemeze 2012. augusztus 14-én jelenik meg a Tengerentúlon, így a SZIN-esek az elsők között hallhatják élőben és egészen a friss, ropogós albumot.

Mi mástól lehetne még „dögösebb” egy forró este a SZIN-en, mint egy vérbeli dance-trance-pop partitól? A német DJ-producer ATB az elmúlt évek során a világ élvonalába katapultálta magát, így pontosan tudja, mitől izzik fel a mediterrán bulilifelek. Hogy milyen szettet varázsol a SZIN-en, azt még maga a DJ sem tudja – saját bevallása szerint fellépésén mindig igyekszik kapcsolatot teremteni a közönséggel, és a rajongók rezdüléseire válaszolva fűzi egymásba a zenei fonalakat.

Idén a latin pop fejedelme, Lou Bega is ellátogat a SZIN-re, hogy csapatával egy felejthetetlen estét celebráljon. A jelenleg Berlinben élő partispecialista legutóbb 2010-ben jelentkezett új lemezzel,

ám az ehhez kapcsolódó turnét csak egy évvel később kezdte meg, így egészen biztos, hogy a SZIN-en egy hangulatos színpadi és friss zenei elemekben bővelkedő bulira számíthatnak a táncoslábú fesztiválozók.

Még mindig nem késő ellátogatni a legközelebbi jegyirodába, a kényelmesek pedig akár online is megvásárolhatják SZIN-bérletüket mindössze 17 900 Ft-ért egészen augusztus 20-ig. A legfrissebb hírekről a SZIN-ezők első kézből a SZIN Facebook-oldalán, valamint a www.szin.org weboldalon értesülhetnek.

(x)



Fesztivál

HA MÉG NEM VAGY GAMESTAR ELŐFIZETŐ,

DE VAN DIÁKIGAZOLVÁNYOD, AKKOR MOST

10% KEDVEZMÉNYT ADUNK

ELŐFIZETÉSI ÁRAINKBÓL!

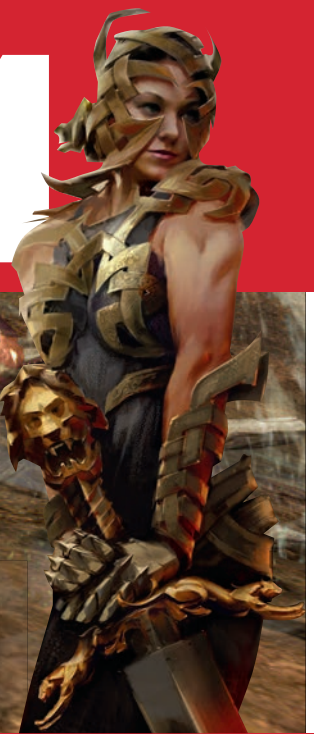
	UTCAI VÁSÁRLÁS	NORMÁL ELŐFIZETÉSI DÍJ	AKCIÓS ELŐFIZETÉS
1/4 ÉV	5 985 FT	4 920 FT	4 430 FT
1/2 ÉV	11 970 FT	9 870 FT	8 885 FT

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!

Megjelenik szeptember 21-én

KÖVRSZÁM



GUILD WARS 2

Talán az év egyik legjobban várt címe az ArenaNet által készített *Guild Wars 2*. A gyönyörű grafikával és remek sztorival rendelkező MMO rengeteg olyan újdonságot tartalmaz, amely a stílus

megújulásához vezethet – például a történet a játékos döntései értelmében alakul, amire MMO-ban még nem láthattunk példát, de a harcrendszer is jóval dinamikusabb, mint korábban. Ami

pedig részletkérdésnek tűnhet, mégis sokaknak a legfontosabb: a legtöbb MMO-val ellentétben itt nincs havidíj, úgyhogy aki egyszer belevág, az utána korlátlanul kalandozhat Tyria földjén.



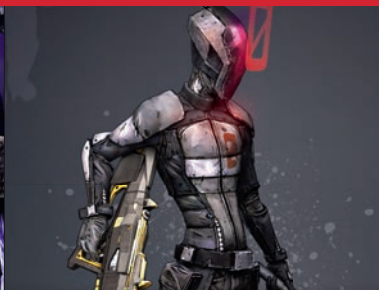
DARK SOULS

A *Dark Souls* konzolos verziói már megjelentek, most a PC-s változat következik. Ez az akció-RPG igen gondos stratégiai tervezést igényel, hiszen a harc nem csak csapkodásból áll, és nem is túl egyszerű. Nettó 60 óra játékidő azoknak, akik bírják és szeretik a frusztrációt.



DARKSIDERS 2

Furcsa helyzet áll elő a sikeres akciójáték folytatásában: az Apokalipszis legrettegettebb lovasa, a Halál felfedezi, hogy nagy bajban van a világ, és egyedül ő tudja megmenteni a Teremtést magát. A világegyetem sorsa a Halálon múlik? Nos, tényleg ekkora a baj.



BORDERLANDS 2

Minden idők egyik legélvezetesebb kooperatív élményét nyújtotta az FPS-RPG keverék első része, aminek öt évvel a története után szerzi meg Handsome Jack a Hyperion vállalatot. Feladatunk, hogy minden eszközt felhasználva lenyomjuk őt és robotseregét.



SSD VAGY SEM?

Egy ideje már azon gondolkodol, hogy vajon leporolná-e a géped egy SSD? Nos, igen. A következő számban kifejtjük, miért, és azt is, hogy itthon melyik gyártó termékét érdemes választani. Emellett több félreértést tisztázunk az SSD-kkel kapcsolatban.

TELJES JÁTÉK

ASSASSIN'S CREED

A KÖZELGŐ ASSASSIN'S CREED III KÖRÜLI FELHAJTÁST FOKOZVA EGÉSZEN KIVÁLÓ TELJES JÁTÉKKAL KÉSZÜLÜNK, RÁADÁSUL KÜLÖN DVD-N, ÍGY SZEPTEMBERI SZÁMUNKHOZ KÉT LEMEZ IS JÁR MAJD.

Ha még valaki nem vágott bele az évezrednyi történelmen átívelő, összeesküvés-elméletekkel bőven átítatott kalandba, itt az ideje elkezdeni: egy bizonyos Desmond Miles bőrébe bújva újraéljük rég halott ősei DNS-be kódolt emlékeit, mert olyan információkat tartalmaznak, amelyekre több érdekcsoport is kétségbeesetten hajt. Az első ős egy bizonyos Altaír ibn-La'Ahad, aki az 1191-es harmadik keresztes hadjárat idején küzdött a templomosok ellen a bérgyilkosok testvériségének tagjaként. De hogy pontosan mit is tudhatott Altaír, amit olyannyira akarnak tudni még a XXI. század templomosai is, az egyelőre rejtély...



AZ ŰRCSILLIÁRDOS

Milyen jól jönne egy Űrcsilliárdos! Például támogathatná Gyu – vagy ahogy az intergalaktikus személyi azonosítókártyáján szerepel, Dragon György – első regényének megjelenését. A szöveg már kész, a többi pedig csak rajtatók műlik. A regény ugyanis Magyarországon egyedülálló módon, a közösségi előfinanszírozás segítségével lesz kiadva, a külföldön elképesztően népszerű Kickstarterhez hasonló **indulj.be** oldal rendszerében. A GameStar magazin és kiadója, az IDG Hungary Kft. már csatlakozott: ha Te is részt vennél az egyedülálló projektben, látogass el a **www.gamestar.hu/urcsilliardos** oldalra, tudj meg többet, sőt, hamarosan kipróbálhatod Az Űrcsilliárdos című űrstratégiai játékot is!

RÉSZLET A REGÉNYBŐL

A fülke közben tele lett, az összes ellenőrzőfény zöldre váltott, a műszakiak is elmentek a géptől. A Rockvoid tesztűrállomása készen állt arra, hogy kilőjön az ismeretlenbe.

A gyorsulás ezúttal sokkal elviselhetőbb volt, mint máskor, a G-lötty kiválóan vezette el a hatásait. Először az állomást repültem körbe kétszer, miközben a mérnökök minden adatot ellenőriztek, majd engedélyt kaptam az ugrássorozat elkezdésére, ehhez azonban a űr polgárilag alkalmazott részétől jóval odébb kellett navigálnom. Amíg oda nem értem, túlterhelt fordulókkal szórakoztattam magam, néha fel-felnyögött a fedélzeti számítógép, én pedig alig éreztem valamit. Hiába, csodálatos ez az új technológia!

A kijelölt célterületre érve kezdtem az ugrások sorozatát, először kicsi, ezer kilométeresekkel, majd egyre növeltem a távolságot. Minden tökéletesen ment, a központ is elégedett volt, én pedig roppantul élveztem az ugrabugráló gépet egészen addig, amíg...

- Napkitörés! – hallottam. – Kiss, azonnal gyere vissza!

Pont ekkor ugrott újra a hajó, de valamit rosszul csinálhattam, mert nem a tervezett irányba, hanem a nap felé sikerült ugranom.

- Kiss, mi a francot csinálsz?! – ordított az ügyeletes mérnök a fülemben. – Azonnal gyere vissza!

- Jövök már, jövök! – válaszoltam nyugodtan és elindítottam egy újabb ugrást. Ekkor éreztem meg a napszél erejét, amely keményen megrázta a hajót. De már nem volt mit tenni, a hajtómű ugrott...

Az érkezés sima volt, az űr meglehetősen üres részén találtam magam. A fedélzeti számítógép nem tudta bemérni, hol is lehetünk, ráadásul egy konstellációt sem ismertem fel. A legnagyobb baj nem ez volt, hanem az, hogy a hajtómű persze leállt. Próbáltam újraindítani, amikor is a világ legfurcsább hibaüzeneteit kaptam, amelyeket azóta sem felejtettem el.

!!!Szálljon ki és nézze meg, valóban van-e hajtómű a gépben!!!

!!!Kérem, tegye sebességbe hajóját és nyomja le a kuplungot!!!

!!!Hajtóműhiba, elfáradtak a mókusok a mókuskerékben!!!

!!!Hé, te, ennyi idő alatt nem jöttél még rá, hogy nem tudod újraindítani a hajtóművet?!!!

!!!Ez csak egy álom – a hajtómű megy, csak te haltál meg!!!

!!!AZ ÜZEMANYAG KIFOGYOTT, VAN EGY ZACSKÓ MOGYORÓD? !!!



Szeretnéd a nevedet látni a regényben? Esetleg szereplőként, akár író-társként bekerülni a folytatásba? Vagy hogy Gyu személyesen vigye házhoz Neked a könyvet? A határ a csillagos ég! (Sőt...) AKKOR irány a **www.gamestar.hu/urcsilliardos**

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro
Securite Suite Pro
F-Secure Internet Security 2012 és Mobile Security
ESET Smart Security

BXZR6-9HDLG-GGGK8-KKG8G-KRCG5
DVFNW-HE5BK-9S484-KCK86-2FZ97
FS714947
B8FGDP

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

Panda Global Protection 2010
F-Secure Internet Security
Outpost Pro Security Suite
Eset Smart Security
AMD 12.7 Beta
Nvidia 304.79 Beta

MINIJÁTÉKOK

Paroxysm
Spooks

PLUSZ

Űrcsillárdos stratégia

HÁTTÉRKÉPEK

The Amazing Spider-Man
Lollipop Chainsaw
War of the Immortals
Diablo III
Halo 4
Blade and Soul
Assassin's Creed III

DVD-BORÍTÓ



TELJES JÁTÉK

THE PRECURSORS

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



VIDEOTESZT PROTOTYPE 2



ARÉNA MINDENRE MEGFELELÜNK



MÉLYVÍZ SAMSUNG GALAXY S

FOURFOURTWO

A VILÁG KEDVENC FUTBALLMAGAZINJA

Előfizetési akció!

Fizess elő

9900

forintért

a **FourFourTwo** magazinra egy évre, és egy **Puskás Hungary** fürdőlepedőt kapsz tőlünk ajándékba!



A FUTBALL SZELLEMI CSÚCSTERMÉKE



Az akcióban részt vehetnek már érvényes előfizetéssel rendelkező olvasóink, illetve új előfizetők is. Az előfizetési akció augusztus 24-éig tart. Jelen előfizetési akció csak a www.FourFourTwo.hu/elofizetes/ honlapon történt előfizetésekre vonatkozik. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Minden jog fenntartva.



GUILD WARS®

Megjelenés:
2012.08.28.



JÁTSSZ HAVIDÍJ NÉLKÜL A GUILD WARS 2
FANTASZTIKUS ONLINE VILÁGÁBAN!



www.GuildWars2.com

©2010–2012 ArenaNet, Inc. and NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

