

SC II: HEART OF THE SWARM

GUILD WARS 2

XCOM: ENEMY UNKNOWN

2012 /09

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2 DVD
EXKLUZÍV RPG:
GAMESTAR
WARS

TELJES JÁTÉK

ASSASSIN'S
CREED

92%
- GameStar -

CALL OF DUTY

BLACK OPS II

World of Warcraft:
Mists of Pandaria

Darksiders 2

Company of Heroes 2

Dark Souls: Prepare to Die

Counter-Strike:
Global Offensive

The Testament
of Sherlock Holmes



BORDERLANDS 2

TÖKÖSEBB, KEMÉNYEBB. MENŐBB

www.gamestar.hu

2012/09
1995 Ft

IDG
HUNGARY



KÉT LAPSZÁM ÁRÁÉRT HÁRMAT!

**GYORSASÁGODDAL
most 1 995 forintot
takarítasz meg*, ha
2012. szeptember 30-ig
előfizetsz a GameStar
magazinra!**

3 LAPSZÁM CSAK 3 990 FT



Megrendelhető:
telefon: **+36 1 577 4301**
e-mail: **terjesztes@idg.hu**
fax: **+36 1 266 4343**
web: **mediashop.idg.hu**

* Az utcai eladási árhoz képest.

Az akciós ár az IDG Hungary Kft. előfizetői rendszerében 6 hónapra visszamenőleg nem nyilvántartott vagy új előfizetőkre érvényes, tehát előfizetés meghosszabbításra nem vehető igénybe. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. A 2012. októberi GameStar mellé kiküldött Assassin's Creed III zászlót minden régi és új előfizető megkapja, amennyiben 2012. október hónapban érvényes előfizetéssel rendelkezik.

**CSAK ELŐFIZETŐKNEK:
ASSASSIN'S CREED III ZÁSZLÓ
AJÁNDÉKBA**

Akár most fizetsz elő, akár 2012. októberében még érvényes GameStar előfizetésed van, a 10. havi lapszám mellé 45 cm-es Assassin's Creed III zászlót kapsz ajándékba.



Minden jog fenntartva!

GameStar





BORN TO BE FAST

Z77^{OC} FORMULA



- DIGI POWER KIALAKÍTÁS
- KÉTRÉTEGŰ MOSFET
- PRÉMIUMÖTVÖZETŰ FOLYTÓ
- TÖBB SZŰRŐKONDEZNÁTOR
- TWIN-POWER HŰTŐBORDA
- 8 RÉTEGŰ PCB, 4 × 2,4 MM RÉSZ



Z77 OC Formula

A világ órajelnövelés világbajnoka, Nick Shih tervezte.

Nick Shih



Expert Computer Kft.
<http://www.expert.hu/>



CHS Hungary Kft.
<http://www.chs.hu/>



Ramiris
<http://www.ramiris.eu/>



CompMarket Hungary Zrt.
<http://www.compmarket.hu>

AZ ASRock
Z77 OC Formula
QR-kódja



ASRock

LÉGY TE A LEGJOBBAN FELSZERELT ORGYILKOS!

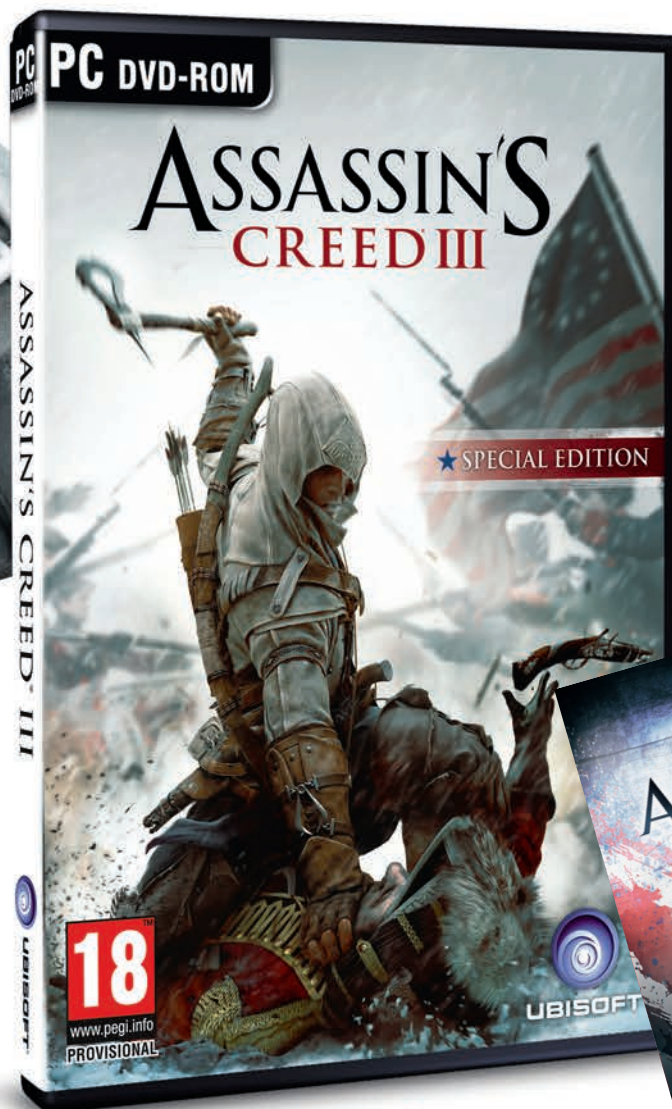
RENDELD ELŐ AZ ASSASSIN'S CREED III SPECIAL EDITIONT **8990 FORINTÉRT**
(PLUSZ 990 FORINT SZÁLLÍTÁSI KÖLTSÉG) A GAMESTAR OLDALÁN KERESZTÜL!
MINDENKI, AKI A GAMESTAR ONLINE-ON RENDELI ELŐ AZ ASSASSIN'S CREED III-AT
BOLDOG TULAJDONOSA LEHET A KÖVETKEZŐ EXTRÁKNAK:

- ★ DANGEROUS SECRET EGYJÁTÉKOS KÜLDETÉS
- ★ PIRATE FLINTLOCK (FEGYVER)
- ★ AQUILA SZÍNSÉMA
- ★ CAPTAIN OF THE AQUILA ULC



AZ ELŐRENDELÉSEL KAPCSOLATOS TOVÁBBI
INFORMÁCIÓKAT AZ ALÁBBI LINKEN TALÁLOD:
WWW.GAMESTAR.HU/ASSASSINSCREED3-ELORENDELES

★
**EXKLUZÍV
AJÁNDEK:**
4 GB-OS TOMAHAWK
PENDRIVE



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) paca@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
Szávuly Krisztián (MW) szavulykrisztian@gmail.com

Grafika:

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu
Berényi Teréz tberenyi@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

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

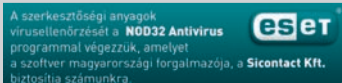
GameStar dupla DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft
1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



KEDVES OLVASÓK!

VÉGE VAN A NYÁRNAK, HÜVÖS SZELEK JÁRNAK (HA PEDIG TÉNYLEG GYEREKÚJSÁG LENNÉNK, AHOGY AZT AZ EGYIK NAGY-NÉNIKÉM TÖBBÉNYI MAGYARÁZKODÁSOM ELLENÉRE MÉG MINDIG GONDOLJA, folytathatnánk úgy, hogy

„nagy bánata van a cinegemadárnak”) de kit érdekel, ha ilyen remekül indul ez az ősz! Mi a magunk részéről legalábbis mindent megtettünk azért, hogy emlékeztessék tegyük a szeptembert, illetve ezt a lapszámot. Mivel teljes játékunk, a kiváló Assassin's Creed sorozat első része egy teljes DVD-t elfoglal, de nem akartunk lemondani a lemezmelléklet szokásos tartalmairól sem, úgy döntöttünk, hogy két korongot csomagolunk az újság mellé. Sokat töprengtünk, miképp tudnánk a legjobban hasznosítani a sok szabad helyet, végül az a meredek ötletünk támadt, hogy ennyi év után, amit más játékok kritizálásával töltöttünk, most végre mi magunk készítsünk Nektek egyet. Nos, maradjunk annyiban, hogy a játékokról írni azért egy árva Peter Molyneux-hajszálynival valóban könnyebb,

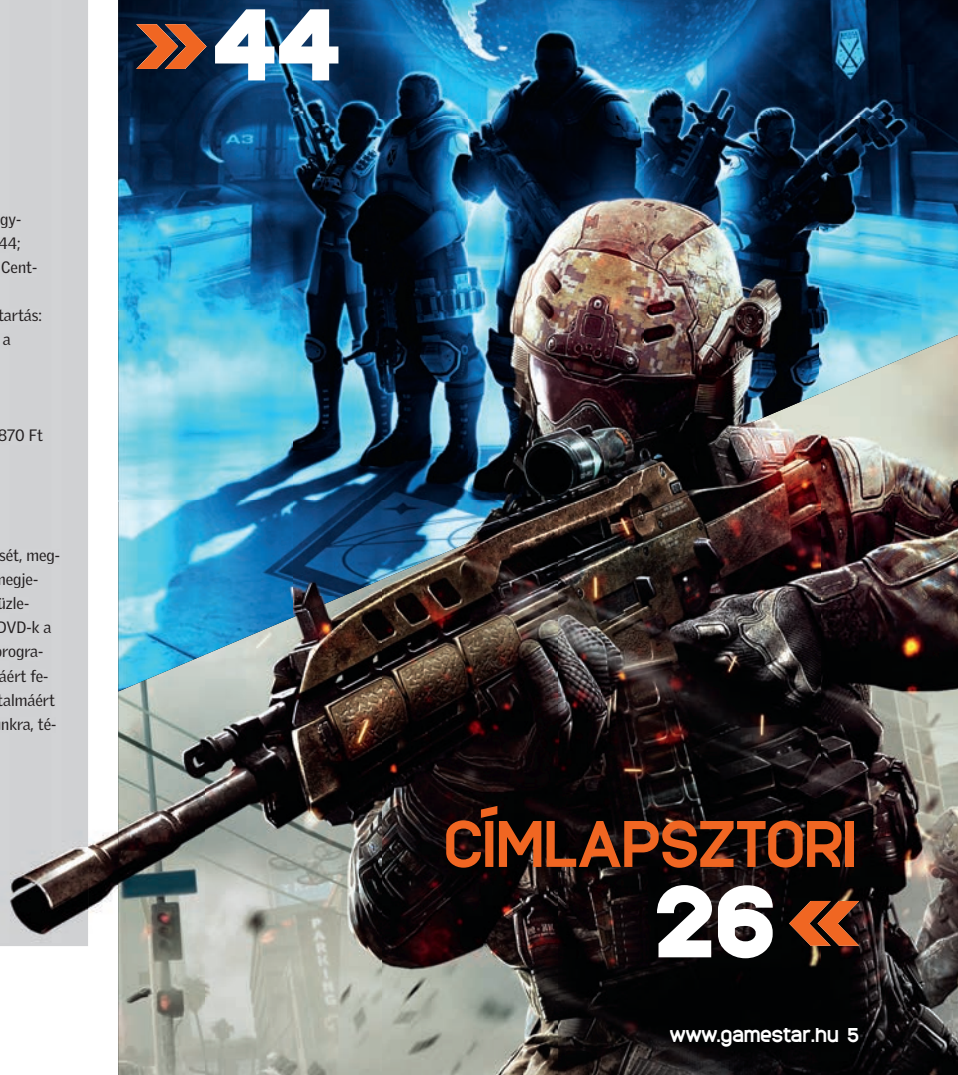
mint elkészíteni őket – de persze ezt azért a szívünk mélyén eddig is sejtettük. Remélem, hogy jól fogtok szórakozni vele, ha pedig kedvetek támadna lepontozni, hát csak rajta! (Ha pedig valamelyik fejlesztőcsapat még mindig haragszik ránk valami igazságtalanul alacsony százalék miatt, szóljatok nekik, hogy eljött a bosszú ideje.)

Végül pedig... nos, zavarban vagyok, mert ilyen még nem csináltam, de ezúttal kicsit nehezebben búcsúozok el Tőletek. Úgy döntöttem, hogy néhány eléggé pörgős év után tartok egy kis pihenőt, a GameStar vezetését átadom másnak, én pedig máshol folytatom tovább. Elsősorban Nektek, olvasóknak köszönök mindent, a sok-sok kedves levelet, visszajelzést, és hogy kitartottatok mellettünk – szívből remélem, hogy továbbra is hűek lesztek kedvenc magazinotokhoz (ahogy kedvenc magazinotok is Hozzátok). Szípp.

Jó szórakozást az újsághoz, nem mellékesen pedig GS4E!

mazur

» 44



CÍMLAPSZTORI
26 «

TARTALOM

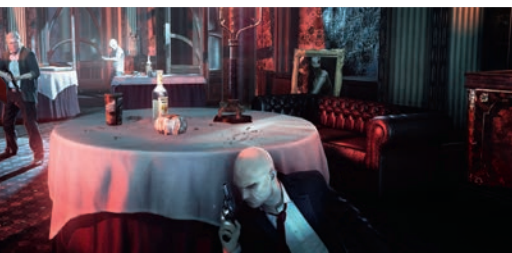


CALL OF DUTY: BLACK OPS II

26

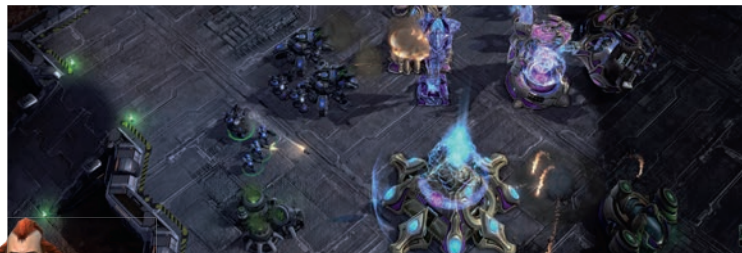
COMPANY OF HEROES 2

34



HITMAN: ABSOLUTION

38



STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

42



XCOM:
ENEMY UNKNOWN

44



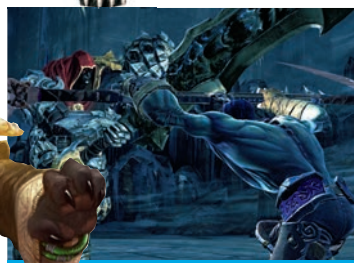
GUILD WARS 2

48



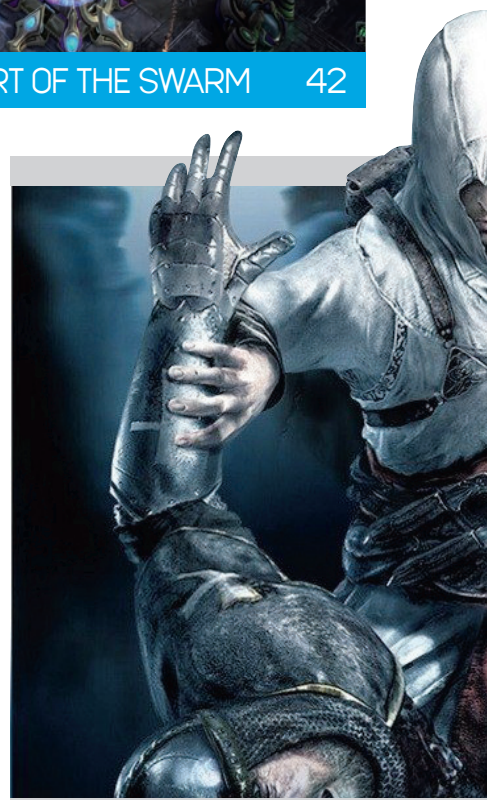
WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

56



DARKSIDERS II

60

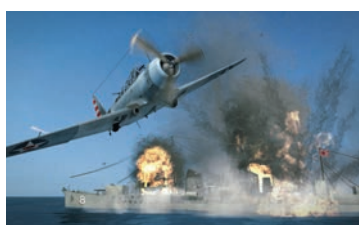




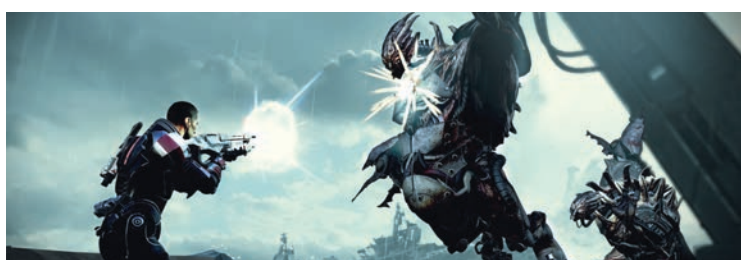
TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON 74



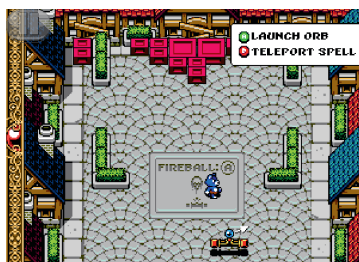
THE AMAZING SPIDER-MAN (PC) 77



DAMAGE INC: PACIFIC SQUADRON WWII 80



MASS EFFECT 3: LEVIATHAN 82



WIZORB 84



KONZOLGENERÁCIÓK 2 94



VIRTUÁLIS VALÓSÁG 100



TELJES JÁTÉK ASSASSIN'S CREED

A Z ÚR 1191. ESZTENDEJÉBEN MEGINDUL A HARMADIK KERESZTES HADJÁRAT A SZENT FÖLD MEGHÓDÍTÁSÁ-RA. Főhősünk Altair, aki mestere az emberek csendes elhallgattatásának, de elkövetett egy hibát, melynek jóvátételére csak egyetlen esélye van. A jelen és a múlt keveredik a játékban remek grafikával, korhű hangulattal és lebilincselő játékmennel. Igazán

ügyesnek kell lenni ahhoz, hogy a feladatokat észrevétlenül hajtsd végre, de ha már felfedeztek, akkor is meglóghatsz, vagy szembeszállhatsz az ellenséggel. De van egyáltalán valaki, akinek ezt még be kellene mutatni? Mivel teljes játékunk mellé nem fért volna fel minden a szokásos DVD tartalmakból, ezért külön korongon kapjátok, így a telepítést is onnan szükséges elvégezni.

BÖNGÉSZDE

- 8 DVD TARTALOM
- 9 MEET THA TEAM
- 10 ARÉNA
- 14 HÍREK
- 26 CALL OF DUTY: BLACK OPS II
- 32 ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
- 34 COMPANY OF HEROES 2
- 38 HITMAN: ABSOLUTION
- 42 STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
- 44 XCOM: ENEMY UNKNOWN
- 46 GAMESTAR WARS

TESZT

- 48 GUILD WARS 2
- 56 WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
- 60 DARKSIDERS II
- 64 BORDERLANDS 2
- 68 DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION
- 70 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
- 72 THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES
- 74 TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON
- 76 DUST: AN ELYSIAN TAIL
- 77 THE AMAZING SPIDER-MAN (PC)
- 78 THE WALKING DEAD EPISODE 3: LONG ROAD AHEAD
- 79 BABEL RISING
- 80 DAMAGE INC: PACIFIC SQUADRON WWII
- 81 THE EXPENDABLES VIDEO GAME
- 82 MASS EFFECT 3: LEVIATHAN
- 83 ORGAN TRAIL
- 83 MINI MIX MAYHEM
- 84 WIZORB
- 84 THE LAST ROCKET
- 85 FEED ME OIL
- 85 GERBIL PHYSICS
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HARDVERHÍREK
- 90 ELJÖTT AZ SSD IDEJE
- 94 KONZOLGENERÁCIÓK 2.
- 96 OPTOMA HD33
- 96 COOLER MASTER STORM INFERNO
- 97 ASUS GTX 680
- 97 COOLER MASTER STORM QUICK FIRE PRO
- 98 HARDVERVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 VIRTUÁLIS VALÓSÁG
- 104 ÁLOM-VILÁG 5. RÉSZ
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM

Tulajdonképpen újfent rendhagyó DVD-vel jelentkezhetünk, hiszen ezúttal a játék külön korongon terpeszkedik, így készíthettünk nektek egy nagyon állat, interaktív kalandfilmet!

DVD TARTALOM

GAMESTAR WARS

Új gyakoromunkként a feladatod, hogy begyűjtsd a kolégák cikkeit. De vigyázz! Elég egyetlen rossz döntés, és a GameStar nem jelenik meg. Vagy leszűrnak egy bottal, esetleg kapsz baseballütővel.



GSTV



VIDEOTESZT DEADLIGHT



MÉLYVÍZ DELL XPS



EXTRA RETRÓ



MÁSVILÁG



KEREKASZTAL

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: AMD 12.8 és Nvidia 306.02 beta

HÁTTÉRKÉPEK: Anno 2070, Dead or Alive 5, The Last of Us, Dota 2, Total War: Rome 2, Crysis 3, Star Wars 1313, Remember me

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 GS1209 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontjára, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatod 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

Az F-Secure biztonsági csomag képes a felhasználók digitális adatait megvédeni az illetéktelenektől, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról vagy Macről. Ráadásul olvasóink immár az F-Secure mobilvédelmét is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az antivirus.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. szeptember 15-től október 31-ig használhatod a szoftvert. Probléma esetén a kapcsolat@yellowcube.hu címen kérhetsz segítséget.

ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink 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 termékkulcsot e-mail címünk, illetve meglévő Panda ügyfélszámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, melyről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: support@hu.pandasecurity.com.

MEET THE TEAM

Melyik játékvilágban szeretnél újra iskolapadba ülni és mit tanulnál? - Anonymus



MAZUR

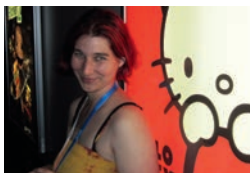
VÁLASZ: Indítanék egy papot a World of Warcraft-ban, aztán elmennék a hunter trainerhez, hogy tanítson meg banni a lőfegyverekkel. Persze nem az összessel, csak a pisztollyal, mert jó pap Coltig tanul.

MIVEL JÁTSZOL?

Darksiders 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Dishonored



SZONJA

VÁLASZ: WoW: feral druidnak tanulnék, hogy lapleadáskor lopakodva közlekedhessek a megrovó tekintetű printes kollégák közelében. Ha lebuknék, akkor is megbocsátanának egy cuki cicának.

MIVEL JÁTSZOL?

Guild Wars 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

WoW: Mists of Pandaria



KOX

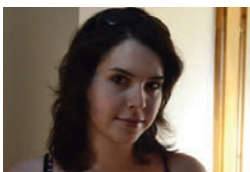
VÁLASZ: Lollipop Chainsaw. Megtanulnám, hogyan kell hatékonyan fellépni zombiapokalipszis esetén.

MIVEL JÁTSZOL?

Darksiders 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



SOPHIASO

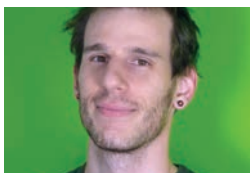
VÁLASZ: Megtanulnám a hatékony közlekedést a Portalban. Aztán persze visszajönnék ide, és hasznosítanám a tanultakat.

MIVEL JÁTSZOL?

Guild Wars 2 végére!

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A GW2-vel, úgy gondolom, elveszek még egy darabig... az első is 3 és fél évig tartott.



MR. LÁB

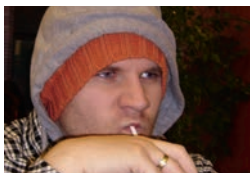
VÁLASZ: Guybrush Threepwood mellett az alábbi kérdésre keresném a választ: If a woodchuck could chuck and would chuck some amount of wood, what amount of wood would a woodchuck chuck?

MIVEL JÁTSZOL?

GameStar Wars

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

NBA 2K13 Androidra



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A Fallout 3 világában szeretnék újra nebuló lenni, és felvenném a „Hogyan csukjuk be a szemünket szakszerűen, ha véletlenül megpillantunk egy atomvilanást” tantárgyat.

MIVEL JÁTSZOL?

Rayman: Origins, Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

World of Warcraft: Mists of Pandaria



GYU

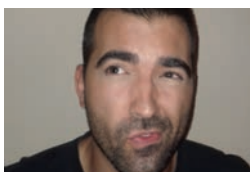
VÁLASZ: A Master of Orion vagy valami hasonló 4x újrstratégiában úrhajótervezést, gyártást, vezetést, berepülést és üzemeltetést tanulnék.

MIVEL JÁTSZOL?

Guild Wars 2, Tropico 4 (mert Chava elhozta)

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

NBA 2K13



DUNCAN

VÁLASZ: Manapság sokkal dögösebbek a gimis csajok, mint amikor még én jártam középiskolába, tehát ha választhatnék, akkor IRL ülnék vissza az iskolapadba.

MIVEL JÁTSZOL?

Battlefield 3 Premium, Witcher 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III, egyértelműen.



HP

VÁLASZ: Én a Tekken világában lennék szívesen diáklány, aki napközben felpofozza a pandamacit az iskolaudvaron. Nem tanulnék semmit, mert ha ez megtörténhet, akkor már láttam mindent.

MIVEL JÁTSZOL?

The Walking Dead: Episode 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Resident Evil 6, de már csak elvből.



CHAVALIER

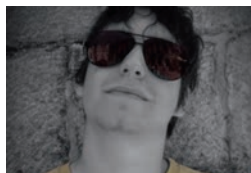
VÁLASZ: A Planescape Torment összes szemináriumára feliratkoznék, hogy a halottakkal történő beszélgetéstől kezdve a patkányfarkakból gyúrt amulett készítéséig mindent elsajátítsak.

MIVEL JÁTSZOL?

Darksiders 2, The Testament of Sherlock Holmes

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Dishonored, XCOM



PACA

VÁLASZ: A Skyrimben, és valamilyen jó kis villámos varázslatot. Többé nem kellene bajlódnom a készülékeim töltésével, eladhatnám magam síthnek, és még a rezsi-költség is csökkenne.

MIVEL JÁTSZOL?

Rock Band Blitz

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Family Guy: Back to the Multiverse



ADAM

VÁLASZ: Valami Star Wars játékban lennék younglin. Így írják azt? Szóval kicsi padavan.

MIVEL JÁTSZOL?

F1 2012

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Ma rájöttem, hogy nagyon várom a Resident Evil 6-ot, de a MoH: Warfighter is izgi... meg a FIFA 13 is.



MOCSY

VÁLASZ: A World of Warcraft világ mágusközlőjében lennék varázslóinas. Diploma után aztán megalapítanám a saját ásványvíz-palackozómat. Jegesen a legjobb...

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



MW

VÁLASZ:

Call of Duty: Modern Warfare II-The Pit tesióra.

MIVEL JÁTSZOL?

Call of Duty: Modern Warfare III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Call of Duty: Black Ops II



ENDREMAN

VÁLASZ: Természetesen a három kalózkapitány útmutatásával szeretnék igazi kalózzá válni a Monkey Island világában. Ha Guybrushnak sikerült, csak menni fog nekem is. Rímekkel vívni már tudok...

MIVEL JÁTSZOL?

Guild Wars 2, Sleeping Dogs

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Az Assassin's Creed III őszí? Akkor azt.



RG

VÁLASZ: Bár maguk a játékok pocskéra sikerültek, de a Harry Potter-féle iskolába szívesen ellátogatnék, és sokkal... hm... férfiasabb célokra használnék néhány varázslatot, mint ahogyan azt a filmekben tették.

MIVEL JÁTSZOL?

Ghost Recon: Future Soldier

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mafia 3, bármelyik évszakban jelenjen is meg.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKII!

Amikor ezt írom, akkor még pá-píron nyár van, de szerencsére a mindent elolvasztó augusztusi meleg már enyhült kicsit. Ez azért is fontos, mert ha maradt volna az a 40 fokos történet, lehet, hogy mostanra már feldobtam volna a virgácsot. Ehelyett így készíthetem nektek egy újabb Arénát. Jó szórakozást hozzá!

FREEMIUM VAGY NEM FREEMIUM, EZ ITT A KÉRDÉS

A júliusi lapotokban olvastam, hogy sok fejcs szerint a jövő a freemiumé, és erősen kiállnak mellette. Első kérdésem az lenne, hogy mi a véleményetek a freemiumról. A második felvetendő kérdés pedig az, hogy így mi lesz az indie játékfejlesztőkkel? Ugyebár az indie-nek pont az a lényege, hogy őket nem támogatja egyik nagy cég sem pénzzel, ezáltal kisebb alapról kell dolgozniuk, de legalább teljes szabadságot élveznek. Viszont ha már így sem támogatják őket a nagy cégek, mi lesz a reklámozókkal? Ők ugyanúgy, vagy talán még nagyobb bizottsággal akarják azt tudni, hogy a termékük eljut a felhasználókhoz, viszont ezt egyik indie játék sem tudja teljesen garantálni, ebből következik, hogy nem lesz ki reklámozzon náluk, így vagy kénytelenek ingyen adni a játékot, és bízni abban, hogy legalább adakoznak nekik páran, vagy raknak rá egy árcédulát, viszont akkor megvan a jelentős kockázata, hogy egy sima játékos inkább megy, és játszik valami ingyenes AAA címmel, ami biztos jó szórakozás, meg hát elvégre nem kell érte fizetni, ahelyett, hogy kockáztat és fizet.

A másik témám pedig a freemiumos játékok kiegyensúlyozatlansága. Haverokkal alkalmadtán kipróbálunk pár free-

2-play játékot, tehát nem teljes tapasztalatlansággal mondom, hogy sajnos az ilyen TPS-ek/FPS-ek (az MMO-król nem nyilatkoznék, nem sokkal játszottam) jócskán unfairék. A legtöbb esetben (*Battlefield Heroes*, *All Points Bulletin* stb.) azt vettem észre, hogy aki nem vert bele egy petádot sem, azt általában szétszedik azok, akik a játékba investáltak pénzt.

Vagy olyan fegyverük van, ami hamarabb megöl, mint amilyen hamar te végezni tudnál az ellenféllel, vagy egyéb hasonló powerupjuk van. Persze tudom, ha ez nem tetszik, játssz mással, ha meg annyira tetszik a játék, de zavar, vegyél te is fegyvert, de ez nem épp az ingyenesség elvét vágja taccsra? Ha nem fizetsz, nincs túl sok esélyed, viszont ha fizetsz, akkor meg már nem ingyen volt a játék. Nem lenne akkor inkább logikusabb megtartani a mostani rendszert, ahol tényleg nem az számít, hogy ki mennyi cash-t rakott a játékba, hanem hogy ki mennyire ügyes benne? Mert megértem, hogy az ingyenségért le kell nyelni egy-két békát, de azért nem olyan szórakoztató egy olyan játék, ahol két másodpercenként meghalsz. Mondjuk ellenpéldával is találkoztam már (*Quake Live*), de ez számomra akkor is zavaró, főleg, ha csak ebből fog állni a piac.

Valamennyire a kiadók/fejlesztők oldalát

is megértem, mert a mai világban már nehéz sok embernek eladni a játékokat, főleg, hogy (jobb esetben) kiadása napján kint van torrenten, és eléggé eluralkodott a „minek vegyem meg, mikor letölthetem ingyen” elv, főleg kis hazánkban. Szívesen hallanám a ti véleményeteket is a dologról, hátha valamit rosszul látok, vagy esetleg tévedek valamiben. Köszönöm, hogy végigolvastátok leveletem, maradok maximális tisztelettel olvasótok, **LazZer**

Haladjunk szépen, sorban:

1. téma: A freemium – Kétségtelenül nem véletlen, hogy hirtelen mindenki hinni kezdett benne. Tiszta matekkal hamar levezethető a dolog. Ha van mondjuk egy játék, amely a boltban 50 dollár, és megvesznek belőle 2 milliót, akkor a bevétel 100 millió dollár. Amennyiben ingyenes a játék és kb. 30-40 millióan játszanak vele (ami a kalózkodási ráta figyelembevételével is reális becslésnek tűnik, hiszen több felmérés szerint 1 legális másolatra akár 15-20 kalóz példa is juthat), és mindenki csak 5 dollárt költ átlagban (azaz az eredeti ár egytizedét), akkor a bevétel máris 150-200 millió dollár. Ez egy végtelenül leegyszerűsített képlet, de a lényeg ebből is látszik: igaz a „sok kicsi sokra megy” elve. Persze ha a já-



LATE NIGHT ARENA

KEDVESKÉINK!



NIGHTWOLF

Üdv minden Late Night-nézőnek/olvasónak! Véget ért a nyár, és még mindig van Late Night Live a magazinban is. Ez engem speciel meglep, azt hittük ekkorra már betiltanak minket, de úgy látszik, mégis probléma lenne itt 1-2 embernek ha kikerülné-

nek azok a bizonyos fotók, ugye? Látom, hogy figyelsz! Na de térjünk rá a bevezetőre. A legutolsó LNL remek hangulatban telt, ezúttal HP csatlakozott a három alapító taghoz, és az az érzésünk, hogy sajnos egyre többet fog szerepelni. Megteheti a pozíciójából fakadóan, az meg, hogy a háta mögött mit gondolnak róla, egyrészt nyilvánvaló, másrészt nem érdekli. Mondjuk ez így van Nightwolffal is. Egyébként a nyár felháborító volt, jó hogy vége. Nekem itt ne érezze jól magát az én kontómra senki mindenféle fesztiválok! Tessék szépen ott-hon tanulni, az úttörő fiatalság érdekében. Meg vegyetek GameStart, hiszen már elfoglaljuk lassan az egészét. Az Aréna csak a kezdet! Jó szórakozást!

EndreMan

Úgy látszik, lemaradtam az adásról. Endre, melyik évben fogod ezt a Late Nightot feltölteni? – Csapviz45:

EM: Amikor Marty megérkezik a jövőbeli Hill Valleybe, tehát valamikor 2015 közepe táján.

Az utolsó negyedévben melyik játékot várjátok a legjobban? – Marko90

RG: Én ebben az utolsó negyedévben is a *Mafia 3*-at várom a legjobban, függetlenül attól, hogy mikor jelenik meg. Remélhetőleg, ha valóban lesz folytatás, akkor nem egy kiadói nyomás által megkurtított, számos – előzetesen beharangozott – érdekes lehetőséget nélkülöző verziót kapunk majd.

Szerintetek melyik játékot filmesíteték meg a legjobban? – Marko90

NW: A *Silent Hill* adaptációja szerintem egész jól sikerült. Mikor megszólal a film-ben a sziréna, akkor én a fejem búbjág húzom a takarót, és addig ki sem jövök alóla, amíg el nem csitul. A kérdéset kicsit továbbgondolva, hadd válaszoljak arra is, hogy melyik lenne az a játék, amit szívesen látnék a mozivásznon. Természetesen egy jó *Rayman* átirat nagyon ütne, de az eleven szívem fűsáig ölelném azt a rendezőt, aki leforgatna egy *StarCraft* szuperprodukción.



” SENKI SEM KEDVELI IGAZÁN, AMIKOR AZ ELLENSÉG FEJVERE EGYSZER CSAK ELKEZD FEJRE RÁNTANI

ték rossz, akkor sem 50 dolcsiért, sem freemiumért nem fog fizetni senki... A jó játékok azonban elméletileg sokkal többet hozhatnak freemiumban, mint teljes árú dobozos verzióban.

2. téma: Az indie-k – Az ő helyzetük egyedülálló, ugyanis tényleg azt csinálnak, amit akarnak. Számukra egy Kickstarter projekt már visszajelzés, lesz-e igény az adott játékra vagy sem, illetve sokuknak egész más motivációik vannak, mint a pénzügyi siker. Ahhoz, hogy egy kis, 1-3 fős indie stúdió alkosson, nem kell kimondottan nagy tőke, így tényleg lehet bátran kockáztatni. Ingyenes AAA címnél sem garantálja senki, hogy az jó szórakozás lesz. Én úgy vélem, az utóbbi idők tapasztalatai alapján nem kell az indie fejlesztőket féltetni, sőt! Haladnak a maguk útján, amibe nem szól bele senki.

3. téma: A kiegyensúlyozatlanság –

Megnyugtatlak, rengeteg panaszos hozzászólást olvastam már NEM freemium játékok kiegyensúlyozatlanságáról. Ahogy a valós élet sem tökéletesen kiegyensúlyozott, úgy a játékokat sem lehet jól megcsinálni, hiszen egy apró peccs vagy változtatás máris borít mindent. Legjobb példa erre a sparyol focibajnokság, ahol a Real Madrid és a Barcelona szerepe minden, csak nem kiegyensúlyozó erejű, hiszen gyakorlatilag a többiek a harmadik helyért küzdenek. De mégis küzdenek, mégsem adják fel, mert álmodni kell, többre vágyani, a jobbat le kell akarni győzni. PC-s játékoknál pedig nem feltétlenül a győzni akarás erős, hanem a kollektív hiszti. Persze ilyenkor jönnek a csalások, meg a cheatek, amik aztán tényleg nem az egyensúlyt támogatják. Tudomásul kell venni: tökéletes egyensúly nincs, de ha jó játékosok vagyunk, és ki

Srácok hé mizu mi a kedvenc játékok????? – Gyilkosonka

EM: Yo man, yeah! A kedvenc játékom, aminél számomra soha sem fognak jobbat készíteni, az a *The Secret of Monkey Island 2*. És szerencsére a HD-s, egy éve kijött verzió is csodálatos lett, úgyhogy most már kismókusok kenyérre is kenhetik.

Van olyan dolog, amire mindig is kíváncsiak voltatok? Például: „Miért kék az ég?” – mateos



NW: Persze! Mindig is érdekelt, hogy gyerekkoromban miért hazudták azt nekem a felnőttek, hogy ha sokat kancsítok, akkor úgy marad a szemem. Soha, ismétlem soha nem találok meg még olyannal, akinek emiatt állt volna keresztbe a vizslató szerepe. Anyu! Miért füllentettetek nekem?

Mi a legrémisztőbb lény vagy dolog, amitől halálra rémülnétek, ha a hátatok mögött teremne egy pillanat alatt, miközben a számítógép előtt ültök? – xNomadx

BLOGSZEMLE



A PC RPG KÖZÖSSÉGEKNEK

Úgy látszik, idehaza az RPG stílust sokan kedvelik, hiszen a web4 egyik legkiemelkedőbb blogja is RPG-vel foglalkozik. Ez pedig az RPGames, amelyet már régebben megválasztottunk a hónap blogjának. Azonban mindig vannak más nézőpontok és vélemények, amelyek elérhetnek a virtuális térben, így nagy örömmel szolgált, amikor felfedeztem a PC RPG közösség blogot, amely szintén egy RPG-kre specializálódott oldal. Nincs értelme összehasonlítani másokkal, hiszen az egyik itt hosszabb, a másik amott rövidebb, de tény, hogy a szövegtartalom blogoló hedzsóo nagy energiákat öl ebbe az oldalba, amely jól elfér az RPGames mellett a web4 világában. A tartalom emiatt is más, hiszen itt egy bloggerről és nem egy nagyobb csapatról van szó. Mindenkinek csak ajánlani tudom. Aki olvas RPGamest, és érdeklő az RPG-k világa, az tisztelje meg hedzsóo munkáját, és kukkantson be a PC RPG közösség oldalára is. Az oldal címe pedig: <http://pcrpgkozosseg.web4.hu>

tudjuk a karakterünket, avatárunkat jól játszani, akkor nem kell soha szégyenkezni egy játékban sem. De ha bénák vagyunk, akkor NE az egyensúly hiányára hivatkozzunk, hanem gyakoroljunk többet – vagy hagyjuk a fenébe az egészséget. Az pedig, hogy aki nem fize-

tett, az hátrányos helyzetben van: kérem, ez könnyen megváltoztatható – fizetni kell! Senki sem tiltja meg. Lásd a Real Madrid és a Barcelona esetét.

4. téma: „Minek vegyem meg, amikor letölthetem?” – Sajnos ez nagyon is igaz. Több felmérés bizonyította, hogy

RG: Mivel ezeknek a lényeknek, illetve dolgoknak pont az a lényegük, hogy nem léteznek, ezért ha bármi ilyesmi megjelenne a hátam mögött, valószínűleg holtan esnék össze, vagy fordulnék le a székéről.

NW: Én erre a kérdésre azt válaszoltam az élő adásban, hogy bokáig csúsztatnám a barnát, ha egy predátor a hátam mögött üvöltene el magát a szétnyúló pofájával. Főleg ha még a vállán lévő kis ficerög agyúcskát is rám irányítaná... Várjunk csak! Akkor viszont lekevernék neki egy nyitott tenyerest, hogy mégis mi a fenét képzel magáról? Idejön, a bolygómra, aztán csak úgy kénye-kedvére terrorizálja itten a jónépeket? Azt már nem!

Milyen filmet láttatok legutoljára, miről szólt? – gameratesz

RG: Abraham Lincoln, a vámpírvadász. Arról felesleges lenne írni, hogy miről szól, hiszen a címben minden benne van, de a kritikákkal ellentétben nekem tét-



szett. Érdekes érzés volt látni, amint az USA 16. elnöke baltával szeleteli a vámpirokat, akik majdnem megfordították a gettysburgi csata kimenetelét (oh, ez spoiler volt?).

Akadát már be a nadrágotok övtartója a kilincsbe? – Mateos

EM: Igen, sőt RG-nek még mindig be van akadva. Szerencsére nagyon nyúlik, így pont fel tud jönni Szegedről.

WÁHÁHÁ köszönöm, LNL-csapat, hogy mégis lesz ebben a hónapban!!! – Cris88



★ A HÓNAP LEVELE ★

ez a kalózkodás fő oka, nem az, hogy drága egy játék. Egyébként ha belegondolsz, a felhasználó szempontjából teljesen logikus a dolog. Nincs büntetés az illegális letöltés ellen – sőt sokszor nem is tudják, hogy illegális. Amíg ezzel nem foglalkoznak a világban szélesebb körben, addig ez is lesz, ugyanis „ami lemásolható, azt le is fogják másolni”.

CSALÓK TÖMKELEGE

Azért ragadtam billentyűzetet, hogy egy komoly témáról beszéljek, amit egyik gamer társamnak sem kell bemutatni: a hackerekről. Gondolom, mindenki ismeri az alap családokat: WH, aimbot, no recoil, gold hack és még oldalakon át sorolhatnám. Több esetben is elhangozhatnak ezek a szavak: a jobbik az, ha valaki annyira jó, hogy néhány ember nem bírja ki, és egyből megbélyegzi emberünket e szavak egyikével. A rosszabbik, amikor tényleg használ valamit az illető. Senki sem kedveli igazán, amikor az ellenség fegyvere egyszer csak elkezd fejre rántani. A legtöbb esetben nem tehetünk semmit. Néha tudunk szavazással kicikelni, vagy van fent egy admin, aki kidobja, de ha nem, akkor onnantól tulajdonképpen a játéknak vége is. A szomorú az, hogy a fejlesztők beleölik azt a rengeteg pénzt a játékaikba, létrehoznak egy kihetetlenül jó multiplayert, de ezt a munkát és az élményt azonnal sutba vágja egy 12 éves kis csaló. Minden játékban van csaló: *Battlefield 3*, *Rainbow six: Vegas 2*, *Team Fortress 2*, *Counter-Strike* és meg sorolhatnám. A *Call of Duty*t külön kiemelem, az tele van hackerrel. Viszont a csalók paradicsoma egyértelműen a *Combat Arms EU*. Ott olyanok is előfordulnak,

SIERRA+MASSIVE ENTERTAINMENT-WORLD IN CONFLICT, UBISOFT+UBISOFT MASSIVE = 0?

Kedves Gyu! Sok szó esett mostanság az üzleti stratégiákról itt a GameStarban is. Az OnLive és úgy egyébként a felhő, majd a freemium is megért nektek jó pár lapot. De milyen üzleti stratégia az, hogy több olyan díjnyertes cím elkészítése után, mint a *World in Conflict* vagy a *Ground Control* széria, francia barátaink egyszerűen kisegítőként alkalmazzák őket játékoknál? Mikor, ha adnának nekik 2-3 évet és szabad kezet, azon kívül, hogy a játékot *World in Conflict 2*-nek kéne hívni, simán megszületne egy 5 A-s RTS. Kihívója maximum a *Wargame* lehetne, de annak olyan hibái is vannak, amik miatt nem valószínű, hogy egy *WiC2* ellen esélye lenne. Még mindig készülnek modok a *WiC*-hez, pedig már 5 éve, hogy megjelent! Nem vagyok az ismeretési körömben egyedül azzal a véleményemmel, hogy a *World in Conflict* minden

hogy emberünk a falat késelgeti, és mindenkit fejbe szúr a pályán (még a csapattársait is). A kérdésem egyszerű: ha már azt a rengeteg pénzt beleölik egy játékba, akkor miért nem tudnak kicsit többet áldozni a csalásvédelemre? Mert van az mindenhol, de olyan harmatgyenge, hogy mégis rengeteg a hacker. Valamint lenne itt egy kisebb horderejű kérdésem is: Mekkora az esélye, hogy megtudhatom a

idők legjobb modern RTS-e. Szerintem minimum mehozna egy *Assassin's Creed* bevételének 3/4-ét, hisz, ha belegondolunk, hogy azért ez a Ubisoft minden szempontból sokkal jobb, mint az a Sierra. Vajon mi sültetne ki belőle? Talán sose tudjuk meg. A kérdés pedig az lenne a monológ végén, hogy szerinted jól teszi-e a Ubi, hogy tartalékban tartja a Massive-ot? Válaszodat előre is köszönöm! – **grjiii dsa**

Gondolom, a svéd Massive Entertainmentre gondolsz, mint „kisegítőre”. Mivel a cégnek a Ubisoft 100%-os tulajdonosa, és mivel a Ubisoft egyelőre úgy látja, hogy RTS-re nincs igény a piacon, így az már önmagában dicséretes, hogy nem zárták be a stúdiót, és nem zavartak el mindenkit a szélrózsa összes irányába, hanem fel akarják használni a stúdióban felhalmozott tudást és tapasztalatot. Találtak nekik való feladatot, így nem kell őket felszámolni. Szabad kezet egy ekkora cégcsoporton belül nemigen adnak senkinek – egy

véleményeketet valamilyen úton-módon a *Combat Arms EU* nevű játékról? Újságban cikk formájában (azt mondjuk kétféle) vagy online? – **Bethlen Dávid**

Személyes tapasztalat: a győzelem, a nyeres utáni vagyakozás az emberek nagyon nagy részében sokkal erősebb, mint a becsületesség, a fair play betartásának igénye. S ehhez hozzá-

ilyen stúdió esetében az dollár tízmilliókat jelenthetne, amely sehol sem hever szabadon, s amint említettem, az RTS műfaj manapság nem túl népszerű. Emiatt én kötve hiszem, hogy egy *World in Conflict* meghozná bármelyik *Assassin's Creed* bevételeinek 3/4-ét, és ezt szerintem a Ubisofitosok is tudják. Tény, hogy a Ubisoft jobb kiadónak tűnik, mint a Sierra, de ne feledjük, ahhoz, hogy egy ekkora kiadó megmaradjon, megfelelő üzleti döntések kellenek olyan menedzserektől, akik jól ismerik a piacot: ha én a Ubisoft menedzser lennék, én sem áldoznék RTS játékra egy fillért sem. A válaszom így a kérdésemre: igen, jól teszi szerintem a Ubisoft, hogy tartalékban tartja a Massive Entertainmentet, mert így legalább megvan az esély arra, hogy ha változna a divat vagy az ízlés, akkor máris lehet izdítni a szuper RTS-fejlesztő csapatot, és le lehet tarolni a piacot. Addig is inkább a Ubisofitnak dolgozzanak a tehetséges fejlesztők, mint másoknak.

járul a modern társadalmak „minden áron győzni kell, minden áron jobbnak kell lenni” felfogása, amely főleg a nyugati filmekből, az ottani tévésorozatokból sűt. Pedig valaha Pierre de Coubertin báró még azzal a mottóval találta ki az újkori olimpiai játékokat, hogy „L'important dans la vie ce n'est point le triomphe, mais le combat, l'essentiel ce n'est pas d'avoir vaincu mais de



ENDREMAN

NW: Igaz, ez nem kérdés, de szeretnék rá reagálni: WÁHÁHÁ... NAGYON SZÍVESEN!

Ha bejön Gyu kickstarter projektje, akkor nem akartok egy új kamerára is összegyűjteni pénzt? – Markoh

NW: Ha Gyúnak bejön a dolog, akkor tuti, hogy mindannyian belevágunk egy hasonló gyűjtésbe. Akkor végre meglátogathatjuk Gyút Bora-Borán, ahol éppen egy pálmafa alatt szürcsölgeti a jéghideg kóktéleket és hálásan gondol azokra, akik megvették a könyvét.

Láttatok már olyan filmet, ami annyira borzasztó volt, hogy legszívesebben kiégetnétek a memóriátokból? – Rafinho

RG: Uwe Boll összes.

Van a szerkesztőségben konyha? Ha nincs, hol tartjátok a nőket? – Mateos

EM: Pince, az van.

Ti is szoktatok a gép mellett enni? vagy ebből a szokásból ki lehet nőni? – Petya02

NW: Biztosan ki lehet nőni belőle, de minnek? Ennél csodálatosabb dolgot el sem tudok képzelni. Egy sajtóban gazdag milánói makarónit feltekerni a villára, miközben filmet nézel vagy „fészbukolsz”, esetleg közben éppen azt olvasni a *BF3* chat részében, hogy mi a frászért nem lösz vagy mozdulsz, felbecsülhetetlen érzés!

RG, neked melyik a kedvenc Mafia modod? – Realbaffle

RG: A *Modern* mod többszöri végigjátszást is megért, de az *Ikarus* is lenyűgöző.

A Gyu hasonmás versenyen nők is indulhatnak? – Vitalina

NW: Igen, de előtte mindenképpen meg kell vásárolniuk Gyu könyvét... Ja, ez a fiukra is vonatkozik!

RG: Teljes mértékben koedukált a verseny, legfeljebb majd nem nézünk oda.



MEGÉRTEM, HOGY AZ INGYENESSÉGÉRT LE KELL NYELNI EGY-KÉT BÉKÁT

s'etre bien battu." „Az életben nem a győzelem, hanem a küzdelem a fontos, ami számít, az nem a győzelem, hanem a tisztességes küzdelem.” Ez persze csak egy laza fordítás, de a lényeg benne van. Aki képes arra, hogy így gondoljon egy játékra, egy sportra, az nem fog csalni: el fogja viselni a vere-séget, tanulni fog belőle, jobb akar lenni, hogy legközelebb ő nyerjen. Azonban sokan nem akarnak éveik gyakorolni egy győzelemért, ilyenkor jön a család... S lássuk be, nem lehet mindenki nemes élsportoló, a tiszta játék híve, elvégre egyszerű, gyaroló, győzni vágyó emberek vagyunk. Ez persze senkit nem ment fel – de így legalább érthető lesz. Ezért érdemes zárt ligákban, zárt társaságokban játszani, ahol jobban betarthatóak a szabályok. A csalásvédelemről pedig: egy játék fejlesztésénél ez nagyon sokadik szempont csupán – arról nem is beszélve, hogy 2-3 fejlesztő nehezen tudja a lépést tartani sok ezer hackerrel.

STAR WARS VS. STAR TREK

A szerkesztőségben mindenki Star Wars-rajongó? Gondolom igen, és természetesen én is. Azonban úgy decemberben elkezdett érdekelni a Star Trek. Miután megnéztem az első három ST filmet, szembesültem azzal, hogy ez bizony jobb, mint az SW. Igen, kimondtam. Ezután persze megvettem az összes filmjét, de sajna a sorozatot csak letölteni tudtam (igen, tudom, de nem kell még megkövezni, játék, film szinte mindig üzletből van),

és hihetetlen, de már nagyobb ST-fan vagyok, mint SW.

Az érdekelne, hogy tényleg utálják egymást a Star Wars és a Star Trek fanok. Mivel a 2009-es Fanboys – A rajongók háborúja filmben ez így volt. (Ha nem látad a filmet, akkor nézd meg!) Az erő legyen... öhm... Live long and prosper. – **F. Bence**

Sosem értettem, miért alapfeltételezés az, hogy nálunk mindenki Star Wars-rajongó. Speciel én láttam a filmeket, játszottam a *KotOR*-ral, a *KotOR2*-vel, sőt, az *SW: TOR*-ral is, de nem vagyok nagyobb rajongója, mint mondjuk a Conan mondanakörnek: ez is mese, az is mese. Ezzel szemben, bár nem vagyok fanatikus, inkább tartom magam trekieknek: a Star Trek köritése, világi, filozófiai mélységei, történetei sokkal közelebb állnak hozzám, legyen az régi vagy friss sorozat, Enterprise vagy Voyager, esetleg Deep Space Nine. Érdekes módon ez nálunk nem okoz konfliktust, de valóban hallottam már olyan helyzetekről, amikor okozott. Értelme nagyjából ugyanannyi van, mint a C64 vs. Spectrum, az Amiga vs. Atari, az FTC vs. Újpest, a metál vs. rap konfliktusoknak – mondvacsinált, értelmetlen szembenállás. Kinek mi tetszik, foglalozzon azzal és kész.

GBOOST KÉRDÉS

Szerintetek érdemes használni a GBoost nevű ingyenes programot? A leírása szerint arra való, hogy átmenetileg leállítja a



nem annyira fontos folyamatokat a Windowsban, ezáltal erőforrásokat szabadít fel a játékok számára. – **Vik**

Kétségtelen, hogy bizonyos gyorsulások elérhetők a PC-ken azzal, ha feleslegesen futó folyamatokat leállítunk, felszabadítunk memóriaterületeket stb. Azonban csodát ne várjunk: ha a gépünkben 1 GB RAM van, ettől a programtól sem lesz több – így előbb-utóbb újra elérjük a memória korlátait. Ugyanez igaz a videokártyákra: adott a sebességük, így gyakorlatilag hiába hagyjuk az oprendszert „üresen futni”, attól a VGA chip vagy maga a kártya nem lesz gyorsabb. És sorolhatnánk tovább a példákat. Én úgy gondolom, ha folyamatos problémák vannak a gép teljesítményével, akkor magát a konfigurációt kell felülvizsgálni – bár ez nem azonnali és pláne nem ingyenes megoldás, viszont hosszú távon és tartós megoldásként csak az alkatrészek cseréje vagy a memória bővítése segít. Az ilyen erőforrásfelszabadító hókuszpókuszok hozhatnak nagyobb sebes-

séget, de az csak kis mértékű javulás lehet. Magyarán: ha kevés a memóriád, akkor bővítsd először azt – csodákat fogsz tapasztalni. Ha 4 GB mellett még mindig lassú a gép, akkor meg kell vizsgálni, a VGA lassabb-e vagy a CPU. Sajnos a konfiguráció ismeretének hiányában nem tudok nyilatkozni, melyiket kéne cserélni, de jobban jársz, ha összegyűjtöd a pénzed és a gépedet fejleszted, mintha ilyen apró szoftvertrükkökben bízol.

Jól kitérgyaltuk a freemium, az indie fejlesztők, a játékegyensúly, a csalók, a tesztelés témakörét, elemeztük, mi történhetett a Massive Entertainmenttel, és elflozofáltunk azon, vajon a „csodaszoftverek” mennyire gyorsíthatják gépünket. S amíg fogalmazzátok az októberi Arénába szánt sok-sok levelet, addig is maradok maximális tisztelettel,

Gyu

GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



- 26 CALL OF DUTY:
BLACK OPS II
- 32 ARMY OF TWO:
THE DEVIL'S CARTEL
- 34 COMPANY OF HEROES 2
- 38 HITMAN: ABSOLUTION
- 42 STARCRAFT II:
HEART OF THE SWARM
- 44 XCOM: ENEMY UNKNOWN
- 46 GAMESTAR WARS:
A NEW LAP



Félgőzzel az alkalmi játékosok felé

GAMESCOM 2012

A HOGYAN AZ E3, ÚGY AZ IDEI GAMESCOM SEM A HATALMAS BEJELENTÉSEKRŐL ÉS A NAGY MEGLEPÉTESEKRŐL SZÓLT, AMIT AZ IS JELEZ, HOGY AZ EGYIK LEGVÁRATLANABB FORDULAT AZ VOLT, HOGY LENYÚLTÁK A LARIAN GÉPEIT. Mivel az E3 alkalmából a cégek szinte az összes puskaport ellőték, és azóta sok újdonság nem történt, nem nagyon lehet azt mondani, hogy bármiben is igazi meglepetést láttunk volna, kivéve egy-két olyan címet, mint a *Remember Me*. Sokak szerint az elmúlt évek egyik

legvérszegényebb rendezvénye volt az ide, bár a statisztikák így is meggyőzőnek tűnnek. A gamescom 140 ezer négyzetméteres területén ugyanis nyolcvanhárom ország 275 ezer látogatója tette tiszteletét, akik negyven ország 600 kiállítójának felhozatalát tekinthették meg. A hivatalos adatok szerint 330 bejelentésnek, valamint európai és német premiernek lehettek szemtanúi azok, akik ott voltak, illetve akik valamilyen internetes felületen keresztül követték az eseményeket. A szaksajtó részéről ötvennégy ország 5300 újságírója látogatott el a helyszínre, és már azt is lehet tudni, hogy

jövőre a gamescomot augusztus 21-25. között rendezik meg. Visszatérve a bejelentésekre és a premierekre, maga a szám egészen nagyoknak tűnik, de nem véletlen, hogy ebből csak néhány igazi gyöngyszem akadt. Megfigyelhető volt, hogy a trendek az ingyenesen játszható játékok felé húznak, illetve a célközönség egyre inkább az alkalmi játékosok halmaza, akik nem feltétlenül akarnak elvérezni egyetlen lövéstől, vagy félnapokat szánni arra, hogy legyőzzenek egy főellenséget. Ettől függetlenül azért akadtak érdekességek, melyekről az elkövetkezendő oldalakon olvashattok.

GameStar

VIGYÁZATI

AZ ALÁBBI SZÖVEG
A NYUGALOM MEGZÁ-
VARÁSÁRA ALKALMAS
INFORMÁCIÓT TAR-
TALMAZI



Ezt kérjük jövőre

A GAMESCOM EGY IDEÁLIS VILÁGBAN

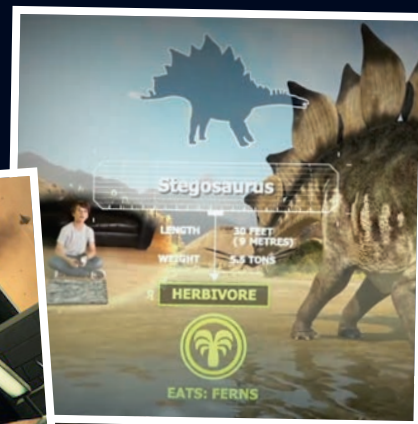
A VALÓSÁG SIVÁR ÉS SZÜRKE, DE ÁLMAINK GAMESCOMJA EGÉSZEN MÁSHOGY FEST.

A GameStar most egy olyan rendezvényre vágyik, amely egyetlen sarkát sem hagyja kihasználatlanul a 248 ezer négyzetméteren elterülő Koelnmesse épületegyüttesének. A kiállítás területére a Gordon Freeman és Dog társaságában mosolygó Alyx farmerba bújtatott formás virgácsi között lépünk be, miközben gyönyörű hosztesztlányok terelnek bennünket a *Half-Life 3*, *S.T.A.L.K.E.R. 2*, *Doom 4* óriásplakátok árnyékában a legjobb standok felé. Minden napra jut pár olyan bejelentés, amitől a hosszú sor-

kat türelmesen végigálló játékos nyál-elválasztása felerősödik, az újságíró pedig hevesen dobogó szívvel azonnali címlapsztorit vizionál. Miközben alig pár tucat ember lézeng a casual és ingyenesen játszható játékok előtt, százezrek veszik kezükbe örömmámor közepette a legújabb konzolgeneráció képviselőjét, a Microsoft, a Sony és a Nintendo házasságából született egységes platformot. A *Halo*, a *Gran Turismo* és a kipróbálható *Grand Theft Auto V* mellett a többi bejáratott név is mind képviselteti magát egy-egy újabb epizóddal, ám szolidan a háttérbe húzódnak, és egészen új, eddig sosem látott játékoknak adnak helyet.

A gyártók összeelkezesének jótékony hatásából a kiadók és a tőlük függő fejlesztők sem maradnak ki. Hódít a kreativitás, ám ha valahol mégis hiányozna az innováció, ott példaértékű minőség enyhít az esetlegesen felmerülő hiányérzeten. Az új alkotások egyjátékos részeinek hossza a legrosszabb esetben is tizenórákban mérhető, a bejelentett DLC-k egytől egyik ingyenes kedvcsinálók a további játékhöz, minden megjelenés előtt kipróbálható demók várják a rajongókat, a multiplayer opciókért pedig soha többé nem kell fizetni – jelenlik be a gamescomon közös sajtótájékoztató keretében. Aztán persze felébredünk. Kár érte.

„ SZÁZEZREK VESZIK KEZÜKBÉ ÖRÖMMÁMOR KÖZEPETTE A LEGÚJABB KONZOLGENERÁCIÓ KÉPVISELŐJÉT, A MICROSOFT, A SONY ÉS A NINTENDO HÁZASSÁGÁBÓL SZÜLETETT EGYSÉGES PLATFORMOT



Aki mindent vitt Kölnben

SONY A GAMESCOMON

A SONY NEM KÍMÉLTE MAGÁT BEMUTATÓJÁN A GAMESCOMON - EZÚTTAL IS A „SONY MAGA A JÁTÉK” HANGULATTAL KEZDTÉK AZ ELŐADÁST, AMELY LEGFŐKÉPP A PS VITÁRA VOLT KIHEGYZVE. A kézikonzolra jó néhány ütős nevet mutattak be:

LittleBigPlanet – Az érintőképernyő ideálisnak tűnik a logikai-platformer játék kezelésére. A játékot a wifis modell mellé csomagolják. A PS Vita-vásárlóknak PS3-as verzió jár a cross-play jegyében. *Assassin's Creed III: Liberation* – New Orleans, női főszereplő, lovaglás krokodilháton, érintőképernyős és hátsó tapipados irányítás a hagyományos mellett. A karácsony egyik legerősebb címének tartják.

Call of Duty: Black Ops Declassified – Limitált kiadású wifis modellhez csomagolják. Megjelenés novemberben. Singleplayer és multiplayer (Near-támogatás), érintőképernyő stb. Sok szöveg, semmi kép vagy videó, legálábbis ezt hihettük a konferencia utolsó percéig.

Tearaway – Új játékkal jelentkezett a MediaMolecule, a *LittleBigPlanet* fejlesztője, melynek egy bájos figura, Iota a főszereplője, aki egy mágikus, papírlapokból felépült világban ragadt, és egy nekünk címzett személyes üzenetet hordoz. Mindent papírból hajtogattak, még az ellenfeleket is. Valójában nem a hőst irányítjuk, hanem a világot piszkáljuk és rendezzük át úgy, hogy Iota folytathassa útját, és el tudja juttatni üzenetét.

Fontos szerepet kapott a bemutatón a cross-play: a *PlayStation All-Stars Battle Royale*-ban négyfős multi lesz, ráadásul keresztplatform-támogatással (PS3 és PS Vita). Ha PS3-ra veszszük meg, akkor a Vita-változatot ingyen tölthetjük le. Ez érvényes az új *Sly Cooper*, illetve *Ratchet and Clank* játékokra is.

Végül, de nem utolsósorban megtudtuk, hogy összel rajtol el a PlayStation Mobile részleg, így a kiválasztott, PS-certifikációval rendelkező androidos (most már Asus és Wikipad is) készülékekre elindul a fejlesztés és elérhetjük velük a PS Store-t. A játékok PS Vitára is letölthetők lesznek, egyaránt várhatunk indie, valamint ismert stúdiók által fejlesztett címeket.



Előzetes

HÍREK



A Ubisoft a freemiumban hisz INGYENESSÉGGEL A KALÓZKODÁS ELLEN

A UBISOFT EGYÉRTELMŰEN AZ INGYENESSÉGBEN LÁTJA A JÖVŐT, AMI EGYBEVÁG A GAMESCOM AZON TRENDJÉVEL, miszerint egyre inkább az alkalmi játékosok képezik a célközönséget. Ugyanakkor a cég első embere, Yves Guillemot elmondta, hogy a kalózkodás elleni harcnak is az egyik legjobb fegyvere lehet ez a megoldás, ezért nem véletlen, hogy bemutatójukban szinte csak F2P játékok szerepeltek, melyek közül többet böngészőből játszhatunk.

Az elképzelés egyáltalán nem rossz, hiszen a kalózok jelentős része akkor sem fizetne a játékokért, ha lényegesen olcsóbbak lennének, viszont ha ingyenesen játszhatók, akkor elképzelhető, hogy hajlandóak lennének apróbb előnyökért fizetni. Ennek jegyében a gamescomon freemiumként mutatko-

zott be a *Silent Hunter Online*, az *Anno Online*, a *Shootmania Storm*, a *Might and Magic Duel of Champions*, a *Might and Magic: Raider*, valamint még mindig a sorozatnál maradvá, a *Might and Magic Heroes Online*.

Egyrésztől örvendetes látni, hogy Ubiék már nem a gyűlölt DRM-ben látják a megoldásokat, ugyanakkor a HC játékosréteg aggódik, hogy az ingyenességgel elvesz a játékelmény, a szervereket elárasztják a vaktában lövöldöző, csépelő, a játékot szétbarmoló trollok. Ugyanakkor pusztán a pénzügyi szempontokat alapul véve a PC-s játékokat ugyanolyan csekély számban veszik, mint amennyien F2P-jellel fizetni hajlandóak értük (5-8 százalék), és akkor már jobban megéri ez utóbbit erőltetni, mint tehetetlenül nézni, ahogy ellopják a játékot a letöltésekkel.

HA TE MONDOD

Yves Guillemot ügyvezető igazgató, Ubisoft: „93-95 százalékos kalózkodási rátáról beszélünk, tehát ugyanott tartunk, mint a Free2Play-nél.”



E-sport vagy tömegszórakoztatás?

COMMAND & CONQUER: INGYEN VAN, DE MINEK?

A Z IDEI GAMESCOM MUTATJA AZ UTAT, A KIADÓK SZERINT A JÖVŐ A FREE2PLAY MODELLBEN LAKOZIK, ENNEK OL-TÁRÁN PRÓBÁLNAK MEG TÖBB-KEVESEBB SIKERREL ÁLDOZNI. Most

éppen a legendás Jon Van Caneghem keze alatt újjászülető Command&Conquer számára jött el a megmérettetés ideje: vajon lehet-e sikeres dicső múlttal rendelkező játék egészen új elképzelések mentén? Az első sokk akkor jött, amikor a *Generals 2* név elmaradt, jött a reboot érzés, ráadásul Caneghem azt is kijelentette, hogy a 2013-ban megjelenő Command&Conquer első körben csak a multiplayerre fókuszál majd. Nem kellett sokat várni, hogy a dühös rajongók ellepjék a Bioware Victory és az EA fórumokat, így nem sokkal később meg is hátrált az alkotócsapat: hamarosan felröppentek a hírek, hogy már a megjelenésnél is számíthatunk egyjátékos kampányra. Vicces, hogy a kiadó és a fejlesztők néha ellentmondásos nyilatkozatokat tesznek, Caneghem korábban arról beszélt, hogy az e-sportra koncentrálni fejlesztés mellett fontosnak tartják, hogy visszatérjenek a gyökerekhez (bányászat, fejlesztés, klasszikus játékmotívum), míg az EA

vezér Frank Gibeau szerint a C&C új korszakot nyit a játék történetében, ahol például már nem kell annyit építkezni, más dolgokon lesz a hangsúly.

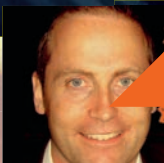
A gamescom óta kicsit olyan érzése van az embernek, hogy a *Generals 2* átalakulásával a saját helyét keresi a sorozat, illetve a készítő. A free2play modell szintén komoly kétségeket vetett fel régi motorosokban, a GameStar Online-on mi is kimerítően foglalkoztunk azzal a kérdéssel, hogy egy mikrotranzakciós értékesítési modell esetén (ahol pénzért nyilvánvalóan előnyt vásárolhatunk magunknak) hogyan lehet majd valódi e-sportot játszani, illetve az ingyenesség okozta hígulás milyen veszélyeket rejt a régi rajongók számára.

Az EA egyelőre hallgat arról, hogy pontosan mit is lehet majd pénzért megvenni, a megjelenés és a további részletek sem tisztáztak. Csak remélni merjük, hogy a kiadó tisztában van azzal, hogy mit is akar elérni az ingyenes Command&Conquer bevezetésével, de az egyjátékos mód gyors visszahozása azt jelzi, hogy még ők sem mérték fel eddig az ösközönség haragjának veszélyét. 2013-ban kiderül majd, mennyire vannak bajban.



HA TE MONDOD

Michael Pattison marketingigazgató, Capcom: „Általában nem döntünk ilyen gyorsan, de most egyértelmű volt, hogy ez a játék kell nekünk.”



Drágán add az emléked

REMEMBER ME

A GAMESCOM EGYIK LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSE ÉS ÚJDONSÁGA A CAPCOMTÓL SZÁRMAZIK, AKIK PÁRIZSBAN CSAPTAK LE EGY FÜGGETLEN FEJLESZTŐSTÚDIÓ, A DONTNOD JÁTÉKÁRA. Az egykori Criterion Software fejlesztési igazgatója, Oskar Guilbert és a Ubisofttól, valamint az EA-tól elszármazott társai egy igen érdekes koncepciójú játék artworkjeivel hívták fel magukra a figyelmet, melyek láttán a Capcom különítménye azonnal a francia fővárosba utazott, és rövid tárgyalást követően megegyeztek az ottaniakkal, hogy a japán cég lesz a kiadó, ezzel borsot törve több nagy cég orra alá. Szerintük nagy jövő előtt áll a *Remember Me*, és terveik szerint nemcsak egy részt fognak kiadni belőle, bár előbb meg kell várni a fogadtatást, ami egyébként az előzetesek alapján várhatóan pozitív lesz. Az elképzelések szerint még a next-gen konzolok megjelenése előtt piacra dobják az első részt, mert bármennyire kockázatos is ez a lépés, a közönség legalább meg-

ismeri a játékot, és ha sikeres lesz, akkor a folytatásokat már sokkal könnyebb lesz eladni a következő generáció gépeire.

VADÁSZBÓL ÜLDÖZÖTT

A sztori szerint 2084-et írunk, a helyszín Párizs, ahol különböző kalandokba keveredhetünk egy Nilin nevű hölgyeménnyel, aki foglalkozására nézve emlékvadász, azaz mások emlékeit lopja el. De ahogy a mondas tartja: mindig a suszter cipője lyukas; Nilinnek is megvan a maga problémája, történetesen amnéziában szenved, nem ismeri a múltját, fogalma sincs, mi történt vele, és kik juttatták rács mögé, ahol éppen sok ideje van mindezeket töprengeni. Ettől kezdve nem nehéz kitalálni, hogy mi a feladatunk a játékban. Igen, a kisaszony emlékeit kell valahogy visszaszerezni, rájönni, hogy kik állnak a háttérben, és miért fosztották meg múltjától. A tervek szerint a PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra megjelenő játékot jövő év májusában kaphatjuk kézhez.



MÉG A CAPCOMTÓL

A gamescom egyik legnagyobb meglepetését a Capcom szállította, de a *Remember Me* mellett is voltak érdekességeik, igaz, ezeket bőven nem most láttuk először. A *Devil May Cry* trailerben szinte már spoiler jellegű jelenetek voltak, de természetesen a *Resident Evil 6* sem maradhatott ki a repertoárból: a bemutatott játékmenet-videóban tömegével láthattunk mindenféle természeti katasztrófát és egy raklap fertőzöttet. A Capcom érdekes és pörgős konferenciát tartott.



Előzetes

HÍREK



Nem csak a legújabb lehet jó RETRÓ A GAMESCOMON

A gamescom rendezvényeken hagyományosan bemutatják a videojátékok múltját: a retrókedvelők és a gyűjtők gyönyörű darabokat láthatnak és próbálhatnak ki. Idén a Németországban népszerű Commodore masináké volt a főszerep: C64, Commodore-116 és Amiga-500 volt kirakva, amiken játszani is lehetett. Azonban az igazi ritkaságok a tárolókban voltak, hiszen a C64 szinte összes kiszereleése, a C128D és a Plus-4 mellett ott volt a C64 Max, a C64 konzolja, amelybe C64 játékok ka-

zettáit lehetett behelyezni, sokan nyomták a CD32-t, láthatók voltak a különböző Amiga modellek, és az egyik üvegtárolóban az ultraritkaságnak számító C65-ből is bemutatott egy darabot. Emellett persze más gépeket is megtekinthettünk: Nintendo-64, Atari, sőt az NDK-ből származó Kleincomputer 85 szintén képviseltette magát. Mivel évről évre nő a retró kiállítás a gamescomon, az utóbbi évtizedek játéka- it és gépeit is érdemes lesz kipróbálni a következő kiállításon.

Nem lesz olcsóbb a PS Vita NYISD NAGYRA A TÁRCÁD

Habár a Sony saját bevallása szerint mindent megtesz azért, hogy olcsóbban adhassa a Vitát, jelenleg erre nincs mód. Inkább a felhozattal próbálják hát magukhoz csábítani a vásárlókat, akik jelenleg több szempontból sem teljesen elégedettek. Alapvetően leginkább azzal van problémájuk, hogy nem tartják megfelelőnek a játékok mennyiségét, így hiába mondja a Sony, hogy márpedig a PlayStation-történelem legjobb nyitását produkálták játékkilag, a nép nem így véli. Éppen ezért a

gamescom alkalmából a cég igyekezett minél több PS Vita címet bemutatni, ráadásul PS1 emuláció is szerepel az új konzol kínálatában. Egyébként bundle csomagokkal kívánják a boltokba csábítani az embereket, így van például *LittleBigPlanet* és *CoD: Black Ops Declassified*, de lesz *Assassin's Creed III: Liberation* is. Shuhei Yoshida, az SWS feje elmondta, hogy a hardveres fogadtatás jó volt, és igyekeznek játékokkal is felzárkózni, de idén még biztosan nem csökkentenek árat.



Védd a géped!

ELLOPTÁK A LARIAN SZÁMÍTÓGÉPEIT

Úgy tűnik, hogy az ember, illetve eszközei már sehol sem lehetnek biztonságban. A Larian csapatnak két PC-je tűnt el nyomtalanul, és azóta sem tudni, hogy merre lehetnek. Bár nehezen megfogható, hogy egy viszonylag biztonságos rendezvényen mégis hogyan lehet csak úgy elsétálni észrevét-

lenül egy számítógéppel úgy, hogy az senkiben ne ébresszen gyanút, a tolvajoknak mégis sikerült. Különösen kellemetlen az eset azért, mert a gépeken a *Divinity: Dragon Commander* és a *Divinity: Original Sin* buildjei is rajta voltak, melyek komoly értéket képviselnek. Nem csoda, hogy a Larian

5000 dolláros jutalmat ajánlott fel a nyomravezetőnek, hiszen ha ezek kiszivárognának, akkor a kár jócskán meghaladná a nyomravezetői díjat. A fejlesztők jelenleg biztonsági mentést tartalmazó PC-ket használnak, de természetesen minél előbb szeretnének az ellopott gépek nyomára bukkanni.

Több mint játékkiállítás EGÉSZ KÖLNT MEGHÓDÍTTA A GAMESCOM

Köln egy legendás német város rengeteg hagyománnyal, csodás épületekkel, a világszenzációknak számító dómmal és a világ legnagyobb videojátékos eseményével, a gamescommal, ami egyre inkább a teljes várost lázba hozó kulturális rendezvényé válik. A kiállítás területéről kinyúlva csápjait, idén a város olyan területeit is elfoglalta, mint a Rudolfsplatz, a Hohenzollernring, a Neumarkt és a Platz am Apostelnkloster. Ezen a frekventált köztereken is standok, ka-

mionok álltak, ahol a látogatók megismerkedhettek a legújabb játékokkal, konzolokkal és trendekkel. Emellett megrendezték a gamescom zenei fesztivált is, ahol a német könnyűzene színe-java fellépett: Mobilée, Chima, Olli Schulz und Kettcar, Fuck Art, Let's Dance!, Der König tanzt, Überraschungstact, Benjrose, Vierkantretlager, Max Prosa, Bosse, Thees Uhlmann & Band. Aki jövőre felkeresi a gamescomot, semmiképp ne hagyja ki a kulturális és zenei fesztivált sem!





Hungaricum

MAGYAROK A GAMESCOMON

KÍVÁNCSIAK VOLTUNK ARRÁ, HOGY A GAMESCOMON STANDOLÓ MAGYAR CSAPATOK HOGY ÉREZTÉK MAGUKAT, HOGYAN LÁTTÁK TESTKÖZELBŐL, A PULT MÁSIK OLDALÁRÓL A RENDEZVÉNYT, EZÉRT MEGKERESTÜNK PÁR HAZAI CÉGET, HOGY MESÉLJENEK ÉLMÉNYEIKRŐL. Érdemi választ a Neocore Games, a Nemesys Games és a Zen Studios adott, ők élménybeszámolót és fényképeket is küldtek.

NEOCORE GAMES: CSAJOKKAL KÖNYVEBB

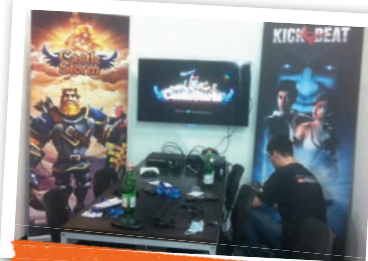
Az idei gamescom számunkra mérföldkő volt: először voltunk kint független fejlesztőként, először vittünk ki akciós RPG-t a sok stratégia után, és először volt saját standunk, ráadásul az ISA show publikus részén. Mindamellett, hogy óriási élmény a színes, hangos, vidám forgatag, ami a gamescomot jellemzi, azért az tény,

hogy nagyon megerőltető az egyik leghangosabb csarnokban öt napon keresztül mindent túlélve interjút adni az újságíróknak és információval szolgálni a játékosoknak (még jó, hogy időnként elbújhatunk a pult mögé, egy Van Helsing kalap alá pihenni, bár volt, hogy lebuhtunk). Nagy segítséget nyújtott a három szépséges hosztesszánnyunk, akiket itthonról vittünk ki, a többnyire német férfiember nagy öröme. Olyan nagy sikert arattak a hölgyek, hogy fent is vannak majdnem minden Booth Babe galériában, és az egyik online médium beválasztotta őket a legdögösebbek közé. Az utolsó két napon, mikor újságírók már nem voltak, azért mi is kipróbáltunk néhány új játékot, amit igazán élveztünk. Összességében úgy érezzük, hogy abszolút megérte a sok munkát, átdolgozott éjszakát és izgalmat a só, mert nagyszerű élmény látni, amint gyerekek és felnőttek tolongnak a standunk körül, hogy kipróbálhassák játékunkat.

ganak a standunk körül, hogy kipróbálhassák játékunkat.

NEMESYS GAMES: A KELLEMEK KÁOSZ

Ha szeretnénk valahogy leírni a gamescomot, akkor a „mindent felémészto káosz” lenne a legjobb kifejezés, de jó értelemben. Ez volt az első ilyen jellegű tapasztalatunk: üzleti oldalon is ugyanakkora a nyüzsgés, mint a látogatóknál, csak itt délután 5 óra után van ingyen pia is. A gamescom (vagy bármilyen hasonló nagyságú rendezvény) egy olyan élmény, amit egyszer mindenkinek ki kell próbálnia, meg kell élnie, akár gamer, akár nem – egészen új nézőpontba kerül ezek után a kultúránk. Nemcsak arra adott lehetőséget a rendezvény, hogy kapcsolatokat építsünk, hanem kipróbálhattunk olyan, még fejlesztés alatt álló játékokat is, amelyek után epekedtünk.



ZEN STUDIOS: TÁRGYALÁSOK A HÁTTÉRBE

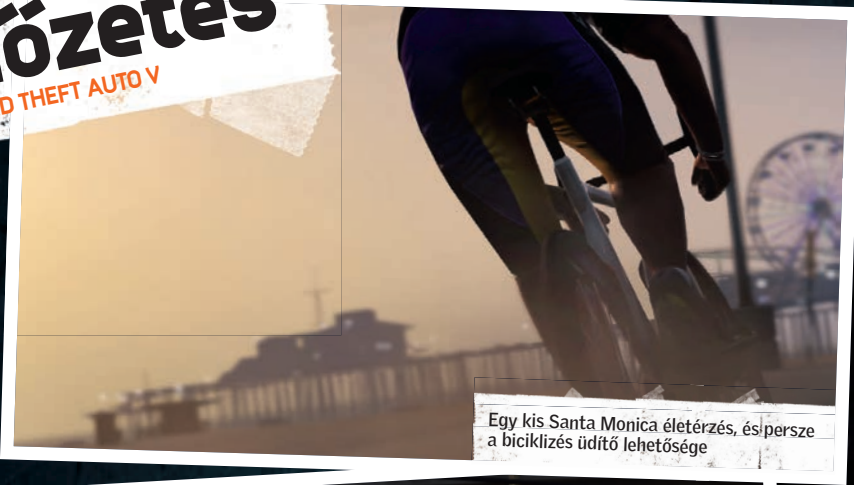
A gamescomon két új játékunkat (*CastleStorm* és *Kickbeat*) is bemutattuk nagy érdeklődés mellett, teljes sikerrel. Bár a Zen Studios elsősorban flipperszimulációiról ismert, ezekkel az új játékokkal szeretnénk megmutatni, hogy egyéb játéktípusokban is képesek vagyunk igazán kiváló alkotni. Bár a vásáron bizonyos kulcsszereplők nem jelentek meg, de például a Microsoft tucatszámú fontos képviselője tiszteletét tette, és tárgyalásokat folytatott a háttérben. Annál is inkább, mivel az év második fele és a következő év kulcsfontosságú: pontosan tudják, hogy jó játékok nélkül egyetlen új konzol sem lehet sikeres.

”NAGY SEGÍTSÉGET NYÚJTOTT A HÁROM SZÉPSÉGES HOSZTESZLÁNYUNK, AKIKET ITTHONRÓL VITJTÜNK KI, A TÖBBNYIRE NÉMET FÉRFIEMBEREK NAGY ÖRÖMÉRE



Előzetes

GRAND THEFT AUTO V



Egy kis Santa Monica életérzés, és persze a biciklizés üdítő lehetősége



Vajon a háttérben a Los Santos Forum sejjik fel? Az autószállító kereke nagyon kacsázzik...



Az Infernus ismét kökemény üldözésbe keveredik, morcosak már a zsaruk



HA TE MONDOD

Miért éheztek a népet?

GRAND THEFT AUTO V

LOS SANTOS MÉG SOSEM VOLT ILYEN VONZÓ VÁROS, AMI PERSZE EGY TUDATOSAN FELÉPÍTETT KAMPÁNY RÉSE. Legálábbis nagyon reméljük, mert a Rockstar alig oszt meg információkat a nagyérdeművel. Okos reklám vagy porhintés, amivel az elcsúszó fejlesztéseket palástolják? Amikor 2009-ben Dan Houser a Time magazinnak elkottyantotta, hogy a következő *Grand Theft Auto* már nemcsak édes álom, hanem egy megvalósításra váró projekt, szinte minden rajongó felkapta a fejét. Aztán tavaly november óta már mindenki más is gyűrögeti a zsebkendőjét, mivel a Rockstar egy látványos trailerrel és néhány izgalmas képpel beharangozta legújabb sandbox

játékát (ígéretük szerint a valaha volt legnagyobbat). Azóta viszont ülnek a nagy titkokon, és alig szivárogtatnak ki valamit az információéhes közönségnek.

MÉG ELÉG KÉPÜK SINCS HOZZÁ

Az elmúlt időszakban mindössze 12 új képet kaptunk a fejlesztőtől, ezek ráadásul nem is in-game fotók, de a hangulatot megadják, az biztos. A srácok ugyanakkor saját fórumukon jelezték, hogy még nem tartott a fejlesztés, hogy egy újabb trailer is megjelenhessen, és a rajongók megértését kérték, mivel nem akarnak semmit sem elcsúszni.

A képek alapján annyit tudunk, hogy visszatérnek a repülő, lesz extrém sport, luxus és fényűző időtöltés a já-

tékban, és persze a sportautók szerelmeseinek sem kell majd szomorkodniuk. Ahogy a város fölött szálló helikopter képét nézi az ember, jól látható, hogy Los Santos méreteit illetően nem vécéltek a Rockstar Games-es arcok, de arról még sejtelmünk sincs, hogy vajon milyen méretű lesz a városon kívüli terület, a maga vidékiesen bájos, kisvárosokkal tűzdelt arcával.

Bár még mindig nem a végső in-game képet mutogatják a fejlesztők, az azért jól látható, hogy a Rockstar Advanced Game Engine (RAGE) meg lesz dolgoztatva rendesen, leginkább a *GTA IV* látványvilágát (ami még most sem számít rossznak egyébként) képzeljük el egy kicsit tovább csiszolva, fényezve, olyan hangulati

elemekkel feldobva, mint a csodás Dél-Kalifornia felett lemenő nap több színben pompázó fénye.

A TÖBBI NÉMA CSEND...

A multiplayer-ről már korábban hallhatunk tőlük (*Max Payne 3*-szerű Crews modell, ahol egymással rivalizálnak a bandákba verődő játékosok, ígéretesnek tűnik), de egyelőre ez minden. Érthető, hogy a Rockstarnak kényelmes ez a rendszer, hiszen kiéheztetik a rajongókat, és az esetleges hibákkal sem kell szembenézniük egy bétateszt kapcsán, de azért ez a titkolózás már nekünk is túl sok. Vajon ezzel vonzóbbá válik a *GTA V*, vagy csak izgalmasnak tűnő hallgatással kendőzik el a fejlesztési problémákat?

Rockstar Games fórum:
„Azért nem adunk ki sok hírt, mert biztosak akarunk lenni abban, hogy 100 százalékgig pontos információkat kaptok, és mert azt szeretnénk, hogy rengeteg meglepetés várjon rátok, amikor majd játszani kezdtek a játékkal.”

Egy kis vidéki ízelítő, valamint egy új extrém sport: a siklóernyőzés



LESZ EXTRÉM SPORT, LUXUS ÉS FÉNYŰZŐ IDŐTÖLTÉS A JÁTÉKBAN, ÉS PERSZE A SPORTAUTÓK SZERELMESEINEK SEM KELL MAJD SZOMORKODNIUK



A terepmotorozás nem ismeretlen sport a GTA világában, de itt elképesztően fest



Visszatér a repülő, ráadásul ez egy kétszemélyes fajta. Alul a táj elképesztően néz ki, lehet ilyen a játék?



Madártávlatból készült ízelítő abból, hogy mekkora bejárható terület vár ránk

A GTA III Cheetah verdája is visszatért, csak eltűnt a „H” betű



MOST AKKOR EZ EGY REKLÁM?

A Rockstarról eddig is tudtuk, hogy nem szeretnek nagyon sok információt előre megosztani a közönséggel, de ez a fajta termékbevezetés nem feltétlenül szerencsés. Löwenberg Balázs, a Karmamedia pr-szakembere megkeresésünkre elmondta, hogy az ilyen jellegű teaser kampány sikeres cégeknél és sikere ítélt termékek esetében elfogadott jelenség (lásd Apple), mivel eleve van egy jelentős rajongótábor, akik várhatóan ráugranak minden kiszivárgó infóra. Véleménye szerint kommunikációs szempontból nézve a dolgot – mivel nyilván a Rockstar kivételével senki nem tudhatja pontosan, mi van a háttérben – semmivel nem javít a játék fogadtatásán (sem az eladási adatain), ha a bejelentéstől számított 9 hónap helyett egy-másfél vagy éppen három évvel később jelenik meg a játék. Ennek ellenére a Rockstar még ilyesmiről sem beszél, ezzel okosan fedezik magukat. Ha mondjuk átlagosan pár hónaposak az ilyen teaser kampányok, akkor azon lehet valamennyit nyújtani, de ezen túl már visszacsap a titkolózás, sokan azt sejtik majd, hogy valamiért csúszik a fejlesztés, valami nincs rendben. Ilyenkor kerül a képbe az úgynevezett „expectation management”: ha ennyi ideig húzzák a megjelenést (2009 óta tudjuk, hogy lesz ötödik rész), akkor egyre jobb eredménnyel kell előállni ahhoz, hogy pozitív legyen a játék fogadtatása – gondoljunk csak a *Duke Nukem Forever* kudarcára ezen a téren. Tehát könnyen megeshet, hogy a fejlesztők csúsznak, ami úgy van beállítva, mint egy okosan felépített marketingkampány. Egy idő után viszont valamit mutatni kell, még egy olyan sikeres cím esetében is, mint a *Grand Theft Auto*.



Nem lennénk meglepve, ha teniszezni Vinewoodban lehetne – kipróbálnánk

Vadászgépet már a trailerben is láthatunk, most megmutatták testközelből



Lézeres célzó egy gépfegyveren? Ilyet eddig még nem láttunk...

Előzetes

HÍREK

Hogy ér véget a sárkányok kora?

Dragon Age III

SEM AZ ELECTRONIC ARTS, SEM A BIOWARE NEM CSINÁLT TITKOT ABBÓL, HOGY TRILÓGIÁVÁ BŐVÜL A DRAGON AGE SOROZAT, CSUPÁN AZ A KÉRDÉS, HOGY MILYEN FORMÁBAN KÖVETKEZIK EZ BE. A rajongók egy része követeli az első részhez visszatérést, kevesebben vannak, akik a második rész által követett utat támogatják. A fejlesztők valószínűleg a kettő közötti arany középutat keresgélnek, s ha már épp ott tartanak, akkor átvesznek pár apróságot 2011 ünnepeit RPG-jétől, a *Skyrim*től. Nagyobb és nyitottabb világ (látszik, hogy nem 14 hónap alatt kell elkészülnie, mint a második résznek) lebegjen a szemünk előtt, mégpedig az erős francia hatás alatt álló Orlais birodalma, ahol a legfrissebb információk szerint épp polgárháború tombol, és csak az inkvizíció tehet rendet. Igen, jól sejtetd, kedves olvasó, hogy a harmadik részhez egy harmadik hős dukál,

mégpedig a mágusokat – tegyük hozzá, hogy nem ok nélkül – kegyetlenül elnyomó inkvizítorok egyike. A történet szerint egy világok közötti kapun keresztül démonok özönlik el a birodalmat, ráadásul az egymással civakodó nemesek hataloméhsége nem ismer határt. Így az inkvizícióra marad a feladat, hogy felkutassa és megleckéztesse azt, aki a szálakat mozgatja. A jelek szerint már-már stratégiaként kell gondolkodnunk, hiszen nem csak abból áll a játék, hogy magunk köré gyűjtünk pár fura fazont (konkrétan tízet), és jól elkenjük a rosszfiúk száját. Sereget állíthatunk fel, de kémhálózatot is kiépíthetjük, hogy a földbe tiporjuk politikai ellenfeleinket vagy együttműködésre bírjuk őket. A kooperatív multiplayer híren túlmenően egy kérdőív is felbukkant, amiben a lehetséges alcímekről várják a kontrollcsoport véleményét. *The Breach*, *Exarch*, *Inquisition*, *Inquisitor*, és *Apocrypha* szerepel a kínálatban.



KISZIVÁRGOTT A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

HARDVER
3,2 GHz CPU, 512 MB VGA, 2 GB RAM
DirectX 9, 8 GB HDD

- epikus mese, amiben megmutatkozik, hogy lók is vagyunk valójában
- gigantikus világ vár felfedezésre
- következő generációs technológia a jelen gépein
- hihetetlenül addiktív multiplayer
- egyszer véget ér

CHAVALIER
Nagyobb, mint a *Morrowind*, mélyebb, mint a *Planescape: Torment*, és érettebb, mint bármi, amit eddig játékként adtak el.

95

Néha bizony nagy a türelő

Amikor a szabadalmak egymásnak feszülnek

SAMSUNG

VS.

APPLE

~~$a+b=c(a*b)$~~
 ~~$b*2=a$~~
 ~~$b=a*a/(b-25)$~~

AZOKNAK, AKIK EGYSZERŰ, MEZEI TELEFON- ÉS TABLETHASZNÁLÓK, BIZTOS FURCSA AZ A HÁBORÚ, AMELY AZ APPLE ÉS A SAMSUNG KÖZÖTT FOLYT. Az ítélet azonban egyszerű: a Samsung megsértette az Apple szabadalmi jogait, emiatt egymilliárd dollár kártérítést kell fizetnie, és a szeptember 20-i, második for-

duló alkalmával joggal tarthat attól, hogy számos Samsung-gyártmány forgalmazását betiltják majd az Egyesült Államokban. Várható, hogy több területen is hasonló szabadalmi perek zajlanak majd, amelyekbe a Google is becsúszhat a közeljövőben, hiszen a Samsung elleni ítélet az Androidot gyengíti, a Windows Phone esélyeit viszont növelheti, hiszen egy elmaraszta-

lás esetén a független gyártók a kevésbé kockázatos rendszert választhatják. Érdekeség, hogy a koreai bíróság is hasonló perben döntött, ahol mindkét felet hibásnak találta, így keresztbe kell egymásnak fizetni és bizonyos jogokat licencelni. Európában, ahol kevésbé erős az Apple lobby, mint az Egyesült Államokban, akár ettől eltérő ítélet is várható, egy dolog azonban

tény: ez a sokak szerint értelmetlen pereskedés az egész iparágat megváltoztatja majd. Nem véletlen, hogy az amerikai törvényhozás új törvényben akarja szabályozni a szabadalmi háborúkat, amik nem tesznek jót az iparágaknak. Az egészből az a legszomorúbb, hogy ezek a perek egyáltalán nem a fogyasztók érdekeit védik – a tanulságokat pedig mindenki vonja le maga.



ROBERT DOWNEY JR. CHRIS EVANS MARK RUFFALO CHRIS HEMSWORTH SCARLETT JOHANSSON JEREMY RENNER TOM HIDDLESTON SAMUEL L. JACKSON
WITH NICK FLOREY

MARVEL'S BOSSZUÁLLÓK

MARVEL



MARVEL STUDIOS BANGOR A PARAMOUNT PICTURES DISTRIBUTÓRJA A MARVEL STUDIOS PRESENTATIONA JOSS WHEEDON FELVEZÉRE ROBERT DOWNEY JR. "MARVEL'S BOSSZUÁLLÓK" CHRIS EVANS MARK RUFFALO CHRIS HEMSWORTH SCARLETT JOHANSSON JEREMY RENNER TOM HIDDLESTON CHRIS EVANS MARK RUFFALO CHRIS HEMSWORTH SCARLETT JOHANSSON JEREMY RENNER TOM HIDDLESTON SAMUEL L. JACKSON NEKEM VEZETŐJE ALAN SILVESTRI FÉRFI VEZETŐ DAVE JORDAN FÉRFI VEZETŐK JAVIER SIERRA FÉRFI VEZETŐK DE ANTHONY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC SZERKEZTŐK ALEXANDRA BYRNE AND JEFFREY FORD A GALL LASSER LITVINGTALÁN JAMES SCHINDLER FÉRFI VEZETŐ SEAMUS MCGARVEY KAP. SZERKEZTŐ PRODUKCIÓ ALAN FINE, JON FAUREAU, STAN LEE EXECUTIVE PRODUCERS LOUIS D'ESPRIOT, PATRICIA WHITCHER, VICTORIA ALONSO, JEREMY LATCHAM, PRODUCED BY TAZ PENN, A JOSS WHEEDON FÉRFI VEZETŐ, JOSS WHEEDON FÉRFI VEZETŐ MARVEL
TM & © 2012 Marvel & Leds

AUGUSZTUS 29-TŐL

3D BLU-RAYEN,™ BLU-RAYEN™

ÉS DVD-N!

Tizenkét éven
aluliak számára
nem ajánlott

12

ROVAT

A GAMESTAR ERKÖLCS- RENDÉSZETI FIGYELŐJE

Folytatódik sorozatunk, amelyben ismételten tiltakozunk a játékokban található töméntelen erotika ellen. Szent meggyőződésünk, hogy a fiataloknak szóló könnyű szórakoztatás alapvető eleme az erőszak, így egy verekedős játékban más ne is kapjon helyet. A *Dead or Alive 5* azonban jóval túllépi funkcionális szerepét, akció közben az egymásnak feszülő karakterek láthatóan füledt, vágyaktól telt pozícióban helyezkednek el: pl. Akira lopva beleygúrja fejét Kasumi keblei közé. Magyarázható azzal, hogy a felütés közben leesett csuklólvédőjét keresi a női idomok között, de mi arra gyanakszunk, hogy itt nemek közt pattanó szikra pillanatképeiről van szó, ami felháborítja szerkesztőségünket. Hol lehet manapság buja testiség nélküli vérengzést találni? Romlott világ ez, nem vítás.



A befektetők kigolyózása nem magyar sajátosság

ONLIVE GONDOK, PROBLÉMÁK, TULAJDONOSVÁLTÁS

Néhány hónappal ezelőtt még sokan arról beszéltek, hogy a game-streaming (Gaikai, OnLive) szolgáltatások jelennek a jövőt. Aztán a Gaikait felvásárolta a Sony, az OnLive-ról pedig hirtelen igen rossz hírek kezdtek érkezni, hiszen egy augusztusi pénteken minden dolgot kirúgtak. Aznap a fél világsajtó az OnLive végéről és csődjéről beszélt, többen még idehaza is erről cikkeztek. A cég hatalmas adósságot halmozott fel, ezért augusztus 17-én minden

OnLive részvényt eladtak, gyakorlatilag feloszlatták a céget, és augusztus 20-án egy új céget hoztak létre szintén OnLive néven. Erre azért volt szükség, hogy a régi cég befektetőit és hitelezőit ki tudják zárni az üzletből – gyakorlatilag ezzel a módszerrel megszabadultak a „kellemetlen” befektetőktől úgy, hogy az üzletet meg tudták tartani. Nem túl elegáns, és egyáltalán nem korrekt megoldás, de legalább a szolgáltatás változatlanul működik.

Előzetes

SKYLANDERS: GIANTS



„ A SKYLANDERST AZ ACTIVISON MÁR EGY LAPON EMLEGETI A CALL OF DUTY SOROZATTAL



Törpéből óriás, óriásból törpe

SKYLANDERS: GIANTS

TÖBB EZER ÉVVEL EZELŐTT AZ ÓRIÁSOK EPIKUS CSATÁKAT VÍVTAK A SKYLANDEREK FÖLDJÉN, MÍGNEM SZÁMÚZTÉK ÖKET AZ EMBERI VILÁGBA.

Most, hogy ismét veszély fenyegeti hazájukat, az egykor büszke harcosok visszamennének Skylandsre, de ehhez a játékos segítségére szorulnak. A játékfigurákként materializálódott óriásokat az erő kapuján keresztül haza kell juttatni, hogy ismét harcba szállhassanak méltóságukért.

A Skylanders sorozat első része osztatlan sikert aratott, nemcsak a gyerekek, de még szüleik körében is, így evidens volt, hogy az Activison folytatja az egyedül üzleti modellel meg támogatott akciójáték sorozatot. Az alap maradt a régi: adott egy készlet „igazi” játékfigura, akiket a játékhoz mellékel

ÚJRAHASZNOSÍTÁS

Akik összegyűjtötték az előző rész karaktereit, némi előnnyel indulnak, hiszen az új játékhoz természetesen azok is használhatók lesznek. Ráadásul mivel az előző rész kezdőcsomagja tartalmazott portált is, az Activison kiad egy olyan kiadást a Giantsból, amiben a játék mellé csak egy kezdő figurát csomagolnak (Tree Rex, az óriás), a portált kihagyják belőle, ezzel kímélve a szülők pénztárcáját.

portálként funkcionáló USB-olvasó segítségével átküldhetünk a virtuális térbe, ahol ők lesznek segítségünkre Skylands felszabadításában. Az új részhez természetesen érkeznek új karakterek és figurák is, aminek a szülők nem annyira, de a gyerekek nagyon fognak örülni.

Maga a játékmenet nem volt túl összetett, és ez a jövőben sem változik nagy mértékben, tekintve, hogy a célcsoport nem a Dark Soulsban örömmittasan verejtékező hardcore gamerek, hanem a videojátékok világával még csak ismerkedő gyerekek. Egyszerű felső nézetes, platformelemekkel tarkított lövöldözés, ütlegelés várható. Persze azért nemcsak a gyerekeké a móka, mivel a játékban van lehetőség coopra, így a játékos kedvű szülők szintén becsatlakozhatnak a világmegmentésbe, már ha jut elég figura a ház népének.

Bár itthon nem aratott akkora sikert, a tengerentúlon szépen fogyott mind a játék, mind a mellé kiadott figuracsomagok. A Spyro's Adventure megjelenése után több kiadásban érkeztek figurák, amikhez természetesen virtuális alteregóik is társultak, ezzel egy füst alatt letudták a játék tartalmi frissítését. A folytatásban szintén számítani lehet az új szereplők folyamatos érkezésére, sőt az is szóba került, hogy a Skylanders: Spyro's Adventure 24 figurájának átalakított változatait is újra kiadják, melyekben az az újdonság, hogy már a portál közelében is elkezdenek világitani. Ennek a gyűjtögetős szellemre építő üzleti modellnek hála, a Skylanders olyanmódon jelentős cím lett odaát, hogy az Activison már egy lapon emlegeti a Call of Duty sorozattal.





Cseh kémek Lemnos szigetén

LETARTÓZTATTÁK A BOHEMIA INTERACTIVE FEJLESZTŐIT

A jelenleg az *Arma* sorozat legújabb, harmadik tagján dolgozó cseh fejlesztőbrigád kénytelen pár hétig nélkülözni két tagját, akik épp kényszernyarálásukat töltik a Görögországhoz tartozó Lemnos szigetén. Az *Arma* játékok valóság-hűségükről ismeretesek, amihez a Bohemia minden áron szeretné tartani magát. Vannak azonban olyan határok, amiket nem érdemes átlépni előzetes engedély nélkül. Ezt a leckét valószínűleg egy életre megtanulják azok a 28 és 33 éves fejlesztők, akiket kémkedés vádjával zárt rácsok mögé a görög rendőrség. A két fiatalember egy katonai bázist fényképezett és videózott mindenféle előzetes bejelentkezés nélkül, ami bármely országban kiverné a biztosítékot. Amennyiben nem sikerül megfelelő ügyvédet

találniuk, aki kimagyarázza a szituációt, akár húsz évet is a rácsok mögött tölthetnek. Nem ez az első eset, hogy a görög rendőrség fotósokra csap le: 2001-ben egy katonai bázison tartott légi bemutatóról vittek el 12 brit személyt, akik – a hatóságok állítása szerint – a bázis tiltott zónájában tartózkodtak. Közülük nyolcat három évre fűltek, míg a többieket segítségnyújtásért marasztalták el és büntették meg 9000 angol fontra.



HA TE MONDOD



Tim Schafer vezérigazgató, Double Fine Productions: „Nagyon érdekelnek az új free-to-play modellek, annak ellenére is, hogy néhányuk félelmetes és visszataszító.”

Az igazság középvezetője

HAMAROSAN ÉRKEZIK A DOUBLE FINE ELSŐ MOBILOS JÁTÉKA

A Tim Schafer alapította fejlesztőstúdió a *Psychonauts* és a *Brütal Legend* után úgy döntött, hordozható platformokon is kipróbálja magát. Első, kizárólag iOS platformra (tehát iPhone-ra, iPod touchra és iPadre) érkező játékuk a *Middle Manager of Justice* nevet viseli, és ingyenesen lesz elérhető az App Store kínálatából valamikor még e hónap folyamán. A játékban egy középvezetőt irányítunk, akinek lehetősége nyílik alkalmazni és kiképezni egy adag szuperhőst, hogy segítsenek a bűn üldözésében (mi másban, ugye). Ehhez természetesen

szükség van egy általunk megtervezett bázisra, melynek minden egyes szobája más és más feladatot lát el. A felbontott hősök erejükre, intelligenciájukra és maximum életerejükre gyúrhatnak, de ha hívja őket a szükség, néhány küldetést is hajlandók elvállalni a bűn megfékezésének érdekében. A küldetések teljesítéséért természetesen némi pénz is jár, amit a bázis építésére és további edzésre költöhetünk. Arról egyelőre nincs információ, hogy androidos vagy más mobilos verzió várható-e, de a közeljövőben nem érdemes számítani erre.

Játssz a túlélésért!

AZ ERŐSZAKOS JÁTÉKOK NÖVE-LIK A FÁJDALOMKÜSZÖBÖT

Ismét érdekes dolgot tudhattunk meg az erőszakos videojátékok emberiség-re gyakorolt hatásáról, ezúttal a brit Keele University kutatásának köszönhetően. A legfrissebb felmérésben 40 önkéntes vett részt, akik először egy verbő FPS-sel, majd kis idő elteltével egy nyugtató golfjátékkal játszottak 10-10 percre. A meneteket követően a kutatók megkérték őket, hogy helyezték kezüket egy vödör jég hideg vízbe, ami, mint az közismert, nem túl kellemes, sőt ki-

mondottan fájdalmas érzés (mármint annak, aki nem jegesmedve vagy pingvin, de ők viszonylag keveset játszanak videojátékkal). Az erőszakos játékot követő teszt során a résztvevők átlagosan 65 százalékkal tovább tudták elviselni a „kínzást”, mint golfolás után. A tanulmány elkészítésének ötlete rögtön azután merült fel, hogy egy korábbi felmérésből kiderült: szitkozódás után szintén toleránsabbak vagyunk a fájdalommal szemben.

CALL OF DUTY BLACK OPS

Előzetes
CALL OF DUTY: BLACK OPS II



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Treyarch**
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden A világ első számú FPS-sorozatának legújabb részében is a multié a főszerep. Megnéztük, hogy sikerült. Megjelenés **2012. november** PEGI **18+**

KILENC ÉV UTÁN IS A CALL OF DUTY SOROZAT A JÁTÉKVILÁG EGYIK LEGNAGYOBB

MÁRKÁJA, a három egymást követő eladási rekordév után a negyedikre készül a *Black Ops II*-vel. A *CoD* sokak számára nem csupán egy játék, hanem A játékok: emiatt vettek konzolt, váltak Xbox LIVE-előfizetőkké, és tűnnek el egy kicsit a világ elől minden november elején. Kipróbálhattuk a multiplayert, és beszélhettünk a stúdió két vezetőjével, ami után kétségünk sincs afelől, hogy kirobanó siker lesz a *Black Ops II*.

NÉGY AZ EGYBEN

A *Call of Duty* játékok ma már négy, önmagukban is elég robusztus pillérré épültek: 1. Olyannyira látványos kampány, amely mellett egy hollywoodi szuperprodukció nyeretlen kezdő 2. Zombis vagy *Spec Ops*-szerű küldetések, melyekkel jó néhány játékórát el lehet tölteni 3. Az Elite közösségi szolgáltatás 4. Az emberöltőnyi időt elnyelő multiplayer. Egy kis matek annak, aki ennyi tartalom mellett is panaszkodna a játék árára: ha csak 20 órát szánunk a játék felfedezésére (ami vajmi kevés), akkor is csak egy Big Mac árát tapsoljuk el óránként. Az augusztus közepén bemutatott *Black Ops II* multiplayer folytatja az elődök ha-

gyományait: bevált technológiai alapokra épül, ami a mai konzolgeneráció korlátozott képességei ellenére is a sorozat legszebbje. Kezelése könnyen tanulható, a kezdő és a profi egyaránt jól érzi magát játék közben, és a játékot fejlesztő Treyarchre jellemző csipetnyi örültség is belekerült.

EZEKET A DROIDOKAT KERESTÜK

A Treyarch mindenkit meglepett azzal, hogy az új *Call of Duty*-t a jövőbe helyezte. Nem kell mindjárt űrháborúra gondolnunk; egyrészt 2025-ben sokunk lakáshitele még le sem fog járni, másrészt a játékban megjelenő technológiák nagy része már létezik a hadászatban. Néhány példa: a hollandok 1979 óta használják a Goalkeeper (kapus), ami a hajókra irányuló rakéták pályáját kiszámolva leszedi azokat; az amerikai Predator kémrepülőgépekkel már többször találkozhattunk a híradásokban, illetve a dél-koreaiak is inkább a Samsung által gyártott lánctalpas SGR-eket küldik az északi határra, hogy többet starcraftozhassanak. A New York Times riportere, David Rohde írt egy rendkívül izgalmas beszámolót a táliboknál töltött fogságáról, és beszámolt arról, milyen félelmetes volt a drónok hangját hallani maga felett, nem tudva, mikor csapnak le fogva tartóira egy bombázással.

A drónok tehát alapvetően változtatják meg a hadviselést, de ami számunkra fontosabb, a *Call of Duty* többjátékos módjának dinamikáját is. Egész más lesz felvenni a harcot automatizált gépekkel, melyek eltérő méretűek, és teljesen más képpen mozognak a harctéren, mint humanoid ellenfeleink. A kezdők számára segítséget, a profiknak még halálösobb eszközt jelentenek majd, miközben a játékszeriára oly jellemző kiegyensúlyozottság továbbra is megmarad. A *Black Ops II* mindenképpen színesebb és összetettebb lesz, az eddigieknél több taktikát próbálhatnak ki benne a játékosok.

SEMMI SEM SZENT

A Treyarch eddig is bátran nyúlt a *Call of Duty*-hoz, és most sem volt rest úgy gázolni át a szent teheneken, mint tank a kerekerdőn. Az eddigi berögzült multiplayer-elemeket ízekre szedte, és valami teljesen újat rakott össze. A változást a modern fegyverek és kutyúk, a még agresszívabb hadászatot lehetővé tévő technológiák még jobban kiemelik. Minden eddiginél többet merítettek a professzionális e-sportokból, hogy megalkothassák a tömegesportot – és a minden eddiginél szabadabb testreszabás máris meghozta gyümölcsét. Nem kell egy darab gránát sem, mert amúgy sem dobnád el? Több extra képességet szeretnél második fegyver helyett? Ez mind belefér: tíz tulajdonságot határozatsz meg teljesen



FEDD PS III

A háború szabályai megváltoznak

2025 FEGYVERARZENÁLJA

Microwave Turret

Mi történik, ha nyitott ajtóval használjuk a mikrohullámú sütőt, és az ellenfél felé fordítjuk? Harcképtelen lesz, és ha túl sokáig tartózkodik a sugár útjában, még meg is ég. A technológiát ma Hummerekre szerelve használják (a balatoniak valószínűleg nem ezért süllyedtek el).

Swarm

Félelmetes drónraj, mely az ellenfél felszerelésére ugyanúgy veszélyes.

Hellstorm

A bemutatón mindenki kedvence volt a Predatorként vagy kedves repeszésőként használható égi áldás.

AGR és Sentry Gun

A mozgó vagy fixen telepített sorozatlövőket vagy magunk irányíthatjuk, vagy automatizáltan küldjük harcba, míg megiszunk egy kávét pihenésképpen.

MQ-27

Az első Black Ops II videóban találkozhattunk ezzel a quadrotorral, amely kamerával és gépfegyverrel a légtérben igen veszélyesnek mondható.

A-10 és Lightning Strike

Irányított légitámadások – régi ismerősök új köntösben.

War Machine

Gránátvető.

Death Machine

Hordozható géppuska, melyet sikerült használnom is. Amikor elkezdtem ropogatni, az egész pályán hallották.

Assault shield

Rögzíthető pajzs.

Target Finder

Ellenségazonosító radar.

Millimeter Wave Scanner

Szonárszerű optika, mellyel megláthatjuk az ellenfél körvonalait akár falakon túl is.

Shock Charge

Késre szerelt sokkoló, amivel megbénítjuk ellenfelünket.

Laser Sight

Pontosabb célzást szolgáló fegyverkiegészítő.



szabodon, és több mint egymillió variáció szerint indulhatsz harcba. A fejlesztőknek mindezt egy jól átlátható felületen sikerült megjeleníteniük: a teszt során a meccsek közötti rövid egyperces szünetekben is sima ügy volt a testreszabás egy olyan felületen, amit először láttunk életünkben. A 2025-ben játszódó multiplayer természetesen rengeteg új kutyút vonultat fel, és ki más használná ezt először, mint a *Black Ops II* elitcsapata? A Millimeter Scanner segítségével füstön, falon keresztül megláthatjuk a közelben bókászó ellenfelet, a dobókésre szerelt Shock Charge pillanatokra meg tudja bénítani az áramra érzékenyeket (azaz mindenkit), a Riot Shield pedig mostantól ültethető, mint a muskátli, hogy akár csapattársainkat is megvéddhesse. Egy üdítő változás: az ismert Ghost tulajdonság csak akkor tesz a radar számára láthatatlanná, ha mozgásban vagyunk. A jól ismert Killstreaks helyett Scorestreaks (mindenért pontot kapunk, felértékelődik a csapattámogatás) rendszer segíti a kevésbé ügyes fegyverforgatókat. A tesztjáték során például megle-

pő volt, hogy egy ellenséges akna felrobbantása 25 ponttal ajándékozott meg – jogos is, mert az a bamba kék pólós játékosársam biztos beleszaladt volna. A pontokon túl az ügyes megoldásokért kitüntetések is kapunk, de újabbakat a játékban persze mindig egyre nehezebb lesz megszerezni, hogy folyamatosan érezzük a kihívást. A Treyarch srácai 10 prestige-szintbe csomagoltak 55 fejlődési szintet, de nem úgy, ahogy azt eddig megszokhattuk. A szintlépéseknél magunk határozzuk meg, milyen eszközöket unlockolunk, és ha mindet szeretnénk, akkor bizony végig kell menni mind a 10 prestige-szinten. A fejlesztők leszögezték azonban, hogy a szintlépések gyorsak, néhány este elég az első prestige-szinthez. A klasszikus Free-For-All, Team Deathmatch és Domination mellett természetesen megjelentek új játékmódok. A Hardpointtal volt lehetőségünk játszani, amely „King of the Hill”-ként lehet ismerős más játékokból: egy folyamatosan változó, kis területet kell megszerezniük, majd megvédeniük az ellenféltől. Itt az-

tán teljes a káosz, önfeláldozónak kell lennünk, így ez nem éppen a stathusz-árok játéka. Izgalmas új mód a Multi Team, ahol kedvünk szerint kombinálhatjuk a csapatleosztást: 2 vs 2 vs 2, 3 vs 3 vs 3 vs 3, bármi lehetséges. A tesztelés során borzasztó izgalmasra sikerült a Multi Team meccs: Quadrotor kikempelése, Care Package ellopása, folyamatos helycserék, ármánykodás és egy csipetnyi szerelem.

SPORT-E VAGY?

Az e-sportok nem mindig kapják meg a megérdemelt figyelmet és népszerűséget. Az Activision és a Treyarch ezen most változtatni szeretne, és visszaadni valamit a műfajnak a sok inspirációért cserébe. Kezdőtől a haladóiig hét ligában zajlanak majd a mérkőzések, melyeket a választott vagy önjelölt sportriporterek a teljesen új, *CoD*-casting rendszeren keresztül tudnak majd közvetíteni az interneten. A *CoD*-casting nem ám holmi amatőrök által összetakolt kiegészítőcske, hanem olyan, bárki számára elérhető eszköz, ami eddig csak profesz-

zionális sportriporterek kiváltsága volt. Az eddigi közvetítéseket megszeényítő videókat tudunk készíteni *Black Ops II* multiplayer játékokból több kameraállással, eredménytáblával, térképnézetrel, kép-a-képben megjelenítéssel és headsetes behallgatási lehetőséggel. A közvetítéseket akár webkamerával keverve is streamelhetjük például iPadre.

ÉS MILYEN VELE JÁTSZANI?

Meglepően jó móka, és a koros játékmotorhoz képest szép a grafikája. Nem csoda, hogy David Vonderhaar, a Treyarch multiplayer-fejlesztésért felelős vezetője büszkén és mosolyogva beszélt arról, mennyi munkát fektettek a grafikai fejlesztésekbe. Megtartották ugyanakkor a *Call of Duty* védjegyének számító gördülékenységet, továbbra is 60 fps-t élvezhetnek a játékosok a konzolokon is. Az Xbox 360-on futó teszt során négy helyszínt lehetett kipróbálni, melyek egytől egyig nagyon jól sikerültek: minden esetben többszintűek, kellő méretűek, de mégsem érezni úgy, hogy túl nagy távokat kellene megtenniük, illetve a nagy



A TREYARCH MINDENKIT MEGLEPETT AZZAL, HOGY AZ ÚJ CALL OF DUTYT A JÖVŐBE HELYEZTE





Ha mindenki ennyire össze-vissza céloz, abból egy hit marker sem lesz...



Ne sírj katoná, nemsokára úgys respawnsz!



GYŰJTŐKNEK

A kiadók egyre erősebben használják játékmárkáik ismertségét, így láthatnak napvilágot speciális festésű konzolok, kontrollerek, ruházati termékek, szemüvegek, pónilovak és lángszórók. A *Black Ops II* gyűjtői kiadásait még nem jelentették be, de a termékvadászok már ráleltek egy-két érdekességre. Aki új fejhallgatót tör a fejét, egyből négy minőségi típus közül válogathat a Turtle Beach *Black Ops II* kínálatában. A Turtle Beach termékei novemberben jelennek meg, néhány nappal a játék piacra kerülése előtt. Az ABT és a Skinit forgalmazásában máris kijöttek az iPhone-tokok, sőt utóbbi gyártó az Xbox 360 slim verzióhoz *Black Ops II* matricaszettet is ígér.

terek és szűk fordulók váltakozása minden fegyvernem számára élvezetes. De lesz itt még biztosan felfedezni való – a Treyarch multiplayer térképei mindig is többek voltak egyszerű harci helyszíneknél: a Nuketown hangszóróiból előcsalható The Rolling Stones dal vagy a Hangar 18 roswelli ufonauta boncolóasztala mind olyan adalékok, amiket máshol nem nagyon tapasztalhatunk. Összességében az új fegyverek, kutyuk és a testreszabhatóság, illetve a javított grafika és a hanghatások olyan élvezetes elegyet alkotnak, ami

határozottan csúcsra járhatja a *Call of Duty* multiplayert. Minden tesztelő játékos meglepve és elégedetten bólogatott, hogy: „ez jó lesz!”

LEGYŐZHETETLEN 9

A *CoD* eladásokban verhetetlen (lásd az adatokat a keretes írásban), és eddig a készítők a kiváló formulán mindig óvatosan változtattak: látvány, izgalom, könnyű elsajátíthatóság és végeláthatatlan móka. A *Black Ops II* most nagyobb, merészebb lépéseket tesz – és amit eddig láttunk belőle, nagy elégedettségre ad okot.



SOK INDULÓ VAN, DE MINDIG A CALL OF DUTY GYŐZ

Call of Duty összes eladás: 134,6 millió eladott példány

Battlefield + Medal of Honor összes eladás: 33,8 millió eladott példány
Call of Dutyből tehát négyszer annyit adtak el eddig, mint a legnagyobb riváisaiból összesen.

Call of Duty Modern Warfare 3: 28,7 millió eladott példány

Battlefield 3: 13,9 millió eladott példány
A Modern Warfare 3 kétszer annyi eladást tudhat magáénak, mint a Battlefield 3. A különbség még mindig jelentős, de észrevehetően csökken.

Call of Duty: Black Ops: 27,9 millió eladott példány

Medal of Honor: 5,3 millió eladott példány
Az izgalmas helyszínválasztás ellenére a Medal of Honor csak ötödannyi tulajdonosra talált.

Call of Duty: Modern Warfare 2: 23,6 millió eladott példány

Battlefield: Bad Company 2: 6,6 millió eladott példány
A Bad Company 2 közössége erős, ám a 3,6-szoros Modern Warfare 2-eladás már eldöntötte a vitát.

A sorozat ma már annyi tartalmat nyújt, hogy mellette alig-alig marad idő más játékra. A *Modern Warfare 3*-nál sikeres, havonta érkező kiegészítőket a kiadó minden bizonnyal folytatja 2013-ban is, így lélegzetvételhez is alig jutnak a játékrajongói. Mégis, a gaming olyan szerencsés műfaj, hogy sosem kell végérvényesen klánt választanunk: miért ne pörgethetnénk néhanapján pihenésképpen más játékot is? De addig is november 13-ára megvan a napi parancs: előre, támadás, millióan várnak a *Black Ops II* multiplayerben!

MW

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops-2



ÁTHAT RAJTAD A MÉDIA EREJE

Mark Lamiáról egyöntetű a vélemény a szakmában: rendkívül kedves ember. Annak ellenére, hogy a világ legnagyobb szórakoztatóipari termékén dolgozó stúdió vezetője, szerénysége és közvetlensége példaértékű. Erről magunk is meggyőződhetünk Kölnben, ahol rengeteg kérdéssel bombáztuk a novemberben megjelenő *Call of Duty: Black Ops II*-vel kapcsolatban.

GameStar: Köszönjük, hogy itt lehetünk a multiplayer játék bemutatóján, rengeteg kérdésünk van a *Black Ops II*-vel kapcsolatban. Miért döntöttetek úgy, hogy 2025-ben játszódjon a játék?

Mark Lamia: Amint befejeztük az első *Black Ops*-ot, elkezdtünk gondolkodni, hogyan tudnánk továbblépni. Először is a *Black Ops* volt az első *Call of Duty* játékunk, amit nem második világháborús környezetben helyeztünk el. Ez kellően inspirálta a csapatot, új ötletek születtek, de sokat tanultunk a különleges alakulatok munkájából. Ahogy egyre többet tudtunk meg róluk, meggyőződésünkké vált, hogy kiváló történetet kerekíthetünk majd ebből. A multiplayerben ezt még jobban ki tudjuk majd használni, hisz ott minden a kutyákról és a fegyverkészletről szól.

A jövőbeli környezet révén teljesen új fegyverekkel és eszközökkel tudtunk előállni, de ragaszkodtunk ahhoz, hogy mindegyik megalapozott legyen. Jövőkutatókkal és szakértőkkel dolgoztunk, hogy már kész technológiákat tudjunk bemutatni 2025-ből, tehát ez alapvetően nem sci-fi. Sok eszköz alapjai már most léteznek, de kidolgoztuk, hogyan fejlődnek tovább a játékban használt állapotokra. Amint összeállítottuk a fejlesztés lehetséges menetét, mindenkit nagy izgalom fogott el. Biztosan te is láttad már a kampány első trailerét.

GS: Naná!

ML: Nagyon erősek a kapcsolódási pontok. Vegyük például a Dragonfire quadrotort. A kampányban csapattámogatáshoz használhatjuk, amikor Los Angelesben harcolunk, de a multiplayerben mi magunk irányíthatjuk, vagy éppen ellene küzdhetünk. Mindezek új játéklehetőségek, amelyek közvetlenül az alaptörténetből jönnek. Az AGR is kiváló példa a jövő technológiájára: vezetheted, de ráhagyhatod a mesterséges intelligenciára is a működtetését, illetve külön stratégiát kell kidolgoznod, ha éppen ellene küzdesz. De természetesen megmaradt a klasszikus küzdelem emberi ellenfelek ellen, és mindez híhető körítésben játszódik a jövőben.

GS: A *Call of Duty* évről évre egyre nagyszabásúbb. A multiplayer még több

bet ad, bár a kampány lehetne hosszabb.

Hányan dolgoznak a *Black Ops II*-n?

ML: Most épp több száz ember dolgozik a *Call of Duty* fejlesztésén, kiadásán és terjesztésén, tulajdonképpen egész bolygószerre. 270-en vagyunk a Treyarchnál a fejlesztésén, ehhez jön 80 dedikált tesztelő ugyanabban az épületben, és néhány nagyon tehetséges külső munkatárs – ha ezt mind összeszámoljuk, majdnem 400 főnél tartunk.

GS: Amikor a Treyarchra gondolkodok, akkor mindig az olyan örült dolgok jutnak eszembe, mint a zombik, a *Black Ops* menüjében játszható Zork – hogyan jönnek ezek elő?

ML: Hát mert mi magunk is örültek vagyunk! Nagyon jól érezzük magunkat játékkészítés közben, és bátorítjuk a kreativitást a stúdióon belül. Ha megfogam egy ötletet, amit meg tudunk valósítani, és mindezt határidőre, akkor egyszerűen megcsináljuk. Amikor a srácok rálelnek valamire, mindenképp meg is akarják valósítani. És miért is ne tennék? A zombis játékrész gondolata például egészen a *Call of Duty: World at War*-fejlesztés utolsó szakaszában merült fel. Kooperatív játékhoz készítettünk prototípusokat, és ehhez voltak épp folyamatban a motion capture munkálatok. Az egyik motion capture színész épp zombiszerepelt játszott a Universal Studios egyik filmjében, ezért ilyen mozgásokat is felvettek. Fogalmam sem volt, hogy ezek a srácok mire készülnek! Leültették a gép elé, és azt mondták, tudjuk, hogy egy nagyon komoly hangvételű, 2. világháborús játékot készítenek, de ez most teljesen más lesz. Csak ülj le, és játszd vele, mondták.

GS: És mi volt az első reakció?

ML: Hogy ki fognak rúgni! De annyira jó móka volt, benne kellett lennie a játékban. Ezért visszamentem az Activisionhoz, és azt mondtam nekik: megvan a *World at War*, és remekül sikerült, de van egy zombis elemünk, amit bele szeretnénk rakni a játékba azoknak, akik a kampányt végigjátszották. Szerencsére bíztak bennünk, maguk is játszottak vele, és fansztikusnak tartották.

Tehát a stúdió nagyon nyitott, és elmondható, hogy ezeket a nagyon kreatív pillanatokat érezheted a játékainkból. Lehet majd velük találkozni a multiplayerben is, melyet David „Yahn” Vonderhaar csapata rakott össze. Ilyen például a strike force mód is, valaki mindenképp látni akarta a kampányban, de a create a class struktúráját szintén bátran közelítették meg: egyszerűen darabokra szedték, még ha a *CoD* egyik alapja is. A stúdió alapértékei közé tartozik ez a fajta krea-

tivitás, és azért is, hogy ne ragaszkodjunk a szent teheneinkhez, találkozhattok majd rengeteg újdonsággal a *Call of Duty: Black Ops II*-ben, olyanokkal is, amikről még nem hallottatok eddig.

GS: Az egyik háttérvideóban láthatuk, hogy épp egy lovat motion capture-öltetnek. Biztosan érdekes munkanap lehetett, volt más, még ennél extrémebb dolog a fejlesztés során?

ML: Ez az Activision motion capture stúdiójában történt, és nagyon jól viselkedett a ló. Első alkalommal történt, hogy egy állat mozgását vettük fel a kampány egyik részéhez, mely a nyolcvanas évek végén játszódik Afganisztánban. Kézzel is tudtuk volna animálni, de mivel szeretjük feszegetni a határokat, úgy voltunk vele, hogy miért ne? Jól is tettük, hisz rengeteg apróságot meg tudtunk figyelni: az izmok rándulását, a ló légzését, a fark mozgását, hogy tényleg mennyire nagydarab állat, és mindez hozzájárult, hogy még élethűbb legyen a játékban. És mivel egy valódi lovat vettünk fel, így a játékban is valódi mozgás szerepel.

GS: Emlékszem, amikor első alkalommal játszottam a *Black Ops* kampánnyal késő este, a feleségem már aludt a közelében, és elérkeztem egy olyan játékrészhez, ahol a *The Rolling Stones* aláfestőzeneje indult el. Én felugrotam hangosan ordítva, hogy ez nem lehet igaz, ez örült jó! A feleségem persze felkelt, hogy most aztán kapcsoljam ki a konzolt. De remek játékpillanat volt.

ML: Ezekért a pillanatokért dolgozunk, amikor ott vagy a játékban és érzed, áthat ennek a médiumnak az ereje. Izgalomba jössz, jól érzed magad.

GS: Nagy kihívás lehetett ezeket a játékokat megvalósítani a jelenlegi konzolokon, melyekben elég régi hardvertechnológia található. Gondolom, a stúdió minden egyes fejlesztője nagyon várja már az újgenerációs konzolokat.

ML: Őszintén szólva most nem gondolunk arra, hogy mi jön majd, minden erőnkkel erre koncentrálnunk (rámutat a mellettünk lévő világító *Black Ops II* logóra). De jöjjön bármilyen új hardver, nekünk nem lesz gond alkalmazkodni hozzá. A stúdióban nagyon tehetséges művészek és mérnökök dolgoznak, már túl vagyunk nagyon sok váltáson.

GS: Kíváncsiak leszünk mi is. Nagyon köszönöm a beszélgetést!

ML: Én is köszönöm, és örülök, hogy élvezted a játékot!

MARK LAMIA
STÚDIOVEZETŐ,
TREYARCH

BUK

NEM AKARTUNK KOMPROMISSZUMOKAT KÖTNI

David „Vahn” Vonderhaaral, a *Call of Duty Black Ops II* multiplayer fejlesztéséért felelős vezetővel a játék nemzetközi bemutatóján volt alkalmunk beszélni. A játékdízájner izgalmas prezentációja után kedélyesen válaszolt a kérdésekre, érződött, mennyire büszke a Treyarch munkájára és bátor megközelítésére, többször kérdezve véleményünket a játékról.

GameStar: Először is köszönjük a meghívást a *Black Ops II* multiplayer eseményre, épp az előbb tudtam kipróbálni a játékot.

DV: És hogy tetszett?

GS: Teljesen leizzadtam játék közben, nagyon klassz!

DV: Akkor nem csak az itteni hőségőtől.

GS: Az első dolog, ami szembetűnő volt, az a grafika. Úgy gondolom, fantasztikus munkát végeztek!

DV: Igen, köszönjük, nagyon sok energiát fordítottunk rá.

GS: Hogyan sikerült mindezt belesűríteni a konzolokba?

DV: Ez a Treyarch nagyon-nagyon okos grafikai fejlesztőinek köszönhető. Elsősorban a fénykezelésre helyeztük a hangsúlyt, hogy minél szebb legyen a játék úgy, hogy továbbra is 60 FPS-sel futhasson. Ez számunkra nagyon fontos volt, nem akartunk kompromisszumokat kötni: az engine-nek 60 FPS-sel kellett futnia, de meg akartuk mutatni, hogy mindez nagyon magas minőségű grafika mellett is sikerülhet.

GS: A prezentáció során nagyon sok teszteszabási lehetőséget mutattatok be.

DV: Igen, a pick 10-zel és a wildcardsszal több mint félmillió kombinációs lehetőség áll a játékos rendelkezésére.

GS: Hogyan szedték darabjaira és építették újra a játéknak ezt az elemét?

DV: Ez nagyon fontos fejlesztés volt számunkra, hisz a create a class egy igen népszerű funkciója a *Call of Duty* játékoknak. Még többet akartunk kihozni magunkból, így kritikusan álltunk hozzá az eddigi felépítéshez, és megkérdeztük magunktól: mit szeretnél igazán csinálni, mint játékos? Hogyan találd meg azokat a kombinációkat, melyek illeszkednek a játéktílushoz, hogyan tudod tesztreszabni a játékot a számodra megfelelő élményhez, és megkérdeztük mindent. Miért is kell nekem gránát, ha sosem dobom el? Mi lenne, ha

egyáltalán nem lenne, és becserléném egy extra képességre? Mindezt beleöntöttük a fejlesztésekbe, hogy olyan játékot készítsünk, mely a játékosoknak teljes irányítást ad afelett, hogy milyen legyen a játékban a karakterük, hogy az passzoljon a játéktílusukhoz, illetve a játéktípushoz, mellyel épp játszanak. És azt hiszem, a játékosok külön beállításokat alkalmaznak majd játéktípusonként, vagy akár map-enként, hisz tényleg nagyon mély beállításokat lehet majd eszközölni.

GS: A multiplayer a jövőben játszódik, és ez a *Call of Duty* sorozatban óriási változás. Tudsz arról a pillanatról beszélni, amikor eldönt, hogy a következő *CoD* melyik időszakban kap helyet?

DV: Igen, kizárólag 2025-ben játszódik a multiplayer. Amikor az első *Black Ops*ot készítettük, akkor ez volt az első *CoD*-unk, ami nem egy második világháborús játék volt, hanem a hidegháború idején játszódott. Ez a stúdióban nagy energiákat szabadított fel, rengeteg új ötlet született, ami a játékmenet-höz fűződött. És ha belegondolsz, a *Black Ops II* a Treyarch első folytatása, korábban még sosem készítettünk második részt semmiből. És ha folytatást készítenek, akkor mi lehet a hidegháború folytatása? Olyasvalami, ami még nem történt meg – és ekkor jött az ötlet, hogy lehetne egy újabb hidegháború, amiről nem tudjuk, milyen lenne. Volt egy konzultánsunk, Peter Singer, és ő vázolta fel nekünk, milyen is lenne 10, 15, 25 év múlva élni, amikor Kína nagyhatalom, és máshogy fest a világ képe. Arra gondoltunk, hogy ha egy hidegháborús játék folytatását készítjük, akkor magunknak kell kitalálni az azt követő hidegháborút, mely a jövőben játszódik. Ez volt az a pillanat, amikor a stúdió érezte, mennyire érdekes lehet az új történet: elkezdtünk kutatásokat végezni, hogy milyen fejlesztések történnek most a hadseregben, jövőkutatókká váltunk, kitaláltuk, milyen lehet a hadviselés 15, 25 év múlva. Mindez kimeríthetetlen inspirációs forrás volt, amiből kialakítottuk a játékmenetet és a teszteszabhatóságot.

GS: A multiplayerben általában több a szabadság a helyszínek tekintetében. Mennyire kellett összehangolni a kampányt?

DV: Igazából követjük a saját utunkat, de olyan helyeket is készítenek, melyek a kampány történetére visszautalnak. Van a nagyszabású kampányunk, ami olyan, mint egy menet a hullámvasúton, miközben a multiplayer egy összetett rendszerre épül, egyenes játékmenettel, és persze ott van a zombis játékrész – három játék van egybe-

csomagolva. Folyamatosan követjük, hogyan fejlődik a kampány, és ihletet merítünk belőle. Tehát a multiplayerben a játékosok találkozhatnak majd olyan helyszínekkel, melyek közvetlen utalnak a kampányra, de olyanokkal is, melyek csak áttételesen kapcsolódnak az eredeti helyszínekhez. Biztosak akarunk lenni abban, hogy olyan mapeket készítsünk, melyek megfelelőek a multiplayer játékmódhoz, ezért is foglalkozik ezzel külön tervezőcsapat.

GS: Tehát alapvetően egy teljesen külön csapat dolgozik a multiplayeren?

DV: Így van, egy stúdió vagyunk, de a multiplayerre dedikált csapat csak erre az egy feladatra koncentrálnak. Csakúgy, mint a kampányra és a zombikra fókuszáló csapatok. Így éred el a lehető legjobb minőséget, amikor megfelelően tudsz figyelni a részletekre a játék mindhárom részénél.

GS: A *Call of Duty* a közösségről szól.

DV: Bizony, folyamatos a párbeszéd a közösséggel.

GS: Az első *Black Ops*szal rengeteget játszottam minden este, ugyanazokkal a társakkal. Beköszöntünk a lobbyba, hogy „jó estét mindenkinek, kezdhetjük.”

DV: Partiban játszottál a barátáiddal? Én is így szoktam ám!

GS: Volt a csapatban egy ötvenéves játékos, de tinédzser is.

DV: Nagyon jó közösségi élmény lehetett, ez egy közösségi játék.

GS: Érdekes figyelni, ahogy alakul. Mindenkinek az Elite szolgáltatás nagyon sokat ad hozzá. Fontos a kapcsolattartásban, a statisztikák böngészésében. Lesz-e új verziója, mit fog hozzáadni a multiplayerhez.

DV: Afelől nincs kétség, hogy nagyon sokat fog fejlődni, mélyen integrálva a *Black Ops II* multiplayerbe. Ám erről nem mondhatok többet, nem akarom elvenni az Elite fejlesztőinek kenyerét. Annyit azonban mondhatok, hogy szuper lesz, és a rajongók imádni fogják.

GS: Akkor „türelmesen” várjuk.

DV: Megvan ennek a folyamata, lerántjuk először a leplet a multiplayerről, és minden más ezután jön.

GS: Izgalmas lesz, nagyon köszönöm az interjút!

DV: Ah man, jó volt találkozni! És nagyon örülök, hogy tetszett a játék!

DAVID „VAHN” VONDERHAAR
CALL OF DUTY BLACK OPS II
MULTIPLAYER FEJLESZTÉSÉRT
FELELŐS VEZETŐ, TREYARCH

Előzetes
ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Párban Közép-Amerikában

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

A KOOPERATÍV JÁTÉKOK MIND-ANNYIUNK SZÍVÉBEN KÜLÖNLEGES HELYET TÖLTENEK BE.

Alapszabály, hogy játszani mindig jó, de legjobb társaságban, ezt pedig mi sem bizonyíthatná jobban, mint az Electronic Arts 2008-ban startolt, kimondottan a kooperatív harcra kiélezett játéksorozata, az *Army of Two*. Igaz, hogy az alapjáték és annak kiegészítője, illetve a *The 40th Day* alcímet viselő második rész sem volt tökéletes, de olyan egyedül élményt nyújtottak az akciójátékok kedvelői számára, amire addig nem volt példa a játéktörténelemben. Egyik epizód esetében sem beszélhetünk hagyományos lövöldéről, amiben csupán annyi a cél, hogy löszert és robbanóanyagot nem kímélve eljussunk A pontból B pontba. Itt valóban nagy a hangsúly a csapatjátékon, minden mozdulatunkat úgy kell megterveznünk, hogy figyelembe vesszük társunk szándékát, közösen találjuk ki a tökéletes mozdulatsort, majd összehangoltan végrehajtjuk. Két év telt el a legutóbbi *Army of Two* megjelenése óta, az Electronic Arts pedig úgy gondolta, itt az ideje ismét életet lehelni a sorozatba, melynek feladatával az EA Montreal helyett a többek között a *Dead Space* játékokat is jegyző Visceral Gamest bízta meg.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **Visceral Games**

Platform

Xbox 360,

Playstation 3

Röviden Az

Electronic Arts kooperatív harcra kiélezett szériájának harmadik része, melyben új arcokkal, új helyszínekkel és vadonatúj fizikával találkozhatunk.

Megjelenés **2013.**

március

PEGI 18+

AZ IGAZI HŐSÖK LEROMBOLJÁK A FÉL VÁROST

Az új fejlesztőcsapat bevonása természetesen komoly változásokat fog hozni, amit alighanem mindenki szeretettel üdvözlől majd. A csapatban szerencsére számos olyan fejlesztő is megtalálható, akik jelen voltak az elődök készítésénél, így biztos, hogy ami korábban jól működött, attól nem fognak megválni. Az előző részekben is nagy szerepe volt a fedezék-alapú harcnak, az Unreal Engine 3 viszont kevésnek bizonyult a Visceral elképzeléseinek megvalósításához. Az Epic által fejlesztett motor helyett ezért a *Battlefield* széria legutóbbi részénél sikerrel alkalmazott Frostbite 2-t fogjuk viszontlátni.

A Frostbite 2 egyik legjobb tulajdonsága a rombolható környezet generálása, aminek köszönhetően akárhová is bújunk, nem lesz időnk kávézni és megvitatni az előző nap eseményeit (bár aki ilyet csinál egy csata közben, az egyrészt biztosan nem szívbarjos, másrészt nem túl hatékony haderő). A rombolható környezetet természetesen előnyünkre is fordíthatjuk, a mesterséges intelligencia által irányított ellenfelek ugyan próbálnak majd épségben kijutni a golyózáporból, de ha ügyesen taktikázunk, nem fogják tudni elkerülni sorsukat. Ha csendesesen közlekedünk és megfelelően mérjük fel az adott területet, egyes struktúrák lebontásával is

eltehetjük láb alól a nem szimpatikus egyéneket.

CITROMOT ÉS SÓT CSOMAGOLTÁL?

A T.W.O. (Tactical Worldwide Operations), ahogy azt a neve is mutatja, a világ minden pontján tevékeny szervezet. Az első *Army of Two*-ban a Föld számos pontján megfordultunk, jártunk Afrikában, Ázsiában, sőt az Egyesült Államokban is, a *The 40th Day* néhány napos cselekményszálának viszont kizárólag Sanghaj adott otthont. A *The Devil's Cartel* a földgolyó másik felére, Közép-Amerikába kalauzol el minket, egész pontosan Mexikóba, ahol él és virul a drogkereskedelem, melynek vonzata az agresszió, a félelem és a mindennapos tűzpárbajok. Az elmúlt tíz évben több tízezer embert gyilkoltak meg, némelyikük lefejezve fekszik az utcán, míg másokat jól látható helyekre kötöttek fel elrettentésképpen. Miután nyílt drogellenessége miatt a helyi kartell lemészárolja La Puerta polgármesterének családját, a politikus megbízza a T.W.O-t, hogy küldjön neki zsoldosokat, akik védelmezik őt nyilvános szereplései során.

Salem és Rios, az előző két rész főszereplői már vezetői feladatokat látnak el, ezért két, valós nevüket és kilétüket jól titkoló harcosra, Alphára és Bravóra, meg néhány névtelen, általunk nem irányítható, de nagyon hasznos-



ISMERETLEN MASZKOK

Salem és Rios dolguk végeztével a háttérbe vonultak, hogy helyüket a két új fiú, Alpha és Bravo vegyék át. De kik ők valójában?

ALPHA

A fekete-szürke maszk mögött egy egykori különleges katona bújik meg, aki az Egyesült Államok hadseregének számos bevetésén bizonyította rátermettségét. Szolgálatból hazatérve Tyson Rios alkalmazta a T.W.O.-nál, így a katonaságban megszerzett tapasztalatát ezentúl zsoldosként kamatoztathatja.



BRAVO

Alphával ellentétben Bravo hamar rájött, hogy a szabályok nem neki valók, így tehetségének és lenyűgöző reflexeinek ellenére hamar otthagyta a hadsereget. Éveken keresztül szabadúszó bérgyilkosként tette el láb alól gyanútlan áldozatait a világ magántulajdonban lévő katonai alakulatainak felkérésére. Az egyik balkáni mentőakció után Elliot Salem felkereste, hogy munkát ajánljon neki a T.W.O. kötelékében.



LA GUADANA

Magyarul: A Kasza. Ez a szervezet lesz fő ellenségünk a játék során, ugyanis ők látják el droggal és fegyverekkel Mexikó bűnözőit, La Puertában található központjukból irányítva. Rettegésben tartják a várost, bárki, aki ellenük szegül, hamar a föld alatt találhatja magát. Vezetőjük Esteban Bautista.



HA TE MONDOD



Julian Beak executive producer, Visceral Games:
„Amikor egy TPS videójátékkal játszunk, a játékos hasonló egy járműhöz, míg az FPS-eknél azt látjuk, amit a főszereplő. A hátulnézetnél, mivel egy külön kamerát is irányítunk a játékos mellett, úgy kezeljük, mintha vezetnénk a karaktert.”

nak bizonyuló katonára hárul a megtisztelő feladat. A főszereplők lecserelésének hátterében egyébként jórészt az áll, hogy a Visceral egy sokkal érettebb sztorit rakott össze, amibe nem fér bele az ökölpacsizós-poénkodós-haverkodós téma. Salemmel más formában fogunk találkozni, ők adják majd a feladatokat és információkat a nálunk lévő headseteken keresztül, de az sem kizárt, hogy kénytelenek lesznek beavatkozni egy-egy szituációba. A játék nem arról szól, hogy két fiatal, ám annál tette-rezsebb izompacsirta örök békességet hoz Mexikónak, majd a végén tequilával és kukoricásörrel a kezükben, egymás vállát csapkodva idézik fel az élményeket. Harc közben sem pacsizhatunk, de nem kell attól félni, hogy két teljesen érzéketlen, rideg, könnyen felejthető karaktert kapunk. A történet bizonyos pontjain komoly döntéseket kell majd hoznunk, amik próbára teszik morális ösztöneinket, letesztelik, hogy képesek vagyunk-e bizonyos korlátokat átlépni egy nagyobb jó érdekében.

KÉZ A KÉZBEN, HÁT A HÁTNAK
Mint már korábban is említettem, az *Army of Two* magja, különlegessége a kooperáció fontosságának előtérbe állítása. Ahogy azt már ezelőtt is láthattuk, nemcsak a lövöldözésben, de a közlekedésben is egymás segítségére lehetünk. Gondoljunk vissza a rendkívül hangulatos ejtőernyőzésre, amikor is a csapat egyik tagja az ernyőt kezelte, míg a másik a golyózáporért volt felelős. Ezúttal leginkább egyedi képességekkel rendelkező, ugyanakkor egyenrangú felekként fogunk haladni egymás mellett, de akadnak olyan esetek, amikor érdemesebb (vagy kötelező) lesz szétválni és külön utakon továbbmenni. A játékosoknak lehetősége nyílik eldönteni, hogy melyik úton menjenek, így például aki a távolsági harcban jobb, az a célpontoktól távolabbra eső utat, míg a másik a közelebbit veheti célba. Az egyik legizgalmasabb funkció az Overkill lesz, amikor is az idő lelassul, a képernyő szépiás árnyalatot vesz fel, hátunk a másikénak feszül, lövéseik pedig a szokottnál erősebben csapód-

nak be a kartell embereinek testébe. Ha mindkét játékos egyszerre aktiválja az Overkillt, megsokszorozódik a profit, és akár 15 másodperc is ebben az állapotban maradhatnak.

ARANYFEGYVER, INGYEN SÖR
A korábbi epizódokban nagy szerepe volt a pénznek, ugyanis abból fejleszthettük fegyvereinket vagy vásárolhattunk teljesen újakat. A *The Devil's Cartel* esetében ez azon kevés elemek egyike, ahol elrugaszkodva a drámától, kedvünkre garázdálkodhatunk, ahogy csak a pénztárcánk bírja. Ha úgy tartja kedvünk, aranyozott fegyverrel is császálhatunk, ami a való életben rejtőzködési szempontból kimondottan hátrányos, itt viszont nem fog problémát okozni. A kiegészítők megvásárlásával növekszik a hatékonyság, a pontosság, a védelem, a tár mérete, tehát mindenképpen érdemes lesz két menet közt időt áldozni a testreszabásra. Egyszerre háromféle fegyverünk lehet (elsődleges, másodlagos és speciális), amiket érdemes megfontoltan ki-

választani, döntésünk itt nemcsak a küldetés sikerét, hanem az érte kapott jutalmat is mérőben befolyásolja. Akik nem csupán a teljesítményre, de a külsőre is adnak, azok a maszkokat is testreszabhatják, amik nem szolgálnak Alpha és Bravo egységes azonosítójaként (hiszen ők tulajdonképpen két névtelen hős, bárkik lehetnek, akár mi is).

MASZKOKAT FELCSATOLNI!
Az Electronic Arts egyértelmű célja, hogy a Visceral úgy íródjon bele a gameerek tudatába, mint az EA költemény akciójátékokért felelős csapata, és jó úton haladnak e cél elérése felé. Amit eddig láttunk és hallottunk a *The Devil's Cartel*-ről, az több, mint meggyőző, de hogy jobbat érdemel-e majd az előző részek 70-80 százalékos értékelésénél, az csak jövő márciusban derül ki.

Paca

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/army-of-two-the-devils-cartel

Előzetes
COMPANY OF HEROES 2



COMPANY OF HEROES 2

Oroszország anyácskáért



INFO

Kiadó **THQ**
Fejlesztő **Relic Entertainment**
Platform
PC

Röviden Az utóbbi évek egyik legjobb második világháborús stratégiai játékának folytatása a keleti frontot veszi górcső alá. Megjelenés **2013**
PEGI 18+

A MIKOR SZEMBESÜLTEM AZZAL, HOGY A COMPANY OF HEROES MÁSODIK RÉSZÉ EURÓPA NYUGATI FELÉRŐL A KELETRE KÖLTÖZIK ÁT, vegyes érzelmek ébredtek bennem. Egyfelől kíváncsi voltam arra, mit hozhat ki a témából a Relic, másrészt viszont eszembe jutottak a nagyszüleim történetei, mindaz a szörnyűség, amit a „felszabadító” szöveget katonák művelték a családdal. Még úgy sem lesz könnyű a vörös csillaggal jelzett térfélen helyet foglalnom, hogy amikor ezek a dolgok zajlottak, nem-hogy én magam nem voltam tervben, hanem még a szüleim sem, de úgy érzem, erről a mulatságról akkor sem maradhatok le, ha történetesen Sztálin orgonái szolgáltatják a lánctalpalávalót.

NEM KELL MINDIG FORRADALOM Amennyiben azt az alkotást keresem, amelyik a szememben „A” második vi-

lágháborús játékot testesíti meg, akkor három cím közül lennék kénytelen választani; vessetek pufajkás bébifókák elé, de akkor sem tudnám eldönteni, hogy melyik hagyott bennem mélyebb nyomokat, a *Panzer General II*, a *Medal of Honor: Allied Assault* vagy a *Company of Heroes*. Utóbbi legnagyobb erőnye kétségkívül az volt, hogy ugyanolyan izgalmassá, akciódúsá, látványossá és nem utolsósorban filmszerűvé tudott varázsolni egy normandiai part-raszállást, mint egy FPS. Az így megteremtett hibátlan atmoszféra azonban önmagában kevés lett volna, az is kellett a sikerhez, hogy a *CoH* szakítson a valószerű stratégiákra jellemző bázisépítés, egységgyártás, a pusztán létszámfölényre hagyatkozó mentalitással. Nagyon kevés építményt húzhattunk fel, a harcjárműveim száma szinte sosem haladta meg a tízet, és gyalogosaim sem lettek volna alkalmasak ar-

ra, hogy egymás vállára állva feltegyék a csúcspont egy méretezesebb köztéri karácsonyfára. Ahhoz, hogy esélyem legyen a győzelemre, valós taktikákat kellett alkalmaznom a fegyvernemek összehangolt felhasználásától az ellenfél megkerülésén és hátbatámadásán keresztül a természetes és épített fedezékek kihasználásáig. Mindehhez a *Dawn of War* kontrollpontos területfoglalás rendszerét is sikerült hozzácsapni. A recept bevált, a fejlesztőknek pedig eszük ágában sincs változtatni rajta úgy, ahogy azt a *DoW* sorozattal tették. Természetesen fontosnak tartják, hogy újabb játékosokat is meg tudjanak szólítani, de mindennek előtt a hűséges rajongótábor élvez prioritást. Lett légyen bármilyen jó és szórakoztató, egyetlen új elem sem kerülhetett be, amennyiben úgy érezték, hogy nem illeszkedik tökéletesen a *CoH* szellemiségéhez.

SZEMED A CÉLON

A játékmenet tehát alapjaiban a régi marad, ám akadnak olyan kisebb-nagyobb módosítások, újdonságok, amelyek hatása mellett nem mehetünk el szó nélkül. Ilyen például az ún. True Sight, aminek köszönhetően az egységek tényleg csak annyit látnak a csatateréből, amennyit a valóságban is. Így



Tüzeljetek elvtársak, nehogy visszaforduljanak a fiaink



EGY MÍTOSZAL KEVESEBB



Számos videójáték és még több film mutatta már be a normandiai partraszállást semmihhez sem fogható véres mélysárákként. Mintegy 156 ezer amerikai, brit, kanadai, francia, lengyel, norvég, ausztrál, új-zélandi, holland és belga katona állt szemben alig 10 ezer némettel. A szövetségesek vesztesége megközelítette a 12 ezer főt, míg a másik oldalon valahol 4 és 9 ezer közé teszik a halottak számát, de így is csak a 23. a háború legvéresebb csatáinak listáján, az első 13 helyezett a keleti fronthoz kötődik.



sokkal egyszerűbb elrejtetni csapatainkat, és csapatát állítani az ellenségnek, de ne feledjük, hogy az is meglephet bennünket. Felértékelődik tehát a felderítésre képes egységek szerepe (a mesztelövész például felderítő repülő segítségét igényelheti), valamint érdemes lesz a hóban hagyott nyomokra figyelni. Mindaddig persze, amíg el nem fedi egy kiadós havazás, vagy simára nem borotválja a tomboló vihar. Érdekes volt látni a gamescomon, hogy némileg átalakult az erőforrás-menedzsment, egészen pontosan az üzemanyag és a muníció utánpótlása. Míg az első részben háromféle erőforrást nyújtó kontrollpontokat, valamint győzel-

mi pontokat foglaltunk el, addig most csak az emberanyag megszerzése zajlik a megszokott módon. Minden mást az általunk uralt területen felhúzott depókból nyerünk ki. Ezáltal meglátásom szerint kevésbé éri a játékos úgy, hogy állandóan terjeszkednie kell, s még ha nem is áll át egyértelműen defenzív harcmodorra, ritkábban fogja erőltetni a támadást. Talán ennek ellensúlyozására hagytak gazdátlan harcjárműveket a kontrollpontoknál, hogy legyen azért valami, ami offenzívára ösztönzi a játékost, különben még a végén veszít dinamikájából a multiplayer, amiről egyelőre csak annyi derült ki, hogy kooperatív és kompetitív módok egyaránt várha-

ERRŐL A MULATSÁGRÓL AKKOR SEM MARADHATOK LE, HA TÖRTÉNETESEN SZTALIN ORGONÁI SZOLGÁLTATJAK A LÁNC TALPALÁVALÓT

Még mindig fáztok, fritek?



MIÉRT PONT A KELETI FRONT?

GameStar: Amikor annak idején nekiláttatok megtervezni az első *Company of Heroes*-et, milyen második világháborús játékokból merítettetek inspirációt?

Quinn Duffy: A csapatból többen is szerették a *Combat Mission* és a *Close Combat* sorozatokat, de a játék tervezésekor a taktikus harcoknak azt az intenzitását kívántuk visszaadni, amit a Ryan közlegény megmentésében láthattunk. A kortárs második világháborús filmek hangulatát és brutalitását csakis azért kelthettük életre, mert olyan innovatív dizájnelemeket találtunk ki, mint a fedezékrendszer, a szakaszok viselkedése mögött álló technológia, a környezet dinamikus rombolása, a megszereshető fegyverek, a zárótűz stb.

GS: Miért pont a keleti frontra esett a választás?

QD: Az emberi történelem legnagyobb háborújának legnagyobb frontjáról beszélünk, ráadásul a nyugati közönség nem találkozik vele túl gyakran. A háború 15 levelesebb csatájából 13 ott zajlott le, nem kerülhetjük meg, ha el akarjuk mesélni a háború történetét.

GS: Melyik a kedvenc csatád?

QD: Nehéz kérdés, hiszen a maga módján mindegyik csata egyedi, és valami újat mutat a parancsnokság, a védelem vagy a támadás szintjén. Olyan hadműveletekre gondolok, mint a Totalize Normandiában, ahol a kanadaiak páncélozott csapatszállítókkal próbálták áttörni a német vonalakat Caen közelében, vagy épp Rzhev ütközetet, ahol azért adtak látszólag hiába rengetegen az életüket, hogy a front más területein, például Sztálingrádnál javuljanak az esélyek. Képzeld csak el, milyen lehetett meghozni egy ilyen döntést!

GS: A *Tales of Valor* kiegészítővel érdekes kísérletet folytattatok. Továbbra is kerestek újabb utakat és módszereket mind a történetmesélés, mind a játékmenet számára?

QD: A *Company of Heroes 2*-vel azt szeretnénk megadni a rajongóknak, amire vágyunk: több taktikai lehetőséget, a környezet jobb kihasználását és brutális összecsapásokat. Van néhány újdonság, aminek szerintünk örülni fognak, ám alapjaiban a minőségre és a legapróbb részletekre helyeztük a hangsúlyt. Nem akartuk nagyon megváltoztatni a játékot.

GS: Számíthatunk kísérleti fegyverek, prototípusok felbukkanására, vagy ez rontana a játék történelmi hitelességén?

QD: Ha úgy érezzük, hogy bizonyos fegyvereket érdemes megmutatni, jól illeszkednek az adott helyzethez, ráadásul bizonyítékunk is van rá, hogy bevetették őket, akkor fel is használjuk őket. Ilyenek voltak a VI rakéták a *CoH*-ban, míg a keleti fronton olyan lenyűgöző fegyverekkel találkozhatunk, mint a németek 80 cm-es vasúti ágyú. Ugyanakkor nagy számban voltak jelen a csatatereken olyan, nagy átütő erővel rendelkező fegyverek is, mint például a német Tigrisek, vagy a szovjet tankelhárító lövegek.

GS: Tudomás szerint ezúttal a második világháború valódi arcát, emberi oldalát is meg kívánjátok mutatni a játékban. Hogyan képzeljük ezt el?

QD: Tartani akarjuk magunkat az ígéretünkhöz, s hogy ezt megtehesük, a játék különböző rendszereinek mind ezt a célt kell szolgálniuk. Az átvezető videóktól az animációkon (például az időjárás) keresztül a történetmesélésen, a párbeszédeken, a szinkronszínészek játékán át minden olyan mechanizmusig, amelyek a frontra jellemző brutalitás ábrázolásában segítenek. Ezek együttesen ragadják meg a játékot. Egy RTS-ben nehéz mindezt megvalósítani, éppen ezért fektetünk oly sok energiát abba, hogy ne csak az egységek legyenek hitelesek, hanem a viselkedésük is.

GS: Milyen újdonságokkal szolgál az *Essence Engine 3.0*?

QD: Azonnal fel fog tűnni a játékosoknak, hogy szebb lett, mint elődje volt, és a teljesítménye is javult a többmenetes renderelésnek köszönhetően. Játékmenet szempontjából a téli időjárás megjelenése, a havazásért felelős technológia, a korlátozott teherbírási jégtáblák és a True Sight rendszer nemcsak a belelést könnyítik meg, de a taktikai lehetőségeket is bővítik.

GS: A dinamikus időjárásrendszer képes másfajta klimatikus körülmények (például homokvihár a sivatagban) szimulálására is?

QD: Kevés olyan dolog létezik, amit ne tudnánk megcsinálni. A *CoH* franchise mindig is arról volt híres, hogy a környezet hatott a játékmenetre, az pedig a környezetre,



ezért fontos számunkra, hogy valós időjárási körülményeket hozunk létre függetlenül attól, hova helyezzük a játékot. Ez volt az egyik oka annak, hogy a *Company of Heroes* kiadása után érintetlenül hagytuk a keleti frontot. Nem tudtunk volna olyan időjárást szimulálni, ami megfelelt volna a valóságnak vagy legalább az igényeinknek.

GS: Elképzelhető tehát, hogy egy napon részt vehetünk az Afrika Hadtest és a Sivatagi Patkányok összecsapásában?

QD: Ki tudja? A második világháború hatalmas konfliktus volt, s mi a hat évből csak négy hónapot öleltünk fel az eredeti *Company of Heroes*-szal. A *CoH2* ugyan drámaian javítja ezt az arányt a keleti fronttal, de még számos hadszíntér vár arra, hogy felfedezzük.

GS: Mi jelentette eddig a legnagyobb kihívást a fejlesztés során?

QD: Úgy vélem, minden fejlesztésnél a legnehezebb csapatot rakni a megalkodott játék mögé. Ehhez mérten maga a játékfejlesztés viszonylag könnyű. Úgy vélem, sokan nem fogják fel, hogy milyen méreteket öltött ez a háború, és mi forgott kockán a keleti fronton. Öröm volt látni, ahogy a csapatom tagjai keblükre ölelték a történelmet, és megpróbálták méltó módon visszaadni mindazt, amire kutatásaik során bukkantak.

GS: Mire vagy a legbüszkébb?

QD: Számos technikai, illetve játékmenetbeli eredményre büszke lehet a csapat, de én magam leginkább arra vagyok, hogy összeállt egy kör, amelyik elkészítheti a *Company of Heroes* folytatását.

GS: Beszélhatsz már a multiról?

QD: Nem, de létezik. Nemrég egy egész napot töltöttünk azzal, hogy egymás ellen játszottunk, és meg kell hogy mondjam, roppant szórakoztató volt. Még rengeteg munkánk van vele, de a nehezen – szórakoztató játékot csinálni – már úgy tűnik, túljutottunk. Az egészben az a legjobb, hogy majdnem mindenki igyekezett az előnyére fordítani az új játékelemek (például a True Sight) adta lehetőségeket.

GS: Milyen gépen fog futni a *CoH2*? Kénytelenek leszünk komoly összegeket investálni egy tisztességes PC-be, ha nem akarunk kompromisszumokat kötni?

QD: Még nem jelentettük be a minimális rendszerkövetelményt, de már megközelítőleg tudjuk, hogy mit célunk meg. Ráadásul amikor a minimumról beszélünk, akkor nem olyan konfigurációra gondolunk, ami képes betölteni a játékot, és mindent nullára állítva futásra bírni. Jó képfrissítés mellett elfogadható grafikát akarunk elérni, ami már képes átadni a játék intenzitását. A dolog másik végén természetesen az a célunk, hogy lenyűgözzük azokat, akik megfelelően erős géppel rendelkeznek. A DX11-es fűcsörök különösen izgalmasak.

GS: Mikor jelenik meg a *Company of Heroes 2*?

QD: Még mindig 2013-mal számolunk.

GS: Bocsáss meg, de nem hagyhatom ki a lehetőséget, hogy megkérdezzem: Tudsz bármit mesélni nekünk a *Dawn of War 3*-ról?

QD: Sajnos nem. Pillanatnyilag minden erőnkkel azon fáradozunk, hogy később senki se azzal foglalkozzon, mivé válhatott volna a *Company of Heroes 2*, hanem azzal, mivé lett.

GS: Üzensz valamit az olvasóknak?

QD: Alig várjuk, hogy a GameStar olvasói is a kezükbe kaphassák a *Company of Heroes 2*-t, de elég a feecsegből, vár a munka.

GS: Köszönöm, hogy a rendelkezésünkre álltál.

» tók, és a szovjetek mellett a németeket is győzelemre vezethetjük.

HULL A PELYHES

A harmadik generációs Essence motor látvány terén földbe döngöli a *Call of Duty* első részét, ám ennél jóval nagyobb jelentőséggel bír, hogy úgy képes szimulálni változó időjárási körülményeket, ahogy azt még egyetlen RTS-ben sem láthattuk. Sokan vélik úgy, hogy Oroszországot, illetve a későbbi Szovjetuniót nem azért nem sikerült Napóleontól Hitlerig senkinek sem térdre kényszerítenie és elfoglalnia, mert olyan derekasan állták a sarat az anyaföld védelmére felesküdt katonák. Minél nagyobb darabot hasítottak ugyanis ki a kontinensnyi ország testéből, annál jobban megnyúltak az utánpótlási útvonalak, de a döntő tényezőnek az bizonyult, hogy egyszerűen nem készültek fel arra, milyen zord is tud lenni az orosz tél. A *Company of Heroes 2* téli pályáin gyakran találkozunk majd hótakaróval, aminek állaga és kiterjedése is van, tehát nem csupán fehér textúra, ami megőrzi vonuló csapataink nyomait. Minél mélyebb, annál nehezebben tudnak mozogni benne a bakák, célszerűbb lehet a lánctalpasok által vágott ösvényre terelni őket már csak a hideg miatt is. Egyes területeken (főként hóvihár ide-

jén) fájdalmasan rövid idő alatt fagynak meg embereink, hacsak nem tudjuk őket bezúfolni egy fűtött szállítójárműbe, elszállásolni egy épületben, vagy legalább szélvédett helyre terelni. Ha van mérnökünk, akkor rábírhatjuk, hogy rakjon táborüzet, ami egy bizonyos körben megóvjá a katonákat a kihűléstől. Érdekes, hogy az ellenség táborüzetének jótékony hatását mindaddig nem érezzük, míg el nem foglaljuk, akár valami kontrollpontot. Elsőre furcsának tűnik ez a megoldás, de cserébe megtehetjük, hogy gránátot hajítunk a németek táborüzetébe, amit a robbanás megsemmisít, mi pedig kényelmesen visszavonulunk, míg a hideg elvégzi helyettünk a piszkos munkát. Katonáink mozgáskultúrája új trükkkel gazdagodott – képesek átugrani alacsonyabb falakon, kerítéseken –, ám a Kölnben bemutatott verzióban ezt a mutatót csak akkor csalhattuk elő, ha közvetlenül rákattintottunk az építményre. Talán automatizálják a megjelenésig, talán nem, de az biztos, hogy kellemetlen meglepetésben lesz része a túloldalon lapuló ellenségnek. Egy gondolat erejéig még érdemes a zimankónál maradni, hiszen extrém körülmények között előfordulhat, hogy olyan vastag jéggréteg képződik az álló- és folyóvizek felszínén, amin akár a tankok

” A HARMADIK GENERÁCIÓS ESSENCE MOTOR ÚGY KÉPES SZIMULÁLNI VÁLTOZÓ IDŐJÁRÁSI KÖRÜLMÉNYEKET, AHOGY AZT MÉG EGYETLEN RTS-BEN SEM LÁTHATTUK

is biztonsággal át tudnak kelni. Persze csak akkor, ha a másik fél nem zúzza szét a jégpáncélt és egyúttal ellenlábas hódításról szőtt álmait jól irányzott és még jobban időzített tüzérségi csapással. A rövidebbet húzó fél ilyenkor nem tehet mást, minthogy leírja a veszteséget, és a következő hóviharig (akkor ismét járhatóvá válik a folyószakasz) nem próbálkozik meg az átkeléssel. S ha a hóból, fagyból ennyit képesek kihozni, akkor érdemes továbbgondolni a technológiában rejlő lehetőségeket. A szakadó eső például nemcsak a látótávolságot csökkenti, hanem a talaj is felázik, ami megnehezíti az előrenyomuló támadók dolgát. Személy szerint viszont azt várom, hogy egy homokvihár leple alatt üsse rajta Montgomery páncélosain, ám ez egyelőre csupán az én vágyálmom. A *CoH2* azonban egyelőre nem távolodik el a keleti fronttól. Egyelőre még nem tudjuk, hogy mikor köthetünk közelebbi ismeretséget azzal

a haditudósítóval, akinek szemüvegén keresztül a kampány történetét megismerjük, de tekintve, hogy eddig kevés reménytelen RTS-t jelentettek be a következő évre, és azok közül az egyikről (*Command & Conquer: Generals 2*) kiderült, hogy kampány nem is készül hozzá, különösen nehéz lesz kívánni.

Chavalier

Eldurvult tankolás a szovjet határon



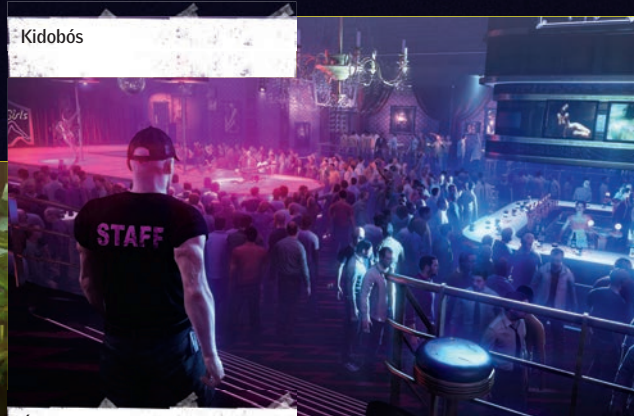
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/company-of-heroes-2

Előzetes
HITMAN: ABSOLUTION



Howdy, komák. Melyik kaktuszt kell megnyesni?



Ó, Rómeó, megfojtasz a szerelmeddel!



Ha már ölsz, legalább stílusosan tedd!

HITMAN: ABSOLUTION



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **IO Interactive**
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Egy egész napot töltöttünk a Hitman: Absolutionnel, és öt küldetés után az elsők között próbáltuk ki az aszinkron multiplayert. Megjelenés **2012. november**
PEGI **18+**

OLY KITARTÓAN ÜLDÖZ BENNÜNKET A HITMAN: ABSOLUTION, AKÁR EGY SZAGOT FOGOTT BÉRGYILKOS, HISZEN FÉL ÉVEN BELÜL HARMADIK ALKALOMMAL ADÓDOTT LEHETŐSÉGÜNK JÁTSZANI VELE. A korábbi rövid találkozókkal ellentétben most kimerítő és alapos vizsgálódásra került sor, ami magában foglalta a kampány első öt küldetését (megtalálható köztük a Londonban már végigjátszott *The King of Chinatown* is), valamint a frissen beharangozott aszinkron *Contracts* többjátékos módot.

EZ MÁR SZEMÉLYES

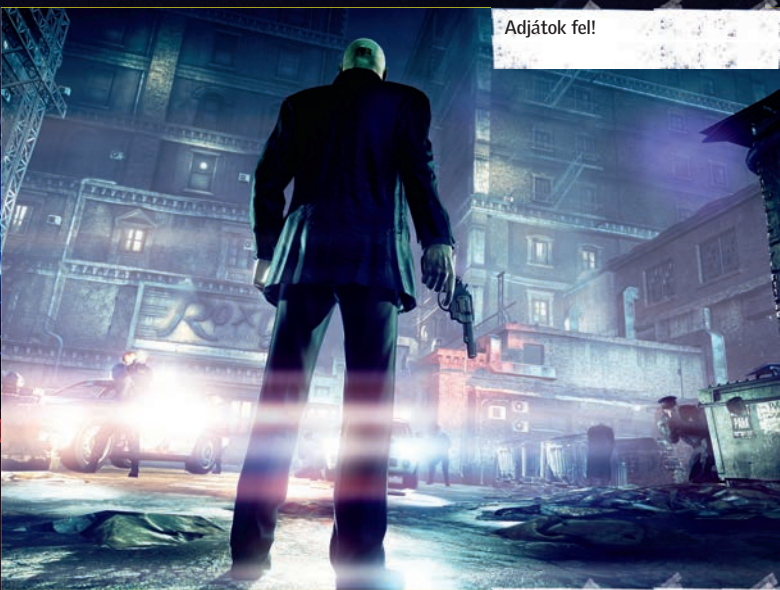
Ahogy a sötétben vihogó hiénák kapnak a sérült zebra után, úgy nyúlnak ki zavaros múltja karmai Diana Burnwood felé, tépnek sebet a testén, fakasztnak belőle vért, és metszik el élete fonalát. A gyilkos eszköz egy nemesacél Colt M1911 (becenevén Silverballer), az ujj pedig, amely meghúzza a ravaszt, 47-es kezéhez tartozik, ahhoz a genetikai kísérlet eredményeként létrejött bérgyilkoshoz, aki számtalan megbízást hajtott végre úgy, hogy a nő látta el a feladat végrehajtásához szük-

séges információkkal. Bizalomról, talán barátságról is beszélhetünk, de teljesen mindegy, hogy mi van kettejük között, ha az ICA (International Contract Agency) feje azt követeli a világ legjobb problémamegoldó emberétől, hogy végezzen volt kollégájával. Diana szembeszállt az ügynökséggel, amelynek egykoron ő maga is dolgozott, ezért pedig meg kellett halnia.

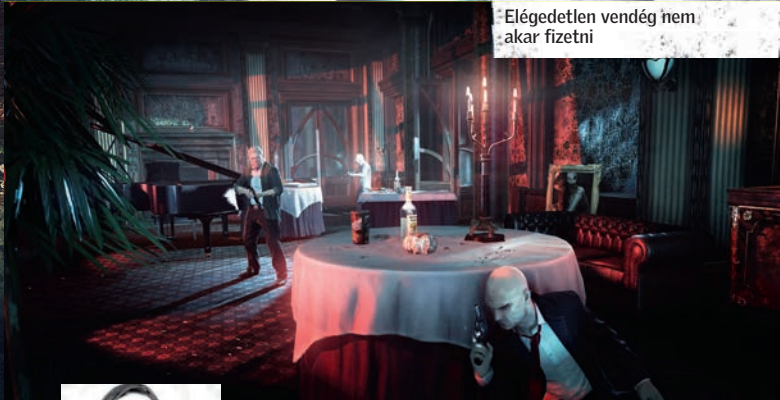
Remélem, senkit sem ért meglepetésként ez a fordulat, amit az IO Interactive már az első trailert követően felfedett. Ez, és nem kevesebb lesz tehát a feladatunk az oktató-küldetés során. Az igazán profik nyugodtan hagyják ki a tutorialt, essenek neki a vegytiszta *Hitman* esszenciából gyúrt Purist módnak, ami egyből elérhető lesz, nem szükséges előbb valamelyik kevésbé büntető nehézségi fokozaton végigtolniuk a kampányt. De ne lepődjenek meg, ha fűbe harapnak (lásd kereset-írásunkat).

Számtalanszor szembesültünk már azzal, hogy 47-esnek nincs párja a hivatásos gyilkosok között, amivel Diana is a legmesszebbmenőkig tisztában van, ezért kisebb hadsergellel vesz ki körbe a tengerparti sziklaorom-





Adjátok fel!



Elégedetlen vendég nem akar fizetni



HA TE MONDOD

Tore Blystad game director, IO Interactive: „A Hitman: Absolution 47-es eddigi legszemélyesebb játéka, hiszen végeznie kell egyetlen barátjával, Diana Burnwooddal.”

ra épült villáját. Oldalfegyverrel és rádióval felszerelt örök koslatnak mindenféle a tenispályától a takaros rendben tartott kertig.

Nem telik bele sok idő, és szerephez jut a drótgárott. Az ősrégi eszköz még mindig a csendben gyilkoló profik kedvence. Átvág bőrt, izmot, nyelöcsövet és vérereket. Persze 47-es nem barbár, csak annyira húzza szorosra, amennyire az a gyors elhalálozáshoz szükséges. Szerencsére senki sem veszi észre, hogy mi történt, ám ahhoz, hogy a helyzet idővel se változzon, el kell rejteni a hullát. Még jó, hogy a pályatervezők gondoskodtak arról, hogy elegendő szemeteskönténer, kisautó méretű szennykosár, fagyasztóláda és szekrények egész garmadája álljon a rendelkezésünkre. Azzal azonban mindenképpen érdemes számolni, hogy egy ilyen rejtekhelyre csak két test fér be. Ha tehát az első mellé egy másodikat is behajítunk, akkor ott már nem tudunk elbújni, hogy megvárjuk, míg elvonul a vihar.

Gyorsan mentettem is a számomra is újdonságként ható Hitman jelvényénél, ám hamar rájöttem, hogy ez a manuális checkpoint csak arra jó, hogy ne kelljen ismét legelőlről

kezdeni a küldetést. Mindenki, akit korábban kiütdtünk, megöltünk, visszatér az élők közé, mintha sosem találkoztak volna velünk. Különös egy megoldás, ráadásul a mentéspontok száma annál kevesebb, minél magasabb nehézségi szinten játszunk.

ÉN KIS KERTÉSZ LEGÉNY VAGYOK

A tutorial jóvoltából azt is megtanuljuk, hogy rengeteg használati tárgyat (például féltéglát, üvegpalcot, kalapácsot, vasos bibliát) találunk elszórva, amelyeket magunkhoz szólíthatunk, hogy aztán alkalmi fegyvernek használjuk őket, vagy csak simán elhajítva zajt csapjunk velük, ami eltereli az ellenfelek figyelmét. Lehet, sőt a tutorial miatt kell is használnunk 47-es kedvenc hangtompítósát. Célozni a kontroller bal ravaszával, a fegyvert elsütni pedig a jobbal lehet. A legpontosabb lövést akkor tudjuk leadni, ha nagyon finoman húzzuk meg a ravaszt (már is összéb húzódik a célkereszt, és csökken a hiba esélye), hogy bérnyilkosunk rákészülhessen a tüzelésre. A preview build egyébként Xbox 360 konzolon futott, de PC-hez is inkább a kontrollert javaslom, ahogy a TPS kategóriába sorolható játékoknál általában.

JÁTSSZ TISZTÁN, HA VAN HOZZÁ BÁTORSÁGOD

A veterán Hitman-rajongók több alkalommal is hangot adtak kétségeiknek az új rész kapcsán, mondván, az Absolution túlságosan elrugaszkodott a gyökereitől, és olyan új, többnyire más játékokban már kedvező fogadtatásra lelt (például Batman: Arkham Asylum, Splinter Cell: Conviction) elemekkel gazdagodott, amelyek tönkreteszik a klasszikus Hitman-élményt.

Függetlenül attól, hogy mennyire érezzük jogosnak a megfogalmazott kritikát, az ő figyelmükbe ajánljuk az ún. Purist nehézségi szintet, vagyis az ötödik, legmagasabb fokozatot a skálán. Sem Londonban, sem Los Angelesben nem állt módunkban kipróbálni, ám most végre belekóstolhattunk abba, hogy milyen az, amikor a bérnyilkos, pontosabban az öt vezérlő játékos nem számíthat semmilyen segítségre.

Kezdeném azzal, hogy már az első, bevezető küldetésnél is megemelkedik az örök száma, akik ráadásul élesebb látással és jobb hallással rendelkeznek, valamint je-

lentősen lecsökken az az idő, amíg egy-egy általuk megvizsgálandónak ítélt eseményre reagálnak. Jobban bánnak a löfegyverekkel is, magyarán kevésbé hajlamosak mellétrafálni. Ehhez vegyük hozzá, hogy az életerőnk érezhetően kevesebb. Azért érezhető, és nem látható a különbség, mert a fejlesztők még a HUD-tól is megfosztották a kihívásra vágyó játékosokat. Nem tudjuk tehát, hogy hány találatot képes elviselni 47-es, de ha azon kapjuk magunkat, hogy kezd vörös kód érezkedni szemünk elé, fülünkben pedig egyre hevesebben dobog a bérnyilkos szíve a megerőltetéstől, jobban tesszük, ha ki sem dugjuk az orrunkat a fedezékből, és megkeressük a legközelebbi egészségügyi szekrényt. Amilyen fájdalmasan kevés van ezekből, már az is csodával ér fel, ha módszereinkben nem válogatva befejezünk egy-egy küldetést. Ó, mielőtt még elfelejtem: természetesen 47-es ösztönét és az azzal járó extrákat sem vehetjük igénybe.

AZ EGY SZAKMÁBAN DOLGOZÓK JÓL ISMERIK EGYMÁST, ÉS VISZONYLAG NAGY TÁVOLSÁGBÓL KÉPESEK KISZŰRNI A KAKUKKTOJÁST



AJÁNDÉK LÓNAK...

Nemrég indult el a Core-Online, ami arra teremt lehetőséget, hogy ingyen játszassunk a Square Enix régebbi játékaival (Mini Ninjas és a Hitman: Blood Money, ami jó lesz kedvcsinálónak az Absolution előtt). A böngészőben futó alkotásokba rakott reklámokból tartja fenn magát a japán vállalat szolgáltatása, ami a közeljövőben olyan címekkel egészül ki, mint a Tomb Raider: Underworld és a Lara Croft and the Guardian of Light.

Miután eltakarítjuk az útból az első néhány őrt, beléphetünk a villa belső udvarára, ami egy hatalmas melegháznak ad otthont. Itt már tíz sokan vannak ahhoz, hogy egyenként próbáljuk meg leszedni őket, jobban járunk, ha inkább megpróbálunk valamiképp közéjük vegyülni. Még jó, hogy az egyik melós gondatlanul elől felejtette overallját, így pillanatok alatt másodalkertészé vedlünk át, majd mélyen a szemünkbe húzott kalappal, az embereket kerülgetve átvergődünk a növényrengetegen, hogy végre beléphessünk Diana szentélyébe, a minden földi jóval felszerelt főépületbe. Megfelelő időzítéssel el lehet kapni az egyik testőrt, még csak meg sem kell ölnünk, bőven elegendő, ha addig szorongatjuk a nyakát pusztával, amíg el nem csendesedik. Figyeljünk arra, hogy épp milyen eszközt adunk a vonalkódos tetoválást viselő bérnyilkos kezébe, mert előfordulhat, hogy csak elkábítani akarunk valakit, ám ha épp egy halef nyelét szorongatja, akkor már a penge élet is leteszti.

Ha már úgy nézünk ki, mint Diana fogd-megjei, akkor nyomás az emeletre, be a fürdőszobába, ahol egészen véletlenül al-

Előzetes

HITMAN: ABSOLUTION

AKI MÁSNAK VERMET ÁS...

Szándékosan nem olvastam utána, hogy mit is takar a napokban bejelentett Contracts játékmód, kerültem a fejlesztői videókat és minden olyan információt, ami megfosztott volna a felfedezés örömetől, így az egyetlen tény, amivel tisztában voltam, az a multiplayer játékmód aszinkron természete. Utóbbi azt jelenti, hogy a játékosok nem közvetlenül egymással versengenek, hanem csak az eredményeiket vetik össze.

Arra számítottam tehát, hogy a megbízatás összeállítása valamiféle editorban zajlik, s mindössze néhány kattintással megadhatom, hogy ki, illetve kik legyenek a likvidálandó célpontok, milyen módon halálozzanak el, és közben miféle opcionális feltételeknek tegyen eleget az a játékos, aki elfogadja a megbízást.

Nagyobbat nem is tévedhettem volna, hiszen nem elég kiválasztani a sztoriból ismerős helyszínek valamelyikét, nekünk magunknak is fel kell keresnünk azt, hogy személyesen jelöljük halálra (a jelölést bár-

mikor visszavonhatjuk) a célszemélyeket, ám ezzel még nem értünk a teendők végére: a gyilkosságokat el is kell követnünk. Magyarán annál nehezebb célpontot kell választanunk és annál fílkásabb elhalálozást kieszelnünk a számára (majd persze végrehajtanunk), minél nagyobb kihívás elé szeretnénk állítani másokat. Gyakorlatilag melósabb összehozni egy jó kontraktust, mint végrehajtani azt.

Miközben mások megbízatásait teljesítjük a mindenkori szerződésben foglaltaknak megfelelően, szépen gyűlik a pénz a számlánkon. Ezt aztán fordíthatjuk jelmezek és fegyverek vásárlására. Utóbbiakhoz fejleszhető kiegészítőket is választhatunk jutányos áron, de a meglévők hatáskörén is javíthatunk. Végül, de nem utolsósorban jó, ha tudjátok, hogy miután végeztetek az összes célszeméllyel, azonnal a pálya kijáratához kell rohannotok, mert minden másodperccel csökken az összeg, ami végül a markotokat úti.

CHICAGO BY NIGHT

Nem szeretném a cselekmény fontosabb pontjairól idejekorán lerántani a leplet, egyelőre legyen elég annyi, hogy hősünk a szárnyai alá vesz egy tizenéves lánykát, s ígéretének megfelelően mindent elkövet, hogy biztonságba helyezze. Ekkor még nem világos számára, hogy Victoria miért olyan fontos az *Absolution* főgényája, Blake Dexter számára. A Keith Carradine hangján megszólaló Dexter az egyik legellenzesebb rosszfíú, akivel az utóbbi években találkoztam. Már azért is kijárna neki egy fejlődés, ahogy kinéz, ahogy jár, ahogy beszél, és ahogy általánosságban viselkedik. Képzeltetek el egy korosodó texasi tahót, aki alulról közelít az egy hetvenhez, és minden lépésén látszik, hogy élete túlnyomó részében egy ló háta volt a lábai között; olyan ember ő, aki gondolkodás nélkül elvégzi egy szobalány torkát, csak hogy rákenhessen egy gyilkosságot 47-esre. Így az is érthető, hogy miért tildózi Chicago összes rendőre keresztül egy romos könyvtáron.

Előlük menekülve, illetve célpontjaimat keresve sikáltam a padlót takarítóknak öltözve egy szálloda folyosóján, igyekeztem elvegyülni az utasok között egy lezárt vasútállomáson, gyönyörködtem alulöltözött lányok táncában egy nightclubban. (Ez sikerült a legjobban a preview helyszínei közül. Fergeteges hangulat fogadja odabent a gyanútlan

játékost.) Sőt még az is előfordult, hogy a kínai Holdújévet ünneplő tömeg kellős közepén levasáztam három olyan fickót, akire nem vonatkozott az első parancsolat.

ÖSZTÖNLÉNY

47-es sokat kritizált új adottsága, az az a már-már természetfeletti képességeket takaró ösztön bizonyára elnyeri majd az új játékosok tetszését. Nehézségi szinttől függ, hogy automatikusan visszatöltődik-e a korlátozott készlet, vagy pedig abból kell gazdálkodni, ami van. (A fejlesztőknek egy ponton még az is megfordult a fejükben, hogy az életerő is regenerálódjon idővel, ám végül észhez tértek.) Szerencsére más módszer is létezik az Instinct-bar feltöltésére, mindössze ügyesnek és észrevétlennek kell maradnunk, amikor egy akciót végrehajtottunk. Az ösztön há-

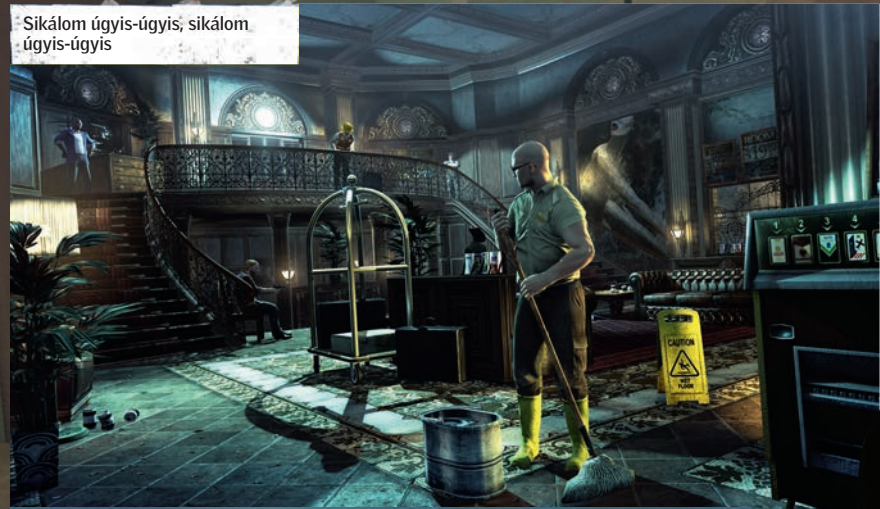
rom célra használható: egyrészt segít a potenciális veszélyforrások és célpontok azonosításában, másrészt rövid időre elrejt a kíváncsi tekintetek elől, végül és nem utolsósorban általa tehetjük meg, hogy egy szempillantás alatt végezzünk akár három-négy ellenféllel is. Ösztön módba lépve csak egy gombnyomás az egész: egyenként kijelöljük a célpontokat, majd a következő gombnyomás egy látványos filmecsket eredményez sok lövöldözéssel, hullákkal és egy ép és egészséges 47-essel.

AZ VAGY, AMIT FELVESZEL

Ahogy az ezt megelőző négy *Hitman* epizódban, úgy az *Absolution*ben is komoly szerep jut a megfelelő álcának. Járjunk nyitott szemmel, és hamar nyilvánvalóvá válik, hogy adott helyszínen kik merre közlekedhetnek anélkül, hogy bármiféle zaklatásnak kiténének magu-

FIGYELJÜNK ARRRA, HOGY ÉPP MILYEN ESZKÖZT ADUNK A VONALKÓDOS TETŐVALÁST VISELŐ BÉRGYILKOS KEZÉBE, MERT ELŐFORDULHAT, HOGY CSAK ELKÁBÍTANI AKARUNK VALAKIT, ÁM HA ÉPP EGY HALEF NYELET SZORONGATJA, AKKOR MÁR A PENGE ÉLÉT IS LETESZTELI

Sikálom ügyis-ügyis; sikálom ügyis-ügyis



kat. Miután ritkán bukkanunk gazdátlan ruhacsomagra, többnyire kénytelenek leszünk másokat levétköztetni azt követően, hogy megöltük vagy elkábítottuk az illetőt.

Mindazonáltal nem árt észben tartani, hogy az egy szakmában dolgozók jól ismerik egymást, és viszonylag nagy távolságból képesek kiszűrni a kakukktozást, jelen esetben bennünket, ezért jobb, ha nem tartózkodunk tovább a társaságukban annál, mint ami feltétlenül szükséges. Az ösztön segíthet ugyan, de nem támaszkodhatunk folyton arra.

Valamivel könnyebb a dolgunk, ha olyasvalaki ruhatárát vesszük kölcsön, aki kollégák nélkül ténykedik, ám az ő esetében is ügyelnünk kell arra, hogy

csak meghatározott területen mozoghatunk feltűnés nélkül. A szakácsnak például a konyhában a helye, s bár megtűrik azon a szinten, ahol a munkahelye található, bizalmatlan tekintettel méregetnék az örök, ha hirtelen felbukkana a főnök emeleti dolgozószobájában. A játék egyébként is figyelmeztet bennünket egy hatalmas Tresspassing felirattal arra, ha épp olyan helyre tévedünk, ahová az aktuális viseletben nem tehetnénk be a lábunkat. Ilyenkor távozásra szólítanak fel bennünket, de amennyiben nem engedelmesszünk elég gyorsan, előkerül a stukkerek, és csak akkor szabadulunk, ha megadást színelünk, majd amikor elég közel jön a mókusz, elkapjuk, és kitorjűk a nyakát.

ABSZOLÚT HITMAN?

Botorság lenne részemről már most kijelenteni, hogy minden idők legjobb *Hitmanje* fordul be épp a célegyenesbe, ám közel járok ahhoz, hogy az eddigi legértékesebb résznek kiáltsam ki. Egyedül a végleges kampány hosszán múlik, hogy elnyeri-e ezt a címet, bár igazság szerint mindig attól függ, hogy meddig időzünk egy-egy helyszínen, hogy épp mennyire akarunk körültekintően eljárni, meg óhajtjuk-e kímélni a civileket, vagy válogatás nélkül mindenkit elteszünk láb alól, aki az utunkban áll. Még a legösszetettebb küldetésekkel is végeztem fél órán belül, amikor nem rettentem vissza a lőfegyverek használatától. Másrészt viszont a legkisebb pályán is órákig el lehet molyolni, ha a

lehető legjobb értékeléssel akarjuk zárni a küldetést.

Optimizmusom véges, ezért nem számítok a megjelenés előtt olyan további plusz tartalmakra, mint a Sniper Challenge, ám az is megér néhány órácskát, s akkor még a Contracts játékmód szóba sem került, ami komoly kihívás elé állítja majd a *Hitman* közösséget.

Amit az *Absolution* történetéből ki lehetett hámozni a próbajáték során, az bizakodásra ad okot: kellően sötét tónusú, tele fájdalommal, veszteséggel, áruállással és egy csipetnyi reménnyel. Talán még egy gyilkos is elnyerheti a megváltást.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/hitman-absolution



HA TE MONDOD

Torben Ellert, a Contracts mód tervezője, IO Interactive: „A Contracts valami olyasmi, amit a rajongók már régóta szerettek volna, egy lehetőség, hogy újra meglátogassák a pályákat, más célpontokat válaszszanak ki, és úgy alakítsák az eseményeket, ahogy szeretnék.”



„Sztár szeretnél lenni, csibém? Mindjárt bekerülsz a nyolcórás hírekbe”

A HITMAN NÉV MEGINT SZÉP LESZ

A Square Enix még augusztusban kérvényezte az Ultima Box, a Wizardlings és a Circle of Mana mellett az Agent 47 márkanevük levédését. Utóbbi önmagáért beszél, s bár még korai lenne tárgyalásokba bocsátkozni, ne feledjük, hogy a Sniper Challenge-ből is milyen kellemes meglepetés sült ki.



Előzetes

STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM



Nem zereg a protoss, ha nem fújja a terran

STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM

NYÁLKÁS, ROVARSZERŰ ŰRLÉNYEK, AKIK CHAVALIER SZERINT MÉG LÁBAT SEM TÖRÖLNEK, HA VENDÉGSÉGBE ÉRKEZNEK, RÁADÁSUL IDE-ODA PETÉZNEK. EZEK A ZERGEK. Guszttustalanok! Amolyan szeretem-gyűlölöm kapcsolat köt össze velük, talán azért, mert túl sok a hasonlóság közöttük. Ezek az izeltlábúak ugyanis genetikai tökélyre törekednek – ahogy magam is –, de igyekezetük valahogy mindig hamvában hal. Hisz csak nézzünk rájuk, olyan visszata-szítóak! Néha én is így látom magam a tükörben. A tanulság viszont az, hogy a tökéletesség relatív, és hogy ezek szerint mégis szép vagyok és törhetek még világhuralomra. Engem is egyfajta központi értelem vezet, ettől függetlenül azért lesz mit ellesnem a profiktól, ha majd jönnek... És jönnek!

AZ A BIZONYOS FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

Megingathatatlanul biztos vagyok abban, hogy senki sem fogja rám sütni a bizonyos körökben nagyon csúfnak számító Elégedetlenkedő nevet, ha nyilvánosan beleállok a következő kijelentésemben: nekünk inkább már unni kellene a *StarCraft II: Heart of*



INFO

Kiadó **Activision Blizzard**

Fejlesztő **Blizzard Entertainment**

Platform

PC

Röviden A zárt béta során betekintést nyerhettünk a multiplayer viadalokba, és kipróbálhattuk az újításokat.

Megjelenés **N/A**
PEGI **16+**

the Swarmot: a három részre szabdalt történet első felvonására súlyos 12 évet kellett várunk, ezért joggal hitgettük magunkat azzal, hogy az összefüggő cselekmények közti szünetek még protoss-szemmel nézve is elenyészőek lesznek.

A rideg valóságban gázolva viszont látjuk, hogy eltelt több mint két év, és sehol egy hódító zergraj. Természetesen a jó munkához idő kell – mondta a kőműves mester, és aznapra körbekerült malterrel egy égetett téglát –, de mégis mennyi? Költői erősségű kérdéseinkre értelemszerűen nem kaptunk konkrét választ, ellenben érezzük és látjuk azt a pusztító utálatosságot, amely ott áll az ajtónk előtt, és lassan bekopogtat.

A legbiztatóbb jele ennek, hogy a szeptemberi hónap elején a Blizzard útjára indított egy zárt bétát, melyben mi is derékig elmerülhettünk. Egyelőre csak a multiplayer részébe szippanthattunk bele, így a megkezdett história folytatására hiába is kattintgattunk, titokban gubbasztott a választható opciók között. Emiatt nyilvánvalóan nem durcáskodtunk, hiszen bármennyire is szeretnénk már betekintést nyerni a zergek kampányába, nagy élményt jelentett kipróbálni azokat az újításokat – főleg a frissen beköszönő kompániákat

–, amiket már hónapokkal ezelőtt megszellőztettek a készítőik.

A béta során folyamatosan optimalizálták és állították a balanszot, amire szükség is volt, ugyanis néhány új egységet – mint például a zergeknél folyamatosan balhét kereső Swarm Hostot – magam is enyhén hatékonyabbnak és erősebbnek éreztem. Hogy miként fog ténykedni a fent említett lény és újonnan érkezett „barátai”, arról a következőkben kicsit részletesebben mesélek. Az illem megkívánja (pffhöö), hogy a második epizód „házigazdái” taszajtsuk elsőként a górcső alá...

KERGE ZERGEK KERGETNEK MEG

Bogaracskaiknak nem átalították tovább fejleszteni magukat, s növelni alkalmazkodó képességüket. Szívet melengető látni, ahogy a bázisból kinyomott lárvák mindenfajta dédelgetés nélkül alakulnak át felsőbb kategóriás harci fürtelemmé. Az update-nek köszönhetően olyan új csilli-villi egységeket vontak irányításuk alá, mint a Vipert vagy a Swarm Hostot. A „nomen est omen” rájuk nézve nem lehet udvariatlan kifejezés. Példának okáért az utóbb említett alakulat egyszerre kettő irányítható, locustnak nevezett lényt kelte ki magából, miközben gondosan belefűrődik a



Muszáj volt neked is pont ugyanilyen űrhajóval jönni? Ez így tök ciki!

FOGADNÁL RÁ?

A béta érkezésével felpezsdült az élet azon fórumozók között, akik fogadásokat kötnek arra, hogy a játék vajon mikor kerül a boltok polcaira. Egyre erősebb az a tábor, akik év végére lövik be a debütálás dátumát. Fő az optimizmus, legyen nekik igazuk!



NEM FORDULTAK FEL TEHÁT FENEKESTÜL, A MULTIPLAYER CSATÁK, DE A SAKKTABLÁRA ÚJ FIGURÁK ÉRKEZTEK, ME- LYEK, HA NEM IS LÉNYEGESEN, DE MÁS STRATÉGIAI MEGMOZ- DULÁSOKRA KÉNYSZERÍTIK A JÁTEKOSOKAT



HA TE MONDOD

Dustin Browder vezető dizájnér, Blizzard:
„A finomítás és csiszogatás rengeteg idő-
be telik, és nem tudjuk, mi vár ránk.”



Persze hogy mindig a legkisebb megy elől



Ilyen díszkivilágítás mellett mekkora lehet a villanyszámlájuk?

talajba. Úgymond vendéglátójává válik az ellenséget sáskarajként lerohamozó csapatnak. Csupán rövid ideig élnek, de vigasztalódjunk azzal, hogy testvérkéik 25 másodperc múlva világra jönnek. Amennyiben az SH nem ássa el magát (amit egyébként nem szégyenében tesz), lomha tüzérségi osztagg avanszál és mintegy ostromgépként tör előre, megtámadva légi és szárazföldi ellenséget egyaránt. A frissítés következő ivadéka a Viper. Ez az elnevezés leginkább az egyed külsejére utal, ez alól kínos kivételt képeznek a szárnyai, amikkel vígan szeli az ájert. Adottságával szépen átrende-zheti a csatarendet. Csápjával magához húzza az ellenfelet, így armadánkhoz vagy attól messze terelheti azt. Emellett olyan felhőt bocsájthat rosszakaróink regimentjére, amellyel minimálisra redukálja fegyvereik hatótávolságát. Ha pedig energiára van szüksége, akkor csöppet sem pófátlan módon elszipolyozza azt az egyik „zergépülettől”. Tuningon esett át Ultralisk, a behemót. Ő nem az újítások zsongéja, hanem egyike a jó öreg SC-karaktereknek. Bár termete nem indokolja, de elbújhat a

föld alá, ott kivárva a megfelelő pillanatot az akcióra. Ennek előnye, hogy az égből közben legalább nem csaphatnak le rá.

POLÍROZOTT PIPERKÖC PROTOSSOK

Az egyik legletisztultabb és legmenőbb technológiával megáldott faj a triumvirátusban a protoss. Nekik jutott az egyik legszivatósabb (csupa legek) új egység, akít „az anyád” köszöntéssel fogadnak majd a rivális bandák, ha néhanapján feltűnik bázisaik felett. A kis csínytevő Oracle ugyanis képes a nyersanyagokat és egyéb épületeket lezárni, ami komoly termelés kiesést jelent ellenfelünkkel. Ha ez nem eredményezne aggodnivalót, akkor elég lesz majd felpillantani az égre. Egy nagy hatótávolságú és erejű légi járművet is kifejlesztettek (Tempest), melyet akár repkedő, akár földön haladó ellenlábasunk nyakára is ráküldhetünk. Támogatásképpen pedig a protossok fellőtték a levegőben lassan úszó Mothership Core-t, ami nemcsak energiával képes feltölteni központi épületeket, de komplett egységeket is teleportál maga köré, ezáltal bizto-

sítva egy hevesebb összecsapásban az utánpótlást.

TI TERRANOK, TI TERRANOK, HÁT NE ÉLJEN KERRIGAN?

Az arcszörzetben és hajkoronában a leginkább ránk hasonlító terranok (mondjuk ki, a fenébe is: emberek!) táborában szintén három, most debütáló gépezet bőgette fel harci kürtjét. Főleg a földi egységeknél tapasztalható változás, megnyitva a sort egy igen domináns, lépegetős masinával, a Warhounddal. Ez a fémbehemót végzetes csapásokat képes mérni mind a földi, mind a légi kötelékekre. Jelenleg az egyik legerősebb új egység, amit egy felderítőként is ragyogóan alkalmazható osztag, a Battle Hellion követ. Transformereket megszágyenyítő átalakulással tud fűrge négykerekűből egy közeli területekre ható, lángszórós különítménnyé átvadleni. Nagyobb ellenálló képessége miatt tetemesebb földi haderőkkel képes akár az „itt úgysem jössz át” érzetet elmélyíteni. E szituáció megerősítésére szinte angyalként szálltak le a terranok oldalára a Widow Mine néven randalírozó

öngyilkos robotkák. Betúrva magukat a talaj ölelő karjaiba, kivárájk, hogy az arra ténfergő ellenségre rátörhessenek, és egy hatalmas detonációval cafatokra robbantsák – amolyan kamikázeaknak módjára.

ÚJ TOPPOK A TERRANOVÁTÓL

Nem fordultak fel tehát fenekestül a multiplayer csaták, de a sakktablára új figurák érkeztek, melyek, ha nem is lényegesen, de más stratégiai megmozdulásokra kényszerítik a játékosokat – ismételten meghozva ezáltal a kedvet és az érdeklődést az alkotás újabb darabja iránt. Nekem mondjuk még ennyi sem kellett, hiszen ahogy betöltött az első térkép, és felcsendült a terranok zenéje, máris súlyos órákat égettem el a *StarCraft II* oltárán. És hogy mikor jön a *Heart of the Swarm*? Tisztelt Blizzard, ugyan már, mikor? „Türelem gyerekek, türelem...”

Nightwolf

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/starcraft-2-heart-of-the-swarm

Előzetes

XCOM: ENEMY UNKNOWN



Túl az első randin

XCOM: ENEMY UNKNOWN



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Firaxis Games**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Fejlesztésünk a kampányban, leszedtünk pár UFO-t, majd egymást kergettük a vadonatúj többjátékos módban.
PEGI 18+
Megjelenés **2012. október**

MIRE EZT A CIKKET OLVASÁTOK, MÁR CSAK NÉHÁNY HÉT LESZ HÁTRA AZ XCOM: ENEMY UNKNOWN MEGJELENÉSÉIG.

A Microprose klasszikusát a Sid Meiers nevével fémjelzett Firaxis kelti életre, mégpedig olyan formában, ahogyan azt a rajongók elképzelték. Készül ugyan egy FPS is, ami már megfelel az állítólagos piaci trendeknek, de azzal ráérünk jövőre foglalkozni, ha eljut egyáltalán a kiadásig.

ÉGBŐL POTTYANT LÁTOGATÓK

Ha valami lángcsóvát húzva maga után száguld át az égbolton, és becsapódik az aszfaltba, hogy utána zöld fényrel pulzáljon, akkor azt nyilván azonnal meg kell tapogatni. Ezzel a mókás képsorral kezdődik az *XCOM: Enemy Unknown* intrója, majd rossz szándékú földönkívüliekkel, pusztítással és civil áldozatok tömegével folytatódik. Ilyen hallatlan skandallumot nem tűrhetnek tétlenül a világ nagyhatalmai, akik kivételesen hajlandóak félretenni nézeteltéréseiket, és összefogni a nemes cél érdekében. A hirtelen támadt barátkozás eredményeképpen létre-

jött XCOM főparancsnokság feletti irányítást mi kapjuk meg azzal a tiszta és világos parancssal egyetemben, hogy úgy rúgjuk seggbe a hivatlan vendégeket, hogy lábuk se érje a földet.

Ehhez először bázist kellett választanom magamnak valamelyik kontinensen. Rövid hezitálás után Európa mellett döntöttem az alacsonyabb kutatási költségek miatt. Még be sem rendezkedtem új otthonomban, máris bevetésre kellett küldennem az első alakulatot, amelynek tagjait irányítva tettem meg első lépéseimet a játékban. A kissé szájbarágós oktatómód vége győzelem ugyan, de borzalmas áron. Csak egy valaki éli túl a találkozást, de közben legalább megtudtam, hogy mekkora távolságot (ezt kék határvonal jelzi) tehetnek meg embereim úgy, hogy lehetőségük maradjon további cselekvésre, illetve mekkora az a távolság, amit egy körben maximuman megtehetnek (ezt már aranyzínnel jelölték). Megtanultam löni, gránátot dobni E.T. távoli, elfajzott rokonaira, felmászni komoly stratégiai előnyt jelentő magaslati pontokra.

A HANGYAFARM MÉLYÉN

Csak miután visszatértem, és a túlélt előléptettem (a harcban nyújtott teljesítménye döntötte el, hogy heavy, assault, support avagy sniper kasztba sorolható-e a továbbiakban), nyílt lehetőségem a bázis alapsabb megismerésére szárnysegédem kíséretében. Ez a rész kísértetiesen emlékeztet a *StarCraft II: Wings of Liberty*ben látottakra, magyarul a főhadiszállás minden szektorában folyamatos a nyüzsgés, látványosan dolgoznak az embereink, s ha valamelyiket meglátogatjuk, akkor általában az adott terület felélese fogad, és elmondja, hogy milyen lehetőségeim vannak, illetve neki mire lenne szüksége. Időnként még feladatokat is adnak, amelyeket érdemes teljesíteni, sőt egy részük egyenesen kötelező.

A föld alá süllyesztett kaptárszerű építményben többek között kutatólaborok, üzemek, erőművek, az elfogó vadászrepülőik részére kialakított hangár, műholdfigyelő állomások kaptak helyet, de ugyanúgy megtalálható benne egy művelési központ, valamint egy ún. szituációs szoba. Előbbiben szkennelem a földgolyó azon részét,

AZ ÉN PLAZMAÁGYÚM NAGYOBB

Nem akarok úgy tenni, mintha különösebben lázba hozott volna, hogy a hagyományosan magányos farkasoknak való XCOM egy többjátékos móddal gazdagodott. Jőmagam úgy képzeltem el a dolgot, hogy a multi – ha már semmiképp sem hiányozhat a checklitről – különböző XCOM bázisok parancsnokai közötti kooperációról szól majd, akik nyersanyaggal, ismeretekkel segítik egymást, sőt időnként ugyanott és ugyanakkor vetnek be egy-egy rohamcsapatot a gaz földönkívüliek ellen. A végeredmény ezzel szemben mindenről szól, csak az együttműködésről nem. Kezdeti idegenkedésem azonban hamar lelkesedésnek adta át a helyét, de azért hozzá kell tennem, hogy ebben az is szerepet játszott, hogy véres bosszút akartam állni Nightwolfon, aki úgy elkente a számat az első összecsapásban, hogy öröm volt nézni. Ő legalábbis biztosan örült az eredménynek, erre következtettem az éteren átszűrődő diadalittas nevetést hallva.

Második nekifutásra felszívtam magam, és végre nem találomra költöttem el a rendelkezésemre álló pénzüsszeget, hanem durva páncélzattal és idegen technológiával felturbózott fegyverekkel láttam el katonáimat, akik mellé még egy bivalyerős mutont és egy cyberdisceit is felbéreltem. Néhány kör után teljesedett be bosszúm, s azóta is meg az adok-kapok közöttünk. Egy napon talán az is eldőlt, hogy ki a jobb, de pillanatnyilag szoros az állás, egyikünk sem tudott komoly előnyre szert tenni. A maximum 20-30 perces pofonváltások előtt legfeljebb hatfős osztagot állíthatunk a játékot hostoló által meghatározható keretből (lehet akár korlátlan is), ugyanekkor szabjuk meg a körök maximális időtartamát, választjuk ki, hogy publikus vagy privát leszámolásban vennénk-e részt, valamint bökünk rá a leginkább rokonszenves térképre. A próbaverzióban bár, sőt, rendőrségi épület, temető és vasúti depó áll a rendelkezésünkre.



HA TE MONDOD

Jake Solomon projektvezető, Firaxis Games: „Létezett egy valósídejű változat is lapos térképpel, amin városok voltak az országok helyett. Minden város rendelkezett egy pánikmérővel, ami mutatta a folyamatosan változó helyzetet – úgy nézett ki az egész, mint egy Infestation társasjáték, de egyszerűen borzalmas volt. Talán iPhone-ra jó lehetett volna...”

ami fölött műholdam lebegett azonosítatlan repülő tárgyak után kutatva. Ha sikerült kiszűrnia egyet, akkor ráküldhettem egy vadászt, s ha az én gépem került ki győztesen az összecsapásból, akkor egy osztaggal meglátogathattam a roncsokat, hogy kinyuvaszjam vagy kemény munka árán élve elfogjam az űrhajó utasait, így minél több földönkívüli nyersanyagra és technológiára tegyem rá a kezem. Megtehettem volna, hogy megszórom rakétákkal és gránátokkal a lezuhant gépet és környékét, de rengeteg hasznos holmitól fosztottak volna meg a robbanások.

Ugyanide futnak be a vészívások a bolygó különböző pontjairól, mégpedig jellemzően egyszerre több, minék következtében el kell döntenünk, hogy melyik ujjunkat harapjuk meg. Az az ország, amelyiknek segítünk, busásan megjutalmaz, amelyiket viszont rendszeresen cserben hagyjuk, előbb-utóbb megunja, hogy semmit sem kap a pénzéért. Előbb csak csökkenti az XCOM projekt támogatását, majd végérvényesen elzárja a pénzcspot, és kilép a tanácsból. Úgy kell tehát lavírozni a megbízások és a segélykérések kö-

zött, hogy soha egyetlen nagyhatalmat se hozzunk ki a sodrából.

MÁS TOLLÁVAL

Ahogy régen, úgy most is igaz, hogy nem szabad sajnálni a kutatásra szánt forrásokat. Azon a technológiai színvonalon, azzal a felszereléssel, amivel nekikezdünk a Föld megmentésének, nem húznánk sokáig az inváziós erővel szemben. Új, részben földi, részben idegen eredetű fegyverek és páncélok kellene ahhoz, hogy katonáink a túlélés reményével vegyék fel a harcot a veszedelmes földönkívüliekkel. Ne feledjük, hogy minél tovább maradnak segítségünkkel életben, annál többször léptethetjük őket elő, és taníthatunk nekik igazán hasznos és különleges képességeket.

Ha valakit eltráfnálnak, de csak megsérül, akkor néhány nap pihenőt követően visszatérhet az aktív szolgálatba. Amennyiben viszont valamelyik emberünk úgy dönt, hogy feladja, és inkább alulról szagolja az ibolyát, nem marad más megoldás, mint egy korábbi mentett állás visszatöltése. Arra, hogy akár mi, akár az ellenség találatot érjen el, bizonyos százalék

NESZE NEKED KIHÍVÁS

Sokan panaszkodnak, hogy túl könnyűek a mai játékok. Az XCOM: EU-ra aligha sűrű rá ezt a bélyeget azok, akik szerencsét próbálnak az Iron Man móddal. Nem elég, hogy a földönkívüliek sokkal erősebbek és agresszívebbek, egyetlen mentésünk van, és mindig azt írjuk felül. Ha meghozunk egy döntést, együtt kell élnünk a következményeivel.

(a harcoló felek képességeitől, felszerelésétől és a távolságtól függő) esély van, de hiába próbálunk meg azzal csinálni, hogy például közvetlenül a tüzelés előtt mentünk, s ha netán elhibáznánk, akkor visszatöltjük az állást és újra próbálkozunk, az eredmény mindig ugyanaz. Csak akkor változhat, ha közben valamelyik emberünkkel valamit máshogy csinálunk, mint a mentést megelőzően.

EZ AZ A REMAKE, AMIT KERE-SÜNK?

Megközelítőleg nyolc órát tudtam kihozni a preview változathoz a többjátékos küzdelmeket nem számolva, s ez bőven elegendőnek bizonyult arra, hogy további napokat, heteket akarjak az életemből a Firaxis alkotására áldozni. Nem állíthatom, hogy minden olyan, mint régen, azt viszont igen, hogy a kisebb-nagyobb változtatások jól sülttek el. Valahogy így kell remake-et csinálni.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/xcom-enemy-unknown

Előzetes

GAMESTAR WARS

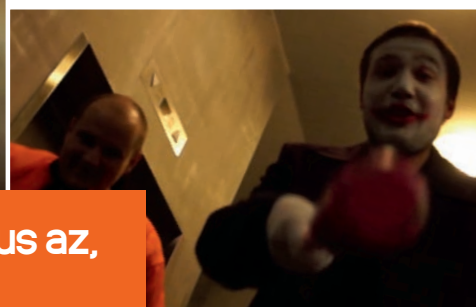


aDaM rendező, kreatív producer: „Stílus az, amikor önmagunkat utánozzuk.”



HA TE MONDOD

mazur főszerkesztő (még), GameStar: „Jogosan vádolhatnak nagyzsolással, hogy saját kalandjátékom van a hárangtoronyban.”



Kaland, játék, kockázat

GAMESTAR WARS

(EPISODE IV A NEW LAP)

INFO

Kiadó IDG Hungary
Fejlesztő GameStar
Gépigény
A te géped jó lesz
Röviden Egy csodálatosan eredeti és bestiális zsenialitással elkészített, videós interaktív kalandjáték, amiben mazur is szerepel sokat.
Megjelenés
A kezében van
PEGI 18+

EBBEN A HÓNAPBAN AZ ASSASSIN'S CREED MELLETT MÉG EGY DVD-T ADUNK AZ ÚJSÁG MELLE, MELYEN A VILÁG LEGJOBB KALANDJÁTÉKA KAPOTT HELYET. NEM VICCELÜNK, ERRE MÉG CHAVA IS 96 SZÁZALÉKOT ADNA. Noha a 12. századi szír asszaszint irányítani is mókás dolog, a legjobb játék kétségtelenül az, ahol a hős te magad vagy, és itt pontosan erről van szó.
A GameStar Wars egy interaktív videós kalandjáték: az újság megjelenése előtti örületbe csöppensz bele, mint friss gyakornok. Azt hiszed, hogy a gamer törpök élete csak játék és mese, de itt hamarosan megismerheted a szakma árnyoldalát, a túlhajsolt és

meggyötört, neonfényben satnyult, monitorarcú újságírók kegyetlen életét, a pattanásig feszült idegek fals zöngését a rohanó idő csontos ujjainak idegborzoló játéka alatt. Neked kell megmenteni az örültek házához hasonló GameStar szerkesztőség lapleadás előtti, reménytelen helyzetét, és nem lesz könnyű dolgod.
Most nemcsak hogy testközelből láthatod az összes szerkesztőt és műhelyünket, hanem tevékenyen részt is vehetsz a cselekményben amolyan videós „kaland, játék, kockázat” jelleggel. Ha jól választasz, akkor továbbléphetsz a történetben, de ha tévedsz, örökké elveszel a lapleadás sötét bugyraiban, még az sem kizárt, hogy abszurd módon véget ér halandó életed. Amennyiben sikerrel veszel

minden akadályt, akkor neked lesz köszönhető, hogy a GameStar magazin megjelenik a következő hónapban, és sokkal nagyobb sikerrel lesz a csajoknál (női játékosok esetében ez a rész fokozottan igaz, főleg negligzsében zajló párnacsata, illetve spontán izspabirkózás keretében), a családod büszke lesz rád, mazur pacsizik veled, ha találkoztok, kekebb lesz az ég, zöldebb lesz a fű, az RTL pedig kettőbb.
Nem is akarunk több poént lelőni, indítsd el a játékot, és vidd sikerre a nemes küldetést, amit a legnagyobb gamer magazin szerkesztősege bíz most rád egy emberként. Jó szerencsét és persze kellemes perceket kívánunk! Majd írd meg nekünk, ha végeztél, mert mi mindig elakadunk a vége előtt...

BRUCE
WILLIS

JOSEPH
GORDON-LEVITT

EMILY
BLUNT

ÜLDÖZ A JÖVŐD. KÍSÉRT A MÚLTAD.



ÍRTA ÉS RENDEZTE RIAN JOHNSON

L O P E R

A J Ö V Ö G Y I L K O S A

ENDGAME ENTERTAINMENT PRESENTS IN ASSOCIATION WITH DMG ENTERTAINMENT AND FILMNATION ENTERTAINMENT A RAM BERGMAN PRODUCTION A FILM BY RIAN JOHNSON
 BRUCE WILLIS JOSEPH GORDON-LEVITT EMILY BLUNT "LOOPER" PAUL DANO NOAH SEGAN PIPER PERABO AND JEFF DANIELS CASTING BY MARY VERNIEU C.S.A. MUSIC BY NATHAN JOHNSON COSTUME DESIGNER SHAREN DAVIS FILM EDITOR BOB DUCSAY PRODUCTION DESIGNER ED VERREAUX
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY STEVE YEDLIN EXECUTIVE PRODUCERS DAVE POMIER ELEANOR NETT LUCAS SMITH CHRISTOPHER C. CHEN PRODUCED BY DOUGLAS E. HANSEN JULIE GOLDSTEIN PETER SCHLESSEL JOSEPH GORDON-LEVITT DAN MINTZ PRODUCED BY RAM BERGMAN AND JAMES D. STERN
 WRITTEN AND DIRECTED BY RIAN JOHNSON

Tizenhat éven
aluliak számára
nem ajánlott

16

SZEPTEMBER 27-TŐL A MOZIKBAN



TESZT

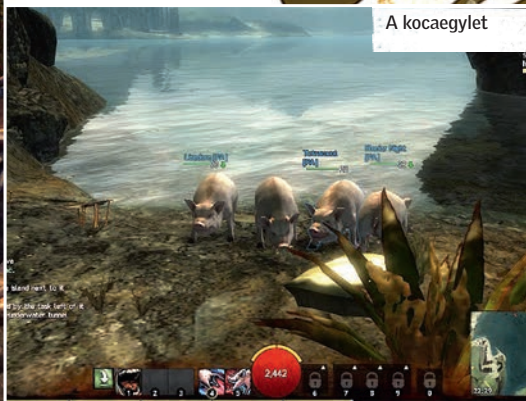
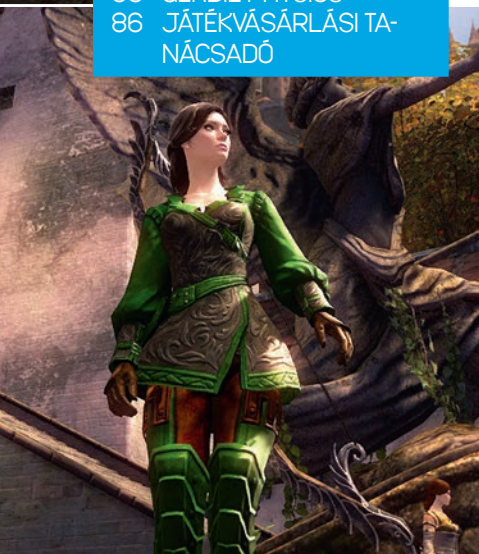
A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 48 GUILD WARS 2
- 56 WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
- 60 DARKSIDERS II
- 64 BORDERLANDS 2
- 68 DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION
- 70 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
- 72 THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES
- 74 TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON
- 76 DUST: AN ELYSIAN TAIL
- 77 THE AMAZING SPIDER-MAN (PC)
- 78 THE WALKING DEAD EPISODE 3: LONG ROAD AHEAD
- 79 BABEL RISING
- 80 DAMAGE INC: PACIFIC SQUADRON WWII
- 81 THE EXPENDABLES VIDEO GAME
- 82 MASS EFFECT 3: LEVIATHAN
- 83 ORGAN TRAIL
- 83 MINI MIX MAYHEM
- 84 WIZORB
- 84 THE LAST ROCKET
- 85 FEED ME OIL
- 85 GERBIL PHYSICS
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

„Take me down to the Paradise City”

GUILD WARS 2



A kocaegylet



Néha kell egy kis kikapcsolódás

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

VOLT IDŐ, AMIKOR A GUILD WARS HÍVEI KICSIT SZUBKULTURÁLISNAK, NÉMIKÉPPEN CSODABO-GÁRNAK ÉREZTÉK MAGUKAT AMIATT, HOGY KEVÉSBÉ SZÉLES KÖRBE ELISMERT JÁTÉKÉRT RAJONGANAK.

Én személy szerint kevés tökéletesebb alkotással találkoztam életemben – fél évvel a megjelenés után kapcsolódtam be, és már akkor úgy éreztem, hogy ezt az online világot pont nekem találták ki. Persze később fejlődött a világ, érkeztek kiegészítők, és tagja lettem egy ma is virágzó közösségnek, amelynek három és fél évig oszlopos tagja maradtam.

Természetesen, mint szinte minden aktív online játékos életében, néha-néha eljött a „holtidő”, ilyenkor pár hónapra abbahagytam a mókát, de aztán vissza-visszatértem, amikor az egyik klántársam megkérdezte: „Na, egy Elona vanquish?” Aztán valahogy mindenki egyszerre hagyta abba a *Guild Wars*-t. Már kilenc karakterrel vittem végig az összes kiegészítő összes küldetését, a fő karakteremnek, egy Lajale Lalorae nevű elementalist lánykának (akit a klántársaim csak Lajosnak becéztek) igazi hardcore title-eket is szereztem, és egy ponton túl már nem tudott lekötni a játék.

Nem voltam ezzel egyedül: a szerverek mintha kicsit kiürültek volna, klántársaim neve mellett a legutolsó belépés dátuma lineárisan növekedett, majd mindenki már csak félfévente egyszer lépett be, és akkor is csak arra a tíz perc-

re, amíg felmérte, hogy mivel nincs fent senki a klánból, nem érdemes játszani. „Majd a *GW2*-re újra összeállunk!” – mondtuk, és közel öt évvel az első *Guild Wars 2*-es hírfoszlány után így is tettünk.

Úgy gondolom, hogy azok számára, akik valóban hosszú ideig játszották és szerették az első részt, nem volt kérdés, hogy beszereznek-e az előd hagyományait minden szempontból folytató, továbbra is havidíjmentesen játszható, de igencsak kibővült játékot. Az NCSoft marketingesei odatették magukat, és példátlanul sok embert kezdett el érdekelni az új csoda – olyanokat is, akik csalódtak az első részben.

A Pre-Order és Pre-Purchase csomagok világszerte hiánycikknek számítottak, a közösségi és mikroblog oldalak szinte izzottak a megjelenés előtti hetekben, míg végül szeptember végén az éhes tömeg rávehette magát a zsákmányra, és teljes mértékben bekebelezte



INFO

Kiadó **NCSoft**

Fejlesztő **ArenaNet**

Platform

PC

Röviden Havidíj nélkül játszható, innovatív MMORPG, melyben öt faj és nyolc kaszt közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt.

PEGI 12+



A sylvarik pucérkodással kezdik



Boom Boom Pow!

” A GUILD WARS 2 KARAKTERGENERÁLÓJA MAGA AZ ÁLOM, DE LEHETŐSÉG VAN AKÁR KÉT PERC ALATT IS LÉTREHOZNI INGAME MANIFESZTÁCIÓNKAT

Gyu szerint: a hangulat

A *Guild Wars 2* egy különleges játék, egy furcsa MMO – előfordulhat ugyanis, hogy a fő küldetésünkön kívül épp semmi dolgunk nincs, csak békésen sétálgatunk a gondosan megtervezett, hangulatos zajokkal teli erdőben vagy mezőn. Aztán hirtelen egy NPC odaszalad hozzánk, és könyörögve kér, hogy segítsünk, miközben a háttérben már hallatszik is egy-nemely csatazaj. Nem kell tennünk semmit: elég csak arrafelé indulni, a dinamikus esemény máris felugrik a küldetésünk közé, s mivel a játék mindent elkövet mind képileg, mind hangilag, hogy elfogadtassa velünk a tényt, hogy ez bizony egy világmegváltó dolog, így futunk. S ahogy loholunk, máris azt látjuk, hogy mellettünk mások is loholnak ugyanoda.

Nem hangzik el egy szó, semmi csapatba nem lépünk be, de közös az érdek: végre kell hajtani a küldetést. A harc már folyik, 25-30 játékos és legalább ugyanennyi NPC kaotikus csatájában nem lehet látni szinte semmit – ha nem lenne TAB, azt se tudnám, melyik ellenség van a legközelebb. De tudom, így belevetem magam a csatába.

Mivel a varázslatok, az effektek, a mérgezések alacsonyan repülnek (szóval eső lesz), amikor megtalál az ellenség és többen is rám aggróznak, akkor elég gyorsan meghalok. De rípsz-ropsz máris ott teremnek hárman, miközben a többiek hősiiesen harcolnak, és már életre is pofoznak. Zseniális, hogy mindenki (!) megköszöni az önkéntes segítséget. Tudom, hogy ez önmagában természetes lenne, de itt tényleg az. Amikor valaki földre kerül, akkor a többieket udvariasan, de hangosan kéri, hogy segítsenek neki – nem lehet nem meghallani.

Amint vége a küldetésnek, és mielőtt szétoszlan a társaság, az erdő szélén egy nagyon kemény boss tűnik fel, így mindenki egy emberként odazuhog. Mit is mondhatnék? Sosem tapasztaltam a bajtársiasság, a klasszikus, háborús „egymást segítjük mindenáron” ilyen szintű megnyilvánulását egy játékban sem. Mert bár egyfelől magánemberként, csapat nélkül vetettük magunkat a harcba, mégis ott vannak a többiek. Nincs arcuk, nem ismerjük őket, mégis velünk vannak, ugyanazt képviselik, amit mi: ők a bajtársaink. S bátran kijelenthetem, az ilyen játékokból ez az érzés hiányzott talán a legjobban, hiszen néha még az azonos csapatban vagy raidben levők sem törődtek igazán egymással. Dicséret illeti az ArenaNetet a bajtársiasság implementálásáért.

SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA

Ahogy az lenni szokott, visongó kis-lányként vettem bele magam az új karakterek létrehozásának gyönyöreibe. Számomra ez a hosszú percekig, esetenként órákig tartó rituálé hihetetlenül fontos, hiszen azt az elvet vallom, hogy a karakterem valahol én vagyok, még ha külsőleg nem is hasonlítunk egymásra. Minden részlet aprólékosan megtervezek, hogy aztán „csemetémet” büszkén mutogathassam, és arra is büszke legyek, hogy ő képvisel engem.

Különösen fontos ez egy online játéknál, hiszen – ha nem vesszük figyelembe a későbbi, mikrotranzakciókon keresztüli kinézetváltás lehetőségét – hosszú-hosszú órákon és számtalan kalandon keresztül kell nézünk kreációinkat. A hozzám hasonló elvetemülteknek a *Guild Wars 2* karaktergenerálóját maga az álom, de természetesen azoknak, akik nem szeretnek a játékok ilyen aspektusaival pepecselni, lehetőségük van körülbelül két perc alatt létrehozni ingame manifeszta-
ciójukat, vagy akár csak úgy lazán végigklic-
kelgetni a karaktergenerálást. De ne sa-
ladjunk ennyire előre, hiszen a játék már
az első lépéseknél olyan dolgokat mutat,
melyekre kevés társa képes.

A *Guild Wars 1*-et annak idején más MMO-k szerelmesei sokat támadták, hiszen egyedüli választható fajként az ember jelent meg a játékban. Aztán kijött az utolsó kiegészítő, az *Eye of the North*, melynek sztorijában hatalmas termetű, harc-és alkoholorientált skandináv (vagy a kört szűkebbre véve, viking) népek, más néven nornok, kicsi, hosszú fülű, ara-

nyos koboldokhoz hasonlító, de valójában hihetetlenül komoly és intelligens, mechanikai zseni asurák, valamint két láb-
bon álló, kicsit kutyafejű harcos lények, a charrok jelentek meg. Ekkor még senki sem tudta, hogy az időben sokat hangoztatott „az *Eye of the North* fogja átkötni a *Guild Wars 1*-et és a *Guild Wars 2*-t” pontosan hogyan fog kinézni – harcoltunk a nornok és asurák oldalán a charrok ellen, betettük megszerzett ingóságainkat a Hall of Monumentsbe, és vártuk, hogy később ezeknek milyen hasznuk lesz. És hogy mi lett? Immár nemcsak emberi formát ölt-
hetünk magunkra, de nornként, asuraként, charrként vagy az elfek újraértelmezése-
ként is felfogható sylvári fajként is baran-
golhatunk a hatalmas világban.

Az öt választható fajhoz nyolc-nyolc fog-
lalkozás társul, melyek névlegesen többé-
kevésbé megegyeznek a más MMO-kban
vagy éppen a *Guild Wars 1*-ben megta-
lálhatókkal, azonban ezek a kasztok egé-
szen újra lettek értelmezve. Vadakat te-
relő juhász helyett guardian, warrior,
engineer, ranger, thief, elementalist,
mesmer vagy necromancer lehet az ember
fia vagy lánya, azaz két nehézpáncél-
zatú harcos, három közepes páncélt vi-
selő „kalandor”, valamint három könny-
nyűpáncélos „varázsló” foglalkozás közül
választhatunk.

A játék egyik legnagyobb újdonsága,
hogy szakít a klasszikus „ez befut a tö-
megbe, ja és két healer kell” sémával:
nincsen hivatalos healer kaszt, bármilyen
karaktert is választunk, az biztosan fog
rendelkezni gyógyító képességekkel, sőt,



a tíz aktív skillslot egyikének kötelezően gyógyítóknak kell lennie. A játékban tehát mindenkinek lehetősége nyílik meggyógyítani magát és társait, tehát ha valamelyik csapattárs vagy nem játékos karakter elhullik, akkor bárki a segítségére tud sietni, hogy feltámassza.

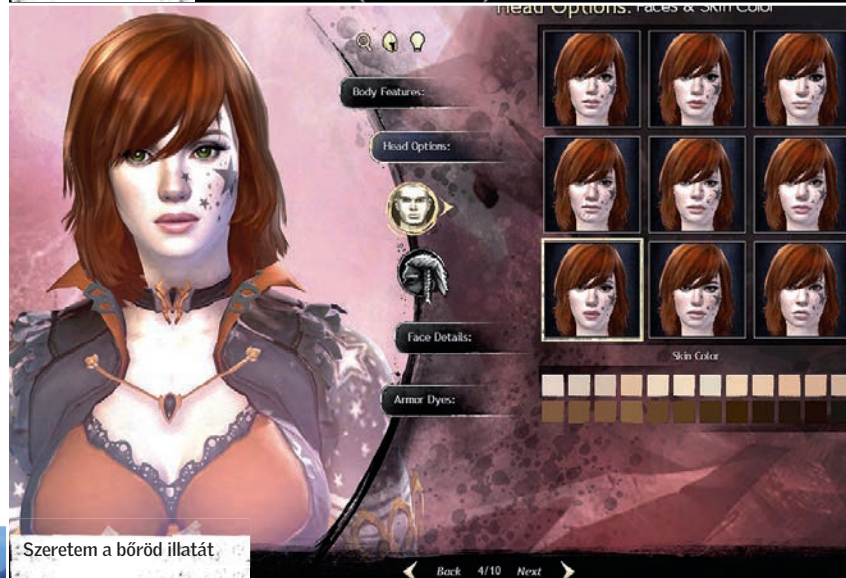
De a játék ezen tulajdonságairól és a képességekről később. A klasszikus szerepek elhagyása arra szolgál és azt mutatja, hogy a *Guild Wars 2* nem két dimenzióban gondolkodik, hanem például, innovatív és jól átgondolt mechanizmussal szolgálja a játékosok érdekeit. Éppen ezért karakterünk készítésekor mi is elengedhetjük kicsit magunkat, és választhatjuk azt, ami tetszik – főleg mivel a játékhoz alából öt karakternek való helyet kapunk (melyet igény szerint valódi pénzből bővíteni is lehet).

A KARAKTERVÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

Miután kiválasztottuk a kívánt fajt, és átböngészünk a foglalkozások leírásait, természetesen rögtön felmerül a kérdés: mi a jelentősége annak, hogy milyen fajt és kasztot kombinálunk? Vajon ha a sylvari az erdő lénye, akkor kőszának kellene lennie? A charr és a norm harcosok tehát legyenek harcosok vagy őrzők? Az asurának mérnöknek kellene lennie,

az ember pedig legyen valami varázsló? Nos, szerencsére a *GW2* ezekkel a didaktikus hagyományokkal is szakít, nyugodtan létrehozhatunk asura harcost (hiszen kicsi a bors, de erős, és amúgy is, mindenki legyen egyedül), norm szellemidézőt vagy épp charr mesmert, mivel a faj és kaszt összehozásának leginkább esztétikai és történetbeli vonatkozása van. Minden faj rendelkezik sajátos képességekkel, a normok például időről időre állati alakot öltenek, de ezek szerencsére szinte egyáltalán nem befolyásolják a választott foglalkozást, így sem negatívumot, sem pozitívumot nem jelentenek.

A faj és a kaszt kiválasztása után a karakter kinézetét választhatjuk ki, illetve módosíthatjuk. Beállíthatjuk a magasságot, választhatunk a felkínált test- és arcsémákból: bőrszín, hajszín, kiegészítők színei, valamint a fajspecifikus kiegészítők (például norm vagy sylvari testtölválások) kaptak itt helyet. A beépített arcok hihetetlenül változatosak, vannak szomorkás, gonosz, kedves, gyönyörű/jóképű sémák, de ezeket finomítani is lehet, mert az alap kiválasztása után állíthatunk például a szem vagy a száj egyes elemeinek méretén és a fülek formáján is. A *GW2* karaktergenerátora számomra a legmeglepőbb és legegyszerűbb, mégis leginnovatívabb



Szeretem a bőröd illatát



Gyú szerint: az élet 30 felett

Gyakorlatilag a *Guild Wars 2* játékosok java része azt állítja, hogy az első 20-25 szint csak a bemelegítés – a komoly, kemény dolgok afelett következnek.

Addigra leszünk képesek a skilljeinkkel és a trait pontjainkkal (vagyis szerzett képességeinkkel és jellemvonásainkkal) különbségeket felmutatni a velünk egyébként azonos páncélzatot és fegyverzetet hordó tömegekkel szemben. A játék ezen a szinten adja meg az igazi választás eredményét, és ebből a szempontból ismét csak a zseniális tervezést dicsérhetjük – hiszen az első 20-25 szint alatt tényleg megtanultuk a fontos dolgokat, elsajátítottuk a különböző események kezelését, megszoktuk a közlekedést, tökéletesen craftolunk és használjuk az Trading Postot (vagyis az aukciós házat), tehát fel vagyunk készítelve a nagyobb kihívásokra.

Itt lesznek fontosak a képességek (skillek), amelyeket egyszerűen tudunk változtatni, amikor épp nem harcolunk – kihívástól függően vehetjük fel azt a két-három skillt, amit használni szeretnénk. Ugyanígy a permanens tulajdonságbónuszok is nagyon jól jöhetnek, hiszen maguk is adnak skillleket, illetve bármely képességünk szabadon fejleszhető vele – így lehetünk olyan guardian, akinek rengeteg HP-je van, de olyan is, aki jól sebez: csak és kizárólag rajtunk, a saját személyreszabási igényeinken múlik a dolog. Szükségünk is lesz az extrákrá, hiszen hiába buffolódunk fel alacsony szintről a PvP-csatában, a traitek által adott extrákat nem kapjuk meg – hacsak nem rendelkezünk velük eleve.

Emlékszem, annak idején, a klasszikus *WoW* időkben volt egy mondás:

„A *WoW*-ban az élet 60-as szinten kezdődik” – akkor az volt a maximum. A *Guild Wars 2* esetében ugyanez a mondás a következőképpen alakul: „A *Guild Wars 2*-ben az élet a játék betöltésekor kezdődik” – nem mindegy!

funkciót a testalkatokban hozta: nagybetűs, VALÓDI emberekről vett formákkal dolgozik. Persze itt is előfordul a valóságban igen-csak ritka nagyon vékony, de nagyon nagy mellű karakteriséma, de még az is valahogy arányossá van téve, nem akar semmiért kompenzálni vagy semmilyen animefétist kiélni, hanem hús-vér női és férfi testekből választhatunk. Lehet izmosabb, lehet szálkás, lehet széles csípőjű, a lényeg, hogy a karaktereknek (legalábbis az emberi és az ahhoz közel álló „normi” karaktereknek) nem teljesen szürreális vagy fiktív kinézetük van.

A fantasztikus lények kreálásánál is figyeltek a saját maguk által kialakított mitológiára: az asuráknál, a sylvariknál és a charroknál így például egyáltalán nem fontosak sem az elsődleges, sem a másodlagos nemi jellegek (mondhatjuk egyszerűbben úgy is, hogy egy asurára akkor sem tudsz csöcsöt rakni, ha akarsz), tulajdonképpen uniszex karaktereket is létrehozhatnánk, mert ezeknél a fajoknál a nembeli különbségeket inkább a ruhák és kiegészítők színében, a hajformában tudjuk beállítani – már ha akarjuk.

A NÉVVALASZTÁS NEM KÖTELEZ

Miután elégedettek lettünk karakterünk tulajdonságaival, elkezdhettük alakítani sztoriját – de még a karaktergenerálásnál. Hogy milyen istenhez imádkozik, milyen trauma érte életében, miért harcol, milyen állati társat választ maga mellé, mindez befolyásolja, hogy személyes története később hogyan alakul a játék során, azaz milyen küldetéseket fog kapni.

Több képernyőn keresztül ajánl fel nekünk választásokat a játék, melyek hasonlóak egy személyiségteszthez, de nem kell megjedni, mivel ez sem kétdimenziós választás, tehát a játéktípusunk ezektől függetlenül lehet teljesen más. Beállíthatjuk magunkat szenvedő szentéletűként, majd a játékban lemészárolhatunk minden szembejövő védtelen nyulat – csak tőlünk függ, hogy milyen utat járunk.



Miután elmerengtünk ezeken az első választásokon, a játék aláírat velünk egy „szerződést”: „Én XY vagyok és ez a személyes történetem.” Itt választjuk ki nevünket is, ami lehet egytagú, kéttagú, de háromtagú is, a lényeg, hogy bele kell férnie a megadott karakter-számba, és nem lehetnek benne speciális karakterek. A *Guild Wars 1* játékosainak lehetősége nyílt arra, hogy nevüket a második rész indulásakor lefoglalva tartásák, így aki elég szembélyes volt, most is a régi nevével rohangálhat a világban. A névimportálásnál minden választás szabad, nem fontos, hogy régi karakterünkkel megegyező fajú vagy kasztú „gyermek” hozzunk létre, és a régi névért jutalmunk az, hogy az *Eye of the North Hall*



of Monumentsébe helyezett tárgyainkért cserébe esetenként új tárgyakat, ingyen dolgokat kapunk.

KI ITT BELÉPSZ, BOLDOG LESZEL

És akkor belépünk a világba. Már a *Guild Wars 1* is gyönyörű volt, a *Guild Wars 2*-től pedig leeshet az állunk. A szemet gyönyörködtető világ él és mozog, a nem játékos karakterek nem állnak egy helyben, statikusan, hanem beszélgetnek, aranyos minicselekményekkel találkozunk városról városra, területről területre. Egy kisfiú arról panaszkodik, hogy elvesztette a macskáját, az örök a harci szituációról papolnak – a világ él. Talán most először volt olyan érzésem egy MMO-ban, hogy bár a karakterem nyilvánvalóan népszerű és rangos a történetben, nem én vagyok a világ közepe, nem az én pirkadati jöttömre számítanak kelet felől minden városban, hanem fontos része, alkotóeleme vagyok egy lélegző világnak, amelyik velem és nélkül is tökéletesen tud létezni.

A tájak mesések, minden faj más kezdőterületről indul, melyek rájuk jellemző épületekkel, környezettel rendelkeznek. Látszik, hogy a játékosok igazi gyermeki örömmel vetik bele magukat a felfedezésbe: a sziklákon vistakért (a tájat bemutató panorámáért) ugráló karakterek látványa mindennapos, mint ahogy az is, hogy hihetetlenül gyorsan félbehagyunk egy-egy területrészt, mert látunk valamit a távolban, ami felkel-

ti érdeklődésünket. Azt vettem észre magamon, hogy elkezdtem megtenni egy szívességet egy nem játékos karakternek, majd fél óra múlva már „kilométerekre” voltam a helyszíntől, mert mindig elvonta a figyelmemet valami.

A játék mindent jutalmaz, amit a játékos csinál, legyen az favágás vagy egyéb gyűjtögetés, szárnyölés, felfedezés vagy dinamikus eseményeken történő részvétel – mindenért kapunk tapasztalati pontokat, sőt, a világban barangolásért több jutalmat kapunk, mint az ész nélküli grindelésért (magyarul darálásért). A környezet felfedezésének szempontjából interaktív térképünk az egyik legfontosabb, mely diszkréten megbújik képernyőnk jobb alsó sarkában, és a GWI-hez hasonlóan lehet rá rajzolni, valamint pontokat megadni, hogy csapatban könnyebb legyen tájékozódni egymás helyzetéről és „akaratáról” (no meg hülyeségéről, gondolok itt az ötletes rajzolgatásra). Látjuk, amikor közel érünk egy waypoint-hoz – ezen elemekhez térhetünk vissza halál esetén, de még csak meg sem kell halnunk ahhoz, hogy használjuk őket, mert ezek szolgálnak gyors utazásaink alapjaiként. Természetesen minél messzebb vagyunk egy-egy felfedezett ponttól, annál többbe kerül elutazni hozzá, de alapvetően inkább jelképes összegekről van szó, mely nagyjából megegyezik az egy-két elpusztított ellenféltől ránk maradt tárgyak értékével.

Gyu szerint: a víz alatt

Koncz Zsuzsa annak idején egy zseniális dalban fejtette ki, hogy a víz alatt csak az első öt perc a nehéz. Szerencsénkre a *Guild Wars 2* esetében nincs ilyen korlátozás, a problémát csak az okozhatja, ha haldoklunk és messze a felszín. De ne rohanjunk ennyire előre – a *Guild Wars 2*-ben igencsak jól kitalált vizes területek vannak, amelyekben a hős egy speciális sisak segítségével a víz alatt is tökéletesen tud lélegezni. Ez a sisak egyben védi is – tehát ezt is folyamatosan fejleszteni kell. A fegyverzetünk speciális a víz alatt: egy háromtagú szigony, amelyet a szárazföldön nem is tudunk használni. A vízben ugyanígy nem használhatók a szárazföldi fegyverek – viszont a szigonyunk legalább „elektronos”, tehát távható.

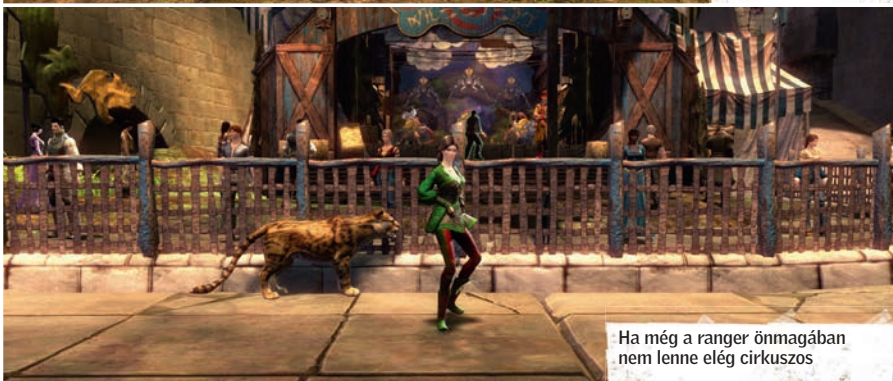
A gond nem is itt kezdődik, hanem ott, hogy szemben a „száraz” körülményekkel, ahol a harc és az NPC-k mozgása kettő dimenzióban zajlik (s még így is meg tud lepni minket egy-egy ránk támadó ellen), a víz alatt a háromdimenziós létezés örömeit élvezhetjük – ennek vannak jó és rossz oldalai is, de aggró szempontjából nagyon oda kell figyelni, hiszen ha harc nélkül próbálunk beúszni valahova, akkor bizony minden irányból leselkednek ránk a gazok.

Számomra (és lehet, hogy ezzel csak én vagyok így) míg a szárazulat néha egyszerűnek vagy könnyűnek tűnt, az ugyanolyan szintű víz alatti harcot vagy kalandozást többször megszívtam, mert itt másképp kell figyelni. Így aztán inkább azt mondom, hogy a víz alatti kalandozásnál inkább javasolom a csapatozást vagy a másokhoz csatlakozást, főleg akkor, ha nagyon mély vízben úszunk, ugyanis ez esetben a „haldoklaskor” a felszínre kéne elérni, amely a víz mélysége miatt lehetetlen. Egy dolgot viszont leszögezhetünk: a víz alatti harc/kalandozás szó szerint új dimenziót ad a játéknak.





Farkasokkal táncoló



Ha még a ranger önmagában nem lenne elég cirkuszos



”NEM AZ ÉN PIKADATI JÖTTÖMRE SZÁMÍTANAK KELET FELŐL, MINDEN VÁROSBAN: CSAK RÉSE, ALKOTÓELEME VAGYOK EGY LÉLEGZŐ VILÁGNAK

A felfedezést úgynevezett scoutok (magyarul felfedező) könnyítik meg, ők távcső ikonnal jelennek meg a térképen, és ha beszélünk velük, rámutatnak a környék bizonyos pontjaira: „na, itt a kert.” Viszonylag gyakran találkozunk vistákkal is, ezek némi platformozás után elérhető látványok, panorámák: például felmásznak egy sziklára, melynek a tetején vista jelet látunk, majd a [View] gombra kattintva minivideót láthatunk a környékről. A nézelődésért cserébe zsíros tapasztalati pontokat kapunk, és az adott terület felfedezéséhez járuló progresst, amely akkor fontos, ha maximalisták vagyunk, és mindent fel szeretnénk fedezni a játékban. Tegyük is meg, ha nem sajnáljuk rá az időt, mivel a grafika, az apró történések megérik a barangolást, nem beszélve arról, hogy ha 100 százalékosra teljesítünk egy-egy területet, nagy jutalomban részesülünk.

TŰZ VAN, BABÁM

A *Guild Wars 2*-t tutorial jellegű részzel kezdjük, itt hamar megismerkedünk a játék mechanizmusának alapjaival. Az egyes kasztok meghatározott típusú fegyvereket tudnak használni, és minden egyes fegyvertípusnak saját képességfája van. Amikor kezünkbe vesszünk egy korábban még nem használt tárgyat, csak egy képesség (skill) lesz hozzá elérhető, a többit a tárgy használatával (tehát ellenségek legyőzésével) tudjuk fokozatosan megszerezni. A játékban összesen 10 aktív képességet használhatunk, ebből öt a fegyverünkötől

függő harcos képesség (három darab a fő kézben, kettő az offhandben lévő tárgytól függ), egy gyógyító, egy elit (30-as szint felett megszerezhető), és három darab „választható” skill. Képességpontokat a térképeken fellelhető kihívásokkal tudunk szerezni, ilyenkor vagy le kell győznünk egy szörnyet, vagy használnunk kell egy tárgyat, vagy harcot elkerülvén várakoznunk kell, hogy megszerezzük a kívánt pontot. Ezt azután képességekre tudjuk költeni, melyekből számmal rendelkezünk, de csak hármat tudunk szabadon betenni az aktív skillék közé. A nem harcos képességeket bármikor meg tudjuk változtatni, így például új gyógyító módszert is vásárolhatunk, és lecserélhetjük az eddigit. Ez a játéktílusban is hihetetlen szabadságot jelent, nem ritka, hogy egy-egy keményebb harc közben (például a 30-as szint felett elérhető dungeonokban) stílust is kell váltanunk. A ranger például dolgozhat íjjakkal vagy karddal, le tud tenni csapdákat, de fókuszálhat a petjére is. Ahogyan a többi kaszt a fegyverei között, a varázsló szabadon változthat az elementáris áttűnések között, tehát az egyik ellenfelet tűzzel, a másikat vízzel képes eliminálni (avagy ele-minálni). Természetesen neki is egyesével kell minden harci képességet megtanulnia.

SZERESSÜK EGYMÁST, GYEREKEKI

A skilléken kívül a játék tartalmaz még úgynevezett traiteket (magyarul jelen-

vonásokat), melyek passzív képességeket, státuszokat adnak a karakternek. Ezek arra szolgálnak, hogy az alapvető játéktílusunkat erősítsék, adhatnak például gyógyítási bónuszt, erőt a kreációinknak (ami necromancer vagy ranger kasztok esetén fontos lehet), erőt a fegyvereinknek és így tovább. A különböző ruháink és kiegészítőink is rendelkeznek mutatókkal, és érdemes olyat választanunk, amely azt a tulajdonságot erősíti, amire gyúrunk, vagy amiből hiányt szenvedünk (például megnöveli életerőnket vagy pontosságunkat). Mint ahogyan azt a karaktergenerálásnál megemlítettem, nincsenek tipikus, csak gyógyító vagy csak tank karakterek, mindenki saját ritmusának és preferenciájának megfelelően játszhat.

A *Guild Wars 2* példátlan összetartó erővel rendelkezik: bárki gyógyíthat, bárki éleszthet – nem találkoztam még olyan játékkal, amiben ha valaki elhullott, mindenki odarohant volna hozzá, hogy segítsen neki. Sőt! Néha olyan teljesen szürreális kiírásba botlik az ember: „Nem éleszthetsz, mert már túl sokan segítenek.” Zseniális. A játéknak egyébként a kaszáshoz való viszonya is teljesen új: amikor valaki meghal, kap még esélyt arra, hogy segítséget nélkül feltápláskodjon. Ilyenkor a karakter leesik a földre, és tulajdonképpen sárral dobálja ellenfelét. Amennyiben sikerül megölnie, feláll, és folytathatja a harcot, vagy lehetősége van kód formában elmenekülni – legalábbis megpróbálni azt.

Ha a haláltusa negatív élménnyel zárul, akkor a játékos vagy megvárja, míg segít rajta valaki, vagy elteleportál egy waypointhoz. Halál esetén a páncélzatunk kissé sérül, de ez teljesítményünkre nincs hatással, viszont egy idő után teljesen eltörhet, és viselhetetlenné válhat. Kovácsok minden nagyvárosban rendelkezésre állnak, hogy megjavítsák ingóságainkat, de elemeire is bonthatjuk őket a salvage kit segítségével, hogy aztán a kapott összetevőket felhasználhassuk vagy eladhassuk más játékosoknak.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT

Mert bizony akárhol is járunk, laza díjerekhez hasonlóan bármikor, bármit el tudunk adni. Az inventorynkból (vagyis a tárgylistánkból) kinyithatjuk a kereskedői fület, vásárolhatunk és eladhatunk, és ehhez városban sem kell lennünk. Az alapanyagokat a bankba is elküldhetjük, sőt, ha például klántársnak vagy ismerősnek szeretnénk postázni, akkor azt is megtehetjük játszi könnyedséggel. Erre egyedül harc közben nincs lehetőségünk, de amint lecsendesült a környezet, máris eladhatjuk a frissen szerzett zsákmányunkat – akár más játékosoknak, akár a játékba beépített kereskedő karaktereknek. Ilyen karakterekbe úgyis úton-útfélen belebotlunk, hol városokban állnak,



Nem itten, ettin

NINCSENEK TIPIKUS, CSAK GYÓGYÍTÓ VAGY CSAK TANK KARAŐTEREK, MINDENŐI SA-JÁT RITMUŐANAK ÉS PREFERENCIAJANAK MEGFELELŐEN JÁTSZHAT



hol mi építünk ki kereskedelmi csatornát azzal, hogy segítünk egy nem játékos karakternek, aki azután szépen megköszöni, és még meg is veszi a számunkra terhes tárgyainkat.

Minden területen találkozunk ilyen segítségkérőkkel, egy üres szív (amit stílusosan fel kell tölteni) jelzi, hogy segítenünk kéne. A kérést ignorálhatjuk, vagy csinálhatjuk fokozatosan is, amennyit haladtunk, azt a játék megjegyzi, és később visszatérve ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Ezek a feladatok viszonylag didaktikusak, például segítenünk kell egy farmernek kiirtani a földjéről a károkozó szörnyeket, de ezzel együtt segíthetünk meglocsolni a virágait, megetetni az állatait, tehát viszonylag változatos és furcsa módon élvezetes dolgokat tehetünk meg számára.

A szívecskékhez közel azonban mindig szoktak lenni World Eventek, amelyekre az összes környéken tartózkodó játékos odacsődül, és ha ez egybeesik a „szív kérésével”, akkor nagyon hamar tudjuk teljesíteni a feladatot. Ezek a World Eventek egyébként szintén szórakoztatóak és nagy összekovácsoló erővel bírnak, nem beszélve arról, hogy rengeteg jutalmat adnak.

Egy kentaursorda megtámad egy falut, egy vérgengő óriás fenevad elszabadul, egy rakományt kell elkísérni egyik helyszínről a másikra – ezek a dinamikus, általában véletlenszerűen megjelenő, de néha beszélgetés által előhozott események teszik ki talán a legnagyobb részét a küldetéseknek, és minden egyes játékos a hozzájárulásának megfelelő jutalomban részesül. Nincs már veszekedés, nincs kill stealing, ha te is sokat lövttél a szörnybe és mások is, mindannyian megkapjátok a részleteket. Ehhez fogható játékos- és közösségbarát MMO talán még nem is született.

Szigorú értelemben vett küldetéseink csak a személyes történetünkhöz kapcsolódóan vannak, és ezektől is nyugodtan eltérhetünk, barangolhatunk a világban, ahogy csak tetszik. Még magasabb szintű területekre is megpróbálhatunk belépni, és fitogtatni erőnket addig, amíg az első szörny le nem üt.

AZ VAGY NEKEM, MI TESTNEK A KENYÉR

A *Guild Wars 2* minden aspektusában dicséretes. Gyönyörű, lélegző világ, a PvP arénákat leszámítva abszolút kompetíciómentes, játékosokat összekovácsoló mechanizmus, aprólékosan átgondolt és megszerkesztett tulajdonságok és rengeteg innováció teszik egyedivé és kimagaslóvá ezt az MMO-t. A „mindenért jutalmazzuk a játékost” elv craftolás vagy gyűjtögetés közben sem gondolkodtatja el a játékost tettei negatív hatásairól, hiszen minden perc ki van használva, és a legtöbb eddigi MMO-val ellentétben itt nincsenek üresjáratok, hiszen mindenért kapunk tapasztalati pontokat. A GW2 méltó folytatása elődjének, és önmagában, újdonságként is tökéletesen megállja a helyét.

A játékban való eligazodást segítő, PvP- és craftinformációkat is tartalmazó kis kézikönyvünket a következő oldalon találhatjátok meg.

Sophiaso

Gyu szerint: Mario Guild Wars



No kérem, most akkor beszámolnék a játék egyetlen olyan tulajdonságáról, ami nem tetszik. Kílátás – amit a kílátóból lát az ember fia. Ezek általában magas helyeken, tornyokban vagy sziklákon található helyszínek, ahonnan belátni az egész környéket. Ehhez hasonló megoldást már a *Star Wars: The Old Republic*-ban is használtak, ahol az ősi tudás különböző darabjaiért kellett néha furmányos platformjáték-küldetésekkel eljutni.

Minden egyes térképen vannak küldetések, vannak érdekes helyek, és vannak kílátások, azaz visták. Kílátás – amit a kílátóból lát az ember fia. Ezek általában magas helyeken, tornyokban vagy sziklákon található helyszínek, ahonnan belátni az egész környéket. Ehhez hasonló megoldást már a *Star Wars: The Old Republic*-ban is használtak, ahol az ősi tudás különböző darabjaiért kellett néha furmányos platformjáték-küldetésekkel eljutni.

Sajnos ezt a rendszert itt is átvették: a visták jó része ugyanis csak bonyolult és nehéz platformjátékos ugrabugrálással érhető el, és közben akár a mélybe is zuhanhatunk bizonyos esetekben. Számomra a megjelenést követően nagyjából két héttel is léteznek olyan platformok, amelyeket nem sikerült teljesítenem: ez azért kár, mert a térképek teljes meghódításáért bónuszok is járnak. Egy adott térképet csak akkor fedezhetünk fel teljesen, ha például az összes vistát is megnézzük.

HARDVER

Windows XP SP2, Intel Core 2 Duo 2 GHz, Core i3, AMD Athlon 64 X2, GeForce 7800, Radeon X1800, Intel HD 3000

- maximálisan játékos- és közösségbarát
- nem didaktikus, nem „kétdimenziós”
- rengeteg zseniális újítás
- szemet gyönyörködtető grafika és helyszínek
- mer szakítani a hagyományokkal
- minden elemében aprólékosan kidolgozott

SOPHIASO

Innovatív, gyönyörű, élő. Telitalálat!

96

GUILD WARS 2 GUIDE

A Guild Wars 2 rendszere még a széria veteránjainak is csupa új dolgot rejt, hiszen a jól megismert világ továbbgondolva, szabadon bejárhatóan tárul elénk. Összegyűjtöttük hát a kezdéshez szükséges legfontosabb tudnivalókat, hogy könnyebb legyen eligazodni ebben a komplex kalandban.

Hogyan válasszak szervert?

Szakítva a GW1 hagyományaival a játék különböző szervereken játszódik, és a játékos köteles egyet kiválasztani magának, ahol az összes karaktere jelen lesz. A kezdetekkor lehetőség van ingyenesen szervert váltani, a későbbiekben pedig meghívott vendégként tudunk egy-egy küldetés erejéig együtt kalandozni más szervereken lévő barátainkkal. A legtöbb magyar klán a Whiteside Ridge szerverre költözött. A helyszínek között azért korlátozott az átjárhatóság, mert a játék PvP-rendszerének jelentős része éppen a szerverek közötti csatát teszi ki. Más szerverek játékosával az ún. Overflow-ban véletlenszerűen is találkozhatunk: ez az a helyszín, ahova a játék telített szerver esetén helyez minket. Itt kalandjainkat ugyanúgy folytathatjuk, ahogyan egyébként tennénk, de mivel minden szervernek közös az Overflow-ja, olyan játékosokba botlunk, akikkel egyébként nem, vagy csak nehezen tudnánk együtt játszani.

Hogyan válasszak karaktert?

Öt faj és nyolc kaszt közül választhatunk. Bár vannak fajspecifikus képességek, a játék úgy lett kitalálva, hogy bármely faj bármely kasztot választhatja, hátrányok nélkül. Éppen ezért olyan foglalkozást és lényt jelölj ki magadnak, amelyik szimpatikus, és amelyikkel úgy érzed, hogy sokáig el tudsz játszani. Természetesen előfordulhat, hogy valamit mégis megváltoztatnál: öt karakterslot áll rendelkezésedre, tehát öt karaktert tudsz generálni. Ha a karaktered kinézetén változtatni szeretnél, vagy több karakterslotot akarsz vásárolni, mikrotranzakciós módszerrel, valódi pénzzel ezt bármikor megteheted. A maximális karakter szint a 80-as.

Milyen guildet válasszak?

A GW2 innovatív klánrendszerrel bír. Egyszerre több klánnak is tagja lehetsz, de karaktered csak egyet képviselhet hivatalosan. A legtöbb magyar klánt a Whiteside Ridge szerveren találod. A klánok előnye – azon túl, hogy saját chattal rendelkeznek és komoly közösségi erőt képviselnek, mely a harcok során is jól jöhet –, hogy saját, klántagok között megosztott bankkal rendelkeznek, tehát ha neked vagy egy társadnak szüksége van valamire, a közösből meg lehet oldani.

Hogyan működik a craftolás a játékban?

Egy karakter egyszerre csak két craftos foglalkozást tud felvenni, de ezt a kettőt kisebb összeg fejében bármikor meg tudja változtatni. Ha például a cooking (szakács) a mesterséged, de le szeretnéd cserélni armorsmithingre (páncélkovács), akkor ezt a nagyobb városokban megtalálható „mesterség padoknál” meg tudod tenni. Amit már egyszer elsajátítottál, azt a játék örökre megjegyzi, tehát ha meggondolod magad, bármikor fel tudod újra venni az elhagyott mesterség fonalát ugyanott, ahol abbahagytad. Így tehát tulajdonképpen mindegyik crafting foglalkozást el lehet sajátítani, de természetesen érdemes egyszerre kevesebbre fókuszálni, mert a craftolás rengeteg energiabefektetéssel jár. A játék a gyűjtögetésért és a craftingért is ad tapasztalati pontokat, tehát ne légy rest, és tegyél el minden ehhez használható tárgyat az inventorydba (ahonnan egy gombnyomással áthelyezheted ezeket a bankodba is), mert sosem lehet tudni, hogy mire lesz jó még. Ha másra nem, jó összegekért el tudod őket adni a Trading Poston.

Trading Post, bank

Kalandjaid során bármikor használhatod a Trading Postot, amely az inventorydból nyílik. Itt kereskedni tudsz más játékosokkal. A bankot a nagyobb városokból érheted el, és a guildeknek is lehetőségük van közös bank nyitására, ami az accountod összes karaktere között meg van osztva. Ide az éppen nem kellő holmidat rakhatod be.

PvP

A GW2-ben más játékosok ellen is lehetőség van játszani. Nyomulhatsz strukturált PvP-vel vagy World vs. Worlddel, karaktered mindkét esetben megkapja a csaták idejére a maximális karakter szintet, így téve igazságossá a csatát. A WW-ben a szerverek harcolnak egymással (a jobban álló szerver bónuszokat kap), a PvP-ben pedig más játékosok ellen harcolhatsz.





Lehet, hogy mégsem úgy kéne adagolni a mosószer, ahogy emlékeztem?

Mai balettünk címe: a Pandák Tava

Híres vidék: a hátsó kertben sárkányszobrok teremnek

A pandák aranyos, szőrös, békés lények. Vagy mégsem?

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

H A MEGIJEDT VOLNA VALAKI A KUNG-FU PANDÁTÓL, AZ NYUGODJON MEG: EZEK A PANDÁK NEM AZOK A PANDÁK. Ettől függetlenül engedjétek meg, hogy ezúttal kicsit más megközelítésben írjak egy játékról, mint rendszerint. Nemcsak azért, mert a béta már több mint fél éve elérhető, vagy mert rengeteg információt olvashattatok mind nálunk, mind másutt, hanem mert úgy gondolom, hogy ami a *World of Warcraft* nevű játékkal történt és történik, az egyedülálló dolog a játékvilágban. Persze szó esik majd a szokásos dolgokról is, de talán valamivel filozofikusabb, kicsit elgondolkodtatóbb lesz a cikk.

KI A FONTOS?

Én már az eredeti *WoW* zárt bétájában is benne voltam – emlékszem a hatalmas lagokra Elwynn Forestben, az erőforrásokat farmoló játékosokra, a bányából minket ki-kergető goblinokra és a vaddisznókra. Ahogy idős emberek szokták mondani: „A régi szép idők!”. Most szólok: nem szabad ezt a kijelentést félreérteni, még akkor sem, ha azok bizony tényleg más idők voltak. Az MMORPG-k akkortájt kezdtek kifejlődni, még mindenki az *EverQuest*től vette az ötleteket, ezeket próbálta tovább farigcsálni. A többit tudjuk, mert történelen: a *World of Warcraft* lett „AZ” MMORPG. Elképesztő sikert aratott világszerte, nyolc számjegyű fizetős játékost vonzott bizonyos időszakok-

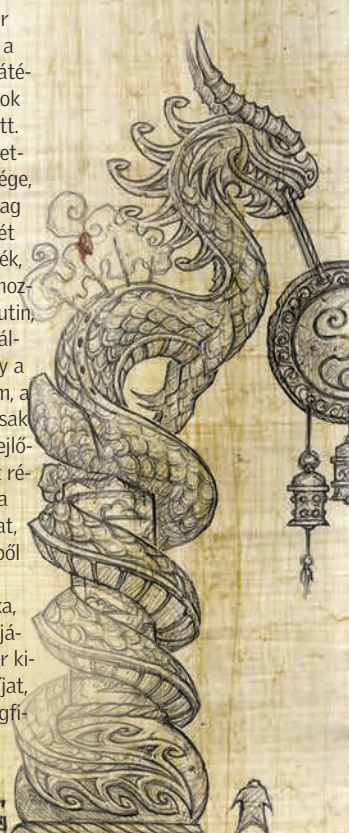


INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
 Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
 Platform **PC, Mac**
Röviden A *World of Warcraft* negyedik nagy kiegészítője új fajjal, rengeteg változtatással, új kezdőhelylyel és kontinenssel.
PEGI 12+

ban, ami több, mint Magyarország összlakossága egy napos bébistül és százéves néni stül. A sajtó kereste az okokat, a konkurensek pedig rájöttek, mekkora biznisz MMO-t fejleszteni – volt, aki saját útján indult el, mások igyekeztek másolni (egyesek profátlanul, mások kevésbé), de senkinek sem sikerült ugyanazt a hatalmas sikert elérni. A *World of Warcraft* ugyanis intézményesült – mint ahogy a nemrég elhunyt Neil Armstrong is. Hiszen ki emlékszik a Holdra lépő második űrhajósra? Na jó, néhányan igen, de sokkal kevesebben ismerik, mint az első űrhajóst. S már tényleg szinte senki nem tudja a harmadik űrhajós nevét, aki nem lépett ugyan Holdra, de velük volt... Ilyen a *WoW* is: versenytársak, ígéretek jöttek, szépek voltak, jók voltak, némelyikbe sokkal több potenciál szorult, mint a *WoV*-ba, ami viszont egy kiválóan összerakott, tökéletesen marketingelt és szerencsés időpontban megjelent játék. A Blizzard mindig is tudta, mit akarnak a játékosok – úgy fejlesztették a *WoV*-ot, hogy a játékos érezze a rengeteg figyelmet, törődést. Nem véletlen, hogy az első kiegészítők (*Burning Crusade* és a *Wrath of the Lich King*) az eredeti vonulatot vitték tovább: olyan érzés volt,

mint amikor az ember szerelmes, és a párjáról egyre újabb és klasszabb dolgokat tud meg. Aztán a *Cataclysm*-mal történt valami: egy törés. Sokan azt érezték, hogy maga a kiadó gondolja: nem jó a játék, amelyet sokan vakon és nagy odaadással szerettek. Ekkor még belefért a dologba az, hogy a változások gyakorlatilag egy új játékot hoztak létre, amely nagyon sok kiváló tulajdonsággal rendelkezett. Ez azonban már akkor előrevetítette, hogy a változásoknak nincs vége, s nemcsak azért, mert technikailag sok minden megváltozott, és a két fő kontinentst totálisan áttervezték, átdeizájnolták, ártírták, új fajokat hoztak be, hanem mert a kialakult rutin, a megszokott „boldogság” megváltozott. Sokáig úgy nézett ki, hogy a hatalmas mennyiségű új tartalom, a nagyon jó technikai változások csak egy pillanatra akasztják meg a fejlődést. De aztán kiderült, hogy sok régi játékos úgy gondolta, magukra hagyták őket, elvették a játékukat, és egy olyat adtak helyette, amiből ők nem kértek. Beindult a spekuláció és a pletyka, hogy vajon a Blizzard csak az új játékosokra koncentrál? És aki már kifizetett 6-8-12 vagy több havi díjat, az nem is számít? Velük már megfi-



A 2009-es E3-on adták át a Blizzardnak azt a díjat, amely a legnépszerűbb MMO-nak járt. A megtisztelő kitüntetést azóta sem kapta meg más program.

zettették a sápot, most meg várják a következő áldozatot? Biztos vagyok benne, hogy ez nem így van, ennek ellenére rengeteg játékos erről panaszkodott a *Cataclysm* megjelenése után. S amikor a *Mists of Pandaria* bejelentése megtörtént, és a *WoW*-ot játszó tömegek jó része felhördült, hogy „micsoda marhaság egy kung-fu pandát betenni a játékba”, akkor sokan valóban bizonyítottnak érezték a balsejtelmeket.

S ahogy teltek-múltak a hónapok, és kiderültek a változtatások, ez a meggyőzés egyre erősebbé vált. Ma már nagyon sokan állítják, hogy ez a játék annyira megváltozott, hogy most már főleg a casual, azaz alkalmi játékosoknak szól – a *WoW*-ot egykor második életnek avagy munkahelynek tekintő tömegekkel mintha kevesebbet törődniük.

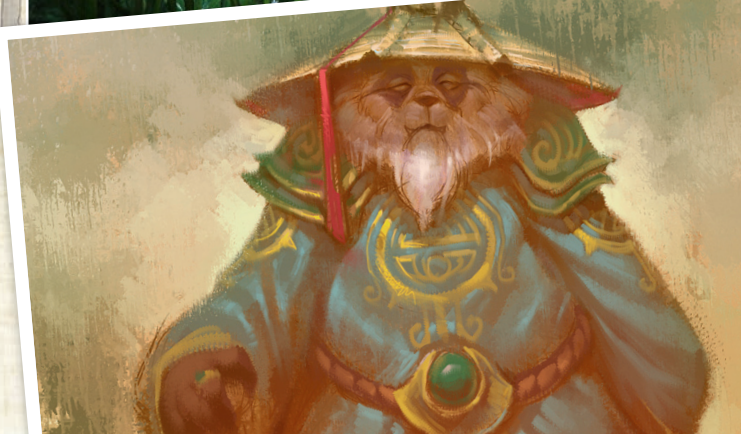
Semmiképp nem szeretnék ítéletet hozni ebben a kérdésben, azonban jól tudom, hogy nincs a levegőben az a vibrálás, mint a *Lich King* vagy a *Burning Crusade* esetében volt, sőt rengetegen kimondottan egy nemrég megjelent konkurens játékra szavaztak, és nem is igen érdeklőket a *Pandaria*, „csak majd esetleg, ha olcsóbb lesz”. Tény: a most következő változások egy olyan játékot hoznak létre, amely legfőképp környeze-

tében és a grafikus motorjában *World of Warcraft*, egyébként pedig valami totálisan más. Hogy ezzel mi volt a Blizzard valódi szándéka, azt nem tudom, bár találgatni lehet, és sokan meg is teszik. Egyetlen dolog tény: nem elég, hogy a *WoW* előfizetőinek száma csökken, de a *Pandaria* előzetes fogadtatása is meglehetősen vegyes. Ennek ellenére azért minden bizonyos sikeres lesz.

IRÁNY A TÁVOL-KELET

Sokan és már régóta pletykálták, hogy a *WoW*-ba előbb-utóbb bekerül a pandaren faj: ezt mindenféle *Warcraft III*-as és *WoW*-os titkos referenciákra hivatkozva. Szó volt a *Cataclysm* előtt titkos hegyi kolostorokról, amelyekhez a kataklizma nyitotta meg az utat, szó volt elveszett szigetekről, kontinensekről, soha ki nem nyíló hegyi utakról stb. Voltak, akik biztos értesülésekre hivatkozva már akkor komolyan vették a dolgot, míg mások nevetségesnek tartották. Ez azért is érdekes, mert a *Warcraft III*-ból is kiderül, hogy a pandaren egy ősi és igen nemes faj. A *Cataclysm* megjelenését követően kicsit elültek a „pandás” hullámok, majd az új bejelentés előtt már mindenki 100%-ig tisztában volt vele, hogy jönnek a pandák. Ezúttal igazuk lett. Azon-

Levágom az orrodból épp kibújít zöld bigyót, ha nem adod meg magad



AZ ÉDES-NEMES LÉNYEK

Egykoron Kalimdoron laktak, de kivándoroltak a pandarenek, akiket sokan összekevernek a pandákkal, és édes-bájós kis lényeknek gondolják őket. Úgy hiszik, hogy nemcsak édesek, hanem ártalmatlanok is. Pedig nem: a pandareneknek ősi, misztikus háborús hagyományaik vannak, emellett agilisak és erősek. A hagyományos pandaren harci stílus a mozgékony, gyorsaságon és pontosságon alapul. S persze a csodálatos akrobatikus trükkökön. Fegyver nélkül nagyon jól harcolnak.

ban egy pandás animációs film bemutatójával való egybeesés nemigen tett jót az új kiegészítőnek: a fogadtatás elég vegyes volt.

Az első screenshotok viszont kellemes csalódást okoztak – gondosan megtervezett „kínai” környezetek látszódtak a képeken. A fejlesztők elhintették, hogy mindent kihoznak a grafikus motorból, amire a lassan nyolc éves engine csak képes. Örömmel jelentem a béta tapasztalatai alapján, hogy ez maximálisan sikerült nekik. Megőrizték a *World of Warcraft* alapvető grafikai identitását, de rengeteg dolgot vettek át a keleti környezetből, sok hitelesnek tűnő mótvumot a kínai építészettől, apró részleteket, amelyek csak Kínára vagy leginkább Kínára jellemzők: bambuszerdők, papírsárkányok, repülő darumadarak, imamalmok, papírtkercesek – sőt még egy darab kínai nagy fal is került a játékba. Nem maradtak el a Himalája hegyei sem, Mount Neverest néven. Ugyanígy a szörnyek, a sárkányfélék, a speciális, csak Kínára jel-

lemző fajok, a kínai legendáriumok főbb szereplői mind itt vannak, és hitelesen illeszkednek a gondosan kidolgozott és megrajzolt tájba.

Mind a pandaren kezdőterület, mind az új kontinens új részei kiváló dizájneri adatképzésről tanúskodnak. Igaz ez még a különböző falvak lakóira, sőt beszédstílusukra is. Persze zeneileg, a hangokat illetően sem lehet belezéni semmibe: ebből a szempontból (s mint írtam, figyelembe véve, hogy a *World of Warcraft* grafikus motorja már nyolc éves) a *Mists of Pandaria* egy kiváló alkotás: művészi, dizájnban, kidolgozottságában, stílusában egyszerűen remek.

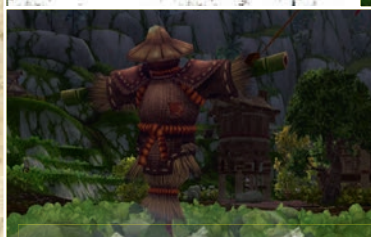
AZOK A VÁLTOZTATÁSOK

Itt jöhetne el az a 20-30 oldalas rész, ahol a változtatásokat sorolom, de ehelyett inkább igyekszem csak a leglényesebbekre szorítkozni. Továbbfejlesztették a *Cataclysm*-ből is jól ismert dinamikus változó táj/küldetés elméletét – előfordul tehát olyan, hogy mi végre-

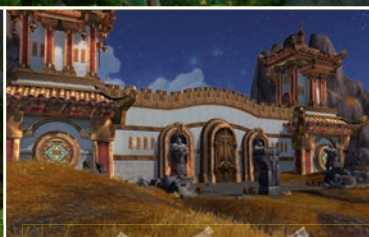
INKÁBB SZÓL A WOW-OT MOST KEZDŐ, CASUALABB FELFOGÁSÚ ÉS KEVÉS RUTINNAL RENDELKEZŐ JÁTÉKOSOKNAK, MINT A KEMÉNY WOW-GAMEREKNEK



Szemmel láthatóan a jobb hátsó dűzni eltömődött



„Végtelen káposztamezők, oh gyermekkorom színtere...”



A képen a Csikicsuki városában található masszázszalon és pénzbehajtó terem látható





Ahogy a feliraton is látszik: Épp Zárva Vagyunk

NAPONTA TÖBB MINT 34,25 ÉV

Egy átlagos napon azok a játékosok, akiknek játékidejük mérhető, 18 millió percet játszanak a *World of Warcraft*-al. Ez nem kevesebb mint 300 ezer óra, ami 12 500 nap. Ha minden évre 365 napot számolunk, akkor 34 és negyed év jön ki. A cikk írásakor a játéknak eddig 2840 napja jelent meg, tehát ha ezt az átlagértéket vesszük figyelembe, akkor mintegy 97 270 év jön ki – mivel ma nagylelkű vagyok, megszavazom, hogy a statisztikai hibahatárt is figyelembe véve a *WoW*-val már több mint 100 ezer évet játszottak a játékosok.

hajtunk egy küldetést valakinek, ő megköszöni, hogy megmentettük, és elmegy a helyszínről. Azonban mások számára ez az NPC még ott van, így a mi nézőpontunkból körbeveszik a semmit. Vicces.

Ami viszont kiváló találmány, az a panda kezdőhelyen már látszik. Eltűnnek a klasszikus quest hubok, amikor a megkapott küldetés leadásához folyamatosan vissza kellett záródokolni valahova: a panda kezdőhelyen mesterünk folyamatosan követ minket, ahogy előre haladunk, tehát a quest leadásakor mindig ott van a közelben, ahol a küldetést végrehajtottuk. Azért jó egy ilyen változtatás, mert nem azért fizet a játékos, hogy feleslegesen és értelmetlenül utazgasson a pályán.

Apropó utazás: legalább öt-hatszorosára nőtt a repülésmesterek száma: gyakorlatilag minden „utcasarkon” van már egy. Ez tényleg nagyon jó dolog, abszolút megkönnyíti a közlekedést. Fanyalogni itt is lehetne, hogy bezzeg a régi *WoW*-ban egy harcmészón egy vagy két repülésmester volt, itt meg 8-10 van: aki szeret sokat gyalogolni, annak nem kell repülnie, előbbi olcsóbb is. Tény, hogy így a játékosok kevésbé ismerik a játékterpet, de legalább gyorsabban hozzáférnek a tartalomhoz.

A minijátékos küldetések is egyre nagyobb számban vannak jelen, kedvencem az volt, amikor egy törpe szövetséges útját kellett

távoli mesterlövészként felügyelnem és segítenem. Érdekesek a perzisztens pálya-válós területeire instance-olt megoldások, amikor csak számomra más történik mondjuk egy adott házban, mint a többieknek.

ÉS A NYOLC ÉV AZ SEMMI?

Kezdjük a legeslegfontosabbal: szemben az eddig megszokottal, ezentúl nem kell szintlépéskor osztályunk varázslataihoz tanítót keresnünk – mindent megkapunk automatikusan, ami nemcsak a nagyobb városok elnéptelenedéséhez, de a játék ritmusának teljes megváltozásához is vezet. Tény: kezdőknek kényelmesebb és egyszerűbb így, de ez már lassan a „túl primitív” megoldás esete.

A talentrendszer úgy, ahogy van, kivették a játékból, helyette *Diablo III*-szerű nagyon egyszerű rendszer került be: bizonyos szintlimitenként kapunk egy-egy talentpontot, amit az ottani limit egyik képességére költethetünk. Gyakorlati tapasztalataim szerint nem lett szuperember ettől egyik karakterem sem. A glyph-rendszer sem lett sokkal jobb: a nagyobb glyphek „meglepetésszerűek”, a kisebbek meg főleg csak kozmetikai vagy látvány szempontból érdekesek. A kettős talent lehetőség megmaradt – lehet örülni. A régi talentfák sok-sok eleme eltűnt, vagy beolvadt a glyphek és a varázslatok közé.

Az viszont kimondottan zavart, hogy például a huntereknek megszüntették a közelharc le-

hetőségét. Én már a bétában is hunterrel játszottam, és számomra, az én játékstílusomnak nagyon jó volt, hogy közelharcban is tudott kardot használni. Most, nyolc év után ez kuka lett.

Szinte minden osztályt ilyen korlátozás és változtatás ért, így majd, mindegyiket újra kell tanulni megannyi év beidegződése után. Ez persze új játékosoknak lesz egyszerűbb megint. S ha már hunter – nincs többé ranged slot, tehát a karakternek csak két keze van – main hand és off hand, viszont állítólag a távható fegyverek és wandok erősebbek lesznek. Ranged slot senkinél sincs, nem csak a huntereknél. Érdekes, hogy ezzel együtt a sisakenchantok is eltűnnek mindörökre – akiknek volt, az búcsúzzon el tőle gyorsan. Végre nyolc év után van AoE zsákmány, azaz nem egyesével kell kifosztani a hullákat, megszűnik a napi küldetéslimit, és persze még rengeteg más változtatás is lesz.

Az egyik legérdekesebb és számomra talán legelgondolkodtatóbb az a cross-realm questing: bizonyos területeken lehetőség lesz arra, hogy más szervereken játszókkal együtt csapatozhass. Egyelőre ez csak kijelölt helyeken és korlátozottan lesz jelen, de állítólag széles körben terjedni fog majd. Mivel ma bevettém a Scepticus tablettámat, így számomra ez büzlök – technikailag teljesen jó megoldás, de nem arra akar esetleg utalni, hogy egyes szervereken fogyóban a népesség, és



Ezek az allysok már megint nyitva fejezték a gázt!



A kocsmát már Kínában is messziről fel lehet ismerni



Mount Neverest, el nem ereszt



HA TE MONDOD

Chris Metzen fejlesztési igazgatóhelyettes, Blizzard Entertainment: „Azok a pandarenek, akik csatlakoztak a hordárhoz vagy a szövetséghez, igazi hordások vagy szövetségek lesznek, akik új pandaren városokat építenek majd újonnan választott hazáikban. Különlegesek lesznek mindig, mint a Draenei vagy a véfarkasok.”

ÚJDONSÁGOK PANDARIÁBAN

FAJ: A Pandarenek új fajként kerülnek a játékba.

KONTINENS: Pandaria a neve a főleg pandarenek lakta, igen változatos kontinensnek.

SZINTLIMIT: Ezúttal maximum 90-esek lehetünk.

FAJTA ZÓNÁK: Cross-realm, azaz szerverek közötti kalandozás lehetősége adott zónákban.

ÚJ KARAKTER-LÉTREHOZÓ KÉPERNYŐ

STATISZTIKÁK: nincs többé varázslat-ellenállás, és még jó néhány dolog változott.

AUKCIÓS HÁZ: Feketeipiaci aukciós ház Tavern in the Mistsben a Veiled Stair területen.

SZINTLÉPÉS: nem kell többé traintertől varázslatokat tanulni, automatikusan sajátítjuk el ezeket.

TALENTFA: sokkal érthetőbb és egyszerűbb.

GLYPHEK: a régié megsejtek vagy átalakultak.

SCZENÁRIÓK: régi tartalom újrafelhasználása – ugyanazon terület több funkcióval.

CHALLENGE MÓD: 9 pandariai dungeon, ahol időre kell végrehajtani a küldetést jutalmakért.

DUNGEONOK: 6 vadiúj pandariai és

két átalakított (Scholomance, Scarlet Monastery) dungeon.

RAIDEK: Mogu'shan Vaults, Heart of Fear, Terrace of Endless Spring két új fajjal: mantid, mogu.

Frakciók.

Küldetések.

PvP Battlegroundok.

PET BATTLE SYSTEM: a petjeink harcolhatnak egymással és szintet léphetnek.

MOUNTOK: 15 új háttas, Pandariára jellemző „lovagolnivaló”.

Új foglalkozási specializációk a főzésben.

Nincs többé Head Enchant.

Egész acontra ható achievement rendszer.

Új spellbookok minden osztálynak.

Új szintek a guildeknek.

Új Area of Effect looting.

ezért kell más szerverekkel bandázni? Az már csak hab a tortán, hogy a fizetőeszközök is megszűnnek: A Valorból Justice lesz, a Conquestből pedig Honor. Aki esetleg megszokta a spellbookját, jóra szinten ne számítson, ezt is átalakították, így nem egykönnyen ismeri ki magát benne az egyszeri játékos. S akkor arról nem is beszéltem, hogy mire megtaláltam, hol van a háttasom... Hangsúlyozom, e változtatások jó része természetes és kényelmes lesz az új játékosoknak, akik most kezdik, mi, régié pedig, akik kifizettük már a sok-sok pénzt, jó nagyot szívunk – legalábbis ez a legnépszerűbb vélekedések egyike.

Mégis szomorú vagyok amiatt, hogy volt egy több mint 10 millió ember által imádott WoW, amely úgy múlt el, hogy el sem tettük, el sem búcsúztattuk. Kapunk helyette valamit, ami csinos, aranyos, az egyszeri játékosoknak is megfelel, de már sajnos rég nem az „igazi”. Az „új” WoW olyan, mint egy nagy szerelem helyetti barátság. Van, akinek megfelel, sőt jobban fogja szeretni... Ne legyen igazam, de szerintem nem helyes a Blizzard azon politikája, hogy szinte csak az új játékosokra figyel. Hamarosan minden kiderül.

Gyu

MOST AKKOR PANDÁZZUNK VAGY SEM?

Mint leírtam – a *WoW: Mists of Pandaria* már nem ugyanaz, mint ami a *WoW* eredetileg volt. Ebben a formájában is szerethető, de inkább szót a játékot most kezdő, casualabb felfogású és kevés rutinnal rendelkező játékosoknak, mint a kemény *WoW*-gamereknek. Az „inkább” szót hangsúlyoznám, hiszen persze vannak instance-ok, meg ilyesmik, de nem az a lényeg. A *Mists of Pandaria* új területei nagyon jól kidolgozottak, szépek, igényesek, a sztorik és a küldetések tényleg jók, és javarészt szólóban kiválóan teljesíthetők – a tartalom és az elvégzett munka egy rossz szót sem érdemel.

HARDVER

Win XP/Vista/7 (32 & 64 bit), Intel Pentium 4 1,3 GHz/AMD Athlon XP1500+, 1 GB RAM, NVIDIA Geforce FX 5000/ATI Radeon 9500/Intel GMA 4500

- + kiváló hardvertervezés
- + nagyon jó új sztori
- + rengeteg könnyítés
- szinte teljes átalakulás
- ez már egy másik WoW

GYU

Ez egy kiváló World of Warcraft – kár, hogy egyre kevesebb köze van az eredetihez.

89

DARKSIDERS II

Most az élet
Halál kérdése



INFO

Kiadó THQ
Fejlesztő Vigil Games
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden Külső
nézetes kaszabolós akció-kaland szerepjáték elemekkel, hatalmas nyílt terepeken és földalatti kazamatákban.
PEGI 16+



Előbb-utóbb minden családi összejövetelen kitér a balhé

BÁRKIBŐL LEHET JÁTEKHOŠ: VOLT MÁR, AKI EGY OLASZ VÍZVEZETÉKSZERELŐT VÁLASZTOTT FŐSZEREPLŐNEK,

más egy elméleti fizikust, a Vigil Games játékában pedig magát a Halált irányíthatjuk. Csak lazán! A főhős személye persze nem meglepő, hiszen a *Darksiders*ben Halál testvérét, Háborút alakítottuk, aki ugyebár szintén az apokaliptikus egyik lovasa. Az esetleges későbbi részekkel kapcsolatban már most érdemes megemlíteni, hogy aggodalomra semmi ok, a fejlesztők is tudják, hogy nyilván senkinek se lenne kedve Éhínséget vagy Dögvést játszani; sajnós, amikor a Biblia készült, még nem végeztek kontrollcsoportos vizsgálatokat a célcsoport igényeinek feltárképezése céljából, de a Vigil Games figyelmesen belenyúlt a sztoriba, a kvartett másik két tagja pedig Viszály és Düh lett. De ne kalandozunk el... Hősünk tehát maga a Halál, és ebből is látszik, hogy ebben a játékban nem holmi apró-cseprő dolgok forognak kockán. Az Apokaliptis eljött, az emberiség elbukott, Háború fogságba került, jó testvérként pedig nyilván természetes, hogy nekivágunk kiszabadításának, megpróbáljuk bizonyítani ártatlanságát (mármint

hogy nem ő hozta előre a Világvégét, önhatalmúlag, brahiból), és végül hogy visszahozzuk az élők sorába. Jelentsen ez adott körülmények közt bármit is. És hát valljuk be, merész ötlet, hogy épp a Halálon múlik a világ és az emberiség sorsa. Most az élet Halál kérdése.

MINDEN ISMERŐS

Ha valakinek kimaradt az első rész (amit egyébként érdemes pótolni), akkor sem lesz idegen a *Darksiders II*, mert csupa ismerős panelből áll össze az egész: ha valaki játszott valamelyik *Diablóval*, *Zeldával*, *Prince of Persiával*, netán a *God of Warral* vagy a *World of Warcrafttal*, bizonyára felismeri majd ezeket. Persze akad, akinek ez negatívum („pfff... könnyű összelopkodni más játékok ötleteit”), de igazából nincs ezzel baj. Lehetne boncolgatni, hogy honnan mit sikerült elbugázni, de felesleges. Sokkal fontosabb, hogy a játék koncepciója kerek egészet alkot, szépen megáll az egész a maga lábán, hihető, összehatásában pedig egyedi. Lássuk, hogyan is épül fel.

HALÁLNAK HALÁLÁVAL HALSZ

Adott egy alapvetően rémesen egyszerű, kaszabolós harcrendszer, melynek



FIGHT!

A játék egy adott pontjától hozzáférhető a Crucible névre keresztelt aréna, ahova bármikor beugorhatunk levelezni a napi stresszt. Hullámokban ránk rontó rémségek hadát kell visszaverni, és minden ötödik hullám után megkapjuk a lehetőséget, hogy elfogadjunk egy ajándék tárgyat fáradozásunkért – netán harcoljunk tovább, értékesebb felajánlásban bízva. Persze ha harc közben leterítenek minket, függetlenül attól, hogy épp hányadik hullámnál tartottunk, üres kézzel kell távoznunk.

ESZETLEN KASZABOLÁS IDE VAGY ODA, VONALON BELÜL MARAD A BRUTALITÁS – A STATISZTIKÁK KÖZÖTT HIABA VEZETI BIZARR PONTOSSÁGGAL A JÁTÉK, HOGY ÖSSZESEN HÁNY GALLON VÉRT FOLYATTUNK SZERTESZÉT

elsajátítása valószínűleg senkinek sem okoz majd gondot: ilyen ütés az elsődleges fegyverrel, olyan ütés a másodlagossal, néhány varázslat, és egy rakás alaptól elérhető, illetve menet közben még megvásárolható kombó a látványosabb (és hatékonyabb) kaszabolás érdekében. Közelebbről szemügyre véve azonban látszik, hogy a háttérben egy rengeteg agyalásra, taktikázásra („theorycraft”) is alkalmas, bonyolult rendszer húzódik. Aki nem akar, persze nem kell, hogy foglalkozzon vele, végül is elég csapkodni a gombokat és használni néha a vetődést meg néhány kombót. De ha valaki elkezd figyelni a statisztikáit (melyekből azért bőven akad), és például nem rest választott képességeinek, taktikájának megfelelő tárgyakkal fejleszteni karakterét, az végül meglepően komplex játékműnyre számíthat.

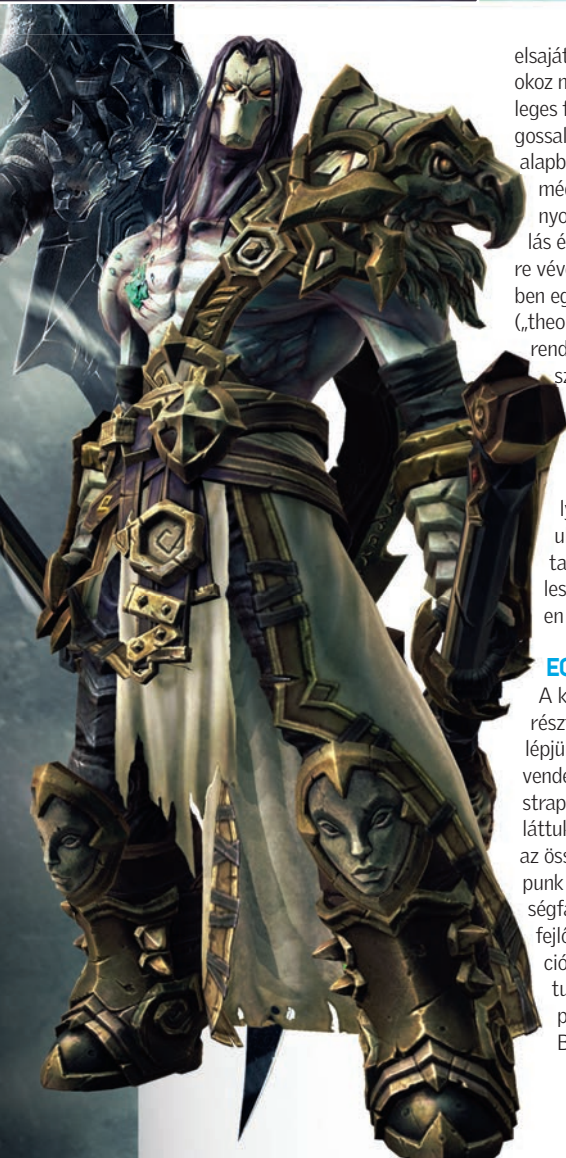
EGYRE JOBB VAGYOK

A karakterfejlődés háromirányú. Egyrészt gyűjtjük a tapasztalati pontokat, lépjük a szinteket és folyamatosan örvendezhetünk, amint egyre erősebb és strapabíróbb lesz hősünk – mintha már láttuk volna ezt a megoldást a... ja igen, az összes RPG-ben. Szintlépésként kapunk egy-egy pontot, melyet egy képességfán költhetünk el, lassan lépegetve, fejlődgetve a nekünk tetsző specializáció felé. Két fő irányba szakosodhatunk, mindkét oldalon négy-négy képesség vagy varázslat vár minket. Becélözhatjuk az alapvetően brutál-



lis, nyers erőt preferáló harbinger ágat, ahol főleg közelharcú képességeket szerzhethetünk, illetve passzív bónuszok révén egyedivé is fejleszthetjük azokat, illetve egy „támogató” képességgel rövid ideig látványosan megnövelhetjük testi erőnket. Sokat elárul egyébként, hogy a harbinger karakterek legdurvább, a 20. szinttől elérhető képessége diablós whirlwind barbárt csinál a Halálból – itt tehát valami ilyesmire kell számítani. A másik ág a necromancer: kaszabolni természetesen vele is kell, de ő – ahogy az magára valamit is adó nekromantától igazából el is várható – lehetőleg másokkal végezteti el a piszkos munkát. Élőhalottakat idéz, gyilkos varjúrajt, támogató képességével védelmét és ellenállását erősíti, 20-as szinttől pedig brutális távolsági támadó varázslatokat tud végre-

hajtani. Az első, az ötödik, a nyolcadik és a huszadik szinten választhatunk tehát két-két új varázslatot, közben pedig a képességpontokért cserébe plusz tulajdonságokkal ruházhatjuk fel a meglévőket: a nekromanta varjú például az ellenségre kiosztott sebész bizonyos százalékával gyógyítja is hősünket, a harbinger erőbujja pedig még félelmetesebb tehető a kritikus sebések esélyének és mértékének növelésével – és így tovább. A legjobb mégis az, hogy nem kell véglegesen elköteleznünk magunkat egyik vagy másik irány mellett, a nyolc képességből szabadon választhatunk (nyilván a megfelelő szintek után). Sőt, ha inkább valami újat próbálnánk ki, jelképes összegért visszavásárolhatjuk és újraoszthatjuk pontjainkat. Fejlődik tehát karakterünk a szintlépések során, illetve az



elkötött képességpontok révén. De természetesen fejlődik a különféle páncélok, amulettok, fegyverek gyűjtögetésével szintén, melyek egyaránt lehetőséget adnak némi taktikázásra.

Ahogy már szóba került, a háttérben bonyolult képletek számolgatják folyamatosan, hogy mennyire is vagyunk... kasza gyerekek, úgy-hogy ha egy-egy suhintás után szép nagy számokat szeretnénk felröppenni látni (ellenfeleink testrészei mellett), akkor nem mindegy, mit aggatunk magunkra. A ruha teszi az embert. Vagyis hát a Halál.

PISZTOLYT... NEKEM?

A fejlődés harmadik dimenzióját a sztori során kapott különféle új képességek jelentik. A *Darksiders II* mindvégig ügyel arra, hogy kisebb-nagyobb játékmekanikai fordulatokkal fel-felrázza az összehatást: ilyen például az, amikor mintegy mellékesen megkapjuk a barátságosan csengő „Deathgrip” képességet, mellyel a játéktéren itt-ott látható horogszerű... horgokban lehet megkapaszkodni, átlenyúlni korábban áthidalhatatlannak tűnő távolságok, szakadékok fölött, elérni magasabb pontokat. Ez klassz, tényleg, igazából csak anynyi a baj, hogy a játék nem siet közölni, ha adott problémát egy-egy képesség hiányában (ami mivel nincs, és nem is tudjuk, hogy mi lenne, ha lenne, az sem nyilvánvaló, hogy kéne, ha volna – remélem ez érthető volt) adott problémát képtelenség megoldani. Ha pedig

INFO

A *Darksiders II*-ben nincs többjátékos mód, van azonban egy jópofa közösségi funkció, melynek révén a játékból különféle tárgyakat küldözgethetünk pajtásainknak (amennyiben ők is rendelkeznek a játékkal – különben amúgy nem nagyon mennének sokra velük). Ez persze nem helyettesíti a multit, ha azonban egy cimboránk csak most kezd a játékot, és afféle kezdő támogatásként (hívhatjuk „Halálózási” segélynek) megajándékozunk egy jóféle lila fegyverrel vagy páncéllal, akkor nagyon megkönyvitethetjük a dolgát.

ez épp nem egyértelmű, akkor meglehetősen frusztráló tud lenni, hogy vajon mi vagyunk-e a bénák, amiért elakadtunk, vagy lazán sarkon kell fordulni, és később visszajönni, amikor már birtokunkban van a megoldás.

Példa: A játék egyik központi eleme a néha könnyen, máskor csak nagyon rafináltan megközelíthető kincsesládák felkutatása, melyeket felnyitva pénzt, gyógyitalt, illetve kék, zöld vagy akár lila (zomg, epix!1) tárgyakat találhatunk. A térkép szerencsére jelzi a közelben lévő ládákat, úgyhogy ha felbukkan egy, kezdetünk nézelődni, hogy vajon hova dugták el a fejlesztők. Főleg a játék földalatti kazaratái vannak nagyon rafináltan megtervezve (ami nem mellékesen a játék egyik legnagyobb erőssége), úgyhogy gyakran izzasztó lesz, ha minden ládat be akarunk gyűjteni. Ha pedig az egyik láda karnyújtásnyira van, de hiába próbáljuk tízszer, akkor is képtelenségnek tűnik odajutni, ilyenkor vagy elsiklottunk valami más megoldás felett – márpedig az szintén nem kizárt –, vagy egyszerűen nem kaptunk még meg valamilyen képességet, ami segítené, mint például a Deathgrip. Az igazsághoz tartozik, hogy ha a sztori mentén haladunk és nem kószálunk el nagyon, nem nagyon fogunk ilyen helyzetekbe belefutni, erre azért ügyeltek a fejlesztők.

PHAT LEWT

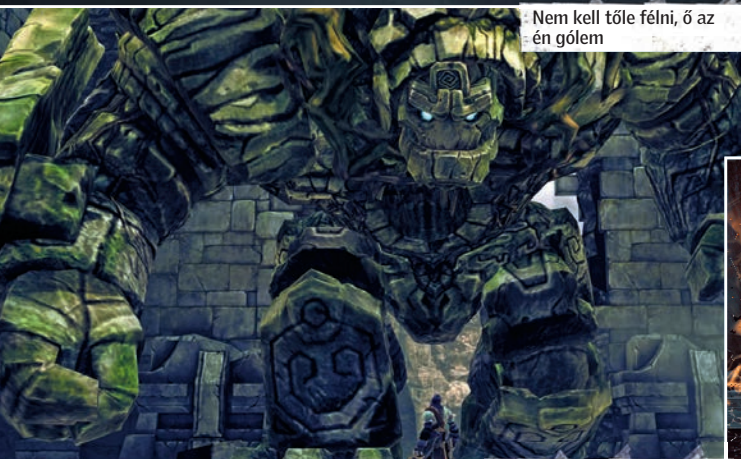
Ha már szóba kerültek a kék-zöld-lila tárgyak, ez sem lesz ismeretlen rendszer. Az alap (fehér) tárgyakért előbb-utóbb már le sem hajolunk, mert annyi pénzünk lesz, hogy elhanyagolható az értük kapható apró. A zöld színű jelölt tárgyak már mágikus képességekkel bírnak, azaz nem csupán védelmet adnak, de különféle attribútumainkat is javítják. A ké-

kek és lilák szintén, csak látványosan jobb minőségűek, több bónusz található rajtuk, ennek megfelelően drágábbak és ritkábbak is. (Aki nek ezek teljesen evidens információk, most legyenek elnézőek.) Érdekes viszont a narancs (vagy arany?) színű tárgyak kérdése: ezek „possessed” jelzővel ellátott fegyverek, és statisztikáik tekintetében nem is különösebben lenyűgözőek – viszont fejleszthetők.

Ha például találunk egy 12-es szintű kaszát (azért ha a Halál valamit is ad magára, akkor mégiscsak ragaszkodik ikonikus munkaeszközéhez), és rábökünk a tárgyaink között, felugrik egy „upgrade” lehetőség, és elkezdhetjük szépen, egyesével beáldozni a tatyónkban hurcolt mágikus tárgyakat. Azok nyomtalanul eltűnnek, de minden egyes feláldozott tárgy után kap némi XP-t a fegyver (hogy mennyit, az az adott tárgy szintjétől, értékétől függ), és ha szintet lép, akkor egyrészt automatikusan javulnak meglévő statisztikái, másrészt a meglévők mellé választhatunk egy új bónuszt is – szintenként. Őt szintet lehet húzni ezeken a fegyvereken, amit ha egy lendülettel megéjtünk, jó darabig nem lesz gondunk a kaszacsovósági együttthatora – más kérdés, hogy az ötödik szinthez azért rengeteg tárgyat kell beáldozni, amiket ha inkább eladunk az első boltosnak, a befolyt pénzből akár több lila cuccot is vásárolhatunk. De hát majd mindenki eldönti maga, lehet ezen is agyalni.

HALÁLKÖZELI ÉLMÉNYEK

Ahhoz képest, hogy mennyit beszélünk róla, a játéknak meglepően (és sajnálatosan) kis részét teszi ki a harc, sokkal több időt fogunk mászkálással (nyílt terepeken lovaglással) és felfedezéssel tölteni. Mivel a játéktér már kezdéskor is hatalmas, később pedig egy por-



Nem kell tőle félni, ő az én gólem



Gyors lesz és fájdalommentes, csak nézz bele a baltámba



A halál élőhalottakat öl? F*ck logic

” CSUPA ISMERŐS PANELBŐL ÁLL ÖSSZE AZ EGÉSZ: HA VALAKI JÁTSZOTT VALAMELYIK DIABLÓVAL, ZELDÁVAL, PRINCE OF PERSIAVAL, NETÁN A GOD OF WARRAL VAGY A WORLD OF WARCRAFTTAL, BIZONYÁRA FELISMERI MAJD EZEKET

tálon keresztül teljesen új térképre kerülünk, bőven lesz hol nézelődni. A szabadon bejárható játéktér önmagában egy remek dolog, de nagyon nehéz igazán jól megcsinálni: a fejlesztő akkor jár sikerrel, ha a játékos akár meg is feledkezik a kötelező úti célról, és rendszeresen azon kapja magát, hogy már megint letért a kijelölt útvonalról, nekilódult az ismeretlen terepnek, és a meghatározott feladatok teljesítése helyett csak élvezni a felfedezést. Ha azonban nincs valamelyest terelgetve, nem talál magának tennivalót, és elunja az egészet.

A *Darksiders II* szinte hibátlanul veszi ezt az akadályt is, megtartja a szabad felfedezés illúzióját, pedig trükkösen lezárja azokat a helyeket, ahol még nincs keresnivalónk. Úgyesen sikerült megoldani azt is, ahogy a nyílt terek és a zárt kazamaták egymásba illeszkednek: adott helyszíneken a játék platformerbe vált, és mintha csak egy *Prince of Persia* részbe csöppennénk, falakon futva, szakadékok fölött átugrálva, úszva, oszlopokon mászva, kapcsolókat aktiválva és ajtókat nyitogatva kell elvergődniünk a célig.

MESÉMBE LÁTSZ

A játék képi világa az első részhez hasonlóan rajzos, és általában jellemző rá ugyanaz a megalománia és epikus léptékre törekvés, mint ami a játékmenet egészére. Ez a legtöbbször persze működik, néhány helyszín valóban lélegzetelállító. Stílusát tekintve is, tematikája miatt pedig végképp, egyértelműen a *World of Warcraftot* idézi (konkrétan a *Wrath of the Lich Kingben* bejárt Northrend kontinentst), főleg a játék első része. Ez a képi világ tökéletesen alkalmas arra, hogy egyrészt jótékonyan elmosssa a grafikai hiányosságokat, másrészt szalonképesse tegye a belezést: esztelen kaszabolás ide vagy oda, jóval a *Dante's Inferno* vagy akár a *God of War* sorozat által meghúzott vonalon belül marad a brutalitás, a statisztikák között hiába vezet bizarr pontossággal a játék, hogy összesen hány gallon vért folytattunk szerteszét.

A képi világ technikai oldala már nem ennyire mesészerű. Az Xbox 360 és a PlayStation 3 verzió között jelentős különbségeket még orrunkat a tévére

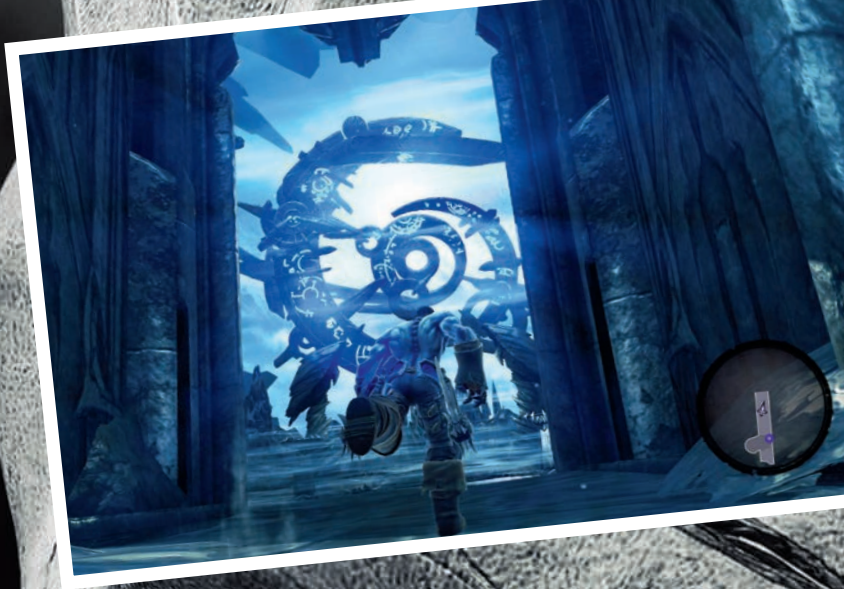
nyomva sem igazán sikerül találni (Xboxon a világítás gazdagabb néhol, PS3-on pedig akadnak helyszínek, ahol nagyobb felbontásúak a textúrák, de ennyi). Sokkal nagyobb fájdalom, hogy míg a konzolos változatokon már igen-csak érződik a kompromisszumoktól sem mentes optimalizáció, a PC-ben rejlő lehetőségeket egyáltalán nem használta ki a Vigil Games.

Igaz, hogy az átlagosnál gyengébb gépeken is eldöcög a játék, az erőmű-tulajdonosok nem számíthatnak semmi extrára a nagyobb felbontáson és a V-Sync (bugos) ki-be kapcsolgatásán kívül, pedig még némi antialiasing is sokat jelentett volna kicsi szívünknek. És sajnos nem merül ki ebben a PC-változat tréhányása. A portolás minősége az irányításra is rányomja bélyegét, az egérbillentyűzet kettőst mintha csak nagy duzzogva tették volna bele, úgyhogy aki mindenképp PC-n szeretne játszani a *Darksiders II*-vel, az jobban teszi, ha beszerez egy Xbox 360-kontrollert (ami egyébként amúgy sem egy hülye ötlet). Azt már kár is taglalni, hogy milyen egyéb bugokkal terhelt a PC-s változat, Steamen keresztül például valamiért nem tudunk tárgyakat küldözgetni barátainknak – de tény, hogy ezeken már dolgozik a Vigil Games. Elismerték egyébként azt is, hogy a PC-s változat időhiány miatt lett ennyire fapados, és igyekeznek kijavítani, de akkor is, a három évvel ezelőtti első rész tisztességebb PC-portot kapott.

NA, KI A KASZA GYEREK?

Minden hibája ellenére az összhatás megmenti a *Darksiders II*-t. A rengeteg játékmenetbeli lehetőség nagyon dicséretes, de mintha kicsit túlvállalta volna magát a Vigil Games, nem tudott minden elemet kellőképp kicsiszolni. Akit zavar, hogy lépten-nyomon ismerős megoldásokba, más játékokban már látott mechanizmusokba botlik, netán érzékeny arra, hogy PC-n feltétel nélkül megkapja az adott játékból a kihozható maximumot, valószínűleg csalódnai fog. Aki azonban képes ezeken átlendülni, és szeretne jó 20-30 órára eltűnni, netán a világ végéig is elmenne egy jó világvége játékért, az remekül fog szórakozni.

mazur



HARDVER

Intel Core2 Duo 2,0 GHz, 2 GB RAM, 20 GB HDD, Nvidia 9800 GT 512 MB, Steam

- + egyedi atmoszféra
- + remek fejtörők
- + összetett harcrendszer
- csupa ismerős megoldás
- kiábrándító PC-s verzió

MAZUR

Részait külön-külön nézve messze nem tökéletes, összehátásában mégis kiváló.

90

Marvin Donald game director, Vigil Games: „Az apokalipszis mind a négy lovasáról szeretnénk játékot csinálni, és ha a Darksiders II jól teljesít, meglesz rá a pénzügyi keretünk is. De még semmi sincs kőbe vésve.”

Pandora szelencéje újra nyitva áll

BORDERLANDS 2

HA EGY SZELLEMI TERMÉK MEGALKOTÁSA SORÁN NEM FÉLÜNK HASZNÁLNI A KÖZHELYEK EREJÉT, ABBÓL KÉT-FÉLE DOLOG SÜLHET KI. Nevelés-gezen silány vagy ellenállhatatlanul vagány. A *Borderlands* a legkiválóbb példája annak, miként lehet száz, unalomig ismert izből pikáns és zamatos koktélt keverni.

HATÁRVIDÉK

Kevés találékonyabb alaptörténettel találkozunk a játékiparban a *Borderlands* sztorijánál. A fejlesztők kreatív elméjéből az alábbi cselekménysor pat-

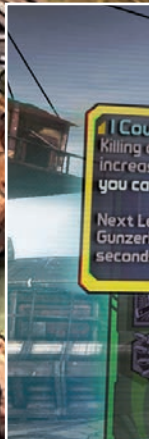
tant ki és örvendeztetett meg minket 2009-ben: egy Pandora nevű bolygóra éhes bányatársaságok utaztak, akik aztán ott egy titokzatos idegen civilizáció nyomaira bukkantak. Ez a legendás „Vault” az elbeszélés szerint felbecsülhetetlen értékű zsákmányt rejt, megjelennek tehát a vault hunterek – amolyan szerencsevadászok –, hogy boldogulásukat ebben az izgalmas lehetőségben keressék meg. Mindezt színesíti némi ár-árnyék, árulás és persze idegen lények, akik a jégtakaró elolvadásával előbújnak megtizedelni a kincskereső ember-állományt. De az igazat megvallva a *Borderlands* történetéről nincs is értelme beszélni. Egyszerű, mint a faék, és a második epi-

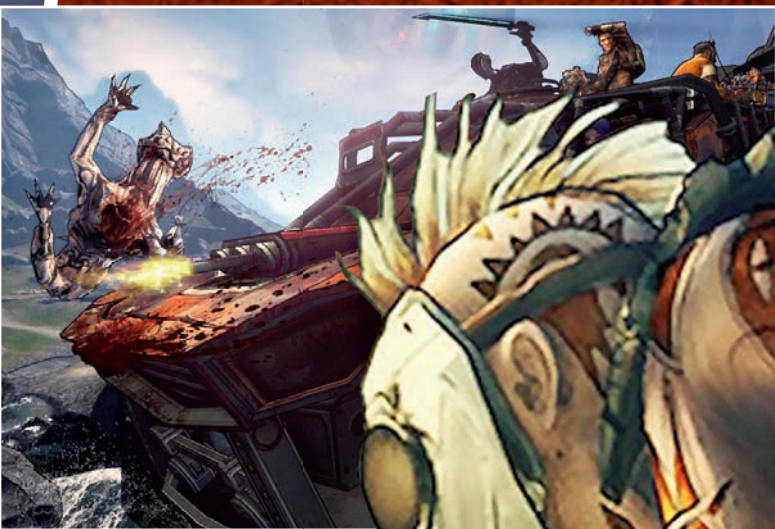
zód sem bonyolultabb semmivel, hisz nem is ez a dolga. Mielőtt a folytatásban elkezdenék lövöldözni, bőven elég tehát annyit tudnunk, hogy egy Handsome Jack nevű főszereplő lesz a főgonosz, aki magának vindikálja a Vault megtalálásának és a Destroyer legyőzésének dicsőségét, önnönmagát pedig lényegében a bolygó diktátorának kiáltja ki. Nem túl szimpatikus fickó. A játék intrója, amely egyben a négy játszható kaszt – ezzel együtt pedig a négy főszereplő – bemutatásáért felel, az egyik legmenőbb dolog, amit monitoron az utóbbi időben láttam. Dögös zenével, elképesztően vagány grafikával demonstrálja a produktum legnagyobb erősségét: hogy egyetlen másodpercre sem hajlandó komolyan venni magát.

INFO

Kiadó **2K Games**
 Fejlesztő **Gearbox Software**
 Platformok **PC, PS3, Xbox 360**
 Röviden Pandora fiktív bolygóján játszódó FPS, amely az akció- és az RPG-elemeket ötvözi. Négy testreszabható karakterkaszt közül választva szabadon járjuk be a játék területét.
 PEGI 18+

” A VÉGTERMÉK MINŐSÉGE EGY DOLOGRÓL BIZTOSAN TANÚSKODIK: A KÉSZÍTŐK JO ARCOK





Ezt egyébként nehezebb jól csinálni, mint az ember hinné, elég Quentin Tarantino munkáit összehasonlítani az Irigy Hónaljmiriggyel. A *Borderlands 2* elődje nyomdokain jár, vagyis tökső akciójáték RPG-elemekkel, egy *Mad Max* *Fallout* módra, egy futurisztikus *Diablo 3D*.

TÍED A DÖNTÉS

A korábbiakhoz hasonlóan ezúttal is több kaszt közül választhatunk, függően attól, hogy milyen játékmód passzol ízlésünkhöz és szokásainkhoz. Salvador, a nagy darab szőrös tag képviseli a „Gunzerker” osztályt, vagyis azt a hőst, aki nem átal két lőfegyvert kezelni egyidejűleg úgy, hogy még ölni is tud velük. Maya tulajdonképpen egy földönkívüli, az Athenas bolygóról származó „siren”. Az előző epizódban Lilith volt ilyen, az emberfeletti képességeit a harctéren kamatoztatni tudó nő, aki gyerekjátékként uralta az elemeket és ezzel a harctereket is. Zer0 a nindzsa a játékban, vagy ahogy mostanában hívják az ilyeneket: fejvadász. A negyedik figura pedig Axton, az egykori kommandós, akinek bőrébe bújva egyébként a tesztelés jelentős része zajlott.

Valamennyien bírnak speciális tulajdonságokkal, amelyek mindegyikét a szintlépések után kapott tapasztalati pontok után sajátíthatjuk el. Ezek gyakran az adott karakter profiljába vágó extrák. Axton bőrébe bújva főként a lőfegyverek használatában válhatunk profivá, növelve azok pontosságát vagy sebességét, ami ezen a zord vidéken nagyobb jelentőséggel bír, mint első blikkre hinnénk. Vele az alapvető képességünk az, hogy bármi kor ledobhatunk a csatamezőre egy automata géppuskatornyot, amelynek tűzereje szintén tapasztalati pontok útján növelhető. Összességében elmondható, hogy kasztunk meghatározásán felül is testreszabható a karakterünk; fejlődésünk korántsem lineáris. Fegyver szép számban akad. A hagyományos pisztolyok, sorozatlövőök, shotgunok, rakétavetők és egyéb inycsécgek igen változatos formavilágban és tulajdonságokkal fordulnak elő, melynek alapján a készítő kreativitása mellett az is bizonyossá válik, hogy a fegyveripar nem sokat fejlődik majd az elkövetkező 500 évben. A változatosság fenntartása érdekében a készítő az egyes fegyverkategóriákon belül még egy random-fak-

tort is beépítettek, hogy a lehető legkevesebbszer lássuk két puskánál pontosan ugyanazokat a paramétereket (a legfontosabbak a sebesség, a tűzgyorsaság, a pontosság és a tárcapacitás). Márpedig fegyvereket és egyéb felszerelési tárgyakat gyakran találunk a játékban, mivel nem utolsósorban erről szól. Érdemes odafigyelni arra is, hogy milyen energiapajzsot használunk testi épségünk megóvására, mert ebből is sokféle akad. Ezek az eszközök (élet-erőnkkel ellentétben) maguktól feltöltődnek, de beszerezhetünk belőlük megannyi típust, amelyek különbözők egymástól az elnyelt sebesség mértékében, vagy éppen az újratöltődés sebességében. Mivel a *Borderlands 2* nem egy kimondottan könnyű játék, érdemes meglehetősen figyelmet fordítani erre az aspektusra.



Rajzolt évtized



Az ún. cel shading animációs eljárás lényege, hogy a plasztikus hatású komputergenerált képek olybá tűnjenek, mintha kézzel rajzolták volna őket. Számítalan, jól hangsúlyozott kontúrú karaktereket és objektumokat felvonultató játék után ma már természetesnek hat a képregényes látványvilág, ám amikor 2000. június 29-én piacra dobta Japánban a Sega a *Jet Set Radio* első részét, nagyot nézett a világ, hiszen addig senki sem látott egy játékban 3D-s rajzolt (pontosabban annak tűnő) szereplőket. Nem mellékesen a Smilebit stúdió alkotásának témaválasztása sem volt mindennapi. Egy kalózz rádió DJ-jének szárnyai alatt görkoris bandát alapítottunk, majd falfirkákkal fújtuk tele a várost.

Karakteres arcok



Maya „The Siren”

Az első *Borderlands* közkedvelt karaktere volt Lilith, a szírén, de ha valaki most is ezt a karakterosztályt választja, meg fog lepődni, Phaselock helyett ugyanis Maya különleges képessége a Phaselock, mellyel ellenséges egységeket tud átmenetileg kivonni a harcból. Ez már önmagában is hasznos (főleg ha túl sokan rontanának ránk), de a szírén specializációjától függően különféle bónuszokat kap a csapat, ha a Phaselockba tett ellenfeleket lövi: gyógyulás, kritikus sebzés bónusz, és így tovább.

Axton „Commando”

A kommandós különleges képessége, hogy ellenfeleinkre automatikusan tüzet nyitó ágyút dob le a földre – ez eddig nem túl fantáziadús, hiszen az előző rész „soldier” karaktere is ugyanezt villantotta. A Sabre Turretre azonban nem véletlenül hivatkozik a játék úgy is, mint „Scorpio Turret 2.0”, mivel a választott specializáció függvényében sokkal egyedibbé tehető (pajzsot vagy bónuszsebzést ad, netán miniatűr nukleáris robbanásokat is produkál), ami egyébként kívülről is látszik rajta.



Zero „The Assassin”

Zero, a titokzatos cybernindzsa bér-gyilkos (ez mennyire menő már?) a megtévesztés nagymestere, és bár több ellenféllel szemben kevésbé hatékony (nincs igazán területre ható támadása), egy-egy ellenfélre nagyon durva sebzést tud kiosztani pillanatok alatt. Különleges képessége a „DeceptiOn”, melyet aktiválva Zer0 eltűnik a szem elől, és búcsúzóul egy hologramot hagy hűlt helyén. Minél tovább marad rejtve, annál nagyobb fog ütni utána az első sebzése, ha azonban hamarabb kilép belőle, gyorsabban aktiválhatja újra.



Salvador „Gunzerker”

Salvador, ha nem is Dali, de mindenképp dalia, bármennyire is „vertikálisan kihívásokkal küzdő” (politikailag kevésbé korrekt szóhasználattal: törpe) alkattal verte meg a sors. Speciális képessége a „gunzerking” melynek során bekattan, előránt még egy fegyvert, és irdatlan golyózáport zúdít mindenkire; míg tart a roham, Salvador gyógyul, löszert is regenerál, és átmenetileg ellenállóbb a sebzésekkel szemben. A képességfa „Brawn” ágával kiváló tank karaktert lehet fejleszteni belőle.



MI FOLYIK ITT?

A játékmélet fő összetevői a gyilkolás, a viszonylag nagy területeken történő barangolás, továbbá a véletlenszerűen talált tárgyak akkumulálása, ami számos oldalról segíti előmenetelünket. Lőszer, lóvé, páncél, puska, és egyéb fontos tartozékok várnak arra, hogy felkutassuk őket egy finoman szólva egzotikus miliőben, amit az apokaliptikus városrendezés jegyeit magán hordozó, szuperlepukkant településeken túl megbomlott elméjű gonosztevők és vérszomjas szörnyetegek tarkítanak.

A *Borderlands 2* akciójelenetei furcsamód nagyon szórakoztatóak annak ellenére, hogy technikailag a játék bőven elmarad a kor elvárásaitól. Nincs rombolható környezet, gránát robbanására kidőlő házfalak, összeomló Eiffel-torony, százezer darabra széthulló törmelék vagy hajmeresztően látványos effektusok, nyoma sincs döbbenetesen élethű animációknak, ez a kaotikus örültség mégis leköti az embert, és remekül szórakoztat. Ehhez alighanem köze van a művészeti rendezésnek és a grafikai dizájnknak is. A cel-shading-alapú vizuális világ a maga képregényes hangulatával valamiképpen indokoltá teszi, hogy ne keressünk logikát az eseményekben és hibákat az akciókban.

Az atmoszférát ezen kívül két dolog alapozza meg: a pompás zene, amelyben sokszor könnyen felismerhetők Jesper Kyd karakteres szözlamai, valamint az elengedhetetlen humor. A *Borderlands 2* azon játékok egyike, amelyek esetében a végtermék minősége egy do-logról biztosan tanúskodik: a készítő jó arcok. Annyi jó poént, szellemes megjegyzést, mókás intermezzót és mulatságos karaktert lelünk utunk során, hogy már ezért megéri végigtolni a játékot.

A néhány visszatérő szereplő között – magától értetődő módon – ott van Claptrap is (vagy „a” Claptrap), a saját egóját reáisan pozicionálni képes, infantilis robot, akinek retorikájába simán passzol, hogy „C'mon minion! Your master needs help!” kiáltással kérjen tőlünk segítséget. Tréfás megjegyzésekből és dialógusokból tehát megannyi akad, az ügyesen kitalált karakterek szinte mindegyike hozzátesz néhány kis bombot az élményhez.

A játék közben tulajdonképpen bármikor megváltoztathatjuk fizimiskánkat, ruházatunkat és úgy általában megjelenésünket, ehhez elég egy nyugisabb településen odabattyogni az erre a feladatra dedikált szerkezethez. Természetesen ennek inkább a többjátékos módban van értelme, egyrészt a könnyebb megkülönböztetés végett, másrészt pedig azért, mert az emberben leginkább az online közegben szokott bekapcsolni a „magamutogatás” funkció.

NEM ÁTALL KÉT LŐFEGYVERT KEZELNI EGY-IDEJÜLEG ÚGY, HOGY MÉG ÖLNI IS TUD VELÜK



LÁDA MÖGÜL

A Gearbox nem óhajtotta alapjaiban megújítani az FPS műfaját, vagy ha igen, akkor sem a henchmanek és a boss kitálásában látta ennek kulcsát. Számomra nem egészen világos, hogy a fejlesztők óvatlanságból hagyták-e figyelmen kívül a mesterséges intelligenciát, mint az ellenséges egységek viselkedését meghatározó algoritmust, vagy tudatosan próbálták ennek hiányával szemléltetni, hogy a Pandorán harcoló felek mennyire ostobák is valójában. Az arcok jobbra-balra szaladgálnak minden tudatosság nélkül, ha odapörkölünk nekik, esztelenül kezdenek rohangálni, de amint kifutunk a látómezőjükből, zavar-talanul folytatják napi rutinjukat, tudomást sem véve arról,

hogy lyuk tátong a mellkasukon.

Bár a küldetések és a méretes helyszínek meglehetősen szabadságot adnak, a *Borderlands 2* mégsem tekinthető sandbox játéknak. Az óriási területek inkább arra jók, hogy a semmiből újratemő ellenséggel és a zsákmány után feltúrható szekrények, bódék, bőröndök és dobozok sokaságának véletlenszerű meglepetéseivel tartósabbá tegyék a játékot. Valójában nem is tudjuk mindenre kiterjedően felfedezni a környezetet. Nem mehetünk be például az épületekbe, nem kutathatjuk át a szobákat, egy egyszerű zárat képtelenek vagyunk feltörni, lerúgni vagy szétlőni, aminek köszönhetően a bódék és faházikók egyszerű díszletekké silányulnak ahelyett, hogy Pandora világát építenék kockáról kockára. Hosszú távon ennek köszönhetően sajnos csak a szétdobált ládákban és udvari vécékből kibányászott materiálok gyűjtögetésének élménye marad a környezet valódi feltárása helyett.

A játék egyébként jól néz ki. A cel-shading megoldásnak soha nem voltam nagy rajongója, mert mindig az volt az érzésem, hogy a készítő

lezni akarják a gagyin megrajzolt környezetet vagy az ügyetlen textúrákat. A *Borderlands 2*-ben viszont szó sincs ilyesmiről. A hegyek, a víz, a fegyverek és az ellenség mind szépen és részletesen megrajzolt elemek, az összkép pedig kimondottan tetszetős. Annak idején, amikor még nem volt egyértelmű, hogy a játék a cel-shading hatására alapozza vizuális világát (sőt, a Gearboxnál kökémenyen tagadták is, hogy ilyesmin törnének a fejüket), már akkor is nagyon szép képek kerültek elő „hagyományos” formában, vastag kontúrok nélkül.

PC MINT FŐ PLATFORM

Arra az izgalmas kérdésre, hogy a vizuális világ megteremtésekor a fejlesztők miért a képregényeket választották ihletforrásul, rögtön választ kapunk, amikor a játékot egy kicsit is korszerűtlen konfiguráción próbáljuk elindítani. Ilyenkor bőven marad időnk arra, hogy az egyes képkockákat hosszasan elemezzük, mert egy másodperc alatt 8-10-nél többet nem fog nekünk kirajzolni a számítógép. A gépigényt illetően persze igyekszem óvatos lenni, mert az általunk kipróbált – és több konfiguráción is tesztelt – verzió még nem a végleges kód, tehát fennáll az esélye annak, hogy a Gearboxnál még tesznek lépéseket az optimalizáció érdekében. Ám az mégiscsak elgondolkodtató, hogy a játék egy néhány évvel ezelőtti még erősnek számító hardveren miért nem hajlandó szinte megmozdulni sem, miközben a 2005-ben piacra dobott Xbox 360-on alacsonyabb részletességgel ugyan, de simán játszható.



Nincs helye itt a PC-s játékipar sokak által jósolt halála feletti agonizálásnak, de a fejlesztőcsapat részéről nem szép gesztus ekkorát tojni a közepes vagy gyengébb PC-vel rendelkező játékosok kobakjára – vagy legalábbis ronda tiszteletlenség. Főleg úgy, hogy mindeközben több nyilatkozatban is megerősítették: az elsődleges platformot az asztali gépek jelentik. A tesztverzióban, ha normális sebességgel próbáltuk nyomni a *Borderlandset* egy közepesen elavult konfigon, akkor a felbontást és a részletességet megalázó mértékben, már-már egy mobiltelefonos játék szintjére kellett lehúznunk, ahol viszont a látványt elviselhetetlenül csúnyává teszik a vastag sziluettek.

TÖKÖSEBB, MINT VALAHA

A *Borderlands 2* megugratta az elvárt szintet. A lootolás, golyózápor, izgalmas világ és imponálóan jó humor kombinációhoz egy átgondoltabb sztorit és néhány kisebb játékmekanikai újdonságot tettek, ami nemcsak tartósabb, de érettebb produkcióvá is emeli a Gearbox fejlesztését.

Duncan

HARDVER

2 GHz dual core 64-bit Intel vagy AMD CPU
1 GB RAM, 512 MB VGA, Nvidia 200 vagy ATI 4000 sorozat

- + Borderlands világ
- + szórakoztató tűzharok
- + pompás humor
- gyengébb gépen el se indítsd
- buta MI

DUNCAN

Nemcsak jobb játékot kaptunk, de garanciát is arra, hogy a *Borderlands*-sztori nem ért véget.

85



Elpusztulsz, nyomod sem marad, szétcsonkítódsz

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION



INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**
Fejlesztő **From Software**
Platform **PC**
Röviden Minden idők legdurvább RPG-je.
PEGI 16+

A DARK SOULS AZ UTÓBBI ÉVTIZED EGYIK LEGKIEMLEKEDŐBB JÁTÉKÁNAK SZÁMÍTOTT KÖZEL EGY ÉVVEL EZELŐTT, MIKOR A FROM SOFTWARE ELKÉSZÜLT VELE, és feladva

a *Daemon Souls* PS3-exkluzivitását, Xbox 360-on is megjelent a játék, immár *Dark Souls* néven. Ugyan kicsi fejlesztőstúdióról van szó, és két játéknál többel nem foglalkoznak általában párhuzamosan, rettentő mód értették, merre kell továbblépni a *Daemon Souls* után úgy, hogy még maradandóbb élményt okozzanak a játékosoknak.

Ez meg is történt egy éve, most viszont a PC-szek kapják meg a lehetőséget, hogy azok előtt, akik a konzolokon már harmadik vagy negyedik alkalommal is végignyomták a játékot, kipróbálhassák a *Dark Souls*hoz készült új tartalmat. Tehát jelen esetben a konzolosok két hónapot kénytelenek várni, de nem baj, mert az a két hónap pont arra lesz elég a PC-s játékosoknak, hogy elérjék a közel kétszáz óra *Dark Souls* játékidőt, mikor már elkél a plusz tartalom, ami a *Prepare To Die Edition*hoz automatikusan jár.

Akit nem nagyon érdekelt a szokásosan már majdnemhogy kötelezőnek vett száraz bevezető, nyugodtan ugorjon fejest a tejszínhabba, mert a *Dark Souls: Prepare To Die Edition* annyira jó játék, hogy semmi másra nincs szük-

ség a következő több száz órányi monitorra tapadáshoz, csak egy xboxos kontrollerre és arra a patchre, mellyel a fix 1280-as PC-s felbontást akármilyen magasra fel lehet tornászni.

Ne legyen senki dühös, ha azt írom, ez egy 100%-os konzolport, mert ebben az esetben ez a legjobb dolog, ami történhetett a PC-s játékosársadalommal. A *Dark Souls* annyira erős játék, hogy jelenleg az összes konzolos sírva gubbaszt a sarokban, és várja, hogy számukra is elérhető legyen végre a tartalom, bár azért az is igaz, hogy a PC-szek a *Daemon Souls* megjelenése óta verdesik a saját hátukat egy szíjjal, hogy de ők miért nem, jaj ők miért nem ehetnek a sütitől.

KÜLÖNC SZÖRNYETEG

Ott van például a *Skyrim*, mint hasonló fantasy RPG, csak az nem japán gyökerekből építkezik, hanem a két legnagyobb piacnak, az amerikaiaknak és az európaiaknak szól. Mindenki imádja, nem is rossz, meg jajdejó, hogy sokat lehet rohángálni, meg van benne paci, de könyörgöm, ha a *Dark Souls*sal állítod párhuzamba, akkor ég és föld a két játék, nem a *Skyrim* javára. Ne vicceljünk már, level négyesként már sárkányokat lövöldözünk és ölünk, ha ügyesen mozgunk. Tudjátok ez miként néz ki a *Dark Souls*ban? Wázzé, mikor

először sárkányt látsz, azonnal meghalsz, sőt, ha később látsz, akkor is, és ESETLEG ha már valahol level 100 körül vagy, akkor mivel általában RPG-ről van szó és érdemes fejlődni adott célok elérése érdekében, TALÁN menni fog a leölésük.

A *Dark Souls* minden tekintetben bünteti a játékosot. Rettentően nehéz, nem kegyelmez, és a karakter minden egyes halála a játékos hibája, ami hihetetlen frusztrációt okoz, de folyton vissza fogtok térni, miután lehiggadtok, hogy márpedig nem létezik, hogy arcon köpjön egy játék ennyire nyilvánvalóan, és ennyire aljasul tudassa, elkényelmesedtek a mai játékosok. Kocagamerekké nevelnek tíz éve minket, és semmit nem vagyunk hajlandók játszani, ami- ben akár egy kis kihívás is akad. A játékosok ízekre szedtek már mindent, és nem létezik olyan hiányosság, ami előnyt adna bárkivel, bármivel szemben a játéktérben és -világban.

AZ IDŐ CSAK REPÜL LORDRAN VILÁGÁBAN

Ez a játék harminc óra után mutatja meg, hogy miről is szól az egész, és ha akkor valaki folytatja, egy életre szerelmes lesz, és olyan szentimentálisan gondol minden egyes pillanatra belőle, amit rettentő kevés játék képes elérni. A PvP, a területek, a tárgyak, a páncélok, a dizájn, az egész atmoszféra olyan hihe-



tetlen más, hogy csak na. A *Skyrim*ben hatalmas távolságokat utazol, míg a *Dark Souls*ban valószínűleg húsz óra játék után körülbelül egy szobakonyhás lakás méretű helyen rostokolsz még mindig.

Ez a játék azért nagyszerű, mert a legegyszerűbb alaplény is képes lesz leverni bármikor a játék végéig. Nem is beszélve a panelház méretű bossokról és csapdákról, vagy csak az agybamászóan nyomasztó környezetről. Ebben a játékban a tutorial olyan, mint mikor a szőke, hat éves kislánynak azt mondja az apja, hogy majd egyszer lesz barátja valamikor, és majd ha elkezd harapdálni a fülét, akkor rá fog jönni ösztönösen, mit kell csinálnia.

Csak segít, de például, ha magától nem jön rá az ember, akkor 15 óra, míg először elolvashatja, hogy bezony futásból is lehet ugrani. És a manual sem segít sokkal többet. De pont az, hogy a világ egyben van, és nem rángat ki, és jelzi minden alkalommal, hogy haver, te csak játszol, beszírpant és ott tart még akkor is, ha nincs bekapcsolva a gépetek.

A PLUSZ FINOMSÁGOK

De hogy beszéljünk kicsit a kiegészítésről is: nem egyszerű DLC-ről van szó a konzolosok számá-

ra, hanem egy teljesen új játékról, ami hízóserté-
sebb állapotban van, mint az eredeti egy évvel ez-
előtt megjelent.

A játék háromnegyedéig ne is számítsatok arra, hogy Artoriast és Oolacile-t bejárájátok, mert legalább 40 óra játék szükséges ahhoz, hogy beléphetek, és akkor is valószínűleg akkora kard áll majd a mellkasotokba a sötétből, hogy lépni nem lehet majd anélkül, hogy ne zizzenne össze a bokátok a gumibugyiból kicsorgó matéria miatt.

Az alapjáték legnehezebbnek tartott bossparását, Ornsteint és Smoughot megszegényítő főellenfél is várható, továbbá egy elrejtett ellenfél is szerepel a repertoárban. Nem titok, a *Prepare To Die Edition* plusz területei elsősorban azoknak készültek, akik már legalább egyszer végigjátszották a játékot, hiszen még nehezebbek, mint addig bármilyen.

Azok, akik eddig egyszer sem játszottak még a *Dark Souls*szal, mindenképp ezt a változatot vegyék meg, hiszen PC-n csak ez van, akik viszont már játszottak vele és nem feltétlenül szeretnének PC-n nyomulni, várják meg a letölthető tartalom október 26-i megjelenését, és addig próbáljanak ne arra gondolni, hogy a PC-sek már nyomják egy ideje.

Flatline

FÜLESMACI NEM ITT VAN

A harcrendszer összetettebb és jobb, mint bármely játékban, *Soul Calibur* szintű reflexekre és időzítésre van szükség, hogy eredményesen lehessen haladni. A lények nem tucatlények, amiket minden egyes játékból ismerünk és kismackó, nagyobb mackó, még nagyobb mackó, fülesmackó, gígymackó elnevezésűek, hanem egytől-egyig egyediek és elrettentőek, saját harcmóddal és fegyverekkel. A játék egyedül online léte és kooperatív módja, az újonnan, az új kiegészítőben érkezett PvP-arénával mind nagyszerű plusz.

HARDVER

Win Vista/XP/7, 3GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA

+ nehéz

+ egyedül lények

+ egyedül fegyverek

- nehéz

- konzolon még várni kell a DLC-re

FLATLINE

Az alapjáték is durván nehéz, a DLC meg rátesz még egy lapáttal.

95

**”EZ A JÁTÉK AZÉRT NAGYSZERŰ, MERT A LEG-
EGYSZERŰBB ALAPLÉNY IS KÉPES LESZ LEVER-
NI BÁRMIKOR A JÁTÉK VÉGÉIG**



A terrorizmus nem múlik, de mi ennek örülünk

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



INFO

Kiadó **Valve**
 Fejlesztő **Valve/Hidden Path Entertainment**
 Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Röviden A világ legnépszerűbb online FPS-ének egy újabb mérföldköve, hogy konzolos bajtársaink be tudják hozni évtizedes lemaradásukat. **PEGI 18+**

PATTANÁS KÉPŰ SUHANCOK VÁLTAK ÉRETT CSALÁDAPÁKKÁ, MIÓTA EGY COUNTER-STRIKE NEVŰ HALF-LIFE MOD VÍRUSKÉNT „FERTŐZTE” MEG AZ INFÓTERMEK ÉS NETKÁVÉZŐK PENTIUM III-ASAIT.

Illetve pár kiváltságos otthoni PC-jét, akiknek mondjuk jutott a Matáv tárcsázós internetjéből, és akiknek nem kellett emiatt minden hétvégén LAN-partikra cipelni gépeiket. Aranykor volt ez, aminek csillogása rávilágított a multiplayer és az online játék elképesztő potenciáljára, s hogy mekkora is az igény egy csapat alapú vérbeli taktikai FPS-re. A tizenhárom év alatt a recept nem sokat változott, de mindig volt egy naprakész „csé-verzió”, amit a kor (inkább csak grafikai) követelményeihez igazítottak. *Counter-Strike: Condition Zero*, *Counter-Strike: Source* és most a *Counter-Strike: Global Offensive*.

MÓDFELETT

A fejlesztők a fő CS játékelemeket érintetlenül hagyták, vagyis terroristák és terrorelhárítók ütköztetik álláspontjaikat az idők során ikonikussá vált pályákon, miközben tetteik után pénz üti markukat, amiből tovább finanszírozzák magukat a következő körökben. Klasszikus felállásban két játékmód és pályatípus dominál: vagy a terroristáknak kell bombát elhelyezni megadott pontokon és a „rendőröknek” megakadályozni ezt, vagy utóbbiaknak kimenteni a túszoikat a merénylők fogságából. Természetesen más taktika is győzelemhez ve-

zethet, például ha az írmagját is kiirtjuk az ellenségnek a pályáról a fő cél teljesítése előtt. Aki életében csak egy fél órát is „csézett”, az tökéletesen tisztában van a szabályokkal. Nincs vállba vett fegyver vagy szimulátori hadviselés; a CS: GO maradt az a szerethető, monitor közepén szállkeresztes arcade lövölde, amilyennek évek óta szeretjük. A játék le sem tagadhatná közeli rokonságát a CS: *Source*-zal. Ez leginkább a küllemén érhető tetten, mert bár a *Source* motorja is öreg, mint az országút, ahhoz képest legfrissebb verziójában elég pofás árnyékokat és más egyéb shadereket sikerült összehozni vele. Ezek az összképen javítanak valamelyest, de egy másodpercre sem fogjuk elfelejteni, hogy *Source*-motoros játékkal van dolgunk. Cserébe kis túlzással kenyérpírtón is elfut, bár aki ebből is sportot űz, az úgyis kikapcsolja az összes fölösleges pampucot. Új karakter- és fegyvermodellek, tatarozott pályák színesítik még a palettát.

VAN HÁT ÚJ A NAP ALATT?

Elsők között említeném a korábbi Valve játékokban már fellelhető matchmaking funkciót, amivel pár gombnyomással egy nem túl távoli szerverre kerülünk, ahol kipróbálhatunk három, előre kalibrált játékmódot. A Classic a fent említett bomba versus túszo klasszikus párosítást tartalmazza az ismert célokkal és feladatokkal, amin belül van Casual és Competitive nehézség.

A második instant játékmód az Arms Race, amiben a Gungame-et emelték az alapsomag részévé. Itt minden ölés után egy új fegyvert kapunk, amivel szintén ölni kell, hogy megkapjuk a következőt. Így végighaladva az összes csúzlín, eljutunk az aranyképig, és aki ezzel is fraget szerez, az megnyerte a kört. Újraéledésnél nem kell várni, a spawn folyamatos. Pörgős, inkább ügyességet, mint taktikát igénylő feszültséglevezető egy dolgos nap után. Végül a Demolition az első kettő ötvöze. Kisebb vagy rövidített pályákon zajlik a móka, ahol bombát kell letenni, illetve hatástalanítani, ám a fegyvereket továbbra is teljesítményünk után kapjuk, nem pedig vesszük. Ez is pörgősebb, mint a klasszikus bombás játékmód, az esélyegyenlőségről pedig időnként térfélcserre gondoskodik. A *Source*-motoros játékok mindig is dúskáltak a közösség által gyártott tartalmakban, plusz az e-sport-potenciál is megköveteli a játékosok által fenntartott és saját szájíz szerint konfigurált szervereket. Természetesen ez sem hiányzik a CS: GO-ból, tehát aki zombi modra vagy aim szerverekre bukik, az szerverbongészőben esztendő is megtalálja a számítását.

ÁTVÁLTOZÁS

A Valve kénytelen volt napjaink elvárásához igazítani a CS: GO-t. Fontos megemlíteni itt a pontrendszert, mert ez adja esztendő a játékosok rangsorát a körön belül, nem csak a frag. Már maga a főmenü is *Battlefield* és *Modern*



FÜSTBE MENT CROSS-PLATFORM

Sokáig, egészen a béta tesztig tartotta magát a Valve ahhoz, hogy cross-platform alapokra helyezik a játékot, vagyis hogy PC-, Mac- és PS3-tulajok egyazon szerveren tudjanak játszani egymásért vagy egymás ellen. A terv végül a tesztek kezdetén dugába dőlt, mivel így frissítésekkel mindhárom platformot egyszerre kellene ellátni, ami nagyban hátráltatja a két fő húzóág, a PC-s és a macos verziók folyamatos fejlesztését. Ezért kénytelenek voltak azokat külön utakra tenni, ami platformonként különböző fejlesztési stációkkal magával hozta a cross-platform halálát.

Warfare hangulatot áraszt, ahogy a kezdőn (ahol először jelenünk meg) mindig elhangzó lelkesítő mondatok szintén. Teljesítményünk alapján statisztika készül rólunk, amit azzal a lendülettel fel is töltenek a világranglistára, hogy mindenki lássa, milyen békák vagyunk.

A pályák arculata alaposan átalakult, ahogy a teszterek javaslatára az alaprajzot is érintő néhány módosítás is bekerült a játékba. Példának okáért a de_dust-on, az aluljáróban (terroristáknak jobb) oldalt lépcső vezet a felső szintre, de a rendőrök is kaptak egy rámpát, amin gyorsabban átjutnak az út felett a túoldalra. Ugyanitt a terroristák is kicsivel előrébb, a lépcső tetején kezdnek ezentúl, kb. 15 métert spórolva ezzel. Csúzlik jöttek és mentek, így nyugdíjba vonult példás szolgálata után az MP-5, és váltotta őt az MP-7. Érdekesnek ígérkezik még a Molotov-köztél, amivel pár hosszú másodpercre megakadályozhatjuk, hogy egy területre betegye a lábát az ellenség. Ha csak ennyi kell a bomba felrobbanásához, akkor akár kört menthet. A fegyverbolt menüje is kör alakú lett, ahol kontrollerelel könnyebben megy a bevásárlás. De van itt még valami, ami változott...

PUSKAVÉGEN

Ez pedig a hitbox, vagyis hogy bizonyos testrészeket ért találat mennyit vesz el életünkből. Hiába a sok éves CS: Source-karrier, a Global

Offensive-ben mindenképp finomítani kell célzásunkon. Mert mint azt az egyébként jól összerakott tutorial rész is szemlélteti, a játékban akár két-három, lábra kapott AWP-től is vígan szaladunk tovább. A kezdeti tanácsalanságnak két oka van: egyfelől tehát máshogyan számítanak a bevitt találatok, másrészt pedig alig jelez vissza valamit a játék ezekről. Így jóformán akkor tudjuk meg, mennyit sebezünk, mikor gyilkosunk profilképe alatt megjelenik megmaradt HP-ja. Akkor meg már oly' mindegy. Mint eddig is, rövid, fejre leadott sorozatokkal kell operálni.

SZERETNIVALÓ

A Counter-Strike: Global Offensive nem fordította ki sarkából sem a világot, sem magát a sorozatot, mégis ugyanannyian játszanak vele napokkal a megjelenés után, mint az MW3-mal vagy a CS: Source-szal. Az időszériú facelift ehhez önmagában kevés lenne, de a számtalan becsempészett apró újdonság összességében sokat dob a játékon, így végre az italy vagy aztecon is 2012-ben érezhetjük magunkat. A Valve tutira ment, alig kockáztatott, és megint nyert. Az eredmény pedig egy gyökerekhez (nem is annyira) hű taktikai válaszcsoport, immáron konzolokra is. Őszintén megvallva, egy következő Counter-Strike-nak már csak Source 2 motorral, Half-Life 3 modként lenne értelme. Talán megérjük!

Vakka



KONTROLLEREL

Ha valaki érez magában elég bátorságot, PC-n Xbox 360 kontrollerelel is kipróbálhatja magát a játékban. A CS: GO ehhez külön kontrollerelellítási menüpontot is tartalmaz.

HARDVER

Win7/Vista/XP, Intel C2D E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 1 GB RAM XP / 2 GB RAM Vista, 76 GB HDD, 256 MB DirectX 9-cel és Pixel Shader 3.0

- + ma ez a Source csúcsa
- + sok apró újítás
- + olcsó
- furcsa hitbox
- kimaradt cross-platform

VAKKA

Hozza a kötelezőt, de ezt a Valve játékoktól már megszoktuk.

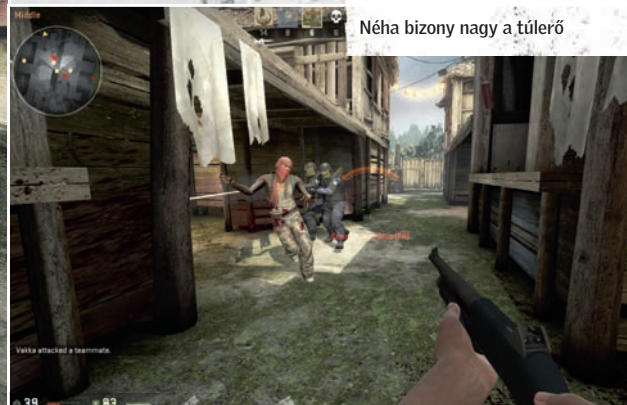
85



HIÁBA A SOK ÉVES CS: SOURCE-KARRIER, A GLOBAL OFFENSIVE-BEN MINDENKÉPP FINOMÍTANI KELL CÉLZÁSUNKON

HA TE MONDOD

Chet Fallszek író, Valve: „Olyan játékot szerettünk volna, amivel az 1.6 és a CS: Source-játékosok akarnak játszani.”



Néha bizony nagy a túlerő



Ez lesz az utolsó vágás



Barátság határokkal

THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES



INFO

Kiadó **Focus Home**
 Fejlesztő **Frogwares**
 Platform
PC, Xbox 360, PS3
 Röviden Hagyományos kalandjáték kevés akcióval, ám annál több fejtörővel és nyomozással a viktoriánus Londonban.
PEGI 16+

A DRACULA: ORIGIN FOLYTATÁSÁNAK ELCASUALOSÍTÁSA UTÁN BENNE VOLT A LEVEGŐBEN, HOGY SIR ARTHUR CONAN DOYLE FANTÁZIÁJÁNAK LEGNÉPSZERŰBB SZÜLŐTTJE IS UGYANERRE A SANYARÚ SORSRA JUT. Az sem adott túl sok okot a bizakodásra, hogy az eredetileg 2010-re tervezett megjelenést számtalanszor későbbi időpontra halasztotta a Frogwares. Mint utóbb kiderült, félelmeim megalapozatlanok voltak, a *Testament of Sherlock Holmes* pontosan olyan, mint a korábbi részek, aminek a rajongótábor joggal örülhet, míg a fanyalgók kénytelenek lesznek más formában fogyasztani a mesterdetektív kalandjait.

SHERLOCK HOLMES A SCOTLAND YARD ELLEN

1898-at írunk, Hasfelmetsző Jack ügyét már „lezárta” a Scotland Yard, Sherlock Holmes pedig egy főrend (a Lordok házána tagja) felkérésére megvizsgálja egy különös betörés színhelyét. Gyakorlatilag ezt a bevezető epizódot tekinthetjük a játék oktatómódjának, melynek keretében megismerkedünk az irányítással. Ott tartottam tehát, hogy hathatós közreműködésünknek hála Holmes kikövetkezteti, ki volt az elkövető, és a jól végzett munka tudatá-

ban elégedetten tér haza Watson doktor kíséretében a Baker Str. 221. B. alatt található otthonába. Nem sokkal később azonban felkeresi a Scotland Yard új felügyelője, Baines, s közli vele, hogy legutóbbi akciója mégsem sikerült hibátlanul, a keresett és megtalált gyöngyösor a márkí szerint hamis. Watson természetesen felháborítónak tart bármiféle gyanúsítást, Holmes csak hümmög, mi meg homlokráncolva szemléljük az eseményeket, és igyekszünk megérteni, hogy most mi is történik. Kezdetnek például egy gyilkosság, mégpedig nem is akármilyen. Valakik egészen véletlenül azt a püspököt teszik el láb alól, akihez Holmes látogatába indul. A székéhez kötözött egyházi méltóságot kegyetlenül megkínózták: lábait megégették, felsőtestét összekaszabolták, valaki vagy valami jókora darabokat ha-

rapott ki a karjából, szóval rendesen helyben hagyták az öregurat, de hogy biztosra menjenek, még meg is mérgezték. És ez még csak a kezdet. Egyre különösebb események követik egymást, Holmes napról napra gyanúsabban viselkedik, és lassan már mi is kezdjük elhinni, hogy valami nagyon nincs rendben a világhírű detektívvél, nem csak a folyton értetlenkedő és szüntelenül sopánkodó Watson húzogatja gyanakodva szemöldökét. Hiába no, a játéknem a BBC új sorozatát és nem is a Guy Ritchie-féle feldolgozást, hanem a klasszikus, kevésbé akciódús vonalat követi.

TALPIG HOLMES

A sors fintora folytán a PC-s gyökerekkel rendelkező sorozat legújabb részét Xbox 360



HA TE MONDOD

Wael Amr CEO, Frogwares: „Nyomozni fogunk Sherlock Holmes után is. Kiderül, hogy ki ő valójában: valóban az a gáncs nélküli lovag, akinek hisszük?”

SHERLOCK LEGJOBB BARÁTJA

Tévedsz, kedves olvasó, amikor arra gondolsz, hogy Watson doktor karakterét fogom neked ezeregyedik alkalommal is bemutatni. Különben is hogyan nevezhetné bárki magát igaz barátjának, ha folyton kételkedik a másik szándékainak tisztességes mivoltában.

Toby teljesen más tészta. Valójában persze nem is tészta, hanem kutya, mégpedig egy basset hound, akinél történetesen nincs jobb szaglással megáldott eb egész Londonban. Holmes szerint ugyan túl öreg már ahhoz, hogy kóbor macskákat keressen, de ez nem tartja vissza attól, hogy nyomozása során igénybe vegye a kutya orrát. Egyetlen Sherlock Holmes kalandban sem irányíthattam korábban állatot, ezért Toby szereplése kellemes meglepetésnek bizonyult. Azalatt a 15-20 perc alatt, amíg alig harminc centi magasságból szemléljük a világot, alapvetően két feladatunk lesz: egyrészt meg kell keresni egy eltűnt személy nyomait, másrészt pedig mindenféle akadályokat (elrekesztett kapu, felhúzott felvonóhid stb.) kell eltakarítani a gazdi útjából.

” A JÁTÉK NEM A BBC ÚJ SOROZATÁT ÉS NEM IS A GUY RITCHIE-FÉLE FELDOLGOZÁST, HANEM A KLASSZIKUS, KEVÉSBÉ AKCIÓDÚS VONALAT KÖVETI

konzolon tesztelhettem, ami sajátos ízt kölcsönzött az egésznek. A kontrolleres irányításból fakadóan kényelmesebbnek találtam a belső nézetet, de bármikor átválthattam külső nézetbe mindössze egyetlen gombnyomással. Ez a trükk egyébként PC-n is megvan, s a 2009-es *Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper* óta nem is számít újdonságnak. Mindazonáltal remek húzás a fejlesztők részéről, hiszen ily módon maradéktalanul ki tudják szolgálni két különböző stílus közönségét.

Ugyanez a felhasználóbarát megközelítés érhető tetten a játék egyéb részein is. Gondolok itt arra, hogy amikor körbejárunk egy helyszínt, kék kontúrral ellátott nagyító jelenik meg ott, ahol megvizsgálhatunk valamit, valamint egy kéz, ha meg is lehet tapogatni. Azt is értékeltem, hogy amennyiben nem szükséges valamit tovább piszkálnunk, akkor nem jelenik meg többé a kéz ikon, illetve a nagyító kontúrja is zöldre színeződik, feleslegesen nem kell vizsgálódnunk. Többnyire tehát a játékmenet első pilléreként felfogható nyomkereséssel kezdjük az új helyszínek felfedezését, mindent nagyító alá helyezünk, mindent megfogdosunk, és természetesen mindenki elbeszélgetünk, aki hajlandó

szóba állni velünk. Megjegyzem, három dimenzióban érdemes gondolkodni, ne csak jobbra-balra nézzetek, hanem a lábatok alá és a fejetek fölé is. Egy délutánt töltöttem egy elbűvölő kis kertcskében azzal, hogy az utolsó nyomot kerestem, amit azonnal észrevettem volna, ha egy kicsit megbillentem a kamerát, és átpásztázom a fák ágait is. A második pillér a különféle feladványok sokaságát takarja, amelyek között ugyanúgy megtalálhatók a pofon-egyszerű, a megoldást gyakorlatilag ezüsttálcán kínáló fejtörők, mint az igazán komoly, agytekervényeinket alaposan megdolgoztató kihívások. Egy-egy többszörösen összetett feladat megoldása után jóleső elégedettség tölti el az embert. A fejlesztők egyébként gondoltak azokra a játékosokra is, akik inkább a sztori, és nem annyira a feladványok miatt nyúltak a zsebükbe, és szurkolták le a játék árát. Néhány perc után a komolyabb fejtörőket egyetlen gombnyomással át lehet ugorni, amit egyesek akár csalásként is felfoghatnak, de kétségtelen tény, hogy a műfajjal most ismerkedők valószínűleg értékelni fogják a gesztust.

A harmadik pillér pedig nem más, mint Holmes csodafegyvere, a dedukció.

A történet bizonyos pontjain összegeznünk kell az adott szíjat követve szerzett tapasztalatainkat, majd levonni a helyes következtetést. Ez nem ugorható át, akinek tehát fogalma sincs arról, hogy mi zajlik, és képtelen egymás mellé helyezni a kirakós darabjait, az jobban jár, ha visszamegy *CoD*-ozni.

A VILÁG EGY NAGYÍTÓ MÖGÜL

A játék alá tolt új motor PC-n villantja meg oroszlánkarmait, konzolon inkább csak ázott macskaként nyivákol. A helyszínek a Whitechapel negyedről kezdve a börtönön át Holmesék lakásáig egész jól néznek ki nem utolsósorban a bőséges színpalettának és a meleg árnyalatoknak köszönhetően. A karakterek viszont árnyékolási problémáktól (feltűnően sok a bajszos asszonyosság) szenvednek, és még mindig úgy mozognak, mintha kézzel animálták volna őket, nem pedig motion capture-rel. A zenei aláfestés is vegyes érzelmeket váltott ki belőlem, hol tökéletesen illeszkedik az adott helyszínhez, illetve szituációhoz, hol meg teljesen könyezetidegen. A szinkronhangok ellenben a szokásos magas színvonalat hozzák annak ellenére is, hogy nem élővonalbeli színészeket kértek fel a feladatra.

Mindent összevetve korrekt játék a *The Testament of Sherlock Holmes*, de sokkal nagyobb lelkesedést váltott volna ki belőlem, ha 2010-ben jelenik meg ugyanilyen minőségben. Így viszont nem lóg ki a széria korábbi tagjai közül, se nem jobb, se nem rosszabb azoknál. Holmes, a viktoriánus London és a műfaj rajongóinak fenntartások nélkül ajánlhatom, nem érzik majd ablakon kidobott pénznek.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/ Vista/ XP SP3, AMD/Intel Dual-Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 2600 XT/ Nvidia GeForce 8600 GT

- + izgalmas, fordulatos krimi
- + szabadon válthatunk külső és belső nézet között
- + átugorható fejtörők
- átugorható fejtörők
- felemás grafika

CHAVALIER

Tipikus Holmes-kaland, nem több, és nem kevesebb.

80

Teszt

» TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON



Cybertron, te csodás, miért barmolt szét ez a bugyuta bagázs?

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

TÖREDELMESEN BEVALLOM, HOGY MODERNKORI ISMERET-SÉGEMET AZ ÁTALAKULGATÓS ROBOTOKKAL CSAKIS MEGAN FOXNAK KÖSZÖNHETEM. Mikor az első

film bemutatójában ráhajolt Bumblebee (magyarosított nevén Úrdongó) motorjára... hát, férfiak legyünk a talpunkon, ha azt merjük hazudni, hogy csak egy tucat Transformer torzsalkodása miatt ültünk be a moziba. Megnéztük, szerelmeseink lettünk, és újból felfokozott érdeklődést tanúsítottunk az alakváltó robotok története iránt.

VISSZA A KEZDETEKHEZ, AMIK NEM A KEZDETEK

Átlépve ezen a filmszínházi, felszínes kapcsolaton, azért létezik egy igen stabil réteg, amit méltán nevezhetünk rajongói közösségnek, és ezt leginkább olyanok alkotják, akik a 2007-ben szabadjára engedett, Michael Bay-féle adaptációkat legszívesebben a halál köpenyének legsötétebb rojtjaiba kívánják. Elsősorban számukra jelent megváltást, hogy az autobotok és álcák állandó virscaftja a videojátékok piacán a lehető legjobb kezekbe kerül. A High Moon Studios két évvel ezelőtt előhúzta cilinderéből a si-



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **High Moon Studios**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Egy vérbeli TPS a javából, melyben az univerzum legismertebb robotjai elveszítik otthonukat.
PEGI 12+

keres *Transformers: War For Cybertron*, ami leginkább a beszélő robotokról szóló rajzfilmek és képregények univerzumába helyezte az eseményeket – azon belül is Cybertron szétlyuggatott felszínére. Bőven maradt még puskapora a két rivális félnek, ugyanis egy kisebb filmadaptációs „félrelépés” után a *Fall of Cybertron* tovább puffogatja a konfliktust ezeknek a mechanikus lényeknek a szülőbolygóján. Az igazi fanatikusok nagyon otthon érezhetik majd magukat ebben az alkotásban, de azoknak sem kell megijedniük, akik talán már negyedszerre hallanak erről a planétáról, ugyanis egy-két utalástól eltekintve számukra sem lesz befogadhatatlan és egy idő után idegen ez a miliő.

EGY BOLYGÓ HALÁLA

Ahogy a címből is kiderül, Cybertron elkerülhetetlen végnapjaiba csöppenünk vissza. A hosszúra nyúló harcok miatt lakói kénytelenek voltak teljesen kifacsarni a bolygó erőforrásait, ami emiatt kénytelen lesz bedobni a törülközőt. Ezt a bizonyosságot felismerve Optimus Prime és csapata megteszik a lépéseket, hogy exportálják magukat szerett otthonukról. Ezek az előkészületek persze nem a békesség jegyében telnek, hiszen

Megatron és csatlósai ott tesznek keresztbe, ahol csak tudnak.

Ezt a totális apokaliptikus állapotot – paradox módon kifejezve – csodálatosan jelenítették meg a készítők. A bolygó teljessége egy egybefüggő, már-már rozsdarágta csatatér. Bárhova trappolunk, repülünk vagy gurulunk, a felszín az elhúzó harcoknak lett alárendelve: lövegek, hatalmas ágyúk, barikádok – minden ott van, ami alapköve egy izmos hacacáréknak. Még ha sokáig hümmögve szemlélnénk is az egyes helyszíneket, akkor sem tudnánk elképzelni, hogy itt valaha békésen sétálgató, egymásra köszöngető és illedelmesen biccentgető robotok éltek. Az előző *War For Cybertron*hoz képest sokkal változatosabb és összetettebb vizuális élményt kapunk, miközben egymás után gyűrjük magunk alá a 13 fejezetből álló cselekménysorozatot.

KÉZ A KÉZBEN JÓBAN-ROSSZBAN

Ahhoz, hogy teljesen megértsük Cybertron befejező szimfóniájának összes akkordját, jó, ha az érem mindkét oldalát megnézzük, megtagadjuk. Nagyon is tisztában voltak ezzel a készítők, így a történetfolyamon egyszer az autobotok, másszor pedig az álcák csonkjába ültetünk bele és vehetjük át az irányítást. Ez

MEKKORA!?

Kiszámolták, hogy az egyik legnagyobb Transformer, Metroplex mégis mekkora földi méretekkel rendelkezhet: összesen 2780 tonnát nyomna és 190 méter magas lenne. Lábnnyoma hosszúsága meghaladná a 19 métert!



MULTIPLAYER MŰKÁK MEKKÁJA



Akik valaha is forgo-
lódttak már álmatlanul
éjszakánként az ágyban,
és van bennük egy picike
gyermeki lélek, azok
biztosan összeraktak már
fejben egy saját bejáratú
Transformert. Hogyan
nézzen ki? Milyen fegy-
verei legyenek? Milyen
más alternatív alakot
tudjon ölteni? Szerencsére
ézt most vizuálisan is
kiélhetjük, hiszen a *Fall of
Cybertron* multis lehet-
ségeiben olyan robotokat
küldhetünk a veszthely-
ekre, amelyek kinézetét
mi magunk tuningolhatjuk
fel (összesen négy alak-
váltót címozgathatunk
szanaszéljével).

Ahogy egyre jobb er-
edményeket érünk el a négy
adott multiplayer játékban
– team deathmatch, con-
quest, capture the flag,
head hunter –, annál több
lehetőség nyílik meg, hogy
egyedivé tegyünk harcos
robotcsapatunkat. Szinte
minden kisebb-nagyobb
részüket megváltoztathat-
juk, rózsaszín vagy tőkös
ezüstös színűre festhetjük
vázukat, és egyre erősebb
fegyvereket pakolhatunk
a kezükbe. A lehetőségek
tárháza sajnos talán
szűkösebb, mint amit mi
ágyban, párnák között
kigondolunk, de frankó ki-
hadigépeket hozhatunk
össze.

És hogy mi a válasz a bevezetés címében
feltett kérdésre? A rajongók biztosan, sőt,
talán úgy is maradnának, hiszen milyen ki-
rály dolog az, mikor rájön az ember, hogy
mostantól nem kell kocsira vagy magánre-
pülőgépre gyűjtenie. Amíg viszont ez fizi-
kailag képtelenség marad, jó lesz nekünk
az az érzés is, hogy tudjuk, milyen lenne, ha
egy Transformer bőrébe bújnánk. Ijesztő...
De nagyon menő!

Nightwolf

HARDVER

C2D 2,6 GHz vagy AMD Phenom X3875, 2 GB
RAM, GeForce 8800 GT 512 MB vagy ATI Radeon
HD 4850 512 MB, Win XP/Vista/7, 8,5 GB HDD

- + változatos célkitűzések
- + hamisítatlan Transformers feeling
- + Grimlock játszható karaktere
- egyben fogyasztva monotonná válhat
- kooperatív mód hiánya

NIGHTWOLF

Őrülünk Cybertron
bukásának, mert lát-
ványosra és izgalmasra
sikeredett.

83

kimondottan jól tesz az amúgy lineáris, szin-
te „mintha egy csőben haladnánk előre” típu-
sú játékmotornak.

A személyi állomány cserélődése miatt olyan
ismert és hírhedt karaktereket navigálha-
tunk, mint Úrdongó, Megatron, Optimus
Prime, Űstökös, Vortex vagy EndreMan leg-
kedvencebbje, Grimlock (itt azért a magyar
névét félek leírni [Mogorva]), aki egy hatal-
mas dinoszaurusszá tud átcsavarozódni. Az
autobotok oldalán egy hatalmas behemót
is tiszteletét teszi, a hegyméretű Metroplex,
akit igaz, közvetett módon, de szintén képe-
sek vagyunk irányítani.

Az előző részhez képest most a különböző
epizódokat az adott robotkára és az ő képes-
sége köré írták, amit teljes mértékben ki tu-
dunk használni. Mivel mindegyik szereplő zsi-
gerből egy másik alternatív alakot is képes
„magára ölteni” – leginkább olyan harci jár-
gányokat, amik repülnek vagy gördülnek –,
változatosabb fémforgácsolást hajthatunk
végre az ellenség soraiban.

Ez mind szép és jó, de azokat, akik a fenti ne-
vek olvasása közben először zavartan egy érte-
lmező kézisztár után nyúlnak, szeretnénk meg-
nyugtítani, hogy nyugodtan vágjanak bele a já-
téka, mert minden mozzanata ismerős lesz.

ÉLŐ SZÖVET A FÉMVÁZON

Ha lehámozzuk az alkotásról a robotos körít-
ést, akkor egy tisztességesen átlagos, kül-

ső nézetes lövöldét kapunk. Szépen haladunk
előre, bedaráljuk, amit be kell, elmegyünk
oda, ahova küldenek minket, és bevédünk
olyan helyszíneket, amik a védelmünkre szo-
rulnak. E mellé párosul a látványos környe-
zet és a pörgős játékmotornak. Sajnos a *War
For Cybertron* legnagyobb erőssége, a koope-
ratív kampány teljesen kimaradt, vigasztal-
ódjunk az Xbox Live-on keresztül élvezhető,
multiplayeres lehetőségekkel (ezekről bőve-
ben a dobozban). Szerencsére a játékban sze-
replő Alakváltók arsenálját és képességeit fo-
lyamatosan fejleszthetjük, ezáltal egyre erő-
sebbé és hatékonyabbá válnak.

MI IS ÁTALAKULNÁNK?

A High Moon srácai kitettek magukért, hi-
szen elkötelezettségükkel egy újabb nagyszerű
matériát raktak le élénk, ami sokkal köze-
lebb áll az eredeti Transformers univerzum-
hoz, mint a film. Ha nagyon kukacoskodni
akarnék, akkor ráfoghatnám, hogy egy idő
után talán monotonná válhat a produktum,
de mivel csupán a sztori mód több mint 10
órányi játékidőt kínál a számunkra, így meg-
felelően kiporciózva magunknak, máris át-
léphetünk ezen a ponton. Fanatikusoknak kö-
telező darab, akik meg csak lövöldözni sze-
retrnének egy jót, és már unják, hogy csupán
puhatestű humanoidokat likvidálhatnak,
azoknak pont ideális lesz a *Transformers: Fall
of Cybertron*.

Teszt

» DUST: AN ELYSIAN TAIL



Ha épp nincs mit csinálni, szenteljünk pár percet arra, hogy gyönyörködünk a tájban

KINEK A GYEREKE?

A játék tulajdonképpen egyetlen ember, Dean Dodrill szerelemgyermek (akinek neve a Jazz Jackrabbit sorozat animátorként lehet ismerős néhányatoknak), ami 2009-ben elnyerte a Microsoft Dream Build.Play díját, s ezzel együtt a lehetőséget, hogy Xbox Live Arcade játékként adják ki.



Forrósodik Dust lába alatt a talaj, miközben Ahrah nevű kardjával aprítja az ellenséget



Fidgettel a nyomunkban fedezhetjük fel a mesés földalatti világot

Megvan 2012 nyarának legjobb indie játéka!

DUST: AN ELYSIAN TAIL



SZEMTANÚI LEHETÜNK A RÉGI ÉS AZ ÚJ TALÁLKOZÁSÁNAK, MÉGPEDIG MAGÁVAL RAGADÓAN MESÉS FORMÁBAN. A *Dust: An Elysian Tail* a régi idők 2D-s, oldalra másképp kalandjátékait kombinálja a kornak megfelelő, ütős történettel, háttérrel pedig egy csodás, aprólékosan kidolgozott, Falana nevű fantáziavilágot állít fel. Ebbe a különös univerzumba csöppenünk, ahogy elkezdjük a játékot.

DUST TO DUST

A főhős Dust egy erdei tisztáson tért magához egy beszélő kard és egy macskaszerrű, denevérszárnyú lény társaságában. Nem emlékszik semmire, nem tudja ki ő, sem azt, hogy miért van itt, de egy dologban biztos: küldetése van, amit bármi áron teljesítenie kell. Így kezdődik tehát a kaland, aminek irányítói lehetünk, s melyben számtalan problémát megoldva és szörnyet leküzdve végül fényt deríthetünk a rejtélyes Dust múltjára és kilétére.

AZ A BAJ, HOGY TÚL KÖNNYŰ

A játék stílusát tekintve akció és RPG elemekkel fűszerezett platform játék. Sajnos az RPG része kicsit egyszerűre sikerült, elég kevés lehetőség van a karakter fejlesztésére, és ebben is eléggé meg van kötve a kezünk. Emellett a harcbeli kombók is egysíkúak, és kevés van belőlük – talán ez a leggyengébb része a játéknak. Interakció viszont bőven akad az útb ejtett városokban, szinte minden helyi lakossal le-

het beszélni, meg persze a questeket is tölük kell felvenni. Az ilyen feladatok legtöbbször ugrabugrálós, ügyességi küldetések, de igazából nem igényelnek semmiféle rutint vagy gamertapasztalatot. Az irányítás nagyon egyszerű, és az út közben támadó ellenségek legyőzése sem jelenthet semmiféle kihívást (még hard nehézségi szinten sem). Az egész olyannyira könnyű, hogy már szinte hátránynak lehetne mondani, de ha hozzávesszük, hogy alapvetően 12 éves kortól játszható, akkor ennyi talán még belefér.

VAJON KI VAN A KETRECEB ZÁRVA?

Az opcionálisan felvehető questek mellett van még egy, másfajta, nem kötelező küldetés, ami abból áll, hogy minden pályán meg kell keresni néhány eldugott kincslelő. Ebben Fidget (a macskaszerrű, denevérszárnyú lény) tud segíteni nekünk: jelzi, hogy mely területen kell figyelmesnek lenni. A ládák kulcsokkal nyílnak – amiket szintén a pályákon lehet összegyűjteni –, és csomó ritkaságot vagy tervet tartalmaznak, amiből később karakterfejlesztés szempontjából hasznos tárgyakat lehet készíteni. A kincslelőákon kívül még 12 speciális ketrec is van, amikben az elmúlt évek leghíresebb indie játékaiban (*Super Meat Boy*, *Braid*, *Bastion*, *Fez* stb.) szereplői raboskodnak. Kiszabadításuk után ugyan semmit sem lehet velük csinálni, de azért aranyos, tiszteletreméltó gesztus, hogy bevették őket a mókába. Ládák keresése és szörnyek hajkurászása közben azért arra figyeljünk oda, hogy maradjon idő szemügyre venni a grafikát és a képi világot, a látvány ugyanis magáért beszél. Minden

gyönyörűen ki van dolgozva és meg van rajzolva, és bár ez nem egy 3D-s modern csoda, hanem csak egy régi stílusú, rajzfilmszerű alkotás, összetettségében és látványában mégis túltesz „korszerű” társain. Nem utolsósorban pedig ugye a történet borzasztó izgalmas, így egy pillanatra sem fog unatkozni a játékos. A küldetések is érdekesek, egyetlen hibájuk talán az, hogy nem mindig adnak megfelelő mértékű jutalmat. Egy ilyen játékban még akár elfogadható is lehetne a monotonitás, de ebben erről szó sincs, a side questek között nincs két egyforma, és az ellenségek folyamatosan bővülő repertoárja sem hagyja lankadni a figyelmünket. Ez az a játék, ami birtokolja azt a bizonyos pluszt, amitől valami igazán élvezhető lesz, és hiába nem tudom megnevezni, hogy konkrétan mi az, mégis ott van benne, magával ragad, és elrepi Dust mesebeli világába.

KOX

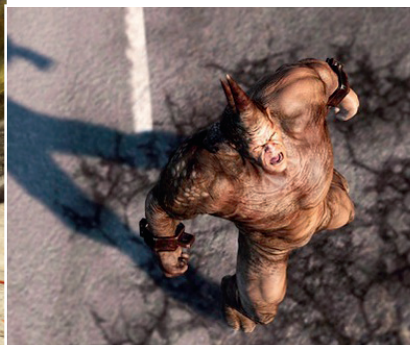
INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Humble Hearts**
Platform **Xbox 360**
Röviden Akció-RPG-platformer, amiben Dust, az amnéziás harcos szerepét magunkra öltve kell megmen-tenünk a világot a pusztulástól.
PEGI 12+

- + gyönyörű világ
- + izgalmas történet
- + változatos küldetések
- kevés RPG-elem
- túl könnyű

KOX
Egyszerűen nem tudtam letenni a kontrollert.

90



GameStar
A konzolos változatról lásd tesztünket a GS 2012/07-es számában



„Póóókember, Póóókember, merre jááááársz, Póóókember?”

THE AMAZING SPIDER-MAN

KÖVEZTEK MEG, DE NEKEM TETSZETT A LEGÚJABB PÓKEMBER FILM...

Na persze nem volt hibátlan, és akadtak ebben az epizódban is hülyeségek szép számmal, mégis pozitív, hogy több olyan dolog visszajött a korábbi feldolgozásokból, amiket nagyon szerettem – említhetném akár a hálövetőt, vagy hogy végre nem Mary Jane Watson hősünk szerelme. Na de gondolom, akik a játék iránt érdeklődnek, azok úgylis látták a filmet, úgyhogy ne is beszéljünk róla tovább, lássuk a gamer verziót.

ICICIPIC PÓK

A legutóbbi két *Pókember* játék szakított a korábban már kipróbált, nyitott világi játékmennel, és hősünket kissé kötöttebb pályára állították – tették ezt változó sikerrel. Ugyanis amíg a *Shattered Dimensions* elég jól sikerült, addig az *Edge of Time* sajnos nagyon gyenge lett. Jó játékot kellett tehát létrehozniuk a fejlesztőknek, ha nem akarták ismét B-kategóriás névvé degradálni a *Pókembert*. HP kolléga már tesztelte a konzolos verziót, így nem titok, hogy többé-kevésbé rendszerben lévő játék érkeztetett meg végre PC-re is.

MERRE IS MÁSZUNK?

Csapjunk is bele a komor valóságba, vagy nézzünk szembe vele? Hmm, mindegy, a lényeg, hogy a játék legrosszabb része a történet, amely szerint újra az Oscorpnál borul ki a bili. Kiderül ugyanis, hogy a Gyík félreállítása után is maradtak még génkezeltek lények, és ki is szabadulnak, bizony. Meg az új fődoki is gyanús, bizony. És Gwen is fertőzött lesz, bizony. Hát szerintem enél én is jobbat találok ki RG-vel és Nightwolffal karöltve a következő *Late Night Arénában*. A legviccesebb pedig a játék eleje, amikor is Gwen,



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Beenox**
Platform **PC, Xbox 360, PS3, PC**
Röviden A legújabb pókemberes játék egy igazi sandbox TPS akció, amely az aktuális film történetét folytatja a játékosok számára.
PEGI 16+

a gyakornok becsempészi Petert az Oscorpba, a világ „legtitkosabb” génkutató intézetébe. Egy ember sem kérdezi meg őket arról, hogy kicsodák és mit keresnek itt, csak amikor már az intézet legmélyén vannak. Mondjuk a filmben is bejutottak egy perc alatt... Valójában az Oscorp a világ legrosszabbul őrzött intézete, még a metró területére is nehezebb belőgni, mert fel kell mutatni a jegyeket, bérleteket. Na de lépünk túl ezen, hál’ istennek a Nolan-féle *Batman*-trilógia nyomdokain realistább *Pókembert* kaptunk, akinek már a ruhája is sokkal valóságosabbnak hat, például a zokni részen található cipőszerű talp, valamint a hálövető miatt persze, ami szerintem az eredeti képregényben is zseniális; nem is értettem soha, hogy tudott önmagától hálót szőni a korábbi filmtrilógia hőse. Mirigyek nőttek a csuklójára? – Ez szerintem konkrétan gusztustalan, broáá...

A realistább vonalat követve hősünk övén kis gadgetek találhatók, mint ahogy *Batman* esetében, és ezeket is fejleszthetjük, ha szintet lépnek, csakúgy, mint pókunk „mutáns” képességeit. Apropos *Batman*: Sajnos nem tudjuk nem észrevenni a *Rocksteady* munkásságának koppintásait, kezdve a harcrendszerrel, ami teljesen ugyanolyan, folytatva a lopakodós részekkel, de mégsem lehetünk igazán mérgesek, mert ha a végeredmény egy jó játék, akkor tulajdonképpen mi csak nyertünk az ügyön, és amúgy sem valószínű, hogy a *Beenox* és a *Rocksteady* emberei együtt karácsonyoznak.

TECHNIKÁS EZ A PÓK

PC-s szemmel is csupa pozitív dolgot tapasztaltam. Bár az extra grafikai beállítások lehetőségét egy külső launcher-menüvel oldották meg, és ezeket általában nem szeretjük, ezáltal azonban nincs vele baj, hiszen könnyen átte-

kinthető, és jó esetben csak első indításkor kell benne szöszmötölni. A gépigény szerintem manapság abszolút normálisnak mondható, és az eddigi legjobb hálöhintaélményt kapjuk, amit valaha is játékbá tettek. Az antialiasing viszont kissé gyanús, bekapcsolásakor nem látszik, hogy eltüntetné a recéket, de ez engem nem zavart különösebben, amikor kedvenc *Pókemberem* boldogan kiabálva lengedezett New York felhőkarcolói között. Ja igen: a kontroller ismét „kötelező”. A gyengécske történet ellenére én mindenkinek javaslom a program beszerzését. *Pókemberünk* mozgása, verekedése, hálövetője és beszélősei nagyon közel állnak az eredeti koncepcióhoz, szóval aki hozzám hasonlóan szereti a jó öreg hálószővőt, nem jár rosszul, ha beleveti magát a kalandba.

EndreMan

HARDVER

Win XP (SP3) / Vista (SP2) / 7, Quad Core 2.4 GHz CPU, 3 GB RAM (4 GB RAM - Vista/7), 1 GB (GeForce GTX 285 vagy jobb VGA, 8,1 GB HDD

- + pókember
- + hangulatós animációk
- + hálövető!!!
- amúgy arachnofóbiám van
- blöd történet
- a város kissé üres

ENDREMAN
Tudjátok, Endre-gyógyintézet-nézők: Párker Péter a *Pókember!*

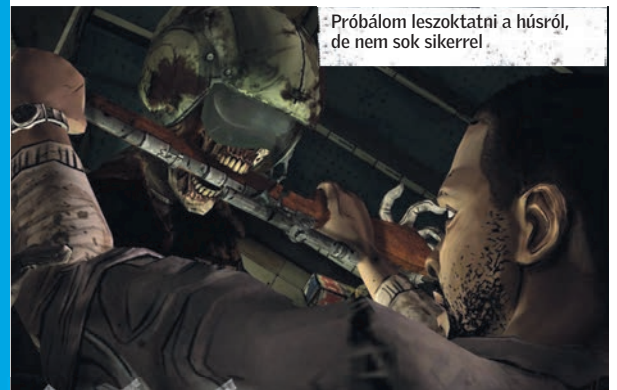
85

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL...



Már nem a zombiktól félek a legjobban

Nem sokkal a harmadik epizód megjelenése után a Telltale Games máris bemutatta az *Around Every Corner* címen futó negyedik rész kedvcsináló előzetesét, amelyet egyébként (döntéseinktől függően) a mostani játék végén is megtekinthetünk. Egészen új titok kerül a középpontba, amit természetesen nem akarok lelőni, de annyit elárulhatok: bőven van miért várni. Sajnos hivatalos időpont még nincs, csak reménykedhetünk, hogy talán október első felében érkezik a várva várt folytatás.



Próbálok leszoktatni a húsról, de nem sok sikerrel.



Ezek a mai fiatalok...



Ha éppen nem éhesek, egész lazának tűnnek



Még egy egész estés horrort?

THE WALKING DEAD EPISODE 3: LONG ROAD AHEAD

UNDORÍTÓ DOLOG AZ APOKALIPSZIS, NEM IS ÉRTEM, HOGY MIT ESZÜNK RAJTA.

Mégis magával ragadnak az ilyen sztorik, valamiért izgatottan figyeljük a túlélésért folytatott harcban morálisan széteső emberek szenvedéseit, borzongva nézzük, hogyan hullik szét minden, ami most meghatározza létezésünket. Vajon mi hogyan viselkednénk? Vajon mennyivel vagyunk jobbak, mint azok, akiket a fotelben ülve megítélünk? Én tényleg azért rajongok a zombis filmekért és játékokért, mert ha sikerül okosan eltalálni a mondanivalót, akkor bizony nagyon komoly társadalmi, morális és emberi kérdéseket feszegetnek, a zombik csak kellékek; hasonlóan pocsként lenne a helyzet mutáns óriásatkák, megvadult felmosórongyok vagy agresszív sugárkezelt hörcsögök pusztítása esetén is. A lényeg az, hogy megfigyeljük magunkat egy szélsőséges helyzetben, a kipusztulás határán. Ilyenkor ébredhetünk rá, mennyire szerencsések vagyunk, mert már észre sem vesszük jó dolgunkban a mulandóság árnyékát. A *The Walking Dead* sorozat nálam minden formájában képes kiváltani, hogy újraértékeljem életemet, Kirkman világa tökéletes torz tükör, amelybe belenézve emitt minden szebbnek tűnik.

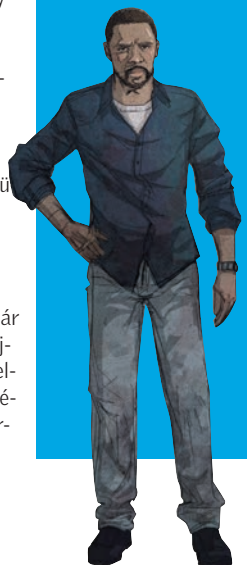
REÁLISAN NÉZVE...

Az első két rész bemutatásakor kitértünk már (Kacor is, én is) a játékmélet apróságaira, újdonságot nem kell remélni, felesleges ismételnem magam. Az Xbox 360-as verzió teszteléskor az irányítást tekintve továbbra sem érzem tökéletesnek a megoldásokat; túl lehet

INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**

Röviden Robert Kirkman sötét hangulatú víziójának point&click kalandjáték változata, az ötrészes sorozat harmadik epizódja. **PEGI 18+**



élni, nem is ezen van a hangsúly. Lee Everett és a körjeje verődött csapat sztoriját nem a játékmélet teszi érdekessé, írtam ezt már korábban is. Miután többször végignyomtam az első két epizódot, hogy lássam a döntések súlyát, azt kell mondanom, hogy ezen a téren sem kapunk akkora szabadságot. Szereplők életéről, velük való kapcsolatunkról, pár cselekményről dönthetünk, de a nagy sztori végül egyfelé sodorja az embert (persze nem is vártam nagyon mást). A harmadik részben ráadásul egy kicsit lassul a történetvezetés, nincs az a folyamatos feszültség, amitől korábban leestem a székről.

Sajnos a látvány miatt is muszáj panaszkodnom, mert a korrekt cel-shaded grafika ellenére a játékmélet bugos, szaggat, belassul, kellett volna még dolgozni rajta. Olyan is előfordult, hogy az anyja karjaiban fekvő gyerek egyszer csak eltűnt a képről, miközben a karakterrel beszélgettem. A nagy büdös semmit ölegette mohón, nyilván ilyenkor nehéz átérezni a helyzet súlyát. Ennek ellenére továbbra is teljesen rabja vagyok a játéknak – de miért is?

DRÁMÁBÓL CSILLAGOS ÖTÖS

Igen, egy kicsit visszaesett minden mutató, de a *The Walking Dead Episode 3: Long Road Ahead* több ponton is olyan érzelmi sokk alá helyezi a játékost, ami abszolút hozza az előző két rész lelki megpróbáltatásait, az ember könnye kicsordul. Elképesztően értik az írók, hogyan kell ekével felszántani az idegrendszerünket: van para, hirtelen ijedezés, kőkemény dráma, stressz okozó döntés, rémisztő fordulat,

plusz egy olyan csavar az epizód végére, amivel nem is tudunk mit kezdeni.

Sírákkozhatok a hibák és a kihagyott ziccerek miatt, hiányolhatom az akciót és a megfelelő mennyiségű és minőségű fejtörőt (teszem is, mert elférne még), mondhatom, hogy a két és fél órányi játék időm keveset, de annyira készen voltam a játék végére, hogy a felirat alatt csak bámultam magam elé. És már megint arról beszélünk, hogy egy játék – minden hibájával együtt – akkor jó, ha képes hatni ránk, érzelmeket kiváltani belőlünk. Ebből az elvemből nem engedek, emiatt mondom, hogy a *The Walking Dead* továbbra is az év legnagyobb meglepetése. Képtelen vagyok olyan gondolatort indítani, aminek nem az a vége, hogy ez kötelező darab. Látjátok?

HP

HARDVER

2,0 GHz Pentium 4, ATI vagy Nvidia 512 MB RAM, 2 GB tárhely, 3 GB memória

- ✦ feszült és drámai történet
- ✦ hatással van az emberre
- ✦ a vége izgalmas, negyedik rész várós
- ✖ sok apró bug és akadózás
- ✖ néhol belassul a játékmélet
- ✖ túl egyszerű fejtörők

HP

Több hiba, kicsit visszaesett történetvezetés, de olyan dráma, hogy a könny kicsordul.

88



Az építőmunkások a fénybe mennek



Azért a víz az úr...



Perzselő indulatok a negyedik emeleten

A PC-S VERZIÓ

A Steamről is leszedhető PC-s Babel Rising természetesen csak az egér mozgásával irányítható, ami elég unalmasnak tűnik, de ez az egyik leghasználhatóbb modell (az iOS és Android féle tapicskolós verziókat leszámítva). Nem fogsz ettől sem hanyatt esni, de nincsenek frusztráló irányítási gondok, könnyed időöltésnek éppen megteszi.



Kicsit szeles még a panel, nincsenek fent a nyílászárók



Remélem, a művezetőt találom el

Egy isteni játék?

BABEL RISING

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Mando Productions**
Platform

PC, PlayStation 3, Xbox 360

Röviden Tower defense stílusú, 3D-s ügyességi játék, ahol isteni képességek birtokában kell pusztítani mindent, ami éppen épül.
PEGI 7+



TÖRTÉNT EGYSZER A DICSŐ RÉG-MŰLTBAN, HOGY NOÉ UTÓDAI NEM VOLTAK TÚL JÓ FEJEK.

Eldöntötték (akkor még mindenki egy nyelvet beszélt, tehát viszonylag könnyű volt megbeszél-niük), hogy Sineár földjére mennek, és ott egy várost és egy tornyot építenek, utóbbi csúcsa az égig ért volna. Itt jövünk mi a képbe, mint isten, hiszen a játékban pont az a csodálatos, hogy bármilyen szerepet betölthet az ember, még ilyen magasztos szintet is. Ezzel együtt nem áll módunkban kegyes és megbocsájtó természetfeletti entitás képeben tetszelegni; a nyelvek összezavarásával sem érzjük be, inkább mindenkit lezúrnunk keményen, aki nekiáll a torony építésének. A feladat nem túl emberbarát, de most ez jutott, ráadásul a *Babel Rising* egészen új értelmet ad a tower defense műfajnak, ezért érdemesnek tűnt kipróbálni.

GYORSAN ELHAGY A HIT

Amikor 2010-ben megjelent az okostelefonos változat, viszonylag rövid idő alatt sikeres lett. Nem csoda tehát, hogy a Ubisoft úgy vélte, hogy még több platformra érdemes kidobni az istenes-rombolós vasárnap stratégia, kár, hogy nem gondolták kellően végig ennek megvalósítását. Én a kinectes verziót teszteltem Xbox 360-on, és sajnos viszonylag gyorsan kiderült, hogy ezzel sikerült a darazsfészek mélyére nyúlnom. A csalódás után gyorsan felhívtam egy PlayStation 3-tulajdonos havert, hogy a Move-val is legyen valami tapasztalatom – ezzel aztán csak 20 percet töltöttem, de lényegesen kellemesebb élmény volt, mint az xboxos.

Ezzel együtt azt mondom, hogy a „klasszikus” érintőképernyős irányítási modellt nem lehet überelni, a Kinect pedig egyenesen elhasalt. Ehhez persze látni kell, hogy a játékmenet jelentős részében apró emberkéket kell elpusztítani amolyan funky módon vicces Earth, Wind and Fire (and Water) módszerrel, vagyis föld, szél, tűz és víz elemekkel, miközben gőzerővel hordják a köveket, hogy a bábeli tornyot az égbé emeljék.

Ez ugyebár megköveteli a point&click féle irányítást, hiszen céltartan kell lecsapnunk az adott építési területre, ahol aztán pusztul torny és munkás egyaránt. El lehet képzelni, hogy a Kinect nem túl pontos érzékelésével ez a művelet idővel frusztráló, és a gyengécske gameroknak fásasztó lesz – hamar elmegy a kedvünk az istenkedéstől, elkezdünk végtelenül örülni halandó létformánknak, amiben legrosszabb esetben is csak a hangyák másznak fel az asztalon hagyott szalámis szendvicsért.

ISTENI HANGULAT

Xbox 360-on nem kötelező a Kinectet használni, de a kontrolleres megoldás nem nyújtott hibátlan játékelményt, és hiába színezték az alkotók a pusztítás örömét (növelhető erő, extra képességek), hiába nehezedik okosan a játékmenet (isten erőket lassító papok, egyre fűr-gébb kőhordók), mégis viszonylag gyorsan meg lehet unni az egészet.

Kipróbáltam a mobilos változatot is – nemrég jelent meg egyébként a *Babel Rising: Cataclysm* néven futó 2D-s változat –, ott érződik igazán, hogy ez a játék tipikusan mobilra lett kitalálva, amit a wécén vagy a villamo-

son elnyomogat az ember, kellemesen szórakozik, majd elfelejti. Valahogy konzolon ez a hangulat már nem nagyon jön át, könnyen megeshet, hogy a nehézkos irányítás miatt, de engem ez az újfajta tower defense hangulat sem ragadott igazán magával. Pedig a grafikai megvalósítás teljesen rendben van, a zenék sem zavaróak, osztott képernyőn ketten istenkedhetünk, csak az összkép nem rajzolódik ki. Akar a franc mindenható lenni, ha ilyen repetitív és kimerítő az egész, inkább kisebb leszek, elmegek nyugatra, és Galadriel maradok. Vagy valami ilyesmi.

HP

HARDVER

3,4 GHz Intel Pentium D 945/AMD Athlon 64 X2 3800+ 2.0 GHz, 2 GB RAM, 128 MB DirectX 9.0 kompatibilis videokártya, 500 MB tárhely

- + aranyos ötlet
- + istennek lenni jó
- + újfajta tower defense
- hamar megunható
- a kinectes irányítás pocskék
- a többi sem túl jó

HP

Ez a játék mobilokra született, ám attól, hogy nagyobb lett, még nem lett isteni.

56

Teszt

» DAMAGE INC: PACIFIC SQUADRON WWII



Mondtam, hogy zárd el a gázt!



NEM A B-17 BOMBÁZÓK VOLTAK

Reggel hétkor az egyik radarállomás észak felől Pearl Harbour felé közeledő gépeket jelentett, de az információs központ szerint B-17 Flying Fortressokról volt szó, pedig ezek bizony a japán gépek voltak. A később érkező B-17 köteléket a támadók lelőtték.



Esélytelen a menekülés



Rászűrod a gázt, aztán majd lesz valami

DAMAGE INC: PACIFIC SQUADRON WWII

INFO

Kiadó **Mad Catz**
Fejlesztő **Trickstar Games**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Második világháborús repülőzés a Csendes-óceán hadszínterein, de csodát senki ne várjon.
PEGI 12+

A MAD CATZ EDDIG LEGINKÁBB EXTRÉM PERIFÉRIÁIRÓL VOLT HÍRES, NEM PEDIG A JÁTÉKOKRÓL, MELYEK KIADÓJAKÉNT FUNKCIONÁLT, és talán jobb lett volna, ha ez így is marad.

Hiába van sztori, különböző helyszínek és több tucatnyi repülőgép, valamint belső nézet, a Trickstar Games játéka erősen közepes-szerű, és akkor még finomak voltunk.

A történet szerint farmergyerekként éldegélünk, szépen nő a kukorica, rőfögnek a tehenek, tejelnek a malacok, zúg a traktor, szánt az eke. Ám a világválsággal együtt az időjárás is rosszra fordul, az égből nem hull az eső (bár a mondás szerint onnan isten akaratóból csak a madársz*r hullhat), ezért a család beköltözik a városba. A hadsereg hamarosan elkezd toborozni a katonákat a második világháborús hadszínterekre, így hát mi is bevonulunk testvéreinkkel együtt. Pilóták leszünk, az égben repkedünk, orsókat dobálunk a hangárok felett, és tökéletesen kilebegtetett leszállással érünk földet, hiszen a tengerentúlon mit sem érezni a háborúból.

TORAI TORAI TORAI

Itt kapcsolódunk be a történetbe, ugyanis egy rövid légtérrepüléssel végrehajtott tutorial után máris eljön 1941. december 7., amikor is a japánok megtámadják Pearl Harbort. Szerencsétlenségünkre pont ott vagyunk, így azonnal a levegőbe emelkedünk, és kezdetét veszi a 23 küldetésen keresztül tartó unalom. Hiába próbáltak a fejlesztők a sztoriba személyes bosszúról szóló vonalat is becsempészni, egy pillanatra sem érezzük úgy, hogy ettől

egy fikarcnyival is több ólmot kellene pumpálni a támadó repülőgépekbe. Bár a repülhető helyszínek között szerepel még Wake Island és Iwo Jima, valamint több légszaváros mérgezsákba is bepattanhatunk, a látvány, az irányítás és az egyhangú küldetések elég szépen agyonütik a játékelményt. Jóllehet összesen 32 kisebb-nagyobb bringa van a játékban, ezekből csak az amerikaiakat repülhetjük, de azokat is minek? F6F3 Hellcat, B-25 Mitchell, SBD2 Dauntless, P40N Warhawk, F4U Corsair... de minden hiába, mert van például belső nézet, de az csak egy fotó, ráhúzza a felületre, és nem mozdul semmilyen műszer, aminél talán még a semmi is jobb.

NE SZIMULÁLJ!

Az irányítás esetében választhatunk árkád és szimulátor mód között, de előbbinél nincs belső nézet, míg utóbbinál a billentyűről játszó PC-seknek megszokást igényel, hogy a gáz, a magasság és a csűrők mellett az oldalkormányt is megfelelően kezeljük, pluszban még lövöldözzenek is. Egyébként hiába kapcsolunk szimulátoros irányításra, nem esünk át, nem billenünk le, nem mutatunk be dugóhúzó, szóval igazából repüléstechnikailag semmit nem tudunk elrontani, kivéve az elegáns földbecsapódást. Aki esetleg túlzottan gyorsan érzékeli az eseményeket, annak elég egyetlen gombot megnyomni, és máris lelassul az idő, ráadásul bezoomol a kép, így sokkal egyszerűbb a kiszemelt célpont likvidálása. Tapasztalataim szerint ez csak földi, valamint vízi célpontoknál jön jól, a levegőben egyszerűbb valós időben kergetni az ellent. A küldetések jellemző-

en a „menj ide, lőj szét mindenkit”, majd „menj oda és védelmezz meg mindent” logika mentén zajlanak, és ez sokszor még folyamatosan sikeres részfeladatok mellett is 20-25 percet emészt fel.

Amikor éppen nem történik semmi, csak utazunk valamerre, célszerűbb nem nézelődni, mert a zöldeskék masszáké megjelentett fűből kiálló természetes és mesterséges objektumoktól nem lesz jobb a kedvünk. Az is furcsa, hogy az egész rohadt légtérben egyedül vagyunk amerikai részről, vagy ha mégis vannak hazai gépek, akkor csak azért, hogy gyorsan lelőjék őket. Akit nagyon érdekel a téma, az próbálja ki a játékot, mert legalább a hangok jók, de a többiek nyugodtan kerüljék.

RG

AZ ÉGBEN REPKEDÜNK, ORSÓKAT DOBÁLUNK A HANGÁROK FELETT, ÉS TÖKÉLETESEN KILEBEGTETETT LESZÁLLÁSSAL ÉRÜNK FÖLDET

HARDVER

Intel Core 2 Duo 2.0 GHz, 1 GB RAM, GF 7800/Radeon HD 2600 Pro 256 MB VRAM, 4 GB HDD

- + hangok
- + repülőgépfelhozatal
- egyhangú
- túl hosszú küldetések
- igénytelen belső nézet

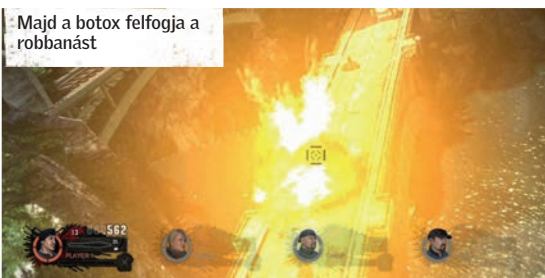
RG

Ezzel a teljesítménnyel vissza a kétkormányos kiképzőgépre!

56



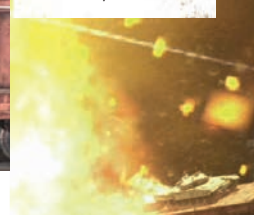
Majd a botox felfogja a robbanást



A HÍRNÉV FARVIZÉN

Egyre több filmkészítő gárda törekszik arra, hogy legendás színészek vagy karakterek felvonultatásával adják el produktumaikat. Ez egy idő után valószínűleg kevés lesz, a formula viszont egyelőre működik, a bukásig pedig mindenki igyekszik kihasználni a „badass-faktort”. Az, hogy mostantól Sylvester Stalloneként vagy Dolph Lundgrenként is gyilkolhatunk, más tésztá, egy jó megvalósítás mellett abszolút le lennénk nyűgözve.

Karakter a távolban, lövök vele, bárhol van



Casualban játszunk? Jah, akkor fedezék sem kell...



Robbanások és izzadságszag

THE EXPENDABLES 2 VIDEOGAME



HA VALAKI MEGKÉRDEZNÉ, HOGY MI AZ ELSŐ SZÓ, AMI ESZEMBE JUT A FELÁLDOZHATÓK CÍMŰ FILMRŐL, a választásom valószínűleg a „badass”-re esne. A filmvilág legismertebb akcióhősei immáron második alkalommal gyűlnek össze, hogy egy vértől, robbanásoktól és fegyverropogástól nem mentes filmben mutassák be: tehetségük fíkcinyit sem kopott az eltelt évek alatt. Hogy ez mennyire jött össze anno, és mennyire működhet most, azt mindenki döntse el maga, de egy biztos: aki Stallonéval akar játszani, az várja ki a *Rambo: The Videogame* megjelenését.

KEMÉNYEBB, MINT A SZIKLA

A film készítői a Ubisoftot bízták meg azzal, hogy készítsenek egy játékadaptációt a PC-, Xbox 360- és PlayStation 3-tulajdonosok számára. Azt persze nem merték bevállalni, hogy a boltok polcaira dobják, ehelyett az alacsonyabb költségekkel járó digitális forgalmazást választották. Valahol legbelül ők is érezték, hogy nem ebből fognak milliókat kaszálni, és ez az elkészült produkton is látszik. Na de vegyük szépen sorba, mivel állunk szemben. A *The Expendables 2 Videogame* alapkonceptiója nagyban hasonlít a filméhez. Itt sem az a lényeg, hogy egy izgalmas, csavaros történetet végigjátsszunk, a cél a szórakoztatás, a robbanások, lövöldözések és nem utolsósorban a csapatjáték. Utóbbin nagy hangsúly van, ugyanis talán ez az egyetlen elem (a részletesen kidolgozott karakterek mellett), ami negyven százalékkal fölé emeli a játékot. A számos legendás akcióhős közül négynek

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Platform

PC, Xbox 360, PlayStation 3

Röviden A megvénült akcióhősök másodszer térnek vissza a mozi-vászonra, ehhez pedig sajnos játékadaptáció is dukál.

PEGI 16+

a szerepébe élhetjük bele magunkat: Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Jet Li és Terry Crews. Chuck Norris hiánya erősen fájdtja a szívünket, de ha ő is játszható karakter lenne, igen rövid és unalmas játékkal lenne dolgunk. Várjunk csak, így is egy rövid és unalmas játékkal van dolgunk. A francba.

FELÁLDOZHATÓ FEJLESZTŐK

Az alapkonceptió nem lenne égetnivaló. Választunk egy hőst a négy, különböző fegyverzettel rendelkező, kigyúrt, tetovált veterán közül, majd megfelelő mennyiségű XP felhasználásával fejlesztjük képességeiket, fegyvereiket. Két nehézségi szint van, a Casual és a Hardcore, melyek közül az elsőben elegendő végigszaladni a pályán, alig fogunk megsérülni, míg a másik valamivel több gyakorlást igényel.

Ha valamiért meghalnánk, azonnal karaktert válthatunk, és akár fel is éleszthetjük porba hullott bajtársunkat, de arra vigyázzunk, hogy az ellenfél minden erejével az aktuálisan általunk irányított fickóra fog tüzelni. Az irányítás tűrhető, de egy célkereszt vagy lézerpont nagyban hiányzik, ezek nélkül tulajdonképpen elég a ravaszt szorítani és rohángálni. Van fedezékrendszer, amiből túlságosan könnyű kijönni, így egy rossz analógkar-mozdításal máris szabad prédává válunk. A nézetet nagyon nem sikerült eltalálni, már az első jelenetben túlságosan távol kerül karakterünk a kamerától, ezért csak bízni tudunk abban, hogy jó irányba haladunk. Az izometrikus nézet manapság is használható, csak tudni kellene alkalmazni.

Ezekre a játékméletbeli kellemetlenségekre jönnek még rá a menü alacsony textúrái, amik főleg a feliratok esetében zavaróak. Nemhogy egy HD-konzolnál vagy egy számítógépnél, de egy táblagépnél vagy okostelefonnál is többet várna az ember. A beszólások egyenesen kellemetlenek, nem egy alkalommal dobtam volna le a kanapéra a kontrollert, és sétáltam volna ki a szobából lehúzni egy felest, hogy feledtesse az elhangzott csattanót. Aki nagyon vágyik egy kis csapatos mókázásra, mert három coop-szerető haverjával épp nem talál megfelelő játékot, viszont van indokolatlanul sok elköltendő pénze vagy MS-pontja, az talán nem bánja meg, ha letölti, de óvatosan érdemes közelíteni felé.

Paca

HARDVER

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

- + látványosabb kivégzések
- + élethű főszereplők
- + coop időtöltésnek elviselhető
- gyenge menüidézajn
- hiányzik a célzóeszköz
- hamar unalmassá válik

PACA

Oké, film alapján készült játékként nem volt sok esélye, de annyi mindent ki lehetett volna hozni belőle...

41

A leviatán héber eredetű szó, ami a Bibliában egy irdatlan tengeri szörnyet takar, a démonológiában pedig a pokol hét hercegének egyike, és egyben az alvilág kapujának őrzője. A ma használatos héberben viszont már egyszerűen csak bálnát jelent.



Az ellenségem ellensége a barátom?

MASS EFFECT 3: LEVIATHAN



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **BioWare Platform**
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Fél évvel az alapjáték megjelenése után készült ez az első olyan kiegészítő, ami multiplayer térképek helyett új kalandokat kínál.
PEGI 18+

OLYAN SZTORIORIENTÁLT DLC-T CSINÁLNI, AMI TARTALMÁT ÉS MINŐSÉGÉT TEKINTVE IS MEGSZOLGÁLJA AZ ÁRÁT, NEM EGYSZERŰ FELADAT.

A BioWare-nek is csak egyszer sikerült megugrania a szintet, a *Mass Effect 2*-höz írt *Lair of the Shadowbroker* kivételével mindegyik DLC úgy leverte a léceket, hogy „öröm” volt nézni. Nyilván kíváncsiak vagytok rá, hogy a *Leviathan* is csak egy menetrend-szerű botlás, vagy méltó társra lett a *LotS*.

MÍTOSZ ÉS VALÓSÁG

A *Leviathan* történetét még a *Mass Effect 3* fináléja előtt göngyölíthetjük fel a Szövetség egyik megbízatását teljesítve. Ami rutinfeladatnak indult (keressünk fel egy dokit, aki majd beavat bennünket a nagy titokba, ami megváltoztathatja a háború állását), hamarosan izgalmas nyomozásba torkollik, hiszen alig mutatkozik be a szóban forgó tudós, máris elhallgattatja az asszisztense egy szívtájékra leadott lövéssel. Más választásunk nem lévén, sorra megvizsgáljuk az elhunyt jegyzeteit, és megkíséreljük összeszedni annak a kirakósnak az első darabkait, ami által közelebb juthatunk a titokzatos Leviathanhoz, az emberek és más népek mítoszaiban szereplő teremtményhez, ami (erre bizonyítékot is találtak a Szövetség tudósai) legalább egy reaperrel végzett. Bármekkora kockázattal is járjon, ami képes elpusztítani a galaxis útutazó fajait kiirtással fenyegető géppóriásokat, azt feltétlenül a mi oldalunkra kell állítanunk – véli a Szövetség hadvezetése.

SHERLOCK SHEPARD

Nagyszerű ötletnek tartom, hogy a BioWare nyomozós betétekkel szakította meg a

Leviathan feszes tempójú harcait. Így legalább nem csak abból áll a három új (a doki laborjával együtt négy) helyszín felfedezése, hogy folyamatosan tüzelve rohanunk végig rajtuk, hanem nyugodtan izlelgethetjük a *Dead Space* sorozatot idéző bányászasteroida, a sziklafalra fecskeszettként feltapasztott település és a vegytiszta Bermuda-háromszög hangulatot árasztó óceánvilág zamatát. Az a momentum pedig, amikor egy masszív lépegetővel az óceán mélyén barangolva találkozunk végre a történet címszereplőjével, olyan katartikus pillanat, amit még sokáig megőrünk emlékezetünkben.

A DLC élvezeti értékét növeli, hogy a csapatársakkal többször is elbeszélgethetünk a Normandy fedélzetén, vagyis vette a fáradságot a BioWare, hogy új dialógusokat rögzítsen. Még érzelmes pillanatokat is átélhetünk, ha valamelyik kulcsszereplővel a barátságon is túlmenő kapcsolatot ápolunk felekezetre, nemre, fajra való tekintet nélkül.

A csomagban jutott még hely pár új fegyvernek és kiegészítőnek, valamint felfedezetlen csillagrendszereket szkennelhetünk végig a háborúban bevethető erőforrások után kutatva. Ez utóbbi jelentősége az *Extended Cut* DLC óta elhanyagolható, hiszen a BioWare csökkentette az optimális befejezéshez szükséges galaktikus készség fokát, ám aki szeret fogócskát játszani a reaperekkel az űrben, némileg kitolhatja a játékídjét. Azt, amiből kétszer ennyit is kevésnek tartanánk, és ami alaposan lerontja az egyébként több mint korrekt kiegészítő értékelését.

HÁBORGÓ MÉLYSÉG

Mindez szép és jó, ám amikor eljutunk az ár/érték arány – DLC-k esetében szinte mindig

kényes – kérdéséhez, akkor bizony Roger Moore-osan felvonja az ember a szemöldökét. Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a *Leviathan* bizony túlárzott. Míg a *Mass Effect 3* 50-60 dollárért cserébe 25-30 óra játékídjét tud felmutatni (ebben még nincs benne a multi), addig az új DLC kettőt, legfeljebb hármat, miközben 10 dollárt (800 MS pont) kell fizetnünk érte. Olyan általános probléma ez, amit nem ismernek fel, pontosabban nem is akarnak észrevenni a kiadók.

Ezzel együtt sem rossz a *Leviathan*, de akinek nem igazán sürgős, talán jobban teszi, ha megvárja, míg egy akció keretében lejjebb nem megy az ára.

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

- + végre egyjátékos kaland
- + izgalmas új helyszínek
- + nyomozás
- + a történetészl lehetőséget kínál a sorozat folytatására
- arcpírtóan rövid
- aránytalanul drága, mint a legtöbb DLC

CHAVALIER

Rövid, ám szórakoztató találkozás egy mitológiai lényvel.

82



Ördögi párhuzamos játék

MINI MIX MAYHEM

INFO Kiadó **Christ Burt-Brown** Fejlesztő **Christ Burt-Brown** Platform **iOS**
Röviden Párhuzamosan játszandó retró minijátékok, amelyek külön-külön egyszerűek, egyszerre viszont nem azok. iTunes Rating **4+**

AZ MMM AZ ELSŐ WARIOVA-RE-SZERŰ MINIJÁTÉK-GYŰJTEMÉNY AZ APP STORE-BAN.

Azonban nem egyszerű klón, a műfajt egy teljesen újszerű ötlettel kavarja fel: bevezeti ugyanis a párhuzamosan játszandó minijátékokat. A tutorialt még megvető mosollyal nyomtam, miközben azon morfondíroztam, vajon annyira hülyének tartanak-e a tisztelt fejlesztők, hogy nem nézik ki belőlem: egy swipe-pal fel tudok löni egy rakétát, le tudok teríteni pár UFO-t, vagy az ujjam lent tartásával az úton tudok tartani egy autót. Pár perccel és jó néhány csúfos kudarccal végződő játékkal később csak vérmérsékletem és a sovány pénztárcám tartott vissza attól, hogy iPhone-omat egy pörölykalapáccsal péppé verjem. És mégis: beleszerettem a játékba.

A feladatok külön-külön pofonegyszerűek: hal kifogása patakból (swipe-pal), itt a piros, hol a piros, kijutás egy kezdetleges labirintusból, egy helikopter levegőben tartása, robotok összenyomása préssel, lufik kipukkasztása egy mozdulattal, alapvető összeadások megoldása, a készülék oldalra döntése, hogy egy folyadékot a pohárba öntsünk, ilyesmi, ráadásul mindezeket csak kilenc másodpercig kell túlélnünk. Ennek ellenére, amikor megjelenik a második, párhuzamos minijáték, a fejem kezdtem vakarni – azaz csak vakartam volna, ha lett volna felesleges kezem. Amikor a harmadik és negyedik minijáték is beugrik, már

tapogattam, döntöttem, swipe-oltam és üvöltöttem, mint egy őrült. Mindezt egyszerre.

Ha egy játék nem sikerül, életet veszünk, és bár eldugott szívekkel találkozhatunk, a túlélésért folytatott ekkeseredett pillanatban ritkán fogunk tudni a megfelelő helyre a megfelelő időben „kattintani”. A kétjátékos mód hasonlóan idegbeteg: az egymással szemben ülő játékosoknak egyszerre két minijátékkal kell csak foglalkoznia, de amikor valamelyikük megdönti a készüléket, például hogy megtöltsön egy poharat, a másik valószínűleg kétségbeesetten ordít majd rá, ha nála emiatt valamelyik játék a lecsóba megy. Ha megveszed, minden nap fogsz vele pár percig játszani, de a hajad is kihullik tőle.

kacor

- + párhuzamos, letisztult minijátékok
- + klassz kétjátékos mód
- + minimalista prezentáció
- nincsenek update-ek, így új minijátékok sem
- a Game Centert nem támogatja
- egyszerű és felszínes, de jó móka!

KACOR
 Reflexpróbáló, lehetetlen, letehetetlen örület.

89



Retrózombik a barátaink ellen

ORGAN TRAIL: DIRECTOR'S CUT

INFO Kiadó **The Men who Wear Many Hats LLC** Fejlesztő **The Men who Wear Many Hats LLC** Platform **iOS** **Röviden** A régi *Oregon Trail* zseniális játékmene-tye egy végletekig kidolgozott, zombiktól hemzsegő világgal találkozik. iTunes Rating **9+**

AZ APPLE II KLASSZIKUSÁBAN, EBBEN A TÖRTÉNELMI OKTATÓ SZIMULÁTORBAN AZ

OREGON TRAIL útján kellett végigutaznunk székereken 1848-ban, hogy a függetlenségért harcoló telepeseket eljuttassuk céljukig. Nos, cikkünk tárgya nem egy szimpla klón elírt címmel, hanem a legkreatívabb feldolgozás, amihez valaha szerencsém volt. Az *Organ Trail: Director's Cut*ban minden benne van, amit az eredetiben szerettünk: a bájos sprite-ok és a hangulat, ugyanakkor ezúttal vannak zombik is... Mindenhol. Az *Organ Trail* messze kiemelkedik a zombijátékok sorából, ez a legjobb posztapokaliptikus szimuláció, amit valaha láttam. Épp ezért majdnem olyan kemény, mint amilyen a túlélés lehetne, ha valóban elárasztanának minket a rothadó, mászkáló hullák. A játék elején a sötét, zombikkal teli Amerikába csöppentünk, és épp, mielőtt szétszedne a horda, egy jó szamaritánus, Clemens (expa) érkezik segítségünkre, és az ellent le is lövi jól. Azt tanácsolja, hogy tartsunk vele az óvóhelyre, ami természetesen a földrészt másik felén található, és ehhez felajánlja DeLorean-szerű járgányát. Négy útitársunkat pedig el kell neveznünk (érdemes legközelebbi barátainkról és el-lenségeinkről, mert így a kaland igazán személyessé válik).

Clemens már az első állomáson meg kell ölnünk, mert megharapja egy zombi. Majd kezdetét veszi a túlélésért folytatott küzde-

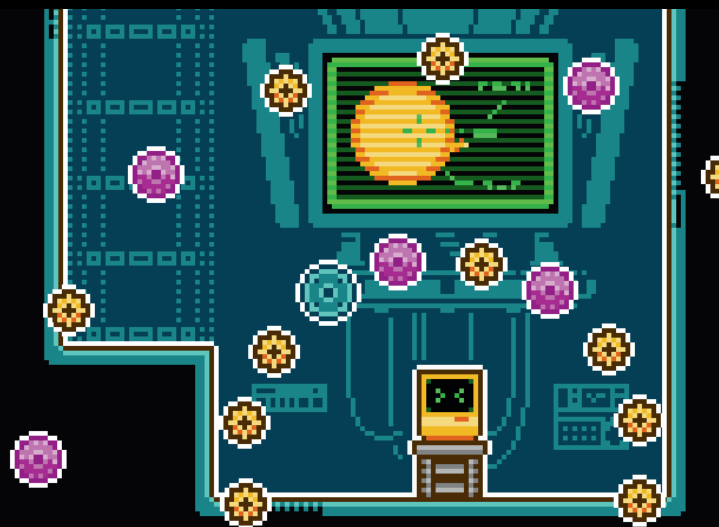
lem az amerikai prériken át. Máris nyersanyagokat gyűjtünk: fémhulladékot, ételt, benzint, pénzt, akkumulátort. Motoros csapatok támadását védjük ki az út mellett az éjszakában egy-egy eltévedt kereskedőre várva, kemény morális döntéseket hozunk (például hogy megmentünk-e egy újszülöt-tet, akinek szülei zombivá változtak, hogy még egy száját kelljen etetnünk, vagy sorsá-ra hagyjuk), sirokat fosztogatunk és így tovább. Ez a gyökereihez hű, szívvel teli játék letehetetlen. Az atmoszféra, a játékmene-t, a nagyszerű zene és az eltalált retró prezentáció egy olyan világot tár elénk, ami még ál-mainkban is felelevenedik. Miután nagy szemelmemet, Juditot a játékban eladtam 100 kanna benzínért, hogy életben maradjon a csapat, aznap éjjel róla álmodtam. Judit, drága Judit, megbocsájtasz nekem valaha?

kacor

- + tökéletes, komplex játékmene-t
- + minden kaland új kaland
- + prezentáció, atmoszféra
- kezdetleges grafika (de nagyon eltalált)
- csak angolul beszélőknek
- durván nehéz (de hát tényleg az lenne)

KACOR
 Ez a játék felemészti az életed. Ahogy a zombik tennék.

96



Totyogó amőba rakétaszerepben THE LAST ROCKET

INFO Kiadó **Shaun Inman** Fejlesztő **Shaun Inman** Platform **iOS**
Röviden Az Utolsó Rakéta kalandja jól sikerült platformjáték, és nem csak ahhoz képest, hogy egyetlen egy fickó fejlesztette. iTunes Rating **4+**

TESZTÜNK EGY RAKÉTÁRÓL SZÓL. AZ UTOLSÓRÓL, HOGY PONTOSAK LEGYÜNK. ÉS EZ A RAKÉTA BIZONY NEM AKÁRMILYEN RAKÉTA. Mivel ő az utolsó, kénytelen az alatta dohogó űrhajó vezérlő komputerének segíteni a hajó szétszóródott fogaskerekeinek megtalálásában, mielőtt az gépestől, rakétástól nekiütközik egy csillagnak.

A *The Last Rocket* az első pillanattól az utolsóig elbűvölő. Az irányítás hibátlan, a 64 pálya pedig az utolsó percre változatos, izgalmas. Biztos vagyok benne, hogy mindnyájan tudjátok: a rakéták nem mozognak maguktól, így érthető, hogy mindössze úgy tudunk beavatkozni, hogy a főszereplőt egy swipe-pal újtárra indítjuk egy platformról valamilyen irányban (na jó, ez talán mégsem magától értetődő). A menetpályán útközben is változtathatunk, amikor Flip egy légörvénybe kerül. Ja, még valami: hősiünk totyogni is tud a platformokon. A képernyőnyi pályák jóval trükkösebbek, mint amilyenek látszanak. Szerencsére a tutorial fokról fokra vezet be a játék rejtelmeibe, így bár mindig tudjuk, mit kéne csinálnunk, a következő pálya teljesítése rendszerint komoly kihívás. Eltűnő falak, tüskék, lángok, mozgó platformok nehezítik Flip dolgát a későbbi pályákon. Akárhányszor meghalhatunk, de ha egy pályán eljutottunk a kijáratig, nincs visszaút: a játék megjegyzi, hány (akár titkos) érmét találtunk meg, és ezen – teljesítményünkön – múlik, hogy a játék végén milyen befejezést tekinthetünk meg. Van Game

Center-támogatás is, úgyhogy garantált a verseny a legjobb pontokért. A játék egyszerre teszi próbára szürkeállományunkat és reflexeinket, és mivel a pályák remekül tervezettek, és az irányítás is tökéletes, csak rajtunk múlik, milyen eredményt érünk el. A *The Last Rocket* hibátlan, emlékeztető platformer iOS-re: oldschool, ugyanakkor frissen hat úgy, hogy az első pillanattól az utolsóig szórakoztató marad. A *TLR* a videójáték-ipar aranykorára emlékeztet.

kacor



- + tökéletes retró dizájn
- + remekül megtervezett pályák
- + hibátlan irányítás
- hol a folytatás?
- egyesek túl nehéznek találhatják
- nem túl változatos hátterek

KACOR

Ez a rakéta megálíthatatlan. Öveket becsatolni!

95



Gömb a téglák ellen WIZORB

INFO Kiadó **Tribute Games** Fejlesztő **Tribute Games** Platform **iOS**
Röviden Téglatoró RPG? A furcsa ötletből remek játék született. iTunes Rating **9+**

A Z XBOX LIVE-ON NAGY SIKERREL DEBUTÁLÓ WIZORB VÉGRE TELEFONJAINKON IS JÁTSZHATÓ.

A játék a 8 bites RPG-k fénykorára emlékeztető grafikával kecsegtet. Csakhogy ez egy TÉGLATORÓ RPG! Nem is akármilyen! Mindig is szerettem a műfajokat házassítani próbáló indie kísérleteket, bár tény, hogy az eredmény balul is elsülhet. A *Wizorb*ban minden megtalálható, amit a régi RPG-kben szerettünk: hangulatos városok, kereskedők, speciális képességek, boss-fightok, sőt még egy hagyományos, de szerethető sztorira is futotta. Ha van gyomrod elfogadni, hogy hősiünk gömbbé változva küzd a gonosz ellen, ami jelen esetben téglákban ölt testet, imádni fogod.

A pályákon a falak lebontása mellett megszerzett képességeinket aktiválva érméket gyűjtünk, az epizódok végén pedig trükkös bossokkal kell szembenéznünk. A játékmenet ezek mellett titkos szobák és varázslatok dobják fel, amelyek később igen csak megkönnyítik gömbéletünket. Hősiünk, Cyrus egy elvesztett élet után bármikor visszateleportálhat Tarot városának romjaihoz: itt pénzünket a városlakóknak adományozva újraépíthetjük az épületeket, amelyeket meglátogatva hasznos felszerelést zsákmányolhatunk kalandjainkhoz. A szintek gyorsan nehezednek, így egyaránt fontos a jó stratégia (mikor használjuk képességeinket, varázslatainkat) és a gyors ujjreflex. Minden epizódban csak pár életünk és folytatási lehetőségünk van, és ha elbukjuk, kezdhetjük az egészet az adott szint első pályájától.

A retró grafika mellett a játék zenéje is a régi szép időköt idézi, így a prezentáció ötvös érdemel. Egy gyengeség viszont tagadhatatlan, és ez sajnos épp az irányítás. Az iPhone virtuális gombjai annyira kicsik, hogy akció közben nem mindig könnyű eltalálni őket.

Am ha túl tudod tenni magad a tökéletlen irányításon, nemcsak egy nagyszerű, komplex és hosszú téglatoró játékkal leszel gazdagabb, de egy jól sikerült RPG-vel is. És ez bizony nem kis szó.

kacor

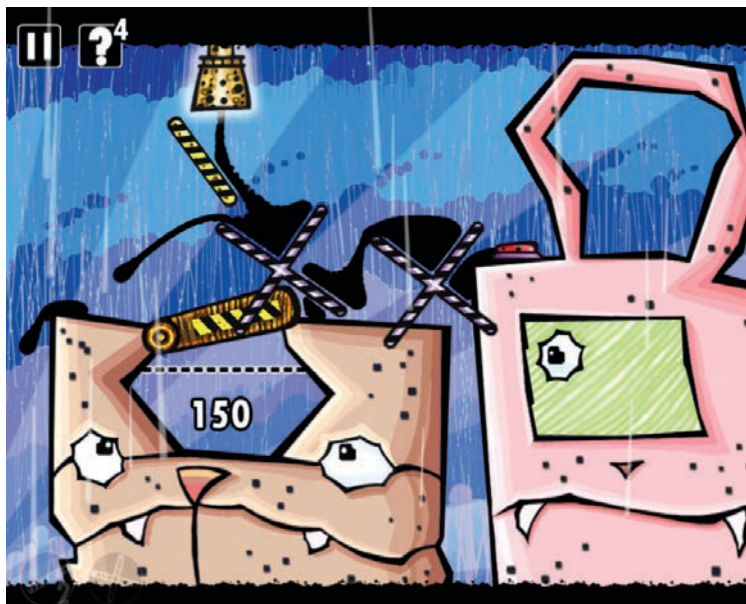


- + a műfajok újszerű keveréke
- + hangulatos fantasy világ
- + rengeteg tartalom
- kényelmetlen irányítás
- az epizódok közben nem lehet menteni
- picit sablonos történet

KACOR

Fent, a fekete-fehér fantáziavilág falatnyi falujában félre a falakkal! Friss, fifikás falbontás.

86



Olajozott agytorna

FEED ME OIL

INFO Kiadó **Chillingo** Fejlesztő **HolyWaterGames** Platform **iOS, Android, Windows Phone** Röviden Nem olyan egyszerű tankolni, mint azt gondolnánk. PEGI **3+**

EHHEZ A JÁTÉKHOZ NEM LEHET AKÁRMILYEN LEKIÁLLAPOTBAN HOZZÁKEZDENI.

Nyugodt, pihent agy szükséges, a fejtrörök máskülönben hamar kihoznak minket a sodrunkból. Ennek fontosságát saját magamon érezkeltem. Lapleadás előtt, kialvatlanul, zaklatottan minden feladvány kínszenvedést jelentett, majd a leányzó fekvése alaposan megváltozott egy kiadás – értsd 8 óras – alvás után: megszépült, hirtelen izgalmas és élvezetes lett.

A *Feed Me Oil* nem árul zsákba macskát, a nevében benne van, hogy pontosan mit is kell csinálnunk: fura rajzolt teremtményeket (amik nem autók) kell olajjal megetetnünk. Ez persze korántsem egyszerű. Van egy cső, amit bármikor megnyithatunk, hogy szabadjára engedjük a fekete aranyat. Az azonban már az első pályán sem talál rögtön célt, és a helyzet egyre csak romlik. Főként, amikor már színeznünk is kell a folyadékot (akár többször is), hogy célba jutva pontot és csillagokat érjen nekünk. Akadályokon és vermeken kell keresztüljuttatnunk a naftát, amelynek megvalósítása és fizikája egyébként igazi mestermunka. Rudakat, forgó vaskerekeket, mágnesekeket, szélkerekeket és forgó széleleméntálokat is segítségül hívhatunk. Egyszerre többet is, sőt a sikeres megfejtéshez általában minden objektumot fel kell majd használnunk, ami mindössze egyetlen egy pontot ér. Olyan ez, mint az osztályzatnál az elégséges. Plusz pontot akkor kaphatunk, ha

egy eszközt nélkülözni tudunk. Emellett a játék jutalmazza azt, ha sokáig gondolkodunk, illetve ha több módszert is kipróbálunk. A maximum a pályánként elérhető három csillag, amit érdemes teljesíteni, mert ezáltal juthatunk extra feladványokhoz. Van itt kihívás bőven! Erőből nem tudunk semmit megoldani, gondolkodnunk kell, még úgy is, hogy időbüntetésért cserébe kérhetünk gépi segítséget.

Készüljünk fel tehát arra, hogy egy-egy pályán sokat fogunk időzni, márpedig pályából bőven van. A rajzolt háttér és a kellemes, zongorával kísért jazz zene gondoskodik a kellemes időtöltésről. Összességében a *Feed Me Oil* jó móka azoknak, akik egy kicsit megtornáztatnák az agytekevényeiket, az adneralinfügők azonban jobb, ha elkerülnek.

hmolnarj

- + egyszerű kezelés
- + bőven tartogat kihívást
- + kellemes zene
- nyugodt idegállapot kell hozzá
- kevés eszköz

HMOLNARJ
Nem etetés, megéri a pénzét.

83



Kifordított Angry Birds

GERBIL PHYSICS

INFO Kiadó **Microsoft Studios** Fejlesztő **Pencil Games** Platform **Windows Phone** Röviden Vajon a versenyegerek jobbák a dühös madaraknál? PEGI **7+**

TESZTÜNK SORÁN EGYETLEN APRÓ RÁGCSÁLÓNAK SEM ESETT BAJA.

Illetve mégis, de a versenyegerek (latinul Gerbillinae) kérték, hogy robbantsuk fel, dobjuk durván a tengerbe, illetve egy hatalmas vasíngával küldjük meg őket. Talán érezhető, hogy a sztori meglehetősen bugyuta, olyan, amit öt perc alatt skicceltek fel a programozók, aztán jobb híján úgy maradt. Adott a gonosz Varangykirály és az ő hú pingvinjei, akik egy nap megelégedik a jó és kedves egérek szorgoskodását, így kis dobozokba zárják őket, hogy mindenféle érdekes építményt tákoljanak belőlük. A mi feladatunk az, hogy bombákkal, lézerfegyverekkel és petárdákkal szétromboljuk ezeket a kreálmányokat, eljuttatva a dobozba zárt egereket a sárga vonal alá, ahol a szabadulás vár rájuk. Ez pont olyan, mint az *Angry Birds* fordítottja: itt nem a gonosz malacokat kell bombáznunk, hanem a jó egereket. Ez aztán a kreatív!

E visszásságról nehéz elfeledkezni, hiszen minden elhelyezett bomba környékén a kis rágcsálók rémülten figyelik az eseményeket, majd boldog mosollyal nyugtázzák azt, ha a sárga területen belül kerülnek. Kétségtelenül jó az, hogy nem statikusak, de a rémületük minden egyes mozdulatnál kétséget ébreszt az emberben, hogy vajon jót tesz-e velük. A moralizálás után nézzük a pusztá tényeket. A játék bőven ad nekünk kihívást, hiszen 72 pályán keresztül kell szét-

robbantanunk az egérbandákat. A helyzet egyre komplikáltabb, amit a piros dobozokba zárt ellenfél is nehezít, akikhez egyáltalán nem szabad hozzáérnünk. Pontosnak kell lennünk, taktikáznunk és gondolkodnunk kell, nagyjából úgy, mint abban a híres másikban. A fizika jól eltalált, már amennyire a robbanások valós hatását meg lehet ítélni. Tömeges bummnál csak úgy repkednek a gerbilek! A grafika sajnos nem túl szép, mint ahogy a zene is olyan, mintha az Adams Family egyik részéből rántották volna elő. Nem ide való. A játék mégis jó szórakozást nyújthat azoknak, akik már végeztek az *Angry Birds* részeivel, és új (ámde mégis hasonló) kikapcsolódást keresnek, amíg nem jön egy újabb kiegészítő a dühös madarakhoz.

hmolnarj

- + jó fizika
- + 72 pálya
- bugyuta sztori
- lehangoló zene
- lehetne szebb grafikája

HMOLNARJ
Akárhogyan nézzük, ez mégiscsak egy klón. Inkább az eredetit!

74

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

XCOM: Enemy Unknown Special Edition



Platform PC 2012. október 12.
Ár 14 990 Ft

GameStar
N/A

A régi motoros PC-tulajok szeme könnyecseppel telik meg, ha az „ösi” UFO játékokról beszélnek. Most vége a nosztalgiazásnak, mert az újragondolt remake a régi játék alapjait megtartva újul meg október közepén. A Take Two pluszban kedveskedik a kitartó rajongóknak egy csak PC-n elérhető Special Edition kiadással. A doboz tartalma: kihajtható poszter, művészeti album, az XCOM Vigilo/Confido vállfelvarrója, digitális bónusz-tartalmak – a játék zenéje, csengőhangok és háttérképek. A kiadás mellé jár még az előrendelőknek is érkező Elite Soldier Pack DLC.

Borderlands 2: Ultimate Loot Chest Limited Edition



Platform PC/PS3/X360 360
2012. szeptember 21. Ár 29 990 Ft PC
és 37 990 Ft PS3/X360

GameStar
85

Pandora új arcát ismerheted meg egy ördögien furfangos főgonosszal együtt. A sármos, de veszedelmes Handsome Jack és óriási serege 87 bazillionfegyver csöve elől biztosan nem menekülhet. A 4 fős kooperatív módnak hála társakkal irthatsz az ellenséget. Az Ultimate Loot Chest Limited Edition tartalma: *Borderlands 2* játékszoftver exkluzív steelbookban, *Borderlands* kincsesháza, Sir Hammerlock feljegyzései, *Creatures of Pandora* kártya, művészeti album: *Inside The Vault*, Pandora térképe, Marcus „Bobblehead” figura, 4 db matrica és 4 db képeslap. Ezekon kívül még exkluzív „Premiere Club” tartalmakkal válik teljessé az élmény.

Tekken Tag Tournament 2: We Are Tekken Edition



Platform PS3/X360 2012. szeptember 14.
Ár 19 990 Ft

GameStar
N/A

A duó-bunyó királya több mint 50 harccsal, személyre szabható kombókkal és a környezettől valós időben változó ruházattal (sár, eső meglátszik majd rajta) tér vissza. Tonnányi új mozdulat, klasszikus játéktermi módok, elképesztő mennyiségű bikini (ajándék DLC-tartalomként) és a sorozat szokásos bája köti le hosszú hetekig a *Tekken*-őrülteket. Soha ne becsüld alá egy bajnok szívét! A *We Are Tekken* kiadás tartalma: *Tekken Tag Tournament 2* játékszoftver exkluzív fémtokban, *Tekken Takes Tokyo* werkfilm, *The Art of Tekken* művészeti album, a játék eredeti és remixelt zenéi két lemezen.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM DAWNGUARD 2012. SZEPTEMBER VÉGE/OKTÓBER ELEJE, PC



Az általunk (is) a 2011-es Év Játékának szavazott *Skyrim* első hivatalos kiegészítője komoly dilemma elé állítja olvasóinkat is. A dobozos változat hiánypótlás, hiszen a *Dawnguard*ot itthon eddig steamen sem lehetett megvásárolni. Csatlakoztok az ősi Dawnguard renhez és megállítjátok Harkon Vámpír Urat,

vagy ti magatok váltok Vámpír Úrrá? Új kalandok, számos új helyszín és látványos harcok várnak. A kiegészítőt a 2012/07-es GameStarban mazur tesztelte, és 81%-ot adott rá.

TORCHLIGHT II 2012. OKTÓBER, PC



Mi már nagyon várjuk a *Torchlight* folytatását, mely 4 fős kooperatív játékkal, TorchEd-szerkesztővel, 4 új karakterrel és teljesen nyílt világgal (vége a katakombáknak, vár titeket a dinamikus időjárással megáldott felszín) örvendeztet meg titeket. Továbbfejlesztett horgászás és még erőteljesebb háziál-

latok (halakkal etetve válnak vehemens bestiákká), nyugdíjazási rendszer (nyugdíjazott hősök után létrehozott új karakterek bónusz tulajdonságokkal rendelkeznek) és új interfész fogad mindenkit.

BUDGET MEGJELENÉSEK



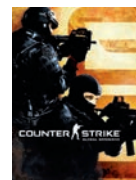
TGM: BORDERLANDS 2490 FT

Pandora bolygóját vérszomjas lények és örült zsoldosok lepték el. Akár kooperatív módban is felveheted a harcot a szerepjáték-elemeket és trillárdnyit fegyvert felvonultató játékokban.



RAGE 4990 FT

Szeretnéd megtudni, milyen lehet 100 évet cryofagyasztságban tölteni, és utána egy új világra ébredni? Kiváltságos túlélőként ébredve alakíthatod a föld jövőjét, megtörve a katonai rezsim uralmát.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE 4990 FT

Az egykori modból az egyik legsikeresebb csapatjátékká fejlődött *Counter-Strike* legújabb verziója feljavított grafikájával, új térképeken ugraszta egymásnak a játékosokat.

PC



TERA

GS 2012. MÁJUS – 92%
9890 FT

A TERA 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 ráéressze 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.



GUILD WARS 2

GS 2012. SZEPTEMBER – 96%
14 990 FT

Mintegy 250 évvel az első rész után járunk Tyria földjén, amikor is az álmukból diühösen ébredt sárkányok ostromolják a négy nép békés városait. A te feladatod, hogy megvédd az ostromlott vidéket.



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. Újítja hogy ismét él a vallás és ügyködnek a kéknek.



WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

GS 2012. SZEPTEMBER – 89%
8990 FT

A Cataclysm eseményei után felszínre került az eddig ködbe burkolózott vidék is, Pandaria.



THE WALKING DEAD: EPISODE 2

GS 2012. JÚLIUS – 90%
7200 FT

A sorozat második része; kicsit megcsúszott időben, de a készítőik megesküdték, hogy a harmadikat időben kiadják.

XBOX 360



MORTAL KOMBAT (KOMLETE EDITION)

GS 2011. ÁPRILIS – 89%
12 900 FT

Egy lemezen a tavalyi év legjobb verekedős játéka és az összes digitális tartalom, ami kijött hozzá. Rajongóknak kötelező.



MAX PAYNE 3

GS 2012. MÁJUS – 92%
14 990 FT

Max az elmúlt jó pár év alatt sem herverte ki felesége és kislánya halálát. A trauma alkoholizmusba és gyógyszerfüggésbe taszította, ideje változtatnia.



BORDERLANDS 2

GS 2012. SZEPTEMBER – 85%
14 990 FT

Itt az idő, hogy visszatérj Pandora vidékére. A nyílt világú FPS komolyabb történettel és még elborultabb karakterekkel várja az előző rész rajongóit.



DRAGON'S DOGMA

GS 2012. MÁJUS – 87%
13 999 FT

Egy sárkány pusztítja világunkat, és hiába az ellenállás, mi is elesünk. Egy öreg boszorkánynak hála feltámadunk, de tuti, hogy bosszút állunk.



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

GS 2012. FEBRUÁR – 83%
13 900 FT

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



SPEC OPS: THE LINE

GS 2012. JÚNIUS – 84%
12 000 FT

Dubai városát egy homokvihar szinte a földdel tette egyenlővé, de még a romok között is maradtak túlélők, akik segísre 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 kihíváshoz, ezért szuperhős társakat kap.



THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

GS 2012. ÁPRILIS – 95%
12 990 FT

A rengeteg extra tartalomnak és újításnak 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 konzolgeneráció 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.



DARKSIDERS 2

GS 2012. SZEPTEMBER – 90%
13 990 FT

A Háború lovasa után ezúttal a Halál „bőrében” kell rendet tennünk a menny és a pokol szolgálai között.



PROTOTYPE 2

GS 2012. MÁJUS – 85%
14 990 FT

James Heller bőrében egyetlen cél lebeg szemünk előtt: megbosszulni szereteteinket 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 SOLDIER

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

007 Legends
Doom 3: BFG Edition
Skylanders: Giants
Forza: Horizon

október 16.
október 16.
október 21.
október 23.

Medal of Honor: Warfighter
Halo 4
Call of Duty: Black Ops II
Epic Mickey 2: The Power of Two

október 23.
november 6.
november 13.
november 14.

Assassin's Creed III
Hitman: Absolution

november 20.
november 20.

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

HARDVER

Lepkekaland

65 éves az első számítógépes „bug”

Örömmel jelenthetjük, hogy az első dokumentált, szó szerinti értelemben vett számítógépes „bug” 1947-es felfedezése óta, habár nem napra pontosan, de 65 év telt el. A kérdéses bogár, konkrétan egy valódi éjjeli lepke a Harvard Egyetem Mark II névre hallgató elektromechanikus számítógépében próbált menedéket találni, ám ez a rejtekhely hamar rázós élményben részesítette szegényt. A Mark II rovarkalandja reggelre üzemzavar és érdekes jelenség képében várta a mérnököket.

Az éjjeli lepke megtalálása idején a számítógépekkel foglalkozók körében már elterjedt volt bugként hivatkozni a különféle hibákra, éppen ezért a kutatók olyan humorosnak találták a helyzetet, hogy az üzemnaplóba konkrétan beleragasztották a póruul járt rovar. A füzet kérdéses lapja – természetesen a lepkével együtt – jelenleg a Virginia állambeli Naval Surface Warfare Center Computer Museum-ban tekinthető meg.

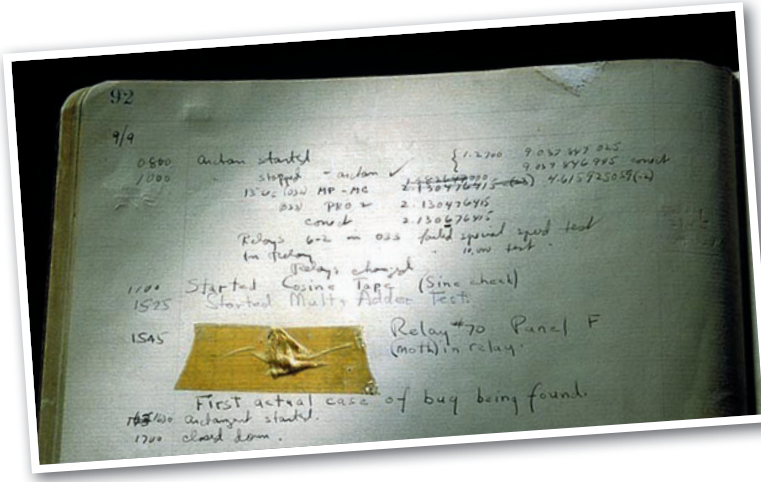


ZM-LE sorozat: költségtakarékos modellek

Belépőkategóriás tápok a Zalmantól

A gyártók olyan tápegységeket mutatnak be folyamatosan, amelyek jobbnál jobb hatásfokkal vagy teljesítménnyel rendelkeznek. Noha képesek kielégíteni a magasabb igényeket is, a rájuk kerülő árcédula nem feltétlenül szimpatikus a felhasználóknak. Akik kevesebbet költenének ilyen célra, azoknak szánja új sorozatát a Zalman. A ZM-LE széria a belépőkategóriában indul, és

kompatibilis az ATX 2.3-as szabvánnyal. A tápegységcsaládban egy 400 és egy 500 wattos modell található, mindkettőt eredetileg a Fortron gyártja. APSU-k két 12 voltos ágat kínálnak, illetve harisnyázott kábeleket. A nem moduláris kialakítású tápokba egy hőmérsékletvezérelt, 120 milliméteres ventilátor került. Az eszközök ára 28 és 36 euró.



Best Buy Easy Player Cyberbook

A TABLETÉK ÉS EBOOK-OLVASÓK PIACÁNAK ARANYKORÁT ÉLJÜK, ÉS MEGSZOKHATTUK, HOGY MINDEN CÉG MEGPRÓBÁL KIHASÍTANI MAGÁNAK EGY KIS SZELETET EBBŐL A NEMZETKÖZI „TORTÁBÓL”. A Best Buy cég próbálkozása az Easy Player Cyberbook névre hallgat, és nem véletlenül említettem meg a tabletgép kifejezést is, hiszen ez a termék több egy eBook-olvasónál, ugyanakkor valamivel kevesebb is nála. Ugyanis annak, aki

nagy mennyiségben szeretne könyvet olvasni az egész napos monitorbambulás után, inkább az „e-ink”-kijelzős, ténylegesen csak eBook-olvasásra tervezett termékeket ajánljuk, aki viszont kevesebbet olvas, de olykor filmeket is nézne a metrón, esetleg a gyerekek kezébe nyomná az eszközt utazás közben, azoknak ár/érték arányban jó vétel lehet az Easy Player Cyberbook. Hét colos LCD-kijelzőjén megtekinthetjük a legáltalánosabb formátumokat, MKV-t, AVI-t, MP4-et vagy akár FLV-fájlokat. Olvashatunk TXT,

PDF, E PUB, FB2, HTML, PDB formátumú könyveket, háttérnek pedig berakhatunk némi hangulatzenét MP3-ból vagy akár FLAC-ból, WMA-ból is. 2 GB belső memóriája microSD-kártyával bővíthető, melyre saját jegyzeteinket is felmondhatjuk a beépített diktafon funkcióval. Az akkumulátorok képességeit tekintve 7 órás üzemidőt is elérhetünk olvasás közben. Jelenlegi áron 14 990 forintba kerül a termék, ami sokkal olcsóbb a kategóriában etalonnak számító Kindle. (x)



INFO

Forgalmazó:
Bluechip webáruház

Web:
www.bluechip.hu

ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Az ASUS a Windows[®] 7 operációs rendszert ajánlja.



GYŐZELEMRE SZÜLETETT

G75

A LEGPUSZTÍTÓBB HARCI ESZKÖZ

Elsőpró teljesítmény: 3. generációs Intel[®] Core™ i7 processzor / Eredeti Windows[®] 7 Ultimate operációs rendszerrel

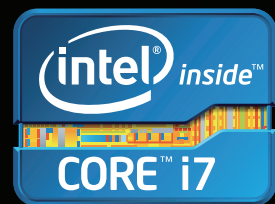
Intelligens hűtés: Kettős ventilátor nyílás / Hátsó szellőzés

Bombasztikus hang: ASUS SonicMaster audio technológia beépített mélynyomóval

Megdöbbenő 3D-s élmény: Legújabb NVIDIA[®] GeForce[®] GTX grafikus kártya / Aktív záras 3D technológia

Harcra tervezve: Dedikált ROG gomb / Háttérvilágított billentyűzet / Kényelmes, döntött felület / Puha tapintású csuklótámasz

Katonai kialakítás: Lopakodó bombázó inspirálta külső



www.facebook.com/asushu

A ROG CSAPAT BEMUTATJA

Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban használt védjegyei: Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Pentium, Pentium Inside. További információért kérjük látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei.



Gyorsítsuk fel gépünket!

Eljött az SSD ideje

A Z SSD MEGHAJTÓK ÁRA JELENTŐS MÉRTÉKBEN ZUZHANT AZ ELMÚLT ÉVBEN, ÍGY FELMERÜLHET A KÉRDÉS, HOGY VAJON MOST MEGÉRI-E MÁR ELKÖLTENI A PÉNZÜNKET, VAGY ÉRDEMES INKÁBB TOVÁBB VÁRNI.

Az elmúlt évtizedben szinte minden PC-s komponens kivételes teljesítménybeli fejlődésen ment keresztül. processzorok mára 8 maggal az 5 GHz-es tartományt súrolják, a videokártyák elbírnak a bonyolult, számításgényesebb grafikus feladatokkal, mégpedig úgy, hogy eközben észveszejtő felbontásban és minőségben élvezhetjük a látványt. A memóriamodulok úgy teszik a dolgukat, mint a villám, és rendszeresen megrakhatók vele az alaplapok, amelyekbe egyre több funkciót integrálnak a gyártók. Miközben tehát szinte minden fejlődött, egy elem, egy nagyon fontos elem, a megfelelő tárhely helyben állva szemlélte a gyorsvonat módjára száguldó eseményeket.

Teljesítmény szempontjából a hagyományos merevlemezek az sem segít, hogy csatolófelületük gyanánt a SATA 6 Gbps szolgál. Miért mondjuk ezt? Persze számít, hogy milyen interfész kerül a HDD-re, ám az azonos csatolófelületű, ám eltérő pörgési sebességű meghajtók között kis teljesítménybeli különbség mutatkozik. A 10

ezer RPM-es meghajtó (kissé sarkított példa) nem feltétlenül jelent fejlődést a hagyományos 7200 RPM-es darabokkal szemben. A tárhely méretét tekintve azonban nem lehet panaszunk. A 2000-es évek óta a maximum 80 GB-ról 2011-re 4 TB-ra pumpálták fel a gyártók a kapacitást (legelőször a Seagate) úgy, hogy közben a tempót is sikerült tartani, sőt növelni is.

MÁR NEM LUXUS

Az SSD meghajtók esete teljesen más. Aki kipróbált egyet, nem vágyik már HDD-re, pláne ha mostanában történt a dolog. Korábban az SSD-k ára olyan magas volt, hogy csak a 60 GB-os tárhelyű tartományban volt érdemes nézelődni. Az pedig nem sok mindenre elég. Szerencsére az elmúlt 12 hónapban több okból kifolyólag az árak olyan mértékben zuhantak, hogy a gigabájtónkénti ár először 300 forint alá esett, majd innen további csökkenésbe kezdett. Most ott tartunk, hogy általánosságban körülbelül 228 forintért juthatunk a NAND lapkák gigabájtjaihoz, de az sem ritka, hogy 150 forintért megkapjuk őket. Vajon mi lehet az oka annak, hogy ebben az évben az SSD ára ilyen tetemeset zuhant? Egy éve ezek a termékek még luxus-cikknek számítottak. Aki megengedhettemagának, az büszke is volt rá, hogy

ilyen meghajtó dolgozik a számítógépében. Ehhez képest mára elengedhetetlen fejlesztési lehetőségként tekinthetünk rájuk, hiszen korántsem kell annyit kiadni értük, mint egy felső-középkategóriás videokártyáért. Az árak pedig nap nap után esnek. A GameStar, úgy tűnik, eddig sose számolt még be olyan technológiáról, amely ilyen gyorsasággal kezdte volna meg a vágát a felhasználóknak.

SSD-k végre elérték azt az árszintet, amit kezdeti megjelenésük idején kívántak a rajongók. A felhasználói élményt ezek a meghajtók olyan mértékben megemelték, hogy az emberek végre megérezhették a változás szelét.

MI VÁRHATÓ A JÖVŐBEN?

Számunkra csak jó, hogy a nagy résztvevők egymásnak feszülve igyekeznek meg-

AMIKOR A SATA 6 GBPS MEGHAJTÓK MEGJELENTEK, EGY 240 GB-OS SSD MAJD NEM 150 EZER FORINTBA KERÜLT. MOST AKÁR 46 EZER FORINT BEFEKTETÉSÉVEL HOZZÁ LEHET JUTNI UGYANAHHOZ A MODELLHEZ

nálók kegyeiért. Az IDG elemzői kimutatták, hogy az SSD-k árai az elmúlt évhez képest 48 százalékkal csökkentek. Szinte pontosan egy éve jelentek meg a SandForce SF2281 vezérlőchippel ellátott darabok, melyeket a gyártók felértézték a viszonylag frissnek számító SATA III interfésszel. Hozzájuk képest a hagyományos háttértárak egyértelműen rozsdás vasaknak tűntek, és az

szerezni pénzben mérhető szavazatainkat. Megéri hát SSD-t venni? A válasz, ha nem is „egyértelműen”, de egy határozott igen. Egyes becslések szerint további árcsökkenésre ugyanis egyelőre nem számíthatunk. Az átlagfelhasználónak inentől kezdve nem kell sokáig gondolkoznia, hogy SSD-t válasszon, vagy maradjon inkább a HDD-nél.

Mr. Láb

OCZ Vertex 4 128 GB

A Z OCZ VERTEX 4 FELHASZNÁLÓK SZÁMÁRA LEGINKÁBB ELÉRHETŐ DARABJÁRÓL – A 128 GB-OS MODELLEL – a megjelenése után és az első teszteket olvasva úgy vélték, hogy nem lesz képes felvenni a versenyt a konkurens cégek hasonló kapacitású termékeivel szemben. Akkoriban a firmware miatt ez nem is volt megcáfолható. Azóta azonban eltelt jó pár hónap, és a frissítés a nagy testvérek után erre a modellre is megérkezett.

De még mielőtt kitérnénk arra, hogy mire számíthatunk, érdemes pár szót ejteni arról is, hogy mi található a burkolat alatt. A meghajtó Everest 2 platformján egy Marvell vezérlő dolgozik, melyet az OCZ saját firmware-rel látott el. Ezt hívja a cég Indilinx vezérlőnek. E mellé jár 16 darab, egyenként 8 GB-os, 64 Gbit-es, 3k-s szinkron NAND modul, valamint gyorsítótár gyanánt 1 GB DRAM.

A frissítés előtti és a frissítés utáni szekvenciális olvasás és írás közötti változás tetemes, hiszen mindkét esetben majdnem 90 MB/s-mal

javult a meghajtó teljesítménye. ISO, program és játék mozgatása esetén a legnagyobb fejlődést a Program könyvelheti el, hiszen a frissítés előtti állapotokhoz képest közel 4 másodperccel javult az SSD teljesítménye. A többi esetben közel azonos kép tárul elénk. Az 1.4 frissítéssel megtoldva a Vertex 4 olyan eredményeket produkál, melyeket a gyorsabb, 256 GB-os szektorban láthatunk. Azonban nem minden fenéig tejfel. A firmware-frissítéssel olyan furcsaságok jelentkeztek, mint hogy a meghajtó addig dolgozik teljesítmény módban, amíg rendelkezik a tárhely 50 százaléka felett. Ez alatt a meghajtó, mondjuk azt, hogy tárhely módba vált. Az átlagsebesség ezt persze palástolja, de akkor is érdekes a jelenség. Arra, hogy érdemes-e végül is 1.4-re frissíteni, azt mondanánk, hogy csak a kísérletező kedvűeknek, hiszen már megérkezett az 1.5 is, melyel az 1.4-hez képest közel 2 százalékos teljesítménynövekedés érhető el, de valós használat mellett írásmódban nem feltétlenül lesz gyorsabb a Vertex 4.



Intel 330 Series 120 GB

M EGJELENÉSE IDEJÉN AZ 520 SOROZAT KIS TESTVÉREKÉNT SZÁMON TARTOTT MEGHAJTÓ AZ EGYIK LEGKEDVEZŐBB ÁRÚ SSD CÍMÉERT IS INDULHATOTT VOLNA. Vezérlő szempontjából nincs különbség a nagy testvér és testtünk alanya között, hiszen SandForce SF-2281 processzor tevékenykedik mindkét meghajtón. Az árkülönbség egyik forrása, hogy a 330 esetében a cég 3000 írási ciklusra hitelesített, 25 nm-es MLC lapkákat alkalmazott, míg az 520-nál 5k-s NAND-ok teljesítenek szolgálatot. Ettől függetlenül a modelleknek elméletileg közel azonos sebességgel kellene dolgozniuk. Nos, ez nincs így, de érezhető a meghajtók közötti kapcsolat.

Tömöríthető adatok esetén a 330 Series szekvenciális olvasásnál 491 MB/s-ot, írásnál 475 MB/s-ot produkál. Ez a szinkronmemóriáktól elvárt teljesítmény. A nem tömöríthető szek-

venciális olvasási teszt alatt 461 MB/s eredménnyel zárt, de írásnál már csak 160 MB/s körül mozgott a tempó, ami közel áll a normához. Az ISO állomány másolásának tesztjével 3 másodperc alatt végzett a meghajtó, ami nem rossz eredmény. A programok és a játékok mozgatása kissé lassabban ment, ám ettől sem hullhat ki az átlag felhasználók haja.

Az Intel 330 Series 120 GB teljesítmény szempontjából nagy testvére nyomdokaiban lépdel, de ár/érték arányban erősebb szintet képvisel, hiszen közel 9000 forinttal kedvezőbb áron szerezhető be. Az átlagfelhasználó szinte semmilyen teljesítménybeli különbséget nem érzékelhet a kettő között, ezért nyugodtan választhatja a kisebb modellt, mellyel így is meg lesz elégedve. A komolyabb felhasználóknak azonban továbbra is az Intel 520-at javasoljuk, mely a random nem tömöríthető adatok esetében is átlagon felül teljesít.



Crucial M4 128 GB

A JÓ SSD-TELJESÍTMÉNYT A FELHASZNÁLÓK TÖBBSÉGE MÁRA A SANDFORCE VEZÉRLŐKÖZHÖZ KÖTÖTTE. Habár némi igazság lehet ezen elgondolásban, ha az Intel is elkezdte alkalmazni azokat, de a többi megoldást sem szabad azért leírni. A Crucial M4 128 GB esetében egy Marvell 9174 teljesít szolgálatot, mely 16 db 25 nm-es szinkron NAND lapkáért felel.

A random tesztek során az M4 szekvenciális olvasási sebessége megfelelő volt, és az írási tempó jobban megközelítette a normát, mint ahogy azt az Intel 330 series SSD tette. Az alacsony 4K random írás meglepően jól alakul, hiszen 105 MB/s-mal a legtöbb konkurensét kenterbe veri a meghajtó. Adatmásolásnál azonban nem sok minden ad öröme okot. Az ISO 5,5, a program 8,4, a játék 7,6 másodperc alatt szalad át az AS SSD benchmark programjának mérései alapján. Magukban az eredmények nem rosszak, más termékek szemszö-

géből azért mégsem neveznénk őrjítőnek azokat. A tömöríthető adatokról eddig nem esett szó. A szekvenciális írás tesztnél 205 MB/s az M4 teljesítménye, ami a SandForce-os modellekhez képest igencsak halovány.

A Crucial M4 128 GB-os modellje megmutatta, milyenek is kell lennie egy jobb minőségű SSD meghajtónak. Annak fényében, hogy mire képes az összes többi 128 GB-os meghajtó a szintetikus írásteszteknél, talán meglepő, hogy az M4 sokkal jobban szerepel a specifikációjánál. Olykor saját nagy testvérét is megszégyeníti, ami azért is furcsa, mert az a 256 GB-os meghajtó nagyobb szekvenciális és olvasási sebességgel bír. Bár igaz, hogy a low 4k random eredménye közel 7 MB/s-mal lassabb a 128-as modellnél. Mindent egybevéve, aki ezt az SSD-t választja, az biztos lehet benne, hogy legalább olyan tartós megoldást kap, mint amit az Intel 520 szériája tud nyújtani.



Corsair Force 3 120 GB

TESZTÜNK ALANYA A CORSAIR FORCE GT 120 GB IS LEHETETT VOLNA, HISZEN CSAK 5 EZER FO-RINT VÁLASZTJA EL EGYMÁSTÓL A KÉT TERMÉKET A BOLTOKBAN. Hardveres szempontból eközben szinte ugyanaz a két modell, hiszen mindkettő SATA 6 Gbps csatolófelülettel és SandForce SF-2281 vezérlővel rendelkezik. Felmerülhet a kérdés, akkor mégis mi okozza, hogy az egyik drágább, mint a másik. Nos, korántsem mindegy, milyen NAND lapka kerül a fedélzetre. A Force 3 aszinkron NAND, míg a GT szinkron NAND memóriát használ. Ez annyit tesz, hogy a szinkron memóriával felszerelt GT-nek a legtöbb esetben sokkal gyorsabbnak kell lennie, mint a Force 3-nak. A specifikációs lapot szemlélve azonban nagyon furcsán érezhetjük magunkat, hiszen szinte minden identikus. Ugyanannyi IOPS, szinte teljesen megegyező írási és olvasási sebességek. Ennek az az

oka, hogy tömöríthető adatokkal tesztelve közel azonos képet mutatnak a meghajtók. Ám akkor, ha random nem tömöríthető adatokkal bombázzuk őket, kimutatják a méregfogukat a SSD-k. Az olcsóbb aszinkron NAND MLC lapkákkal szerelt Force 3 a szekvenciális olvasásnál még fele olyan gyors, mint a GT testvére. Míg előbbi másodpercenként csak 210 MB/s körül serénykedik, addig utóbbi ugyanezt a feladatot 510 MB/s körül abszolválja. Valós használati körülmények között a GT egy normál méretű ISO-t öt másodperc alatt másol, a Force ezzel 8-9 másodperc alatt végez. Ez a különbség a programok és a játékok betöltése alatt is jelentkezik. Általános használatra ezért a Force 3-at ajánlanánk, de aki rendszeresen dolgozik nagy nem tömöríthető adatokkal, annak érdemesebb beruháznia a gyorsabb Force GT-re.



Az árcsökkenés oka

Az A-Data munkatársa, Alex Rüdinger augusztus elején úgy nyilatkozott, hogy az SSD-k árának 80 százalékaért a NAND Flash lapkák felelnek. Ezért sejtjük, hogy a legjelentősebb mértékben ezeknek a lapkáknak az előállítási költsége befolyásolja az árakat. Az elmúlt évben a NAND lapkák csíkszélessége 32 nm-ről 28 nm-re csökkent,

és onnantól kezdve a gyártási költségek havonta estek vissza. A kisebb csíkszélességnek köszönhetően kevesebb modulra van szükség, hogy ugyanazt a tárhelykapacitást elérjék, és eközben a lapkák ára is csökken. 2011 áprilisában az Intel és a Micron már bemutatta a 20 nm-es technológiával készült lapkait, melyek egyetlen die-ja 128 GB ada-

tot képes letárolni. Ez azt jelenti, hogy legalább nyolcszor hatékonyabb, mint azok a meghajtók, amiket manapság kaphatunk.

A gyártók szempontjából korábban kedvező volt, hogy jelentős árréssel dolgozhattak. A kezdeti időkből számos elemzőnek feltűnt, hogy indokolatlanul drágán kerülnek a felhasználókhoz az SSD

meghajtók. A NAND lapkák előállítási költsége ugyanis már 2008-ra elérte a gigabájtönkénti 1 dolláros költséget. Majdnem teljes három évvel ezelőtt, ami a felhasználókhöz kerülő SSD-kről csak most mondható el. Részben ez az oka annak, hogy a fogyasztók csak 2010 környékén kezdtek egyre többet beszélni a megoldásokról, és 2011 kör-

	Corsair Force 3	Crucial M4
Teljesítmény	3,5	4
Szolgáltatás	4	4
Ár/érték	3,5	4
Forgalmazó	Expert Zrt.	Expert Zrt.
Pro	Tömöríthető adatokkal jól bánik, fürge	Kellemes felhasználói élmény
Kontra	Nem tömöríthető adatok	Minimális szinten komótos betöltési idő
Ár	25 000 Ft	29 900 Ft
Web	www.corsair.com	www.crucial.com
Tárhelyméret	120 GB	128 GB
Vezérlő	SandForce SF-2281	Marvell 9174
Memória típusa	Aszinkron MLC NAND	Szinkron MLC NAND
SATA interfész	6 Gbps	6 Gbps
Maximum írási sebesség	550 MB/s	500 MB/s
Maximum olvasási sebesség	510 MB/s	175 MB/s
TRIM	van	van
AS SSD 4k random olvasás	18 MB/s	24 MB/s
AS SSD 4k random írás	47 MB/s	48 MB/s
ATTO szekvenciális olvasás (tömöríthető)	552 MB/s	539 MB/s
ATTO szekvenciális írás (tömöríthető)	501 MB/s	205 MB/s
AS SSD szekvenciális olvasás (nem tömöríthető)	204 MB/s	484 MB/s
AS SSD szekvenciális írás (nem tömöríthető)	142 Mb/s	196 MB/s

Samsung 830 Series 128 GB

A SAMSUNG SSD-JÉVEL KAPCSOLATBAN ELSŐ KÖRBE ÉRDEMES TUDNI, HOGY A GYÁRTÓ MINDENT SAJÁT MAGA TERVEZETT ÉS VALÓSÍTOTT MEG.

A szükséges anyagokat nyilván beszerezték valahonnan, és a csavarok legyártásával sem ők bíbelődtek, azonban a lényeges komponensek esetében semmilyen kizárás nem történt. Ez azt jelenti, hogy a NAND-tól elkezdve a vezérlőn keresztül a firmware-ig minden a cég keze munkáját dicséri. A nagy nevek közül azért ezt senki nem mondhatja el magáról.

A mindössze 7 milliméter vastag meghajtó házáat felnyitva (otthon ne tegyék meg, török!) elének tárol a Samsung 3 magos ARM vezérlője, ami a korábbi verzióhoz képest azért gazdagodott még egy maggal, hogy a véletlenszerű írási és olvasási feladatokban is jól muzsikáljon a meghajtó. A vezérlő chipen találjuk a 256 MB-os Samsung DDR2 DRAM-ot, mely gyorsítótár feladatot tölt be. Máshol már megszokhattuk, hogy 16 memó-

riamoddal érik el a gyártók a 120 vagy 128 GB-os kapacitást, itt azonban más a helyzet. A Samsung mindössze négy darab 32 GB-os, 27 nm-es toggle NAND modult vet be a cél érdekében.

A nem tömöríthető állományok random tesztje során a szekvenciális olvasási sebességgel nincs probléma, hiszen 497 MB/s körül teljesít a 830-as. Írásnál az érték megcsappan, mindössze 305 MB/s lesz, ami majdnem olyan jó érték, mint a SandForce vezérlős Intel 520-e.

Ebből kifolyólag elmondható, hogy a Samsung saját megoldása jó sebességgel és teljesítményel bír, szoftveres támogatottságába egyáltalán nem lehet belekötni, mindent megkap a felhasználó. Azon is érdemes elgondolkozni, hogy az Apple, a Dell és a Lenovo miért ennek a cégnek az ajánlatát fogadta el. Általános használat során a különbségek, az egy-két másodperces előny nem fog megmutatkozni, de aki gyors SSD-t kíván magának kellemes támogatottsággal, az próbálja ki a 830-ast.



nyékén indult be az SSD-k széleskörű terjedése a felhasználói szektorban. A szélesebb adóptációnak köszönhetően árversenybe kerültek a gyártók, és ennek hatására elkezdtek leszorulni az árak. A piac eközben egyre csak bővült. A Gartner szerint például az SSD-piac mérete 2011-re megduplázódott: 2,4 milliárd dollárral nőtt, hogy 5,8 milliárd dolláron tetőzzön a pénzügyi év végére. Ezek a számok pedig a thaiföldi ára-

dások előtti tendenciákat mutatják. Az az időszakot, amikor még nem okozott problémát semmi a HDD-ellátási láncban, és nem nőttek egekig az árak. Az árvíz következtében azonban hiánycikké vált a merevlemez, és ennek következtében megugrottak az összegek. Az SSD-gyártók eközben nem tétlenkedtek, a megüresedett piacot a saját termékeikkel igyekeztek feltölteni. A legnagyobb SSD-beszállítónak a Samsung

avanzsált, annak ellenére, hogy koránt sincs olyan erős kereskedelmi képviselése, mint a többi nagy gyártónak. Akkor mégis hogy lehet ez? A cég szerver és OEM megállapodásainak köszönhetően a piac 19,1 százalékát vágta zsebre. Történetesen ez az a cég, amely például az Apple sikeres MacBook Air noteszgépebe szállítja a meghajtókat. Ahogy pedig az ultrabook szabvány egyre erősödik, a hordozható gépek szektorában

is egyre többen választják majd az SSD-vel felszerelt modelleket. Ez tovább ösztönzi a versenyt. Ráadásul a nagy gyártók idén februárban megelégték a piacukra beugráló kis ellátókat, ezért a belépési korlátot kitolandó csökkentették áraikat. Hosszú távon ez azt eredményezi, hogy a kisebb résztvevőket vagy felemészti a nagyobb gyártók, vagy összeroppantják őket.

Intel 330 Series	OCZ Vertex 4 (L4)	Samsung 830 Series
4	5	4,5
4	4	5
4,5	4	4,5
Expert Zrt.	OCZ Technology	Samsung Magyarország
Gyors tempó	Brutális teljesítmény	Megbízható, kiegyensúlyozott teljesítmény
Nem tömöríthető adatok írási sebessége	Megbízhatósági problémák	Gyenge low 4k teljesítmény
28 000 Ft	38 000 Ft	33 000 Ft
www.intel.com	www.ocztechnology.com	www.samsung.com
120 GB	128 GB	128 GB
SandForce SF-2281	Indilinx 400	Samsung Generation 2
Szinkron MLC NAND	Szinkron MLC NAND	Toggle MLC NAND
6 Gbps	6 Gbps	6 Gbps
500 MB/s	550 MB/s	520 MB/s
450 MB/s	420 MB/s	320 MB/s
van	van	van
20 MB/s	26 MB/s	20 MB/s
65 MB/s	96 MB/s	50 MB/s
559 MB/s	547 MB/s	549 MB/s
512 MB/s	393 MB/s	324 MB/s
482 MB/s	495 MB/s	495 MB/s
151 MB/s	388 MB/s	304 MB/s

Konzolgenerációk: 1972-1977

Első generáció: Odyssey, Pong és a többiek



A MAGNAVOX ODYSSEY MEGJELENÉSÉVEL, 1972-BEN VÉGRE AZ OTTHONOKBAN IS LEHETŐVÉ VÁLT A JÁTÉK, A TÉVÉKÉSZÜLÉKEKEN. Ez igazán nagy szó volt akkoriban, hiszen az első, kereskedelmi forgalomban megvásárolható, sorozatgyártással készülő, pénzbedobós játéktéri videójáték mindösszesen hat hónappal korábban került piacra. A *Computer Space* nevet viselő játékgépet a Nolan Bushnell és Ted Dabney alapította Syzygy fejlesztette, és a Nutting Associates által gyártott üvegszálás kabinetben hozták forgalomba. Sajnos nem lett igazán sikeres, ami leginkább a nehéz kezelhetőségének volt egyenesági következménye.

Bushnell persze másképp vélekedett, szerinte a gyártó nem jeleskedett a gép marketingjében, így a következő játékgép piaci bevezetését már másképp tervezte. Miután kiderült, hogy a Syzygy név foglalt, új cégnév után néztek. A választás az Atarira esett, ami Bushnell kedvenc táblás játékában, a japán Góban

egy állás neve. A céghez csatlakozott Alan Alcorn mérnök, és hamarosan piacra dobták Ralph Baer „Barna Doboza” ping-pong játékanak hangeffektekkel és pontszámoló funkcióval kibővített koptintását, a *Pong* névre keresztelt játéktéri masinát. A videójátékos cégek közti viszálykodás és a jogi hercehurcák már ekkor elkezdődtek.

PONG ON A CHIP

Az Atari 1975-ben kiadta a *Pong* tévére köthető, „házi” változatát, amit az USA-ban a Sears üzletláncon keresztül értékesítettek. Az integráltáramkör-gyártók rövid idő alatt ráéreztek a nagy lehetőségre, és elárasztották a piacot olcsó, egychipes *Pong* megoldásaikkal. A legismertebb ilyen chip a General Instruments AY3-8500-as, CMOS, integrált áramköre volt, mellyel igen költséghatékonyan – néhány tucat ellenállás, kondenzátor és pár tranzisztor felhasználásával – lehetett 4, illetve 6 programos (tenisz, faltenisz szóló, faltenisz páros, jégjoki, két fajta céllövés) *Pong* gépet

MAGYAR GYÁRTMÁNYOK

A hetvenes évek közepén a magyar elektronikai fejlesztést és gyártást még javában sújtotta a COCOM-lista tiltása. A hidegháborús félelmek miatt a keleti blokk országai gyakorlatilag nem juthattak hozzá fejlett nyugati mikroelektronikai gépekhez, műszerekhez és alkatrészekhez. Ilyen-olyan kerülő utakon persze minden beszerezhető volt, de kimondottan nehézkesen és természetesen a reálisnál jóval magasabb áron. Szerencsére a nagy videójátéklázból nem maradtunk ki, így bár kis késéssel, de a hetvenes évek végén a hazai elektronikai gyártók is piacra dobták játékgépeiket.

A Videoton első játéka *Sportron* néven került forgalomba. Talán alkatrészenként érkezett, és itthon rakták össze, vagy az is lehet, hogy teljesen összeszerelve kaptuk, de lényegében egy távol-keleti masina volt Videoton matricával. Az igazi áttörést az 1982-ben piacra került, immáron valóban saját fejlesztésű mohazöld elektronikus tévéjáték hozta meg. A pálcika-tenisz és tévéfoci nevekkel is illetett készülék sok gyűjtő véleménye szerint az egyik legdízajnosabb *Pong* gép volt. Az AY3-8500-as áramkörtön alapuló masina kivitelezésén jól látszik a Videoton mérnökeinek találékonysága, és a szocialista hiánygazdaság „használjuk fel, ami a raktárban megmaradt” alapelve. A gép előlapján visszaköszönnék a korabeli Videoton tévékészülékek csatornaváltó gombjai, a kontroller spirális kábele pedig kísértetiesen hasonlítanak a tárcsás asztali telefonok és beszélőik összekötésére használt vezetékekre. Az Orion és a Híradástechnika Szövetkezet saját fejlesztésű készülékei kevésbé terjedtek el, így nem is annyira ismertek.

készíteni. A kép fekete-fehér volt, a hang pedig a legtöbb esetben nem a tévéből, hanem a játékgép saját hangszórójából szólt.

A legelső ilyen masina a Coleco Telstar volt, ami 1976-ban jelent meg az USA-ban. Ebben az időszakban számos hasonló *Pong* on a chip áramkör született, ezek között akadt olyan is, amiben tucatnyi játék többféle változata volt elérhető (tankcsata, labdajátékok, motoros-autós programok, faltörők). Voltak trükkös gyártók, akik olyan cserélhető kazettás gépeket dobtak piacra, melyekben eleve benne volt vagy tízféle játék, de ezeket csak külön megvásárolható kazettákkal lehetett aktiválni (a kazettákban nem volt semmilyen alkatrész, az üres NYÁK-panel csak a csatlakozó sor megfelelő lábait zárta rövidre). Ezek a többjátékos gépek már színes megjelenítésűek voltak (például zöld háttér, fehér pályaszélek, piros és kék ütők), és a sima tekerős potenciométer helyett joystickkal mozgathattuk a vonalkánkat a képernyőn.

Az otthoni videójátékok hirtelen jött népszerűsége viszont nem várt fejleménnyé fajult. A problémát a sokkal alacsonyabb költségű távol-keleti gyártók feltűnése okozta, akik konténerszámmal ontották Európába és az USA-ba olcsó készülékeiket. 1977-re a piac annyira telítődött, hogy az amerikai gyártók gépeit már csak óriási veszteségek árán lehetett értékesíteni. A videójáték-ipar első összeomlása második generációs gépeket is érintett, de ez már a következő rész témája.

HORDOZHATÓ MASINÁK

A tévére csatlakoztatható videójátékokkal nagyjából egy időben születtek meg a mo-





GUNPEI YOKOI

A Game & Watch sorozat, a Gameboy és a Virtual Boy megálmodója. Mindenkinek jusson eszébe ez a név, amikor bármilyen konzol kontrollert a kezébe veszi, és a kereszt formájú D-padot nyomkodja, ugyanis ezt is ő találta ki. 1982-ben a legelső kétképernyős Game & Watch játékon alkalmazta először ezt a joystick kialakítást.



zés segítségével mozgathattuk autónkat vagy űrhajónkat. Az ütközéserzékelés ugyanígy mechanikus volt. Az egészet egy vagy több izzó világította meg alulról, így mondhatni árnyjátékként jelent meg minden a „képernyőn”. Hangos, zajos, pontatlan, primitív játékok voltak.

A hetvenes évek közepén már a teljesen elektronikus LED-kijelzős játékok domináltak (Epoch, Tomy, Bandai), köztük pár igazi gyöngyszemmel, és természetesen mind egyiken Made in Japan felirattal. Az évtized vége felé jelentek meg az LSI integrált áramkörös, világító vákuumfluoreszcens kijelzőt (VFD – asztali szalagos számítógépekben van ilyen) használó tabletop készülékek. Számomra ez jelentette az aranykort. Az ebben az időszakban piacra került hordozható játékgépek bonyolultsága messze meghaladta a következő generációban megjelent LCD-kijelzős készülékekét (ezt általában az árak is tükrözték). Többszínű VFD-kijelző, játéktérmi gépekre hajtó készülékházak és sok esetben igencsak változatos játékmotívumok jellemezték ezeket a masinákat.

Aztán elérkezett a tömegtermékké válás korszaka. A nyolcvanas évekkel beköszöntött az olcsó LCD-technológia, és egy újabb szereplő jelent meg a színen: a Nintendo. A cég zseniális tervező-

jének, Gunpei Yokoinak máig kultikus – a gyűjtők által leginkább áhított – Game & Watch sorozata beindította a lavinát. A neves japán gyártók (Casio, Bandai, Tomy) mellett hongkongi és tajvani cégek is beálltak a sorba, hogy több ezer különféle lapos ptyegő kütyüvel – legismertebb nevükön kvarcjátékkal – áraszták el a piacot.

A korai darabokon még jól látszik az igényesség: a formák, a felhasznált anyagok, a kivitelezés mind első osztályú. Később már a jó nevű cégek is a költséghatékonyság mellett döntöttek, így búcsút inthettünk a szálcsiszolt/lakkozott alumínium előlapoknak, és maradt az olcsó, szitázott műanyag. A korszak legismertebb darabjai a kétképernyős *Nintendo Donkey Kong* és *Donkey Kong 2*, valamint a máig legkultikusabb Casio Western Bar a maga zseniális hangjaival és meglepően addiktív játékmotívumával. Hazánkba a vasfüggöny és a szigorú vámellenőrzések miatt nem kerülhettek

be korlátlan mennyiségben ezek a nyugati játékok, de szovjet barátaink ezen a problémán is nyihattak. Akkoriban ki-mondottan elterjedtek voltak a Game & Watch játékok szovjet kópiái (a lengyel piacokon néhány száz forintért árulták őket), melyek közül a legismertebb – és leggyakoribb – darab az a tojás alakú játék, ami a „No, megállj csak!” (Nu, pogodi!) című rajzfilm farkas és nyúl figuráit vonultatja fel.

Az orosz játékokra jellemző volt a baltával faragott kivitelezés: sorjás fröccsöntés, vetemedett kasztni, elcsúszott vagy elmaszatolt feliratok, ronda rongykar-ton csomagolás stb. Bár jól láthatóan az anyag nem volt kispórolva belőlük (mint az ma jellemző az olcsó kínai vackokra), de a játékok megjelenése teljességgel nélkülözötte az elegancia és az igényesség bármely formáját.

Cserélhető programkazettás hordozható játékgépekkel többen is próbálkoztak, de a kvarcjátékok több mint egy évtizedes tündöklésének végét ismét a Nintendónak és Gunpei Yokoinak köszönhetjük. 1991-ben jelent meg a Gameboy, amiben a ma csúcscategóriát képviselő Nintendo 3DS űkapját tisztelhetjük (a Nintendo 2005-ben nyugdíjazta a Gameboy nevet).

SakmaN

bil játékmásinák. A hetvenes évek elején az igen kezdetleges mechanikus és elektromechanikus gépek voltak elterjedtek. Ezekben filmszerűen végtelenített szalagok tárolták a „pálya” rajzát; a szalagokat egy elektromos motor tekerte folyamatosan. E fölött egy mechanikus áttétele-

A SZOROZAT RÉSZEI

Sorozatunkból megtudhatod, milyen evolúción mentek keresztül a videojáték konzolok a hetvenes évektől napjainkig

- Első generáció (1972-77):** Odyssey, Pong és a többiek
- Harmadik generáció (1983-95):** Sega és Nintendo 8 biten
- Ötödik generáció (1993-2006):** A SONY 3D-re váltja a világot
- A kezdetek (1950-69):** Spacewar! és a Barna Doboz
- Második generáció (1977-83):** Az Atari színrelép
- Negyedik generáció (1989-99):** 16-biten folytatódik a küzdelem
- Hatodik és hetedik generáció (1998-):** Ringbe száll a Microsoft





Full HD 2D/3D házimozzi projektor

Optoma HD33

A Z OPTOMA PROJEKTOROK KIVÁLÓ ÁR/ÉRTÉK ARÁNYUKNAK KÖSZÖNHETŐEN TÖBSZÖR IS OKOZTAK MÁR KELLEMES MEGLEPÉST NEKÜNK, ÉS EZT A SZÉP HAGYOMÁNYT AZ OPTOMA HD33 IS FOLYTATJA.

Vásárlói szempontból nagyszerű hír, hogy ismét fontos mérföldkőhöz érkeztünk az árversenyben, az Optoma HD33 ugyanis az első 1080p felbontású, 2D/3D képes DLP projektor a bruttó 500 000 forint alatti tartományban, úgyhogy aki nem éri be egy televízió képátvitelével, és az otthoni körülmények között elérhető legjobb 3D-s moziélményre (vagy akár videójátékokra) vágyik, de eddig elriasztotta a 3D-s projektorok ára, most újra morfondírozhat egy esetleges beruházáson.

Dizájn tekintetében nincs mit ecsetelni a készüléken, különösebben trendinek semmiképp sem nevezhető, de masszív és strapabíró. Az objektív

tív alaptudású, viszont remek képet ad, és a sarkokban sem homályosodik. A projektort többféle fényviszonyban is kipróbáltuk, a színek mindvégig élénkek, telítettek voltak: a képmínőségről az alkalmanként tapasztalható, más háromszoros RGB színekereket használó projektorokhoz képest minimális szírvárványhatástól eltekintve csak jókat tudunk mondani. A szírvárványozás egyébként is meglehetősen érzékeny pontja a DLP projektoroknak, sokan észre sem veszik, másokat rettentően irritál – aki harapmiatta, mindenképp próbálja ki vásárlás előtt a készüléket.

Az árkategória egyik velejárója, hogy nincs sok kalibrációs lehetőségünk, az átlagfelhasználók számára az alap Cinema mód valószínűleg tökéletesen megfelel majd, de több előbeállítás közül is válogathatunk. A takarékosabb Standard mód is kellő fényerőt ad. Az erősen világított képek tökéletes minőségéhez képest a pro-



INFO

Gyártó Optoma
Ár 420 000 Ft
Web
www.optoma.co.uk

Specifikációk:
TI DLP DarkChip2
1080p 12" DDR DMD,
1080p felbontás, 1800
ANSI lumen, 4000:1
on/off kontrasztarány,
230 W-os VIP lámpa
3000-4000 üzem-
órával, 1x komponens,
1x kompozit, 1x VGA,
2x HDMI (v1.4a)
bemenetek, 1x 12 V
trigger kimenet, -3D RF
extender

Pro kedvező ár, kiváló minőségű 3D-kép crosstalk nélkül, jó színvilág

Kontra enyhe szírvárványozás, gyengébb natív kontraszt

87



jektor viszonylag alacsony natív kontrasztja néha azért megbosszulta magát a sötétebb jelenetek gyengébb feketéivel. Ezen az ImageAI névre keresztelt dinamikus kontrasztjavítás volna hivatott javítani, ami adott kép tartalmát vizsgálva állítja át a lámpa fényerejét, de egyrészt lassú, másrészt a ventilátor pluszmunkája miatt hangos is.

A 3D nyilvánvalóan a legfontosabb fegyvertény, és a HD33 tökéletesen hozza is az elvárásokat. Kétféle LCD-shutteres szemüveg megoldást is támogat, melyből mi az Optoma saját rádiófrekvenciát használó szemüvegét próbáltuk ki, ahol az infravörös megoldásokhoz képest már nyugodtan forgathatjuk a fejünket, nincs kiesés. A szemüveg persze minimálisan zöldesít, de ez a projektor külön 3D előbeállításával kalibrálható. A színek mindenestre kiválóak voltak, crosstalk jelenséggel pedig nem is találkoztunk.

Programozható egér

Cooler Master Storm Inferno

A COOLER MASTER REMEK MUNKÁT VÉGZETT A STORM INFERNO NÉVRE HALLGATÓ EGÉR ESETÉBEN.

A motyó bírja a strapát, és rendkívül jól programozható, amit egy egyszerűen kezelhető, ám igen sokrétű alkalmazáson keresztül tehetünk meg. A személyre szabás gondolata ugyan nem mindenkit hoz lázba, de akik eddig is szerettek bütykölni, igyekeztek a maximumot kihozni az eszközeikből, és a specifikációk is többet mondtak számukra, mint az átlagnak, azok örömmel veszik majd elő a dobozából az egeret, hogy annak gépre dugása után megkezdhesék a finomhangolást. Akik viszont nem szeretnék ezzel bajlódni, csupán használni az egeret, azoknak a mellékelt kezelőprogram inkább rémálom lesz, és tényleg a pokolban érzik majd magukat. Az Inferno tehát eléggé megosztja a felhasználókat.

De nem csak e tekintetben kiegyensúlyozatlan a dolog. Ha két ujjal megemeljük az eszközt, érezni lehet, hogy farsúlyos. A nagy mancsú játékosoknak pedig abszolút nem ajánlanánk, hiszen folyamatosan pakolgatniuk kell majd rajta a kezüket. Nekik, a gyártónál maradván, a Cooler Master Sentinel Advance egér lesz inkább a nyerő.

Más tekintetben az Inferno azonban nagyon jó. A szkennelési sebesség és a pontosság különösen ott van. Ezzel a 4000 DP-os egérrel nem lehet elvéteni semmit. Pláne ha a profilokban rejlő potenciált is kiaknázzuk. Ehhez pedig még csak MMO-t sem kell játszanunk.

Kiknek ajánljuk hát? A normál kéz mérettel megáldott, szoftveres beállításokban bátran szütyögni merő felhasználóknak, valamint a jobbkezes népeknek.



INFO

Gyártó Cooler Master
Ár 11 500 Ft
Web
coolermaster.com

Specifikációk:
161,5 g, 4000 DPI
Storm Tactical Laser
szenzor, független
programozható X és
Y tengely, 115 IPS,
valós idejű sebesség-
mérés, 128 KB belső
memória, jobbkezes
kialakítás, 11 gomb

Pro személyre szabhatóság
Kontra egyeseknek
túl sok a komplex
alkalmazás, kis méret

84

Hűvös és csendes kártya

Asus GTX 680 DirectCU II Top

TELJESÍTMÉNY TEKINTETÉBEN AZ **ASUS GTX 680 DIRECTCU II TOP** VERZIÓJA BETÖLTİ AZ ŰRT AZ **NVIDIA GTX 680 ÉS A CSÚCSMODELLT JELENTŐ GTX 690 KÖZÖTT.** Habár a referenciamodell és az Asus tuningolt variánsa között nincsenek extrém különbségek, a DirectCU II hűtés hatását egyértelműen érezni lehet. Pláne akkor, amikor a teljesítményéhes felhasználók túl kívánják hajtani a magot. A hűtő kialakításáért funkció tekintetében piros pont jár a mérnököknek, de azért egy csöppet kisebbre is vehették volna a figurát. A kártya ugyanis a DirectCU II-vel megtoldva három kártyahelyet foglal el. Mindenesetre a GK104-ben keletkező hőt a megoldás játszi könnyedséggel vezeti el és eközben szinte zajt sem ad. A ventilátorok komótosan pörögnek és a kártya húzásánál sem szakadnak meg a munkában. Most nézzük meg, miért tartják nagyra ezt a kártyát a megszállottak. Egyrészt az ASUS gyárilag 130 MHz-cel megemelte a mag alapórajelét, és a turbófrekvenciának is adott egy kis szteroidot, ami így már 1267 MHz-en tetőzik. A hűtésnek hála ez az érték 1300 MHz-re is fel tud kúszni. Amennyiben a kártya effektív memória-órajelét is emelték volna, akkor tuti, hogy eldobnánk az agyunkat. Azért van még mit felmutatnia a megoldásnak. Az Asus fejlettebb komponensekkel rakta tele a kártyát. A 8+2 fázisú tápkörök hála nagyobb tuningrészsel, stabilitással és jobb áramellátással üzemel a megoldás. Vagyis a referenciamodellnél energiahatékonyabb a grafikus kártya. Tesztkörnyezetben ki is mutatja a foga fehérjét. A referenciamodellhez képest a 3DMark 11 mérései alapján majdnem ezer ponttal tel-

INFO

Gyártó Asus
Ár 163 000 Ft
Web
www.asus.com

Specifikációk:
GK104 @ 1137 MHz,
Boost Clock: 1267
MHZ, 1536 stream
processzor, 2 GB
GDDR5, 256 bites me-
mória interfész, HDCP,
DVI, HDMI

Pro kiváló hűtés,
teljesítmény
Kontra három
bővítőhelyet foglal

95



jesített jobban az ASUS GTX 680 variánsa, a GTX 670-nél pedig majdnem 2000 ponttal. Mivel most előszeretettel verjük a kigyúrt, síttes arcokat a *Batman: Arkham City*-ben, adta magát, hogy ott is eleresszünk egy mérést. Az Asus megoldása itt szintén kitett magáért. Minimum 47 fps-sel tolt ki az 1920x1200 pixeles felbontású, 4xMSAA-s képeket, ám átlagosan inkább a 64 fps-hez közelített ez az érték. A referenciamodell nem sokkal volt elmaradva, csupán 4-5 fps-sel. Eközben maximális terhelés mellett csak 64 fokra hevült a GPU, ami így 8 fokkal üzemelt hűvösebben az Nvidia-s darabnál. Mindezt pedig úgy tette, hogy 42

dB körüli zajjal bombázta a környezetet a két 100 mm-es venti. Ehhez hozzátennék, hogy a szoba alapszintje 32 dB körüli volt. Tessék kicsit számolgatni! Pláne most, hogy a tuninghoz értünk. A cég GPU Tweak progijával seperc alatt 1367 MHz-re poccsítottuk a magot, de nem tartottuk itt sokáig, mert ezen a szinten már nem biztonságos a léghűtés.

Az egymagos kártyák között jelenleg kiváló teljesítménnyel büszkélkedhet az ASUS GTX 680 DirectCU II TOP. Gyors, vannak tartalékai, halk, és bőven elég funkcióval rendelkezik ahhoz, hogy még a legvetemültebb felhasználók is örömeiket leljék benne.

GameStar
AJÁNLATA

Kedvező árú billentyűzet

Cooler Master Storm Quick Fire Pro

A COOLER MASTER STORM QUICK FIRE PRO OKOSAN VEZETI EL AZ USB 3.0-S KÁBELT.

Ha hirtelen zavarban lennénk, hogy hova is kellene dugni a microUSB-s végét a dolognak, akkor kukkantsunk be a kisé nehéz billentyűzet alá. Középtájon meg is lesz, amit keresünk, és azt is láthatjuk majd, hogy szinte minden kábelvezetési eshetőségre gondoltak a mérnökök a tervezés során. Mechanikus billentyűzet lévén és a piros Cherry MX kapcsoló miatt a gépelés hangos élmény lesz. Játék terén nem sok különbséget lehet tapasztalni, de ha valaki extra érzékeny a reagálási időre, akkor a billentyűzet USB mintavételezését 125 MHz-ről akár 1000 MHz-re is emelheti.

A masszív ház részlegesen megvilágítható billentyűket kapott, így aki teljes betűfényárra vágyik, annak érdemes máshol keresgélnie. Tegye ugyanezt az is, aki a

háttérvilágítás színét is szereti változtatni. Itt bizony csak piros van. Összességében a Quick Fire Pro felhasználói élménye nagyon kellemes. Akik kedvező áron szeretnének ismerkedni a mechanikus billentyűzetekkel, azoknak kiváló vásárt jelent. Miért mondjuk ezt? Például azért, mert nincs csuklótámasz (persze azt külön is be lehet szerezni), nincsenek extra USB portok, és 3,5 mm jack kimenetek sem, és az alap médiatartalmak kezelésére sem szolgálnak dedikált billentyűk. Ezen felül azonban nem lehet rá panaszkodni. Külön öröm, hogy a Cherry MX kapcsolók színét igény szerint lehet kiválasztani. Aki azt hinné, hogy ennek dizájn szempontból van jelentősége, az nagyon mellőlött. A különböző színű kapcsolók eltérő élményt nyújtanak. A kék Cherry MX például gépelésre ideális, mivel jól érzékelhető kapcsolási pontja van, és leütés után hamar visszaugrik az alap pozícióba. Eközben rettentően kattog.



INFO

Gyártó Cooler Master
Ár 24 000 Ft
Web
coolermaster.com

Specifikációk:

Cherry MX red, mintavételezés 1000 Hz, részleges háttérvilágítás, 1300 g, 1,8 m kábel

Pro erős háttérvény, választható színű Cherry MX kapcsolók
Kontra részleges megvilágítás, nincs csuklótámasz, hangos, kevés funkció

82

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

ALACSONY FOGYASZTÁSÚ ALAPLAP ASUS P8Z77-V



Ár: 36 000 Ft
Web: www.asus.com

Aki LGA1155-foglalatos alaplapra vadászik, annak érdemes a Z77-es chipsetes darabokat előnyben részesíteni a z68-as modellekkel szemben, hiszen az előző már natív módon támogatja az USB 3.0-t. Ár/érték arányban e havi kedvencünk az ASUS P8Z77-V névre hallgató modell volt, ami azoknak lesz kiváló deszka, akik már Sandy Bridge-es prockóval rendelkeznek, és kedvelik a két videokártyás megoldásokat. A deszka készenléti fogyasztása bámulatos. Olyannyira alacsony, hogy korábban meggyűlt a bajunk a mérésével. Nem hittünk a szemünknek. E mellé pazar teljesítmény társul, habár nem ROG termékről van szó.

GYORS HDD Seagate Barracuda 3TB



Ár: 38 000 Ft
Web: www.seagate.com

Ti, kiknek a tárhely mérete rendkívül fontos, vagy ti, akik nem bírtok ki, hogy ne zsúfoljátok tele adatokkal a még üresen tátongó szabad helyet, nektek ajánlanánk a Seagate 3 TB-os Barracudáját, amely átlagosan körülbelül 150 MB/s-mal végzi az olvasási és írási műveleteket. Mechanikus meghajtó lévén benne van a pakliban a meghibásodás, ezért korántsem mindegy, hány év garanciát kapunk a termékek mellé. Ebben az esetben sajnos csak két évet kapunk, ami kissé kiábrándító, hiszen korábban öt évet adott a gyártó. Mindenesetre aki emellett a HDD mellett dönt, az a kategória egyik leggyorsabb darabját szerelheti be otthon a gépébe.

TÁBLAGÉP

Best Buy Easy Home 7



Forgalmazó: Bluechip webáruház
Web: www.bluechip.hu

Ezen az áron a Best Buy Easy Home 7 névre hallgató táblagépébe egyáltalán nem lehet belekötöni. A masszív, rugalmas műanyag házban a kategóriájához képest erős vas dolgozik. Az 1,2 GHz-es ARM Cortex A8 mag nem riad vissza az általános feladatoktól, és a mellékelt 512 MB RAM-mal összedolgozva a 7 hüvelykes, 800×480 pixel felbontású TFT-LCD-kijelzőn az Android 4.0 felület serényen teheti a dolgát. A kijelző fényereje benti használatra abszolút megfelelő, ezért nyugodtan mondhatjuk, hogy a tablet filmnézésre, chatelésre, közösségi szolgáltatások bogarászására, böngészésre, e-mailezésre és alkalmankénti elektronikus könyvek olvasására termelt.

LAPTOP ERŐS GPU- VAL



- Acer Aspire Timeline Ultra M5**
258 699 Ft
www.acer.com
 - Dell XPS L502x 139816**
244 900 Ft
www.dell.com
 - Samsung RC530-S01HU**
252 603 Ft
www.samsung.hu
 - Toshiba Qosmio F750-110**
281 466 Ft
www.toshiba.com
 - HP ProBook 4530s A1D18EA**
221 500 Ft
www.hp.com
- TIPP**

OLCSÓ ANDROIDOS TÁBLÁK



- DPS Dream 7**
24 900 Ft
 - Point of View Tablet PC PlayTab PRO**
35 491 Ft
 - Wayteq xTab-70W**
35 780 Ft
 - ViewSonic Viewpad 7"**
50 853 Ft
 - Apollo QUICKI 701**
50 853 Ft
- TIPP**

TÉVÉTUNERES MONITOROK



- ASUS 22T1EH**
51 740 Ft
www.asus.com
 - SAMSUNG T19B300EW**
46 911 Ft
www.samsung.com
 - LG M2262DP-PZ**
52 400 Ft
www.lg.com
 - LG M2780D-PZ**
99 600 Ft
www.lg.com
 - Samsung T27B750EW**
126 000 Ft
www.samsung.com
- TIPP**

3,5 HÜVELY- KES HDD, 7200 RPM



- WD Caviar Blue WD2500AAKX**
14188 Ft
www.wdc.com
 - Hitachi HDS721010CLA332**
22 085 Ft
www.hitachi.com
 - Samsung SpinPoint F3 HD502HJ**
16 010 Ft
www.samsung.com
 - Seagate ST1000DM005**
20 550 Ft
www.epson.com
 - WD Caviar Green WD30EURS**
44 637 Ft
www.wdc.com
- TIPP**

BELÉPŐ	
100 000 Ft-os PC	
Processzor Brazos E350 APU alaplapon	×
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap ASRock E350M1	22 750 Ft
Memória Kingston 4GB DDR3-1333MHz	7 500 Ft
Grafikus kártya AMD Radeon HD 6310 integrálva	×
Hangkártya Integrált	×
Winchester Seagate Barracuda 7200 500 GB	16 655 Ft
DVD-író nincs	×
Ház Gigabyte MIB I3140 fekvő Mini ITX	19 260 Ft
Táp Házba építve	×
ÖSSZESEN	66 165 Ft
Külső DVD-író Samsung SE-218BB	12 290 Ft
Külső USB 3.0 HDD WD My Passport Essential 320GB	21 000 Ft

VÉLEMÉNY

A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett futtathatók legyenek a mai játékok.



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor AMD Quad-Core A8 3870	26 150 Ft
Processzorhűtő Gelid CPU hűtő Tranquillo	8 633 Ft
Alaplap Gigabyte A75M-UD2H	19 112 Ft
Memória G.Skill 2x4GB DDR3 1600MHz	15 000 Ft
Grafikus kártya MSI Radeon HD7750 OC 1GB	28 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester WD 3.5" AV GP WD30EURS 3TB, 64MB cache	44 340 Ft
Blu-ray-író LG BH10LS38 Blu-ray LS SATA	19 510 Ft
Ház Thermaltake Com. MS-I	15 750 Ft
Táp Corsair CMPSU-600GS	22 000 Ft
ÖSSZESEN	198 495 Ft
Hangkártya 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	25 110 Ft
Memória Corsair Vengeance 8GB	15 000 Ft
Grafikus kártya Asus Radeon HD7970 DirectCU II 3GB 384 bit DDR5	123 419 Ft
Hangkártya Integrált	×
SSD Kingston 240GB SSD Hyper-X	73 000 Ft
Blu-ray Combo LG CH10LS20	16 000 Ft
Ház Lancool K58	21 000 Ft
Táp Corsair Professional Series HX650	34 000 Ft
ÖSSZESEN	377 529 Ft
Merevlemezzel Western Digital 2.5TB SATA-II 64MB HDD	36 000 Ft
Vízűtéssel 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

Amennyiben lehetőségetek van megkérni valakit, hogy a tengeren túlról vagy a britek ködösnek hitt földjéről hozzanak nektek egy Nexus 7-et, ne habozzatok, ugyanis 200 dollárért nagyon is jó vásár a Google első hivatalos táblagépe. Habár nem rendelkezik HDMI-kimenettel, nem bővíthető microSD-kártyával, és kamera sincs a hátlapján, a 7 hüvelykes tablet nagyon ütőre sikeredett. Ilyen áron 1280x800 pixeles kijelzővel ellátott táblagéppel korábban nem lehetett találkozni, persze azóta a Kindle HD is képbe került. De lássuk, mi van még itt. Prémium minőségű összeszerelés, Tegra 3 T30L a burkolat alatt, 1 GB DDR3L memória, ugyanaz a Wi-Fi-modul, ami már az iPad 2-ben is bizonyított, és nem utolsósorban az Android legfrissebb verziója, a Jelly Bean. Ennek ráadásul a napokban megérkezett az első frissítése is. A rendszer egyik legpikánsabb újdonsága kissé hülye nevet kapott (Project Butter/vaj projekt), de lényeg a lényeg, okosabban bánik az erőforrással, amitől tovább javul a felhasználói élmény. Az Asus pedig egy egyszerű eszközzel segíti ezt elő.

INFO

Ára:
199 dollár
Android referenciamodell
Web:
google.com/nexus/#/7

95

Nexus 7



KULT

Virtuális valóság



LINK TRAINER, EGY MECHANIKUS VALÓSÁG PÍLÓTÁKNAK

Hasadás a szemnek

OTTHON ÉRZEM MAGAM NEM LÉTEZŐ VILÁGOKBAN

NÉHÁNY ÉVVEL EZELŐTT SOKAN ÚGY GONDOLTÁK, ELÉRKEZETT A VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORRADALMÁNAK IDEJE. 2000 OKTÓBERÉBEN UGYANIS MEGJELENT A VFX 3D, A JÓMÓDÚ, DE ÁTLAGOS FELHASZNÁLÓNAK SZÁNT VIRTUÁLIS VALÓSÁG SISAKVIZORRAL, FEJHALLGATÓVAL ÉS FEJMOZGÁSÉRZÉKELÉS LEHETŐSÉGÉVEL. Akkortájt boldog-boldogtalan kipróbálta és felfedezte, hogy a cucc lassú, nagyon nehéz, limitáltan lehet benne látni a környezetet – a dolog rengeteg sebből vérzett.

A limitált képességek mellett az eredeti ár (1800 dollár) erősen befolyásolta a rendszer elterjedését. Több cég is próbálkozott abban az időben (és azóta is) hasonló sisakokkal, azonban ezek javarészt csak kényelmetlenséget okoz-

tak a játékosoknak – gyenge minőségű, lassú élményt (lassú = lagos adatforgalom, lassú LCD-panelek), limitált látószögét nyújtottak rengeteg pénzért. Ezért a virtuális világok sokak által XXI. század elejére prognosztizált forradalma elmaradt, sőt, sokan mind a mai napig úgy gondolják, hogy a „sisakosdinak” semmi értelme nincs.

Mivel a különböző kísérletek, még a sikeresek is, igen drága eszközökkel folytak felett laboratóriumokban, valóban azt gondolhatta az egyszerű felhasználó, hogy a széles körben elterjedő virtuális valóság megmarad a filmek, tévésorozatok, regények szintjén. Most azonban kigyulladt a remény új, virtuális csillaga a gamer világ egén: megjelent az Oculus Rift, egy egyszerűnek látszó, nagy tudású és könnyű készülék, amely elhozhatja azt, amire régóta sokan várnak – olyan

összefonódást a 3D-s világgal, amely által tényleg bele lehet kerülni a „történetbe”, illetve a környezetbe.

Ne szaladjunk azonban ennyire előre – nézzük meg, pontosan mi is az a virtuális valóság, és mire lehet használni (egymás lelovásán kívül).

VILÁGOK LÉTREHOZÁSA

Bármennyire furán hangzik is, sokak elképzelésével ellentétben a virtuális valóság nem a számítógépkorszak, inkább a mesterséges valóság gyermeke, s bár a definíció a huszadik század végéből származik, gyökerei egészen a tizenkilencedik század közepéig nyúlnak vissza, amikor az első 360 fokos panorámákat bemutató képeket létrehozták – ennek csodás példája többek között a Feszty-körkép, amely ugyan csak egy pillanatot mutat be, de a lá-

toगतót az esemény virtuális közepébe helyezi.

Az 1920-as években megjelent az első autóvezetés-szimulátor, sőt, a későbbiekben mechanikus eszközök segítségével kiképeztek pilótákat és bombázótiszteket a valóság (mai szemmel nézve) egyszerű megjelenítésével. A múlt század hatvanas éveiben mechanikus eszközökkel készítettek az összes érzékelésmódra ható színházat, majd 1966-ban elkészült az első számítógépes szimuláció – egy repülést élethűen utánozó eszköz az amerikai légierő számára.

1968-ban Ivan Sutherland, egy diák, Bob Sproull segítségével elkészítette az első eszközt, amelyet VR HMD-nek (Virtual Reality Head Mounted Display – magyarul fejre helyezett virtuálisvalóság-kijelző) neveztek. A készülék igencsak nehéz és primitív volt, és olyannyira kényelmet-



A VUZIX VR-SZEMÜVEGE TÖBB FORMÁTUMMAL IS KOMPATIBILIS



A LOCKHEED KUTATÓINAK PROFESSZIONÁLIS ESZKÖZE



A SONY KÉSZÜLÉKE HASZNÁLAT KÖZBEN

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG SOKKAL RÉGEBBI KELETŰ, MINT A VIDEOJÁTÉKOK

len volt hordani, hogy fel kellett akasztani a plafonra. Az eszköz neve „Damoklész kardja” volt (rájöttetek, miért?). A következő nagy előrelépést a MIT készítette 1977-ben Aspen Movie Map néven, amely Aspen városát mutatta be télen, nyáron, illetve poligon verzióban – az első kettő fényképeken alapult, a harmadik pedig számítógépes szimuláció. A 80-as évek már a jelenség széles körű terjedését és egyre több próbálkozást hozott – s mivel már a történelemből is látszik, hogy a virtuális valóság sokkal régebbi keletű, mint a videojátékok, így bátran kijelenthetjük, hogy ez utóbbi csak egy kis szelete a lehetséges felhasználásnak, azonban ez okozhatja majd azt, hogy az ilyen rendszerek minden lakásba beköltözhessenek előbb-utóbb.

AR, AZAZ ALTERNATE REALITY

Ma már több olyan eszköz is létezik, amely nem új valóságot hoz létre, hanem megváltoztatja azt. GPS-ek, telefonos felvevők, kamerás eszközök lassan mindenhol vannak, de nekünk, gamereknek is elérhető ez a technológia könnyedén a 3DS-nek, illetve némely külső kamerával rendelkező mobilnak köszönhetően. Magam is kipróbáltam a 3DS-t, amelynek egyik játékában saját szobánk a háttér, amelyben mindenféle tárgyak repkednek felénk – a szobát a kamerák közvetítik, arra generálja a játékgép az objektumokat. Az alternatív valóság a virtuális valóság kis-öccse, hiszen egyfelől valódi, másfelől virtuá-

lis. Felhasználására játékon túl is van lehetőség. Például ott állunk egy étterem előtt, „ránézünk”, s hamar kiderül, mi a menü, mi a konyhafőnök mai ajánlata, másoknak/barátainknak mennyire ízlett. S ehhez be sem kellett mennünk. De ugyanez előfordulhat mondjuk egy jegyirodában – csak „ránézünk”, és okos masinánk egyből sorolja, milyen jegyek és mennyiért kaphatók. Esetleg „rátékintünk” egy buszmegálló táblájára, és máris megtudjuk, mi a menetrend. Hasznos dolog az AR, amely virtuálissá teszi a valóságot.

MIRE IS HASZNÁLHATÓ A VIRTUÁLIS VALÓSÁG?

Alapvető kérdés, hiszen az ilyen rendszerek nemcsak játékokra, hanem „komoly” dolgokra is felhasználhatók, erre nézzünk néhány példát: **Építészet:** A megfelelő rendszerek segítségével egy még fel nem húzott épület bejárható, megtekinthető akár a tervezési fázisban, esetleg egy balesetet szenvedett konstrukció (összeomlott ház) szimulálható, így meg lehet tudni a baleset okát.

Lakberendezés: Bármilyen lakásbelsőt megtervezhetünk többféle koncepció szerint, így a megrendelő választását kis ráfordítással nagymértékben megkönnyíthetjük.

Múzeumok, prezentációk: Lehetővé válik olyan tárgyak, helyszínek bemutatása, amelyek a valóságban nem vagy máshol léteznek. Bejárhatjuk a virtuális Pompeii városát vagy

VIRTUÁLIS MOZIVILÁG

A filmek világában elég sok ismert és jó alkotás foglalkozott a virtuális világok témájával, elég ha csak a Mátrix trilógiát vagy az Avatart említjük. Azonban olyan filmek is, mint a Lawnmower Man, a Total Recall, a Tron, A Persp3ctiv3, aktívan foglalkoznak a téma különböző ábrázolásai-val – legalább sejtethetjük, hogy a kreatív agyak mit gondolnak, milyen lesz a jövőben a virtuális valóság. Addig pedig kívánjunk magunknak egy teljesen működő holodecket a Star Trek sorozatból...

a középkori Rómát, esetleg a saját nappalink falán élvezhetjük a Mona Lisát.

Oktatás: Egyrészt az ilyen rendszerek kiválóan alkalmasak szimulációs oktatásra (vezetés, repülés, hajók irányítása stb.), másrészt a klasszikus oktatást rengeteg új elemmel lehet kiegészíteni, hiszen akár meg is elevenedhet a marathóni csata a diákok szemelőtt.

Meteorológia: Az időjárás-szimuláció egy mindenki által „felhasznált” módja a virtuális valóságnak, egyre jobb és részletesebb modellekkel és adatokkal dolgozó meteorológusok egyre pontosabban prognosztizálják, mikor, hol, milyen idő lesz.

Katonaság: Kiképzéskor fontos a környezet, a valós hatások szimulációja, ezért használják ezt a módszert a világ hadseregai. Természetesen oktatnak is vele, hiszen jóval olcsóbb egy VR-tankkal száguldozni egy VR-terepen, mint egy igazival az igazi terepen. A pilóták pedig nagyon sok jól használható információt kapnak ilyen jellegű sisakok használatával.

Szórakoztatás: Ma már nem lehetetlen, hogy otthon, a karosszékünkben ülve a milánói Scala vagy a moszkvai Bolsoj (és persze még sok millió más, potenciális helyszín) nézőtere és előadása megjelenjen a virtuális térben előttünk. Előnye, hogy nem kell öltönyt húznunk. Esetleg kimehetünk a Barcelona–Real Madrid rangadóra, és „kvázi” élőben nézhetjük.



A GRIPEN VADÁSZGÉP COBRA SISAKJA, AMELY VR-KÉPESSÉGEKKEL IS RENDELKEZIK



EGY HORDOZHATÓ VIRTUÁLIS ESZKÖZ



A NAGYOT BUKOTT VFX 3D, AMI MA RITKA KINC A GYÜJTŐK SZÁMÁRA

” AZ UNREAL ENGINE ÉS A UNITY GYÁRILAG TÁMOGATNI FOGJA AZ OCULUS RIFTET

Orvoslás: Leletek térbeli áttekintése, műtétek és kezelések szimulációja, főbiák gyógyítása – csak néhány példa a virtuális valóság életmentő vagy életminőséget javító képességeiből. További példák napestig sorolhatók lennének, azonban ami a számunkra lényeges, az a gaming, azaz a videojátékok világa.

VR-GAMING

Valószínűleg kevesen tudják, melyik olasz múzeumban vannak virtuálisvalóság-programok, ezzel szemben már mindenki hallott VR-sisakokról. Nem csoda, hiszen a játékosok szubkultúrájában ez utóbbi sokkal ismertebb dolog, magam nemigen ismerek olyan játékost, aki minimum egyszer ne gondolkodott volna el azon, milyen jó lenne „elmerülni” a fejlesztők által kreált világban, még hozzá teljesen, és nem csak egy monitoron, egy „ablakon” keresztül nézve. Különböző játéktérmekekben jó ideje látni VR-megoldásokat – csak sisakot, sisakot és „járókeretet”, esetleg teljes öltözetet –, a legegyszerűbb készülékek sima 3D-s szemüveg-

gel is elvarázsolnak. Ám ezek általában elég komplex vagy több játékosnak való eszközök, amelyek meglehetősen drágák – így nem terjedtek el a háztartásokban. Pedig ez utóbbira is sok gyártó számított: a már említett VFX mellett a Sony, a Toshiba, a CyberMind is készített hasonló jellegű sisakot, sőt egyes Disney attrakcióknál is ilyet használtak.

Több alkalommal futottak neki már cégek annak, hogy az otthoni felhasználók piacát megszerezzék a VR számára, mint például a Vuzix termékekhez jár egy VR Manager nevű program, amely a filmeket, illetve játékokat igyekszik megfelelően konvertálni a Vuzix szemüveg számára. Ezzel a szemüveggel például olyan játékok „VR-esítődtek”, mint a *Quake 4* vagy a *Skyrim*. A Sony HMZ-T1-ével pedig egyesek *WoW*-oztak vagy szintén *Skyrim*eztek.

Azokban ezek az esetek nem túl sűrűn fordulnak elő, hiába lehet érdekes videókat látni róluk a YouTube-on. Lásuk be: attól, hogy néhány technológiai örült vesz egy drága eszközt, és ilyen-olyan módszerekkel játékokat tesz mű-

ködképesse velük, az még nem jelent tömeges elterjedést, maximum tömeges nézettséget. Pedig az ilyen VR-jellegű felhasználásoknak pont előbbi lenne a lényege, hiszen a fejlesztőknek csak ebben az esetben érdemes támogatniuk az eszközt, esetleg natívan megírva kódokat rá, és nem utólag konvertálgatva.

S amiről még nem beszéltem, pedig lényeges: a Sony HMZ-T1 (ez egyébként a „viselhető HDTV” melléknévre hallgat) 800 dollárba kerül, a már említett Vuzix készülék „csupán” 200-ba. Az első semmiképp nem nevezném olcsónak (majd’ 180 000 forint), a második ennek csupán negyede. Egyik készülékből (sőt a további gyártók termékeiből) sem nézem ki a tömeges elterjedés és támogatás lehetőségét. Nemrégiben azonban egy kickstarteres projekt igencsak felkavarta a dolgokat VR-sisak ügyben.

OCULUS RIFT – LÉTREHOZZA A PIACOT?

A Oculus nevű cég más megközelítést alkalmaz. A piac ismert szereplői ala-

pította kaliforniai cég úgy döntött, nem magát a készüléket kickstarterezi meg, hanem annak fejlesztőeszközeit. Tehát aki a Kickstarter kampányban részt vett, azok a 275 dollár alatti befizetésekért pólókat, posztereket és örök hálát kaptak a fejlesztőtől – az első „produktív” kategória a 275 dolláros volt, amiért egy össze nem szerelt Oculus Rift prototípus és egy *Doom III BFG* járt. Ezt utóbbi a *Doom III* speciális, Oculus Riftre fejlesztett példánya. 300 dollárt meghaladó befizetés esetén jár egy fejlesztői szemüveg, a *Doom III BFG* és a teljes fejlesztői SDK: erre a kategóriára több mint 4500-an fizettek be. Nem véletlenül hangsúlyoztam, hogy fejlesztői példány, ugyanis a fejlesztői Oculus Rift szemüveg nem feltétlenül lesz ugyanaz, mint a felhasználóhoz kerülő példányok. Ez utóbbiakat változatlanul fejlesztik, hogy minél jobbak, minél könnyebbek legyenek. Jellemző módon a 2 fejlesztői készlet kategóriára is több mint 100-an befizettek – enyhe optimizmust érzek ezekben az adatokban.

Gyu

A specifikációi

Fejkövetés: 6 szabadságfok (le-föl, jobbra-balra, előre-hátra mozgás, le-föl, jobbra-balra, előre-hátra forgás) - alacsony késleltetéssel
Látótér: 110 fok függőleges/90 fok vízszintes
Felbontás: 1280x800 (640x800/szem)
Csatlakozók: DVI/HDMI és USB
Platformok: PC és mobil
Tömeg: 0,22 kilogramm

AZ OCULUS RIFT



VÉLEMÉNYEK AZ OCULUS RIFTRŐL

A jó marketing, a jónak tűnő termék, a kiváló támogatás mellett a projektet több nagy név is támogatja. Lássuk, mit nyilatkoztak vele kapcsolatban az ismert arcok



John Carmack
technikai igazgató,
alapító, id Software

„Őszintén azt hiszem, hogy amivel jelenleg rendelkezőnk az Oculus Rift kapcsán, az a legjobb VR-demo, amit a világ valaha látott.”



Cliff Bleszinski
dizájnigazgató,
Epic Games

„Mondanom sem kell, hiszek a Riftben... Nagyon tetszik nekünk, Epic Games-eseknek ez a dolog, főleg hogy az Unreal Engine integráltan támogatja majd az eszközt.”



David Helgason
igazgató,
Unity

„Úgy hiszem, így lehet majd a legjobban beleélni magunkat a játékokba a jövőben. Ez ilyen egyszerű... és ilyen csúcs.”



Michael Abrash
vezető programozó,
Valve

„Nagyon várom, hogy programozhassak vele és megnézhessem, mire képes.”



Gabe Newell
elnök és tulajdonos,
Valve

„Szerintem hihetetlenül klasszul néz ki. Ha valaki képes elhárítani azokat a problémákat, amelyek egy ilyen eszközzel előfordulhatnak, akkor a Palmer (az Oculus igazgatója – szerk.) által vezetett csapat. Mindenkit biztatunk, hogy támogassák a Kickstarterüket.”

SZEMESNEK ÁLL A VILÁG?

Vajon sikeres lesz-e az Oculus Rift? Meglehet, hogy igen. Egyrészt azért, mert a Kickstarter kampány alatt a világ gamer (és nem feltétlenül gamer) sajtója is tele volt a készülékkel, amely megfelelő hírverést generált. Másrészt a nagy hype nagy várakozást idéz elő: tehát nagyon sokan kíváncsiak: vajon siker lesz vagy sem? S akkor még a hardverről nem is beszéltünk.

A Rift nagyjából 150-200 dollárért lesz megvásárolható a boltokban. De nem ez a lényeg, hanem a máris igen nagy és magas szintű támogatás. Itt van a robusztus Oculus SDK, amit megkapnak a fejlesztők – ennek segítségével máris bárki nekiláthat a Rift fejlesztéséhez. A helyzetet tovább könnyíti, hogy két olyan népszerű motor, mint az Unreal Engine és a Unity gyárilag támogatni fogja az Oculus Riftet, ezt

a két motort pedig rengeteg nagy és kisebb fejlesztő használja. Minden bizonnyal már a megjelenése előtt sokan fejlesztenek majd rá, s mire megjelenik, jó néhány cím lesz, ami mindenféle barkácsolás nélkül azonnal támogatni fogja. Sikeres lesz az Oculus Rift? Most még nem tudni. Azonban nagyon úgy néz ki, hogy ez az eddigi legjobb próbálkozás a virtuális valóság tömeges elterjesztésére.



Álom-világ 5. rész

FEJLŐDÉS ÉS KÉPESSÉGEK

BÁR - JÓ ESETBEN - EGYRE JELENTÉKTELENEK A FEJLŐDÉSÜNKRE FORDÍTOTT IDŐ AHOGY KÉPEST, AMIT MAGAS SZINTŰ JÁTÉKOSKÉNT TÖLTÜNK AZ MMO-BAN, az alapvető elkötelezettség mégiscsak a kezdeti időszakban alakul ki bennünk. Éppen ezért nagyon nem mindegy, hogy ez a fejlődés hogyan megy végbe: mennyire látható előre, hogy merre haladunk, és mekkora esélyünk van helyrehozni, ha hibáztunk, tévedtünk, vagy éppen csak rájövünk, hogy nem erre vágytunk, mert a hátra szúrásnál a szívünk mélyén mégiscsak jobban szeretjük, ha ellenségeink látványos hang- és fényeffektek kíséretében távoznak az élők sorából. Ideális esetben a fejlődés során tanuljuk meg, hogyan hozhatjuk ki a legtöbbet karakterünkől éles helyzetekben, jó néhány esetben pedig ekkor kísérletezhetjük ki, hogy a különféle specializációk közül mi fekszik legjobban a játékstílusunknak.

CÉLJA VAN...

Amikor belekezd egy MMO-ba, a világról szerzett előzetes tudása és a hasonló műfajokban szerzett tapasztalatai alapján csaknem minden játékosnak van valamilyen elképzelése arról, hogy merrefelé haladna, mi szeretne lenni, „ha nagy lesz”. Bár az utóbbi idők trendjei alapján a hangsúlyeltolódás nemcsak annak köszönhető, hogy megnövekedett az úgynevezett end-

MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékos és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi a választ Szonja.

contenttel, azaz a legmagasabb szintűek számára nyújtott kihívásokkal tölthető idő, hanem annak is, hogy maga a fejlődésre fordítandó idő lerövidült. Ez azonban cseppet sem von le e periódus értékéből, és nem csupán a felgyorsult idő közhelelye miatt: ha egy cél felé haladunk, minden perc egyre hosszabbnak tűnik, amíg el nem érjük azt. Ennek játéktervezői (és marketinges) szempontból két nagyon fontos következménye van. Egyfelől érdemes a különböző választható fejlődési irányokról olyan képet közvetíteni, a kezdeti időszakban is olyan információkat nyújtani, melyek a későbbi játéktapasztalathoz a lehető legközelebb állnak. Másfelől pedig akármi gyorsan maxolhatja ki karakterét a játékos, számolnia kell azzal a lehetőséggel, hogy ha egy későbbi szakaszban meggondolja magát, akkor sem szeretne mindent sutba vágni, amit addig elért. Ha viszont a játék erre kényszeríti, semmi sem garantálja, hogy hajlandó lesz a nulláról újakezdeni egy karakterrel, sőt

jó eséllyel akár hátat is fordít a játéknak. A legújabb MMO-k (és a régebbiek újabb kiegészítői) reagálnak is erre a problémára: sok játékban egyre könnyebb a specializációra fordítható pontok újraelosztása, de vannak olyan megoldások is, melyek az új karakterek indítását teszik könnyebbé, vagy motiválják azt. *A Star Wars: The Old Republic*ban például családi viszonyok szerint rendezhetjük avatárjainkat, akik így részben használhatják is egymás képességeit.

A HALADÁS ÉRZETE

A fejlődésre fordított idő nem tűnik végeérhetetlennek, ha a játékost különböző támpontokkal, mérföldkövekkel látjuk el, amelyekhez képest egyrészt mindig világosan láthatja, hogy hol tart a fejlődésben, másrészt pedig a végső célt feloszthatja kisebb, közelebbi célokra. Ma a legtöbb MMO számtalan eszközzel él annak érdekében, hogy a játékosok számára ilyen mó-

HA TE MONDOD



Judy Willis neurológus: „A jó játékok gyakran megadják a belső jutalmazás lehetőségét, aminek következtében a játékosok erőfeszítést tesznek a következő szint eléréséhez szükséges képesség gyakorlására. (...) Dopamin szabadul fel minden alkalommal, amikor a játékos helyes lépéseire a játék visszajelzést ad.”

MIÉRT MINDIG CSAK A HARC? 1.

Bár egyre többféle fejlődési lehetőség jelenik meg a játékokban (például az olyan civil foglalkozások, mint a páncéltésztés, a kvázi hobbitevékenységek, mint pl. a horgászat), a legtöbb MMO-ban a fejlődés és a játéktevékenység fő fókuszja a harc, miközben a szerepjáték kifejezés azt sugallná, hogy ezekben a világokban szinte bármilyen életcélt választhatunk. Azon túl, hogy hagyományosan a szerepjátékok (még az asztaliak is) javarészt e köré a tevékenység köré épültek és fejlődtek, és sok közülük nincs a szerepjátékszázhoz, ennek más oka is van: minél többféle egyenrangú tevékenység jelenik meg egy játékban, annál többféle teljes értékű kihívást és életutat kell(ene) ugyanolyan szinten kidolgozni, mint a mostani kasztok esetében, ráadásul egymástól teljesen eltérő játéktevékenységekkel.



don a lehető leggyakrabban nyújtson sikerélményt.

A legkézenfekvőbbek közé tartoznak az elérhető szintek: az újonnan megtanulható képességek; az elért szintekhez köthetően használható, egyre erősebb tárgyak; az a pont vagy pontok a játékban, amikor újabb specializációkat választhatnak a játékosok; a fő történetághoz köthető küldetések; sőt ma már gyakran az úgynevezett achievementek is (azaz a játékban elért sokféle teljesítmény nevesítése). Minél gyakoribb és változatosabb a fejlődés jutalmazása, annál könnyebbnek és gyorsabban abszolválhatónak tűnik a játékos számára a cél felé vezető út.

A LÁTHATÓ SIKERÉLMÉNY

Nagyon fontos ebből a szempontból a sikerélmények vizualizációjának kérdése: az MMO-kban nem csak a tapasztalati pontok szaporodását mutató XP-csík szolgálja ezt a célt. Ebből a szempontból az egyik legfontosabb (egyébként jó néhány más műfajú játékban is gyakran alkalmazott) eszköz maga a világ területének felosztása. A játékok egyik legkevésbé életzerű megoldása, hogy a különböző területeken eltérő nehézségű kihívásokkal találhatja szembe magát a játékos. Hogy ettől a hagyománytól mégsem szívesen térnek el a játékfejlesztők, annak természetesen a legfőbb oka az, hogy így a legegyszerűbb az alacsonyabb szintű játékosokat megkímélni a magasabb szintű ellenfelektől.

Ugyanakkor arról se feledkezzünk meg, hogy a térkép területeinek folyamatos felfedezése nyújtja a játékos haladásá-

nak egyik legerősebb vizuális visszaigazolását, s az sem véletlen, hogy a fő történeteszlal küldetéseit gyakran egy-egy terület befejezésekor, mintegy jutalomként teljesítheti a játékos. Ráadásul a fejlesztők előszeretettel használják a területek látványát is ilyenfajta díjazásképp: könnyen megfigyelhetjük, hogy a nehézségben egymást követő területek hangulata gyakran drasztikusan eltér egymástól: a havas tájat füves mezők, az elátkozott erdőt sivatag követi. És ha ügyesek voltunk, éppen akkor érünk át a következő helyszínre, amikor magunkban már éppen megfogalmazzuk, mennyire unjunk azt, ahol éppen járunk.

Hasonló a helyzet a ruhákkal, páncélok, sőt a fegyverekkel is, de ezek az eddigieknél is erősebb sikerélményt nyújthatnak, mert behozzák a képbe a társadalmi dimenziót. Nemcsak a játékosnak adnak visszajelzést arról, hogy hol is tart éppen, de ha – és a legtöbb esetben így történik – a megjelenésük kötődik az elért szintekhez, a leküzdött kihívásokhoz, akkor a többi játékosnak is tudomására hozzák ezeket az eredményeket. A tárgyak presztízsértéke gyakran fontosabb motíváló tényező a megszerzésükre, mint a bónuszai, játékmekanikai előnyei. Ráadásul ez az eszköz rendelkezésre áll az endcontent időszakában is, amikor pusztán a játékos szintje már szinte semmit sem árul el a tapasztalatára vonatkozóan.

FEJLŐDÉS SZABADON?

Szintek és előre meghatározott (vagy csak megnevezett) kasztok, foglalkozások persze nem minden MMO-ban van-



MIÉRT MINDIG CSAK A HARC? 2.

Arra, hogy elvben a harc mellett a civil foglalkozásokat is teljes értékűvé lehet tenni, a *Star Wars Galaxies* már szolgáltatott példát. A játék megjelenése után az akkori viszonyokhoz képest nagyszámú játékos élvezte hosszú hónapokon keresztül az építészkedést, a szabázkodást, sőt a táncolást. A játék bukásához végül is más okok vezettek. Ugyanakkor ebben az esetben is nyilvánvalóvá vált, hogy a civil foglalkozások által előállított termékekre az igényt meg kell teremteni, a kereskedelmi rendszert alkalmassá kell tenni arra, hogy ezek eljussanak a közönségükhöz, illetve az ezeket a foglalkozásokat űző játékosok számára is alkalmat kell adni a közös és folyamatos megmértetésre és a játékbeli társadalmi életben történő részvételre.

MINÉL GYAKORIBB ÉS VÁLTOZATOSABB A FEJLŐDÉS JUTALMAZÁSA, ANNÁL KÖNYVEBBNEK ÉS GYORSABBNAK TŰNIK A JÁTÉKOS SZÁMÁRA A CÉLHOZ VEZETŐ ÚT

Időről időre többen megpróbálnak letérni a mainstream darabok által kijelölt útról. Valamivel (nem sokkal, de ez most nem a társadalomkritika helye) életszerűbb vagy éppen ideálisabb lenne, ha egy avatár sokféle tudás megszerzésébe belekóstolhatna, ha a foglalkozása nem lenne a génjeibe égetve, ha egy magasra ívelő karrier után is pályát válthatna, és elkezdhetne ne adj' isten az addigi hobbiának élni. Érthető hát az igény a szabadabb fejlődés lehetőségére.

Ezt leggyakrabban a képességalapú fejlődéssel próbálják megvalósítani (mostani szempontunkból lényegtelen, hogy az adott képesség gyakorlásának megfelelően speciális tapasztalati pontot kapunk vagy az általános tapasztalati pontokat költhetjük képességekre). Az ilyen – gyakran sandboxnak nevezett – típusú játékok azonban sajnos az esetek legnagyobb részében vagy tökéletesen kiegyensúlyozatlanná válnak, esetleg igen hamar fény derül arra, hogy nevük ugyan nincs a kasztoknak, de attól még léteznek, és nemigen éri meg bárkinek is letérni az üdvözítő útról: a játékból véggezhető tevékenységek kijelölik a fix szerepköröket, s ezek betöltésére bizony a képességek szigorúan meghatározott összeállítását teszi csak alkalmassá a já-

tékost. (A képességek és a harcrendszer kapcsolatára a következő fejezetben bővebben kitérünk.) Ennek legfőbb oka, hogy a képességek és a hozzájuk kapcsolódó tudásszintek túl sokféle variációja jóformán lehetetlenné teszi, hogy a fejlesztők mindenki számára többé-kevésbé azonos nehézségű kihívásokat tervezhessenek a játékokba. Elég csak arra gondolni, milyen nehéz még a mainstream játékokban is megoldani, hogy például aki a csapatban a gyógyító szerepét tölti be, az a fejlődés során egyedül is tudjon olyan hatékonyan haladni, mint mondjuk egy sebészre fókuszáló kaszt tagja. Mindez persze nem jelenti azt, hogy ne lenne érdemes dolgozni a valóban szabadabb fejlődést lehetővé tévő, és mégis jó MMO-k koncepcióján. Sőt azt sem jelenti, hogy a fent említett, képességalapú MMO-k szükségszerűen rosszak lennének. Egy ilyen játék azonban akkor lehet igazán jó, ha tudatosan a szabadság érzetét és lehetőségét szeretné megteremteni, de a játékosai számára mindig egyértelművé teszi (és nem csak a valaki kárán létrejött rajongói útmutatásokból), hogy a sokféle lehetőség közül melyik valóban működő szerepkör betöltéséhez mit érdemes választani.

Szonja

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Tényleg ezt írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

Újfént rávettük magunkat arra, hogy az IDG raktárában töltsünk egy délutánt, és mohón böngésszük a régi GameStar magazinokat. Azért nem olyan nagy áldozat ez, magunktól is képesek vagyunk nosztalgiázni néhanapján, ezért gondoltuk azt, hogy ez a múltidéző rovat talán a kedves olvasó számára is érdekes lesz. Itt van tehát a szeptember, szépen lassan gyengül a nyári nap sugára, mi pedig megmutatjuk nektek, miket is írtunk éppen egy, öt és tíz évvel ezelőtt. Emlékezzetek hát velünk és sztárvendégeinkkel.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10 ÉVE

Idézet: Szittyó - lapigazgatói bevezető



„Az egyik hétvégén én éppen itt (a szerkiben) güriztem, Excelben tologattam jobbra-balra a számokat, hogy Gyunak legyen pénze Saabra, amikor Malac kéjes mosollyal belépett és elújságoalta, hogy már fel tud szállni az anyahajóról. Jól van, gondoltam, adok én neked röhögni. Kirohantam, azt ráparancsoltam mindenkire, hogy csináljanak új kinézetet, meg szerezzenek király teljes játékot, meg írjanak jó cikket, meg ilyesmi.”

És még mondja valaki, hogy az újságkészítés nehéz dolog. Csak megfelelő poszt kérdése az egész.

Idézet: Bad Sector - ECTS 2002 összefoglaló



„Ez a mostani ECTS jóval inkább egyfajta üzleti kiállítás volt, ahol a fejlesztők, kiadók és más cégek találkoztak, tárgyaltak egymással, és kevésbé szólt az újságíróknak.”

Nem véletlen, hogy 2004-ben már véget is ért a European Computer Trade Show története. Így jár az olyan vállalkozás, amely nem törődik az újságírókkal. És ezt nyugodtan veheti mindenki fenyegetésnek.

Idézet: Csonti - Age of Sail II teszt



„A kiadók között évtizedes hagyományokkal bíró 'Ki tud durvábban hazu... félretájékoztatni?' népi játékba, ha nem is győzelmi esélyekkel, de mégiscsak benevezett a Global Star. Mert hát a beigért grafikai fejlődés még jó szándékkal is maximum stagnálásként értelmezhető.”

Még sosem írta le senki ennyire szépen, hogy pocskék lett a látvány. Ettől szép és nemes ez a szakma.

Idézet: Gyú - Madden NFL 2003 teszt



„Különös fintora a sorsnak: ha egy angollal beszélgetsz a footballról, akkor ugyanazt a focit érti alatta, amit te is. Ha azonban egy amerikainak emlegeted a football szót, hamar kiderül, hogy egészen más sportágról beszéltek mind a ketten.”

Sőt hamarosan az is kiderült, hogy a sört, a teát, a jó ételeket, a szexi csajokat, de még az angol nyelvet is máshogy értelmezik, ez már csak így megy. Ugyanakkor az is biztos állítható, hogy ha az angolok a focira gondolnak, sokkal jobban érzik magukat, mint mi. És egészen biztosan nem is a mi futbalunk jár a fejükben.

Idézet: mazur - Bhagat Singh teszt



„Ne legyünk kíméletlenek, hiszen mégiscsak egy indiai FPS-ről van szó! De azért remélem, hogy a Bhagat Singh 2 már a Doom III motorjára épül majd. És kijavítják ezt a néhány apróságot...”

A méltán híres és időtálló Bhagat Singh nevű indiai FPS tesztjével mazur megalapozta későbbi parádés karrierjét, a 11 százalékos értékelést kapott klasszikus cím minden sikerre éhes újságíró álma. Fiatal volt, és kellett a pénz. Megértjük.

5
ÉVE

Idézet: Gyu - Merre a tart a játékvilág?



„Úgy néz ki, az innovatív MMO-k vagy nem készülnek, vagy ha elkészültek, látogatók hiányában hamar feladják.”

Az elmúlt öt év során ez a helyzet nem változott sokat. Még mindig mindent a WoW-hoz hasonlítanak a legtöbbben (nálunk is akad ilyen elvetemült fajta), ugyanúgy sok a nagy bukta, és manapság is nagy kérdés, hogy van-e szükség sztorira, vagy a PvP-n legyen a hangsúly, a havidíj vagy a free-to-play a menő. Öt éve azért nagyobb zaccban volt a PC-s front. Most a Guild Wars 2 megjelenése egészen más játékvilágot köszönt.

Idézet: HP - Citrompótló rovat



„Van két játékkultúra, az egyik Vegasban, a másik a kamaszok és a gamerek szobájában, és ez a kettő nem biztos, hogy összefér.”

Ez öt éve még lehetett morális kérdés, ma már egyáltalán nem az. Ha van pénzed, akkor jobb a lovad, kapsz aranyat, erősebbet suhint a kardod, beszámozza magát a Sudoku, rád mosolyog Korda György all-in közben. Ja, és a Facebookon is elindul hamarosan az online szerencsejáték – valódi pénzben. Hol vannak már a régi szép idők, amikor csak egyszer fizettünk meg azért, hogy gamerek vagyunk?

Idézet: mazu - Bioshock teszt



„Egy biztos: ha megkérdezik tőled, hogy mégis mi a jó ezekben a hülye számítógépes játékokban, csak mutasd meg nekik a Bioshockot.”

És valóban, ezért is vagyunk beparázva attól, hogy a Bioshock Infinite kapcsán folyamatosan csak távozó fejlesztőkről és a kivágott többjátékos részt taglaló híresztelésekről hallani. Hát senki nem emlékszik már arra, hogy mazu 96%-ot adott erre a játékra annak idején? Utólag is ki kell azt érdemelni, bogycóák!

Idézet: Bad Sector - Stranglehold teszt



„Persze a kulcsszó most is a bullet time, amelyet ezúttal nemes egyszerűséggel 'tequila time'-nak neveztek el Woo-ék.”

Nyilván akkor a Max Payne 3 kapcsán illene „whisky time”-nak nevezni a lelassított vetődés közben kiloccsantott agyvelő művészi ábrázolását, de a Rockstar nem lop úgy ötletet, ahogy a Tiger Hill Entertainment és a Midway annak idején.

Idézet: mazu - főszerkesztői bevezető

„A magunk részéről ezzel az ősi PC vs. konzol vitát lezártunk tekintjük, mert minket csak a játékok érdekelnak, és hogy kinek melyik platform a szíve csücske, legyen az ő dolga. A GameStar mindenkít szeret.”

Hiába lengette meg mazu a platformokon átívelő határtalan szeretet zászlaját, hiába magyarázzuk azóta is rendületlenül, hogy a gamer az gamer, és mint ilyen, tiszteletre és szeretetre méltó, sajnos a klikkesedés és a hovartartozási kényszer szülte egymásnak beszólógas nem csitult azóta sem. Pedig a vége úgyis az lesz, hogy már azt sem tudjuk, min is játszunk pontosan, de ezt majd 10 év múlva megbeszéljük megint.

„Az OnLive (és társai) még nem 'törték át', ahogy például a szintén felhőalapú és hihetetlen sikeres Netflix a tévés felhasználások terén, azonban ez az áttörés nagyon hamar bekövetkezhet, és a gaming egy életre megváltozik majd emiatt.”

Eltelt egy év, és még mindig ugyanez a helyzet. Nincs új konzolgeneráció, mindenki morog és kívár, és a felhőalapú szolgáltatások terén sem jött el az a nagy megugrás, amit tavaly gőzerővel jósoltak. Valakinek el kellene már döntenie, hogy merre is van az irány, mert itt totyog a játékpiacon kínlódva, mint norvég belezős metálos az Alma együttes koncertjén, az ilyesmi pedig mindenkinek kínos.

„A Skyrim nagyszerű dolog lesz, kétség nem fér a sikeréhez.”

Idézet: Duncan - Skyrim előzetes

Duncan tévéjósokat megszegyenítő pontossággal saccolta meg a Bethesda sikerét, lássuk be, nem volt nehéz dolga. Az Elder Scrolls sorozatot istenítette, és viszonylag kevés ember van a földön, aki emiatt ferde szemmel nézne rá.

„Tessék, megmondtam. A Gears of War 3 olyan, mint a házasság, most pedig mindenki döntse el, hogy ez jó-e vagy sem.”

Idézet: Mayer - Gears of War 3 teszt

Nyilván okkal mondta ezt Mayer, de azért a túlélésért folytatott ekkeseredett, drámai harc képe mellett házasságot emlegetni olyan szerencsétlen dolog, mint férjjeleltként csöndben maradni a templomban a boldogító igen kimondása helyett. Van olyan fogadás egyébként, hogy a vőlegény annyi karton sört kap, ahány másodperc húzza a válaszadást a kritikus pillanatban a szertartás közben feltett nagy kérdésre. Nagyon szemét játék.

„Ha az ember csak magánhangzóiban képes beszélni, miközben egy pisztoly csövének a vége pihen a szájában, akkor egy idegen eredetű, vírussal megfertőzött lény vajon milyen hangokat adna ki, miközben garatig nyomnánk neki a stukkerunkat?”

Idézet: Nightwolf - Resistance 3 teszt

„Khgrkmphööhkhkrrfffpfzsköeh” – de persze nem biztos.

$$P=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Édesnégyes

MOZI



A SUNDANCE FILMFESTIVÁLON VERSENYEN KÍVÜL BEMUTATOTT FÜGGETLEN FILM OLYAN ALKOTÁSNAK TEKINTHETŐ, AMI NAGYON RITKÁN FOGJA MEG A KRITIKUSOKAT és még kevésbé a nézőközönséget. Mégis, a pusztán részletesen megírt karakterek párbeszédéből álló másfél órás játékidő alatt egyetlen egyszer sem jön ránk a kényszeres ásítás, nem kell úgy tennünk partnerünk előtt, mintha mi is néznénk: az Édesnégyes egyszerű a felépítésében, mégis komplex és szerzteágazó tartalmában.

A DOLGOK TÖRTÉNESE

A történet egy Tom nevű férfi halála után egy évvel játszódik, akinek volt barátnője, Iris (a szemkápráztatón szép Emily Blunt) megelégedi Jack (Tom öccse, aka Mark Duplass) borzasztó életét, és elküldi őt apja lakatlan házába egy kis szigetre, hogy ott gondolja át és értelmezze újra eddigi tetteit. Amikor Jack a szobán forgó házhoz ér, meglepve tapasztalja, hogy a lakatlan ház nagyon is lakott, ugyanis beköltözött Iris nővére, Hannah (Rosemarie DeWitt), aki egy véget érő hosszú kapcsolat miatt magány-

ra vágyott. Mindketten a helyszínen maradnak, majd egy italozással töltött éjszaka után arra ébrednek, hogy több történet köztük az éjszaka, mint szereték volna. A nap első sugarára váratlanul megjelenik Iris, és hárman tengetik tovább napjaikat beszélgetéssel, miközben mindegyikükről kiderül egy-féltett titok, elrejtett érzés.

Nem véletlenül említettem, hogy a film szinte teljes egésze párbeszédéből áll: Iris, Jack és Hannah társalgásai szolgáltatják a film alapjait, ráadásul olyan színvonalon, mintha egy Csehov drámára ültünk volna be. Kevés olyan produktumot tudnék fejből említeni, ami pusztán a karaktereivel és az azok között folyó eszmecserékkel személyvonat módjára el tudja vinni a játékidőt a hátán, és még kevesebb független film ad arról tanúbizonyságot, hogy mindezt élvezhetően is el lehet készíteni. A beszélgetések néhol pörgősek, máshol kimerőbbek, de akadnak humoros és szomorú situációk is, mégis kivétel nélkül az összes remekül meg van írva, és ez nagyon ritka Hollywoodban.

AZ IGEN FONTOS HELYSZÍN

Az Édesnégyesben alapvetően egy helyszínen, egy sötét szoba áll a közép-pontban, de a sztori egy pontján a szabadba kerülünk a szereplőkkel együtt, akiket hozzánk hasonló módon ámit el a természet szépsége. Furcsa fin-tora a forgatókönyvnek, hogy pontosan a friss levegőn töltött percek jelentik a mozi negatívumait: vége szakad a szórakoztató, néhol elszorító beszélgetéseknek, és előtérbe kerülnek a filmgyártásban elengedhetetlen statisztává váló klisék. Az apróbb hibákat szőnyeg alá söpörve az Édesnégyes mégis az idejé egyik pozitív csalódása maga bájos, lassú, mégis lélektárgú és informatív módján. Hiszen hogyan másképpen ismerhetnénk meg a velünk szemben állót, mint szemkontaktus és szavak útján? Talán ebben rejlik a film ereje is: előtérbe hozza azt az égetően fontos kommunikációs formát, amit a 21. század digitális robbanásában egyre inkább elfelejtünk.

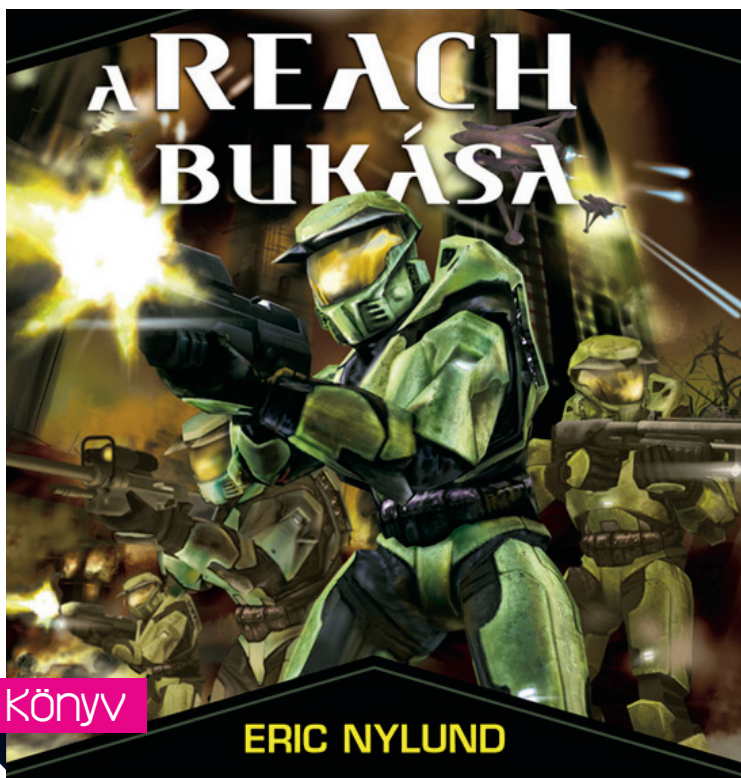
Szad

Egy csepp a független filmek tengerében, amit a jól megírt dialógusok és a színészi játék emel piederstálra.

5/5

Eric Nylund

Halo: A Reach bukása



Könyv

ERIC NYLUND

NEM KEVESEBB, MINT TÍZ ÉVET KELLETT VÁRNUNK AZ ELSŐ HIVATALOS HALO REGÉNY MAGYAR NYELVŰ KIADÁSÁRA, hogy megismerhessük a legsikeresebb Xbox játéksorozat előzményét. A cselekmény eltér ugyan a szintén az erőd-bolygó lerohanásának történetét feldolgozó *Halo: Reach* játékban tapasztaltaktól, de Nylund menségére szolgáljon, hogy az ő alkotása született meg előbb.

A Reach bukása egyetlen nagyobb hibával rendelkezik az átgondolatlan címválasztásnak köszönhetően. Nem vagyok ugyanis meggyőződve arról, hogy a laikus olvasóval már az elején közölni kell, hogy az emberiség utolsó védőbástyája, a Reach erőd-bolygója esik a Szövetséggel vívott háború során. Így ugyanis hiába szorítunk a szereplőknek, ha tudjuk, hogy olyan harcot vívnak, amit nem nyernek meg.

Történetünk kezdetén a Reachre hozatja Dr. Halsey azokat a gondosan kiválasztott kislányokat és kisfiúkat, akikből aztán embertelen kiképzés és egy magas halálozási rátát felmutató orvosi beavatkozás segítségével szinte legyőzhetően szuperkatonákat, spartanokat farag.

Közülük is kiemelkedik John 117, de nem annyira képességei, mint inkább szerencséje miatt. Szükség is lesz a mázlijára, hiszen rövidesen kiderül, hogy nem a lázadók jelentik a legnagyobb veszélyt, hanem a különféle idegen fajok szövetsége, amely látszólag minden ok nélkül az emberiség kiirtására törekszik.

Az ellenség technikai fölénye nyomasztó, csapatainak létszáma végelethatatlan, ám az UNSC katonái a bolygófelszíni hadműveletek során többnyire konok és kitartó ellenfélnek bizonyulnak, ha pedig felbukkan a spartanok, akkor szinte biztos a győzelem. Mindez azonban mit sem ér, ha a pazarul leírt űrcsatákban csak háromszoros túlerő mellett van minimális esélye az UNSC flottáinak. Igaz, örült és kétségbeesett manőverekkel, rögtönzéssel, váratlan megoldásokkal meg lehet lepni őket, s akár túlerővel szemben is sikert lehet elérni, mint azt Keyes kapitány többször is bizonyítja. Mindazonáltal a Reach sorsa nem is kérdéses, ám Dr. Halsey a továbbfejlesztett Mjolnir páncél mellett egy olyan ajándékot ad John 117-nek, amivel megfordíthatja a háború menetét.

Chavalier

Piers Anthony

Varázslat Kaméleonnak



Könyv

HA EGY REGÉNYSOROZAT MÁR A HARMINCÖTÖDIK KÖTETÉKNÉL TART, ÉS SZERZŐJE MÉG LEGALÁBB KETTŐT TERVEZ HOZZÁ,

az vagy azt jelenti, hogy vagyontokat költ a hobbjára, vagy pedig, hogy két pofára zabálja a nép. A Xanth-széria esetében szerencsére az utóbbiról beszélhetünk. A 78 éves Anthony 1977-ben írta meg a Varázslat Kaméleonnak című regényét, amihez nem is tervezett folytatást, de három és fél évtized távlatából látjuk, hogy hova vezet a rajongók nyomása. A könnyed, humoros történet főszereplője Bink, egyike a Xanth mágikus földjére behatolt telepések leszármazottjainak, és ő a legboldogtalanabb lakója az Északi Falunak. Problémája forrása, hogy nincs mágiája, legalábbis nem hajlandó felfedni magát, s ezért száműzetés vár rá. Az egyetlen esélye arra, hogy Xanthben maradhasson és feleségül vehesse a gyönyörű Sabrinát, ha bizonyosságot szerez mágiájáról. Utolsó elkészeredésében elhatározza, hogy felkeresi Humfreyt, a jó varázslót. Útja során számtalan kalandot átél, megismerkedik egy gyönyörű, ám buta, egy ronda, de okos és egy teljesen

átlagos lánnyal, majdnem behálózza egy varázslónő, szörnyekkel és mágikus teremtményekkel verekedik meg, és végül, pontosabban a történet felénél majdnem választ kap a kérdésére.

Az elkerülhetetlen száműzetést követően először hagyja el Xanth földjét, és lépi át a közönséges Mundánia határait, ahol olyan valakivel találkozik össze, akire sosem számított. Ez volt az a pont, ahol némileg alábbhagyott a lelkesedésem, és már nem faltam oly mohón az oldalakat. A fordulatnál nem volt különösebb bajom, ellenben Bink mindaddig rokonszenves karaktere az új szereplő mellett egyszerűen ostobának és rövidlátónak bizonyult. Inkább idegesített, mint szórakoztatott.

A szellemes dialógusok, az elképesztő helyzetek, a mindent átható mágia (a tölcéses fagyaltot termő csenevész bokortól a sárkányig minden létezik, és rendelkezik valamilyen mágiával) és a mértékel csepegtetett erotika azonban képesek voltak feledtetni velem a történet kisebb hullámvölgyeit, és azt, hogy a kötet második felében képtelen voltam Binknek szurkolni.

Chavalier

Izgalmas, fordulatos sci-fi, amit azok is élvezni fognak, akik egy percet sem töltöttek el a játékkal.

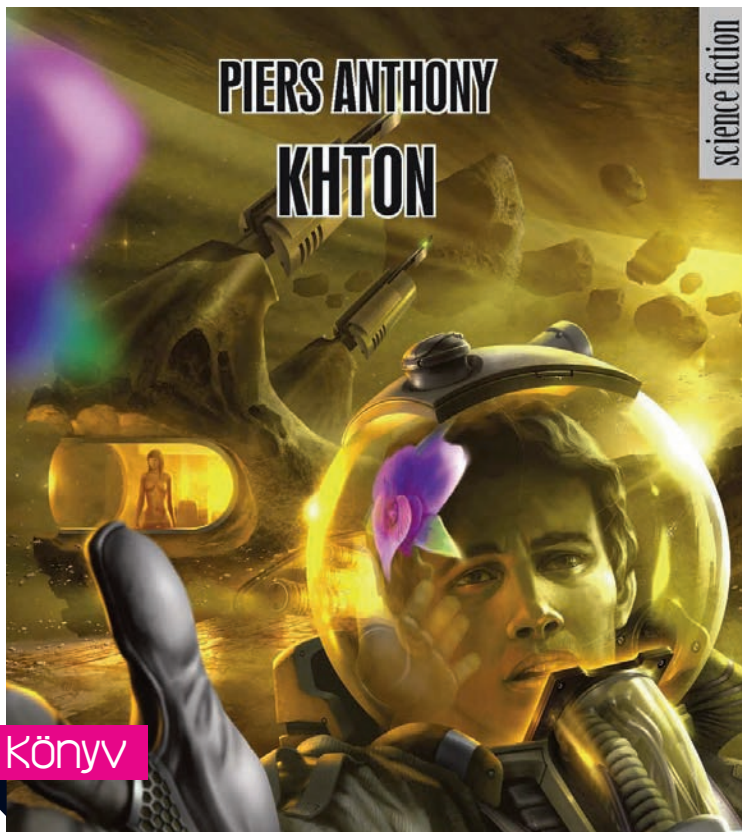
4,5/5

Sok van még ott, ahonnan ez a könnyed fantasy mese jött.

4/5

Piers Anthony

Khton



A MENNYIBEN EGY IRODALMI ALKOTÁST HUGO- ÉS NEBULA-DÍJRA JELÖLNEK, AZ MÁR JELENT VALAMIT FÜGGETLENÜL ATTÓL, HOGY VÉGÜL ELSYERIE VALAMELYIKET, AVAGY SEM.

Az 1967-ben kiadott Khton két gránátot megszegyenítő csillogását egy pillanatra sem homályosítja el, hogy alulmaradt Roger Zelazny (A fény ura) és Samuel R. Delany (The Einstein Intersection) műveivel szemben.

Az időben előre-hátra ugráló történet számára Khton, az ismert univerzum leg-szörnyűbb börtönvilága adja a keretet. Itt raboskodik Aton Öt (a Hvi bolygó ötödik legbefolyásosabb családjának örököse) a társadalom számkivetettjeivel együtt, akik életük hátralevő részét azzal töltik, hogy értékes gránátkövek után kutatnak, amikért cserébe élelmet kapnak. Az anyaszült meztelenül dolgozó, izzadó, táplálkozó, szeretkező fogvatartottak között él egy legenda egy emberről, aki már kijutott ebből a pokolból. Ha valaki képes követni őt, akkor az Aton, a gazdag hívtérmező, a sokat tapasztalt úrhajós, a férfi, aki bármit és bárkit képes

feláldozni, hogy kiszabaduljon és megtalálja a gyűlölte szerettét, Maliciát. Félreértés ne essék, a Khton nem holmi szirupos románc, amitől az elhanyagolt háziasszonyok képzelete az izmuktól duzzadó férfitestek, tétován tapogatózó keze pedig az éjjeliszekrény fiókjában rejtőzködő elemes varázspálca felé lódul. Kőkemény, kíméletlen utazás az emberi és nem emberi szörnyeket rejtő barlangrendszerbe és az emberi természet legmélyebb bugyraiba.

Mint már említettem, a szerző kedvét leli abban, hogy látszólag össze-vissza ugri a történetben, kezdve a sorsfordító gyerekkori találkozástól a börtönben átélt viszontagságokon át az űrben töltött évekig. Mindeközben egyetlen hajtóerő löki, taszítja előre, a józan ésszel felfoghatatlan vágy, ami nem engedi, hogy normális életet éljen. Időnként sajnálni fogjuk, máskor andorodunk tőle, csak ritkán érdemi majd ki együttérzésünket, a végén pedig feltehetjük magunknak a kérdést, valóban megér ennyit, hogy egyetlen ember elnyerje a szabadságát mind testben, mind lélekben?

Chavalier

Odüsszeusz és Oidipusz találkozása a tudományos fantasztikum köntösébe bújtatva ugyanolyan hatásos, mint évezredekkel ezelőtt.

5/5

Loch Vostok

V The Doctrine Decoded

IRÁNY SVÉDORSZÁG ÉS A ZÚZÁS: A PROG METÁLÉR LOCH VOSTOK, AMELY NÉHA MÉG EXTRÉM VAGY AKÁR PROG. death irányokba is hajlandó elhajolni, új albummal jelentkezik V The Doctrine Decoded címmel. A svéd srácok nem viccelnek: egyből a lemez elején „in da face” progresszív zúzás kezdődik, majd jön a hörgés és a szintiszta ének – majd ezek kombinációja. A lemez egy koncepcióalbum, sötét, drámai témákról szól, amelyek egyébként is jellemzik a zenekart, hiszen például a Dark Logic című albumuk hírheft tömeggyilkosokról szól. Persze a prog. death metált előadó alakulattól nemigen várható el, hogy pillangókról és Hello Kittyről énekeljenek – aki nem ismeri őket, azoknak viszont ez megfelelő fogódzkodó lehet. Zeneileg nem ez a csapat a legtechnikásabb, sőt nem is ők a legbriliánsabb dalírók, azonban a lemez

hozza a zenekartól elvárt magas színvonalat így is. S csak azt sajnálhatjuk, hogy a lemezbemutató turné bár Szlovákiába eljut, Magyarországot nem ejti útba...

Gyu



Súlyos, progresszív metál, amely death elemekkel teleszóvea út. Mindez Svédországból.

4/5

Pride of Lions

Immortal

H A LÉTEZIK OLYAN ZENEKAR, AMELYNEK LÁTATLANBAN ODAADNÁM A NÉGY ÉS FELES VAGY AZ ÖTÖS ÉRTÉKELÉST,

és a banda kétségtelenül ilyen. Jim Peterik, a Survivor dalíró zsenijének zenekara negyedik albumánál tart, eddigi három lemezük mind-mind a dallamos rockzene modern gyöngyszemei voltak. Ezúttal a két énekes, Toby Hitchcock és Jim Peterik is hozza a szokásos elképesztően magas színvonalat, míg a háttér vokált éneklő Tom Griffin (ex-Trillion) és Mark Scherer is kiváló munkát végez. A dalok között vannak gyorsak, midtempó slágerek és csodás balladák is – ahogy az egy Pride of Lions lemezen elvárható. Egyetlen egy dolgot lehet csak ezzel a lemezzel kapcsolatban sajnálni: hogy nem fog eljutni mindenkihez, pedig gyakorlatilag 11 slágerből, 11 fantasztikus dalból áll az album, amelyeket két, a szakmában igen magasan elismert énekes ad elő.

Aki szereti a 80-as évek vagy a jelen dallamos rockzenéjét, kedvelte a Survivort (tudjátok, Eye of the Tiger), az semmiképp ki ne hagyja, hiszen itt az újabb nagyon jó Pride of Lions album.

Gyu

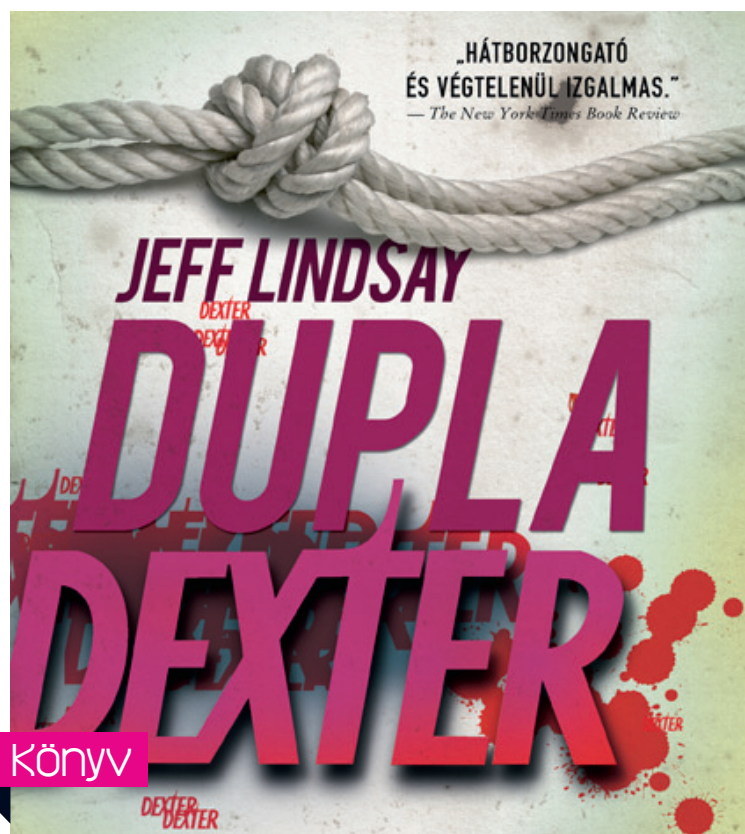


A dallamos rockzene legeslegmagasabb szintje 11 fantasztikus dallal.

5/5

Jeff Lindsay

Dupla Dexter



Könyv

MINDENKINEK VAN EGY HOBBIJA. VAN, AKI MOZIBA JÁR, MÁSOK OLVASNAK VAGY HORGÁSZNAK. DEXTER MORGAN GYILKOL.

Na persze nem akárkit, csak olyanokat, akik erkölcsi kódexe szerint rászolgáltak a halálra. Szadisták, gyilkosok, pedofilok. És ha már úgyis rászolgáltak, miért ne végezhetnék az ő asztalán, takaros kis zsákokba csomagolva, csak úgy a saját örömeire?

A Dupla Dexter a sorozat hatodik kötete, melyben hősünkre nem épp nyugalmas hétköznapi várak. Már belétanult, hogyan tartsa fenn egy boldog, de mindenekelőtt teljesen normális férj és családapa látszatát, miközben vérnyom-elemzőként is megállja a helyét a rendőrség kötelékében. Ám ezúttal titkos játszadozása közben valaki rajtakapja. Dexter elhatározza, hogy mindenáron megvédi szépen felépített életét, és megmenekül szabaddíós tevékenységének következményeitől, ám, ahogyan azt a Dexter-kötetektől már megszokhattuk, nem átlagos ellenféllel kell szembenéznie. A szemtanú vadász-

szá válik, és szimpatikus sorozatgyilkosunknak minden tudására szüksége van, hogy ne váljon áldozattá. Mindeközben még egy új, brutális rendőrgyilkos is feltűnik a városban, Dexter húga, Deborah pedig mint mindig, most is a bátyjától vár segítséget.

Én úgy hiszem, Dexter rajongóinak ez a kötet sem fog csalódást okozni, a történet gördülékeny, izgalmas, olvastatja magát, nem egykönnyen letehető. Ismét belebújhatunk a morbid igazságosztó fejébe, hátborzongatóan logikus, időnként kegyetlen és sokszor humoros gondolatai közé. Rendkívül szórakoztató, ahogy Dexter elvész az emberek számunkra egyértelmű érzelmi reakcióinak világában, de ha a hideg logikáról van szó, azonnal megtalálja a helyét. Néha már persze valószínűtlennek tűnik, hogy egyetlen emberrel ennyi minden történhet, és Dextert már többször húzza ki a szerencse a bajból, mint saját intelligenciája, de mindent egybevetve az új kötetnek is méltó helye van a sorozatban. Könnyed, hátborzongató kikapcsolódásra mindenképpen ajánlott.

HP

Abszolút Dexter. Hová lehet ezt még fokozni?

4,5/5



Négy nap mediterrán fiesta, több száz koncert, ezernyi új élmény Mintegy 70 ezer SZINEző bulizott az újszegedi Partfürdőn

Zöld dizájnerek, száguldó ReRobotok, újra és újra ráadást adó zenekarok: idén mintegy 70 ezer ember volt részese a SZIN élménynek. A mediterrán nyárázó igazán forróra sikerült: a SZIN plázs homokját napozók töltötték meg, a hűsölni vágyók a Tiszában úszkáltak a koncertekre várva. A fesztivál saját strandja szolgált helyszínül az idei SZIN Dizájn zöld divatbemutatónak is Ördög Nóra vezényletével, és zajos sikert aratott. Akárcsak az újrashasznosított anyagokból, háztartási hulladékokból épített ReRobotok versenye, aminek háziasszonya Németh Juci volt. A zárónapon Lou Bega tanította mambózni a fesztiválzókat, a Parov Stelar Band csinált örült jó bulit, a 30Y, a Kiscsillag, a Quimby és még rengeteg fellépő gondoskodott arról, hogy felejthetetlen legyen a nyár vége. A technikai fejlesztéseknek köszönhetően a zaj miatt tett bejelentések száma a tavalyi évhez képest tízedére csökkent. A Szegedi Ifjúsági Napok története 1968-ig nyúlik vissza, a fesztiválzó már akkor tudták, milyen különleges hangulatot kínál a Tisza-parti strandolás és a zene elegye. A SZIN némi szünet után 2003-ban indult el újra, azóta műfajtól függetlenül minden hazai és határon túli muzsikusi, illetve zeneimádó nyár végi zarándokhelyévé vált. A gondos odafigyeléssel összeállított zenei programnak köszönhetően az elmúlt években többek között a Cure, Kelis, a Kosheen, Diana King, az Apollo 440, az Alphaville és a The Tarantinos is megfordult a négynapos fesztiválon.

A minőségi zene mellett a SZIN a fenntarthatóság és a környezetvédelem elkötelezettje, melynek bizonyítéka az elnyert Greener Festival Award és a Zöld Fesztiv-

vál díj is. A 2011-ben debütált SZIN Dizájnparton a zöld eszmék és a dizájn házításának lehetnek tanúi, sőt segítői a SZINEzők. Az öko itt nemcsak szemlélet, de szórakoztat is.

Kapcsolat:

Saliga Enikő / Wolf Kommunikáció / Hegyalja Fesztivál – SZIN – FEZEN
+36 30 297 2043 / saliga@wolfkom.hu



Megjelenik október 19-én

KÖVRSZÁM

DISHONORED

A *Dishonored* világa a Földhöz hasonló, azonban a civilizált társadalom fő energiaforrása a bálnaolaj, és naptárra 13, egyenként 28 napos hónapot

sorol fel. Az év végén létezik egy hónapok közti időszak, amikor kihirdetik, hány nap van még hátra az évből. A hagyomány szerint ez a né-

hány nap az időn kívül létezik, ezáltal a törvényeket sem kell betartani. Büntetlenül lehet gyilkolni vagy paráználkodni.



FIFA 13

Új év, vadonatúj *FIFA*, amely ismét teljes újdonságokat hoz el nekünk. Sokat fejlődött a csapatok mesterséges intelligenciája, amit főként a támadásoknál veszünk majd észre, de a fejlesztők csiszolták a labdavezetést, a cselezést és a karrier módot is.



RESIDENT EVIL 6

A *Resident Evil* széria új része a korábbiak túlélőhorroros és akciójátékos egyvelege lesz. Három szálon fut majd a történet, amiben Chris Redfield, Leon S. Kennedy és Jake Muller veszi fel a harcot élőholtakkal és bioterroristákkal a világ különböző pontjain.



DEAD OR ALIVE 5

Itt a *Dead or Alive* ötödik része, amelybe a Sega *Virtua Fighter* sorozatának karakterei is ellátogatnak. A lerombolható arénákban egy új „ficsör”, a Power Blow is jelen lesz, amivel az ellenfelet át lehet dobni nagyobb terepakadályokon, ezzel extra eseményeket előidézve.



GÉPFEJLESZTÉS

Úgy érzed, hogy mindig épp egy kevéske hiányzik ahhoz, hogy gépeden úgy fussanak a játékok, ahogyan kéne? Típpjeink segítségével költséghatékonyan építhetsz gépedből jobb gamer PC-t.

TELJES JÁTÉK

ALONE IN THE DARK



A játék 2008-as verziójáról van szó, a nagy múltú sorozat ötödik, s egyben utolsó darabjáról, ami egyes országokban a *Near Death Investigation* alcímmel jelent meg. A játékban választhatunk belső és külső nézet közül egy olyan környezetben, amely nagyon fontos az interakció szempontjából. Mindenféle felkapott tárgyakkal lehet harcolni, illetve más objektumokat (pl.: ajtókat) összezúzni, betörni, miközben az élethűen terjedő tűzzel meg is lehet világítani dolgokat. Amennyiben a játékost sebesülés éri, az láthatóvá válik a főhős testén, akít gyógyítani és kötözni kell. A játékban Edward Cambry szerepét játsszuk, aki paranormális jelenségek után nyomoz. Meg akarták ölni, de egy különös erő megmenti, ám közben elveszti az emlékeit. Nekünk kell összeraknunk, mi is történt valójában.



ŐSZI NYEREMÉNYJÁTÉK SZEPTEMBERTŐL!

Részletek: www.digitalstand.hu/osz

»»»» Digitális újságok
Gyorsan, kényelmesen,
kedvező áron!

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

Panda Global Protection 2010
F-Secure Internet Security
Outpost Pro Security Suite
Eset Smart Security
AMD 12.8 Beta
Nvidia 306.02 Beta

HÁTTÉRKÉPEK

Anno 2070
Dead or Alive 5
The Last of Us
Dota 2
Total War: Rome 2
Crisis 3
Star Wars 1313
Remember me

MINIJÁTÉKOK

Dungeon Crawl
Spooks

DVD-BORÍTÓ

EXTRA

Retro játékgépek bemutatója



TELJES JÁTÉK

ASSASSIN'S CREED

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 DEADLIGHT



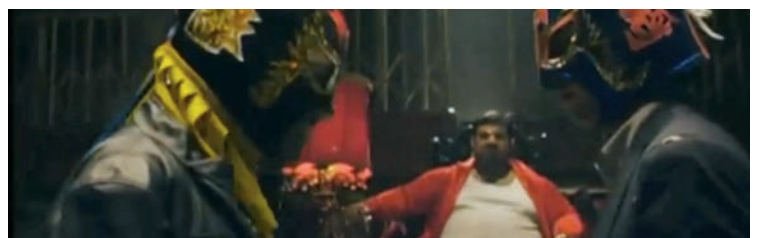
KEREKASZTAL



MÉLYVÍZ



EXTRA RETRÓ



MÁSVILÁG

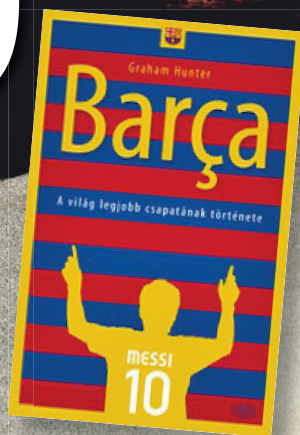
FourFourTwo

A VILÁG KEDVENC **FUTBALL** MAGAZINJA

Előfizetési akció!

Fizess elő 9900

forintért a **FourFourTwo** magazinra egy évre, és egy Barca könyvet adunk ajándékba!



Az akcióban részt vehetnek már érvényes előfizetéssel rendelkező olvasóink, illetve új előfizetők is. Az előfizetési akció szeptember 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.



STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM

BORDERLANDS 2

GUILD WARS 2

2012 /09

A LEGNAGYOB B JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2 DVD
EXKLUZÍV RPG:
GAMESTAR
WARS

TELJES JÁTÉK

ASSASSIN'S
CREED

92%
-GameStar-

XCOM ENEMY UNKNOWN

World of Warcraft:
Mists of Pandaria

Darksiders 2

Company of Heroes 2

Dark Souls: Prepare to Die

Counter-Strike:
Global Offensive

The Testament
of Sherlock Holmes

CALL OF DUTY:
BLACK OPS II

www.gamestar.hu

2012/09
1995 Ft

IDG
HUNGARY



9 771787 902009 12009