



FAR CRY 3
Szigeti
veszedelem



SIMCITY
Polgármesterek
bibliája



**MEDAL OF HONOR:
WARFIGHTER**
Harcos arcok

**2012
/10**

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar



TELJES
JÁTÉK
**ALONE
IN THE
DARK**

Egy amerikai orgyilkos Londonban

ASSASSIN'S CREED III

**KIPRÓBÁLTUK
A LEGÚJABB
RÉSZT**

- XCOM: Enemy Unknown
- Resident Evil 6
- Torchlight II
- Skylanders Giants
- Pro Evolution Soccer 2013
- Dead or Alive 5
- Tekken Tag Tournament 2
- Battlefield 3: Armored Kill
- FIFA 13
- F1 2012



DISHONORED

NEM TUDHATOD, MI REJLIK AZ ÁLARC MÖGÖTT.
TALÁN AZ ÉV MEGLEPETÉSE?

www.gamestar.hu

2012/10
1995 Ft



IDG
HUNGARY

9 771787 902009 12010

FourFourTwo

A VILÁG KEDVENC **FUTBALL**MAGAZINJA

Előfizetési akció!

Fizess elő

19 900 forintért

a **FourFourTwo** magazinra egy évre, és

címlapsztár lehetsz!

Karácsonyra lepd meg futballszerető rokonodat vagy ismerősödet egyedi FourFourTwo címlappal, melyhez most egyéves FFT előfizetést adunk.

Az általad elküldött fotóval és címekkel (4 db) elkészítjük az egyedi címlapot, melyet bekeretezve, futárszolgálattal küldünk el neked az ajándék előfizetői kártyával együtt.

Előfizetés és további információ

a www.FourFourTwo.hu/elfizetes oldalon. Az akcióban részt vehetnek már érvényes előfizetéssel rendelkező olvasóink, illetve új előfizetők is.

Az előfizetési akció november 30-ig tart.

Jelen előfizetési akció csak

a www.FourFourTwo.hu/elfizetes

honlapon történt előfizetésekre vonatkozik.

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.





BORN TO BE FAST

Z77^{OC} FORMULA



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



Z77 OC Formula

A világ órajelnövelés világbajnoka, Nick Shih tervezte.

Nick Shih



Expert Zrt.
<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



GIGABYTE prémium kategóriás videokártyák

A legjobb választás!



- GV-N660OC-2GD** 2048 MB/ 192 bit GDDR5
3.5%-kal jobb teljesítmény, mint a GTX 660 esetében
- GIGABYTE WINDFORCE™ 2× hűtési technológia
 - Mag/memória órajel: 1033 (std 980)/6008 MHz
 - GPU boost /boost órajel: 1098 MHz (std 1046)
 - Ultra Durable VGA csúcsmínőségű komponensek
 - PCI Express 3.0 ×16 csatoló felület



- GV-N65TOC-1GI** 1024 MB/ 128 bit GDDR5
Az első 100 mm-es hűtőborda „Triangle Cool” technológia
- Mag/memória órajel: 1032 (std 980)/5400 MHz
 - GIGABYTE „Triangle Cool” hűtési technológia 100 mm-es ventilátorral
 - PCI Express 3.0 ×16 csatolófelület
 - OC GURU II



CHS Hungary Kft.
www.chs.hu
Tel.: 361-451-3500
Fax.: 361-451-3535



Ramiris
www.ramiris.eu
Tel.: 361-888-3200
Fax.: 361-888-3201



Expert Zrt.
www.expert.hu
Tel.: 361-450-2430
Fax.: 361-450-2439

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

Szerkesztők:

Cseh Vanda (H.A.L.) vcseh@idg.hu

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Szeleczyk Ádám (aDaM) aszeleczyk@idg.hu

Kaiser Károly Dávid (Dudu) dudud@gamestar.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

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

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@idg.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@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

Felelős kiadó:

Biró István ibiro@idg.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

Nyomás és kötészet:

Infopress Group Hungary Zrt.

Igazgató:

Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Kereskedelmi igazgató:

Farkas Viola vfarkas@idg.hu

tel: +36 1 577 4310, fax: +36 1 266 4274

Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea abohn@idg.hu

tel: +36 1 577 4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

Email: keriroda@idg.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

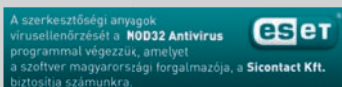
1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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



SZIASZTOK!

TELJES ERŐVEL FELPÖRGÖTT AZ ŐSZI JÁTÉKPIAC, SZINTE NAPONTA JÖNNEK KI OLYAN CÍMEK, AMIKKEL MINDEN MAGÁRA VALAMIT IS ADÓ GAMER EL TUD TÖLTENI 20-30 KELLEMES ÓRÁT.

Ebben a hónapban Chava német humorát szinte teljesen nélkülözniük kellett, hiszen az *XCOM: Enemy Unknown* és a *Dishonored* tesztelése mellett nem sok ideje maradt bejárni a szerkesztőségbe. Amikor ezen sorokat írom, Kox éppen Londonban próbálja ki az *Assassin's Creed III*-at remélhetőleg hatalmas mosollyal az arcán – túlzás nélkül állíthatom, hogy ő a legnagyobb *Assassin's Creed*-rajongó, akit ismerek. Megérkezett a szerkesztőségbe a szokásos őszi sportjáték-dömping: napokon keresztül csak fociztunk, jégghokizunk, verekedtünk és autóversenyeztünk. EndreMan keze

egy napig be volt dagadva, mivel – állítása szerint – a gép elcsalt egy büntetést, s különben is milyen dolog már ennyire megalázni a profinak mondott *FIFA*-rajongót. Kipróbáltuk még a *Torchlight II*-t is, Nightwolf és Hunter kolléga szerint méltó vetélytársa a *Diablo III*-nak. HP vagy 40 órán keresztül irtotta a zombikat a *Resident Evil 6*-ban, mire egyértelműen ki merete jelenteni, hogy azok a nyavalyás élőhalottak felfalták a túlélő horror műfaját. A félelem és rettegés jellemzi legjobban e havi teljes játékunkat, az *Alone in the Dark*ot, ami még a klaszikus túlélő horror iskolát képviseli. A legjobb az egészben az, hogy hasonlóan erős felhozatálra számíthatunk novemberben is, szóval egy hónap múlva veletek, ugyanitt...

Mocsy



CÍMLAPSZTORI
22

TARTALOM



ASSASSIN'S CREED III 22



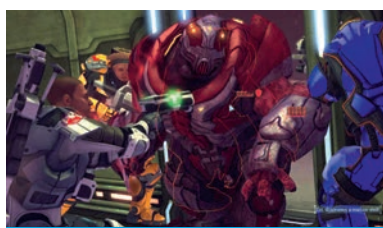
FAR CRY 3 28



SIMCITY 32



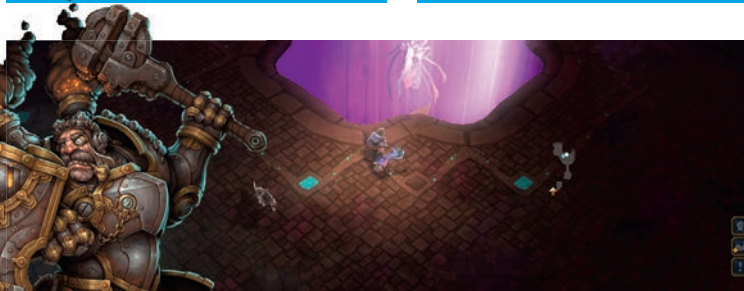
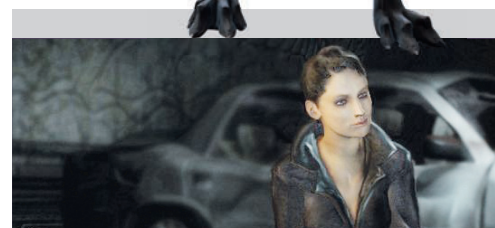
DISHONORED 40



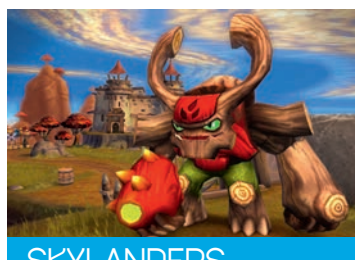
XCOM: ENEMY UNKNOWN 46



RESIDENT EVIL 6 54



TORCHLIGHT II 58



SKYLANDERS GIANTS 62



BÖNGÉSZDE

- 8 DVD TARTALOM
- 9 MEET THA TEAM
- 10 ARÉNA
- 14 HÍREK
- 22 ASSASSIN'S CREED III
- 28 FAR CRY 3
- 32 SIMCITY
- 36 NEED FOR SPEED:
MOST WANTED
- 38 MEDAL OF HONOR:
WARFIGHTER

TESZT

- 40 DISHONORED
- 46 XCOM: ENEMY UNKNOWN
- 54 RESIDENT EVIL 6
- 58 TORCHLIGHT II
- 62 SKYLANDERS GIANTS
- 64 FIFA 13
- 66 PRO EVOLUTION SOCCER 2013
- 68 NHL 13
- 70 F1 2012
- 72 DEAD OR ALIVE 5
- 74 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
- 76 BATTLEFIELD 3: CLOSE
QUARTERS
- 77 BATTLEFIELD 3:
ARMORED KILL
- 78 JAGGED ALLIANCE:
CROSSFIRE
- 79 MIGHT & MAGIC: HEROES VI -
DANSE MACABRE
- 80 PORT ROYALE 3
- 81 FINAL FANTASY VII
- 82 LITTLEBIGPLANET (PS VITA)
- 83 LITTLEBIGPLANET KARTING
- 83 PLANTS VS ZOMBIES PINBALL
- 84 THE WORLD ENDS WITH YOU
- 85 SOULCRAFT
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 GÉPFELJESZTÉS
- 94 KONZOLGENERÁCIÓK 3.
- 96 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 GAMIFICATION
- 102 FORMA-1 JÁTÉKEVOLÚCIÓ
- 104 ÁLOM-VILÁG 6. RÉSZ
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM



PRO EVOLUTION SOCCER 2013

66



NHL 13

68



DEAD OR ALIVE 5 72



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

74



MIGHT & MAGIC: HEROES
VI - DANSE MACABRE 79



THE WORLD ENDS
WITH YOU

84



FORMA-1
JÁTÉKEVOLÚCIÓ

102



TELJES JÁTÉK ALONE IN THE DARK

FŐHŐSÜNK, EDWARD CARNEY EGY ISMERETLEN ÉPÜLET-BEN ARRA ESZMÉL, HOGY MEG AKARJÁK ÖLNI. Fogva tartóját azonban magával ragadja egy titokzatos erő, vérzivatar közepette. Edwardnak fényt kell derítenie arra, hogy pontosan hol van és mi történik, különben ő sem lesz sokáig az élők sorában. A játékban nemcsak a túlélésre kell majd odafigyelnünk, hanem különböző logikai feladványokat is meg kell

oldanunk a továbbjutás érdekében. Ebben lesz segítségünkre a környezettel való nagyfokú interakció és a talált tárgyak kombinálhatósága. Annak sem kell megijednie, aki reménytelenül elakad: a játék menüjében ugyanis bárki átugorhatja a nehéznek vélt pályákat, ha nincs más megoldás. Az *Alone in the Dark* 2008-as része sokban különbözik a sorozat eddigi tagjaitól, a hangulatos szórakozás viszont ismét garantált.

A mennyiség és a minőség nem számít, csak sok legyen és jó – tartja a mondás. E havi DVD-mellékletünk azonban rácáfol erre, és kevés tartalommal is tud igazán jó lenni. Kellemes szórakozást!

DVD TARTALOM



GSTV RETROVAT

Ebben a hónapban egy videóval szolgálhatunk, de nem akármilyenel! Retró játékokat felvonultató összeállításunk ezúttal a '70-es évek végét, '80-as évek elejét idézi fel: főszerepben a második konzolgeneráció.



TELJES JÁTÉK ALONE IN THE DARK

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

Amenyiben a GS1210 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 menüponton, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártyadriver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják november 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 mobilvédelmet is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az antivirusahaz.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. október 15-től november 30-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 olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra (**a kódért lapozz a 114. oldalra**), amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét.



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

Olvasóink ajándékba kapják a Panda biztonsági termécsaládjának 30 napig használható változatát. A terméket aktiválni kell, első indításkor kérhetünk termékulcsot e-mail címünk, illetve meglévő Panda ügyfélszámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: support@pandasecurity.com.

MEET THE TEAM

Melyik történelmi korba tennéd a következő Assassin's Creed játékot, és miért?
- Anonymus



MOCSY

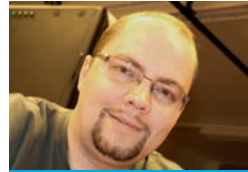
VÁLASZ: Nálam egy, a viking rablóhadjáratokban aktív szerepet vállaló szőke és óriás termetű orgyilkos jönne be, akinek ugyan nem erőssége a lopakodás, viszont már megjelenésével is rettegést kelt az ellenség szívében.

MIVEL JÁTSZOL?

Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Call of Duty: Black Ops II



CHAVALIER

VÁLASZ: Szigorúan Mocsy kedvéért legyen a helyszín South Beach, Miami, Florida. A főhős pedig egy puccskirálynő, aki minden áldozata fölött elénekli a We Are Familyt a Sister Sledge-től.

MIVEL JÁTSZOL?

XCOM: Enemy Unknown, Dishonored

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Hitman: Absolution, Halo 4



SZONJA

VÁLASZ: Mondjuk a Seychelle szigetekre. Legyen tenger és süssön a nap, ebben a hidegben ez még virtuálisan is jól esne.

MIVEL JÁTSZOL?

Mármint hogy mivel szerettem volna?

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Hogy túl legyek a hajtáson és legyen időm játszani.



HP

VÁLASZ: A hidegháború alatt szovjet elvtársakat elkapkodós bérgyilkost el tudnék képzelni, de egy kortárs magyar, BKV ellenőrökre vadászó hős se lenne rossz.

MIVEL JÁTSZOL?

Resident Evil 6, Tekken Tag Tournament 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III, Hitman: Absolution



KOX

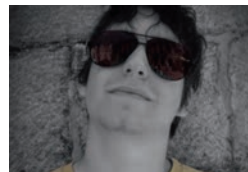
VÁLASZ: Egyértelműen Japánba: samurájok és gésák, gyönyörű tájak... nagyon feelgood lenne.

MIVEL JÁTSZOL?

Dead or Alive 5

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



PACA

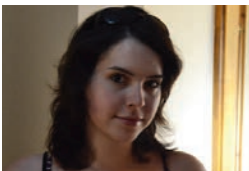
VÁLASZ: Az őskorba, mert akkor lovagolhatnék mamuton, miközben kezdetleges eszközökkel próbálnám eltenni láb alól az ellenséges törzs vezérét.

MIVEL JÁTSZOL?

Tekken Tag Tournament 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Of Orcs and Men, Dishonored, 007 Legends



SOPHIASO

VÁLASZ: Mindegy, mert assassinnak lenni minden korban szórakoztató lehet. De én is „orientális” környezetben játszánék legszívesebben.

MIVEL JÁTSZOL?

Assassin's Creed I, Angry Birds Trilogy

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A szakdolgozat-leadásomat, jee! (aha.)



ADAM

VÁLASZ: 70-es évek New York. Azért, mert akkor és ott volt a legjobb élni, nagy szerelmem a korszak és a hangulat. (Tudom, hogy ez nem korszak.)

MIVEL JÁTSZOL?

Resident Evil 6, majd ebből tanulva Dead Island... újra.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Epic Mickey 2



MR. LÁB

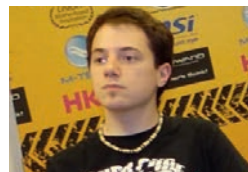
VÁLASZ: Londonba pattintanám a történetet I. Erzsébet királynő idejére, és megfűszerezném annyival, hogy a Fekete Viperával is találkozunk, miközben gatyapöcében parolázik és kvaterkázik.

MIVEL JÁTSZOL?

Ebben a hónapban nem volt időm játszani.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Egy külföldi utat.



HUNTER

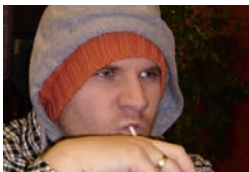
VÁLASZ: Az ókori Görögországban szívesen látnék egy új történetet, mondjuk összemossa a játék történetét a mitológiával.

MIVEL JÁTSZOL?

Castle Crashers, Torchlight II

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Én simán belökném a következő bérgyilkospalántát abba a feudális Japánba, ahol samurájok és nindzsák rohangáltak az utcákon. Na ott legyen tökök gyerek...

MIVEL JÁTSZOL?

Torchlight II, Dead Rising 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



EPRESPUSEDLEE

VÁLASZ: István, az első magyar király idejébe. Ő Vajk maradna, mi pedig lehet, hogy a mai napig törzsekben él-nénk, ahogy a honfoglalók. Vajon mi derülne ki a csodaszarvasról?

MIVEL JÁTSZOL?

Torchlight II

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Worms: Revolution



GYÜ

VÁLASZ: Mivel nagyon megkedveltem a Gengsterkorzó című sorozatot, egy Gangster's Creed igen jó választás lehetne – igen izgalmas maga a korszak, és persze orgyilkrok ott is nagyon nagy szükség lenne.

MIVEL JÁTSZOL?

Guild Wars 2, PES 2013

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

NBA 2k13, illetve azt hogy induljon az igazi NBA.



ENDREMAN

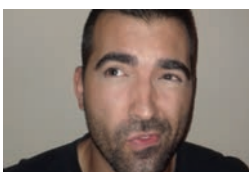
VÁLASZ: Egy western nem lenne rossz, bár Amerika épp most volt soros, úgyhogy legyen inkább az 1940 körüli Shanghai japán megszállás alatt, ahol amerikaiak és németek is épp jelen voltak.

MIVEL JÁTSZOL?

FIFA 13, Dark Souls

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



DUNCAN

VÁLASZ: 200-250 évvel a második rész után, a 17. századi Franciaországba helyezném a sztorit, a csodálatos Párizssal, a napkirállyal, a három testőrrel, muskétásokkal, szerelemmel, ármánnyal, Richelieu bitorlással.

MIVEL JÁTSZOL?

BF3: Armored Kill, BF3: Close Quarters, The Witcher 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Assassin's Creed III



RG

VÁLASZ: Egyértelműen ősemberes Assassin's Creed kellene, mert kíváncsi lennék arra, hogy főhősünk hogyan csendeskedik a kőbaltával, és hogyan hangoznának az „Uga-uga!”, illetve az „Uzuga-vozu!” párbeszédok.

MIVEL JÁTSZOL?

Train Simulator 2013

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A Mafia 3-ra várok, hogy legalább bejelentsék.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES MINDENKI!

Itt van az ősz, minden változóban van a GameStar körül is, hiszen új főszerkesztő csattogtatja mostantól az ostort a hátunk mögött, míg mazur élete totálisan más mederben folyik tovább. Ezúton kívánunk neki jó egészséget ehhez, nektek pedig jó szórakozást az Arénához!

AZ UFO-K ÉS A VIDEOJÁTÉKOK

A minap az újságot olvasva felmerült bennem a kérdés, hogy ha léteznek földönkívüliek, és valamilyen oknál fogva csak a videojátékainkat látják, akkor vajon mit gondolnak rólunk, emberrekről? Egyáltalán leszűrhető-e (jelen esetünkben) egy egész faj kulturális és pszichológiai „berendezkedése” annak alapján, amivel szórakozik? Manapság, ha valami rossz dolog történik, akkor egyből ráfogják a videojátékokra, és a gamereket egyből pszichopatának bélyegzik meg. Szerintetek ha egy idegen faj eleinte csak a videojátékainkat látná, akkor milyen kép alakulna ki a fejükben (vagy ami a fejüknek felel meg – haha). Ők is pszichopatának gondolnának minket? Vagy náluk is vannak videojátékok, és teljesen hétköznapi módon tekintenek rá?

– **Bíró Dávid**

Jelen helyzetben azt hinnék, hogy minden városban áll egy nagy csodálatos, amelybe kövér madarakat lehet betölteni, és amivel le lehet rombolni épületeket, amelyekben kövér malacok laknak. Ugyanis az *Angry Birds* és leszármazottjai több mint egy milliárd (!!!) letöltést regisztráltak már, tehát szinte minden ötödik földlakónak van egy a tulajdonában.

Az UFO-k mellett valószínűleg azt hihetnék, hogy a bolygót nagy kokak alkotják, amelyeket szabadon lehet építeni és lebontani – legalább is ha valamelyikük egy *MineCraft*ot töltene be. Emellett egészen biztosan azt hinnék, hogy rengeteg a háború (jól hinnék), sőt, minden bizonyosan úgy gondolnák, hogy a földön rengeteg panda él.

Nem tudhatjuk, UFO-éknál is vannak-e videojátékok vagy sem, de az biztos, hogy minden magasabban fejlett élőlénynek szüksége van szórakozásra, illetve játékokra. Minden bizonnyal az idegen intelligenciák sem lennének kivételek ez alól, bár nem ismerjük, mi okozhat nekik örömet, élvezetet, sőt azt sem, egyáltalán hogyan érzélelnék. Mert hát más szórakozási lehetőségei vannak egy ultrahangot kibocsájtó, rovaralakú, nyolc karú létezésnek, amelynek ultrabolya sugárzást észlelő összetett szemei vannak, mint egy humanoid formának. Szóval szerintem nem lepődnének meg, ha csak a videojátékokat látnák, hiszen mindez így is, úgy is vadidegen lenne számukra.

VIDEOMEGOSZTÁS, KRITIKÁK

Kedves Gyu, GameStar! Azért ragadtam ismét billentyűzetet, mert arra lennék kí-

váncsi, hogy a YouTube-ra, esetleg más videomegosztó portálokra nem tervezték-e, hogy feltesztek egy kritikát/játék-bemutatót/egyéb dolgot. Mert egy konkurens újságnál (kövezzetek meg) ezt rendszeresen csinálják, és jól is megy nekik. Így arra gondoltam, hogy ti is megpróbálkozhattok ezzel, szerintem sikeretek lenne, hisz az újságot is rengetegen veszik. Csupán egy tanács, de remélem elgondolkoztok az ötleten, és esetleg meg is valósítjátok azt. Véleményem szerint sok olvasót érdekelne egy ilyen jellegű dolog. – **Ferencz Bálint**

A válaszom egyszerű: mi jó ideje csinálunk ilyen videókat, és erre a célra saját videoszerverünk és virtuális tévéadásunk van. Az elérése <http://tv.gamestar.hu>. Érdemes magát a GameStar Online-t is figyelni, hiszen itt mindig kihírezzük, ha új „adást” készítettünk, de a GameStar TV-n tuti fent lesz, kukkants be majd oda.

KLÁNOK ÉS GUILDEK

Nemrég kattantam rá igazán a lapotokra, elő is fizettem, már csak azért is, mert a képaláírásaitok szenzációsak. Igazából azért írok most, mert bár jó ideje olvasom a magazint, még egyszer sem láttam, hogy a játékokon belüli szövegekről írt volna bárki is. Én most meg-



LATE NIGHT ARENA

KEDVESKÉINK!

Egy újabb csodálatos műsorral lettünk gazdagabbak, ahol a nevetés és a jókedv volt a főszerep... Bárcsak ezt mondhatnám. Történt ugyanis, hogy drága RG pajtasunk nem tudott jelen lenni a legutóbbi adásban, így egy olyan személlyel egé-

szült ki kicsiny csapatunk, akitől azért rettegünk, mert jó esély volt rá, hogy lehúzza jelenlétével a sokak körében csak „izé adás”-nak aposztrofált sóműsorunkat, és onnan már képtelenek leszünk visszamászni a felszínre. Legnagyobb meglepetésünkre viszont Paca rendesen viselkedett. És szerintünk nem csak azért, mert keményen meggyomroztuk és megtiportuk az adás előtt. Ugye, Paca? Bólogat.

Észrevettétek, hogy a GameStar Facebook csoportjának létszáma nonsokára eléri a 20 000-et? – Rafinho

EM: Igen, a húszezredik jutalomban részesül: HP-vel vacsorázhat, és a meglepetés vendég a ZAP lesz. Miután pedig ki-dobták az egész bagázst az étteremből csendháborítás miatt, Chava és Mocsy törli törpének öltözve jódlizik egy hatalmas szőlőprésben. Végezetül pedig eltölthet egy estét Vandával egy szállodai szobában, ahol reggelig helyesírást tanulnak, 8-kor pedig Magdi kikérdezi az egészét. (Már a szőlőprésnél sírtam... – V.)

Wolfi, az óvodában, nem WC-pumpa volt a jeled? – LechooEdy

NW: Nem, hanem egy dagi csiga. Viszont az óvodában is történt velem egy wécékhez köthető sztori, amit ha elmondanék, akkor már tényleg olyan lenne, mint-ha elátkozott volna egy kakimanó. (Még mindig szőlőprésben sírok... – V.)

A Dark Souls hogy tetszik nektek? Milyen anyázós kihívással találkoztatok benne? – Bodom

EM: Tetszik-tetszik, amennyiben ötméterenként meghalni és folyton ugyanoda visszakerülni jó móka... Egyszer azt álmódtam, hogy egy sivatagban botorkálók, és egy csomó zombi üldöz, akiknek Magdi feje van, és cikkeket kérnek. Amikor mondtam nekik, hogy csak jövőhétre lesz meg, csak még idege-sebbek lettek. Na, amennyire vidám ez az álom, annyira vidám dolog a *Dark Souls*zal játszani, és annyira esélytelen benne gyorsan haladni, mint átvérni a Magdi zombikat.



NIGHTWOLF



ILYET MÉG GARANTÁLTAN SENKI SEM LÁTOTT, CSAK NEM VAGYOK BENNE BIZTOS, HOGY AKARNAK IS

teszem. Tekintve, hogy COD4 klántag vagyok jelenleg is, valamint egy 48 slotos szerver (azt állítja, kedves levélíró, hogy ön klántag és... egy szerver??? – V), mely már a játék megjelenése óta él, kicsit belátók a magyar szervereken jelen lévő közösségi életbe.

Klánt alapítani nagyon jó dolog, de csak abban az esetben, ha megtalálsz a közös hangot a többiekkel, elviseled, hogy nem csak a játék létezik a világon, s kiállsz a csapatársaid mellett, ha azokat célbaveszi egy civil játékos. Azonban ha ezek az alapelvek hiányoznak, vagy ha csak megfordul a fejedben, hogy kilépsz, akkor előbb-utóbb beüt a mennykő. Sajnos a magyar játékosok (és itt nem csak a COD4-ről beszélek) nagyon irigyek tudnak lenni a másik sikereire. Az ország legnépszerűbb szervere volt a miénk, de mit ad isten, elkezdte egy sértett játékos

vagy egy régi társ laggoltatni a szervert, és szépen gyorsan vissza is estünk azon a bizonyos népszerűségi listán. Persze megoldást nem talált a szolgáltatónk, mondván, a mi szerverünk a mi bajunk, így át-helyeztek minket egy másik portra, ami, mondanom sem kell, annyit jelent, mint szomjúságra egy marék szárított lepke... Már korábban is voltak gondjaink a csapaton belül, voltak egyenlők és persze egyenlőbbek, de ezeket a dolgokat mind meg lehetett volna előzni, ha toleranciát és türelmet tanúsítunk. Az én mondanódóm lényege annyi, hogy a magyar játékosok nem képesek egymás mellett jól megélni, legyen az bármilyen játék. Szerveztünk klántalálkozókat, ami mostanság majdhogynem egyedülálló a mai gamer társadalomban, de nem lett jobb. Aki pedig klánalapításon töri a fejét, jól gondolja meg, kibén bizik, mert csúnya vége le-

Szeretitek a zabpelyhet? Ha igen, akkor ázva vagy frissen, keményen? – Kiradam

NW: Én olyan középcsatagósan szeretem. Ezt az állapotot akkor éred el, ha hagyod olyan 15-18 másodpercig ázni a pelyheket. Mondjuk ez nagyban függ attól, hogy milyen típusú zabpelyhet eszel. Ha natúr és vékony, akkor a már említett időmennyiség elég, de ha vastagabb, esetleg cukor- vagy csokimázás, akkor 25-28 másodperc szükséges, plusz egy kanállal érdemes a pohár tetején lévő réteget ütemesen lefelé pumpálni.

Továbbra is ugyanúgy mertek majd poénkodni Mocsyról? – Shadamitsu

RG: Ne harapj a kézbe, amely enni ad! De inni ihatunk majd vele.

NW: Ez nem nemerés kérdése. Abszolút nem féltünk tőle, hiszen mi hárman, olykor négyen vagyunk, míg ő csak egyedül. Viszont abban a pillanatban, amikor felveszi a Demon Hunter-es jelmezét, nemcsak mi, hanem az egész szerkesztőség menekül, ki merre lát.

Paca, miért vagy ilyen csöndben? Úgy ülsz ott, mint Buddha... – mr. Kolbasz



BLOGSZEMLE

Savanyúcukor

Hogyan töltünk le webes videóit és konvertáljuk át.

Névtelen képernyőképpel illusztráció mutatom be, hogyan kell végrehajtani a címben említett műveletet.

Nem egy regisztrált oktató post következik.

Címkék: Programok Kommentek száma: 0

Hogyan töltsek le webes videókat...

NFL most a sporik is szereznek pontot

NFL bírói még nem állapodtak meg a ligával így most pót bírók vannak a bajnokságban pedig nem túl fényes.

Játékvezető kérdés az NFL-ben

Még mindig nem születhet meggyőzés a játékvizsgáló szakaszról és a Liga bírói. Ez végképp a fordulat előre haladtával egyre jobban ki is állt, a játékvizsgáló egyszerűen nem tudják kintában tartani a játékosokat és az edzőket sem.

A legrosszabb sport arányt valójában látom azonnal az utolsó meccsben volt a Ferencváros. A Green Bay a legrosszabb csapat az utolsó körökben szerepelt. Szóval az utolsó körökben a legjobb csapatok.

SPORT

Ebben a hónapban a Savanyúcukor blog kapja meg a megtisztelő „A hónap blogja” címet, amely voltaképpen egy kicsit megelőlegezett bizalom is, hiszen egy új blogról van szó, amelynek készítésére így is motiválnánk Realbaffle-t. A témák vegyesek, ugyanúgy szó van Forma-1-ről, mint NFL-ről vagy webes videókról – minden bizonnyal a készítő érdeklődését mutatják a bejegyzések. Számomra is érdekesek a témák, így csak szurkolni tudok, hogy a Savanyúcukor (<http://savanyucukor.web4.hu>) soká éljen. Hajrá!

het. Ahogyan a mi csapatunknak is. Öt év hosszú idő, de ki kell mondanunk: a klánunknak befellegzett, és sajnos az emberi hibák, nem pedig a lag miatt. Üdv: **VES:mknigh**

Isten igazából azért nem foglalkozunk a klánokkal, mert ők nem a fizikai játékmenet részei. Ez alatt azt értem, hogy bár a játékmenet élvezetéhez hozzájárulhat egy jó klán, de ez már a humán faktor kategória –

nem a játék dizájnereinek sara, ha ezzel gond van (sőt az sem, ha a klán tők jó). Mi maximum arról írunk, milyen lehetőségei vannak egyes klánoknak, milyen funkciókat építettek be a programozók – azonban az, hogy ki hogyan játssza, miként élvezi az adott játékot, az már nem a kompetenciánk, az már a magánügy kategóriája. Mi pedig magánügyekkel nem foglalkozunk a cikkeinkben. Vagy csak ritkán.

EM: Fogyatékos szegény.

Mi volt a legmeghatározóbb film/könyv/képregény vagy akár újság, amit gyermekkorotokban lapoztatva, olvasva, komoly kihatással lett a jövőtökre nézve? – xNomadx

RG: A Mafia megjelent könyvben? Mert ha igen, akkor az!

NW: Egyértelműen a Góliát, Bobo és Tini Nindzsa Teknőcök triója. Miután átlapozgattam a Góliát magazint, onnantól kezdve tudtam kire fogni, ha a kőbaltámmal bedobtam a szomszéd Tihamér bácsi ablakát. Bobo megtanított arra, hogy meddig kell tekergetnem a látszövön a gyűrűket. A nindzsás teknőcök miatt pedig folyamatosan kívánom a duplasajtós pizzát, valamint a mesterük nevét – Szecska – azóta is fel szeretném venni, mint családnév.

Paca, neked még nem tettem fel ezt a kérdést: mi volt a legparásabb dolog az életedben? – gameratesz



Paca: Amikor anno GS táborban Vakka kiváló minőségű, 300 forintnál biztosan nem drágább roséjából kortyolgattam, az első üveg elfogyasztása után úgy döntöttem, ideje lefeküdni, de jelentősen megnehezítette a dolgomat, hogy iszonyatosan féltem a fénytől. Az utcai lámpák sikeres kerülgetése után már csak a szobába bejutás várt rám, a kulccsal a zárat megtalálni viszont nem volt egyszerű, így ahelyett, hogy kizártam volna a szobatársaimat éjszakára, ledobtam a kulcsot a szőnyeg közepére. Ez egyébként később okos döntésnek bizonyult.



★ A HÓNAP LEVELE ★

SOK KÉRDÉS, KÍNOS KÉRDÉS

Melyik volt a legkínosabb pillanat, amikor elfelejtettél valamit? (Például rád bízták az esküvői gyűrűt, de otthon hagytad, vagy ami most velem is megtörtént, hogy reggel lapozgatva a GameStart eszembe jutott valami, amit nagyon le akartam írni ide, de most nagyon nem jut eszembe, ezért inkább mást kérdezek.)

A GTA V képei között van az, amelyiken a Cheetah háttal van és odaírták, hogy most lemarad róla a „h”. Na. Nem. Csak a fény úgy vetődik rá, hogy nem látszódik. (Bár gondolom, ezt többen is megjárták.) Más. Megvettem az ARMA II: CO-t a DayZ miatt, csak nem nagyon játszok vele, mert egyedül döngöltem, az ismerőseim közül meg senkinek nincs meg (sőt, általában nincs is eredeti játékuk), interneten se találtam senkit. Szóval aki játszik vele (akár te) és elnézi, hogy elég kezdő vagyok – az alapokat tudom, mert 2-3 órát már próbálgattam –, az felvehetne Steamen, és együtt játszhatnánk. Steamen a nevem: D. Patrick. I.

Más. Mikor GS Live-ban kérdezek valamit, akkor a szerkesztőségéből mindenki úgy olvassa fel a nevem, hogy SZIB, pedig SZLB vagyok. Nekem nem baj, megtiszteltetés, ha ilyen nagy emberek, mint ti, félreolvassák a nevem, csak gondoltam, szólok.

Megint más. Tudnál ajánlani olyan stílusú könyvet/filmet, ami olyasmí, mint a Szökés vagy az Ocean's Eleven? Tudom, nem éppen egy téma, de ami nagyon tetszik ezekben, az az előre kitervelés, megtervezés, fordulatok, izgalom, (talán) az emberek manipulálása.

Legutolsó. Mennyire vevők az emberek manapság egy igen-igen beteg játékra, ami tele van morbid humorral, lehetet-

A VILLÁK VÉGE

2012. december 17., hétfő. A nagyobb városokban nyüzsgögnék a rendfenntartó szervek. A gyanús embereket, nagyobb csoportokat igazoltatják. Nem lehet kockáztatni. Már csak pár nap van az ominózus 21-ei dátumig. Egy hete már voltak kisebb zavargások, és a biztonság kedvéért nagyobb a mozgósítás. A világvégehívők a saját igazukat prédikálják az utcákon, míg a szkeptikusok az ellenkezőjéről próbálják meggyőzni az embereket. Vannak, akik ki sem lépnek otthonról, mert nem kíváncsiak mások véleményére. A helyzet újszerű, de kezelhető.

2012. december 20., csütörtök. A feszültség fokozódik, mindenki várja a holnapot, hogy végre beigazolódjon a „saját igaza”. Bélát nem érdeklik a világban történő események, ő más miatt várja a holnapot.

2012. december 21., péntek. Hajnalban hatalmas földrengések szerte a Földön. A hívők sok követőt szereztek. A szkeptikusok csak véletlen egybeesésre hivatkoznak, de mélyen legbelül talán ők sem hitték el az álláspontjukat. Béla ebből semmit nem vett észre, 8 körül izgatottan kelt fel, felöltözött, és kinézett az utcára. A zavargások nagyobb méreteket öltöttek, de úgy tűnt, a helyzet

még kezelhető. A bejárati ajtót bezárva sarkon fordult, és elindult mai egyetlen célja felé. Nem ment 30 métert sem, amikor egy hatalmas lökéshullám taszította a földre. Minden porcikája remgett, de visszaneézett. A ház lángolt, és hatalmas lyuk tátongott a tetőn. Az égre nézve arra lett figyelmes, hogy sok apró füstcsík húz el mindenfelé, és csapódik be mindenhova. Az emberek fejvesztve menekültek. „Mégis igaz?” – kérdezte Béla meghökkenve magától. De ez a gondolat szerte is foszlott, amikor újra a házára pillantott. Mindene odaveszett: az otthona, hosszú évek munkája és a gyűjteménye. „Nincs mit tenni...” Azal meg történt, ámde hajthatatlanul tovább ment. Mindenhol kétségbeesett emberek, lángoló autók és házak. Nagyon megviselte a látvány, ám a cél ott lebegett a szeme előtt, már csak pár sark... A plázához érve mindenhol kifosztott boltok, felborított kukák, a padlón ülő, kétségbeesett emberek. Csak reménykedhetett, hogy amiért jött, az még a helyén van. Hirtelen az összes nagy, megmaradt kivetítő, ami túl nehéz volt, hogy ellopják, bekapcsolt. Egy vízszaszámológép indult el rajta, ami 4-5 óra múlva lejár. Ledöbbsent, ám gyors fejszámológépet követően arra jutott, hogy célja elérésére talán éppen elegendő lehet ez

az időtartam. Megszaporázta tehát lépéseit. Az egyik kis meteor eltalálta az áruházat. Hatalmas robbanások, szétrebbent szemét és épületdarabok, Béla pedig egy üdítőautomatának csapódva eszméletét veszítette. Hosszú percekkel később kinyitotta szemét; kába volt, fájt mindene. Körbenézett, senkit sem látott, ám a nagy porban is ki tudta venni helyzetét. Ott volt... Fél szemmel a kivetítőre nézve a gyorsan pörgő másodpercek mellett ezt látta 4:20. „Elégnek kell lennie!” Utolsó erejével megkereste a polcon, gondosan felbontotta, és elkezdte olvasni az aznap megjelent karácsonyi GameStart...

Nekem más elképzeléseim vannak, hogy mi fog történni, de már annyian építettek valamilyen témát közhelyekre, gondoltam, megírom ezt a kis történetet. Remélem, tetszett mindenkinek, de azért kívánom, hogy legyenek majd kellemebb decemberi élményeink! – **Tar László**

2012. december 31. 23 óra 59. Gyu megkérdezi: Kérdezzétek meg tőlem, érdekel-e, hogy világvége lesz!
2013. január 1. 00 óra 01. Gyu mondja: Na, kérdezze már meg valaki. Ja, hogy nem is volt?

len emberekkel, lehetetlen történettel, ami viszont elég egyedí, kreatív, mármár mesteri (EGO lvl 99)? Mert már elméletben és papíron megvan a nagyja, már csak azokat kellene összeszed-

len emberekkel, lehetetlen történettel, ami viszont elég egyedí, kreatív, mármár mesteri (EGO lvl 99)? Mert már elméletben és papíron megvan a nagyja, már csak azokat kellene összeszed-

csak nem tudom, megéri-e belekezdeni ebbe. Ilyet még garantáltan senki sem látott, csak nem vagyok benne biztos, hogy akarnak is. Maximális tisztelettel: **Én.**



ENDREMAN

Mit gondoltok arról hogy az RTL most nyit még egy csatornát? Inkább nektek kéne csatornát nyitnotok. – xNomadx

EM: Köszönjük a bizalmat, még móka szinten is jól esik az ilyesmi. Ha ismersz olyan embereket, akik tudnak ebben segíteni, akkor bátran közöld velük is a véleményed.

Endre, eddig mikor és mennyire borultál ki a legjobban? És mit tettél ekkor? Leverted egy motoros veséjét? – Mateos

EM: Erre nem vagyok büszke, de még tizenéves koromban az akkori legjobb barátom annyira megbántott/felidegesített, hogy mérgebben beleütöttem a mellettem lévő üvegajtóba. A hegek azóta is látszanak a jobb kezemen, úgyhogy okuljatok, és próbáljatok higgadtak maradni. Gamer esetben ugye ismert a FIFA-sztori, amit egy kontrollor bánt. Erre sem vagyok büszke, többé nem teszek ilyet.

Mocsy megünnepelte az előléptetését a maga módján? – Rafinho

NW: Bele sem merünk gondolni, hogy mit értesz ezalatt: „a maga módján”. Csak annyit szeretnék erre reagálni, hogy biztosan. Csendesen, családi körben, teát szürcsölgetve.

Szerintetek hol rontották el a Resident Evil (Kaptár) filmeket? – xNomadx

RG: Ott, hogy nem Jessica Bielnek adták a főszerepet.

Láttátok a Moonrise Kingdom (Holdfény királyság) c. filmet? – Masszaraks

EM: Épp most néztem meg. Zseniális! Mindenki azonnal nézze meg, aki végre nem egy kommersz filmélményre vágyik.



LATE NIGHT ARENA

ŐK IS PSZICHOPATÁNAK GONDOLNÁNAK MINKET?

Vegyük szépen sorban: kínos felejtés – Egyik legjobb barátom esküvőjén volt egy gyertyás szertartás. Én erről elfelejtkeztem, s ez azért volt fontos, mert akkortájt erős gyufafóbiában szenvedtem, és kb. 10 perc volt, mire meggyújtottam a gyertyát, és annyira remegtem, hogy a pezsgő felét kilocsoltam, és a saját nevemet is az anyakönyvből puskáztam ki, mert nem emlékeztem rá. Szó szerint majdnem elájultam.

Cheetah ügyben nem tudok mit tenni, de ha fent vagy Steamen, nem hiszem, hogy ne találnál hasonló érdeklődésűeket egy bizonyos játékra. Kicsit távolabb kell nézni a saját ismerőslistánál, hiszen most már egyre fejlettebb közösségi funkciók léteznek a Steamen is.

Bocsánat, ha rosszul olvastuk a nevedet az Aréna Live-ban, igyekezni fogunk helyretenni a jövőben. Megkérdeztem a kollégákat filmügyben, A belső ember, illetve A szajré című filmet ajánlották, jó szórakozást kívánok hozzájuk!

Az egyedi játékoknál sosem lehet kiszámítani, hogy vajon eddig azért nem születhettek meg, mert nem volt rájuk igény, vagy azért, mert senkinek nem jutott eddig még eszébe az ötlet – totál kiszámíthatatlan a dolog, így rajzatok múlik, akartok-e

kockáztatni vagy sem. A siker nem túl esélyes, de ha befut a dolog, akkor veled fogunk örülni.

MAZUR BÚCSÚ

A legelső szám óta várom a napot, amikor jön az új GS... De most nagyon elszomorodtam Mazur miatt. Mazur, te tősgyökeres tagja voltál, vagy és mindig az is leszel a GS-nek. Én személy szerint a GS-t három emberrel társítom mindig (az ő fejük lebeg a képzeletbeli lap mellett). Ezek pedig Gyu mester, Mazur és Ender. A többieket is nagyon kedvelem, de ők hárman a legnagyobbak. Minden jót szeretnék kívánni Mazurnak az életben, légy boldog, sikeres és egészséges. Nagyon fogsz hiányozni, ez biztos. Kedves GS Team, tessék méltó módon leitat... öhm, búcsúbullit rendezni Nekik! **Benitroooo**

Mindenki életében eljön a pillanat, amikor úgy érzi, tovább kell lépni. Van, aki szimplán elfárad, van, akinek új lehetősége adódik, van, aki egyszerűen csak másra vágyik – ilyenek vagyunk mi, emberek. Hidd el, kedves Benitroooo, ha nekem most felajánlanának egy jól fizető állást egy Karib-tengeri szigeten, ahol golfogtatnom kéne egész nap (és ehhez hasonló dolgokat csinálni), akkor magam is elgondolkodnék egy pályaváltoztatáson. Tudom, hogy ez nektek, olvasóknak ugyanúgy erős lelki traumát okozó dolog, ahogy nekünk, GS-készítőknek is az – mazurt is megváltották a dolgok, de ha ideje volt a váltásnak, akkor nincs mit tenni: menni kell. Nagyon jól esett neki a sok-sok üdvözlés és jókíván-



ság, nagyon meghatódott és örült, a GameStar pedig nagyon jó kezekbe került, hiszen Mocsy viszi majd tovább a dolgokat mint főszerkesztő.

HA TE MONDOD

Nagyon állat lett, csak így tovább! A legjobb rész az újságban:

„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 következőképpen alakul: »A Guild Wars 2-ben az élet a játék betöltésekor kezdődik« – nem mindegy!” /Gyu/ – **Kalaap**

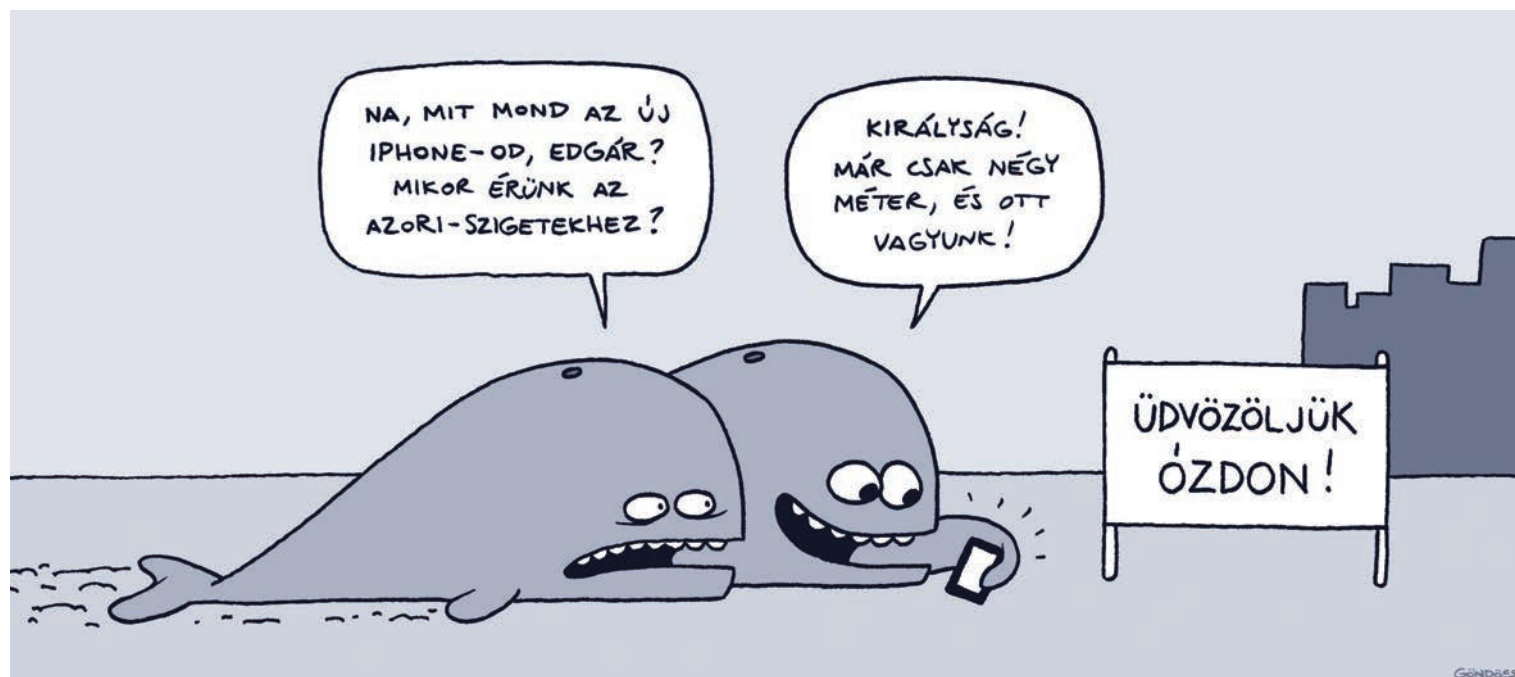
Rettentően örülök, hogy a sok-sok részlet mellett (egy GameStar magazin több mint egy millió karakterből áll) pont ez tetszett meg a legjobban, s mind a mai napig teljesen egyetérték azzal, amit leírtam. Pedig azóta

már egy teljes hónap eltelt, és a Guild Wars 2 még mindig csodás, tele meglepetésekkel, rejtélyekkel, sztorikkal. Már alig várom, amikor egy új karival és más sztorivonalat követve játszhatom újra végig.

Mazurnak átadtuk a rengeteg jókívánságot, ő ezt üzeni nektek: „Jó fejek vagytok, nagyon szépen köszönök mindent!” Szó volt emellett UFO-król, klánokról és guildokról, csalókról, videomegosztásról, akadtak kínos kérdések, szóval ez is érdekes Aréna volt, mint mindig. S amíg a következő számba fogalmaztatók a leveleiteket, addig is maradok maximális tisztelettel,

Gyu

GÖNDÖCS RAJZOS ROVATA



HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



- 14 HÍREK
- 22 ASSASSIN'S CREED III
- 28 FAR CRY 3
- 32 SIMCITY
- 36 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- 38 MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



Nem rendelnek többé a csodadoktorok

MI LESZ VELED, BIOWARE?

SZEPTEMBER 18-ÁN BOMBAKÉNT ROBBANT A HÍR: TIZENHÉT ÉS FÉL ÉV UTÁN TÁVOZIK A BIOWARE ÉLÉRŐL DR. RAY MUZYKA ÉS DR. GREG ZESCHUK. Hogy érdemes-e összefüggések után kutatni a *Star Wars: The Old Republic* sikertelensége és az alapítók visszavonulása között, nehéz megmondani. A hivatalos fórumon ejtett búcsúbejegyzésekben mindenesetre még homályos utalásokat sem fedezhetünk fel arra vonatkozólag, hogy nézeteltérés támadt volna a doktorok és az EA menedzsmentje között.

Mindketten úgy érzik, hogy egy életre elegendő időt töltöttek el a játékiparban, és más területen szeretnék kipróbálni magukat. Míg Muzyka új vállalkozásokat segítene át a kezdeti nehéz lépéseken, addig Zeschuk a családjára és a sörfőzésről szóló websorozatára szeretne több időt szánni. Muzykákéék távozásával egy, a játékiparban szinte példa nélkül álló sikertörténet első fejezete zárul le. Időnként ugyan előfordult, hogy a BioWare más vizekre kalandozott (*Shattered Steel*, *MDK2*), ám alapvetően jobbnál jobb szerepjátékokkal ajándékozta meg a műfaj rajon-

góit. Kezdetben még jól ismert licenccel (*Dungeons & Dragons - Forgotten Realms*, *Star Wars*) is hozzájárultak a sikerhez, majd az előző évtized közepén szép sorban bemutatkoztak a saját gyártású univerzumok. A távol-keleti mitológiából és harcművészetekből merítő *Jade Empire* az egyetlen, ami még nem bővült sorozattá, a fantasy *Dragon Age*, de főként a sci-fi *Mass Effect* tisztességes méretű rajongótáborot gyűjtött maga köré.

ENNYI VOLT?

Egyes vélemények szerint a BioWare élén bekövetkezett személyi válto-

ÁLDOZATI BÁRÁNYOK

Az Electronic Artsnak hagyományosan rossz a híre az idősebb játékosok között, mivel számos patinás stúdió lehelt már ki lelkét a kiadó karmai között. A közvélekedés szerint a felvásárolt fejlesztőstúdiókat sorozatgyártásra áttáplítva előbb kifacsarják, majd rövid úton bezárják, ha az évről évre fáradszabotázstűnő epizódok nem hozzák a várt bevételt. Lássunk néhány példát:

WESTWOOD STUDIOS

Brett Sperry és Louis Castle 1985-ben fektette le a Westwood alapjait. A stúdiót a mai napig a *Command & Conquer* széria miatt emlegetik a rajongók, és sokan nekik tulajdonítják az első valósidejű stratégiai játékokat is. Tévesen, hiszen az 1992-es *Dune II* csupán a műfaj első igazán kiforrott darabja volt, ám hatása még mindig érződik. Nem csak RTS-ek készültek azonban Las Vegasban: a kalandjátékosok a *Legend of Kyrandia*, a szerepjátékosok pedig az *Eye of the Beholder* és a *Lands of Lore* sorozatok miatt lehetnek hálásak. Az EA 1998-ban bukkan fel az alapítók életében és tett visszautasíthatatlan ajánlatot. Kár, hogy a gyümölcsözőnek indult együttműködés alig öt év múlva zátonyra futott, s az utolsó westwoodos alkalmazott 2003-ban vette kalapját.

ORIGIN SYSTEMS

Richard Garriott 1984-ben alapította a legendás céget, melynek égíse alatt olyan feledhetetlen klasszikusok keltek életre, mint a *Wing Commander*, az *Ultima* és a *Crusader* sorozatok vagy épenséggel a *System Shock*. A Garriott testvérpár mellett többek között John Romero és Paul Steed (*Quake*), Warren Spector (*Deus Ex*) és Chris Roberts (*Wing Commander*) is megfordult a stúdiónál. Az EA 1992-ben vásárolta fel, és egészen 2004-ig érdemesnek látta fenntartani. Mindazonáltal az Origin név olyan jól cseng még ma is, hogy a kiadó ezzel ruházta fel a Steam babérjaira törő online disztribúciós rendszerét.



BULLFROG PRODUCTION

Peter Molyneux 1987-ben alapított stúdiója szintén játékosok millióinak lópta be magát a szívébe. A már-már politikusokat megszégyenítő ígéreteiről elhíresült dizájnér bábáskodása mellett ismerhettük meg a *Theme* sorozatot (*Park*, *Hospital*), a *Syndicate*-eket, a *Populous*-okat és a *Dungeon Keeper*-eket. Molyneux két évvel az 1995-ös felvásárlást követően távozott. Az utolsó Bullfrog játék (*Theme Park Inc.*) 2001-ben látott napvilágot, maga a stúdió pedig három évvel később végleg beolvadt az EA néven ismert mamutba.



PANDEMIC

A kétféle (ausztrál és amerikai) cég némileg kilóg a sorból, hiszen 1998 és 2010 között semmi olyat nem tett le az asztalra, amivel bekerülhetett volna a kultikus fejlesztők panteonjába. Sokan szerették ugyan a *Full Spectrum Warrior*, *Destroy All Humans!* vagy *Star Wars: Battlefront* játékokat, ám egyikben sem volt meg az a bizonyos plusz, ami instant klasszikussá avatta volna őket. Erős a gyanúnk, hogy az EA csak azért vette meg 2008-ban a stúdiót, mert a U2 frontemberét is a tulajdonosai között tudó Elevation Partners a BioWare-rel egy csomagban kínálta fel.



HA TI MONDJÁTOK

Greg Zeshuck, a BioWare társalapítója: „Távozásom után sok időt szeretnék tölteni a családommal és a barátaimmal, nem beszélve egy szívemnek kedves, a sörfőzéssel kapcsolatos projektről.”



Ray Muzyka, a BioWare társalapítója: „A következő fejezetben egy teljesen új iparágra fogok koncentrálni, valamire, ami izgalmas, más és egyenesen félelmetes. Új vállalkozásokat fogok támogatni!”



Frank Gibeau, az EA elnöke: „A BioWare mindig sajátos kreatív kultúra szerint fejlesztett. Az EA menedzsmentjében nem akad senki, aki tankokat szabadítana a stúdiókra, ha túl függetlenné, túl kockázatosná vagy túl óvatossá válnának.”



ANNO



zások az elkerülhetetlen bukás rémképét vetítik előre. Személy szerint azonban eltúlzottnak érzem a hisztériát és korainak a pánikkeltést. Ne feledjük, hogy az alapító urak maguk mindig a cég vezetésével foglalkoztak, s beleszóltak ugyan a fejlesztésbe, de általában produceri teendőköt láttak el, nem pedig dizájnereként vettek részt a munkálatokban. A szó legszorosabb értelmében véve nem rajtuk múlott, hogy a játékok végül olyanok lettek, amilyenek.

A BioWare név elemzők szerint többet ér a vásárlók szemében – még az utóbbi évek vitatható jelentőségű botlásai (*Dragon Age: Origins* vs. *Dragon Age II*,

Mass Effect 3 befejezés) ellenére is –, ezért aligha várható, hogy az EA magába olvassza a céget. Pillanatnyilag épp az ellenkezője történik; elég csak az új BioWare Victoryra gondolni. A pillanatnyilag Aaryn Flynn vezette részleg jövője az elkövetkező néhány évre biztosított: jövőre érkezik a *Dragon Age III: Inquisitor*, már készül az új *Mass Effect*, és rövidesen lefektetik egy teljesen új franchise alapjait is. Az egyetlen dolog, ami aggodalomra adhat okot, ha az EA ráerőlteti vállalati kultúráját a BioWare-re. Eddig az ilyesmi sosem végződött jól.

Chavalier

RAY ÉS AZ UNICUM

Kezdő újságíró koromban (*Mocsy*) szokásommá vált, hogy a legjelentősebb interjúkra mindig egy apró, lehetőleg kishazánkra jellemző ajándékkal mentem el. Így esett meg, hogy a bőrröndömbben vagy 10 üveg díszdobozos Unicummal érkeztem meg Los Angelesbe, az E3-ra. Az üvegek túléltek az utat, s még a hírhedten alapos vámosok sem tudtak belekötöni az ajándékokba. Akkoriban Ray Muzyka még egyáltalán nem volt világhírű BioWare-alapító, csupán egy magas, szerény és halk szavú fejlesztő, aki hihetetlen lelkesedéssel volt képes beszélni a játékaról. Az ajándéktól meg teljesen elérékenyült, láthatóan meghatódott azon, hogy valaki a másik oldalról egy ilyen gesztussal kedveskedik neki. Évek múlva, amikor a BioWare játékok már befutottak és Ray nevét világszerte ismerték, fordult a kocka, és nekem volt szükségem az ő segítségére. A nevemre ugyan már nem, de a furcsa ízű nemzeti italra emlékezett, s készségesen állt a rendelkezésemre. Hiányozni fogsz ebből az iparágból, Ray! (Istenkém, ha pálinkát viszel, biztos, hogy a nevedet is megjegyzi – V.)

Mike Morhaime visszaforgatná az idő kerekét

ELBALTÁZOTT DIABLO III- MEGJELENÉS

A Blizzard warchiefje, Mike Morhaime szerint a *Diablo III* megjelenése korántsem volt zökkenőmentes. Történt ugyanis, hogy az előzetes felmérések alapján mindössze kétmillió vásárlóra számítottak, ezzel szemben több mint tízmillió, démonvérre szomjazó rajongó szeretett volna a megjelenés utáni órákban játszani. Mondanom sem kell, a szerverek szinte azonnal összeomlottak, és órákig nem lehetett bejutni a játékba. A Blizzard technikai részlege nagyon hamar összekapta magát, új hardvereket állított üzembe, és gyorsan normalizálódott a helyzet. (Személy szerint én másnap délelőtt 10 órakor már simán tudtam karaktert generálni, s azóta sem volt semmi gondom a belépéssel.)

Morhaime mester azonban azóta sem tud napirendre térni a baki felett, folyamatosan agyal, hogy mit is tenne másképp mostani fejjel. Mindenképpen több hardvert állítana csatarendbe az első napokban, még akkor is, ha a felmérések viszonylag alacsony részvételt jósoltak a *Diablo III*-nak.

Mondjuk az azért intő jel volt, hogy a *World of Warcraft* aktív előfizetői közül több mint egymillióan írták alá az egyéves hűségnyilatkozatot csak azért, hogy megküzdhessenek saját démonjaikkal. Az viszont már biztos, hogy a *Mists of Pandaria* megjelenése után nem lesz ilyen gondja a Blizzardnak, hiszen a pandák szerepvállalására csak a játékosok töredéke volt eddig kíváncsi.

HA TE MONDOD

Mike Morhaime elnök, Blizzard:
„Óriási segítség lenne, ha pontosan be tudnánk löni előre, mégis hány játékos szeretne játszani a játéka-
inkkal.”



HA TE MONDOD

Jay Wilson igazgató, Blizzard: Nem azt akarjuk, hogy az első Inferno csontváz egy ütéssel leverjen, bár ha nagyon gyenge a felszerelésed, ez megtörténhet. A cél nem az, hogy megszívassuk a játékosokat, inkább arra akarjuk rávenni őket, hogy megtalálják a leghatékonyabb módszereket.”



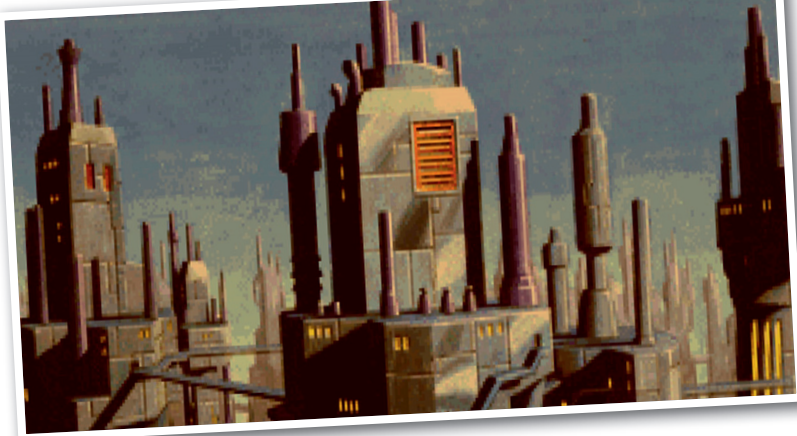
Gyengülő eladások, erősödő
Blizzard

A PANDA VISSZAVÁG

Újra 10 millió aktív *World of Warcraft* játékos kalandozik Azeroth világában. A szeptember végén megjelenő játék eladásairól megérkeztek a hivatalos adatok, melyek 30%-os visszaesést mutatnak a *Cataclysm* eladásaihoz képest. Összesen 2,7 millió darabot értékesítettek belőle az üzletekben az első héten (ebbe a hatalmas számba természetesen beletartoznak a digitális eladások is). Az eset érdekessége, hogy elemzők mindössze 700 000 darabos összértékesítést vizionáltak. A hírt persze a média azonnal felkapta, és mint oly sokszor, most is megkondították a vészharangot a *World of Warcraft* felett. A Blizzard roppant bölcsen hallgatott az ügyben, s csak akkor adta ki a saját sajtóközleményét, amikor már biztosak voltak a végeredményben. A visszaesés tagadhatatlan, de ebből azért még nem szabad messzemenő

következtetéseket levonni. Ráadásul Kínában csak október elején jelent meg a játék, így onnan még jön néhány pandarajongó kínai játékos. A Blizzard a megjelenés után sem ül a babérjain, a pandások ezerral dolgoznak az első tartalompatchen, a *diablós* brigád (e sorok írása idején) kalapálja az 1.0.3-as patchet, és egyre több érdekeséget szivárogtatnak ki a *Diablo* PVP-rendszeréről. A *Heart of the Swarm* újabb bétameghívókat küldött ki, ez a közelgő megjelenés egyik csalhatatlan jele. És ugye ott van a szupertitkos *Titan* is, melyről remélhetőleg jövőre már elárulnak valamit. Lényeg a lényeg, a Blizzard ezerral dolgozik, és az összkép azt bizonyítja, hogy jó úton haladnak még akkor is, ha néha nem tudják hozni az elemzők által évek óta elvárt növekedést. 10 millió fizető játékosal ez legyen a legnagyobb bajuk...

ERROR 37™



Mégis lesz játék a bukott
Kickstarterből

FOLYTATÓDIK A BENEATH A STEEL SKY

Sajnos nem sikerült az ismételt bravúr a Revolution Software-nek, hiszen nem érték el a hón áhitott egymillió dolláros küszöböt, amely lehetővé tette volna a fejlesztés megindítását. A körülmények pedig ideálisnak tűntek, hiszen a *Broken Sword: The Serpent's Curse* alig két hét alatt elérte a 400 ezer dolláros határt, majd a végére átlépték a 800 ezer dollárt, ami nagyon szép teljesítménynek számít manapság. A fejlesztők jövő áprilusra ígértek az új *Broken Swordöt*, mi már nagyon várjuk. A folytatás már nem volt ilyen fényes, hiszen a rajongók nem szavazták meg a

bizalmat a *Beneath a Steel Sky 2*-nek. A Revolution ennek ellenére mégiscsak belevág a fejlesztésbe, ami lesz alapon (PC, Mac és okostelefonos verziókat ígértek). Tény és való, az 1994-es kultjátékot soha nem övezte akkora felhajtás, mint a *Broken Swordöt*, de ennek ellenére kiváló játék volt, és mindenképpen megérdemel egy folytatást. Hajrá Revolution, támasszátok fel a kalandjátékok lenyűgöző korszakát, hogy az újabb generáció is megismerje azt az érzést, amikor továbbjut egy különösen nehéz fejtörő után.

Hull a hó és zombik

DECEMBERBEN JÖN A WALKING DEAD JÁTÉK ELSŐ ÉVADJA

Tükön ülve várjuk, hogy végre az *Around Every Corner* és a *No Time Left* című epizód is megjelenjen a *The Walking Dead* játéksorozaton belül, de az nagyon biztosan hangzik, hogy a *Season One* gyűjtőnéven futó kollekció (ez remélhetőleg azt jelenti, hogy a Telltale Games folytatásban is gondolkodik, nagyon jó lenne felváltva nézni a sorozat évadja-it és nyomni a játékot) december 4-én érkezik majd. Igaz, hogy csak a tengerentúlon (az európai megjelenésről még nincs infó), viszont mind a PC-sek, mind a PlayStation 3- és Xbox 360-tulajdonosok egyszerre örülhetnek majd (az iOS verzió továbbra is csúszásban) Amerikában. Most azonban még a negyedik fejezet megjelenése van soron, amelyben sok izgalom és dráma várja a felhasználókat, nálunk is egyre nagyobb rajongótábor várja Lee kalandjainak újabb fordulóit. Gary Whitta, a játék történetírója elárulta, hogy az Episode 4 felkészít minket a nagy fináléra, ami nem lesz piskóta. Természetesen mindegyik résztől beszélünk majd az újság hasábjain.



November végén rajtol el a Wii U Európában

FELZÁRKÓZIK A NINTENDO

A Wii sikertörtéjének megismétlésére készül a Nintendo az új konzoljával, a Wii U-val. Az európai vásárlók legkorábban november 30-án vehetik kézbe az „új generációs” készüléket, de akinek az USA-ban vannak ismerősei, az már november 18-ától kérhet egy ilyen ajándékba. A konzol ára igencsak megosztja a rajongókat, az egyik oldal szerint a 299 dolláros alapár (349 zöldhasúba kerül a deluxe változat, mely több memóriát, egy állványt, egy töltőt a GamePadhoz és egy *Nintendo Land* játékot tartalmaz) nem is olyan sok, főként ha figyelembe vesszük, hogy a PS3 nyitóára ennek pontosan a duplája volt a megjelenés napján 2006 novemberében. A másik tábor szerint viszont túlságosan drága az új konzol, hi-

szen ez nem is igazi nyolcadik generációs ketyere, mindössze a Nintendo felzárkózik szépen az Xbox 360 és a PS3 mellé. Tény és való, hogy a Wii U hardverspecifikáció okoznak némi csalódást, de amíg nem tudunk pontosabban a konkurencia alkotóelemeiről, addig teljesen felesleges belemenni egy ilyen jellegű vitába. Nyitócímekben viszont egészen jól áll a Nintendo: a cég bejelentette, hogy több mint 50 játék fog megjelenni március végéig a Wii U-ra. Ezek között természetesen lesznek casual, családbarát címek (ne felejtjük el, hogy a Nintendo mindig is a családi szórakoztatást helyezte előtérbe), viszont igazi hardcore darabok is, melyek komoly indokot jelenthetnek a felnőtt játékosoknak is a konzol megvételére.

Itt van például a *Call of Duty: Black Ops II*, a *Darksiders 2*, az *Assassin's Creed III*, a *ZombiU*, a *FIFA 13*, a *Ninja Gaiden III*, a *Mass Effect 3* vagy a *Batman: Arkham City*. Azért lássuk be, ezek olyan címek, melyek miatt már érdemes megfontolni egy ilyen készüléket, és akkor még nem is beszélünk a jövőről, hiszen a Nintendo titkos fegyvere, Miyamoto egy be nem jelentett, viszont lenyűgöző játékon dolgozik (nagyon remélem, hogy az új *Zeldán*), amit legkorábban a 2013-as E3-on fognak bemutatni.

**A CÉG BEJELENTETTE, HOGY TÖBB
MINT 50 JÁTÉK FOG MEGJELENNI
MÁRCIUS VÉGÉIG A WII U-RA**



Előzetes

HÍREK



A közösség erejében bízik az Obsidian

PROJECT ETERNITY

Újfont bebizonyosodott, hogy ismert és elismert játékfejlesztőként sokkal könnyebb megszólítani a játékosokat, és rávenni őket pénztárcájuk megnyitására. A szerepjátékokra szakosodott Obsidian Entertainment kreatívjai saját bevallásuk szerint számtalan eredeti világot és játékötletet mutattak meg különböző kiadóknak, ám azok a válság éveitől még kevésbé mutatkoztak hajlandónak arra, hogy a pénzüket kockáztassák. Ezért döntöttek úgy, hogy Kickstarter projektbe vágnak, okulva abból, hogy kedves ismerőseik az inXile Entertainmentnél majd hárommillió dollárt kalapoztak össze a *Wasteland 2*

számára (nem melleleg ennek fejlesztésébe is besegít az Obsidian). Az ezredforduló környékén rendkívül népszerű Infinity-motoros RPG-k (*Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Planescape: Torment*) mintájára készül a szintén izometrikus nézetű, valószerű, ám bármikor kimeríthető harckat és csapatos kalandozást ígérő *Project Eternity* egy eddig nem látott fantasyvilágban.

A fejlesztés elkezdéséhez szükséges tőkét 1,1 millió dollárban állapították meg, de ez alig több, mint 24 óra alatt összegyűlt, a harmincnapos kampány félidejére pedig 2,2 millióig jutott.

Zűr az űrben

Nem mindenkinek van akkora szerencséje, mint a kaliforniai stúdióknak. A magyar Most Wanted Entertainment (*Joint Task Force*) már második alkalommal próbál a Nexus: *The Jupiter Incident* (a srácok közül többen részt vettek a fejlesztésében) folytatásához elegendő pénzt összegyűjteni. A hír megírásának pillanatában a *Nexus 2: The Gods Awaken* (goo.gl/9zbWwq) 103 000 dollárnál tart, és már csak 18 napja van a 650 ezres cél elérésére.



Nem a méret a lényeg

MEGJELENT A PS3 SUPER SLIM

Nem vádolhatók túlzott kreativitással a Sony marketingesei, mármint ami a névadást illeti. A „szuperkarcsú” PS3-at a Tokyo Game Show-n rögtön kétféle változatban mutatták be. A belépőszintet képviselő konzolban mindössze egy 12 GB-os merevlemez kapott helyet, ami épp hogy csak elég a mentéseinknek, illetve egy játék feltelepítésére. Aki nem szeretne ennyire takarékoskodni, annak ott az 500 GB-os változat, arra már bőven pakolhat mindenféle jót. Sajnos a bejelentést nem kísérte árcsökkenés, nálunk az alapcsomag olyan 56 ezer forintba kerül, míg a na-

gyobb HDD-vel rendelkező gép 65 ezerbe. Látható, hogy a Sony nem szándékozik nagyon megkurtítani az árcédulát, szóval aki ebben reménykedik, az nagyot fog csalódní. A változatlan ár ellenére a PS3-as eladások gyönyörűen emelkednek, a megjelenés hetében az angoloknál 138%-os növekedést mértek. Mindenesetre érdekes húzás a Sonytól kihívni egy újabb kiadást egy, az életciklusa végén lévő konzolból. Elméletileg egy év múlva már jönnie kellene az új konzoloknak, de a Super Slim piacra dobása az mutatja, hogy a japánok még egyáltalán nem mondtak le a PS3-asról.



Sötét erők ébredése

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

A *Dragon's Dogma* az idei év egyik legnagyobb meglepetése volt a Capcomtól. A mítikus szörnyekkel telezsúfolt szerepjáték nemcsak a kritikusoknál aratott sikert, az eladási számok is nagyon rendben voltak. A Capcom berkein belül már csiripelik a verebek a folytatást, bár mi inkább a PC-s változatot szeretnénk mielőbb a gépünkön tudni. A Tokyo Game Show-n aztán megtörtént a nagy bejelentés: saját kiegészítőt kap a játék. A *Dark Arisen* valamikor a jövő év folyamán fog megjelenni, s egyelőre csak annyit lehet róla tudni, hogy mentett állá-

sunkat felhasználva tovább erősíthetjük az alapjátékban edződött karaktereinket. A TGS-en bejelentettek egy ingyenesen letölthető DLC-t is, ahol egy újabb nehézségi szint izgatja meg a kihívást kereső kalandozókat.

Akinek még ez sem volna elég, annak ott lesz a Speed Run, ahol versenyezni lehet, ki milyen gyorsan tud végigszaladni a játékon. A jutalom természetesen nem marad el, bár nagyon ütős felszerelést kell felkínálni ahhoz, hogy ilyen kihívásoknak megfeleljünk. Ki tudja, biztos vannak ilyen fanatikusok...



A változás szele Japánban

TOKYO GAME SHOW 2012

AZ E3 UTÁN A TOKYO GAME SHOW AZ EGYIK LEGJELENTŐBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁS.

Minden év őszén kerül sor erre a rendezvényre, ahol a japán játékkészítők megmutatják a világnak, mire képesek. A TGS töretlen népszerűségnek örvend, szinte minden évben látogatói rekordot dönt. Idén sem volt ez másként, 223 ezer vendég zárandokolt el a kiállítás négy napja alatt a helyszínre, hogy feltérképezze, merre is tart a japán játékipar mostanság.

Azok a játékosok, akik nem igazán követik a piaci változásokat, most azt gondolhatják, hogy a kiállítást a két legnagyobb konzolgyártó, a Sony és a Nintendo uralta. Óriási tévedés! A TGS-en bemutatott 715 játék közül mindössze 110 volt PlayStation termék (PS3, PS Vita, PSP), a Nintendo pedig még ennél is gyengébb felhőzattal rukkolt elő, összesen 41 játékot népszerűsítettek.

Úgy tűnik, hogy a japán fejlesztők és befektetők a tableteken és az okostelefonokban látják a jövőt, hiszen a kiállít-

tott termékek közel 70 százaléka ezen platformokhoz tartozott. Ez szám szerint több mint 500 játékot jelent, ami valami egészen elképesztő mennyiség. Azt gondolhatnánk, hogy ezeknek a játékoknak a nagy része valami egyszerű platformer vagy akciójáték, melyet 10 percig nyitástölünk, aztán soha többet nem veszünk elő. Ez is óriási tévedés, mivel a TGS-en kiállított játékok közül a legtöbb a szerepjáték kategóriába tartozik. Aki pedig játszott már igazi JRPG-t, az pontosan tudja, hogy ezek nem tartoznak a gyorsan végigjátszható kategóriába.

A bemutatott játékok mellett volt néhány meglehetősen érdekes előadás is, amelyekből kiderült, hogy a japán játékkészítés is válságban van. Sokan gondolják úgy, hogy zsugorodik a videojátékok piaca a szigetországban, és a fiataloknak már nem jelent olyan perspektívát elhelyezkedni az iparágban. Pedig jelen pillanatban ennek a szegmensnek égető szüksége van az új Kojimákra és Miyamotókra, hiszen csak velük érhető el fellendülés.

Az sem segít a fejlődésben, hogy a japán kiadók nagyon nem szívesen adják ki eladási számaikat, minek következtében sokan vélik úgy, hogy folyamatosan csökkennek az eladások. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez bizonyos mértékben igaz is, viszont nem szabad elfeledkezni arról, hogy a csökkenő dobozos eladások mellett szépen növekszik a digitális kereskedelem, és felfutóban vannak a PC-s játékok (a free-to-play modellnek köszönhetően), illetve nő a tableteken és az okostelefonokon játszó aránya.

A TGS előtt egy nappal a Sony bejelentette az új, szupervékony PS3-at. Aki szeretett volna többet megtudni a PS4-ről, annak azonban csalódnia kellett, a következő E3-ig várniuk kell (és akkor még szerencsésnek mondhatjuk magunkat). Játékok terén sem volt túl nagy szenzáció, szinte minden fontosabb bejelentés kiszivárgott már előre. Nagyon vártuk, hogy kiderüljön, pontosan min is dolgozik oly nagy titokban Miyamoto san a Nintendónál, de sajnos hoppn maradtunk. Majd talán a következő E3-on...



Előzetes
HÍREK

Ha nem megy,
ne csináld

KUKÁBAN LANDOLT AZ NBA LIVE 13

Két évvel ezelőtt csúnyán felsült az EA Sports azzal a kísérlettel, hogy megújítja régóta futó *NBA Live* sorozatát. Az *NBA Elite* (ez lett volna az új név) 11 botrányosan rossz demója miatt olyan népharag gerjedt, ami elsöpörte a kiadó álmait, pedig még egy *NBA Jam 2010 HD*-t is csomagoltak volna a játék mellé. Kisebb hiátus után idén tervezték újra mély vízbe dobni a kosarasokat – még a Live névhez is visszatértek –, ám hiába történt meg a hivatalos bejelentés az E3-on, hiába hangoztatta nem sokkal ezelőtt a fejlesztést végző EA Tiburon, hogy lassan elkészülnek a bétával, egyre valószínűtlenebbnek tűnt az október elejére tervezett premier. Az utolsó pillanatban még az a pletyka is felröppent, hogy lesz egy kis késés, de azért digitális formában (Xbox Live, Sony Entertainment Network) beszerezhetjük majd a játékot, ám végül csak belátták az illetékesek, hogy a 2K Sports *NBA* sorozatát csak alapos felkészüléssel remélhetik legyőzni, ezért további fejtelten kapkodás helyett inkább lelőtték a projektet, és jövőre újra próbálkoznak.



ROVAT

A GAMESTAR ERKÖLCS- RENDÉSZETI FIGYELŐJE

Nyakunkon a *Hitman: Absolution* megjelenése, de máris botrányokról kell beszélnünk nektek. Jól látható, hogy a játékban a 47-es ügynök egy szegényében arcát maszkkal takaró, a testi kontaktustól bénultan iszonyodó embert tapogató intim helyeken, miközben a rettegéstől falnak simuló szemtanú igyekszik kiutat találni a spontán erotikától felfűtött szűk helyiség fullasztó melegéből. Arcán a maszk egyértelmű üzenet: ő bizony nem szív egy levegőt azokkal, akik a dicső erőszak helyett egymást ölelgetik, ezzel pedig a GameStar is mélységesen egyetért. Egy hidegvérű gyilkos ne ölelgesen senkit, ne keressen megváltást testi hívságokban, ne mérgezze a fiatal generáció egészséges fejlődését a gyenység illúziójával. Hova vezethet ez?



Homok és vér

SERIOUS SAM 3 BFE: JEWEL OF THE NILE

Októberben új DLC csomagot kap a *Serious Sam* sorozat méltatlanul elfeledett harmadik része. A Nílus ékköve névre hallgató (figyelem, nem összekeverendő a Nílus gyöngye című alkotással, amiben élvezettel amortizálnak le egy gyönyörű F-16-os vadászgépet) DLC-ben egzotikus környezetben kell megakasztanunk a misztikus lények invázióját. Három új küldetéssel bővül a hadjáratunk, melyben Sam és barátai kíméletlenül lekaszabolnak mindenkit, aki a fegy-

vercsövök elé merészkedik. Új szörnyek, új fegyverek és új környezet várja a rajongókat. A dolog érdekessége az, hogy a kitalált helyszínek mellett (Ízisz temploma) olyan történelmi helyszíneket is meglátogathatunk, mint például Abu Szimbel, a közkedvelt egyiptomi turista-célpont. Arról sajnos nincs még semmi infó, hogy ezek az új küldetések mennyivel dobják meg a játékírókat, de terveink között szerepel egy alapos tesztelés, abból minden ki fog derülni.

A jó szamaritánus Blizzard GUILDTÁRSA SEGÍTSÉGÉVEL RAIDEL A MEGVAKULT WOW-OS

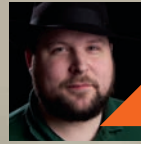
Ben-Jack Shaw, az iraki veterán egy útszélén elhelyezett bomba felrobbanásakor elveszítette látását Básrában, még 2008-ban. Őt azonban nem olyan fából faragták, hogy ez bármiben is korlátozza, s elhatározta, hogy a lehető legtöbbet hozza ki a helyzetből. Kitarító munkával megtanult versenyautót vezetni, illetve tovább hódolt régi szenvedélyének, a *World of Warcraft*nak. Szerencséjére a guildben, ahol játszott, egy fiatal skót halállovag felvállalta a „személyes vakvezető kutya” szerepkört, és egyengeti a vak veterán útját. Ezt a lehetetlenné tűnő küldetést különféle ravasz makrók és az internetes kommunikáció segítségével sikerrel teljesítették, most már ott tartanak, hogy a gonosz Halálszárnyat is sikerült levágniuk. Aki ismeri harcot, az tudja, hogy bizony itt rengeteget kell mozogni, és teljes sötétségben szinte lehetetlen életben maradni.

A páratlan teljesítményt a Blizzard is elismeri: két új sisak került be a játékba, melyek személyesen nekik lettek ter-

vezve. A vak enhancement sámán egy mail sisakot kapott a következő felirattal: „Egy ember, akinek barátai vannak, sosem marad vízió nélkül.” A másik sisakot egyenesen halállovagoknak (Davidian's All seeing Eye) tervezték, erre a következő írást vették: „Elég jó, hogy két ember helyett is lásson.” A pandás kiegészítőben már mindkét tárgy megtalálható, gyanítható, hogy a gyűjtők komoly pénzt adnak értük az Aukciós Házban, ismervén a tárgyak háttértörténetét. Gratulálunk, Blizzard, még sok ilyen megindító történetről szeretnénk hallani a *WoW*-val kapcsolatban.



HA TE MONDOD



Markus Persson, a Minecraft kitalálója: „Ragyogó elme mindkettő... Alig várom, hogy kipróbáljam a játékot.”



Tom Hall és a Wizardry
nagyasszonya alkot

A RÉGIVÁGÁSÚ SZEREPJÁTÉKOK KORA

Eleged van a filmszerű játékokból, amelyekben mindössze néhány gombnyomással van lehetőség befolyásolni a cselekményt? Brenda Brathwaite, a Wizardry sorozat egyik megálmodója (civilben mellesleg John Romero felesége) és Tom Hall (*Doom*) egy Kickstarter projekt keretén belül igyekeznek feltámasztani a régivágású kalandjátékok csodálatos világát. Egy millió dollárt igyekeznek közösségi támogatásban összeszedni, de ez csak a belépő szint. Amennyiben elérik a kétfélmilliót, nem egy, hanem két játékot dobhatnak a piacra teljesen eltérő környezetben, cselekménnyel és szereplőkkel. A fejlesztőcsapat valami elképesztően erős, olyan veteránok dolgoznak a játékban, akik korábban legendás címek elké-

szítésében segítettek (*Doom*, *Mortal Kombat*, *Realms of Arcania*, *Wizardry*, *Jagged Alliance*). Külön öröm látni, hogy a szakma milyen szinten összefog az új Kickstarter érdekében. Reklámfilmjükben Tim Schafer és Markus Persson is felbukkan, hogy reklámozzák kicsit a fejlesztést. Tom és Brenda nem aprózta el, aki elég mélyen nyúl a zsebébe, azt egy szép napon meglátogatják (John Romero lesz a sofőrjük), és díszpárnán fogják neki átnyújtani a játék dedikált példányát. Csak annyit tudunk erre mondani, hogy szurkolunk nekik ezerrel, és reméljük, sikeres lesz a gyűjtés. Ideje lenne már egy olyan szerepjátéknak, ahol az akciórészen kívül találunk más említésre méltó elemeket is.

BÁRKI MEGTANULHAT
GITÁROZNI

Rocksmith™
AUTHENTIC GUITAR GAMES

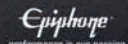
CSATLAKOZTASD VALÓDI GITÁROD

ÉS TANULD MEG ELJÁTSZANI KEDVENC ZENÉIDET!

XBOX360® ÉS PS3® MEGJELENÉS: 2012.09.28.

PC MEGJELENÉS: 2012.10.19.

WWW.ROCKSMITH.COM



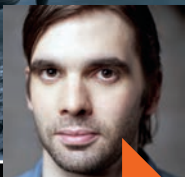
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rocksmith™ logo, Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

UBISOFT

Előzetes

ASSASSIN'S CREED III

„A UBISOFT TUDTA HOZNI AZ EDDIGI SZÍNVONALÁT, ÉRDEKES ÉS FELFEDEZNI VALÓKKAL BŐSÉGESEN ELLÁTOTT VÁROST MODELLEZTEK LE



Matt Turner scriptwriter, Ubisoft Montreal: „Az egész játék hatalmas, egy gigantikus játszótér az új fősze-replőnknek, Connornak.”



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PC, Xbox 360, PS3, Wii U**
Röviden Az ACIII az 1753-as évtől kezdődő 30 éves időszakot öleli fel és mutatja be nagyrészt a főszereplő félig indián Connor életére koncentrálna.
Megjelenés **2012. október**
PEGI **18+**

Új taggal bővül az Assassin rend,
Connor sem kíméli a templomosokat

ASSASSIN'S CREED



KISEBB INFARKTUST KAPTAM, AMIKOR MEGTUDTAM, HOGY LEHETŐSÉGEM LESZ KIPRÓBÁLNI

az Assassin's Creed legújabb részét, méghozzá jóval a hivatalos megjelenés előtt (hála és köszönet a magyar forgalmazónak ezért). Kora reggel indult a gépem a stanstedi reptérre, és leszállás után egyből bele is vettem magam a londoni közlekedésbe, ugyanis a Ubisoft irodája a város másik oldalán van. Jó két óra vonatkozás és metrózás után – aminek a végálmása Weybridge volt – már csak egy rövid taxiút választott el a céltől. Az irodába lépve csomó mosolygós ember fogadott, és egyből be is kísérték egy kis sötét szobába, ami tele volt tévékkel, Xboxokkal és PlayStationokkal. Leültettek, kezembe adtak egy kontrollert, és betöltötték a Sequence 6-ot, hogy akkor rajta, játsszak! Elmondták, hogy ezt a részt végigjátszani kb. három óra, úgyhogy ha bármi óhajom-sóhajom van, ne habozzak szólni, és azzal magamra is hagytak, hogy elmerülhessek az 1770-es évekbeli Boston világában.

BOSTON, BOSTON

A Sequence 6 nagyjából a Bostoni teadélután történetéről szól, megspékelve ugye az Assassin renddel és a templomosokkal. Az első dologom tehát az volt, hogy kicsit körülnézzek a városban, kipróbáljam, hogy milyen új lehetőségek vannak, változott-e valami a játékmenetben. A város nagyon szép, örülök annak, hogy a Ubisoft tudta hozni az eddigi színvonalat, továbbra is érdekes, stílusos és felfedezni valókkal bőségesen ellátott várost sikerült találniuk és lemodellezniük. Az épületek hangulatosak, az utcánép kor-

hú, a járőröző katonák pedig szemfülések, a legapróbb hiba is felkelti a figyelmüket, és pillanatok alatt gyanakodni kezdenek. A Notoriety System a régi, és sajnos a gyanú csökkentésének módja is: keresd meg a plakátokat és tépkedd le őket – elég idegesítő, egész nyugodtan kihagyhatták volna, mint ahogy tették a Revelationsnél, nem értem, miért kellett visszarakniuk. Megkérdeztem az irodában, hogy van-e másik mód is ezen kívül, de sajnos nem tudtak válaszolni a kérdéseimre. Reménykedni tehát még lehet. Mindenestre, ha gyanúba keveredsz a játékban, jobb, ha azonnal nekiállsz a helyzet orvoslásának, mert konkrétan lépni nem lehet a városban anélkül, hogy örökbe ne botlanál, akik kérdezősködés nélkül neked támadnak. A harc pedig nem tűnt könnyűnek, de persze lehet, hogy csak azért, mert nem szoktam a PlayStation controllerhez (otthon csak Xboxom van), arról nem is beszélve, hogy a Sequence 6 elejétől kezdek a játékot, így nem adatott meg az a luxus, hogy lépésről lépésre tanuljam meg a képességeket.

HARCÓDOK ÉS OKOS KATONÁK

Mindenestre annyit elég jól meg tudtam ítélni, hogy nemcsak a fegyverek újak, hanem a harcrendszer is. Természetesen Connor elsődlegesen használt fegyveréről, a tomahawkról már mindenki tud, de ezen kívül is akad még sok újdonság, főleg a másodlagos eszközök között. Vegyük például az íjat, ami nagyon könnyen és gyorsan használható, ráadásul ha ezzel ejtesz el egy állatot, nem veszik el a nyílvegyűjtő. Van még egy izgalmas, rope dartnak nevezett fegyver. Úgy kell elképzelni, hogy egy

hosszú kötélre rögzített pengét beledobsz az áldozatodba, az megakad benne, és a kötél segítségével magadhoz tudod rántani a zsákmányt (zsákmány alatt embereket is értek).

A rengeteg újítás mellett a bevált dolgok is megmaradtak. Megtartották például személyes kedvencemet, a killstreaket: különböző kombókkal sorban tudod ölni az ellenfeleket, amíg egyszer meg nem ütnek. Ezt az eljárást viszont jóval nehezebbé teszi most az, hogy az örök támadási taktikája megváltozott. A korábbi részekben minden harc során egyesével támadtak rád, és az épp nem aktív ellenfelek csak álltak és vártak a sorukra. Na, ezt el lehet felejteni. Mondhatni kiokosították őket, és most már egyszerre többen rontanak neked, sőt, akik épp nem feléd mozdulnak, azok sem csak várokoznak bután, hanem ha épp nem férnek hozzád, akkor tüzet nyitnak. Szóval most már taktikusabban kell játszanunk, és annyit gondolom kitaláltak ti is, hogy 15 muskétával felfegyverzett ór közé berohanni azért nem a legbölcsőbb gondolat.

TENGERI CSATÁK

Talán ezen a ponton érdemes megemlíteni ezt a teljesen új harcmódot. A hajók nagyon fontosak voltak abban a korban, hisz mind a kereskedelem, mind az utazás jórészt csak ezekkel volt lehetséges. Connor egy közönséges, rosszul felszerelt csatahajó, az Aquila (és még azt hittük, hogy nem lesz sasos utalás ebben a részben!) parancsnokságát kapja meg. Ez a hajó – mellékküldetések sikeres végrehajtása ellenében gyűjtögetett pontokból – természetesen aztán fejleszhető, így idővel tűzereje is javulni fog. Azonban az időjárással vigyáz-

Multiplayer casting



Az új rész online módjában tizenháromféle játszható karakter lesz. Ezek mindegyike az Animi nevű kiképzőprogramból való, amit a templomosok fejlesztettek ki abból a célból, hogy az Abstergo vállalat alkalmazottait képezzék vele olyan szintre, hogy azok képesek legyenek

felvenni a harcot az Assassin rend megmaradt tagjaival. Eddig kétféle játékmódról lehet tudni, az egyik az ún. Wolf Pack, ami egy kooperatív, 25 részből álló sorozat, melyben NPC-k ellen kell játszani, a másik a Domination, két – több játékosból álló – csapat egymás elleni küzdelme.

„A JÁTÉKBAN AZ EMBEREKNEK SAJÁT JELLEMÜK VAN, ÍGY TERELGETNI ÉS TANÍTANI KELL ÖKET ARRRA, HOGY HOGYAN ÖLJENEK SZÉPEN

ni kell, mert a bosszús tenger hatalmas hullámai könnyen felboríthatják még a legjobb hajókat is. De ennyi harc után térünk is vissza a történehez még egy kicsit.

SEQUENCE 6

Az egész ott kezdődik, hogy Connor törzsének egyik tagjától megtudja: Sir William Johnson fel akarja vásárolni a földjüket. Több se kell főhősünknek, azonnal Bostonba siet, ahol aztán megpróbálja viszonylag békésen megoldani a fennálló problémát. Részben ez, részben pedig az újonnan kivetett adók okozták azt, ami végül lázadást szít, és ahhoz az eseményhez vezet, amit ma a Bostoni teadélutánként ismerünk. A történet azonban más érdekességet is hoz magával. Itt szerepel meg Connor (aki maga is csak rövid ideje tagja az Assassin rendnek) első saját orgyilkos tanítványát, akinek ő lesz a mentora. A játékban az embereknek saját jellemük van, így terelgetni és tanítani kell őket arra, hogy hogyan öljenek szépen. Ezek a különböző jellemvonások máshol is számítanak. Vegyük például a blindinget. Az előző játékokban semmi extrával nem járt, nem is tudtál nagyon mit kezdeni vele. Leülhettél egy padra két ember közé, vagy beállhattál egy embercsoportba, de ezzel ki is merült nagyjából minden. Most akármielyen két ember között elhaladsz, rejtve vagy az örök elől. Viszont ahhoz, hogy kicsit valóságosabb legyen ez az egész, Connor fel is veszi az aktuális embercsoport szokásait, így olvadva be közéjük ténylegesen. Vannak például lusta, lézengő, semmittevő emberek. Ha hozzájuk csatlakozol, látni fogod, hogy Connor is elkezd lézengeni, felveszi testtartásukat,

utánozza mozgásukat. Ez tehát egy remek lehetőség, ha épp menekülünk az örök elől.

AJTÓKON ÉS ABLAKOKON ÁT

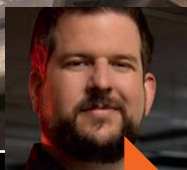
Ha már a menekülésnél és bujkálásnál tartunk, ezen a téren is találhatunk újdonságot. Megmaradtak persze az eddig meglévő dolgok: kutak, padok, sőt még a háztetőn is láttam valamilyen kisebb építményt, de mielőtt meg tudtam volna nézni, jól meghaltam, később meg már nem volt alkalmam utánajárni, hogy pontosan mi is volt az. Ezeken kívül viszont van egy ultrarajó dolog, ami azt segíti, hogy le tudd rázni a téged üldöző vöröskabátosokat: ha egy épületen nyitott ajtót vagy ablakot látsz, akkor ott be tudsz menni, és egy csodálatos animáció keretében (Connor ügyesen átugrálja vagy megkerüli a berendezési tárgyakat) pillanatok alatt át tudsz jutni az épület túloldalára, így nyerve egy kis időt és egérutat magadnak. Az üldözés persze nem áll meg, és azért szaladni tudnak a katonák is, ráadásul ott vannak mindenhol, úgyhogy mások is a nyomodba erednek, de sokkal élvezetesebb így rohángálni a városban, mint egyszerűen csak az utcán vagy a háztetőkön.

NAGYVÁROS VS. TANYASI ÉLET

Ha épp senki sem akar mondvacsinált okokkal kivégezni, érdemes felfedezni a várost, de nemcsak keresztülrohánva rajta, hanem időt kell szánni arra, hogy rendesen körülnézz. Az első dolog, ami feltűnhet, az az, hogy egy csoport állat kószál az utcákon. Lovak ugye eddig is voltak, ebben nincs újdonság, leszámítva azt, hogy talán kicsit okosabbak lettek, és szebb, kifinomultabb mozgással bírnak, ügyesebben veszik



az akadályokat. Viszont a háttasok mellett találkoztam malacokkal, kecskékkel és kutyákkal is (nyilván utóbbiból volt a legtöbb), amikkel aztán lehet haverkodni kedvünk szerint. A kutyusokat simogathatjuk, a többi állatot megétegethetjük, ugyanis Connor – indián fenegyerek lévén – nagy állatbarát. A zajos várost magunk mögött hagyva hazatérhetünk szerény tanyáinkra. Ez a játék elején még valóban egy szakadt kis koszfészek lehet (ezt csak feltételezem), viszont akad bőven mellékküldetés a fejlesztésére. A környéken élő emberekkel megismerkedve tudjuk elfogadni azokat a feladatokat, amik aztán fejlődést eredményeznek mind környezetünkben, mind háztartásunkban. Ezek az emberek ugyanis letelepednek a környéken, és ettől kezdve cserélhetünk velük nyersanyagokat. Ha még ennél is nyugodtabb környezetre vágyunk, akkor sincs gond, van hova menni. Tanyánkról pedig egyenes út vezet a felfedezésre váró, sötétzöld rengetegbe.



Steve Masters lead game designer:
„Tanulmányoztuk a függetlenségi háború körüli időszakot, és a tengerészgyalogságnak annyira fontos szerepe volt akkoriban, hogy úgy éreztük, muszáj betennünk őket a játékba.”



A MAGYAR VILÁGNYELV

Újra divatba jöttek mostanság a magyarítások, és ez alól szerencsére az ACIII sem lesz kivétel. A PC-s és a konzolos verziókban (a Wii U-ra azért nem mernék megnyalni a mérgezett pengét) a feliratokat átkapcsolhatjuk magyar nyelvre, ami nagyban megkönnyíti a történet megértését, viszont hátráltatja az idegennyelv-tanulást. A választás a miénk.



A VADON TITKAI

A játék fejlesztése már három éve tart, elkezdték rögtön a második rész után, párhuzamosan a Brotherhooddal és a Revelationsszel. Alex Hutchinson (az ACIII kreatív igazgatója) elmondása alapján fontosnak érezték, hogy végre kitorjjenek a béklyókból, és maguk mögött hagyják a nyüzsgő nagyvárosokat és az embereket. Az igazi újítást a vadonban, a természetben látták. Ez lesz az első olyan játék, ahol a környezet, a fák és az erdők élővilága nem díszletként szerepelnek, hanem szerves részévé, sőt középpontjává válnak a történetnek.

Ezzel a forradalmi változtatással – az előző Assassin's Creedekhez képest – egy hatalmas, felfedezésre váró tér nyílt meg a fejlesztők és a leendő játékosok előtt is. Felmerül a kérdés, hogy mivel töltötték ki ezt a hatalmas közeget. Rengeteg új interakciót és lehetőséget raktak bele a fejlesztők a játékba, melyek közül az egyik, amit volt szerencsém kipróbálni, a vadászat. Állatokkal népesítették be az erdőt, amelyeket aztán nyomaikat és szokásaikat elemelve kell megtalálni, levadászni és megnyúzni. Az így szerzett nyersanyagot, pl. bundát pedig el lehet cserélni. Érdekes talán, hogy ha Connor nem fejtli le az elejtett zsákmány bőrét, hamar

széthullik a szinkronizációja – olyan ez, mint hogy nem ölhetünk kedvünkre civileket. No de nézzük, hogy is működik a vadászat.

VADÁSZATRA FELI

Zsákmányt elejteni többféleképpen lehet. Ki lehet tenni például csalikat és csapdákat azokra a helyekre, ahol az adott faj példányai gyakran megfordulnak. Aztán várni, és időnként visszanézni, hogy sikerrel jártunk-e. Emiatt is fontos az imént említett „nyomozás” az állatok után, mert úgy tudod kideríteni, hogy melyik fajhoz milyen csalit/csapdát érdemes használni. Ezeknél a mód-szereknél van azért gyorsabb, egyszerűbb és látványosabb is, kapásból kettő. Az egyik az, amikor megtámadod az állatot lesből, és ha nem sikerül elkapni, utánarohansz valamilyen választott fegyverrel. Fennáll továbbá az a lehetőség is, hogy a vadállat támad meg téged. Én speciel ezt élveztem a legjobban, mert az így kialakuló harcból csak sikeres Quick Time Eventekkel lehet kijönni, de még ez sem jelent feltétlen sikert, mert nem biztos, hogy az állat meghal. Van viszont egy csomó olyan állatfaj, amiket nem ilyen egyszerű megtalálni, mert eldugták őket a kíváncsi szemek elől. Hozzájuk csak tapasztalattal, türelemmel



„EZ LESZ AZ ELSŐ OLYAN JÁTÉK, AHOL A KÖRNYEZET NEM DÍSZLEKÉNT SZEREPEL, HANEM SZERVES RÉSZÉVÉ VÁLIK A TÖRTÉNETNEK



Alex Hutchinson kreatív igazgató, Ubisoft: „Mindig is viccesnek tartottam a tényt, hogy az egyetlen dolog, amire nem lehet felmászni az AC-ben, az az egyetlen dolog, amire a való életben tudok. Fára.”

és megfelelő felkészültséggel lehet eljutni. S persze nem is lehet egyszerűen csak leléni vagy lenyilazni őket. De mivel ugye minél kevésbé transzcrozod szét azt a szegény állatot, annál jobb minőségű és nagyobb értékű nyersanyagot kapsz, nem is baj, hogy elrejtették az értékesebb fajokat, és szorgalmazták a vadászatban való jártasság és nyomolvasás fejlesztését.

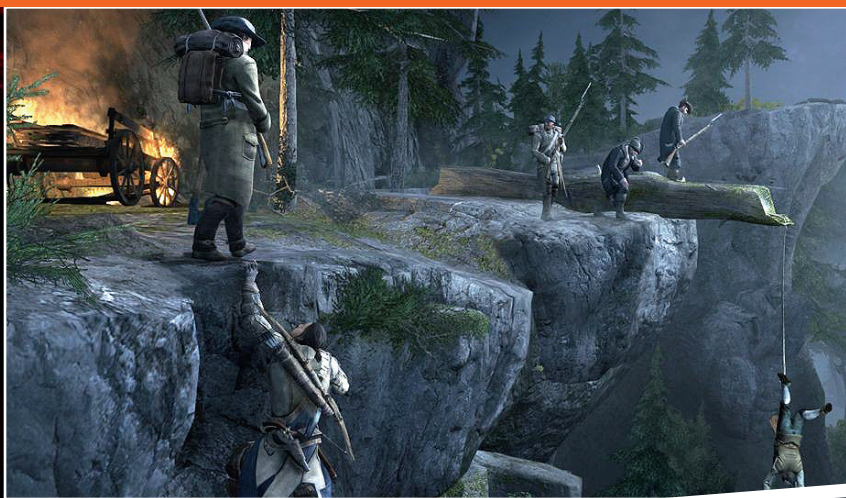
FEL A MAGASBA

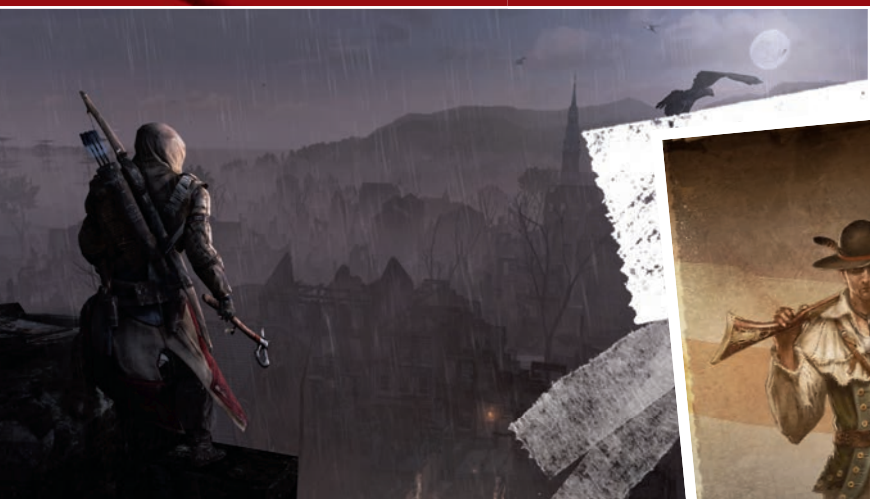
Az erdő nem merül ám ki ennyiben, a vadászaton kívül is akad még újdonság. Igen, valóban, a fák és sziklák, amikre Connor fel tud mászni. Az az igazság, hogy a trailerben marha jól nézett ki, ahogy szédületes sebességgel szököll ágrol ágra, de valahogy nem tudtam elképzelni, hogy ez valóban játszható is lesz. De az lett! Három órát kaptam játszani, mert azt mondták, hogy ennyi elég a Sequence 6 teljesítéséhez. Mivel végül fele annyi idő alatt sikerül megcsinálnom, maradt még elég időm arra, hogy más – nem a fősztorihoz kapcsolódó – dolgokat is meg tudjak nézni, ki tudjak próbálni, mint például a hegymászást és a fákon közlekedést. A sziklamászás kicsit fura, még elég kevés helyen működik a dolog. Feltételeztem, hogy ha már egyszer lehet ilyet csinálni, akkor mindenhol élhetek vele, úgy, mint a városban az épületeknél, de ez nem így van. Alig találni olyan helyet, ahol engedni a já-

ték ezt a lehetőséget, és ez idegen a sorozat eddigi működésétől, hisz azt szoktuk meg, hogy bármit lehet csinálni bárhol. A fák valamivel jobban ki vannak találva, bár rajtuk is csak bizonyos helyeken és véges hosszúságú szakaszokon mászkálhatunk. Akkor mégis mi értelme van az egésznek? Pedig ezek a magasabban fekvő pontok több szempontból is fontosak: kiváló megfigyelési és vadászati helyek, sőt ezek szolgálnak a vadon viewportjaiként, és nem utolsósorban egy rakás dologhoz csak így lehet hozzájutni. Megmarad például az előző részekből az, hogy tollakat kell összegyűjteni. Ezeket most már inkább a fák ágaira helyezték el, ami – lássuk be – sokkal közelebb áll a való élethez.

MI REJLIK A LOMBSZINT ALATT?

Az erdőben tehát nem lehet minden fára felmászni, vannak olyanok is közöttük, amik csak dísznek vannak. Viszont a mozgásban ezek sem gátolnak, mert a földön közlekedve Connor automatikusan kikerüli őket. A lombszint alatt is található még izgalmas felfedezni valók, ott vannak például a bokrok, amik el tudják rejteni főhősünket a járőröző katonák és az állatok elől. Az alacsonyabb bozót ugyanúgy működik, mint az em-





SASOK A JÁTÉKBAN

Az Assassin's Creed széria minden eddigi részében volt valamiféle kapcsolat ezzel a madárral. Az első és második részben kapásból a főszereplők neve: Altair és Ezio. Az Altair egy csillag neve az Aquila csillagképben, és arabul sást jelent, Ezio pedig egy ősi római név (az Aetius) egyszerűsítése, amit szintén sasnak fordítanak. Ezt a sorozatot megszakítja Connor neve, viszont a kapcsolat megmarad, ugyanis a parancsnoksága alá tartozó hajó neve Aquila, ami a csillagászatban a sas csillagkép.

egy opcionális küldetésed lesz, mint eddig az előző részekben, hanem több, és ezek teljesítése nélkül nem fogod elérni a full syncet. A feladatok minőségén viszont nem nagyon javítottak, továbbra is a „ne vegyenek észre” vagy „használd a teljesítéshez valamilyen eszközt” jellegűeket kell elvégezni.

VAJON VÉGET ÉR DESMOND KALANDJA?

Ha már az új Animusnál tartunk, szentelek néhány gondolatot a gép használójának is. Sajnos a desmondos irányvonalon még mindig csak találgatni lehet, az ezzel kapcsolatos kérdésekre még sehol sem válaszoltak. De ez talán nem is baj, hisz ennyi információ mellett azért hagyni kell valamit a meglepetés kedvéért. Valamikor viszont le kell zárni ezt a szálát is, de én remélem, hogy nem most fog ez megtörténni. Sajnos arra sem kaptam választ, hogy olyanra tervezik-e ezt a részt, mint amilyen a második volt, azaz hogy kapunk-e hozzá kapcsolódó egy vagy több kiegészítő epizódot, viszont az kiderült, hogy valamilyen másik médium (talán képregény vagy rövidfilm) biztosan folytatja ezt a történetet is. Emellett ugye kérdés még, hogy a jelenkori világ vajon mekkora szerepet kap a játékban. Sajnos nem volt lehetőségem megnézni, hogy mi van „odakint”, ezt a funkciót nem rakták bele a tesztjátékba, de remélem, hogy

csak azért, mert a sztori és az interakciók szempontjából túl fontos és nagyszabású ahhoz, hogy csak úgy bemutassák a megjelenés előtt.

MIRE ELÉG NÉGY ÓRA?

Közel ennyi időt tudtam tehát a játékkal eltölteni, és már ez alatt is rengeteg új és izgalmas dolgot láttam. Abban azonban biztos vagyok, hogy ez még mindig csak egy kis szelet a meglepetések és izgalmas törtéjéből, és rengeteg minden maradt a végleges verzióra. Így – a térképet nézve – nagyon sokszor volt hiányérzetem, üresnek hatott a város. A grafika sem volt igazán szép, remélem ezen és a textúrákon is fognak még finomítani. Viszont játékelmény szempontjából lendületes és izgalmas a történet, az új harcrendszer igazán jóvá és szórakoztatóvá teszi az összecsapásokat, a környezeti és időjárás változások tovább színesítik a képi világot, és kellemes kihívásnak ígérkeznek. Nem sok egyebet tudok már elmondani, csak azt, hogy nagyon várom a végleges verziót, mert ez a kis darabka, amit végigjátszhattam, csak még kíváncsibbá és türelmetlenebbé tett, de szerencsére már csak pár hetet kell várni a megjelenéséig.

Kox

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/assassins-creed-III

bercsoportok a városban, ezáltal kítűnő búvóhelynek számít. A kicsivel magasabb bokrok viszont egyszerű fedezékként funkcionálnak, és onnan lehet a lesből támadást kivitelezni. Az erdőben kalandozva belefuthatunk táborozó emberekbe, akik szintén megtalálnak majd challenge-ekkel.

Azt viszont nagyon sajnálom, hogy mivel ennyire megkötötték a kezem, semmit nem láttam az évszakokból vagy azok változásaiból, értem ez alatt konkrétan a telet meg a havat, pedig ez igazán új és nagyszabású fejlesztés a franchise történetében. A derékig érő fűhérségben nyilván sokkal nehezebb és lassabb közlekedni, ilyenkor kaphatnak igazán nagy szerepet a fák. A közegellenállás egyébként nemcsak a hóban jelentős, most már a víz is rendelkezik ezzel a jellemzővel. Az előző játékokban körülbelül egy egyenes választotta el a víz két részét egymástól, az elsőben maximum bokáig ért, és vígan tudtál szaladgálni benne, majd jött ez a vonal, amittől kezdve meg már úszni lehetett benne (leszámítva az első részt, amiben szép csöndben megfulladtál, akármilyen vízről is volt szó). Ez most annyiban vál-

tozott, hogy körülbelül derékig bele lehet szaladni, de a mozgás a víz mélyülésével egyre nehezebb és lassabb, majd miután ténylegesen eljutottál odáig, hogy úszni tudj, egy szép ugrással alá is merülsz a habokban.

100%-IG SZINKRONBAN

Az új fizikai motoron kívül az Animust is lecserélték, és Desmond már a gép 3.0-ás verzióját fogja használni. Ez a változás hatással van az egész játékménetre, mind a regenerációs folyamatot tekintve, mind pedig a történetvezetést. Az előbbi annyit takar, hogy az utcai orvosok végre kikerültek a képből, nem kell többet gyógyítalokat vennünk, hanem folyamatosan újratöltődik majd karakterünk életereje (persze csak akkor, ha épp nincs támadás alatt). Ez például azért nehezítés, mert a bostoni örök – mint már említettem – csoportosan egyszerre lőnek rád, és elég gyorsan csökkentik az életcsikodat. Viszont ha túléléd a csatát, és újra anonim vagy, egyből meg is gyógyulsz. Az Animus szinkronizációs rendszere is megváltozott: ahhoz, hogy egy küldetésben elérd a száz százalékot, most már sokkal több dolgot kell tenned. Nemcsak



Előzetes
FAR CRY 3



A kiáltás messzire hallik, dombok visszhangozzák immár harmadszor

FAR CRY 3



INFO

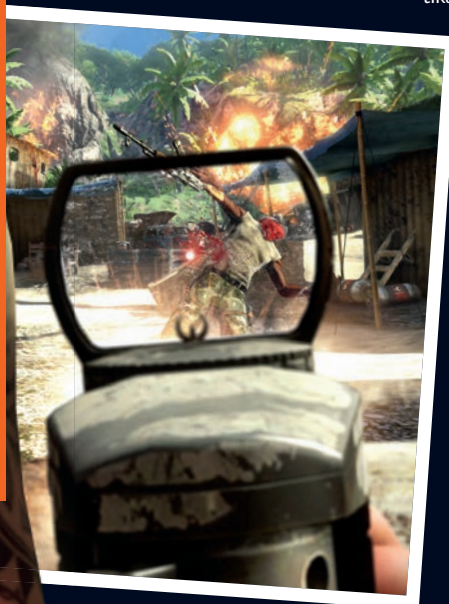
Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A legendás Far Cry játékfolyam legújabb része a Ubisoft Montreal fejlesztésében, több stúdió közreműködésével. Főhőse egy amerikai turista, akit barátjaival együtt elrabolnak egy távol-keleti szigeten. Műfaját tekintve FPS sandbox elemekkel, néhány RPG megoldással.
Megjelenés **2012. november**
PEGI **18+**

A GÍROSZ EGY AZ OSMÁN BIRÓDALOMBÓL SZÁRMAZÓ, FORGATÁSOS ELJÁRÁSSAL KÉSZÜLŐ HÚSÉTEL, amit gyakran pitában tálalnak szendvicsként, ízesítve némi zöldséggel és pikáns öntettel. A németországi törökök ebben jók, foci-ban és a Crytekben.

CEVAT ÉS A HAVEROK
Amikor a három Yerli testvér vezetésével hosszas munkálatokat követően megjelent a Far Cry, rögtön a korszerű számítógépes grafika és az innovatív programozói megoldások színoni-

mája lett. Ez a játék tanított meg minket a fűszálak számának és a falevelek minőségének értékelésére, na meg arra, hogy a bejárható terület mérete és az élvezet mértéke még egy FPS-ben is egyenesen arányos. Aztán jött a váltás, az EA megvette a bandát kilóra, hogy elkészülhessen a *Crysis*, a *Far Cry*-sztori pedig ott maradt a Ubisoft asztalán magányosan egy értékes magánokirat, szerzői jogi dokumentum formájában. A franciák végül egy bölcs döntéssel a veterán montreali stúdiójukra ruházták át a saga továbbgondolásának nemes feladatát, aminek viszonylagos kritikai siker és az első negyedévben közel hárommillió eladott példány lett az eredménye még 2008 végén. Az afrikai játékkörnyezet akkor jól működött, mondhatni frissítőleg hatott a váltás, most a kiadó mégis úgy gondolta, a *Far Cry*-nak ideje visszakukkantania a romantikus, ámde veszélyekkel teli dzsungelbe, hogy a Lost kacifántos (és Bear Grylls gyomorforgató) sikertörténetének farvizén evezzen a siker felé.

TRENDI ÖLÉSZET
Már a játék előzeteséből egyértelműen látható, hogy a célközönség és a produkció imidzsének meghatározásakor jól átgondolt koncepciót követtek. Tudják, hogy kinek szeret-





HA ÉPP NEM VALAMELYIK KÖZELI HOZZÁTARTOZÓNKAT GYILKOLJA MEG EGY PRECÍZ TOROKLÖVÉSSSEL, AKKOR PUCERÁN SZÓNOKOL AZ ÉLET NAGY KÉRDÉSEIRŐL – NEM KIZÁRÓLAG HÜLYESÉGEKET



MOTION CAPTURE

Vaas szinkronhangját, Michael Mandet eredetileg egy kisebb szerephez hallgatták meg, de a produkciója alapján egyből a főgonosz szerepére jelölték. A *Far Cry 3*-ban nemcsak hangjával, de arcával, sőt mozdulataival is szerepel majd, mert a Ubisoft montreali stúdiójában hosszú heteken keresztül rögzítették vele a vonatkozó jeleneteket, amelyek némelyike már a YouTube-on is fel-felbukkan.

realban, a pályák pedig mondjuk Shanghai-ban (!) készülnek – mert történetesen a Ubina-k ez a négy stúdiója dobja össze a *Far Cry* harmadik részét. Ennek köszönhető, hogy egy modern sandbox ennyire aprólékos lehet, és alighanem az is, hogy a *Far Cry 3* szereplőgárdájának megkomponálására ennyi energia jutott. Tulajdonképpen néhány egyszerű szabály betartásával bárki alkothatna szórakoztató és hitelteljes figurákat, a fejlesztők mégis gyakran esnek a közhelyesség érthetetlen hibájába. Csak kerülni kellene a szimpla standardokat, és a szereplőknek a tisztességesen kitalált jellemüknek megfelelő mondatokból kellene megírni játékként mondjuk kettő olyat, ami nem nagy butaság, és a monitor előtt ülő egyén két percnél tovább emlékszik rá. A képlet egyszerű, de a Rockstar írócsapatán kívül elvétve találni olyan gárdát a játékiparban, amelyik ebben valódi minőséget tud felmutatni. Ezért kell megbecsülni az olyan bátor kísérleteket, mint amilyenek a *Far Cry 3* az előzetes információk alapján ígérkeznek.

Már-már internetes mém például Vaas Montenegro, a pszichopata főgané, aki ha épp nem valamelyik közeli hozzátartozónkat gyilkolja meg egy precíz toroklövéssel, akkor pucéran szónokol az élet nagy kérdéseiről – nem kizárólag hülyeségeket. Ő vezeti a szigeten azt a bandát, akik lényegében a történet kiinduló konfliktusát adják, és a helyieket arra kényszerítik, hogy kvázi szabadságharcot vívjá-

nék eladni a játékot, az a valaki milyen zenéket hallgat, milyen filmeket néz, hogyan öltözködik és milyen csajok jönnek be neki. A főhős egy jóképű, trendi srác, a barátnője szexi, haverjai jópofák, de azért mégiscsak ő az a vezérbika a csapatban, akivel a legtöbb fiatal fiú/férfi azonosulni tud (ráadásul a játék hivatalos reklámja alatt szupermenő dubstep ritmusok dübörögnek, hogy semmit ne bízzanak a véletlenre). A sztori úgy kezdődik, mintha egy amerikai tinihorror forgatókönyvből puskázták volna ki. Itthon kevésbé ismert szituáció az, amikor barátainkkal a közös nyaralás helyszínét firtatva, hollywoodi mosollyal az arcunkon rábökünk egy alig ismert távol-keleti sziget nevére a térképen, de egy tengerentúli háztartás büdzséjéből nyilván egyszerűbben abszolválható egy ilyen kiruccanás. Jason Brody gyönyörű barátnőjével és néhány spanjával ifjúkori világjárás céljából indul az egzotikus maláriatenyésztetre kikapcsolódni, de sajnos fegyveres idegenek néhányukat felkoncolják, a többiket meg elrabolják. Valljuk be, ilyen helyzetben a legtöbben kényelmetlenül éreznék magunkat. Brody fel

is veszi a kesztyűt, néhány jól irányzott fejlesztés és proszta-tára irányuló mae gerivel sikeresen kiszabadul, inntől pedig egyenes az út a játék céljának beteljesítéséhez, ami nem más, mint az: ölés. A cselekmény nyilván nem lesz annyira kaptafa, mint amennyire a fenti ízelítő alapján tűnik, köszönhetően a – már a játék elején megtapasztalható – személyes tragédiáknak, váratlan fordulatoknak és az előzetesek alapján igen izgalmas karaktereknek.

A KARAKTERALKOTÁS SZABÁLYAI

A nagy kiadóknál mostanság divat, hogy egy-egy játékokon akár három vagy négy fejlesztőgárda is dolgozik párhuzamosan a világ különböző pontjain. E módszer életképességét a Rockstar és a Ubisoft játékaik példazzák a leginkább, ahol a prémium kategóriás termék úgy készül, mint egy luxusétterem pizzája: a sajt, a sonka és az olívbogyó a szélrózsa minden irányából érkezik hozzá. Ha a feladatokat ügyesen dobják szét a brancsok között, akkor a kész alkotásban már senkinek nem fog feltűnni, ha a modellek Malmöben, a többjátékos mód Newcastle-ben, a szöveggönyv Mont-



TÖRTÉNETALAPÚ KOOPERATÍV JÁTÉK AZ FC3-BAN

A kooperatív mód az FPS-ekben kezd olyan lenni, mint 7-8 évvel ezelőtt a többjátékos mód: anélkül is ki lehet adni, de nem érdemes. A Ubisoftot nem aprózza el a dolgot a *Far Cry*-jal, hiszen egy nagyon erős, történetalapú cooppal készülnek, amit akár hálózatban, akár osztott képernyőn is nyomhatunk. A négyfős szerencsevadász-csapat a fősztori cselekményét megelőzően hat hónappal jár a szigeten, hogy egy anyagi félreértést (lényegében egy lopást) tisztázzanak tűzfegyverek aktív segítségével. A szereplők közül kettő srác, egy dögös (és tökös) csaj, valamint egy középkorú fickó, kiknek történetét ugyanolyan igényes dialógusok és átvezetők kötik össze, mint a kampányt. Több különböző kaszt közül választhatunk, és mind fegyverünket, mind felszerelésünk összeállítását magunk határozhatjuk meg, sőt, számos elsajátítható képesség csak ebben a játékmódban érhető el.

nak saját földjükért ezekkel a bűnözőkkel szemben. Vaas húga, a szépséges Citra Montenegró irányítja a kalózzal szemben fellépő helyi törzset, sőt ő maga kér minket arra is, hogy gyilkoljuk meg a bátyját, véget vetve a szűrreális örületnek.

AMIT CSAK AKARSZ

A *Far Cry 3* varázslatos szigete igazi játszótér számos felvehető mellékküldetés-sel, amiket több mellékszereplőtől gyűjthetünk be. Egy Dr. Earnhardt nevű figura például előszeretettel küld minket különféle gyógynövények akvirálására az erdőbe, ami már önmagában is veszélyes terep egy amerikai egyetemteléleknék. Ne feledjük, hogy Jason nem egy szuperkatona, ha egy tigris vagy akár egy feldühödött bivaly neki ront, bajban van.

Az állatok szerepe több szempontból is érdekes. Megnyúzott irhájukat kikészíthetjük, azokból további zsebeket varrhatunk táskánkra, amikbe további lőszeret és egyéb felszerelési tárgyakat gyömöszölhetünk. A dolgot olyannyira komolyan kell majd venni, hogy állítólag minden löszertpushoz külön zacsit kell gyártanunk, és minden szütyőhöz adott típusú vadat kell elkapnunk. A kis kaliberű töltényhez kisebb fészág bundája is elég, a nagyobbakhoz méretebb állat kell, a 44-eshez pedig egyenesen egy politikus. Nagy ötlet, hogy a növényekből kutyvaszított szuperfőzeteink ténylegesen hasznosak, például olyan büdössé tesznek minket, hogy a bestiák inkább távol maradnak, semhogy enni akarjanak belőlünk. Más ital épp ellenkező hatást ér el: kiélesedett érzeink segítségével mi magunk fogjuk messziről kiszagolni és verejtéke alapján beazonosítani az ellenséget.

A számtalan növényt élettani hatásuktól függően a készítőik négy kategóriába sorolták, vagyis mire kifürkészük a berek flórájának minden titkát, a játék végére egy

PÁLYASZERKESZTŐ

Ezúttal is lesz pályaszerkesztő a játékban, tulajdonképpen egy az egyben átvéve a második rész megoldását, csak éppen – ahogy mondják – szebb lesz és nagyobb. A sandbox editor a hírek szerint mind PC-n, mind konzolon elérhető lesz.

OKJ-s herbalista oklevél is dukál, IRL. A terep feltérképezésében, főleg egy-egy komoly előkészületet igénylő akció előtt lesz értékes társunk a fényképezőgép. Ha belekukkantunk, és az optikát legeltetjük kicsit a tájon, a gép automatikusan feldobja a térképre ellenségeink pozícióját, így némi pásztázással atlaszunk megannyi hasznos információval bővíthető. A korábban használt „játszótér” kifejezés egyébként szó szerint értendő. A békésebb helyekkel vívhatunk pókeresatát pénzért (és tapasztalati pontokért), versenyezhetünk késdobálásban, a kereskedőknél pedig autószerelő-készletet és egy halom különféle fegyvert vásárolhatunk. A zoomolható térkép, vagyis a bebarangolható játszótér igen méretes. Összesen 34 órhetely, bázist szabódíthatunk meg a lakosságot terror alatt tartó gazfickóktól, mindemellett 18 rádiótorony várja, hogy elfoglalásukkal kipucoljuk az éterből a káros ideológiákat. A megtisztított környéken szignifikánsan csökken a rosszindulatú elemek száma, erre felé tehát nyugodtabban kalandozhatunk. A táj alapos felfedezésében a Ubisoft semmilyen időlimítet nem támaszt, és ez jócskán megnöveli a játékidőt, ami már a kampány végigrohánásával is legalább nettó 20 órát jelent.



ÁLLATI BRUTALITÁS

Az állatoknak minden eddiginél nagyobb szerepük lesz, és nem csak a *Far Cry* széria eddigi részeihez viszonyítva. A békésen legelésző tehenek és a mókások mellett ugyanis az erdők és a vizek tele vannak veszünkre törő lényekkel. A beszámoló alapján huszonháromféle veszélyes állatfajt sikerült összeszámolni, de ennél valószínűleg még több lesz a végleges verzióban. Az egyszerűbbek mellett (mint a medve, a pitbull vagy a vaddisznó) találkozunk olyan egzotikumokkal, mint a tigris, a bikacápa és a leopárd.



FPS-RPG

A *Far Cry 3* főhőse tragikus kalandjai közepette gyorsan kiműveli magát a túlélés művészetéből, és számtalan olyan trükköt sajátít el, amelyek szándékában hatékonyan segítik. Ezek az opcionálisan választható képességek három ágon tanulhatók meg függően attól, hogy milyen taktikához kívánunk folyamodni a gonosz legyőzésében.

A „gém” fantáziánévvel illetett képességcsoport a harcosok útja – itt sajátíthatjuk el a tűzfegyveres harc alapjait és azt a képességet, hogy a gránátot kitarthassuk az elhajtás előtt, illetve azt is, hogy zuhanás vagy csúszdázás közben löhessünk a gonosztevőkre. Szintén ide sorolják az olyan speciális megmozdulásokat, mint amikor a magasból ugrunk az ellenség nyakába, és egyetlen szúrással leterítjük.

A „cápa” vonalán az egészség és a biztonság növelésére találunk módszereket, így több életerőpontot adnak a gyógyszerek, és nehezebben mennek tönkre járműveink. Ha ezekre a specializációkra fekszünk rá, akkor gyorsabban regenerálódunk, sőt, egy idő után még a tűz is kisebbet sebez, mint más halandókon. Adottságaink harmadik pakettjével egyfajta amerikai nindzsává képezhetjük magunkat, mivel többek között a sompolygás, a növényismeret és az ijátszat beható megismerésére nyújt lehetőséget. A *Far Cry*, ha nem is lesz egy modern környezetbe helyezett *Skyrim*, de a képességfejlesztésben technikailag RPG-elemek nyomait magán hordozza. Ami a hadászatot illeti: az előzetes infók alapján (ahogy az egyébként várható is volt)

a játékban a kézitusa mellett főleg egyszerűbb lőfegyverekkel fogunk küzdeni, a hitelesség jegyében olyanokkal, amiket egy lepukkant kalózbanda a valóságban is használna az árthatlan lakosság sakkban tartására. Különböző AK-variánsok, HK MP5-ösök, teljesen kommersz pisztolyok és puskák csavarhatók ki a halott banditák kezéből, no meg itt lesz nekünk az új, aminek használata kiemelkedően fontos lesz bizonyos helyzetekben.

ZÖLDELLŐ RÉTEK

Ahogy a fentiekből kiderül, a játék dizájnját kellő körültekintéssel és az aktuális popkultúrális trendek iránti kifinomult érzékkel pakolták össze. A szabadon bejárható terület és az új játékmecanikai megoldások lényegében már most garantálják a kivételes játékelményt, de a grafikai elvárások mindig kiemelkedően magasak egy olyan játékkal szemben, melynek címében a „cry” szó szerepel.

A grafikus motort a második epizód óta már nem a Cry Engine aktuális példánya, hanem a Dunia hajtja, ami ugyan a Crytek által legyártott engine-ből készült, de a Ubisoft addig-addig farigcsáلتa, amíg a frankfurtiak kódjának csupán körülbelül egy-három százaléka maradt meg benne. A program egyes elemeit egyébként érintőlegesen az *Assassin's Creed* játékok legutóbbi epizódjai is használták a növényzet modellezésére. A *Far Cry 3*-at a tuningolt Dunia 2 hajtja majd, ami garantálja, hogy sem konzolokon, sem pedig PC-n nem kell kompromisszumokat kötnünk a látványt illetően. Feltételezhető (és a neten keringő videók igazolják is), hogy Xbox 360-on



és PC-n a távoli elemek kevésbé lesznek szépek és kidolgozottak (mondhatni jótékony ködbe burkolóznak majd), de erről biztosat csak a megjelenés után tudunk mondani.

Halkan megjegyzem, hogy érthető módon egyre nehezebb a programozóknak összehangolni a 150 ezer forintos videokártyák és a hét évvel ezelőtti hardverre épülő játékkonzolok által leadott teljesítményt – és ez nem csak a *Far Cry 3* esetében jelent egyre viccesebb kihívást.

A növényzet és a víz mindenesetre valamennyi platformon gyönyörű lesz, a napszakok természetesen élethűen váltakoznak, a környezet pedig nagymértékben rombolható. FPS-fronton mindenképpen az év egyik nagy sikervárományosára van kilátás november végén.

Duncan

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/far-cry-3

Szebb jövőt építünk

SIMCITY



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **Maxis Platform**
PC, Mac
Röviden A városépítő és -menedzselő széria ötödik teljes értékű része immáron online többjátékos móddal, de már Will Wright keze munkája nélkül.
 Megjelenés **2013. február**
PEGI 12+

HA A BALSORSÚ SOCIETIEST NEM SZÁMOLJUK, TÍZÉVES HIÁTUS UTÁN TÉR VISSZA MONITOR-INKRA A SIMCITY. A Maxis városépítő és városépítő és menedzselő szimulációja – avagy Demsky-szimulátor, ahogy mifelénk hívják – újfent lehetőséget kínál arra, hogy felépítsük álmaink városát.

IGÉNYEK ÉS KÖVETKEZMÉNYEK
 Mint általában, az első lépések most is a lakó-, szolgáltató és ipari övezetek kijelölésével kezdődik, amelyekre előbb hangyszorgalmú munkássereg felhúzza az épületeket, majd megérkeznek a simék, hogy birtokba vegyék őket. Ha elégedettek, akkor bizony csak úgy áramlik majd a sok simoleon (a Sim-játékok hivatalos fizetőeszköze) a kasszába. Kívánságuk tisztán olvashatóan rajzolódna ki előtűnk, amint rájuk kattintunk, s máris tudni fogjuk, hogy épp bulizni szeretnének-e, vagy betörni valahova.

Míg a korábbi részekben a végjáték nem állt másból, mint egy jómódú város igazgatásából, itt már lehetőségünk nyílik turizmusra vagy szerencsejátékokra építeni az egész hóbelevancot, az egyetemi városok vonzerejéről nem is beszélve. Utóbbiak vonzzák a briliáns elméket, akik nyomában pedig ott loholnak a high-tech cégek és az ő adósimoleonjaik. Egyáltalán nem muszáj minden feltételt és igényt kielégítő településben gondolkodnunk, az is járható út, hogy egyszerre hármat húzzunk fel, így az egyikben dolgoznak az emberek, a másikban szórakoznak és vásárolnak, a harmadikban pedig hazatérnek pihenni. Ezek a városok aztán közös erővel olyan gigaberuházásokat valósíthatnak meg, mint egy repülőtér vagy egy naperómű megépítése, s akkor az úrkikötőt még nem is említettem. Bevételünket opcionális feladatok (például egy megadott lélekszám elérése, bizonyos mennyiségű hulladék elszállítása) teljesítésével is növelhetjük.

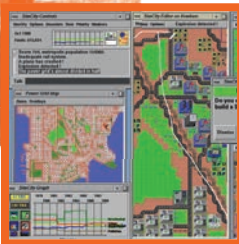
ÚTTALAN UTAKON

Alaposan átgondolt és jól megtervezett úthálózat nélkül a városunk úgy jár, mint... Nos, nézzen csak mindenki otthon körül. A SimCityre ez az állítás fokozottan érvényes, hiszen búcsút inthetünk a SimCity 4 korlátlan szabadságának, amiben gyakorlatilag hegyeket takaríthattunk el az útból, ha ahhoz szottyant kedvünk. Most viszont a fejlesztők nem akarnak elrugaszkodni a valóságtól, ezért amikor kijelölünk egy útvonalat, akkor a lehető leghihetőbb forgatókönyv valósul meg, a mérnöki lehetséges és az indokoltan szükséges találkozásának eredményeként mi csak végighúzzuk az aszfaltcsíkot, ami a GlassBox motornak köszönhetően völgyhidakkal ível át a szakadékok felett, alagutakat fúr a hegyekbe. Ráadásul a sorozat életében először olyan girbe-gurba utakat építhetünk, amilyeneket csak szeretnénk. Ne feledjük azonban, hogy a négyzetárcsós megoldás jóval hatékonyabb a körgyűrűk-

OLYAN RÉGIÓKAT HOZTAK LÉTRE, AHOL SZAMOS VÁROS MEGFÉR EGYMÁS MELLETT ÚGY, HOGY MINDEGYIKNEK MÁS JÁTÉKOS A POLGÁRMESTERE



SIM KRONOLÓGIA

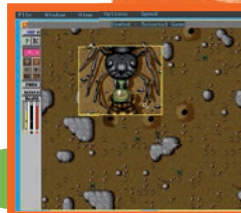


SimCity (1989)

Will Wright stílusteremtő klasszikusa a *Raid on Bungeling Bay* című helikopteres játék városzerkesztőjéből született meg.

SimEarth: The Living Planet (1990)

A kőzetlemezek mozgatójától a légkör összetételéig mindenmi foglalkoztunk, miközben megfogant, majd kihunyat az élet.

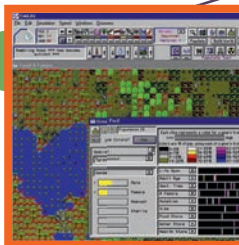


SimAnt: The Electronic Ant Colony (1991)

Fekete hangyákat kellett győzelemre vezetni a vörösökkel szemben, s ha már elfoglaltuk a kertet, akkor jöhetett a ház és a lakói.

SimLife (1992)

Önfenntartó ökoszisztéma megalkotása volt a feladatunk. Célunkat a növények és az állatok genomjának manipulálása révén értük el.

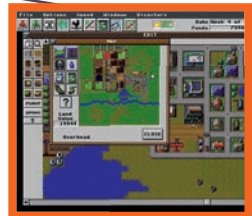


SimRefinery (1993)

Csak azért, hogy az alkalmazottak jobban megértsék a vállalat működését, a Chevron külön menedzserjátékot rendelt a Maxisról.

SimFarm (1993)

Ifjúkorom kedvencében egy farm felvirágoztatása volt a feladatunk. Zöldség, gyümölcs, gabona, rőfögés és tehénbögés...





KÖZEL VOLT A VÉG

A *Sims* után Will Wright egy újabb dédelgetett projektjét, az élet kialakulásától az űrkorszakig tartó evolúciós játékot kívánta megvalósítani. A fogadtatás vegyes volt, az eladások azonban jól alakultak, ám Wright mégis elhagyta a céget. Nélküle csak egy harmatgyenge *Diablo*-klónnak szánt *DarkSpore*-ra futotta, ráadásul a jövedelmező *Sims* brand is kikerült a Maxis kezéből.

Még az Emeryville-i stúdió bezárása is szóba került, de az EA szerencsére felismerte, hogy a Maxis név még mindig vonzó lehet a játékosok számára. 2011 végén ezért gyorsan lecsereelte rá a semmitmondó EA Play brandet, majd az idei GDC-n bejelentette az új *SimCity*-t, leleplezte a felfrissített Maxis logót, és megerősítette, hogy a stúdió marad ott, ahol van, és továbbra is számít a munkájára.



kel operáló sugaras változatnál. Persze egyáltalán nem muszáj az előbb említett ortodox példákat követni, mindenki kedve szerinti várost épít, legfeljebb a maga kárán tanulja meg, hogy mit hogy érdemes csinálni.

Jó úthálózatra meglehetősen prózai okokból van szükségünk: simjeink nem tudnak teleportálni, ezért gyalogosan vagy kocsiba ülve, netán tömegközlekedési eszközre szállva indulnak dolgukra. Amennyiben célállomásuk 400 méternél távolabbra helyezkedik el, mindenféleképpen valamilyen motorizált közlekedési módszert választanak a kutyagolás helyett. Elsőre talán furcsának hathat a 400 méteres határ, ám a fejlesztők elárulták, hogy rengeteg statisztikát néztek át arra vonatkozóan, hogy a világ adott részein átlagosan mennyit hajlandóak az emberek egyhuzamban gyalogolni, mielőtt mondjuk villamosra szállnának. Végül az európai 380 méter mellett tették le a voksukat, majd azt felke-rekítették. Nevetségesen alacsonynak tűnhet ez a „fájdalomküszöb”, ám az amerikai helyzet – a szomszédba is kocsival megyünk, mert olcsó a benzin – már a tengeren túli fejlesztőknek is túl „sok” lett volna.

Simjeink tehát gyakran fognak utazni változó kapacitású buszokon, villamosokon és elővárosi vonatokon, ám a föld alá sosem merésznek – metróépítés nem lesz a játékban, elvégre tartalékolni kell valamit a kiegészítőre is.

Az egyes vonalakat állomások és pályaudvarok építésével alakítjuk ki, arról pedig, hogy mikor muszáj vagy egyáltalán szükséges beavatkoz-

nunk a forgalmi rendbe, pofonegyszerűen tájékozódhatunk. Mindössze egy kattintás valamelyik járgányra, és máris láthatóvá válik az átlagos várakozási idő, az épp szállított utasok, a már leszállt utasok és a további megállóiban várakozó utasok száma.

VÁLSÁGMENEDZSMENT

Mint minden *SimCity*ben, úgy az újban is előbb-utóbb elérkezik a pillanat, amikor váratlanul beüt a ménkü. Ilyenkor dől el, hogy milyen fából faragták a polgármestert, azaz a játékost.

A gyávák visszatöltenek egy korábbi mentett állást, és imádkoznak, hogy ne szakadjon szó szerint a fejükre az ég pár tonna meteorit formájában.

Akiben viszont van egy kis kurázi, és nem mellékesen gondolt arra, hogy tűzoltó- és mentőállomásokat létesítsen, az máris gyönyörködhet az éjszaka sötétjében (feltéve hogy épp nincs nappal) kék-piros villogók és az utat pásztázó reflektorok fényében. Ne feledjük, hogy az általunk felhúzott épületek többnyire bővíthetők is, magyarárn a tűzoltóállomást újabb garázsokkal egészíthetjük ki, egységenként egy-egy kocsival növelve a kapacitást. A rendőrség is hasonló elven működik azzal a különbséggel, hogy esetében a parkoló bővítése eredményeként jelenik meg több járőrkeszi az utcákon.

Azokat az épületeket, amelyeket már nem lehet megmenteni, egyszerűen el kell dózerolni. Nappal ez még nem gond, de éjszaka a megváltozott látási körülmények okán előfordul-



FOLYTATÓDIK >>

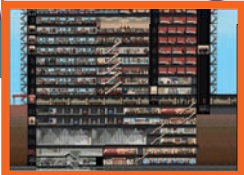


SimTower: The Vertical Empire (1994)

Egy felhőkarcolót üzemeltetni nehezebb, mint hinnénk. Kisebb hibái ellenére is jól fogadták a játékosok, pedig nem Wright tervezte.

SimCity 2000 (1994)

Ugrásszerűen fejlődött a grafika, és az épületek a pszeudo-3D-megjelenítésnek köszönhetően már jól láthatóan kiemelkedtek a dimbesdombos tájból.

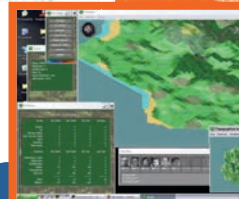


SimTown (1995)

Metropolis helyett egy kisváros problémái szakadtak a nyakunkba. Talán azért nem aratott kirobbanó sikert, mert gyerekeknek szánták.

SimHealth (1994)

Ez a szimulátor sem Wright játéka. Kiadását pont a Clinton kormányzat tervezett egészségügyi reformjának kongresszusi vitájára időzítették.



SimGolf (1996)

Tervezz golfpályát, majd játszd rajta. A folytatás már megjelenése előtt kultjáték lett, hiszen Sid Meier és Will Wright közös tervezése.

SimIsle: Missions in the Rainforest (1995)

A szokásos építkezés mellett ügynökeink segítségével válogatott szituációkon (például a drogkereskedelmen) kellett úrrá lennünk.



Előzetes

SIMCITY



DÍJESŐ VÁRHATÓ?

Még meg sem jelent, de a *SimCity* alkotói már ki is rakhatnak vitrinjükbe egy jelentős trófeát: augusztus 23-án a gamescom zsűrije a következő indoklással ítélte oda nekik a legjobb PC-játék díját: „A grafika fantasztikus, és tökéletesen egyensúlyoz a sorozat egyedi elemei, valamint a kezdőknek szánt újdonságok között.”

hat, hogy nem azt a házat rádiózzuk le a térképről, amit kellene. Hogy elkerüljük az ilyen és ehhez hasonló bakikat, használjuk bátran az infónézetet, ami különféle rétegeket húz rá a város térképére és teszi számunkra átláthatóvá, hogy mi a helyzet például a víz- és áramellátással, mennyire szennyezett a levegő vagy a talaj. Felteszem, nem kell megmagyaráznom, miért nem érdemes szennyezett talajba vízhálózatra csatlakozó kutat fúrni. Még jó, hogy idővel azért a természet képes begyógyítani sebeit. A levegőbe került szén-dioxid koncentrált mennyiségben ugyanúgy lebetegíti simjeinket, mint a szennyezett talaj miatt fogyasztásra alkalmatlanná vált ivóvíz.

Hasonlóan káros hatása van a radioaktív felhőknek is, aminek mozgását ráadásul a mindenkori légáramlatok határozzák meg. Érdemes tehát úgy kiválasztani az erőműveket – legyen szó fosszilis tüzelőanyagot használó vagy nukleáris létesítményről – helyét, hogy azok a lehető legmesszebb eszenek a várostól, ugyanakkor a szél a lakott területek felől fújjon, ne pedig fordítva.

JÖSZOMSZÉDI VISZONY

Ha már egyszer ahhoz is be kell jelentkezünk az Origin rendszerébe (netkapcsolat nélkül nem fog menni), hogy egyedül játszunk, akkor már kapunk is valamit cserébe. A *SimCity 2000 Network Edition*-je óta nem jutott többjátékos rész a Maxis városépítő sorozatáért rajongó játékosoknak. Az új *SimCity* azonban komoly hangsúlyt fektet az online játékra. A facebookos *SimCity Social* tapasztalatait felhasználva olyan régiókat hoztak létre, ahol számos város megfér egymás mellett úgy, hogy mindegyiknek más játékos a polgármestere.

Az egyazon régióban megtalálható települések viszonyát mindazonáltal ne úgy képzeljétek el, mint az ókori városállamokat. A politika teljes mértékben kimarad a mókából (háborúra például semmilyen körülmények között nem kerülhet sor), kapcsolataink szigorúan gazdasági alapokra épülnek. Ez lehet egyfelől nyersanyagok és feldolgozott javak kereskedelme, másfelől pedig egymás szolgáltatóiparának igénybevétele.

Tegyük fel, hogy jó híre van városunkban a felsőoktatásnak, és szabad kapacitás-

sal rendelkeznek az egyetemek. Amint értesülnek erről a szomszédos települések polgármestere, doktori fokozatot, jobb állásra, magasabb fizetésre, nagyobb mellű barátnőre vágyó okostojásai, azonnal buszra vagy HÉV-re szállnak. Ugyanez igaz fordítva is, ha tehát a szomszédban jobb az egészségügyi ellátás, akkor simjeink inkább vállalják az utazással járó költségeket, csak nehogy körülméletést hajtsen végre rajtuk egy kezdő orvos körkörös betetés helyett.

Természetesen a vetélkedés sem maradhat ki, ezért – mint már említettem, nem küldhetünk át futballhuligánokat „kedvenc” szomszédunkhoz, hogy szétverjék a városát – lehetőségünk nyílik különböző területeken (például ki a legnagyobb olajtermelő) lenyomni a többi polgármestert.

A multi aszinkron felépítése miatt nem bolygatja meg a játékmenetet, és nem köp bele a városvezetők levesébe, ha például váratlanul rövid időre elmege a net. Amikor bejelentkezünk és elkezdünk játszani, a többi város épp azt az állapotot tükrözi, amiben gazdájuk legutóbb hagyta őket. Ha te-



SimPark (1996)

Ismét a fiatalabbak alkották a célcsoportot. Gondoltatok volna, hogy a vadspark működésére óriási hatással vannak a virágok és a méhek?

SimTunes (1996)

Toshio Iwai kortárs művész kreálmányában találkozott a zene és a festészet. A pingáláshoz használt pixelek színéhez egy-egy hang társult.



SimCopter (1996)

Ebben a 3D-s játékban debütált a hivatalos simlish nyelv, és egy elhibázott easter egg miatt félmeztelen meleg férfiak öleltek mindenféle.

Streets of SimCity (1997)

Járműves harci játék szintén 3D-ben. Legnagyobb fegyverténye, hogy a *SimCity 2000*-ben megalkotott városokban furikázhattunk.



SimCity 3000 (1999)

Maradt az ál-3D-megjelenítés, bár a grafikai köntös jóval csinosabb. A legjelentősebb újdonság a hulladékgazdálkodás problémakörének bevezetése.

Simsafari (1998)

Részben játék, részben oktatószoftver, ami a *SimPark* egyenesági folytatása észak-amerikai helyett ezúttal afrikai környezetbe ágyazva.





HA TE MONDOD

ÜVEGKALITKÁBA ZÁRT VILÁG

A *SimCity*hez tervezett GlassBox engine kellően részletgazdag, enyhén stílizált látványvilág megteremtésére képes, mégsem a grafika az erőssége, hanem a szimuláció, ami a *SimCity 4*-gyel ellentétben nem statisztikai alapon működik. Tehát ahelyett, hogy azért rakna x mennyiségű autót az utakra, mert azt diktálja a statisztika, minden autónak, minden jármű utasának célja van. El akarnak jutni A pontból B-be, és ezt akkor is megteszik, ha a kamera látószöge miatt épp nincsenek a szemünk előtt. Újdonságnak számít az ún. ágensek megjelenése, külön ágens felel a

fontosabb területekért, például a vízellátásért. Úgy képzeljétek el, hogy ha kiépítitek a vízvezeték-hálózatot, akkor az ágens rendszeres időközönként ellenőrzi, hogy jut-e elegendő víz a háztartásokba, és közbelép, ha szükséges.

Egy másik példa a rendszer működésére, hogy amikor valamilyik épületben új munkaerőre van szükség, akkor az ágens villámgyorsan körbejárja a környező utcákat, és megkeresi azokat a símeket, amelyek hajlandóak elvállalni a melót. Ha nem akad jelentkező, akkor több ágens indul útnak a város távolabbi pontjaira.

Jason Haber producer, Maxis: „Nem lenne Maxis játék, ha nem lenne humoros. Tudjuk, hogy a rajongók számítanak a játékban elrejtett vicces meglepetésekre, mi pedig legalább annyira élvezzük kitalálni ezeket. Ha nem tennénk be őket, életünk végéig bännánk.”

hát Nárítyentől áramot vásárolunk, Kukuityin pedig a szemétszállításunkat veszi át, akkor attól, hogy a két polgármester épp családi életet él, még továbbra is működnek a szolgáltatások. Lesz villany, eltűnik az utcákról a szemét, és apad a bankszámlánk. Amikor pedig belogolnak a szomszédok, azonnal látni fogják, hogy javult a mérlegük.

Lehetőségünk lesz arra is, hogy átvegyük más játékosok városait, amennyiben gazdáik nem akarnak már foglalkozni velük, illetve mi is kiszállhatunk a játszóból magukra hagyva simjeinket. Majd valaki más viszi tovább és foglalkozik a problémáikkal.

A VÁROS KULCSA

Ha minden terv szerint alakul, 2013 februárjában nekiláthatunk polgármesteri mandátumunk letöltésének, és bebizonyíthatjuk, hogy úgy is lehet élni a várost építeni, hogy nem borul meg a költségvetés, és nem zálogosítjuk el az utáunk érkező generációk jövőjét.

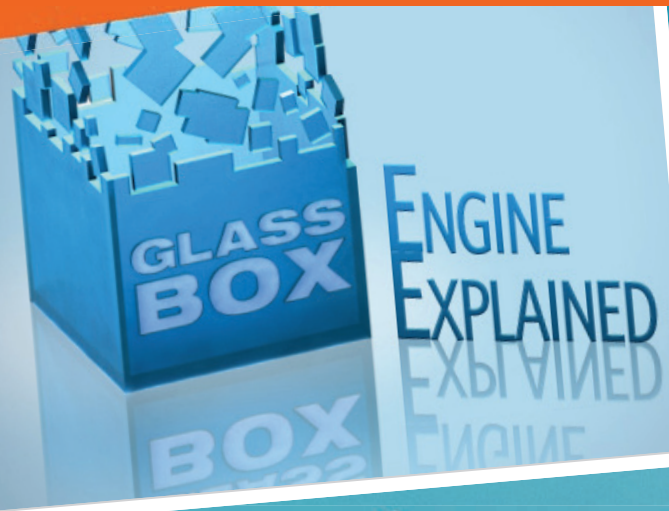
Akinek ez nem sikerül, az tényleg jobban teszi, ha inkább más területen próbál szerencsét, lévén az egyetlen emberi faktor maga a játékos. Odáig még a *SimCity* sem merészkedik el, hogy a városvezetést behálózó korrupciót is szimulálja. Ha valami, akkor ez valóban felrázná az évek alatt kevés változáson átesett formulát.

Addig is kénytelenek leszünk beérni – mintha ez olyan szörnyű lenne – a többjátékos móddal és azzal a részint a mesterséges intelligencia működési elvét, részint a grafikát ráncba szedő újdonságokkal, amit a GlassBox motornak köszönhetünk. *SimCity* még sosem nézett ki ilyen jól, ráadásul most egy csipetnyi rajzfilmes bájt is sikerült belecsempészni.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/simcity



The Sims Online (2002)

Ahhoz képest, hogy mekkora potenciál rejtett benne, hatalmasat bukott, és hat év szenvedés után bezárta az EA.



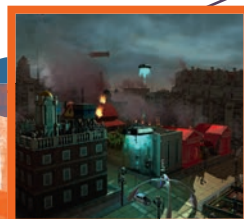
The Sims (2000)

Három rész, számtalan kiegészítő és oldalhajtás, százmilliónál is több eladott példány. Minden idők legnagyobb számban eladott Maxi/EA/PC játéka.



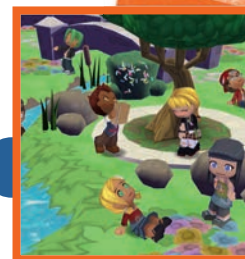
SimCity Societies (2007)

A kiváló *Children of the Nile* fejlesztőinek különböző társadalmi rétegek igényeire épülő koncepciója jó volt, csak épp nem a gyakorlatban.



SimCity 4 (2003)

Bár a sorozat több epizódja is használt 3D-megjelenítést, most először kapott térbeli kiterjedést a városépítés és -menedzsmnt.

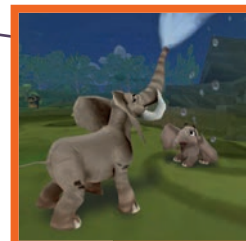


MySims (2007)

Építkezés, kapcsolatleremtés NPC-kkel és karakterformálás az EA Redwood Shores (ma Visceral Games) tolmácsolásában Wii-re.

SimAnimals (2009)

Közelebbről megismerhetjük az erdő állatainak életét a Nintendo kutyúire szánt ifjúsági játékban.



Előzetes
NEED FOR SPEED: MOST WANTED



A nagyfiúk így viszik le a szemetet



Angolosan távozzunk



Javítják a pályát a Blaha és a Corvin között/Villamospálya felújítása miatt, zárva

Visszaautózzunk a csúcsra?

NEED FOR SPEED MOST WANTED



INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő
Criterion Games
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden Az Electronic Arts kétségbe esésében visszanyúlt egy jól bevált formulához, ami, reméljük, ezúttal is beválik. Megjelenés **2012. november** PEGI N/A

NEM LENNÉK AZ AUTÓVERSENY-JÁTÉKOK FEJLESZTŐINEK HELYÉBEN. Egy olyan műfajról beszélünk, amiben minden másnál nehezebb újat nyújtani, és nagyot kockáztat az, aki mégis megpróbálja. A próbálkozások száma az utóbbi években igencsak redukálódott, ennek okára pedig megfelelő példa, hogy a *Split/Second* és a *Blur* kiemelkedő minőségük ellenére nem voltak elég kelendők, így egyik esetében a folytatást, míg a másiknál az egész fejlesztő-stúdiót a kukába dobták.

A kiadók a jelentős múlttal rendelkező szériákat helyezik előtérbe, a *Need for Speed* franchise pedig a világ legismertebb autóverseny-játékait foglalja magában, ennek alapján érthető, hogy az Electronic Arts a már-már döglött tehénből is igyekszik tejet fakasztani. A mélypontot a tavalyi *The Runal* érték el, így ahelyett, hogy ismét új irányba terelnék a sorozatot, visszanyúlnak az egyik legsikeresebb epizódhoz, és annak témájára gyártanak egy folytatást.

A fejlesztést az EA Black Box helyett a *Burnout* szériával és a *Need for Speed: Hot Pursuit* újragondolásával már bizonyított Criterionra bízzák, és az eddig látottak alapján bizton állíthatjuk, hogy november elején felfelé görbül majd a szánk a volán mögött ül-

ve. Kiprobáltuk a 2012-es *Need for Speed: Most Wanted*-et, amin érezhető, hogy az évek során a Criterion jócskán elsajátította a nyílt világi versenyjátékok fejlesztésének fortélyait, és nem fél ezeket kamatoztatni.

ÚJRA A VOLÁN MÖGÖTT

Be kell vallanom, soha nem voltam habzó szájú autósjáték-fanatikus, mégis több tíz órát töltöttem el mind a *Burnout Paradise*-szal, mind a 2005-ös *Most Wanted*-del. Mindkét játék olyan egyedülálló élményt tudott nyújtani, amit a mai napig nem tudtam elfelejteni. Ennek köszönhetően ahogy beültem a konzol elé, egyből bevillantak az emlékek, hogy miért szerettem az egyiket, mi fogott meg a másikban – ezek közül szinte mind itt volt.

A Criterion leszögezte, hogy a 2012-es *Most Wanted* nem folytatás lesz, hanem az előző rész újragondolása a saját elképzeléseik szerint, így elkérülhetetlené tették az összehasonlítást. Rengeteg a változás, melyek közül a legszembetűnőbb természetesen a grafikával és a fizikával kapcsolatos. Mindkét tulajdonság a DICE által életre keltett, az EA által pedig nagy becsben tartott és előszeretettel alkalmazott Frostbite 2 motornak köszönhető. A rengeteg licencelt autó gyönyörűen csillog, köztük azok is, amelyeket egyszerű városlakók

vezetnek az utakon, mit sem sejtve arról, hogy pár másodperc múlva padlógázzal csapódnak beléjük egy luxusjárgány. Az ütközéseknél repül minden, aminek repülnie kell, de a jármű nem lesz kevésbé használható (ha totálkárosra törjük a kocsit, természetesen egy vadonatújat kapunk).

Az irányítás tökéletesen eltalált, az első perc után éreztem, hogyan reagál az autó a különböző gombok lenyomására, csak néhány esetben kerültem közelebbi kapcsolatba egy-egy korláttal akaratomon kívül. Úgy van konfigurálva az egész, hogy az árkádós játékosoknak ne legyen túl nehéz dolguk, de azért a szimulátorrajongóknak se legyen okuk a szájhúzásra.

BURNOUT: MOST WANTED

Mint már említettem, a Criterion tudja, hogyan kell jó játékot csinálni, és ezt a tudást örömmel használja fel. A *Most Wanted*-et többféleképpen is felfoghatjuk: tekinthetünk rá úgy, mint a *Need for Speed* sorozat újabb tündöklésének második lépésére (a *Hot Pursuit* volt az első), de ha szeretnénk, azt is képzelhetjük, hogy a *Burnout: Paradise* szellemi utódjával van dolgunk.

A szabadon bejárható város kinézete alapján véve nem hasonlít *Paradise City*-éhez, de a

A JÓ IRÁNY

Ha valamit nem újítanak meg, az egy idő után érdektelenné válik. Az Electronic Arts szerencsére még időben meghozta a helyes döntést, hogy az EA Black Box stúdiót lekapcsolja a *Need for Speed* Speedekről, helyére pedig a Criteriont ülteti, így jó esély van arra, hogy a széria fényesebben tündököljön, mint valaha. A Black Box ezentúl az online és ingyenesen játszható játékokért felel, de annak jobban örülnénk, ha a *Skate* újabb epizódját fejlesztnék.

sőt még távolugrásban is összemérhetjük képességeinket nemcsak a mesterséges intelligencia által irányított versenyzőkkel, de felebarátainkkal is.

Az Autolog fejlettebb, Autolog 2 névre hallgató kiadása mélyen belefónódik a *Most Wanted*-be, ezentúl legjobb köridőinken kívül minden adatot naplózhatunk a driftelés maximális idejétől a legnagyobb ugrásig. A többjátékos módok érdekessége még, hogy a versenyzők különböző pontokról indulnak, a találkozó viszont egy ponton van, így aki hamarabb odaér, az indul előkelőbb helyről.

IDEJE TANKOLNI

Szomorúan álltam fel a *Need for Speed: Most Wanted* elől. Természetesen nem mintha csalódtam volna, csak tudtam, hogy legközelebb három hét múlva lesz alkalmam játszani vele. A rövid kipróbálás minden percét élveztem, és ha a végleges verzió megjelenéséig kijavítják az apró grafikai hibákat (amit száz százaléknak, hogy megtesznek), akkor 85% alatti értékkelészel biztossan nem találkozunk. Addig meg játszom a *Burnout: Paradise*-szal, hogy átvészeljem az álmatlan éjszakákat.

Paca

felépítése ismerős lehet. Ahogy járjuk az utcákat, könnyen észrevehetjük azokat a kerítéseket, amelyeken könnyű áthajtani és a véletlenül elhelyezett homokrámpákat, amiket használva madártávlatból is körülnézhetünk.

Vannak viszont fontosabb elemek, melyeket a HUD is jelez: az ellopható autók. Elfelejtethetjük, hogy egy ultragyenge, háziasszonyoknak bevásárláshoz ajánlott jármű volánja mögött ülve kelljen küzdeni a ranglista első helyéért, elég csak megállni egy másik autó mellett, majd megnyomni a megfelelő gombot, és hopp, máris átültünk és azt irányítjuk. Nem kell vakon keresgelnünk: szintén egy gombnyomással előhozhatjuk a bal felső sarokból lenyíló menüt, és válogathatunk az elérhető négykerékűek között, majd kiválasztva a nekünk tetszőt, a GPS máris mutatja, hogy milyen távolságot kell megtennünk és mely irányba az áhított gépjármű megszerzéséért.

Ugyanígy könnyedén találhatunk javítóműhelyeket is, ezeken áthajtva egy szempillantás alatt új festést és új karosszériát kap a kocsid. Minden autótuningolható, de sajnos csak belülről, így a saját festés, matricázás, spoilerezés és a régóta hiányolt neon sem ebben az epizódban fog visszatérni (Underground 3-at akar a népl).

JÖNNEK A SAS... VAGYIS A ZSARUKI

A bejelentés pillanatától gondoltuk, hogy a rendőrök jelen lesznek a játékban, mivel hogy

a *Most Wanted* cím épp erre utal. Az utcán könnyedén összefuthatunk velük, de ugyanolyan könnyen le is lehet rázni őket. Én, összeszedve minden bátorságomat, citromsárga Lamborghiniimben ülve behajtottam egy kék-piros villogóval felszerelt járműbe, amit annak vezetője természetesen nem tolerált, az ütközést élvezetesebbé tevő bevágást követően nyomban utánam is eredt, majd jó néhány társa csatlakozott. Padlógázzal hajtottam az egyenes úton, ahol csak civilek nehezíthették volna a szökésemet, majd nagyjából fél perc múlva máris anélkül folytathattam a randalírozást, hogy ez bárkit zavarna. Semmi éles kanyar, semmi trükkös útvonal vagy bűvöhely: csak a sima országút, és már ez is kifogott a rend éber őreim.

Ha izgalmas kergetőzést akarunk, akkor igazi káoszt kell okozni, különben csak a legkeresettebbek listájának legvégére állhatunk be. És ezzel el is érkeztünk az egész játék alapját képező *Most Wanted* listához, melyen ezúttal 15 helyett csupán 10 delikvens szerepel. Versenyeket kell lenyomnunk, pontokat szereznünk, hogy szép lassan a lista elejére küzdhessek fel magunkat. Nem tudjuk, miért csináljuk, nem tudjuk, kikkel állunk szemben, a történet ugyanis teljes egészében hiányzik, ami a *The Run*-ból kiindulva okos húzásnak tűnik.

A versenyek változatosak, a szokásos, első helyért folyó küzdelem (amibe persze a rendőrök is beleszólnak) mellett driftcsatákban,

Ki rak egy hirdetőtáblát az út közepére?

Nem könnyezik, csak világít a szeme

PLAYSTATION VITA

A Criterion saját műhelyében készül, a fejlesztők pedig azt állítják, hogy a teljes Fairhaven Cityt, az összes eseményt és játékmódot beletuszkolták a Sony marokkonzoljába, sőt, Vita-exkluzív eseményekkel is növelték a játékidőt. A hardvert teljes egészében kihasználták, az autók gyönyörűen csillognak, a nyílt világ pedig maradéktalanul bejárható. Minden gomb használata egyértelmű, és hogy a hátsó touchpad is érezze a törődést, annak simogatásával válthatunk a zeneszámok között.

LÉGY A LEGKERESETTEBB ÜTKÖZBEN IS

A *Need for Speed* sorozat konzolon és PC-n kívül mobilkészülökön is jelentős mértékben képviselti magát. A két, a játékfejlesztők szempontjából aktuálisan legnépszerűbb platform, az iOS és a PlayStation Vita is megkapja a saját *Most Wanted*-jét, az asztali verziókkal meglévő kapcsolat viszont minden eddiginél fejlettebb lesz. Az okostelefonokon, táblagépeken és marokkonzolokon elért Speed Pointjaink hozzájáródnak Origin profilunkhoz, így akár ütközben is felküzdelhetjük magunkat a legkeresettebbek listájának élére. Az iOS-es és vitás verzió nagyban különbözik egymástól, lássuk, mit tartogatnak számunkra.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/need-for-speed-most-wanted

HA TE MONDOD

Leanne Loombe producer, Criterion Games: „Kielégítő a Burnout-rajongók számára, kielégítő a Need for Speed-rajongók számára, és kielégítő azoknak is, akik általánosságban rajonganak az autós játékokért.”

iOS

Ezt már egy másik, szintén az EA szárnyai alatt működő csapat csinálja, de a platform felhasználói számára az ő nevük is ismerős lehet. A *Shift*-ért és *Undercover*-ért felelős IronMonkey fejlesztőstúdió és a *Real Racing* szériával elhíresült Firemint szövetségéből megalakult Firemonkeys nevéhez kötődik a *Hot Pursuit* okostelefonos és táblagépes verziója, amit a kritikusok és a játékosok egyaránt a nagy testvérhez méltónak nyilvánítottak. Az iOS-es *Most Wanted*-ben sajnos nem járhatjuk be szabadon a várost, de az autók teljes kínálata rendelkezésünkre áll. Ennek oka valószínűleg az, hogy minden jármű egyedi törésmoddellit kap, ennek megvalósítása pedig erőforrásigényes folyamat.

Előzetes

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



Csetepaté Tour 2012

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



HA EGY JÁTÉKHOZ KÉT KÜLÖNBŐZŐ FEJLESZTŐGÁRDA KÉSZÍTI A TÖBBJÁTÉKOS MÓDOT, AZ HÁROM DOLGOT JELENTHET:

egyrészt, hogy a kiadó nem bízik maradéktalanul az eredeti csapat tehetségében, másrészt, hogy a határidők olyan irreálisan szűkre lettek megszabva, hogy csak két brigád képes idejekorán abszolválni a feladatot, de az ok lehet egyszerűen az is, hogy a döntéshozók kiemelt szerepet tulajdonítanak a multinak, ezért nem akarják a véletlenre bízni a dolgot. A *Medal of Honor 2010*-es reinkarnációja kapcsán azt hiszem, mindhárom fenti okra joggal gyanakodhattunk.

Noha a játék megjelenéséig várnunk kell még, lehetőségünk volt arra, hogy kipróbáljuk a *Warfighter* többjátékos módját, amit a *Danger Close* immár a *Battlefield* szériát fejlesztő DICE segítségével, önállóan készített el. Az okosak még emlékezhetnek rá, hogy a *Medal of Honor* kampánya az *Unreal 3* motorral futott, a svédok saját fejlesztésű engine-je csak a többjátékos módot mozgatta. A most megjelenő epizódnál már nincs ilyesfajta hibrid megoldás, mert teljes egészében a csodás Frostbite 2-t használták a fejlesztés során, ami igen

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Danger Close**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A *Medal of Honor* sorozat legújabb, *Warfighter* című epizódjának multiplayer előzetese.
Megjelenés **2012. október**
PEGI **18+**



kedvező előjelekkel kecsegtet, legalábbis kiindulva abból a minőségből, amit a *BF3*-ban láthatunk.

A világ legjobb különleges alakulatai közül választhatunk, köztünk a kötelező felhozálaton felül (például a brit SAS és az amerikai Navy SEALs) olyan egzotikumokkal, mint a lengyel GROM, a dél-koreai ÚDT vagy a német KSK. Fegyverzetünk ennek megfelelően változatos lesz, minden téren széles körben merít ezeknek a kommandóknak az arsenáljából. A hagyományos géppisztolyok, pisztolyok, shotgunok, karabélyok és könnyűgéppuskák mellett lesz például gyalogsági akna, ami izgalmas ugyan, de a terrorelhárításban ugye viszonylag ritkán használatos eszközök.

Helyet kapnak igen nyerc falatok is, olyanok, amiket játékban aligha láttunk korábban. Nem tudom, kinek mond bármit is a LaRue TOBR, a Bofors Ak 5, a Daniel Defense DDM4 V1 vagy a belga FN SCAR szuperrövid PDW variánsa. Ezek bizony mind szolgálatban lévő eszközök, csak éppen nem az a három alakulat használja őket, akiket az eddigi kaptafasztorikból megismerhettünk. A fegyverek egyébként szépek is, nemcsak sokan vannak, ráadásul korlátozottan modifikálhatók, vagyis a militarista közönség cirádás játékszerrel lehet a *Warfighter*-ben.

CTF, WTF

Mivel a korábban általunk megismert játékmódokhoz képest ez egy egyszerűbb, Capture the flag típusú meccs volt, ezért a szabályrendszerrel kapcsolatban nem mernék komoly találgatásokba bocsátkozni. Legyen elég annyi, hogy az általunk kipróbált verzióban egy kisméretű pályán zajló csatát vívtunk meglehetősen intenzív tűzpárbajokkal és az újjáéledés lehetősége nélkül. A helyszín felépítése kissé akadálypálya-hatást keltett, az embernek az volt az érzése, hogy a falakat egy kiképzéshez építették, csak a minisztérium nem adott nagyobb telket a pályázaton. Ha a *Modern Warfare 3*-ban látottakhoz mérem, a legnagyobb különbség talán az, hogy ennek a felépítése súlyozottabb, vannak központi elemek, és az egész kevésbé kiszámíthatatlan és labirintusszerű. Erős a gyanúm, hogy ilyen pályaszerkesztéssel a nagyobb pályák és egyben nagyobb létszámú küzdelmek kiválóan működnek majd.

A választható kasztok mindegyike rendelkezik valamilyen speciális képességgel. A Spec Ops például thermal visionnel (vagyis képes akár a falon keresztül is érzékelni az ellenség jelenlétét), a Point Man a Heavy Hitters tulajdonságával nagyobb sebességgel az ellenségen és villanógránátot dob, a Heavy Gunner a köny-

nyű géppuskáját letámaszthatja a pontosabb célzás érdekében, a Demolitions pedig lehet robbanóanyagot, és masszívabb testpáncéljának köszönhetően nagyobb sebzést bír ki, mint mások.

Van egy mesterlövész kaszt is, ő a spéci, nagy hatótávolságú puskája mellett lehet mozgásérzékelő és automatikusan robbanó aknákat, míg az Assaulter használhat gránátvetőt, amit más, multialapú játékokból maga a pápa átkozott ki. Nehéz megjósolni, hogy ez a kevésbé egyénre szabható rendszer mennyire nyeri el majd a tömegek tetszését, bár ebben a korlátozott verzióban még csak töredékét láthattuk annak, amit a végleges játék nyújtani fog. En mindenestre élveztem a játékot, és még örvedetes is volt, hogy végre nem kell azon anyázni, hogy az engem legyilkoló ellenség valami kétszáz-negyvenedik perkje vagy képessége miatt tudott csak lenyomni, ami kettővel többet ad az életeréjére, vagy amittől három és félszer nagyobbat sebez.

KÉTSÉGEK

Egy korábbi cikkben azt írtam, hogy a *Warfighter* egyik nagy előnye lehet az *BO2*-mal szemben, ha a Frostbite 2 technikai előnyeit maradéktalanul ki tudja használni. Az igazság azonban az, hogy a *Warfighter* multijában egyelőre én egyáltalán nem láttam rombolható környezetet, és az ígéretek is csak egy minimális interakciónól szólnak. A statikus környezet miatt az élmény kissé korszerűtlennek hat, bár ez alapvetően egy szép játék. A béta még nem győzött meg arról, hogy az évtized FPS-e érkezik, de a végleges verzió szétnyitása előtt igazságtalan is lenne ítélni. Nemrég láttam egy interjút Greg Goodrich producerrel, akit egy újságíró végzalt azzal, hogy vajon milyen jogon beszélnek ők „a harcoló katonák iránti tiszteletéről”, amikor a játékokban számláló jelenik meg a képernyőn azt mutatván, hogy a főhős éppen hány száz embert lőtt le. Ha a játék csak egy részét visszaadja annak a szenvedélynek, amellyel Goodrich erre a támadásra válaszolt, akkor már megéri kipróbálni.

Duncan

HA A JÁTÉK CSAK EGY RÉSZÉT VISSZAADJA ANNAK A SZENVEDÉLYNEK, AMELLYEL GOODRICH ERRE A TÁMADÁSRA VALASZOLT, AKKOR MÁR MEGÉRI KIPRÓBÁLNI

ÁRUKAPCSOLÁS

Ide kívánczik a játékipar eddigi talán legszokatlanabb árukapcsolása. Az Xbox 360-as béta teszt indulását a kiadó azzal az akcióval kívánta népszerűsíteni, hogy a játékosok már bemutatása előtt öt nappal megtekinthetik a Linkin Park új klipjét. A zenekar egyébként már az első rész promóciójában is aktívan részt vett.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/medal-of-honor-warfighter

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER MILITARY EDITION

Includes the Medal of Honor Warfighter Limited Edition as well as exclusive in-game unlocks, including use of the Project H camouflage pattern.



AZ IGAZI MEDAL OF HONOR

Amellett, hogy valóban kifejezi a készítő tiszteletét, pr-fogásnak sem rossz a *Military Edition*, amit kizárólag olyanok kapnak meg, akik aktív katonai szolgálatot teljesítenek vagy teljesítettek egykor. Ők egyrészt megkapják a játék gyűjtői kiadását, másrészt több, fegyverekhez és választható karakterosztályokhoz kapcsolódó könnyítést és exkluzív tartalmat is (például az HONOR terepsínt, ennek segítségével könnyen felismerhető lesz majd a játékban, hogy ki az, aki ezzel a különleges verzióval bír). A kiadó annyira komolyan gondolja mindezt, hogy a speciális kiadás forgalmazásáról a GovX-szel állapodott meg, amely világszerte kiszolgálja ilyesfajta termékekkel a szolgálatot teljesítő katonákat és családjaikat.



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 40 DISHONORED
- 46 XCOM: ENEMY UNKNOWN
- 54 RESIDENT EVIL 6
- 58 TORCHLIGHT II
- 62 SKYLANDERS GIANTS
- 64 FIFA 13
- 66 PRO EVOLUTION SOCCER 2013
- 68 NHL 13
- 70 F1 2012
- 72 DEAD OR ALIVE 5
- 74 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
- 76 BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS
- 77 BATTLEFIELD 3: ARMORED KILL
- 78 JAGGED ALLIANCE: CROSSFIRE
- 79 MIGHT & MAGIC: HEROES VI
- 80 DANSE MACABRE
- 81 PORT ROYALE 3
- 82 FINAL FANTASY VII LITTLEBIGPLANET (PS VITA)
- 83 LITTLEBIGPLANET KARTING
- 83 PLANTS VS ZOMBIES PINBALL
- 84 THE WORLD ENDS WITH YOU
- 85 SOULCRAFT
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



Kész botróny az a maszk. Szeretem a kevés ánkritikával rendelkező PárFiakat...
Hazna nekem egy italt? Hálás lennék.

Édes a bosszú

DISHONORED

MÁR LELEPLEZÉSEKOR JELENTŐS MÉDIAFIGYELM ÖVEZTE A FELTURBÓZOTT THIEFNEK KIKIÁLTOTT DISHONOREDŐT, s mint utóbb bebizonyosodott, megalapozott volt a játék körüli hírverés. Az év egyik legkellemesebb meglepetése, minden esélye megvan arra, hogy bekerüljön a kultikussá vált lopakodós játékok panteonjába.

A NEVEM CORVO, MESTERSÉGEM ORGYILKOS

Corvo Attano valaha Gristol császárnéjának személyi testőre volt, és talán több is annál, ahogy arra a játék első perceiből következtetni lehet. A birodalom talán legjobb kardvívója fontos diplomáciai küldetésről tér vissza (a fővárosban ki-robbant pestisjárvány megfékezéséhez kért segítséget), ám találkozája az uralkodóval váratlan véget ér. Olyanok verik át, akiket szövetségesnek, sőt barátoknak tartott, rákenik a gyilkosságot, és őt teszik felelőssé a császárnő lányának elrablásáért. A tehetetlen védelmezőt tömlöcbe vetik, ahol megkínózzák, ám kivégzése előestéjén néhány royalista összeesküvőnek köszönhetően lehetőséget kap arra, hogy kiszabaduljon, majd bosszút álljon az ármánykodó főkémen és a legfőbb felvigyázón.

Mielőtt eltakaríthatná az útból a régensként kormányzó Hiram Burrowst, előbb meg kell teremtenie annak a feltételeit, hogy egyáltalán lecsaphasson rá. Egyenként kell megfosztania a trónbitorlót szövetségeseitől. Az már csak rajtunk múlik, hogy ezt tűzön-vízen át, vagy nesztelen árnyékként hajtjuk végre.

SZEMTŐL SZEMBE

Közelharcot belső nézetű játékban nehéz jól megoldani, s ebbe a kihívásba rendszerint beletörik a fejlesztők bicskaja. Az Arkane Studios korábbi játé-



ka, a *Dark Messiah of Might and Magic* azonban bizakodásra adott okot, és nem is ok nélkül. Az időközben eltelt hat év alatt sikerült csiszolniuk a harcrendszeren – egyedül a rúgás maradt ki –, így Corvo bőrébe bújva első rangú pengeváltásokat élhetünk majd át. Alapszabály, hogy ha trükközés nélkül, tisztán vívunk, lehetőleg csak egy ellenfélnek menjünk neki, mert amennyiben egy egész csapatba kötünk bele, akkor mindenki együtt tör majd az életünkre, eszükbe sem jut kivárni a sorukat. Ennek következtében az MI sokszor egészen érdekes dolgokat tud produkálni. Egyik alkalommal egy sarkon befordulva néhány járőröző városőrel találtam magam szemben, akik legalább annyira meglepődtek, mint én, de egy szívdobbanással később már fegyvert is rántottak azzal a gondlattal a fejükben, hogy szépen feltűznek a kardjuk hegyére. Mindeközben a

parancsokat vakkantó tiszt a háttérbe húzódott, pisztolyt rántott, célzott és lőtt. Csak a szerencsén múltott, hogy az egyik ellenfelemet találta hátba, és nem az én bőrömet lyuggatta ki. Vices történet, ugyanakkor teljesen hihető. De nemcsak harci helyzetben tudott meglepni az MI, hiszen a játék elején – amikor még kereknek látszik a világ, és nem öntözi Jessamine császárnő vére a kerti pavilon márvány járókövét – sikerült Sokolov és modellje közé állnom, amin a remek portréfestő hírében álló udvari tudós annyira megsértődött, hogy inkább letette az esetet. Ellenfeleink típusától függően jártasak a fegyverforgatásban, a tapasztaltabbak könnyedén térnek ki csapásaink elől, ezért velük szemben érdemes kivárássá játszani. Ha készenlétben tartott karddal blokkoljuk a támadást, akkor lényegében egyenlő helyzetből folytatódik a vívás, ha viszont pont az ellenfél csa-



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

Érdekes játékok, de nem maradandóak.

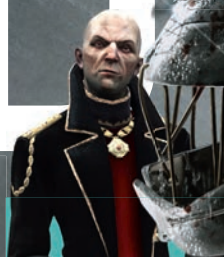
60-69%

Átlagos játékok, amelyek egy kö-

1-59%

nyilvánvalóan rossz játék.

DREDD



INFO

Kiadó **Bethesda**
Fejlesztő **Arkane Studios**
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Eredeti és stílusos bosszútörténet, amiben egyaránt célt érhetünk brutális harcok árán és anélkül is, hogy akár egy csepp vért kiontanánk. **PEGI 18+**

pásának pillanatára időzítjük a hátrítást, kibillentjük egyensúlyából, és bevihetjük a kegyelemdőfést. Szokjunk hozzá, hogy jobb kezünkben lesz a kard, és a balban minden más, mert velem még a játék későbbi szakaszában is előfordult, hogy jobbommal akartam tüzelni – mondanom sem kell, kevés sikerrel. Ha nem riadunk vissza a vérfürdőtől, és nem zavar a káosz, akkor használjuk nyugodtan a több lépcsőfokban

fejleszthető pisztolyt (gyakorlatilag minden fejleszthető, csak meg kell szerezni a szükséges tervrajzokat): nagyot pukkan, de még nagyobbat sebez. A képességekből pedig az emberek felborítására, zárt ajtók bezárására (kivéve a törhetetleneket) is alkalmas szállókést, az aljas kegyetlenkedésre szolgáló időhajlítást, a brutális kivégzéséhez szükséges adrenalin termelését elősegítő vérszomjat, a természetfeletti gyorsaságot adó sebesség és a több élet-



A ZÓNÁKRA OSZTOTT HELYSZÍNEK KELLŐEN VÁLTOZATOSÁK, FUNKCIÓVAL BIRNAK, LOGIKUSAN ÉPÜLNEK FEL, ÉS A BRILIÁNS PÁLYATERVEZÉSNEK KÖSZÖNHETŐEN A LIKVIDÁLANDÓ CÉLPONTOKHOZ SZÁMTALAN ÚT VEZET

erőt jelent... nos, életerő képességet ajánlom. Nyugodtan kísérletezzetek a többivel is, kombináljátok őket bátran, öröm nézni, ahogy az NPC-k próbálják leereagálni váratlan húzásainkat. A gránátok és a csapdák sosem tartoztak a kedvenceim közé, minélfogva ismételten csak elvétve jutottak szóhoz, bár ez nem azt jelenti, hogy bárkit is lebeszelnék használatukról. Ha úgy érzitek, belefér egy kis robbantgatás, ne fogjátok vissza magatokat.

HÁTULRÓL MELLBE

Szemben a sajtóban gyakran emlegetett példaképpel, a *Thief* sorozattal, a *Dishonored*-ben semmi szerepe az árnyékoknak. Rejtőzködni csak tereptárgyak között tudunk, ahonnan egy gombot lenyomva ki lehet kukucskálni anélkül, hogy a lebukást kockáztatnánk. Ettől függetlenül számtalan módja van annak, hogy észrevétlenül maradjunk, mert ha elég gyorsak vagyunk, akkor még azelőtt



át tudjuk döfni ellenfeleink torkát, mielőtt segítségért kiálthatnának. Ha úgy sejtjük, hogy bármelyik pillanatban felbukkanhat valaki a közelünkben, akkor jobban tesszük, ha eltüntetjük szem elől a holttestet. Vessük a patkányok elé (akár meg is idézhetjük őket), hajtsuk a vízbe, vagy csak rejtjük el valahová.

Jobb, ha tudjátok, hogy emberbarát módon játszani nagyobb kockázattal jár, mint válogatás nélkül ölni. Míg egy torok elvágása nem tart tovább egy szempillantásnál, addig az áldozatok álomba fojtogatása elég időigényes.

Távolról is könnyen elnémihatunk bárkit egykezes nyílpuskánknak köszönhetően. A sima acélövedék halálos, az altatómérget tartalmazó változat hatását magatok is kitaláljátok. A robbanó lövedék inkább a nyílt sisakos harcmodorhoz illik.

A képességek közül leginkább a villanásra, egy a teleportáláshoz hasonló varázslatra érdemes rágyúrnunk, melynek hatótávolsága fejlesztéssel növelhető. A fejlesztők vigyáztak arra, nehogy túl erős legyen, ezért nem tudunk fizikai akadályokon (pl. vasrács, villámkapu) áthatolni segítségével.

A második – mindenképpen ajánlom az elsajátítását – az ún. sötétlátás. Ez egy bizonyos körön belül a tereptárgyakon keresztül is megmutatja az NPC-ket (még a látószögükről is értesülünk, s hogy merre néznek éppen), a hasznos tárgyakat, a csapdákat, valamint a biztonsági berendezések energiaforrását. Kevésbé látam hasznosnak a kirajzást és az árnyék-

ölést. Előbbivel patkányokat idézünk: megtámadják ellenfeleinket, megeszik a holttesteket, de meg is szállhatjuk valamelyiküket. Utóbbi arra jó, hogy hamuvá hulljanak a holttestek, én viszont szívesen bajlódtam az elrejtésükkel. Érdemes lehet még a megszállással is kísérletezni (egy őrtestében gond nélkül átsétálhatunk a villámfalon), de azért óvatosan kell bánni ezzel a trükkkel, mert ha elhalálozna az élőlény, akinek a testébe költözünk, úgy mi is vele halunk.

Amennyiben a gyilkosság nélküli végigjátszást tűzték ki célul magatok elé, fokozottan ügyeljétek arra, hogy ne hagyjátok egyetlen hortyogó áldozatot sem olyan helyen, ahol az örökké éhes patkányok hozzájuk férhetnek; a szeméttárolókban rengeteg hely van, ahogy a háztetőkön is. Ha lehet, vízbe se pottyantsátok őket, mert egyrészt nem várható el egy magatehetetlen embertől, hogy úszni kezdjen, másrészt pedig a halak pillanatok alatt tisztára rágják a csontjait. Bennünket is megkóstolnak ám, ha nem vigyázunk magunkra.

Varázslatainkat manával tápláljuk (ezt Piero főzetével pótolhatjuk, míg az élet-erőt Sokolov elixírjével), ami használat után visszatöltődik, de csak akkor, ha várunk egy keveset két trükk között, ráadásul a komolyabb mutatványok (pl. időhajlítás) esetében olyan durva a fogyasztás, hogy ott már csak az ital segít. Ugyanígy hamar lemerül a készlet, ha egymás után gyorsan sűjtjük el a varázslatokat valamilyen agyafúrt kombináció reményében.

SZÍV KÜLDI

Az apróbb bónuszokat adó csonttalimánok, valamint a mágikus képességek elsajátításához nélkülözhetetlen rúnák felkutatásában nagy segítségünkre lesz az egyszerűen csak szívnek nevezett ereklye: minél közelebb kerülünk egy-egy rúnához vagy talizmánhoz, annál hevesebben kezd el dobogni, így biztosan tudhatjuk, hogy értékes zsákmány rejlik a környéken, ha nem tűnne fel a bennük áramló energia egyik megjelenési formájaként szűnni nem akaró zúgás. Amikor pedig kézbe vesszük, még a konkrét térbeli elhelyezkedést és a távolságot is megmutatja ez a hasznos eszköz. A háttérinformációk iránt érdeklődő játékosok legnagyobb öröme a szív elmeséli az egyes helyszínek történetét, és titkokat árul el azokról a személyekről, akikre rámutatunk vele. Ennek köszönhetően hamar kiderül, hogy a régens elleni összeesküvés résztve-

Ismerd meg ellenséged!



ORGYILKOSOK

A Kívülről hatalmasról részeseült szenttelen gyilkosok Corvóhoz hasonló trükköket vetnek be. Közelharcban rendkívül veszedelmes ellenfelek, mivel boszorkányos ügyességgel forgatják borotvaéles pengéiket, és egy szempillantás alatt el tudnak tűnni az ember orra elől, hogy aztán a háta mögött felbukkanva vigyék be a halálos csapást.

Célszerű őket távolról nyílpuskával leszedni, vagy nesztelenül mögöttük lopózni és egy villámgyors mozdulattal elmeteszni a torkukat, így demonstrálva, hogy melyik orgyilkos áll a tápláléklánc csúcán.

GONOSZTEVŐK

Slackjaw fogdmegjei a város legnagyobb szeszfőzdéjébe vették be magukat, és amellől, hogy rendszeresen zaklatják a tisztességes polgárokat, illetve ki akarják lakoltatni a patkánybolond boszorkányt, még hígított elixírt is árulnak azoknak, akik nem tudják megfizetni a színtiszta orvosságot.

A keménykötésű gazfickóknál sokkal ügyesebb fegyverforgatókba is belebotolhatunk Dunwall utcáin, de nem is furkósbotjaiktól vagy rozsdás pengéiktől kell tartanunk: szinte mindegyikük hord az övében egy palack jófajta nedűt, ami segít nekik a mutatványosok kedvenc trükkjében, a tűzköpésben. Ezt inkább ne engedjük, helyette tanítsuk meg őket egy másik fogásra: a kardnyelésre.



ŐRÖK

Dunwall városőrsége túlnyomórészt olyan polgárokból áll, akiket a zsoldjuk jobban érdekel, mint az, hogy milyen uralkodót szolgálnak. A stratégiailag kevésbé fontos posztokon egy szál karddal és dísztelen egyenruhával felvértezett újoncokat találunk. Náluk egy fokkal nagyobb kihívást jelentenek a tapasztaltabb bőrvértesek, ám ők sem hordhatnak lőfegyvert, az a tiszték kiváltsága.

A közönséges bakák nem jelentenek problémát, a vértesek már tovább bírják az ütlegelést, ellenben a tisztekkel illik vigyázni, a pisztoly nemcsak nagyot sebez, hanem több lépéssel hátra is löki az embert.





vői nem feltétlenül jótét lelkék. Havelock admirális maga is hataloméhes, irgalmat nem ismerő ember, Martin felvigyázónak több bűn nyomja a lelkét, mint az eretneknek bélyegzett babonás bolondoknak, a legifjabb Pendleton pedig csak azért támogatja az ügyet, hogy borsot törjön fivérei orra alá, akik gyerekkorában számtalanszor megalázták, és azóta is megpróbálták időnként eltenni láb alól.

A találmányaival játszadozó Pieróról is így tudjuk meg, hogy előszeretettel lesi ki a fürdőző lányokat.

A szív segítségével tudjuk tehát beazonosítani minden pályarészen a rúnákat, s noha megszerzésük esetenként komoly nehézségekbe ütközik, mindenképpen érdemes vállalni a kockázatot, bár az igazság az, hogy nem tudunk annyit begyűjteni, hogy mind a tíz varázslatot elsajátítsuk, illetve második szintűvé fejlesszük. Egy-némely esetben opcionális küldetések elvégzéséért is rúna utheti a markunkat, de volt rá példa, hogy cserébe igencsak be kellett volna piszkolnom a kezem, amire egyszerűen nem voltam hajlandó.

Csonttalizmánokból több tucatnyi vár felkutatásra minden egyes végigjátszáskor, ám hogy a teljes készletből épp melyek kerülnek be, az véletlenszerűen dől el. Jelentőségük nem mérhető a rúnákból vásárolható varázslatokéhoz, ám passzív természetüknek köszönhetően mindig érezzük jótékony hatásukat. Egyszerre ugyan csak hármat használhatunk, ám ezek száma némi pénzért cserébe megduplázható. Amiért minden pacifistának érdemes imádkoznia, az nem más, mint a gyorsabb fojtogatást lehetővé tévő talizmán. Nem

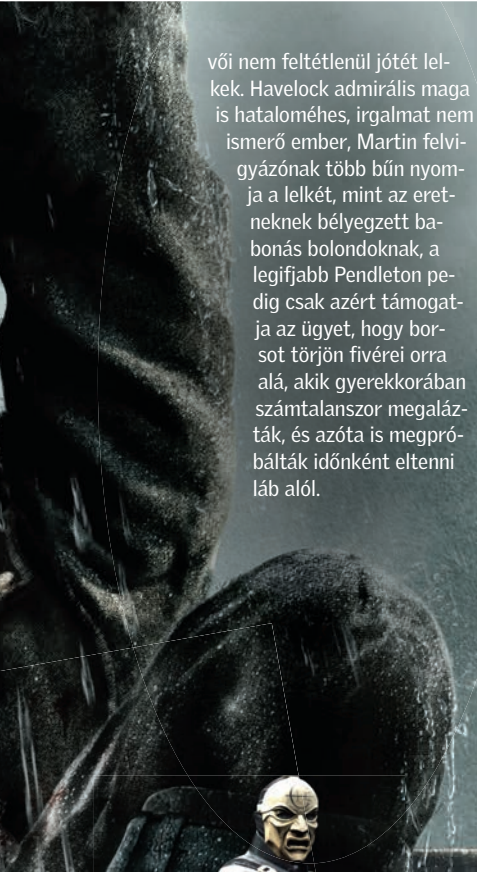
mindegy ugyanis, hogy 5-6 másodpercig vergődik karjaink között az áldozat, vagy ennek töredéke alatt álomba szenderedik.

DUNWALL BY NIGHT

Corvo bosszúhadjáratainak színteréül Dunwall, a birodalom fővárosa szolgál, amin erősen érződik az iparosodás nyoma mellett egy bolgár zseni, bizonyos Viktor Antonov hatása. Emberünk legnagyobb eredménye eddig a City 17 és a Combine erők megtervezése a múltt évtized közepéről – talán mond még valakinek az a név valamit, hogy *Half-Life 2*. Amikor tehát Dunwall utcáin sétálunk, vagy a háztetőkön ugrálunk, a pestist kordában tartani hivatott karantén részeként felállított torlaszoknál ismerős formatervezésű járművekbe és építményekbe fogunk botlani, még a tallboyok is megfeleltethetők a *Half-Life 2* tripodjainak. A tervezőzseni, aki a városőrség biztonsági képességeinek megerősítéséért felel, nem más, mint Anton Sokolov (Véletlen lenne a hasonlóság? Aligha.), aki riasztókat, motorizált gólyalábakat, az ellenségre robbanólövedékeket zúdító őrtornyokat, villámcsapásokkal pusztító teslatornyokat és gyakorlatilag áthatolhatatlan villámkapu-

kat adott nekik. Ami pedig a régens őreinek jó, az nekünk rossz, de szerencsére Corvo képességei lehetővé teszik, hogy bármilyen akadályt megkerüljünk, arról nem is szólva, hogy áramtalaníthatjuk őket a cetolajtartály eltávolításával, vagy áthuzalozhatjuk egy erre a célra gyártott egyszer használatos szerkentyűvel. Nem győzöm dicsérni az Arkane Studios kreatívjait, amiért elkerülték a kézenfekvő csapdát, és nem gyártottak szükségtelen minijátékokat a művelet köré.

Mielőtt még elbiznánk magunkat, hogy bennünket vár tárt karokkal ilyen jól felkészült fogadóbizottság, gyorsan elárulom – megkockáztatva, hogy összezzúrom néhány játékos önmaga nagyszerűségébe vetett hitét –, hogy a biztonsági intézkedéseket elsősorban a járvány terjedésének megállítására hozták. A fertőzést hordozó patkányok és a már menthetetlen könnyező (a betegség végső stádiumában vér szivárog az emberek szeméből) ugyanis minden lehetséges módon megpróbálnak bejutni a még úgy ahogy biztonságos városrészekbe. Hiába szajkózza papagájként a rezsim propagandagépezete a városzerte megtalálható hangszórókon keresztül



FELVIGYÁZÓK

A felvigyázók dolga elvileg a Hét Tíalom betartatása lenne, ami a gyakorlatban azt takarja, hogy elfognak minden polgárt, aki a régi babonákban hisz, és csonttalizmánt vagy még annál is bűnösebb tárgyat birtokol. Nincs az a férfi vagy nő, aki ne írna alá bármilyen vallomást, amit alapos kínzás után az orra elé tolnak, hogy aztán elszenvedje az eretnek bélyegzést, és hátralevő napjait kirekesztett páriaként tessenge. A vallási kaszt saját erőszakszervezete álarcos, egy átlagos városornél jobban képzett kardvívókból áll, akikhez időnként farkasok is csatlakoznak. A legnagyobb gondot viszont azok a felvigyázók jelentik, akik hordozható zenegéppükkel olyan díszharmóniát teremtenek, minek hatására szertefoszlik minden mágia.

TALLBOYOK

A játék emblematikus ellenfelei magasan képzett városőrök, akik cetolaj-meghajítású, motorizált gólyalábakon lépkednek. Ha nem vigyázunk, egyszerűen eltaposnak, vagy megkínálnak néhány robbanó nyílveszővel. A katonák testét óvó pajzsok azonban csak részlegesen takarnak, néhány jól célzott lövés a véget jelentheti számukra, pláne, ha az olajtartályokat sikerül eltávolítani.

Elsőre talán nem gondolná az ember, de egy szál karddal is ki lehet végezni őket. No persze nem alulról, mert hiába is csapkodnánk az acél lábakat. Sokkal jobb az esélyeink, ha felülről vetjük rájuk magunkat, akár egy kis villanást is bevetve a nemes cél érdekében.



tül, hogy milyen következményei vannak a biztonsági előírások megszegésének, ha történetesen mindig akad valaki (egy két-ségbeesett szülő, gyermek vagy házastárs), aki felrúgja a szabályokat saját és embertársai életét kockáztatva.

Óriási a kontraszt a fertőzöttek lakta teljesen leromlott negyedek és a jómódúak világa között. Utóbbiak még álarcosbált is rendeznek – ahova nem mellesleg magunk is hivatalosak vagyunk, és nem keltünk feltűnést álarcunkat viselve – azért, hogy némileg megfeleddenek az ezer torokból visító szürke szőröcsomók tengerében pillanatok alatt semmivé váló tetemek látványáról, sőt magáról a járvány gondolatáról is.

A Boyle nővérek estélyén roskadásig rakott asztalokon mázsás halkülönlegességek, pástétomok, pudingok, ciderszőkökút és finomabbnál finomabb csemegék várnak a kiváltságosokra, akiknek nem jelent problémát Sokolov elixírjének vagy Piero főzetének kifizetése – ezek rendszeresen fogyasztva megelőzik a betegség kialakulását. Az extravagáns álarcok mögé rejtőzött gazdagok és nemesek között egyaránt megtalálható az első férfitalányba bújó kiéhezett céda, valamint a legkisebb sértésen is felháborodó, azonnal párbajt kiáltó pojkáca.

Dunwall és a szigetek világa, a polgárok mindennapjai, hitük és szokásaik, vágyaik és véleményük szó szerint nyitott könyvként hevernek előttünk. Kötetek és feljegyzések tucatjait találhatjuk a városban, valamint kisebb számban lyukkártyára rögzített hangfelvételeket, amelyeket audiográfokon játszhatunk le.

A zónákra – melyek között ide-oda járhatunk – osztott helyszínek kellően változatosak, funkcióval bírnak, logikusan épülnek fel, a briliáns pályatervezésnek köszönhetően a likvidálendő célpontokhoz számtalan út vezet. Egy alkalommal például gigászi vízkerék lapátjain keresztül jutottam be egy szigorúan őrzött épületbe.

NYELVVIZSGA NÉLKÜL

Habár korábbi írásaimban sem hallgattam el, hogy inkább nyelvtanulásra sarkallnám az embereket, és számíznám a honosítást a hazai játékpiacon, meg tudom érteni azokat, akiket épp a magyar felirat hiánya tántorít el a vásárlástól, noha nem értek egyet vele. Mindazonáltal egy olyan sok szöveget tartalmazó játék esetében, mint a *Dishonored*, biztosan jól jön majd az idegen nyelvekkel még csak most ismerkedő játékosoknak a magyar felirat nyújtotta mankó. Kár lenne, ha lemaradnának a történetről – bár azért ki lehet következtetni a dolgokat –, vagy még inkább arról a számtalan feljegyzésről, amelyek a világ szokásairól és sajátosságairól árulnak el titkokat.

Köszönhetően a játék megjelenésének pillanatában már letölthető patchbe foglalt javításoknak, ti már nem fogtok azokkal a kisebb félrefordításokkal találkozni, amik nem egy alkalommal csaltak mosolyt az arcomra, és készítették fejcsóválásra. Félreértés ne essék, eszem ágában sincs kritizálni a lányok-fiúk munkáját, tudniillik a fordítás ilyenkor rendszerint az angol nyelvű szöveggel szemben történik a játék végigjátszása nélkül. Ha az ember nem tudja, hogy adott mondat milyen környezetben hangzott el, és milyen viszony áll fenn a felek között, akkor pokoli mázli van szükség ahhoz, hogy ne hibázzon. Leginkább ezért vélem úgy, hogy jól megoldották a feladatot, csak néhány apróság zavart, mint például a folyamatos magázódás, ami sokszor nem lenne indokolt. Erre is igaz azonban a korábban már említett mentő körülmény.

BÁLNÁK SIRÁMA

Könnyű szeretni a *Dishonored*-öt és rajongani érte, ám ez korántsem jelenti azt, hogy mindenkinek elnyeri majd a tetszését. Több ponton is bele lehet kötni mind a koncepcióba, mind a kivitelezésbe. A legnagyobb gondom a játékkal, hogy – káoszrendszer ide vagy oda – egyáltalán nem sikerült kiegyensúlyozni



a játék harcos, illetve lopakodós oldalát. Ha már egyszer úgy döntöttek a fejlesztők, hogy belerakják az általam valaha látott legjobb belső nézetes vívást a játékba, és felruhazzák hőst nagy pusztításra képes fegyverekkel és képességekkel, akkor ne büntessék azzal a játékos, hogy jóval kevesebb mint 10 óra alatt már el is jut a végére. A nehézségi szint növelésével nyerhetünk még néhány órácskát, de ezt egyáltalán nem érzem korrekt megoldásnak. Állítom mindezt annak tudatában, hogy a *Dishonored* bevallottan a lopakodós kategória trónjára tör, jóval több egyszerű akciójátéknál, és magam is a megfontolt játékstílus híve vagyok.

Állandó vesszőparipám egy-egy játék tesztelésekor, hogy mégis mennyire tette magát oda az audiorészleg, milyen munkát végeztek a szinkronszínészek, és milyen dallamok csendülnek fel a játékban. Úgy vélem, ezek összessége legalább akkora – ha nem fontosabb – szerepet játszik az atmoszféra megteremtésében, mint a játék képi világa. Éppen ezért bosszant, hogy zenét alig hallhatunk, amit pedig igen, az is annyira jellegtelen, annyira meglapul a háttérben, hogy észre sem vesszük, emlékezni pedig biztos nem fogunk rá. Egyedül a „Baj van a részeg tengeressel” átdolgozott verziója emelkedik ki a sorból, de az is csak azért, mert min-

den utcasarkon azt dúdolják az NPC-k. Daniel Lichttől, a Dexter zeneszerzőjétől azért mégis többet várt volna az ember. Némileg enyhít ezen, hogy a javarészt tapasztalt színészek (Susan Sarandon, Carrie Fisher, Michael Madsen stb.) nemcsak felolvasták az orruk elé tolt papírról a szövegüket, hanem át is élték azt. Hasonlóképpen pozitív benyomás alakult ki bennem a hangeffekteket illetően. Corvo súlya alatt még akkor is meg-megreccsen a parketta, ha nesztelenül próbál lopakodni, míg a szőnyegek elnyelik lépteit zaját. Amikor pedig háztetőkön balettozunk, akkor egyértelműen hallatszik, hogy tetőcserép került csizmánk talpa alá. Nyakamat tenném rá, hogy a *Dishonored* sajátos képi világa miatt két táborra szakadnak a játékosok. Egy részük imádni fogja a művészi hatású stilizált karakterábrázolást és a vízfestékből kikvert színeket, míg a realiztikus ábrázolás hívei garantáltan fejjel rohannak a falnak az orruk előtt meglevő festményt idéző grafika láttán. Ízlés dolga, nem érdemes vitát nyitni ezen a fronton, legfeljebb azon fanyaloghatunk, hogy a textúrák konzolon elég mosottak.

CSAK NÉZÜNK, MINT A BÁLNÁBORJÚ A SZIGONYÁGYÚRA

A folytatások és licencelt termékek korában fenemód jó érzés játékosként

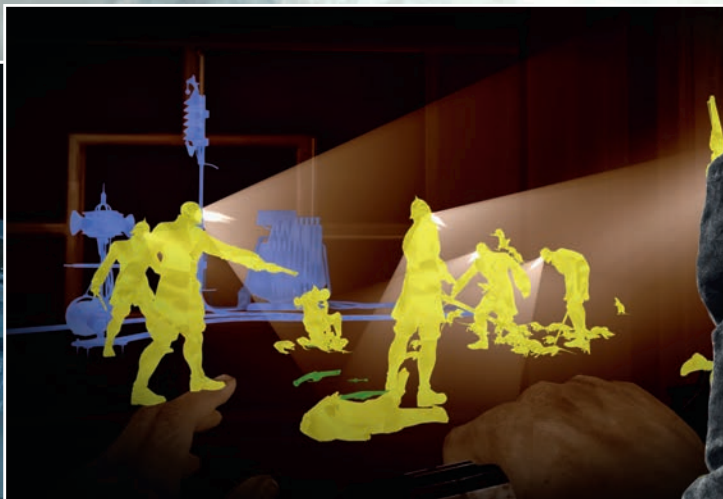
Hoi kutyák viaskodtak

Két küldetés között Samuel motorcsónakján mindig visszavisz Dunwall egyik kiürített negyedébe, egészen pontosan a Hound Pits fogadóhoz. A műintézmény valaha kutyaviadaloknak adott otthont, most viszont a császárpárti összeesküvők főhadiszállásul szolgál. Vezetőjük, Havelock admirális még a járvány kitörése előtt vásárolta meg, hogy legyen hova visszavonulnia, ha már nem lesz képes ellátni a császárnő hadiflottájának irányításával járó teendőket.

Corvo a padlástérben kapott szállást, ahova többnyire csak azért fogunk felmenni, hogy szundítsunk egyet, mielőtt bevetésre indulnánk. Szállásunkon nagy ritkán egy-egy üzenet vagy ajándék vár bennünket, amit sajnos nem áll módunkban cicomázni, és egy vitrin is eltekintet a értékebb skalpok számára.

Bár több NPC-vel is napi kapcsolatban leszünk a Hound Pits pubban, közülük Piero lesz számunkra a legfontosabb – ő Dunwall egyik legnagyobb koponyája, ő készítette az álarcot, amit bevetések alatt visel Corvo, valamint a kézi számszerjű és az összecusukható kardot, tőle lehet majd löszert és italokat vásárolni, illetve nála lehet fegyvereket és felszerelési tárgyakat fejleszteni.





olyan alkotással találkozni, amely mer és akar is újat mutatni. A Dishonored világa kellően érdekes ahhoz, hogy felhívja magára a figyelmünket, és elegendő háttérinformáció birtokába juthatunk általa ahhoz, hogy a későbbiekben is vissza akarjunk térni ide. Ám ha lehet, akkor legközelebb azt is megnéznénk, mi rejlik Dunwall falain túl, milyen az élet a többi szigeten, és valóban olyan elmondhatatlan borzalmak várnak-e az emberre Pandysia kontinensén, mint amikről a számtalan sikertelen gyarmatosítási kísérlet túlélői beszámoltak. Sőt, ha már itt tartunk, akkor jó lenne egy esetleges DLC-ben, ne adj' isten folytatásban vízre szállni, és élőben találkozni azokkal a hatalmas leviatánokkal, akik nélkül talán be sem következett volna az ipari forradalom. Szintén csak dicsérni tudom az a tervezői felfogást, aminek eredményeként számtalan különféle módon juthatunk el a történet végkifejletéig, bár nem bánám, ha egyenlően jutalmazná a vérgőzös és a pacifista megközelítést is a játékosok részéről. Túrelmetlenebb játékosoknak éppen ezért nem tudom jó szívvel ajánlani, ám ha szeretik a rafináltabb megoldásokat, eltervezni az akciókat, és felfedezni a

rejtett zugokat, akkor bőven 20 óra fölé tornázhathatók a játékidőt. De amint végeztetek vele, fussatok neki ismét, tanuljatok meg más varázslatokat, és próbáljátok ki új dolgokat. Nagy megdöbbenéssel lennék részéről elharmadodottan az év játékának – főleg úgy, hogy még magam sem tudom, melyik címre esne a voksom – kikiáltani a *Dishonored*-öt, de meggyőződésem, hogy ott szerepel majd a jelöltek között minden sajtóorgánium listáján.

Chavalier

Eltőny a PC-nél

Legalább a következő konzolgeneráció megérkezétekéig nem lehet vitatni azt az állítást, hogy aki a lehető legjobb minőségben szeretné élvezni a játékok látványát, annak egy erősebb PC-t érdemes választania. Az Unreal Engine miatt egyáltalán nem vészes a *Dishonored* gépigénye, tehát már egy közepes konfiguráción is remekül fut minimális kompromisszumok árán. A magasabb felbontás és a részletesebb textúrák, valamint a szerteágazóbb beállítási lehetőségek maguktól értetődő plusznak számítanak, ami viszont mégis a PC felé billenti a mérleg nyelvét a konzolokkal szemben, az nem más, mint a kezelőfelület. Míg ugyanis Xbox 360-on, illetve PlayStation 3-on mindössze 4 quickslotba pakolhatjuk Corvo varázslatait, illetve balkezes fegyvereit, addig PC-n nem kevesebb, mint 10 slot áll rendelkezésünkre. Mondanom sem kell, mennyivel egyszerűbb így kombinálni őket. A PC mellett szól még a quicksave/quickload funkciók megléte, miáltal a biztonságra törekvő játékosok nem kényyszerülnek arra, hogy minden mentéskor kilépjenek a menübe.



HARDVER

3,0 GHz Core 2 CPU; 4 GB RAM; 9 GB HDD; 512 MB Nvidia GeForce GTX 460 / ATI Radeon HD 5850; Windows Vista / Windows 7

- + eredeti és izgalmas világ
- + elsőrangú közelharc
- + magyar felirat mindhárom platformon
- + többféle módon végigjátszható...
- ... de hamar véget ér, ha csak vagdalkozunk
- zeneileg nem sikerült felőlni a játék többi eleméhez

CHAVALIER

Stílusos, újszerű és egyedi, jobban nem is indulhat egy új franchise.

93

Jöhettek volna korábban, maradhatnak tovább

XCOM: Enemy Unknown

INFO

Kiadó **2K Games**
 Fejlesztő **Firaxis Games**
 Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden Körökre osztott stratégia az 1994-es X-COM nyomdokain, amiben a Földet és az emberiséget kell megmenteni az idegenek inváziójától.
PEGI 18+

EGY HÓNAP TELT EL AZÓTA, HOGY GYEREKKORI EMLÉKEKET FELELVENÍTVE (NEM, AKKOR MÉG NEM RABOLTAK EL AZ UFÓK, AZ KÉSŐBB TÖRTÉNT) FEJEST UGROTTAM AZ XCOM: ENEMY UNKNOWN PREVIEW VERZIÓJÁBA. Még több tudásra és még több harcra éhesen jutottam el addig a pontig, ahonnan nem volt tovább, amikor is meglepetésként a vártnál hamarabb megérkezett a teljes változat. Így már semmi sem akadályozhatott meg abban, hogy kiebrudaljam a bolygóról a szedett-vedett bagázst mutonostul, cyberdiscestül.

AZ ÉN BOLYGÓM, AZ ÉN DRÁGASÁGOM

Titkon mindig azt reméltük, hogy nem vagyunk egyedül az univerzumban, akadnak még rajtunk kívül is értelmes, civilizációt felépíteni képes lények. Azzal viszont senki sem számolt, hogy mi történik, ha a messziről jött látogatók szándékai nem bizonyulnak békésnek. Fegyvert kell ragadnunk, és meg kell

védennünk azt, ami a miénk. Az *XCOM: Enemy Unknown* egy ilyen invázió krónikája, melynek sorait mi magunk vetjük papírra, égetjük a gaz földönkívüliek kilyuggatott tetemébe. Az XCOM tervezetet felügyelő parancsnokként nekünk kell megteremténünk annak a lehetőségét, hogy saját kezűleg vezetett katonáink (az emberiség legjobbjai) győzelmet arathassanak.

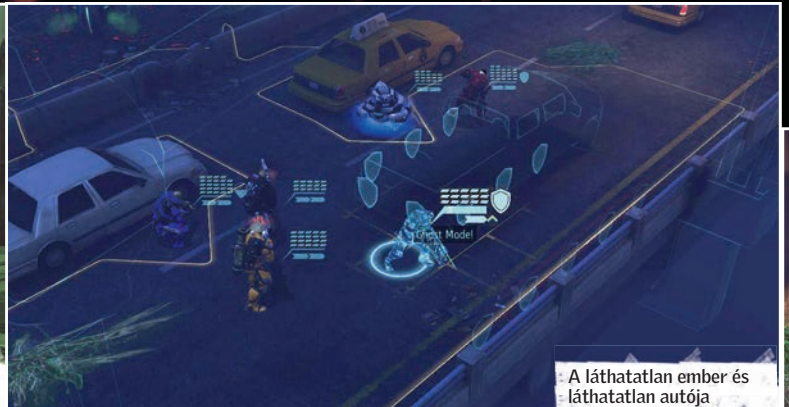
Miután – nagyon helyesen – nincs mód az összecsapások automatizálására (tanuljon csak meg küzdeni szépen a játékok elindításáért is az achievementet váró casual réteg), a rohamtempóban is 30-40 óra szintiszta játékidőt nyújtó kampány során túlnyomórészt a harcmezőn fogunk tartózkodni, és igyekszünk potrohon billenteni az illegális bevándorlókat.

Alapvetően négyféle keretbe lehet foglalni az ilyen találkozásokat az emberrablástól kezdve (abduction) az ufók legénységének zaklatásán és a terrormisszió keresztül egészen a mentőakcióig. Az emberrablás általában tiszt-

ta ügy: kiküldjük a csapatot és lekaszálnak mindenkit, aki nem ember (állatok nincsenek a játékban). Időnként azonban bonyolódhat a helyzet, hiszen egy alkalommal bombát akartak robbantani a dögök Párizsban. Azt kellett hatástalanítanom, de úgy, hogy mindössze három köröm volt rá. Nem is tudtam volna megoldani, ha az idegenek mobil energiaforrásait sorra lekapcsolva nem nyertem volna magamnak további köröket.



Láthatnám az ütlevélét?



A láthatatlan ember és láthatatlan autója



AMIKOR MÁR AZT ÉREZNÉNK, HOGY NINCS AZ A FÖLDÖNKÍVÜLI, AKI MEG TUDNA NEHEZITENI ÖSSZESZOKOTT CSAPATUNK DOLGÁT, RENDSZERINT FELBUKKAN EGY ÚJ, ADDIG SOHA NEM LÁTOTT ELLENFÉLTÍPUS VAGY A MÁR ISMERTEK ERŐSEBB KIADÁSA

Hasonlóan problémamentes szokott lenni az is, amikor leszállt (lelőtt és lezuhant) ufót kell lecsapni a legénység kezéről. Amelyik típus képviselőjét még nem fogtuk el élve, azt tegyük meg, a többinek golyót a fejébe, és csak módjával robbantgassunk, különben odavész az értékes zsákmány.

A mentőakciókra szerintem ráfért volna némi változatosság, lévén mindig arról szólnak, hogy valakit meg kell keresni az adott helyszínen, majd épségben a Skyrangerhez kísérni. Nálam az működött, ha csatárláncba rendeztem embereimet, így az illetőnek csak végig kellett rohannia az útvonalon, miközben a többiek Overwatch módban fedezték. A végére maradnak a terrormiszsiók, amiket szívből gyűlöltem, de

nem azért, mert unalmasak vagy rosszul tervezték meg őket. Csupán azért bosszankodtam miattuk, mert az első végigjátszás során mindössze egyszer sikerült az összes civilt kimentenem. Ezekben a küldetéseken ugyanis az idegeneknek nincs más céljuk, mint lemészárolni a polgárokat. Ilyenkor félre kell tenni az óvatosságot, és mindent el kell követni annak érdekében, hogy felhívjuk magunkra a figyelmüket. Új és izgalmasabb célpontot kell adni nekik: saját embereinket.

Értelemszerűen az ilyen helyzetek kivételesek, ha nem kényszerülünk rá, inkább ne kockáztassuk feleslegesen az életüket. Nyilván megtehetnénk, hogy mindenkit addig futtatunk, amíg csak

bírja szusszal adott körben, de akkor ki lennének szolgálattalva a földönkívüliek kénye-kedvének. A múlt hónapban már említettem, hogy embereink köröngként két fázisban akciózhatnak. A helyváltoztatásban ez azt jelenti, hogy egy meghatározott, kék zóna határáig kocoghatnak az első, majd egy arany zóna határáig a második fázisban. Ha csak az egyik fázist használtuk fel, akkor még mindig csinálhatunk velük valamit (tüzelés el-lenségre, gránát-dobás, gyógyí-

Újabb zöld-lila örök rangadó



Teszt RB

» XCOM: ENEMY UNKNOWN



Kicsi lány nagy puskával partnert keres

tás, újratárazás stb.). Hacsak biztosak nem vagyunk abban, hogy nem rohanunk csapdába, soha ne használjuk közlekedésre mindkét cselekvési fázist. Inkább váltsunk Overwatch módba a második fázisban, így ha időközben felbukkanna egy földönkívüli az embereink látómezejében, csinos kis sortűz fogadja majd. Többször is előfordul, hogy az elsődleges fegyverrel nem tudunk tüzelni, mert kiürült a tár, vagy ez épp két cselekvési fázist igényelne, de emberünknek már csak egy maradt. Pánikra semmi ok, hiszen embereinket oldalfegyverekkel is felszerelhetjük, amelyek sebésben és hatótávban ugyan jócskán elmaradnak a nagyobb mordályoktól, de némi fejlesztéssel egész tűrhetően szerepelnek a stukkerek. Ráadásul újratárazni sem kell őket.

Figyeljünk arra is, hogy a legtöbb cselekvés után már nem lehet mozogni. Amikor viszont mozgatjuk csapatunkat, akkor azt úgy tegyük, hogy lehetőleg fedezzék egymást az emberek, és mindig maradjanak fedezék mögött. A tereptárgyak méretétől függ, hogy teljes vagy részleges takarásban lesznek-e, ám azzal számoljunk, hogy a fedezék csupán csökkent a találat esélyét, nem jelent garantált védelmet. Ugyanez vonatkozik az ellenfélre is. Ha nemcsak a könyöke látszik ki a szemeteskonténer mögül, hanem a méretes hátsója is, akkor jobb eséllyel találjuk el. Persze megtehetjük, hogy nehézfegyverekkel lebontjuk az akadályokat, ám sokszor célravezetőbb, ha valakinek az oldalába vagy a hátába kerülünk. Ha ez összejön, akkor az illető még bónuszt is kap a célzásához, ami szinte kizárja, hogy mellélőjön.

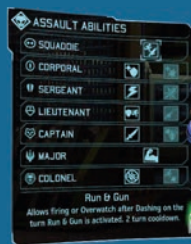


„A HAVI APANÁZST AZONBAN KIEGÉSZÍTHETJÜK MÉG AZZAL, HOGY REAGÁLUNK A NEMZETEK SEGÉLYHÍVÁSÁIRA, TELJESÍTJÜK A TANÁCS KÜLÖNLEGES FELADATAIT, IDŰNKÉNT LESZÁLLITUNK EZT-AZT AZ IGENYÜKET JELZŐ ORSZÁGOKNAK, ÉS VÉGÜL, DE NEM UTOLSÓSORBAN PIACRA DOBJUK A ZSÁKMÁNYT

Így neveld a karaktered!

Természetesen mindenki olyan csapatot állít össze bevetés előtt, amelyet jónak lát, és abba az irányba tereli a különböző karakterosztályokat megtestesítő bakáit, ami számára rokonszenves, de a sorozattal csak most ismerkedők számára egy hatékony, harmincnál is több összecsapást túlélő formációt javasolnék, valamint elárulom, hogy milyen képességeket tanítanék meg számukra.

Az ideális csapat maximális létszám (6 fő) esetén egy-egy Assault, Sniper, Support és S.H.I.V. egységből, valamint két Heavyből áll. A feladatkörök leosztása pedig a következőképp néz ki: Assault – idegenek élve elfogása, Sniper – társak által felderített célpontok likvidálása, Support – főként orvosi feladatok ellátása, S.H.I.V. – csali, Heavy 1 – nagy területen véghezvitt pusztítás, fedezékek lerombolása robbanószerekkel (lásd a javasolt fejlődési útvonalat), Heavy 2 – az ellenség folyamatos zaklatása, tűz alatt tartása.



ASSAULT

Aki az első vonalban harcol, és közvetlen közelről szokott a halál pófájába vigyorogni, az aligha lehet normális, de legalábbis az átlagosnál nagyobb mázival áldotta meg a sors. Az Assault pontosan ilyen: megfelelően képezve tökéletesen alkalmassá válik arra, hogy anélkül közelítse meg ellenfelét, hogy annak sikerülne őt megsebeznie. Ráadásul minél közelebb kerül hozzá, annál nagyobb galibát tud okozni kedvenc sörétesével (alternatívaként használhat rohampuskát is). Túlélési esélyeit jelentősen javítja, hogy minél vastagabb páncélt visel, annál nagyobb életerő-bónuszt kap.

Az sem megvetendő tulajdonság, hogy egyetlen rosszfiú sem tud anélkül a közelébe férkőzni, hogy ne nyitna rájuk automatikusan tüzet bizonyos távolságon belül. Ő az egyetlen, aki még akkor is képes löni, ha már a második akciófázist is felhasználta helyváltoztatásra, valamint ismeri azt a trükköt, amivel bármilyen ellenfelet ki lehet mozdítani fedezékéből.

Mindezen tulajdonságainak köszönhetően keresve se találhánk nála alkalmasabb személyt az idegenek befogására, amit bizony csak közvetlen közelről lehet megkísérelni.

Javasolt fejlődési útvonal: Run & Gun – Tactical Sense – Lightning Reflexes – Flush – Close Combat Specialist – Extra Conditioning – Resilience.

HEAVY

Ha a földönkívüliek nem ismernek kegyelmet, akkor mi miért bánnánk velük kíméletesen? Gondolkodás nélkül be kell vetni ellenük a létező legnagyobb mordályokat is, amit csak ember elbír. A nehézfegyverzeti specialista géppuskája kis és közepes távolságon belül mindent lekaszá, ami elé téved, és akkor még nem is beszélünk a jóval nagyobb rombolásra képes lézer-, illetve plazmatechnológiára épülő változatokról. Ráadásul minden Heavy-nél van egy rakétavető, aminél kevés alkalmasabb eszközt találhánk a gyülekezési jogot megsértő idegenekkel szemben. Ha már legalább Titan kategóriájú páncélt visel, akkor bátrabban mozgathatjuk majd a csataterén ezt a terminátort. Amikor előléptetjük, felszerelhetjük tartalék rakétákkal és gránátokkal, kiképezhetjük a robotok elleni harcra, és olyan golyózápport zúdíthatunk az ellenségre, hogy kétszer is meg kelljen gondolnia, mielőtt kidugná az orrát fedezéke mögül.

Miután a biztonság hamis ígéretével kecsegtető búvóhelyek száma viszonylag magas a játékban, aligha találunk ennél a karakternél alkalmasabbat a lerombolásukra.

Javasolt fejlődési útvonal: Fire Rocket – Bullet Swarm – Shredder Rocket – HEAT Ammo – Grenadier – Will to Survive – Rocketeer.



Ufo ufónak farkasa



HŐSEINK EMLÉKÉRE

Amennyiben nem kellő körültekintéssel játszunk, akkor előbb-utóbb otthagya valamelyik katonánk a fogát. A bázison külön emlékhelyet találunk, ahol leróhatjuk tiszteletünket előtte és pórul járt társai előtt.

A fentiek egyébként főként Classic nehézségi szinttől megszívlelendő tanácsok, „puhább” játék mellett nem muszáj minden körülmények között ragaszkodni hozzájuk.

Tudtam, hogy elfelejttem, ezért a végéhez csapom hozzá, hogy a részben pszionikus képességeket is használó inváziós erők egy idő után megköstölhatják a saját maguk főzte levest (némi kutatás, majd egy iskola felépítése, végül pedig a különleges elmével rendelkező bakák kiszűrése szükséges hozzá). Tíz-ből jó, ha egy katonánk képes szabadjára engedni az emberi agy tartalékait, és mentális csapat mérni ellenfeleire, illetve megóvni önmagát és társait. A legdurvább ilyen jellegű képesség talán a célpont feletti irányítás megszerzése.

FONTOLVA HALADNI

Bevallom, eleinte értetlenül csóváltam a fejem, hogy miért olyan kevés a történetnél főbb eseményeit jelölő mér-földkövek száma, aztán eszembe jutott, hogy annak idején szinte semmit sem bajlódott Julian Gollop azzal, hogy valamirevaló sztorit is pakoljon a játék alá. A Firaxis srácai jól érezték, hogy ezen a ponton hiányosságokkal küszködik az idő által is megszipított klasszikus. Végre zajlanak az események, amelyek kommentálása három fontosabb szereplőre, a parancsnok (vagyis a játékos) helyettesére, a kutatásokat vezető doktornőre és egy idősebb mérnökre hárul. Nagy meglepetésekre azért nem érdemes számítani, szerelem nem lesz,

dráma annál inkább, de hogy tragédiával zárul-e a história, az már csakis rajtunk múlik. És még azon, hogy mennyire vesszük komolyan javaslataikat, és adunk zöld utat az általuk prioritásként megjelölt projektek számára.

Az első néhány alkalommal még nyugodtan hallgathatunk rájuk, ám amikor már az idegenek kommunikációs hálózatára rácsatlakozó Hyperwave Relay megépítésére buzdítanak, jobban tesszük, ha megálljt parancsolunk, és nem ugrunk fejest az ismeretlenbe. Minél előrébb jutunk ugyanis a történetben (az ehhez szükséges feladatokat a Situation Roomban látjuk felsorolva), annál inkább bedurvulnak a földönkívüliek.

Tucatnyi próbálkozás után végül feladtam, hogy a legmodernebbnek tartott, de mégiscsak kizárólag földi technológiával készült vadászgépeimet a vágóhídra küldjem, és inkább visszatöltöttem egy korábbi állást. Ekkor már a saját fejem után mentem, és addig nem teljesítettem a sztori fonálának továbbgördítéséhez szükséges felteleteket, amíg kellőképp felkészültem nem éreztem magam. Saját építész úfóimmal a legnagyobb ellenséges gépek sem bírtak, pláne ha plazmafegyverrel vagy EMP-vel szereltem fel őket, és olyan, légcsatában bevethető alkalmi boostokkal segítettem őket, amelyek révén gyorsabbakká, mozgékonyabbakká és pontosabbakká váltak.

Ugyanez vonatkozik természetesen a talaj mentén lezajlott összecsapások-

SNIPER

Egyértelműen ő a kedvencem, hiszen egyetlen másik fegyverrel sem lehet akkora távolságra olyan pontosan ellőni, mint a mesterlövészpuska különféle variánsaival. Archangel vagy Ghost páncélt érdemes rá adni, mielőtt bevetésre küldjük. Előbbivel képessé válik a repülésre, illetve a lebegésre, utóbbival egy-egy kör erejéig gyakorlatilag láthatatlanná válhat, beépített csákyájával pedig könnyedén megközelítheti a magaslati pontokat. Mint minden karakterosztály, a mesterlövész is többféleképpen fejleszthető. Az egyik leghasznosabb képesség révén nem kell feltétlenül látnia a célpontot ahhoz, hogy tüzet nyisson rá, bőven elegendő, ha valamelyik csapattársa megpillantja, valamint lőtávolon belül van, és tiszta a lővonal. Emberünk célzott lövést tud leadni fejre vagy fegyverre, amelyek értelemszerűen eltérő eredménnyel járnak. Az egyik a kritikus sebzés esélyét tornázza az egékbe, a másik néhány körre használhatatlanná teszi a gaz földönkívüli plazmavetőjét.

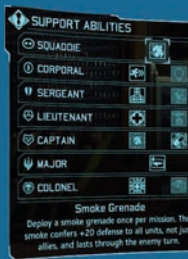
Még egy jó tanács a végére: amennyiben hozzám hasonlóan mások szemére hagyatkozó lövést faragtok belőle, akkor ezredesi rangnál azt a skillt válasszátok, amelyek egy körben két lövést is engedélyez.

Javasolt fejlődési útvonal: Headshot – Squad Sight – Damed Good Ground – Disabling Shot – Opportunist – Low Profile – Double Tap.

SUPPORT

Mindamellott, hogy embereink épségét a legkiválóbb földi és földönkívüli páncélokkal igyekszünk megóvni, hébe-hóba azért csak bekapnak egy-egy találatot, s ha szeretnénk, hogy megérjék a küldetés végét, akkor bizony jól tesszük, ha minden csapásmérő osztagba beválogatunk egy szanitécet is. Természetesen elvihetjük a karaktert abba az irányba, hogy mindenféle füstgránátokkal bűvészkedjen, ámde a füst jótékony hatásából az ellenség is ugyanúgy részesül. Ehelyett inkább hordjon magával elsősegély csomagot, és kötözze be a sebeket. Valójában egy, a sejtregenerációt hihetetlen mértékben felgyorsító permetet használ, de nem érdemes elveszni a részletekben. Meglehetősen sokoldalú karakter, hiszen attól függően, hogy az előléptetések alkalmával milyen különleges képességet választunk neki, messzabre futhat egy körön belül, mint bárki, több kiegészítő felszerelést cipelhet magával, stimulánsokat tartalmazó felhőbe vonhatja társait, és végül, de nem utolsósorban Overwatch módban nem egyszer nyit tüzet az ellenségre, hanem kétszer.

Javasolt fejlődési útvonal: Smoke Grenade – Sprinter – Field Medic – Revive – Combat Drugs – Deep Pockets – Savior.



S.H.I.V.

Néhány óra játék után válik elérhetővé a Forge, ahol többek között ezt a lánctalpakon közlekedő önjáró harci támogató járművet is kifejleszthetjük. Kezdetben nem több egy gépágyúval felszerelt mobil platformnál, ám az újabb technológiáknak köszönhetően hatékonyabb fegyverekkel láthatjuk el, és összeszerelhetünk agyonpáncélozott, valamint lebegő változatokat is. Az utóbbi modellek jobb strapabíró képességüknek köszönhetően a játék későbbi szakaszában is bevethetőek, amikor már komoly tüzerőt vonultatnak fel az idegenek.

Mivel viszonylag nagy távolságot képesek megtenni, elsődlegesen csalinak használtam őket. Beküldtem a darázs-fészekbe, majd visszavontam, az üldözőket pedig már csőre töltött fegyverekkel várták az embereim. Mellette szól még, hogy nem ismeri a félelmet, nincs olyan helyzet, amitől elveszítené a fejét, ráadásul a pszionikus képességekkel rendelkező földönkívüliek sem képesek átvenni felette az irányítást. Cserébe viszont nem igazán képes más harci cselekményre a célzott tüzelésen, illetve a folyamatos zárótűzön kívül.

Javasolt fejlődési útvonal: Nincs, nem lehet előléptetni.



Az alkotó pihen?



Julian Gollop, a sorozat atyja az 1997-es *Apocalypse* után is maradt a kaptafánál, azaz a felvilágosított, taktikai és stratégiai játékoknál, amelyek hol körökre osztott, hol valószínűségi harcrendszerrel érkeztek. Az *X-COM* jogokat elvesztette ugyan, de *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* címmel nekilátott egy szellemi örökös megtervezésének, amit végül teljesen átdolgozva a szlovák Altar Interactive fejezett be és jelentetett meg *UFO: Aftermath* címmel.

Jutott még ideje egy *Magic & Mayhemre*, egy *Laser Squad Nemesisre* és egy *Rebelstar: Tactical Commandra*, majd fél évtizedre eltűnt a nyilvánosság elől. 2011-ben tért vissza egy újabb taktikai játékkal, a Nintendo 3DS-re készült *Tom Clancy's Ghost Recon: Shadows Warsszal*. Julian tehát újra dolgozik – mégpedig a Ubisoft színeiben –, és remélhetőleg újabb 25 évig örvendeztetni még a műfaj rajongóit játékaival.



ra is: a jobb fegyverzet és páncélzat, a hatékonyabb kiegészítő felszerelések mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy embereink túléljék a kalandot. Aki életben marad, az előbb-utóbb kiérdemli az előléptetést, minek alkalmával mindig egy újabb képességet taníthatunk neki.

Mindazonáltal egyetlen pillanatig sem kell attól tartanunk, hogy a játék túlzottan kedvezne nekünk. Ugyanis amikor már azt éreznénk, hogy nincs az a földönkívüli, aki meg tudná nehezíteni összeszeszkott csapatunk dolgát, rendszerint felbukkan egy új, addig soha nem látott ellenfél típus vagy a már ismertek erősebb kiadása; a kihívás tehát mindig megmarad.

Ami a kutatási és fejlesztési projektek prioritását illeti: nem létezik bombabiztos stratégia és pontról pontra bontandó sorrend. Jómagam embereim harctéri hatékonyságát tartottam szem előtt, és minden egyebet másodlagosként kezeltem, ám korántsem biztos, hogy csak így lehet sikereket elérni.

Azt is érdemes alaposan átgondolni, hogy föld alá rejtett bázisunkon mikor és mit építünk, illetve hol helyezük el őket. A hely véges, ezért figyeljünk arra, hogy melyik építmény milyen feltételekkel ad bónuszokat. A laborokat például jobb egymás mellé rakni, mint szétszórni a bázison. Amikor pedig adott feladatot két vagy több épülettípus is képes ellátni, mindig a hatékonyabbat választjuk, még akkor is, ha többbe kerül. Szerencsére elbonthatók az elavult, lecserélésre érett építmények. Nyilván kisebb jelentőséggel bírna mindez, ha nem csak egy bázisunk lehetne a játék során. Még szerencse, hogy ettől függetlenül minden kontinensre telepíthetünk egy-egy vadászrajt.

GAZDÁLKODJ OKOSAN

A 17. században élt hadvezér, Raimondo Montecuccoli híres mondása, miszerint a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz, az *XCOM* esetében is megállja a helyét. Csupán annyival egészíteném ki a nem mindennapi élelétársról árulkodó megállapítást, hogy jelen esetben a természetben nem előforduló nyersanyagokra is szükségünk lesz. Az elméleti kutatást leszámítva gyakorlatilag minden pénzbe kerül a játékban. Az építkezések, a fegyverek és felszerelések gyártása, a technológiai fejlesztések, a laborok, műhelyek, barakkok és minden szekció fenntartása.

Pénzhez többféleképpen juthatunk, ám elsődleges bevételi forrásunkat az *XCOM* projektet finanszírozó 16 ország által havonta átutalt támogatás jelenti. Ennyi ugyan még kevés az üdvösséghez, de megvan ám a módja, hogy miként vegyük rá a vezető hatalmakat az adakozásra. Egyenesen rajonganak érte, ha műholdakat állítunk rájuk, hogy azok aztán elektronikus szemekkel kiszűrjék az azonosíthatatlan repülő objektumokat. Azt, hogy melyik ország mennyivel növeli támogatását a figyelőszolgálatért cserébe, gazdasági, politikai és katonai ereje határozza meg. Érdemes tehát a kezdéskor rendelkezésünkre álló első két műholdat a jobban tejlő nációk fölé lőni, mégpedig úgy, hogy a havonta ajándékba kapott extra munkaerőt kutatók és mérnökök alkossák vegyesen. Óriási hibát követ el az, aki csak az egyikre fókuszál, mert vagy a kutatás fog pokolian lassan haladni, vagy a fejlesztés, az építkezés és a gyártás. A földönkívülieket pedig nem fogja érdekelni, hogy mérnökhány miatt nem készülnek el időben a lézerfegyverek, és kiröhögik szerencsétlen katonáinkat meg a primitív puskáikat. Ha egy kontinens számára

teljes lefedettséget biztosítunk, akkor további bónusz úti a markunkat. (Egészen pontosan az, ami kezdéskor a bázis otthonául szolgáló földrész kiválasztásakor jár.) Ha vacak teljesítményt nyújtunk, és sorozatosan elhanyagoljuk valamelyik országot, ott fokozatosan elharapódik a pánik, és a kormány végül úgy dönt, hogy kilép a tanácsból. Ez sajnos permanens bevételkiesést jelent, mert az önállósodott nemzetet már soha többé nem lehet visszacsábítani. A havi apanázst azonban kiegészíthetjük még azzal, hogy reagálunk a nemzetek segítségkérésére (véletlenszerű, hogy az épp támadás alatt álló három ország milyen jutalmat ajánl fel: pénzt, harctéri tapasztalattal rendelkező katonát, mérnököt vagy tudóst), teljesítjük a tanács különleges feladatait (ezek rendszerint magas pénzjutalommal járnak, és globális szinten csökkentik a pánikot a lakosság körében), időnként leszállítunk ezt-azt (fegyvereket, nyersanyagokat, földönkívüli tetemetek stb.) az igényüket jelző országoknak, és végül, de nem utolsósorban piacra dobjuk a zsákmányt. A tetemektől a nyersanyagokig minden áruba bocsátható, de ha rám hallgattok, csak legvégső esetben nyúltok hozzá a szűkös készlethez. A sérült vagy kutatási célokra, illetve gyakorla-

ti felhasználásra eleve alkalmatlan idegen berendezéseket viszont gondolkodás nélkül adjátok el. Ami az idegen anyagokat és a hasznos holmikait illeti, azokhoz csak úgy jutunk hozzá, ha elveszük őket gazdáinktól. Ha csak módunk van rá, semmiképp se fusson el egy-egy összecsapás elől. (Ne feledjétek, a tanács minden hónap végén kiértékeli teljesítményünket, és ettől teszi függővé, hogy mennyivel támogat a továbbiakban. Az értékelést pedig hamar lerontja, ha nem reagálunk a vészhívásokra, nem robbantjuk le az égről a felfedezett ufókat.) Az Elerium, az idegen fémötvözetek, fegyverdarabok, eszközök és tetemek eltérő összetételben és mennyiségben, de szinte minden projekthez szükségesek a pénzen felül.

TÖKÉLETESSEGRE TÖREKEDVE

Egy ideális világban nem lennének hibák (vagy kritikusok), ám a miénk nem ilyen. Nem meglepő hát, hogy az igényes precizitással összerakott *XCOM*-ba is csúszott néhány kisebb baki. Ezek közül kettőt tartok kiemelésre érdemesnek, mégpedig azért, mert a maguk módján többször is borsot törtek az orrom alá. Kezdeném azzal, hogy nem mi határozzuk meg, milyen karriert válasszanak zöldfülű újoncaink, akik az első beveté-



Col. Ulrich takes a reaction shot!

ÁLLATI

Az űrlények hangját régi hollywoodi trükkkel állították elő: állatok hangját torzították el, és így használták fel. A törekeny testű, ám jelentős pszionikus erővel bíró sectoidokat hallva nem is gondolnánk arra, hogy valójában pókmajmok „szinkronizálták” őket.

süket túlélve lépnek a Heavy, a Support, a Sniper vagy az Assault útjára. A választott pálya attól függ (most kapaszkodjatok meg!), hogy miként használjuk őket első alkalommal. Akivel mindig előrerohanunk, az jó eséllyel Assault, Sniperrel felmászunk egy magaslati pontra és onnan lövöldözünk, Heavy lesz az, akivel gránátot dobunk, míg a legkevésbé aktív versenyző valószínűleg Support, de azért garancia nincs rá. Furcsa megoldás na, és nem is igazán nyerte el a tetszésemet.

A másik dolog, amivel nem voltam maradéktalanul megelégedve, az a kamerakezelés, mert elég szűkös korlátok közé szorították a fejlesztők (véltetően a konzolok miatt): zoomolni alig lehet, a képet is csak 90 fokként tudjuk elfordítani. Érdekesen kezeli a skálázást (az egér görgője való erre), hiszen

többször is előfordult, hogy nem jegyeztem meg, mekkora távolságból szemléltetem az egyik csapattagot, így amikor a következőre váltottam, automatikusan távolodott a kamera, ami azt eredményezte, hogy az űrhajó külső burkolatát bámultam.

Egyik sem olyan probléma, amivel ne lehetne együtt élni, ami fölött ne lehetne szemet hunyni, de ha valami zavaró, az zavaró. Mindazonáltal a kamerakezelésen könnyedén lehet javítani egy tapasszal, a kasztválasztás viszont inkább (szerintem téves) dizájneri döntés, mint valódi programhiba, ezért nem is számítok arra, hogy egyhamar megváltozna.

ELRABOLVA

A Jagged Alliance és a Syndicate már elbukott – legalábbis mindkettő erősen megosztotta a közönséget –, így az XCOM: Enemy Unknownra hárult a feladat, hogy bebizonyítsa, lehet olyan remake-et csinálni, ami úgy szólít meg új játékosokat, hogy egy pillanatra sem feledkezik meg a régi rajongókról. Ami azt illeti, lehet, sőt pontosan így kell ezt csinálni. A kampány napokra, sőt hetekre képes lekötni, pláne magasabb nehézségi szinteken, ahol egy-egy misszióval órákig el fogunk molyolni.

A finoman stilizált, enyhén rajzfilmszerű hatást keltő grafikai dizájnnal pillanatok alatt megbarátkoztam. Eszembe sem jutna a látványra panaszkodni, mivel a közelről mutatott akciójeleneteknél (csak bekapcsolt action-cam mellett) sem néz ki rosszul, nyugodtan szabadjára engedhetnék volna a zoom funkciót a fejlesztők.

Számtalan különféle terepen (nagyváros, kisváros, erdő, ingovány stb.) utközünk meg a földönkívüliekkel változó fényviszonyok és időjárás körülmények mellett. Ráadásul a rombolható környezetnek köszönhetően sokszor megessett, hogy egy-egy összecsapás végére rá sem lehetett ismerni az eredeti helyszínre.

A hangyafarmra emlékeztető bázisról szintén csak pozitívan tudok nyilatkozni; remek koncepció, ami sokkal jobban tetszik az eredeti, felülnézetes megoldásnál. Nem fukarkodtak a fejlesztők a videobetétekkel sem, minden fontosabb fejlesztés megvalósulásáról, kutatási eredményről vagy a történet szempontjából jelentőséggel bíró eseményről átvezető videóból értesülünk.

Az audiorészleg a grafikusoknál is alapsabb vállveregést érdemel a jól eltalált szinkronhangoknak, a történeteket folyton-folyvást kommentáló katonáinknak, de leginkább az idegenek morranásainak, a környezeti hangoknak és a zenének köszönhetően. Az elektronikus dallamok tökéletes sci-fi-hangulatot teremtenek némi cyberpunk beütéssel, és kikacsintással a klasszikus részek, a Deus Exek és a The Thing zenéi felé.

Az előző számban tárgyalt deathmatch jellegű multiplayer kellemes adaléknak bizonyult, de meggyőződésem, hogy a többség néhány óra próbajáték után inkább ismét a kampánnyal próbál szerencsét. Kár is szépítenem, önként és dalolva adtam meg magam a sectoidoknak, és engedtem, hogy elraboljanak. Bőven ráérnek visszahozni a kiegészítő vagy a folytatás megjelenésekor.

Chavalier



MEGTEHETJÜK, HOGY NEHÉZFEGYVEREKSEL LEBONTJUK AZ AKADÁLYOKAT, ÁM SOKSZOR CÉLRAVEZETŐBB, HA VALAKIVEL AZ ELLENFÉL HÁTÁBA KERÜLÜNK

HARDVER

Windows 7/ Vista; 2 GHz Dual Core CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT / ATI Radeon HD 2600 XT, 20 GB HDD, Steam

- hű maradt a gyökerekhez
- a harcot nem lehet megunni
- látványban sem gyenge, de hangban erős igazán
- a szabad kasztválasztás hiánya
- korlátok közé szorult kamerakezelés

CHAVALLIER

Követendő példa mindenki számára, aki remake-et forgat a fejében.

93

Látogatók egy másik bolygóról

Jake Solomon projektvezetővel és Casey O'Toole vezető programozóval beszélgettünk az XCOM: Enemy Unknownról. Kiderült, hogy ki a legnagyobb XCOM-rajongó a földön, és megpróbáltunk irányt mutatni a jövőre vonatkozóan... Kevés sikerrel.



GameStar: Milyen érzés végignézni a játékon most, hogy elkészült?

Jake Solomon: Szürreális, komolyan. Hogy őszinte legyek, elég nehéz elhinni. Négy és fél évünk van benne, és Casey is megerősítheti, hogy az utolsó év nagyon durva volt. Éjjel-nappal dolgoztunk, tehát az, hogy eljutottunk addig a pontig, amikor már csak másfél hét van hátra (az interjú október 1-jén készült – a szerk.) a megjelenésig... Nos, még mindig nehéz elhinni.

Casey O' Toole: Nagyszerű érzés, hogy egy olyan játékot sikerült befejezni, amit egyelőre mind a rajongók, mind a sajtó jól fogadott. Végre ott tartunk, hogy minden úgy alakult, ahogy reméltük.

GS: El kell ismernem, hogy a remake levett a lábamról, de furdal a kíváncsiság, hogy miért nem egy teljesen új részt készítettetek.

JS: Hogy miért? Azt hiszem azért, mert talán még nem állunk készen egy új részre. Az eredeti sokunk kedvence, és számunkra teljesen kézenfekvőnek tűnt, hogy visszanyúljunk ehhez a klasszikushoz, és kiderítsük, még mindig megvan-e a varázsa. Hittünk benne, hogy megvan, de ezt be is kellett bizonyítanunk. Szóval annak láttuk értelmét, hogy megvizs-

gáljuk, mit és hogyan valósított meg az eredeti játék, majd a legjobb tudásunk szerint gondoljuk és alkossuk újra. Ezért döntöttünk amellett, hogy az első rész újragondolásával kezdünk.

GS: Mit jelent számotokra az eredeti Enemy Unknown?

JS: Nem is fan vagyok, hanem inkább... Tudod mit? Próbáld magad elé képzelni a létező legelvakultabb rajongót. Na, én még rajta is túlteszek. Az eredetivel a megjelenése óta minden évben játszottam, és ennek köszönhetem, hogy tudományos fokozatot szereztem informatikából, valamint azt is, hogy játékokat fejleszték. Azt kell mondanom, hogy az eredeti messze a legkedvesebb játék számomra.

CO: A fan a fanatikus rövidítése.

JS: Igaz, fanatikus vagyok, megszállott.

CO: Míg Jake fanatikus, addig én csak egy rajongó vagyok. Sajnos a memóriám már nem olyan jó, mint szeretném, de emlékszem, hogy amikor fiatalabb voltam, sokat játszottam vele, és nagyon élveztem. Úgy tűnik, a megfelelő húrokat pengette meg bennem, mert azóta imádom ezt a műfajt.

GS: És hogy álltok a folytatásokhoz? A Terror from the Deepre és

az Apocalypse-ra gondolok, a többi pedig inkább ne bolygassuk.

JS: Mindkettővel játszottam, és az Apocalypse jobban tetszett, mint a Terror from the Deep. Különösen a játékmenet, mindaz, amit és ahogy megvalósítottak benne, bár a valósidejű módot nem próbáltam, mindig csak körökre osztva játszottam.

Úgy vélem, a szetting meghatározó szereppel bír, és az, hogy az Enemy Unknown napjainkban játszódott a földön, sokkal egyszerűbb tette számomra az érzelmi kötődés kialakítását. Ezzel szemben a Terror from the Deep küldetései a tenger alá vittek, míg az Apocalypse egy futurisztikus városban játszódott. Sokkal kevésbé éreztem magam otthon az utóbbi két környezetben, mint a mai földön. Nálam ez a különbség döntött.

GS: Tartozom egy vallomással: nekem a Terror from the Deep volt a kedvencem.

JS: Te anyaszomorító! Várjunk csak! Azzal játszottál először, ugye?

GS: Igen.

JS: Így már értem. Általában, amikor olyan emberekkel beszélek, akik a Terror from the Deepet szerették jobban, kide-

rül, hogy a sorozatból azzal találkoztak először. Azt mindenesetre el kell ismerni, hogy annak a résznek is megvolt a maga varázsa, gondolok itt a hajós és a kétállomásos küldetésekre. Rengeteg időt felémésztett, míg megcsináltuk őket. Nagyon-nagyon kemény játék volt.

GS: Tudom, hogy ez a te projekted, de azért érdekelne, hogy Sid Meier belefolyt-e valamilyen szinten a fejlesztésbe.

JS: Bele bizony. Már régóta dolgozunk a Firaxisnál, Casey tíz, én pedig már lassan tizenhárom éve. Tudod, a legfőbb ok, hogy a Firaxishoz jöttem, maga Sid Meier. Ő a mentorom, hosszú ideig dolgoztam neki, és mindent neki köszönhetek, amit a játéktervezésről tudok. Tehát most, amikor az XCOM-on dolgoztam, szinte naponta felkerestem annak ellenére, hogy hivatalosan nem volt benne a fejlesztésben. Amikor szükségem volt rá, segített rájönnöm egy-egy probléma megoldására, elmagyarázta, hogy ő mihez kezdene. Rendszeresen játszott is a játékkal, és a visszajelzése sokat segítettek. Habár ez az első játék a Firaxis történetében, ami nem viseli nevét a címében, Sid jelentős mértékben hozzájárult ahhoz, hogy az legyen a végeredmény, amit magad is láttál.



Már csak azért is, mert munkássága mindannyiunkra nagy hatással van.

GS: Ha már a szakma öregjeinél tartunk... Mit szólt Julian Gollop, a sorozat szülőatyja a játékhoz?

JS: Néhányszor beszélünk, de azt azért nem állíthatnám, hogy érdemi konzultációt folytattunk volna. Ez a pár alkalom inkább arról szól, hogy elmeséltem neki, mit is csinálunk, nekem személy szerint milyen sokat jelent az *Enemy Unknown*, és hogy mennyire törekszünk arra, hogy a mi játékunk méltónak bizonyuljon hozzá. Úgy hiszem, elégedett volt, és remek volt beszélgetni vele, megismerni a véleményét.

GS: Készül egy másik XCOM játék is a 2K Marin csapatánál. Láttatok, próbáltatok, tartjátok egymással a kapcsolatot?

JS: Hogyne, elvégre nagyjából egyszerre kezdődött el a munka mindkét játékon.

CT: Tudtuk, hogy min dolgoznak, ahogy előttük sem volt titok, hogy mi készül nálunk. Látták a mi buildjeinket, mi pedig az övéiket. A legteljesebb mértékben támogatjuk őket abban, amit csinálnak, és úgy véljük, jól megfér egymás mellett a két játék. Egyrészt örülünk, hogy megadhatjuk a stratégiai műfaj rajongóinak azt, amit szeretnének, másfelől pedig remél-

ahogy te szeretted volna. A probléma ezzel viszont az, hogy a játékosok fejében létezik egy bizonyos elképzelés arról, hogy milyen is az ideális osztag. Teszem azt: két sniper, két assault, egy heavy stb. A lényeg, hogy megvan, melyik kasztot részesítik előnyben, hogyan állítanak össze a szerintük tökéletes osztagot. Csakhogy ennek eredményeként a játékosok újra és újra ugyanazt fognak játszani ugyanúgy, ami azzal jár, hogy hamar megunják. Tehát elsőre ugyan jó ötletnek tűnik szabad kezet adni a játékosoknak a karakterfejlesztésben, de mi mégsem tettük. Az *XCOM* valójában arról szól, hogy azokkal az eszközökkel próbálunk meg sikereket elérni, ami épp a rendelkezésünkre áll. Ha például megsérül egy katonád, akkor napokra-hetekre kiesik a harcból, ha meghal, akkor pedig vége. Ezért folyton újra kell gondolnod a csapatod összeállítását, és hogy miként alkalmazkodj a változó taktikai lehetőségeidhez. Mint mondtam, először nem így volt, és a tesztelők mindig mindent ugyanúgy csináltak benne, ami a játékélmény rovására ment. Ezért úgy döntöttünk, hogy inkább a saját kezünkbe vesszük a karakterfejlesztést.

CT: Arról se feledkezz meg, hogy pont ennek a változtatásnak köszönhetően nézel máshogy a katonáidra. Előfordulhat, hogy nem vár egy regimentnyi mesterlövészéd bevetésre, tehát ha van egy a

rítánánk, hogy ezt válasszák, de mégiscsak az az igazi *XCOM*, amikor tényleg van jelentősége a döntésednek, lévén, csak egyszer tudod meghozni őket. A következményekkel pedig együtt kell élned. Jőmagam az *Iron Man* mód és a *Classic* nehézségi fokozat párosát tartom a legjobb *XCOM* élménynek. A kihívás akkora, hogy nagyon könnyű elveszíteni a játékot, de azért még teljesíthető. Igaz, eddig csak *Normal* és *Iron Man* kombó mellett játszottam végig, de már így is sokkal több odafigyelést igényel.

CT: Nekem már *Iron Man* nélkül is nehézségeim vannak *Classic* szinten, szóval fenemód tisztelek mindenkit, aki képes így játszani és nyerni.

JS: A kollégák közül páran nekivágtak *Impossible* szinten az *Iron Man* nek. Az egyikük elég sokáig bírta, de aztán nem nyert – erős a gyanúm, hogy csalás nélkül nem is lehet. Kész örület!

GS: Van már valamilyen elképzelésed arról, hogy milyen tartalmakkal bővítenétek a játékot a jövőben?

JS: Egyáltalán nem vagyunk ellene, de még nem igazán beszélünk róla. Tudom, hogy egyes vállalatoknál kész tervek vannak arra, hogy milyen DLC-eket gyártsanak, de mi először szusszannánk egyet.

– csapatalapú taktikai és stratégiai – játékokból sokat lehetne csinálni. Szinte bármilyen történet elmesélésére alkalmas, és szerintünk fényes jövő áll előtte. A lényeg, hogy mindenre nyitottak vagyunk.

GS: Tegyük fel, hogy lesz folytatás vagy egy nagyobb lélegzetű kiégésítő...

JS: A *Terror from the Deep* fogod mondani, és hogy menjünk a víz alá, ugye?

GS: Nem lehetett nehéz kitalálni.

JS: Tudod, a legnagyobb nehézséget a *Terror from the Deep*ben az okozta számomra, hogy a földönkívüliek sokkal inkább úgy hatottak, mint akik az óceánokban születtek, mintha egy idegen világról származtak volna. Amúgy félelmetes hangulatú játék volt, de számomra sokkal félelmetesebb volt, amikor az *Enemy Unknown*ban teljesen hétköznapi környezetben bukantak fel az idegenek. Szóval nem ígérek semmit a *Terror from the Deep* kapcsolatban, de nyugtáztam az óhajod.

GS: A multi jobban sikerült, mint vártam, de egy kooperatív mód jobban illene a játékhhoz.

JS: Ez olyasmi, aminek tényleg lenne értelme, de az igazság az, hogy először az egyjátékos módra akartunk fókuszálni, amihez olyan multit társítottunk, ami teljesen más élményt nyújt, mégis szórakoztató. Előbb ezeket akartuk jól megcsinálni, tehát azt mondanám, hogy a kooperatív mód nem butaság, de pillanatnyilag nincsenek ilyen irányú terveink.

GS: Üzentek valamit a GameStar olvasóinak?

JS: Természetesen. Meggyőződésem, hogy a legkellemesebb emlékeink játékosként azok, amelyek olyan dolgokhoz kapcsolódnak, amiket először csináltunk életünkben. Örülök, hogy egy olyan játékot készíthettünk és adhatunk át október 12-én az embereknek, amihez fogható nincs a piacon, ami rajongóknak és újoncoknak is azt üzeni: „Figyelj csak, ha velem játszol, akkor olyan élményben részesülsz, amilyenhez még nem volt szerencséd.”

GS: Köszönöm az interjút.

HABÁR EZ AZ ELSŐ JÁTÉK A FIRAXIS TÖRTÉNETÉBEN, AMI NEM VISELI NEVÉT A CÍMÉBEN, SID JELENTŐS MÉRTÉKBEN HOZZAJÁRULT AHHOZ, HOGY AZ LEGYEN A VÉGEREDMÉNY, AMIT MAGAD IS LÁTTÁL

jük, hogy a *Marin* játéka képes lesz megszólítani egy másik közönséget.

GS: Dicsértem eleget a játékot, ám van benne egy dolog, ami zavar. Nem tetszik, hogy meg van kötve a kezem a katonák szakosodásánál, magyarul mesterlövészésként kell bánnom a zöldfüllű újonccal, ha azt akarom, hogy az első előléptetés alkalmával mesterlövész legyen belőle.

JS: Így van, valóban. Engedd meg, hogy elmagyarázzam, miért csináltuk ezt. Az a helyzet, hogy először minden úgy volt,

csapatodban, amelyik már elég tapasztalt, akkor egy kicsit másként kezdesz el játszani. Jobban odafigyelsz rá, igyekszel megóvni, mert tisztában vagy azzal, hogy mekkora értéket képvisel.

GS: Komoly kihívásnak ígérkezik az Iron Man mód. Végigjátszottad már valaki közületek így?

JS: Én igen, és meg kell, hogy mondjam, elég izzasztó. Igazság szerint az *Iron Man* módot tartjuk a valódi *XCOM* élmény megtestesülésének. Ez persze nem azt jelenti, hogy a kezdőket arra báto-

Majd ha visszatértünk a szabadságról, akkor leülünk, és megvitatjuk a dolgot. Ez egyébként olyan dolog, ami mindenképpen érdekel bennünket, és ma már mindennapos a játékparban, de pillanatnyilag nincsenek kőbe véssett terveink.

GS: De azért csak felmerült a folytatás gondolata.

CT: Ha veszel tízmillió példányt, megcsináljuk neked a folytatást. (nevet)
JS: Nem nagyon gondolkodtunk még ezen, de úgy néz ki, hogy a dolgok igazán jól alakulnak. Úgy hisszük, az ilyen típusú



Csak nagyobb lett, nem jobb

RESIDENT EVIL 6



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platformok
PC, PS3, Xbox 360
Röviden A Capcom klasszikus túlélő-horrorjának hatodik része, amely immár teljes mértékben akciójátékká avanszált.
PEGI 18+



Hoznom kellett volna a molyvört



ÉN MONDJUK SZERETEM A CALL OF DUTY-T. LÁTVÁNYOS, GYORS, HANGULATOS, EGY PILLANATIG SEM LEHET KOMOLYAN VENNI, TESZI A DOLGÁT: SZÓRAKOZTAT.

A legjobban eladott és legtöbbet fiktázott játék. Érdekes ellentmondása ez a piacnak, jól látható, hogy nem az vásárol, aki véleményét alkot – hogy most ez kit is minősít, abba ne menjünk bele. A lényeg az, hogy a *Call of Duty* jelenség már jócskán túlmutat a játékon magán. Például most éppen a *Resident Evil* sorozatra mondják, hogy végérvényesen *Call of Duty* lett.

Sok ebben az igazság, még a Capcom emberei is nyilatkoztak olyanokat, hogy a piacnak vannak igényei, és ott most a *CoD* a menő, nem a túlélő horror, élni márpedig mégiscsak kell valamiből. Kicsit szomorú, hogy az utóbbi években a japán fejlesztők elfelejtették, hogy miért is szeretik őket a többi kontinensen, és keresik a helyüket, ami pedig már rég megvolt. De a piac dik-tál, igény a lövöldére van, lehet minden fórum tele tiltakozó nosztalgizálókkal, trendeket sirató hardcore gamerekkal, hőbörgő rajongókkal, ha egyszer valaki kinyitja a pénztárcáját a kasszáján, az

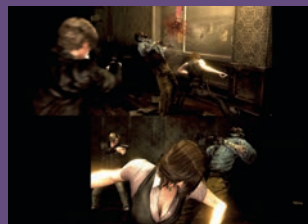
dönti el, hogy merre is tartunk. Lássuk, hova vezetett mindez.

TEHÁT AKKOR RESIDENT EVIL 6

Nem véletlen ez a hivatalos, okoskodó kezdés, hiszen talán ismertek már annyira, hogy pontosan tudjátok, nekem a *Resident Evil* név szakrális, már-már fanatikus rajongója vagyok a címenek. Pont ezért fontos, hogy nagyon tárgyilagosan mutassam be nektek a játékelményt, hiszen siránkozni mindenki tud, nekem nem ez a célom. A 2012/08-as GameStar magazinban már rengeteg dolgot leírtam az előzetes kapcsán, igyekszem ezeket nem ismételn, inkább arról óhajtok beszámolni, hogy milyen játszani a *Resident Evil 6*-tal. Az alapok maradtak a régiók, egy továbbgondolt, megszépült *Resident Evil 5*-tel van dolgunk, de nagyon lát-szik, hogy a Capcom mindenkinek meg akart felelni. Visszajötték a zombik, lettek új szörnyek is, most éppen a C-vírus a menő, a világot globális terrorveszély fenyegeti (Amerikában és Kínában konkrétan ki is tör a zombiláz), az Egyesült Államok elnökét pedig a játék első percében le kell löni, mert ő sincs túl jól. A háttérben egy bizonyos Neo-Umbrella tevékenykedik, de gyorsan ki-

Ez az állat nekünk pózol?

Osztott képernyőn is



Kétségtelen, hogy a *Resident Evil 6* egyik legnagyobb ereje a többjátékos módban rejlik, és szerencsére nem csak online van rá lehetőségünk. Egy megfelelően nagy képernyőn az osztott képernyős coop is tökéletesen működik, sem a látvány, sem a játék sebessége nem változik, bár meg kell barátkoznunk a csökkentett látótérrel. Egy teljes végigjátszást azért egyedül vagy online együttműködés keretében tudnék csak elképzelni, de egy könnyed vasárnap délutáni meszárulás erejéig az osztott képernyő is megteszi.

SZOMORÚ, HOGY AZ UTÓBBI ÉVEKBEN A JAPÁN FEJLESZTŐK ELFELEJTETTÉK AZT, HOGY MIÉRT IS SZERETIK ŐKET A TÖBBI KONTINENSEN, KERESIK A HELYÜKET, AMI MÁR RÉG MEGVOLT

derül, hogy nagyobb itt a kavarási, mint azt elsőre gondolnánk. Mindenki teszi a dolgát, küzd a túlélésért, a játékos pedig gyakorlatilag kap egy interaktív filmet rengeteg átvezető jelenettel, QTE-kihívásokkal, belassított akciókkal, látványorgiával.

A külső nézetes irányítás megmaradt, de sokkal nagyobb szabadság jött az akciók terén, már nem kell megállni lövöldözni, lehet vetődni, a földön fekvé-

ledurrantani a zombik fejét, látványos rúgásokat és kivégző mozdulatokat használva megbirkózni az ellenfelekkel. Ez szerintem mindenképpen pozitív újítás, mint ahogy az is, hogy végre képességmenteket gyűjthetünk pénz helyett, nincs már kereskedő, aki állandóan ott lebzsel a pályákon a leglehetetlenebb szituációkban. Ehelyett most képességeket vehetünk XP-ért: nagyobb sebesség, jobb védekezés, hatékonyabb kivégzések, öreganyám térde kalácsa.

A kampányok részekre tagolódtak, ugyanúgy egy nagy sztori van, de nem lineárisan megyünk végig, hanem három főszereplőpáros szemszögéből élhetjük át az eseményeket. Ráadásul most nem egynapos a sztori, ahogy a korábbi részek esetében nagyrészt, hanem két idősíkon fut a cselekmény, ahol a szereplők

néha találkoznak, és közösen küzdenek a különféle hörgő-mászó-fegyverhasználó mutáns élőholtak ellen.

Megnyitható egy negyedik kampány is: Ada Wong sztoriája teszi teljessé a történetet, megértjük az összefüggéseket, ráadásul ebben az epizódban valóban *Resident Evil* élményben lehet részünk – de erről majd később. A magányos farkas szerepét is elfelejthetjük, végig (legalább) párban kell dolgozni, de többször csapatban is nyomulhatunk, ez sem klasszikus *Resident Evil*, de kétségtelenül új lehetőségeket nyit meg. Egyszerűen csak el kell engedni azt a régi nagy szerelmet, mert nem jön vissza többet.

NOSZTALGIA AZ ÁRNYÉKBAN

Azért a Capcom nagyon szerette volna éreztetni, hogy a régi rajongókra is



KÖZÖSSÉGI HORROR

Mint a *Call of Duty Elite*, úgy kell a Resident Evil.net, a Capcom legalábbis komolyan veszi a közösségi élményt. Ez egy PC-s szolgáltatás (Facebook- és Twitter-eléréssel, valamint mobilos támogatással is), amolyan közösségi dicsőségdal, ahol főképpen statisztikákat osztanak meg egymással a rajongók. Fegyverhasználat, pontosság, megölt ellenfelek száma, Mercenaries rekordok, barátok eredményei, ilyesmi. A legjobbak extra figurákat és tartalmat nyithatnak meg, és persze közösségi kihívások is várják a nagyérdeműt.

figyelnek. Leon kampánya Tall Oaksban például sokat merít az előző részekből: az egyetlen ódon hangulatú világa a *Resident Evil 2* rendőrállomását idézi, az utcákon mázkálva szinte Raccoon Cityben érezzük magunkat (ezt persze hőseink is felemlgetik), a sötét metróbba lejutva Jill jut eszünkbe a harmadik részből, a város melletti katedrális kertjében és falai között viszont már egyértelműen a *Resident Evil 4* hangulata és képi világa köszön vissza, míg a temetőben a *Code Veronica* nyitánya dereng fel.

Chris kampányában az egyik főellenség egy gigantikus kígyó, ami ugyan itt más képességekkel bír, de egyértelműen az első *Resident Evil* kellemetlenségeit idézi, Jake és Sherry pedig egy olyan lénnel csap össze a játék során többször is, mely az előző két részből ismert láncfűrész monstrokra hajaz, akik azonnal kettévágják az embert, ha túl közel kerülnek. És persze a járműves tildözések és lövöldözések is megvannak, amelyek a *Resident Evil 5*-ben debütáltak.

Ada Wong ezek után az összes pályán végigmegy, ahol a többi hős kalandozik, de az ő útja magányos, és tele van fejtörőkkel, amiktől az ember végre egy klasszikus *Resident Evil* játékban érzi magát – nagyon kár, hogy csak ennyi jut a nosztalgiára vágyó rajongótábornak. Persze nemcsak a játékok, hanem már a filmek is hatással vannak a mostani epizódra: minden hős belassítva ugrik el a tűzvonalból, látványos kivégzésekkel aprítják a zombikat, Alice mozgásának teljes repertoárja visszaköszön a játékban. Az is vicces, amikor az első Kaptár filmből legendássá vált lézeres folyosóval találkozunk (bár ez nem új poén, annak idején a *Resident Evil 4*-ben és a *The Umbrella Chronicles*-ben is volt ilyen QTE rész), illetve itt már tényleg divat lett a moziból ismert „lehetetlen” helyzetek

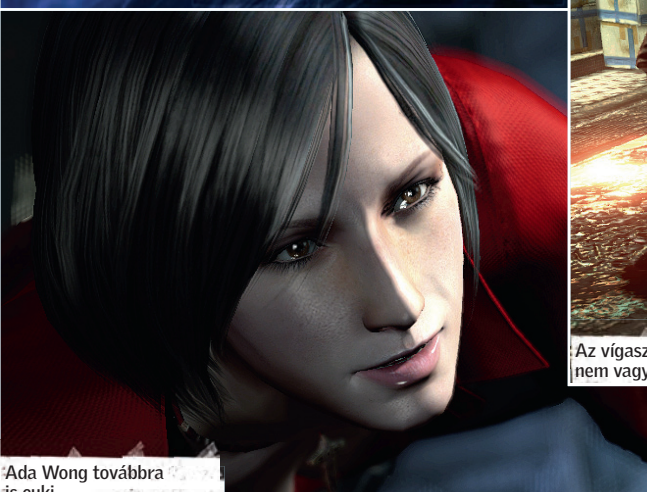
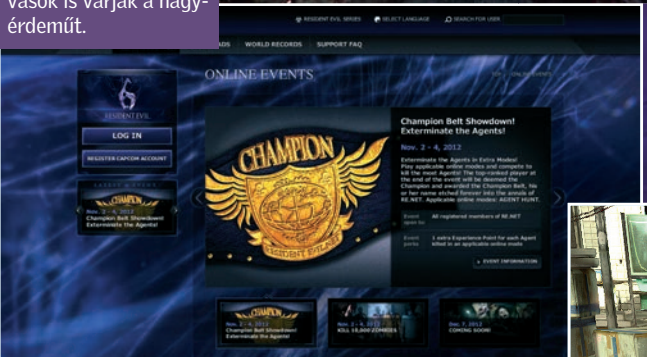
durrogatása (motorral ugratva a levegőből leléni a helikoptert, elfutni a ránk zuhanó repülőgépet előtt, szaltózva kijátszani egy tankot), ami szintén kinos mosolyt csal az ember arcára. Akárhogy is, a Capcom erőfeszítésén látszik, hogy egybe akarta kovácsolni a moziarcokat, a régi rajongókat és az akcióorgiákon nevelkedett új generációt, de annyi célcsoportnak akart megfelelni, hogy közben megfedkezett arról, hogyan is lehetne éppenséggel jó ez a játék.

NEM A MÉRET A LÉNYEG

A *Resident Evil 6* nagy. Nehezebb fokozaton akár 20-30 órányi játékidő is van benne, a multiplayer lehetőségeket nem is számolva. Mindegyik kampány öt fejezetből áll, én átlagosan 50-55 perc alatt vittem végig egyet, de nehezebb fokozaton azonnal másfél-két óráig tartott egy-egy szakasz a sok elhalálozás miatt, és Ada Wong fejtörőivel is el lehet ütni az időt rendesen.

Rengeteg az átvezető videó, elvileg minden okunk meglenne a boldogságra, de valahogy mégsem. Az a baj ugyanis, hogy nem sikerült jó sztorit kerekíteni az egészhez. Az előzetesek alapján (Leon és Chris egymásra fogja a fegyvert – helló!) azt hittem, hogy itt most valami nagyon összerakott, drámai és kemény epizódot kapunk, de sikerült ilyen nyilem-nyalom vasárnapi tinihorror összeállításolni, amelyben a legnagyobb feszültség ahhoz fogható, hogy a Barátok köztben Berényi Miklós kedd este éppen melyik szemöldökét vonja fel.

Nem akarok spoilerezni, de fél percig sem volt katarziszom, és a karakterek fájdalomát, gondjait sem tudták átéreztetni velem. Unalmas már a *The Walking Dead* játékkal példálózni, de ha kell egy kis dráma, akkor ott van a recept, hogyan is kell ezt csinálni, hangsúly lent. A játékmenet sem segít sokat ezen a problémán. Egy csöben haladunk előre, nincs térkép (mert nem is kell), sok az üresjárat és a monoton menet harc közben. Tisztára mint a Gyűrűk Urában, itt is mindenki baktat. Leon eseté-



Ada Wong továbbra is cuki



Az vigasztal, hogy legalább nem vagyok egyedül

TISZTÁRA, MINT A GYŰRŰK URA, ITT IS MINDENKI BAKTAT

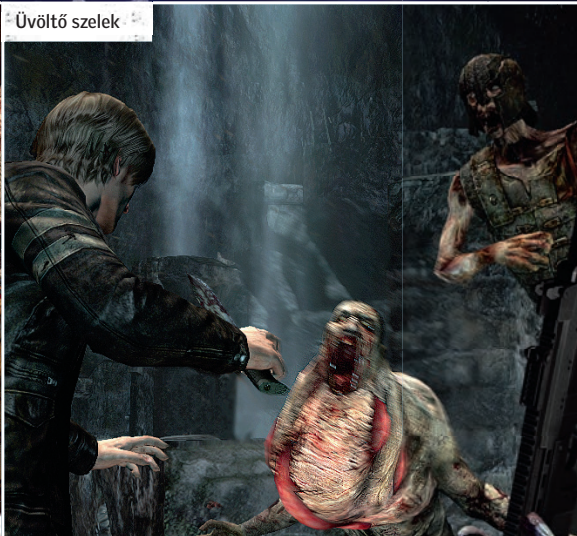


HA TE MONDOD

Paul Anderson, a Resident Evil mozik rendezője, Sony Pictures: „Nagyon szoros kapcsolatunk van a játékokkal, kölcsönösen hatunk egymásra. Azt gondolom, a Capcom sosem félt hagyni, hogy a sorozata fejlődjön, alakuljon.”



A fülbelövés egészen új értelmet nyer



Üvöltő szelek



ben még a zombis részek hangulatosak, de Chris kampányában megjelennek a j'avók, akik ugyebár fegyvert is viselnek, innentől pedig egy ostoba lövöldözés lesz az egész. Tényleg ostoba, mert az ellenfelek teljesen idióták, elmennek mellettünk, szerencsétlenkednek, még az a jó, hogy az MI a gép által irányított partner esetében vállalható, mert különben nagy bajban lennénk. Az viszont sajnos végképp röhejes, amikor karakterünket 15 centiről uzival sorozatban arcon lövik, ő pedig eltakarja a szemét, úgy megy előre tovább.

Nincs súlya a sérüléseknek, nincs veszélyérzet, lőszerhiány, menekülés. Csak megyünk előre, pumpáljuk az ólmot, rugdalozunk, jön egy főellenség, vége a fejezetnek. Sőt, a főellenségek is faszasztók-ká válnak idővel: többször is találkoznak a karakterek egymással, ezért gyakran kétszer, két szemszögből kell végigtolni a nagy harcot. Leon ráadásul az utolsó két fejezetben szinte csak egy gígjási bosszatát nyom, aminek a végén már erősen tikkelt a szemem. Ada esetében kicsit élvezetesebb a helyzet az új kiegészítők és a logikai kihívás miatt, de sajnos ez csak négy és fél kellemes óra, ráadásul végig kell „szenvadni” érte a többi kampányt.

TÁRSASÁGBAN JOBB

Sokan mondják, hogy a túlélő horror elleni legnagyobb vétek az volt, ha már nem egyedül játszunk, de szerintem ez nem igaz. A coop tökéletesen működik, az meg már más kérdés, hogy nem túlélő horrort nyomtatunk vele, hanem szimpla lövöldét, de ettől még élvezetes. Becsatlakoz-

hatunk idegenek játékába is, ha engedik, ez még akkor is jó móka, ha nem tudunk kommunikálni egymással. Nekem nagyon tetszett, hogy különböző kampányokat játszó játékosok keresztezhetik egymás útját, ilyenkor akár négyfős csapatba tömörülve mehet az akciózás, aztán mindenki megy a maga dolgára tovább (az összes kampányban van ilyen átfedés, tehát akad rá esélyünk többször is). Ennél is nagyobb királyság az Agent Hunt mód, ami akkor nyílik meg, ha már egy kampányt végigvittünk. Ilyenkor a *Left4Dead* rendszeréhez hasonlóan egy j'avo bőrbe bújhatunk, és folyamatosan mutálódva egyre keményebb ellenfélként vadászhatunk mezei játékosokra, ha engedélyezik ezt kampányuk során. Ez azért is jópofa, mert ilyenkor a hősköt irányító csóka nem tudja, hogy melyik ellenfelet irányítja MI és melyiket ember – bár azért elég hamar rájöhét, ha észreveszi, hogy a sok mulya szörny között akad egy másképpen mozgó, taktikázva támadó egyed.

Ezek után már csak hab a tortán a negyedik rész óta egyre jobb Mercenaries mód, ahol személyre szabott karakterekkel indulunk hadba a zombik serege ellen, időre játszva; ismerjük, szeretjük. Mindezek fényében nyugodt szívvel állítom, hogy a többjátékos módok sokat tesznek hozzá a *Resident Evil 6* értékéhez, főleg azok számára, akik nem csak a régi időköt sirják vissza, vagy életükben először játszanak a Capcom sorozatával.

ÚJ IDŐK SZELE

Nekem még az volt a csúcscsúcsa, amikor bezárult a titokzatos kastély ajtaja

Jill Valentine mögött még a kilencvenes évek végén, a Holdfény szonáta nyitotta meg a titkos ajtót (*áruljuk el a komolyzenében kevésbé jártas olvasóknak, hogy az említett szonáta szerzője L. van Beethoven, de Martin L. Gore – Depeche Mode – is interpretálta saját fordításban – V.*); amikor kurbli kellett keresni a kerti gáthoz, és amikor először bementek a titkos laborban, hogy az önmegsemmisítő rendszer beindult, és ajánlatos lelépni.

Aki ezekre nem emlékszik, az nem kesereg azon, hogy mivé lett a *Resident Evil* sorozat. Annak új élmény lesz a filmszerű TPS, az ütős látványvilág (örömmel jelentem, hogy a preview verzióhoz képest a képfrissítés megoldva, nincs screen-tearing), a sok akció, a remek többjátékos lehetőségek. Egy első találkozásnál ez a játék hoz egy olyan szintet, amelyre a lent látható végső százalék rányomható. Nem rosszabb a manapság futó címeknél, vannak kifejezetten erős pillanatai, az irányíthatósággal sincs komolyabb gond (azért a PC-s portra kíváncsi leszek majd – amint megjelenik, külön teszt lesz róla a GameStar magazinban). Az első három epizóddhoz mérten azonban nagy csalódás lehet, de még a negyedik rész elegáns hibridjéhez mérten sem hozza már a szintet. Komplexebb a cselekmény, több szálon fut a sztori, de ettől még nem lett jobb, sajnos csak az elmélyülés lehetőségét veszítjük el. A helyszínek rendkívül változatosak, 10 percnként egészen új környezetben találjuk magunkat, de a szkriptelt

játékmenet elveszi a szabadságot, a felfedezés élményét. Igazából ez a *Resident Evil 6* valódi hibája, nem az, hogy változtatni akart a régi szokásokon. Jót akartak mindenkinek, de sok szék között a pad alá estek. Innen még fel lehet állni, de el kell dönteni, kinek is csinálnak játékot.

HP

- + hosszú játékidő
- + élvezetes többjátékos mód
- + néha elkap a régi hangulat
- bugyuta történet és dramaturgia
- idegesítő QTE-elemek
- nagyon buta MI

HP

Az első három rész szerelmesei 60%-ot sem adnának rá, de önálló játékként azért megállja a helyét.

77

Még jó, hogy ezt a monstrot nem nekem kellett lenyomnom!



Egyhangúan jelzi a program, hogy ez egy Door



Én márpedig innen addig el nem mozdulok, amíg nem pecázhatok



Mókás kinézeted ellenére igen morcosan viselkedsz. Ja, hogy pont azért vagy morcos, mert mókás a kinézeted?!



„Le az utcára, ki a térre! Senki se lökhet félre!”

TORCHLIGHT II



FOLYAMATOSAN VALAKI MÁSNAK AZ ÁRNYÉKÁBAN ÉLNI NEM TÚL FELEMELŐ DOLOG. AZ HAGYJÁN, HOGY AZ ILLETŐ SOHA NEM FOG

LEBARNULNI, de még azokat a beszélősokat is hallgatnia kell, amiket a fejéhez vágunk: „Miért vagy ilyen falféher? Bezzeg Ő! Ő szép barna.” Ezt megeléggel az ilyen elnyomott néha kilép a napra, és ekkor jön az újabb pofon: „Szóval elkezdted majmolni Őt? Hiába, mert Ő mindig gusztusosan barnább és szebb lesz.”

Ebben a fenemód faramuci helyzetben érezhetik magukat azok a készítőik, akik veszik a bátorságot, és nekifeszülnek egy olyan típusú játéknak, melynek kategóriájában a *Diablo* sorozat trónol a csúcson. Így meglepő nem, de annál inkább irritáló lehet egy-egy ilyen alkotás atyjainak, ha a közvélemény hanyagul rácsapja a *Diablo*-klón jelzőt. Ám a Runic Games munkásai kímódottan örülnek ennek, így ugyanis elkönnyvelhetik, hogy megint jól dolgoztak.

MEGGYÚJTOTTAK MÉG EGY FÁKLYÁT

Mint ismeretes, a fejlesztői gárdában több ex-blizzardos is helyet foglal, akik nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy ördögi örökségüket (mármint a *Diablót*) még mindig koptassák a rajongók. Ezért kézenfekvő volt, hogy

INFO

Kiadó **Runic Games**
Fejlesztő **Runic Games**
Platform **PC**
Röviden A *Torchlight II* elődjénél sokkal nyitottabb világú akció-RPG szerepében tetszeleg, ráadásul új hősöket és kísérő állatkákat is kapunk, akik aranyosabbak, mint E.T.
PEGI 12+

2009 végén előrukkoljanak egy hasonszórú, végkimerülésig nyútolható matériával. Ez volt a *Torchlight*, ami csendben érkezett, de örömteljes ovációval ölelték keblükre a játékosok. A pozitív fogadtatás szélesre tárta a kaput a folytatás előtt, ami mellőzve a csinnadrattát kívárta, hogy a *Diablo III* körüli felhajtás kicsit leülepedjen. Ez okos húzás volt, mert két dudás nem fér meg egy csárdában – legalább is az egyiket idővel biztosan leütik majd a kialakult ricsaj miatt. Na de várjunk csak! Miért is emelem egyenlő magasságba e két alkotást? Erre a kérdésre igyekszünk kielégítő választ adni Hunterrel, akivel vállvetve csapoltuk meg az élénk kerülő szörnypopulációt.

VAN TÜZED?

Vannak olyan játékok, melyek sztorija akár köröket is ráver a legizgalmasabb regényekre. Na, a *Torchlight* második része nem ilyen. Már az első felvonásnál sem a csavaros történet miatt csettintettünk elismerően, és most sem ezért fogunk ejházni. Adott egy porrá zúzott főellenség – név szerint Ordruk –, kinek belét az előző epizódban egy bánya legmélyén tapostuk ki. Ennek a már rothadó rosszcsontnak egy még galádabb alak tulajdonítja el természetfeletti erejét, és önös, gonosz terveire használja fel. Első és egyetlen koncepcióját szem előtt tartva egy globá-

lis világ-összeroppantásba kezd, ami jó ürügyet szolgáltat arra, hogy kézen fogjunk egy új hőst, és ízibe felgyúrjuk olyan állapotba, hogy remélhetőleg sikeresen billentjük majd altájon ezt az önkéntes bajkeverőt.

ÉGRE NÉZŐ BARLANG

A fejlesztők nem vicceltek, amikor azt mondták: „Kicsit késsünk, hogy biztosan tökéletes játékot adjunk.” A két nyilvánvaló, főbb újításon túl – ezek a nyílt világ és a többjátékos mód – is rengeteg kis plusz adódott az egyébként közegegyes formulához. A nyitott világ mellett nem mehetünk el szó nélkül, már csak azért sem, mert a Runicnál serénykedő srácok egyetlen ziccert sem hagytak ki, ami ebből a helyzetből származhat. A coopra keretes írásban térünk ki.

Amikor a területek méreteiről beszéltek a fejlesztők, nem túloztak: hatalmas bejárható területek várják a kincsvadászokat, bár tény, hogy egy helyszínre valamivel kevesebb térkép jut, mint a konkurensnél. A főbb területek viszont akkorak, hogy bőven kárpótolnak ezért, ráadásul rengeteg barlang van a területeken, melyeknek többsége még csak nem is céltalan kóborlót vár.

Ez is fontos újdonsága a *Torchlight II*-nek: mindenhol beleütközik az ember valamilyen feladatba. Ha egy viszonylag nagyobbak tűnő

barlanghoz érkezünk, biztosak lehetünk benne, hogy a környéken egy NPC csak azért vár, hogy ránk bízva egy bent felejtett ereklye megtalálását, vagy odabent rezideáló ősellenségének likvidálását. Rengeteg mellékküldetés van a pályákon, melyek egy része ráadásul véletlenszerűen felbukkanó esemény, ilyen például egy megtámadott lovaskocsi fogságba esett utasainak megmentése.

Amikor már azt hinné az ember, hogy tulajdonképpen csak magányosan csapkod, akkor is legalább egy achievement biztosan felvillan rövid időn belül, vagy jön egy feldühödött vezér, aki a vérünket akarja. Egyetlen üres pillanat sincs a játékban, és a *Torchlight II* azt is elérte, hogy egy percig sem érezzük monotonnak vagy unalmasnak, visz magával az ár, dacára annak, hogy maga a műfaj a céltalan harcásolásról és fejlődésről szól. Saját magunk fejlesztési rendszere sem változott, ámbár kaptunk egy lehetőséget, aminek segítségével visszavonhatjuk a képességfánkonn eszközölt változtatásokat, bár ezeket sem korlátlanul. Csak a három utolsó pontot vonhatjuk vissza, ami arra jó, hogy a véletlenül félrekattintott kiosztást helyrepofozzuk.

A FÁKLYAFÉNY ÖRDÖGE

A látványért a *Torchlight* második részében ugyanaz a motor felel, mint az elsőkben, ami persze átesett egy sor újításra. Mivel nem a legkorszerűbb techni-

kát használja, tükörsimán fut a játék a kismillió effekt és képesség fényárjában, s egy rossz szava nem lehet a gyengébb gépek tulajdonosainak sem; az öregecske megjelenítést szépen eltakarja a rajzfilmes miliő, amit szintén csak előnyére írhatunk a játéknak.

Bár tény, hogy engem könnyen meg lehet venni a jó hangulattal, azt azért nem hiszem, hogy lenne ember, aki látva a változatos terek kristályfényben úszó mezőit vagy homokfedte dűnéit, kiejtené száján a „ronda” szót. A grafikai tuning (legalábbis az előző részhez képest) azon is tetten érhető, hogy a játékból eltűnt a sokak által kedvelt „netbook mód”, ami arra volt hivatott, hogy a gyengécske masinák tulajdonosai is élvezhessék a Runic akció-RPG-jét. Annyit erősödött a motor, hogy egy régebbi Atom architektúra már ne birkózzon meg vele, de azért az egykor csinosnak mondott asztali gépek gazdái még bátran adhatnak neki egy esélyt.

LÁTLAK, HALLAK, ÉREZLEK, SZERETLEK

Az egészben az a legcsodálatosabb, hogy 13 lépés megtétele után totálisan magába szippant a tyutyerka. Az alkotás elemei régi ismerősként integetnek vissza ránk a képernyőkről, hiszen minden funkció azonnal ott do-
rombol a kezeink alatt, így rögtön átadhatjuk magunkat a



A COOP MÓDRÓL

A *Torchlight II* sok szempontból felülmúlja elődjét, sőt még versenytársait is. Az első részhez képest talán a legfontosabb újítás a többjátékos mód. Az előbbi állítás igazságáról tanúskodik, hogy amint sikerült Nightwolffal egy szobába kerülni, észre se vettük, hogy a reggeliről már lemaradtunk, de már az ebéd is elkészült. A többjátékos módot a single player móddhoz hasonló gondossággal készítették.

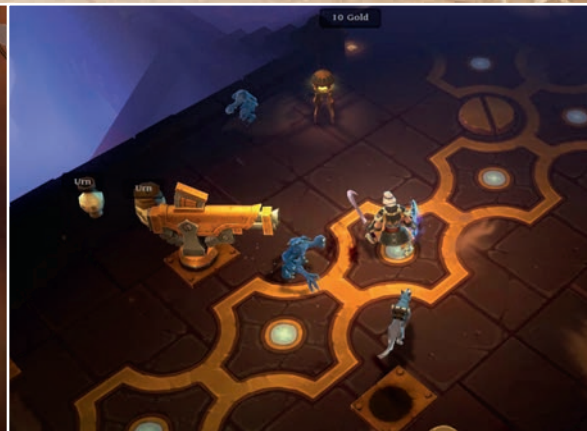
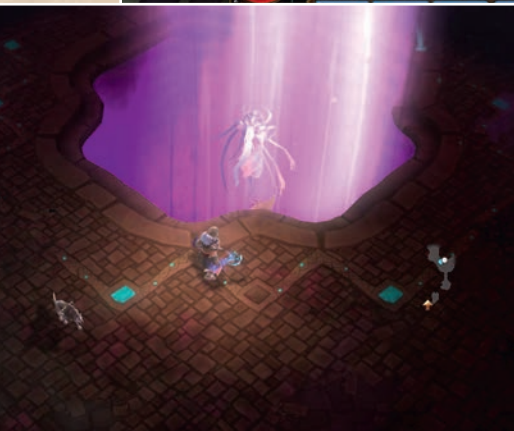
Mindjárt a játékszoba megnyitásánál eldönthetjük, hogy maximum hányas szintű karakterek léphetnek be, illetve hogy újra generáldjon-e a térkép, amolyan *Diablo* módra. Egyébként minden nagyon hasonlóan működik, mint a konkurensnél: az ellenfelek felerősödnek, a zsákmányolt tárgyak automatikusan eloszlanak. Ezekén túl nem sok minden változik, még a küldetéseket is egyéneként figyeli a rendszer, ami viszont okozott is problémát. Én felvettem minden mellékküldetést, de Wolfi nem, így amikor nekem folytatódott a misszió, neki még el se kezdődött. Persze ez az igazi dungeon crawlereknek nem okozhat gondot, és mivel ilyesféle kemény állú gamerek volnánk, mi sem akadunk fent, csak kaszaboltunk szakadatlanul.

A játék nagyobb csatáira jellemző káosz most jött ki igazán. Miközben Wolfi mechanikus segítse csapatunk gyógyítására összpontosított, én a távolból lyuggattam ki az ellenfeleket, ezalatt Wolfi a frontvonalon ütött, amit ért, hozzá társulva pedig két hű állatkánk marcangolta a támadó hordákat.

Mindéz viszonylag kisszámú ellen esetén még nem is lett volna akkora gond, de amikor már ellenfeleink is különböző effektek kíséretében szívták el élet-erőnket, miközben a közelharcosok rohamoztak, és a varázstudók átkoztak, már mi sem követtük (egyébként jól bejáratott) taktikánkat, csak gyilkosan klikkeltünk, ahová tudtunk, remélve, hogy kósza csapásaink betalálnak. Aztán mikor elült a por, és begyűjtöttük, amit tudtunk, testvériesen felosztottuk a zsákmányt, hiszen a játékban van trade opció, sőt egy teljes láda arra, hogy a társainkkal megosztani kívánt tárgyainkat abban tároljuk.

Mivel a csapatban eltöltött órák alatt szinte csak az elején jártunk az első felvonásnak, szerintem nem most először társult össze Csavarka és Rasillon, sőt, ha ránk találtak, bátran csatlakozzatok hozzánk!

A LEGCSODÁLATOSABB AZ EGÉSZBEN AZ, HOGY 13 LÉPÉS MEGTÉTELE UTÁN TOTÁLISAN MAGÁBA SZIPPANT A TYUTYERKA



TORCHLIGHT II

KONTRA

DIABLO III

Ugyanazon műfajban pár hónap eltéréssel két cím is debütált, ezért vet-tük a bátorságot, és pontokra szedve egymásnak eresztettük őket, hogy megnézzük, kinek nagyobb és vastagabb a... bajsza!



KARAKTEREK

A *Torchlight II*-ben 4, míg a *Diablo III*-ban 5 karakterosztály közül lehet választani. Nemcsak létszámfőlényben múlják felül az ördögkergetők a fákhlyahordozókat, hanem a sablon karakterek mellett a witch doctor simán odaalázza a keménykötésű mérnököt.



TÖRTÉNET

Valószínűleg mindkét alkotás írója szabadságon volt, mikor a történetet összekaparták, de folytatva a sötét fabulát, a *Diablo III* mégis szolgál némi csavarral és drámai fordulattal.

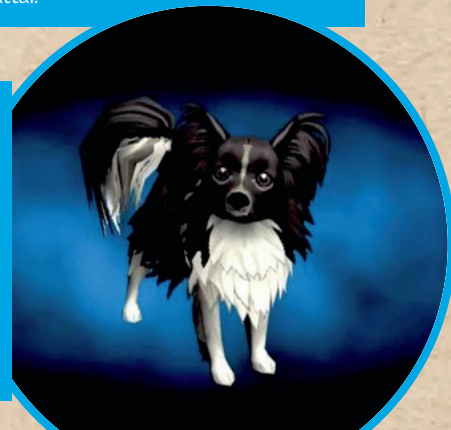
GRAFIKA

Egyértelműen a blizzardos gyerekek ceruzája színezett szebben, hisz micsoda átvezető videókat kaptunk ismét! A játék kinézetére sem volt panasz (csak ugyebár túl színes lett), de a Runic grafikusai is kitétek magukért, hiszen egy csodálatos rajzos világot skicceltek föl a monitorainkra.



KÍSÉRŐK

A Sötétség Fejedelmét kergetve a *Diablo III*-ban három különböző személyiségű társat kapunk magunk mellé, akik rendületlenül harcolnak oldalunkon, és szociális téren is megteszik, amit kell – olykor vicces benyögéseket produkálva. A másik matériában viszont nyolc állatka közül választhatunk, akik nemcsak harcolnak, hanem saját inventory résszel is rendelkeznek. Ha ez megtelik, visszazavarhatjuk őket a városba, hogy túladjanak a portékán. Igaz, velük nem fogunk diskurálni, de legalább nem hagynak el bennünket, ha egy másik játékos társul mellénk.



HELYSZÍNEK

A *Diablo III* nagyon érzékletesen jelenítette meg négy fő helyszínen a borongós és feldúlt világokat, ám a *Torchlight II* változatosabb és zsúfoltabb vidékei üdítőbben hatnak a monoton cséplések közepette. (Azért az érdekes, hogy az ilyen matériáknál szinte mindig egy sivatagos pálya a második felvonás.)

AZOK A GONOSZ SZÖRNYEK

A *Torchlight II* morcos kreatúrák felhozatalában simán lepipálja vetélytársát, hiszen nemcsak több mezei lénynek onthatjuk majd a véréit, hanem egy regimentnyit lenyomhatunk a kisebb és nagyobb bossokból, akik betyárszaggatóan furmányos képességekkel szeretnének minket vízszintesbe helyezni.



KÉPESSÉGRENDSZER

A Blizzard keményen beújított ezen a téren, hiszen egyenileg keverve minden képességet, maximálisan kihasználhat mindent az ember. Ezzel ellentétben a *Torchlight* folytatása a régi iskolát követve egy három ágon futó képességfát rugyeztetett a kalandorok elé, így kicsit szabadabb és egyedibb módon alakíthatjuk hősünk kvalitásait.

TÖBBJÁTÉKOS LEHETŐSÉGEK

Enyhén kicsapta a biztosítékot, hogy még single player módban is online kell lenni a *Diablo III*-ban, de azóta már megnyugodtak a kedélyek. Ha brigádba tömörülve szeretnénk nyomulni, akkor maximum négy harcost lehet egyszerre összetrombitálni, míg a *Torchlight*-ban hatot. Ráadásul ha szólóban szeretnénk szárnyalni, akkor nyugodtan kihúzzhatjuk a modemet, mert nincs szükség folyamatos internetkapcsolatra.

ÖSSZAHATÁS

Mindkét alkotás páratlan élményeket nyújt, de más-más fronton hódítja meg az érdeklődőket. Míg a *Diablo III* egy felnőttesebb, komolyabb és keményebb rétegben süvít, addig a *Torchlight II* könnyedebb szórakozást nyújt, ami elé még a kilencéves unokaöcsém is nyugodt szívvel ültetném le. Hogy hosszú távon melyik okoz nagyobb függőséget, az még kérdéses. A Blizzard folyamatosan nyomja a nagy javítócsomagokat, melyek kinél jobb, kinél rosszabb irányba terelik az alkotást, míg a Runic Games lehetőséget ad a közösségnek, hogy rengeteg újabb tartalommal árasszák el dédelgetett gyermeküket.



A kőborjúkat nem zavarja a szembeszél

Lövéssem sincs, mit tettem, de nagyót durrant

Ki hinné, hogy ezek ketten itt testvérek?



Handsome Jack a házban



Wolfi tud időzíteni a reggelivel



Magyarországon a játék dobozos formában 2012. október elején jelent meg, ára megegyezik a Steamen található verzióéval.

A FEJLESZTŐK NEM VICCELTEK, AMIKOR AZT MONDTÁK, HOGY „KICSIT KÉSÜNK, HOGY BIZTOSAN TÖKÉLETES JÁTÉKOT ADJUNK”

virtuális gyönyöröknek. A sodálatos rajzos grafika mellett a helyszínek változatosak – egy felvonáson belül is –, és nem csak a kazamaták törik meg a táj egységét. A sokszínű provinciákat járva az időjárás és a napszakok változása is feldobja a hangulatot, amit a tökéletesen egyberakott zenei akkordok zümmögése tesz teljessé.

Ha megengedtek egy szubjektív nyilvánulást (nem? már mindegy), akkor kijelentem, hogy nekem igen hamar az egekig lökték a kedélyállapotomat ezek a jól összekomponált elemek, és Hunter hangján is éreztem, hogy ez bizony most nem egy „munkamenetelés” lesz, hanem örömjáték a javából.

AMI A SÖTÉTBEN LAPUL

Bármennyire közel van is a tökéletes akció-RPG-hez a *Torchlight II*, azért fel kell köhögni a hibáit. Ezek között olyan nüansznai apróságok is vannak, mint a tárgyak furcsaságai. Gondolok itt arra, hogy egy magát jégsebzezpártinak mondott varázshot mégis miért lán-gol? Vagy hogy a gyilkosnak szánt egérkattintásom olykor miért csak jó három másodperccel később jelent tényleges csapást (természetesen a single-player módról beszélek)? Ezeket a hibákat csak azért emlegetem fel ily könnyedén, mert az ilyen kiforratlanságokat bizonyára hamar kijavítják. De

sajnos vannak ennél komolyabb hibái is a játéknak.

A varázsitalok rendszerét például nemcsak hogy elavultnak tartom, de ráadásul túlságosan meg is könnyíti a haladást. Félreértés ne essék, én ütöm legkevésbé a dobót a játékok nehézsége miatt, de 2012-ben méltatlannak érzem, hogy azért tudjak végigzúzni egy nálam több szinttel nagyobb ellenfelekkel telezsúfolt barlangot, mert vittem magammal vagy 200 gyógyitalt.

Ami még ennél is komolyabb hibája a játéknak (és az egyetlen dolog, amiben nem sikerült komoly fejlődést elérnie), az a történet. Akármennyire hangulatosak az átvezetők, akárhány érdekesnek tűnő NPC és küldetés van a játékban, borzasztóan hiányzik egy egységes, komoly végkifejletet ígérő sztoriszál. Igaz, hogy van más, ami továbbviszi a játékost, de ha igazi történet lenne a játék mögött, már is sokkal komolyabban venné a világ dolgait az ember, hiszen a törődésre vágyó NPC-k tömege adott.

ÚGY RAGYOG EZ A FÁKLYA, MINT EGY BEGYÚJTOTT OLAJKÜT

Orbitális ugrást mutatott be a második felvonás az elsőhöz képest. Kicsikányozta magát a fullasztó bányából, és begaloppozott egy olyan világba, amiben élvezetes a kalandozás. Minden egyes kis részen valami apróság fogadja az embert: egy mellékküldé-

tés, egy rejtett pálya, egy érdekes kihívás. Gyarlóság lenne elkendőzni azokat az apró hibákat, amelyek kidugják a fejüket – nem is tettük –, de ezeken felül kaptunk a Runic Gamestől egy olyan címet, ami ugyanolyan kívánatos, mint az, melynek csupán árnyékában ténfergett eddig. Ha a folytatás is hasonló fog produkálni, akkor félek, hogy először az életben egy nagyon magas pontszámot, szinte tökéletes értéket kell majd rábóknóm. Olyan szívesen összegyűjteném a bátorságomat egy ilyen lépésre!

Nightwolf Hunter

HARDVER

1,4 GHz CPU; 1 GB RAM; 256 MB VGA; 1,2 GB HDD; Windows 7/Vista/XP (SP3)

- + magával ragadó hangulat
- + nincs üresjárat
- + nyitott világ
- + multiplayer lehetőség
- kisebb bugok
- sekélyes történet

NIGHTWOLF

Eddig is komolyan vettük a Runic Games csapatát, de mostantól hetente írunk nekik szerelmeslevelet.

91

A méret a lényeg, legalábbis ha
ágyúcsövekről van szó



Korhatáron aluli áldozat.
Ne rólunk vegyetek példát!

WEBES JÁTÉK

A játék böngészőben is játszható, a portálhoz letölthetünk egy drivert, így azt is használhatjuk, de a portál nélkül szintúgy működik. Így még útközben vagy a munkahelyen sem kell nélkülöznünk skylandereink társaságát.



Tree Rex: Ehhez a névhez
nincs mit hozzátennünk

A varázslat folytatódik

SKYLANDERS GIANTS



VÉGZETES (LEGALÁBBIS A PÉNZTÁRCÁNKRA NÉZVE) GYŰJTŐGETÉSI SZENVEDÉLYHEZ VEZETHET A SKYLANDERS LEGÚJABB EPIZÓDJÁ, A GIANTS.

Los Angelesből, még az E3-ról hazatérve Szonja hozott egy Silver Spyro figurát és mesélte, milyen jó ez a játék, talán még a négyéves lányunk is fog tudni vele játszani, de nem csak ő. Sokáig vártam, hogy végre eljussak egy boltba, és megvegyem a kezdőcsomagot, hogy elkezdhesünk vele játszani.

Szerény otthonunkban csak Apple számítógépek vannak, nagy öröm volt hát számomra, hogy nem kell virtuális gépen játszanom, mivel a *Skylanders: Spyro's Adventure* támogatja a Mac OS X-et is. Ekor még nem gondoltam, hogy 2011-ben még kiadtak olyan játékot, amivel csak a DVD jelenlétében lehet játszani, kiváltképpen, mert ehhez a játékhoz a portál mint hardverkulcs is szükséges. Így hát úgy alakult, hogy a *Spyro's Adventure*-t a mai napig nem tudtam kipróbálni, mivel nem rendelkezem olyan számítógéppel, aminek teljesítménye megfelelő a játékhoz, és még

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Toys for Bob**
Platform **Xbox 360, PS3, Wii, Nintendo 3DS**

Röviden A kicsiknek és nagyoknak egyaránt szóló, kettő az egyben video- és fizikai játék Skylanders újabb epizódja, melyben az óriások visszatérnek Skylandersre.

PEGI 7+

egy évek óta elavult adathordozót is képes befogadni. Tanulva az esetből a *Giantst* Xbox 360-on próbáltam ki. Természetesen az eltérő csatlakozó miatt a portál nem kompatibilis, de mivel ez is kezdőcsomag, volt benne megfelelő portál, és volt öröm is, mert végre elindult a játék.

SZÍNES-SZAGOS, IGAZI

Ahogy az előző epizódok, úgy a *Giants* is összeköti a virtuális és a való világot. A portálra helyezve az összegyűjtött figurákat, életre kelthetjük őket a játékban. A kezdőcsomag, csakúgy, mint az előd esetében, tartalmazza a portált és 3 figurát. Ezekkel el lehet kezdeni játszani, de a teljes játék felfedezéséhez szükség lesz a majd a későbbiekben kiadott egyéb, elemekhez kötődő figurákra is. Ugyan végig lehet menni az első sorozat figuráival is, kivéve pár óriásspecifikus részt, de ha minden elemből van figuránk, összesen nyolc (víz, tech, föld, mágia, tűz, élőhalott, élet, levegő), és van egy óriásunk is, a játék minden részéhez hozzáférhetünk.

Összesen 48 összegyűjthető figura jelenik majd meg, minden elemből öt, plusz egy óri-

ás, valamint néhány extra. A figurák nem kötődnek a platformokhoz, mindegyik használható az összes platformon, még a weboldalon is, ráadásul az elmentett játékkállásunkat is átvihetjük velük.

A *Giants*ben bevezették az úgynevezett LightCore, azaz világító skylandereket. Ezek bármilyen NFC (Near Field Communication) egység közelében világítanak (például Paypass terminál), bár a fejlesztők az E3-on még ragaszkodtak hozzá, hogy „ez mágia”.

BABÁT A FELADATHOZ

Skylands egy lebegő szigetektől álló világ. A kalandok ezeken a szigeteken, illetve sziget-csoportokon játszódnak. A környezetet szorgalmasan kell pusztítani: ládákat, hordókat meg kb. mindent össze kell törni, hogy kincseink gyarapodjanak. Titkos pályarészeket és epikus kincseket kell megtalálnunk, hogy ezekkel erősíthessük skylanderünket. A megszerzett pénzt képességekre, illetve speciális, a képességeket módosító kalapokra költöztetjük. A kalapokat (jó sok van) bármikor cserélhetjük. A vásárlás egyszerű, jól átgondolt; mindig egyértelmű, mit veszünk.

Érdekes több skylandert fejleszteni annak elenére, hogy biztos hozzájáró egy a szívünkhöz. Az óriást feltétlenül fejlesszük, mert lesznek olyan pályák, illetve kihívások, amiket csak vele tudunk végrehajtani. A *Skylanders* egy logikai elemekkel tüzelt akciójáték, helyenként platformelemekkel. A logikai feladatok meglehetősen egyszerűek, bár fokozatosan nehezednek. Az elején például ládákat kell tologatnunk, mint a *Sokoban*ban, hogy hozzáférjünk olyan helyekhez, ahol sok kincs van, vagy egyszerűen csak azért, hogy biztosítsuk a továbbjutásunkat. A játék során használhatunk a pályára telepített segédeszközöket, melyekkel például szétlőhetjük az utunkba álló, lezárt ajtót vagy az ellenségeket.

Bizonyos feladatokat csak speciális skylanderekkel hajthatunk végre, ezért folyamatosan cserélnünk kell a figurákat a portálon. A kisebb gyerekek a cserét nem nagyon tolerálják. Hétéves gyerekem ugyan nincs, de mivel még nekem is nehezemre esik a cucci kisserélni Cyndert kicserélni egy csúnya óriásra, gondolom, nekik sem sokkal könnyebb. A játékot egyébként hétéves kortól ajánlják, de már egy ötéves is boldogul vele az elején, leszámítva a cucci karakter lecserélését.

VÉGIG A RÉMÁLÓMIG

Skylanderünk folyamatosan fejlődik: a *Giants*-ben 15. szintig fejleszthetjük hőseinket, még a régieket is. A játékmenet elég változatos, a

különböző típusfeladatok megfelelő ütemben váltják egymást. Elsősorban a harc dominál, ezért szerencsére akkor is gyakran megkaparinthatjuk a kontrollert, ha kisebb gyerekekkel játszunk. Ne legyünk lusták felfedezni az elsőre nem látható területeket, mert ott várnak ránk az igazán értékes dolgok. Vannak olyan pályarészek is, ahová csak megfelelő időzítéssel juthatunk el. Ezeket leginkább a második vagy sokadik végigjátszásnál fogjuk értékelni. Minden, a *Giants*shez kiadott (narancssárga aljú) figurának vannak speciális, heroikus pályái, amiket valóban elég nehéz megcsinálni, de hát ezt egy heroikus nehézségű pályától talán joggal el is várhatjuk.

A játék az elején három nehézségi szinten játszható: könnyű, közepes és nehéz. Ezek, ahogy én láttam, csak sebződésünk mértékét befolyásolják, az ellenségek erejében nem érzékelttem különbséget. Ha végigjátszottuk a játékot, megnyílik egy Nightmare (rémálom) fokozat is. Minden mágikus tárgy és Adventure pack, amit korábban már megszerezhetünk az első szériában, használható a *Giants*ben is, így megkönnyíthetjük az amúgy sem túl nehéz feladatok végrehajtását.

A Story módon kívül van Battle mód is, utóbbit két kontrollerral vagy Xbox Live-on használhatjuk, hogy összemérjük erőnket más játékosokkal. Az előző sorozat szinte minden platformra megjelent, gondolom a *Giant*sszel sem tesznek kivételt. A jelenleg elérhető szü-

MI VAN A DOBOZBAN?

A *Skylanders Giants*, ha a kezdőcsomagot vásároljuk meg, egy különleges dobozban érkezik, ami a játék mellett tartalmazza a portált, három figurát, valamint egy posztert és néhány kártyát is. A három figurából az egyik egy óriás, a másik egy új skylander, a harmadik pedig egy, az előző részből megismert régi skylander. A kártyákon szereplő kódok segítségével pedig a weboldalon aktiválhatjuk figuráinkat, gyarapíthatjuk gyűjteményünket. A csomagban található még gyűjtögethető kártyajátékhoz használható kártyákat a figurák képességeivel és statjaival, hogy ebben a formában is kipróbálhassuk a játékot.

köőbb platformválasztékhoz még hozzá kell vennünk a webes játékot is, ahol ugyanúgy használhatjuk a portált, mint a többi platformon, bár nem kötelező jelleggel. Természetesen minden olyan rendszeren, amin az erőforrások miatt nincs lehetőség a teljes verziójú játék futtatására, kicsit változik a játék kinézete és menete, de szerintem példaértékű az a fejlesztői/kiadói hozzáállás, hogy bárki, bárhol játszhasson... És gyűjtsön.

Hangya

- ✦ a stílusok megfelelő arányú keverése
- ✦ ellenállhatatlanul cucci karakterek
- ✦ durva pusztítás
- ✖ gyakran ismétlődő játékelemek
- ✖ felnőtteknek sokszor gyengék a logikai feladatok

HANGYA

Ha van időd vagy gyereked, kihagyhatatlan. A kajaépítésköz pedig figurát... még, még!

90



„HÉTÉVES GYEREKEM UGYAN NINCS, DE MIVEL MÉG NEKEM IS NEHEZEMRE ESIK A CUKI KISSÁRKÁNY CYNDERT KICSERÉLNI EGY CSÚNYA ÓRIÁSRA, GONDOLOM, NEKIK SEM SOKKAL KÖNYVEBB



HA TE MONDOD

Noah Kircher-Allen termékspecialista, Activison: „Sokszor hallom, hogy a szülők is együtt játszanak a gyerekekkel. Az benne a fantasztikus, hogy elég lebilincselő egy felnőttnek, miközben elsajátítható a gyerekek számára is.”



Az egyik különleges karakter



Silver Spyro

Újra itt van, újra itt van, újra itt van a nagy csapat!

FIFA 13



Tizenkilencre lapot húzok

INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő **EA Canada**
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Az Electronic Arts minden évben megjelenő focis játéka, licencelt csapatokkal, játékosokkal, egyre fejlődő fizikával.
PEGI 3+



EGY RÉGI VICC UTÁN A KÖVETKEZŐ GONDOLATTAL INDÍTANÉK. Három dolog biztos az életben: az adó, a halál és a FIFA sorozat aktuális részének szeptember végi eljövetele. Late Night Live műsorunk rendezes nézői tudhatják, hogy igazán érdekes a kapcsolatom vele. Gyűlölöm szemét, csaló, mocskos játékmotívót, mégis ez az egyetlen játék, ami a megjelenését követően végig fent marad a gépemen, egészen az új rész megérkezéséig, és RPG-kezt megszügyenítő játékorá-mennyiséget vagyok képes beleölni. Hogy tényleg csal-e a FIFA... erről inkább később.

EZ AZ A CSAPAT, AMIRE VÁRTUNK?

A FIFA sorozat pár évvel ezelőttig hatalmas csatákat vívott a Pro Evolution Soccer sorozattal (a PES 2013-ról lásd Gyu tesztjét a 66. oldalon), de jelenleg ki lehet jelteni, hogy a FIFA nagyon meglépett szebb napokat látott vetélytársától. Nemcsak a játékmotív lett egyre jobb, de a PES évek óta a licenc meg szerzésében sem tud végre kilépni önmaga árnyékából, és nincs illúziórombolóbb, mint eltorzított nevű játékosokkal, kamu csapatokkal játszani. Persze át lehet manuálisan szerkeszteni, de ezt csinálja, akinek hat anyja van. A FIFA 13 új ficsőrei előtt azonban beszéljünk kicsit a legfontosabb újításról, mégpedig arról, hogy a játékmotív változott-e valamit, vagy csak lehúznak minket újra egy kis lóvéval és az aktuális csapatfelállásokkal. Nos, a válaszom: igen, változott, és ki lehet jelteni: előnyére.

ÖVEGES PROFESSZOR FIZIKA ÓRÁJA

Régi vesszőparipám volt a korábbi részeknél egy-egy teljesen idétlen, mákos/szerencsétlen,

bugyuta, irreális szituáció vagy gól esetén felháborodottan úgy reagálni, hogy ez a valós fociban teljesen másképp történt volna. Egy nagy FIFA-s haverom erre mindig legyintett, mondván, minek jövök folyton ezzel, amikor ez egy videojáték...

Most eljött végre az én időm is, ugyanis ki merem jelteni: a FIFA játékmotívete egyre inkább hasonlít egy igazi meccs szituációira. Természetesen most is lesznek idegtépő gólok, nevétségesen szerelő védők, fura dolgok, de mégis öröm látni ezek mellett az egyre gyakrabban a realitásra emlékeztető megmozdulásokat. Különösen a védők munkáján látni a fejlődést. Sok esetben egészen akrobatikus mozdulattal lehet szerelni, „elkanalazni” a labdát, vagy még tovább tolni/fejelni a levegőben az utolsó pillanatban.

Nagyon fontos újításként oda kell figyelni arra, hogy a labda könnyebben elpattanhat, amikor játékoshoz érkezik a csodás körömpasz. Nem mindegy, hogy sprinteltünk-e éppen, hogy, milyen irányból jött a bogoyó játékosunk állásához képest, valamint az sem, melyik irányba toljuk

meg legelőször akár csak a normál iránykaral, vagy a cselkarral rögtön trükközve. Észre fogjuk venni, hogy mostantól nem érdemes folyamatosan sprintelni sem a fentebb említett labdaátvételek, sem a pontos lövések, cselek miatt, holott korábban csak atomtámadás esetén engedték el a futáskart. Ami a lövéseket illeti, úgy 20 óra játék után úgy látom, hogy a kapusok is megváltoztak kicsit: egyrészt egy csomó háritásuk szintén dicséretes módon realisabb látványt nyújt, másrészt viszont egy-két távoli bombát mintha kevésbé tudnának kivédeni. De bevallom, ez nekem tetszetős változás, hiszen a korábbi részben sokszor olyan lehetetlen helyekről piszkálták ki a bombagómat, hogy az idegzsába kerülgetett.

Érdekes kérdés egyébként, hogy az ilyen realitáshoz közelítő játékmotívbeli újítások, mint például a labdaelpannas, hosszú távon mennyire nyerik el a játékosok tetszését. Ugyanis, bár elsőre ezek rendkívül jó dolgoknak tűnnek, biztos, hogy nem túl kedves szavakkal fogjuk illetni a programozók édesanyját, amikor a kapu torkában elugrik a labda csatárunk lábáról. Nem lehet egyébként eléggé hangsúlyozni,



HA TE MONDOD

Nick Channon line producer, EA: „Nagyon elégedett vagyok a támadó MI és a First Touch Control idei fejlődésével és kihatásával a játékmotívete.”

Na, ebben a másodpercben kapcsoltam át egy másik csatornára



10 M. ÖZIL
6 S. KHEDIRA
CSERÉK
15 M. ESSIEN
19 L. MODRIĆ

Spori, labda volt... Bár az a képen sincs...





” A FIFA JÁTÉKMELETE EGYRE INKÁBB HASONLÍT EGY IGAZI MECCS SZITUÁCIÓIRA

hogy a FIFA sorozat fejlődésével együtt haladva már mindenképpen gyakorolnia kell a cseleket annak, aki kicsit is komolyabb szinten szeretne érvényesülni. Régebben, még a billentyűzettel FIFA-zás idejében lehetett érvényesülni e nélkül is, szimpla húzogató-sokkal, de a motor és a fizika annyit gyorsult és változott, hogy ma már lehetetlen nélkülük hosszú távon érvényesülni. Azoknak pedig, akik még mindig nem kontrollerelel játszanak, és azt mondják, nekik így is megy, szimplán fogalmuk sincs az egészről.

PINCÉR, KÉRNÉM AZ EZ ÉVI MENÜT

Kezdeném egy bicskanyitogató dologgal: még mindig örületesen sok ideig tart a FIFA ikonján tett dupla klikk után eljutni az alapmenübe. Megmértem stopperrel, az eredmény 49 másodperc. Szerintem ez nevetséges. Nyelvválasztás, kontrollerválasztás, Messi vigyorog, beállítások választása, oké... És jee, végre itt a menü! Nem hiszem, hogy ezt ne lehetne egyszerűbben.

De lássuk az újdonságokat: az alap menüpont, vagyis az EAS FC Match Day alatt az egymeccses játék mellett az élő mérkőzéseknél kijelölt kedvenc csapatunk valós életben is következő négy bajnokiját játszhatjuk le. Alatta az igen érdekes, a hét játéka kiválasztása esetén különböző kiemelt és érdekes meccseket játszhatunk, több bajnokságból választva, szintén a valós életben is éppen ezen a hétvégén lezajló meccsek közül.

Főleg ez utóbbit nagyon ajánlom, hiszen itt az ez évben is megmaradt „kihívásokhoz” hasonlóan olyan csapatokat is irányíthatunk, amelyeket magunktól talán nem próbálnánk ki, és így sok bajnokság érdekes rangadóinak hangulatát is átélhetjük. A következő opció a FIFA Ultimate Team, a továbbiakban csak FUT, amely tulajdonképpen

egy komplett aljátéknak felel meg külön menüvel, amelyben a kezdetektől indulva kell „noname” játékosokkal csapatot verbuválni, zsetont gyűjtve ezekkel kereskedni, és akár online más emberek csapatával megmérkőzni addig, amíg a tiéd lesz a legeslegjobb csapat széles-e világon. Reszketsetek a SecondStrike FC haragjától!

Az Idények menüpont érdekes módon tavaly az online opciókon belül volt megtalálható, idén az online osztályokon lehet egyre feljebb lépkedni, egészen a legjobbakból álló 1-es szintig. Változás viszont, hogy most már nemcsak egyre feljebb juthatunk, hanem a különböző szinteken végzett jó teljesítmény esetén az adott osztály bajnokai is lehetünk, kupákkal gazdagodva, amelyek a szinten új trófeaszekrényben tekinthetők meg.

A Karrier sem egy ötperces játékmód, és akkor még finoman fejeztem ki magam. Eldönthetjük, hogy játékosok vagy menedzserek leszünk, játékosok esetén természetesen létrehozhatunk saját karaktert is, vagy egy már meglévő sztárral indulhatunk neki, hogy több fronton (klub, válogatott) próbáljunk a célkitűzéseket elérve helytállni. Az online lehetőségek Profi klubidények játékmódja meglepően élvezetes, itt akár 11-11 ellen is küzdhetünk saját létrehozott játékosunkkal. Nagyon érdekes így egy meccs, figyelni kell pozíciókra, védőként csak ritka esetben kószáljunk, és ne feledjük, hogy itt igazi emberek a társaink, tehát csak ésszel.

GÓL VAGY ÖNGÓL?

Összegezve a tapasztaltakat, a FIFA sok régi hibáját kijavította, és teljesebb élményt nyújt akár az új vagy javított játékmódokat, akár magát a foci fizikáját nézzük. Ó, FIFA, FIFA, te szeretve gyűlölt istencsapása, te... Úgy döntöttem, megint maradhatasz a gépemem még egy évet.

EndreMan



Ezt már nem szedi ki onnét senki

BEKIABÁLÓSDI

Xboxon a Kinect képességeit megpróbálták bevonni a játékba, melynek segítségével utasításokat kiabálhatunk be, mintha mi lennénk az adott csapat edzője. Ilyenkor szituációfüggően alakíthatjuk a különböző parancsszavakkal csapatunk felállítását vagy mentalitását. Cserélni is lehet elvileg, de ez már eléggé zavaró „menet közben”. Tanácsos inkább a szokásos rendszernél maradni, illetve azt sem hiszem, hogy valaki öt percnél tovább érdekesnek tartaná ezt a bekiabálósdi, még akkor sem, ha elsőre mókás a dolog.

A PS Move már nem sikerült ilyen jópofára: a pálcával bökhetünk menet közben arra a helyre, ahová szeretnénk, hogy passzoljanak stb. Eléggé illúziórömböl.

Na de kérem, ez elvileg nem korhatáros játék!



HARDVER

Windows Vista SP1 / 7, 1,8 GHz Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, 8 GB HDD, DirectX 9.0c, 256 MB GPU, Pixel Shader 3.0, ATI Radeon HD 3600, Nvidia GeForce 6800GT

- + remek új mozdulatok
- + javított és vadonatúj játékmódok
- + folyamatos fejlődés
- pár játékos értékei túlzóak
- értelmetlen, csaló gólok
- a bedobás 10 éve katasztrófa

ENDREMAN

Ez az igazi futball! Még ha bizonyos elmaradt országokban soccer néven illetik is.

90

KI A LEGJOBB?

Ha kicsit profibb módon állhátok a játékhoz, és úgy érzitek, hogy a gép vagy a random multi ellenfelek esetén már nincs kihívás számotokra, sőt akár igazi nyereségért is szeretnétek harcba szállni, akkor irány az ESL magyar szekciója: www.esl.eu/hu/fifa13. Itt összecsaphattok a legjobb magyar játékosokkal, és egész éven át tartó versenyeken vehettek részt.



Amikor nem a külső, hanem a focitudás a lényeg

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

MÁR MEGINT MEGKAPTAM. NEM A SPANYOLNÁTHÁT, HANEM A PRO EVOLUTION SOCCER SOROZAT ÚJ TAGJÁT, AMELY A 2013-AS SZÁMOT VISELI. Miután a konkurens játékot ezúttal nem én tesztelem, eltekintenek az összehasonlítástól. Szerencsére van mit értékelni a legújabb PES-ben önmagában is.

VOLT EGYSZER, HOL NEM VOLT...

A PES sorozat indulásakor a legjobb focis program volt: emlékszem, az egyik kollégám órákig kapacitált egy PS2 megvásárlására csak azért, hogy tudjak „peskettőzni” vele. Az ezt követő részek már PC-n is bizonyították, hogy a FIFA-nak annyi, a PES a király. Később minden megváltozott, az egyik jobb lett, a másik rosszabb – mára a FIFA a (megérdemelten) domináns.

A Konami azonban nem akar belenyugodni ebbe, és érthető módon ezerrel fejleszt. Ennek ellenére bizonyos dolgok évek óta pont ugyanolyanok játékokban, vagy igen keveset változtak. S a poén ebben az, hogy mi, PES-játékosok ezért nem egyszer tömegesen szólunk kiabáltunk. Sőt, van egy hiányosság, amiért szinte minden évben reklamálunk – a Konami ezt vagy nem hallja, vagy nem ér-

deklí. Ez pedig nem más, mint a licencelés. Az elején még jópofa volt, hogy bizonyos csapatok eredeti formájukban vannak jelen, mások meg nem, alapvetően azonban a licenc igenis nagyon fontos volna, vagyis hogy minden csapat eredetiben szerepeljen. Ha a konkurens meg tudja szerezni az összes fontos jogot, akkor miért nem tetszik kicsit jobban megerőltetni magát, kedves Konami?

No persze, majd a modderek készítenek megfelelő csapatokat – a gond csak az, hogy konzolon nincsenek, illetve alig vannak olyanok, akik képesek lennének modokat készíteni, így aki nem PC-n PES-ezik, az beragad a képzeletbeli csapatokkal, amelyek nem képesek a „hasonlóságok” ellenére sem hozni azt az érzést, amit a „szimulált” eredeti hozhatna. Így volt ez a 2000-es évek elején, és sajnos így van 2013-ban is. Szomorú vagyok. Tényleg.

„MAI MŰSORUNKAT A VÁLTOZATLANSÁG HULLÁMHOSSZÁN KÖZVETÍTJÜK”

Ezzel azonban még nincs vége a nyavalygásomnak, hiszen nem egy zavaró aspektusa van a játéknak. Először is a zenéje. Kérem szépen, jelentsük ki bátran, hogy az bizony poccsék. Még akkor is, ha feltételezem,

hogy ízlések és pofonok különbözőek. Ez bárkinek poccsék lehet. Egyszerűen nem értem. Ráadásul a menüt nézegetve kiderül, hogy az szinte pont ugyanolyan, mint 10 éve. Persze ez rendben is lenne, ha tíz év alatt nem változott volna a világ annyit, amennyit. Végül, a bajnokságok és a multi ugyanolyan, mint amilyen volt, már tavaly is rájuk fért volna egy kis vérfrissítés – főleg a multira. Itt a játékmódookról, nem magáról a fociról beszélek – arról később fogok. A prezentáció unalmas, a kommentár lapos – lesz mit javítania a Konaminak a PES 2014-ben.

KISZÁMÍTHATATLAN, IZGALMAS, ÉLVEZETES

Előbb még olyan jelzők repkedtek, mint ócska meg gagyi, erre most ilyenek jönnek? Nem ellentmondás ez? Abszolút nem, hiszen a fejlesztők idén gyakorlatilag hozzá sem nyúltak a külsőkhöz, ugyanakkor a belbecs rengeteget változott, és meglehetősen előnyére. Először is kezdjük a legfontosabbal: a tavalyi „totyogós” PES-nek vége, végre megfelelő sebességgel (azaz kicsit lassabban) és lendülettel tudunk focizni – mindez gördülékenyebb és sokkal reálisabb játékmenetet jelent. Éljen! Sajnos a játékból az egykor ezt a sorozatot jellemző alkalmi érzést kidobták, helyette ka-



INFO

Kiadó Konami
Fejlesztő Konami
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden A világ valaha legjobb, most csak második legjobb fociprogramja.
PEGI 3+



Az ott a jól ismert jobb láb, amivel Cristiano Ronaldo tüzel



Ronaldinho cselét még a Vasco védői is elképedve nézik



punk jó sok egér-billentyűzet kombinációt, amelyekkel a korábban nem jellemző módon igen változatos dolgokat tudunk művelni. Veterán PES-játékosok valószínűleg bután néznek majd az első pillanatokban, hiszen azonnal látni, hogy a gépi intelligencia zseniálisan szerel, ami persze lehetne bosszantó is, azonban a tréningben az első dolgok között van a labda megfelelő irányításának elsajátítása. Persze a rutinhoz gyakorlás is kell majd, de már ennyiből is érezhető lesz, hogy ez bizony egy nagyszerű fociprogram. Kedves hölgyeim és uraim, mindenki ismerkedjen meg a PES Full Control művésznevű kiválósággal, amely a labdával végzett mindennapos tevékenységünk összefoglaló neve – azaz a labda irányításának művészete, amit elsajátítva rengeteg nagyon izgalmas mérkőzést játszhatunk. Legfőbb alkotóeleme a Dynamic First Touch: a labdarúgásban nagyon fontos, hogyan érünk először a labdához, hiszen ez ad lehetőséget mindenféle cselezésre, esetleges labdaátlépésre vagy hasonló okosságokra; sok lehetőséget kapunk a gyakorlásra. Egy lövőcsel például a valódi fociban is jól jön néha, s ezt végre a játékban is meg tudjuk majd csinálni.

Már az első néhány kapura lövéskor észlelhető, hogy jóval nagyobb a labda feletti uralmunk, kiválóan tudjuk tekerni, csavarni, ahogy a nagyok. Aki jobban beleássa magát a rugótechnikába, az akár a pókhálót is kiszedheti a pipából. No persze azt azért szokjuk meg, hogy sokszor megy majd a labda rossz helyre, amíg belejövünk, és ez nem a rendszer hibája, hanem a felhasználónak kell sok időt eltöltenie a játékkal.

Kedvencem a passzolás – mind az iránya, mind az ereje állítható, így nagyon jól lehet csatártársainkat üres területre indítani egy-egy precíz, gyors labdával vagy kiugratással. Hatalmas bravó ezért a játéknak! Az edzés során meg lehet tanulni a kettő az egy ellen szituációt: át lehet adni a kontrollt annak a játékosnak, akinek majd passzolni fogunk. Volt hasonló már a FIFA életében réges-régen, itt viszont jobban sikerült. Nem állítom persze, hogy túl sokat fogunk passzolni, ha csak multiban nem, hiszen néhány szép próbálkozón kívül inkább csak dühönghetünk a nehézsége miatt, bármennyire is testreszabható ez a funkció.

Következő áldozatom a Deft Touch Dribbling, amit elsőként tanulunk meg az edzésen – gyakoroljuk sokat, az életünk múlik majd rajta. Lényege a labda megfelelő fedezése labdavezetés és cselezés közben, így a védők nem tudnak oda-szűrni és szerelni. Mindez előrevetít egy dolgot: érezhetően javult a gép irányította játékosok intelligenciája, a kapusoké nem különben, bár hibázni ugyanúgy képesek – elvégre emberből vannak, vagy miből.

MÉG EGY MECCS, MÉG EGY MECCS...

Amennyiben túl tudjuk élni a régies menü, a borzalmas zene, a licenck hiánya okozta frusztrációt, akkor egy grafikailag, kamerakezelésileg kiváló, játékmenetében elődjeit jócskán felülmúló Pro Evolution Soccer 2013-at kapunk. Ez évben méltó versenytársa lehet a FIFA-nak – mármint ha a focit magát vesszük figyelembe és nem a bosszantó részleteket.

Gyu



MEGVAN A 2012-ES PES VILÁGBAJNOK

Pau 'PaUU24' Lara, egy spanyol fiatalember lett a világbajnok egy igen kemény, hajtós és izgalmas döntő után, amelyet a Real Madrid stadionjában, a Santiago Bernabeuban vívtak. A 16 éves spanyol tehetség az izraeli Ron 'Strikel' Stikelt győzte le a döntőben 1-0 arányban. A szeptember 14-én vívott gálán a világ 38 legjobb PES 2012 versenyzője vett részt Európából, Amerikából és Japánból. A győztes egy csodás trófeát kapott, és döntős társával együtt egy-egy Real Madrid mezt is nyertek Cristiano Ronaldo aláírásával.

AKI JOBBAN BELEÁSSA MAGÁT A RUGÓTECHNIKÁBA, AZ AKÁR A PÓKHÁLÓT IS KISZEDHETI A PIPÁBÓL

MOTORCSERE

A játék motorja utoljára lép fel a PES 2013-ban. Jövőre Hideo Kojima új motorjával, a Foxszal látjuk majd viszont a PES 2014-et, amely, ismerve a Fox képességeit, nem mindennapi fejlődést jelent a játékban – sanszos, hogy elsősorban a következő generációs konzolokon.



A Milan kapusa, Abbiati már verve van, Forlan az Intert segíti győzelemhez



A fociban úszni is lehet. Legalábbis a levegőben. Bemutatja a barcelonai Valdes

HARDVER

Windows XP, Pentium D 820 2,8 GHz, Athlon LE-1640, GeForce 510/Radeon HD 5450, 512 MB RAM

- + sokkal jobban játszható
- + élvezetesebb a mesterséges intelligencia miatt
- + a labda fizikája és irányítása kiváló
- ósdi multi és liga rész
- licenck hiánya
- rossz zene és unalmas kommentár

GYU

Sokkal jobb, mint volt, csak ne figyeljünk a bosszantó külsőségekre.

87



A KUPA

Az NHL trófeáját, a Stanley-kupát a győztes csapat minden egyes játékosa egy napra hazaviheti, ebből kifolyólag rengeteg különös történet övezi a kupát.

Lemieux, aki Mario és nem vízvezetékészterelő, hanem csatár



Többet hokizunk, mint négy éve

NHL 13

A Z NHL 13-BAN IMMÁR JOGGAL LENNE HELYE A MAGYAR VÁLOGATOTTNAK IS, DE A PLETYKÁK ELLENÉRE NEM TALÁLTAM A MI FIAINKAT A JÁTÉKBAN. Ez azért esett rosszul, mert a mostanában általunk rendszeresen legyőzött Japán válogatottja például benne van – persze megértem, Japán videojáték-nagyhatalom, de akkor is! Jelenleg 19-edikek vagyunk a világranglistán, megelőzve Ukrainát, Nagy-Britanniát és Lengyelországot – szóval kedves EA Sports, ne tessék megfélemlíteni rólunk legközelebb!

FIZIKAI ALAPÚ KORCSOLYÁZÁS

Amikor valaki megtanul korcsolyázni, ösztönösen bár, de megismeri a fennálló fizikai törvényszerűségeket, amelyek a sebességre, az egyensúlyra, gyorsulásra hatnak. Az NHL egy régésrégi sikersorozat, amelyben nem mindig a fizika volt a legfontosabb – nagyon sokáig meglehetősen arcade jellegű volt, tehát a könnyen játszhatóságra fókuszált. Ám a konzolok teljesítménye ma már akkora, hogy a játékok motorjai képesek pixelpontos fizikát számolni, így egyre több sportjátékban törekednek arra, hogy jobban hasonlítsanak a körülmények a valóságoshoz. Ezért is ajánlom máris végtelen szeretettel az NHL 13-at azoknak, akik szoktak NHL-ezni, de mondjuk egy-két évet most kihagytak, mert hát nem fejlődött igazán sokat a széria.

Jelentsük ki bátran, hogy a True Performance Skating, azaz a valódi teljesítményt mutató korcsolyázás, amely az egyik legfőbb új ké-

pesége a játéknak, nagyon jól sikerült. Akkurátusan követi a valós fizikát, logikusan történnek a fékezések, a gyorsítások, és a több mint ezer új animációs fázisnak köszönhetően igencsak látványos szinte mindegyik átmenet. S ami a legfontosabb: hiteles is. Az az érzése az embernek, hogy a játékos tényleg korcsolyázik, és teljes az irányítás. Ehhez hozzájárulnak az extra gombok – egy-egy áthúzás vagy lövésnél hasznos lehet, hogy mondjuk a kapust elgurasszuk egy kicsit a ketrec előtt. Egyébként a kapusok kiválóak, ami többek között a szintén új EA Sports Hockey I.Q.-nak, azaz az EA Sports hokiintelligenciájának köszönhető. A csapat egyre jobban mozog, a csatárok lukra korcsolyáznak, a védők megfelelően védik a kaput, de a passzszávot is, a palánkról lepattanó pakknál pedig végre nem üldözik a korongot, hanem kiszámolják, hogy körülbelül hova fog pattanni, és odakorcsolyáznak. Az irányítás au-

tomatikus átadása talán a legjobb, amit valaha sportjátékban láttam. Úgy zajlik egy heves csata, mint a valóságban. Döbbenetes hangulati elem, ahogy a kapufán csattan a korong. Viszont érdekes a játékosok mozgására, nagyon érdekes volt megfigyelni, a gépi intelligencia hogyan irányította a karaktereket, ha az általam irányított fickó elől ragadt. A jégkorongos tankönyvek írhatják így le minden bizonnyal a „besegítés egymásnak” fogalmát.

Érdekes lehet még a történelmi momentumokat bemutató NHL Moment Live. A lényege az, hogy legendás mérkőzések szituációjába csöppenünk bele, és az ott felmerült feladatokat kell megoldanunk. NHL-fanatikusoknak nagyon jó üzemmód, másoknak nem feltétlenül.

750 FŐS LIGA

Nem, nem elírás – hétszázötven főről van szó, a GM Connected ugyanis erősen megváltozott a múlt évhez képest, amikor egy játékos karrierjét lehetett vele végigkövetni. Most ott tartunk,

HA TE MONDOD



Sean Ramjagsingh vezető producer, EA Sports: „A True Performance Skating valószínűleg szimulálja a játékosok csúcsebességének robbanékonyságát, így aki valóban gyors, az itt is nagyon gyors lesz.”



INFO

Kiadó EA Sports
Fejlesztő EA Canada
Platform PS3, Xbox 360
Röviden Mára már igazi versenytárs nélkül maradt az EA Sports jég-hokijátéka.
PEGI 12+



A SZTÁROK ÉPP EURÓPÁBAN KORCSOLYÁZNAK A PÁLYÁRA

Néhány napja a fehérvári csapat egy olyan ellenfél ellen nyert az osztrák jégkorongligában, amely kihasználta az NHL lockdownját, azaz a lezárását. Ajelenséget lockoutnak is nevezik, ugyanis ilyenkor a játékosok ki vannak zárva a klubok helyszíneiről. Mi a dolog lényege? A nagy profi ligákban, mint amilyen az NHL is, a liga és a játékosok között véges idejű kollektív szerződés szabályoz mindent. Amikor lejár egy szerződés, akkor újra meg kell állapodni: ha sikerül, megy minden a régi kerékvágásban, ha nem, nos, olyankor lép elő a lockout és a lockdown – akár egész szezonok is elmaradhatnak, s érthető módon a ligával épp szerződésben nem lévő játékosok szeretnék pénzt keresni, így átruccannak Európába játszani, amíg a lockdown meg nem szűnik. Egyelőre a virtuális NHL-ben játszhatjuk csak a 2013-as évadot, a valódi NHL még egy ideig zárva lesz.

hogyan egy virtuális ligában minden csapat edzőjét, menedzserét és összes játékosát hűsvér játékosok alakíthatják és irányíthatják. Hogy mennyire lesz ez sikeres, azt nem tudom, de abból kiindulva, milyen komplikált egy 40 fős raidet összehozni, hát mit mondjak, valószínűleg nem lesz tömegszer. Kezdeményezésnek viszont tényleg érdekes, ilyen még nem volt soha ebben a témában. A megfelelő sorokat menedzselni valós időben elég nehéz feladat. A team, azaz csapat módban egyébként öt üzemmód található – gondoltak mindenre: lehet játszani a számítógép ellen, felhasználó ellen, a mesterséges intelligencia ellen, van coop/online team mód, s végül ott a coach, azaz edző mód. A játék általános grafikája avagy grafikai motorja nemigen változott, azonban a több mint ezer új animációs fázisnak és a továbbfejlesztett fizikának köszönhetően sokkal gördülékenyebb és hitelesebb lett. A kórtés pedig vérprofi, legyen az visszajátszás vagy harmadok közti szünetekben a statisztikák átnézés – mind igazi tévéközvetítés érzést ad.

Képzelték el, hogy néz majd ki a cucc, ha kap egy next-gen grafikai motort...

KI A FONTOSABB? A HC GAMER VAGY A HOKIRAJONGÓ?

Egykor, a békés és boldog időkben mindenki mindenféle játékkal játszott – persze az is igaz, hogy egynémely alkotások játékeje az egy órát sem érte el. Az NHL eddig egy gyors akciójáték volt, amit nagyon sok olyan játékos is szeretett, akik még életükben nem korcsolyáztak. Most az NHL 13 ezen kicsit változtat, hiszen a joypad-huszárok szembe találják majd magukat a valós életbeli hokitudás hiányával, míg azok, akik valaha jégkorongoztak, fel fogják ismerni, hogy az MI milyen hitelesen viselkedik. Ez utóbbi csoport tuti rajongani fog a játékért. Hogy az első csoport mit szól... úgy

AZ IRÁNYÍTÁS AUTOMATIKUS ÁTADÁSA TALÁN A LEGJOBB, AMIT VALAHA SPORTJÁTÉKBAN LÁTTAM



Buli a Maple Leafs – Canadiens örökrangadón

gondolom, egy kis gyakorlással ki lehet találni új trükköket, be lehet azokat gyakorolni, és máris nem lesz akkora hátrány a valódi sportág ismeretének hiánya. Nagy szerepe van a momentumnak, azaz a fontos pillanatnak – csapatunk lendületesebb lesz, ha sikeresen kivédekezett egy kiállítás, vagy végrehajtott egy szép mentést. Első NHL 13 meccsemen a mérkőzés vége előtt 11 másodperccel egyenlítetttem! Szenzációs Kazahsztán–Carolina Hurricanes meccs volt – végül sajnos büntetőkkel elvesztettem. Miért fontos ez? Mert az NHL 13 talán az eddigi egyik legjobb NHL, így mindenkinek ajánljuk, legyen hokirajongó vagy csak egyszerű játékos, aki egy nagyon jó játékkal akar játszani. Ugyanis ez a játék hiteles, izgalmas – merő élvezet. Remélem, az NHL 14-ben lesz magyar válogatott, megújul a grafika, és akkor nagyon-nagyon magas pontszámot fog kapni, főleg mert próbób gondjai ellenére (például a nehézségi szintek erősebbek lettek – szóval készüljete fel egy piszok nehéz játékra) ezt most is megérdemli. Egyébként pedig köszönjük, LSL!

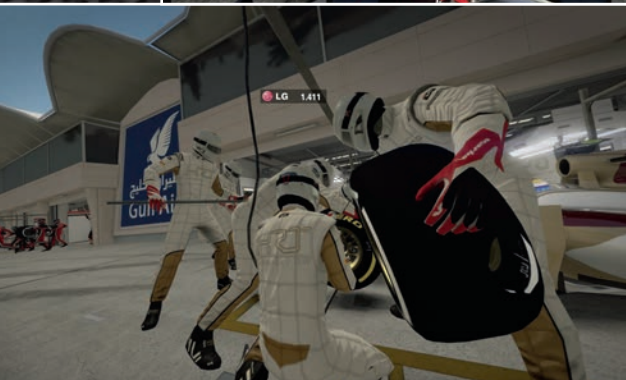


Ezúttal a legendák is frissek és fiatalosak

- hiteles és realiztikus
- az új korcsolyázás nagyon jó
- kiváló prezentáció
- a nehézségi szintek nem reálisak
- az okos MI néha túl okos

GYU
Nehéz elképzelni ennél jobb jégkorongos játékot.

91



Itt a száguldó cirkusz aranykora

F1 2012



INFO

Kiadó Codemasters

Fejlesztő

Codemasters

Studios

Birmingham

Platform

PS3, Xbox 360, PC

Röviden 2010-ben

éreződött a határidő

nyomása, 2011-ben

jött a KERS és a DRS,

de igazán csak idén

dőlhetünk hátra, és

élvezhetjük teljes

mélységében a száguldó

cirkuszt.

PEGI 3+

TÉNYLEG KÖZHELYES, DE A MINDEN ÉVBEN MEGJELENŐ JÁTÉKOK LEGNAGYOBB ELLENFELEI SAJÁT MAGUK. Gondoljatuk csak a *FIFA* vagy a *Madden* sorozatra. Felülmúlni egy remek játékot nagyon nehéz, a legtöbb esetben konkrétan lehetetlen.

ÉVRŐL ÉVRE NEHEZEBB

Tavaly nem volt problémája a Codemastersnek, mert a 2010-es *F1* annyira elkapkodott és sietős volt, hogy akadt rajta mit kalapálni, ami nagyon látványosan sikerült is. Viszont 2011-hez képest idén már sokkal komolyabb feladat volt, mivel egy évvel ezelőtt már a legtöbb kötelező elem és tartozék belekerült a játékba. Hova tovább innen? Mit lehet egy amúgy is szinte hibátlan szimuláción változtatni? Merre induljon a kreatív csapat: a casual gamer világba vagy még inkább a hardcore *F1*-rajongók felé? Több tucat kérdés maradt nyitott, ráadásul én személy szerint kicsit berágtam a Codemastersre az *F1 Online* miatt, így szigorúan szubjektív tesztet készítettem frissen élezett tollal... illetve bilentyűzettel.

A SZOKÁSOS OPCIÓK

A játék struktúrájában nem változott, de ha valahol, hát itt tényleg nincs értelme nagyon

felkavarni a dolgokat. A menürendszer jól átlátható és könnyen navigálható. A nehézségi beállításoktól a kocsik minden paraméteréig logikus az egész, aki esetleg már játszott az utóbbi évek *F1*-játékaival, automatikusan ért majd mindent.

Persze pár apróság változott, például az, hogy a versenytev beállításánál eltűnt a 10%-os opció. Vagy 25%, vagy 5 vagy 3 kör. Ennél lejjebb nem mehetünk, ami nem biztos, hogy jó. Ráadásul ebből adódóan akad némi negatívum játék közben is, hiszen a versenybírók a büntetési tételeket a versenytev 100%-ához képest szabják ki. Tehát teljesen mindegy, hogy 3 vagy 61 kört megyünk Szingapúrban, ugyanúgy 10 másodperces büntetést kapunk tiltott előzésért, ami valljuk be, hülyeség. Nem valószínű, hogy komoly feladat lenne leprogramozni, hogy a büntetések mértéke a versenytevvel együtt változzon. Ha jobban belegondolok, ezen kívül nem is nagyon talállok komolyabb hibákat. Sőt, ha már leszóltam a virtuális versenybírákat, illik dicsérni is őket, mert végre gondolkoznak néha. Például azoknál a pályáknak, ahol át szokás hajtani a rázóköveken. Ha a Hungaroringen, a sikanban a kellenél jobban rámentünk a kövekre, eddig azonnal hozzánk vágta egy büntetést, most viszont más a helyzet. 2012-ben még a legköszívőbb já-

tékfokozaton is elnézik nekünk, ha nyilvánvalóan nem csalási szándékkal vágjuk le a kanyarokat. Ha épp senki sincs a közelünkben és láthatóan nyomjuk a féket, mint süket a csengőt, mégsem sikerül azt a fránya kanyart bevenni Spában, nyugodtan menjünk ki a bukóterbe. Jó eséllyel nem büntetnek meg. Ugyanez a helyzet az „illegális” előzésekkel is. Ha a start után a nagy csetepatéban úgy alakul, hogy kénytelenek vagyunk szabálytalanul előzni, megjelenik egy számláló, ami pár másodpercet hagy nekünk, hogy visszaadjuk a pozíciót a sértett kocsinak, és nem büntetnek meg. Azért ez nagy előrelépés a két éve megjelent, vonatfütty mértékű egyszerűséggel gondolkodó versenybírókhoz képest.

TANULNI, TANULNI, TANULNI

Valószínűleg a Codemasters fejlesztői is felismerték, hogy még eredetibb, még hitelesebb játék kell a népeknek, így megékeztette a játékba a Young Driver Test menüpont, ami egyrészt a valóságban is létezik, másrészt azokat is áthúzhatja az *F1* világába, akik eddig folyamatosan a nehéz irányításon kattogtak. Ebben a tesztorozatban lépésről lépésre megtanulhatjuk, hogyan kell egy *F1*-es autót vezetni.

Ne készüljétek könnyű menetre, ha valaki tisztességesen nekiáll, legalább egy-más-

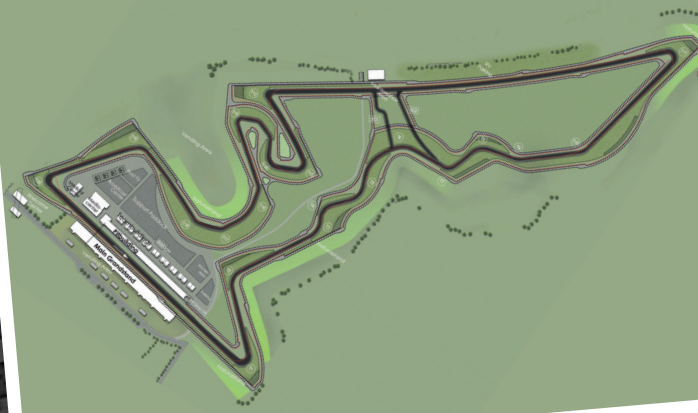


Stephen Hood kreatív igazgató, F1 2012: „Az F1-es játékok nagyon gyorsak. Mindig is ilyenek voltak és lesznek, ezért idén a legfontosabb célunk az volt, hogy a játékosokat megtanítsuk kezelni a kocsikat magas sebességnél is.”



ÚJABB TILKE PÁLYA, TESSÉK FÉLNI: CIRCUIT OF THE AMERICAS

A Circuit of The Americas 5518 méter hosszú, Texasban épült fel, és a tervező saját bevallása szerint is lopkod innen-onnan. Fordított a pályavezetés, tehát a kanyarok jelentős része balkanyar, mint Isztambulban vagy Interlagosban. Utóbbiból a Senna S kanyart nyúlták le, Hockenheimből pedig a célegyeneset megelőző „aréna” fordítókat. Pont olyan vezetni rajta, mint Koreában. Unalmas. De izlések és pofonok...



HIÁBA A NAGY POFÁM, HIÁBA VOLTAK RAJTAM VADIÚJ GUMIK KIMI ELKOPOTT SZUPERLÁGYAIVAL SZEMBEN, BIZONY NEM TUDTAM UTOLÉRNI HÁROM KÖR ALATT

fél óra kell minden feladat teljesítéséhez, de ha ezen átverekedteték magatokat, a versenyben is megállítják a helyeteket. És ez talán a legfontosabb, mert nyugodtan kimondhatjuk: *F1* árkád nincs. Illetve lehet, hogy van, de nincs értelme. Tehát ezt a játékot minimális tudás nélkül továbbra is élvezhetetlen játszani, még akkor is, ha van kooperatív mód vagy osztott képernyő. Akkor sem sikerül majd bevenni a kanyart, akkor sem fogjátok tudni, hol és miért kell a DRS, és miért felesleges a célegyenesben ellőni az összes KERS-t.

A valóságban is végigcsinálják a pilóták, és legtöbbször a mai napig emlékszik a pillanatra, amikor szembesült az autó valós erejével.

CHAMPIONS MODE

A másik nagy reményekkel implementált menüpont a Champions Mode. Ebben különböző feladataid lesznek világlaszok ellen, amiket szépen, lépésről lépésre nyithatsz meg, ha az aktuális kihívást teljesíted. Kicsit sántít a sztori, mert mielőtt nekiállsz levadászni Buttont, megkérdezi a játék, hogy könnyű, haladó vagy profi szinten kéred a feladatot, és nem árulok el titkot, ha megsúgom: profi szinten bizonyos feladatokat nem könnyű megcsinálni.

Például hiába a nagy pofám, hiába voltak rajtam vadiúj gumik Kimi elkopott szuperlágyaival szemben, bizony nem tudtam utol-

érni három kör alatt, pedig tényleg nagyon akartam. Szóval amikor végiglapoztátok majd a Champions Mode listát, tessék komolyan venni, és reálisan felmérni a tudásotokat.

„VALÓSÁGHÜBB, REÁLISABB, MINT EDDIG BÁRMIKOR”

Fogadkoztak a fejlesztők, hogy a játék bizony nagyon reális lesz, és a játékosok a valós időket tudják majd futni a nagyobb hitelesség érdekében. No, ez paradoxon. Mert akármennyire is álmodozunk a versenykarrieréről, egy ilyen autót vezetni bizony baromi nehéz a valóságban, márpedig ha én tartom a kórreket itthon, és nagyon reális minden, akkor vagy a játék kamuzik, vagy én vagyok Lewis Hamilton. Nem vagyok...

Vegyük tehát észre, hogy kicsit könnyebb lett a kocsik kezelése, kicsit jobban tapadnak (talán tavaly túl nehéz volt pár pálya), ami nem biztos, hogy baj. Érezhetően jobban pörög a játék, a versenyek is izgalmasabbak lettek. A látvány és a hangulat tökéletes. Külön élmény, hogy végre látni verseny közben a közelgő esőfelhőket, és valóságban kezd el esni az eső, öt másodperc alatt Kulala Lumpurban és tíz perc alatt itthon. A kerékcseré is rendben van, a benzinkeverékek beállításától a légtérrelő szárny dőlésszögéig minden befolyásolja a kocsit és így a játék hitelességét.

REWIND

Nem írtunk még soha erről, pedig már az első részben is benne volt, két éve. A rewind opció egy nagyon okos, életkönnyítő lehetőség azoknak, akik képtelenek annyira biztosan és nyugodtan vezetni, mint mondjuk Jensen Button. Ha elnézünk egy kanyart és elszállunk, nem kell újratekdeni a versenyt, csak az ismétlések menüpontjánál az ismétlés nézése előtt ellőni egy rewind opciót. A játék pár másodpercet visszaugrik az időben, mi pedig újra megpróbálhatjuk bevenni a kanyart, amit annyira elszúrtunk. Figyelem! Nincs végtelen rewind lehetőségünk, tessék vele csínján bánni!

A DOBOGÓ TETEJÉN

Az *F1 2012* hozta kötelezőt: jobb lett, mint eddig bármelyik *F1* játék volt. Ez magában is elég lenne, de tényleg látszik az egész csomagban, hogy ezt ették-itták a fejlesztők, a legapróbb részletességig kidolgozták, amit csak ki lehetett, és minden elfoglaltság nélkül mondhatom, hogy nagy kövér ötös mehet a Codemasters bizonyítványába. Persze biztos találunk majd pár bugot és néhány anomáliát, de ezeket hat nap játék alatt még nem sikerült előcsalogatnom a gépből.

aDaM

HARDVER

Win7, Core 2 duo, GeForce 8800 GS, 4 GB RAM, DX 11, 13 GIGA HDD

- + okosabb versenybírók
- + ízig-vérig F1
- + pont annyira reális, amennyire egy játéknak lennie kell
- emél is lehetnének okosabbak a versenybírók
- tanulni kell, ha élvezni szeretnéd
- áttemeltek pár animációt az előző játékból, változtatás nélkül

ADAM

Itt a stratégia, a rutin, a hideg fej és a szerencse pont ugyanannyira fontos, mint a valóságban.

95

Rig edz egy kicsit munkatársával az ebédszünetben



Hatalmas mellek, robbanások és akció

DEAD OR ALIVE 5

GIGANTIKUS MELLŰ NŐK ÉS IZOMTÓL DUZZADÓ FÉRFIAK HARCA. Első ránézésre továbbra is ennyit tud nyújtani a *Dead or Alive* széria legújabb része. Megmondom őszintén, hogy amikor leültem játszani vele, nem is vártam ennél többet. Azonban meglepően kellemes csalódás ért, ahogy elmélyültem az offline játszható rész rengetegében. A remek vizualitás mellé csomó újdonság és változatos feladat társult, ami egy-két óra alatt berántott annyira, hogy két napig abba sem bírtam hagyni.

HOGYAN JÁTSZHATSZ

A játékhoz tartozik egy rettenetesen bugyuta történet, ami azt meséli el, hogy a karakterek miképp jutnak el a DOATEC által ötödik alkalommal megrendezett *Dead or Alive* bajnokságra. Az egész több szálon indul, amelyek a sztori előrehaladtával természetesen iszonyú sok helyen keresztezik egymást. Ez még akár komolyan is tűnhetne, de megnyugtatók mindenkit: cseppet sem az. A legtöbb harc kiváltó oka értelmetlen badarság, például összetörnek egy vázát, ami után rögtön elhangzik a kérdés: „Ezt miért tetted?” A következő screenen pedig már kezdődik is a mérkőzés... Hasonlóan együgyű az is, amikor az alkoholistá Brad összeverekszik Elióttal az utolsó falat kaján, amit végül egy ott ólálkodó majom szerez meg. Szóval ezekből a példákban tökéletesen le lehet szűrni a játék feeling-jét, amit egynehányan sajnos negatívumnak vélhetnek, én azonban úgy gondolom, hogy ez is csak ad egy olyan pluszt a *DOA5*-nek,



INFO

Kiadó **Tecmo Koei**
 Fejlesztő **Team Ninja**
 Platform **PS3, Xbox 360**
Röviden Nagyon szerethető, pörgős, látványos és akciódús verekedős játék bárgyú történettel, de sokszínű és izgalmas játékmódokkal.
PEGI 16+

” A VIZUALITÁS MELLÉ CSOMÓ ÚJDONSÁG ÉS VÁLTOZATOS FELADAT TÁRSULT, AMI BERÁNTOTT ANNYIRA, HOGY KÉT NAPIG ABBA SEM BÍRTAM HAGYNI

ami egyedivé teszi, s ami még jobban kiemeli őt a többi verekedős játék közül. A játékmenet a sztori módban úgy néz ki, hogy minden karakterrel le kell nyomni három meccset, melyek előtt mindig van valami hint, ami tanít egy, az adott mérkőzésre jellemző új kombót. Ezeket Bonus Missionnek hívják: ha címet akarsz nyerni magadnak, nem elég pusztán megverni az ellenfelet, ezt a bónusz feladatot is el kell hozzá végezned. Azaz úgy kell győzned, hogy az adott kombót x-szer meg kell csinálnod a meccs alatt. Tehát ez egyfajta nehezítés az amúgy elég könnyű küzdelemben. A sztorin kívül van még jó pár játékmód, amelyek közül három a gép ellen játszható egyedül vagy tag teamben, ezek az Arcade, a Time Attack és a Survival. Az árkád mód semmiiben sem különbözik a többi ilyen stílusú játékban megismerttől: sorban jönnek az ellenfelek, és mindet le kell győzni. Hasonló, de izgalmasabb a Survival: szintén egymás után jön adott számú ellenfél, viszont a te életed csak bizonyos mértékben töltődik vissza egy-egy

meccs után. Mindkettőben a kombókból összeszedett pontszám dönti el a rangsort. A Time Attack különbözik az előző kettőtől. Ugyan ebben is túl kell élni meghatározott számú ellenféllel szemben, viszont a rangsorban az dönt, hogy mennyi idő alatt fejezted be a játékot. Az ellenfelek száma és ereje természetesen egyre növekszik, ha nehezebb szinten játszol. Hét szint van: rookie, easy, normal, hard, champ, és még kettő unlockolható: true fighter és master. A módok közül természetesen nem maradhat ki a Versus sem, ahol akár négyen is tudtok együtt játszani, két tag teamben. Vagy egyedül is lehet, a gép ellen, aminek erősségi szintjét 1-től 8-ig lehet állítani.

TAG TEAM

A tag teamben zajló harcot a tag throw teszi igazán élvezhetővé és egyedivé. A mozdulat végrehajtásában a csapat mindkét tagja egyszerre vesz részt. Így igen látványos támadást tudnak kivitelezni. Ezen kívül ha a partnerek között elég nagy az összhang, akkor egymás

Jann Lee és Leifang a tag throw nevű páros dobás közben. Az egymással valamilyen kapcsolatban álló karakterek egyedi throw-val bírnak, a többi esetben pedig a standard tag throw megy végbe (az egyik játékos átdobja a másiknak az ellenfelet, aki egy egyszerű középdobást visz be).



Gyakorlat teszi a mestert, a vereség után sincs harag



ÚJ KARAKTEREK

A *Dead or Alive 5* két új karaktert hozott magával: Milát, a feltörekvő MMA-harcost, aki részmunkaidős felszolgálói karrierje mellett szabadidejében verekszik, és eltökélt szándéka bejutni a bajnokságra, továbbá egy taekwondós srácot, aki nem emlékszik a nevére és a múltjára. Ő egy olajfűrőtornyon dolgozik, ezért nevezték el munkatársai Rignek.



A power blow-nak keresztelt kombót használva a pályák háttere megelevenedik, minden mozgásba lendül, és egy nagyon látványos, nagy sebességű ütással az ellenfelet a Special Danger Zone-ok egyikébe lökhetjük.

kombóit befejezve vagy kiegészítve nagyon hosszú hit chaint lehet elérni.

A tréningben külön opció alkalmazható a kombók gyakorlására (Combo Training): egyével végig lehet menni minden karakter mozgatain. Ezek száma elég változó, 80-200 között van attól függően, hogy kivel játszol, és egy csomó közülük csak bizonyos állásokból vagy előzőleg kivitelezett kombókat folytatva érhető el. Az ilyenkor a képernyő tetején kiírt aktuális parancssor viszont sokszor nem egyértelmű, tele van olyan jelekkel, amelyekről a játékban semmi információ nincs, így ezekre vagy rájössz magadtól, vagy egyszer csak majd sikerülnek véletlenül.

A temérdek egyszemélyes játékmód mellett (amibe a sztori mód is beletartozik) a *Dead or Alive 5* több online lehetőséget is ajánl, mint például árkád stílusú mérkőzéseket, bajnokságokat, online tréningeket. A játékosok párokat alkothatnak egy-egy meccs erejéig, vagy akár bajnokságokat is rendezhetnek. Viszont ha

mégsem akarnál aktívan részt venni a harcban, arra is van lehetőség, hogy csak megnézz egy meccset, és közben csetelj a többi nézővel.

INTERAKTÍV PÁLYÁK AVAGY DANGER ZONE

A verekedős játékok elég kötöttek abból a szempontból, hogy ha például nekilöpsz valakit a falnak, semmi sem történik vele. Ezen akart változtatni *Dead or Alive* csapata, mégpedig úgy, hogy behozták egy teljesen új dolgot, amit Danger Zone-nak neveztek el. Ez azt jelenti, hogy a játékosok interakcióba tudnak lépni a háttérben található elemekkel. Minden pályán van néhány Special Danger Zone (generátorok, tartályok, helikopter, tűzes karikák), amelyek különlegesen reagálnak (többnyire felrobbannak), ha nekik esik egy játékos, így okozva extra sérüléseket az elszenvedett kombón kívül.

E zónák használatához bevezették még minden karakterhez egy úgynevezett Power Blow

DOA, A FILM

A játéksorozatból 2006-ban készült egy film is DOA: *Dead or Alive* címmel. Sajnos nem aratott elsőprős sikert, de egy unalmas péntek estén (vagy vasárnap délután), mint ahogy a zs-kategóriás filmek általában, kitudó szórakozás lehet.

mozdulatot is, ami egy nagy erejű ütés, és a támadónak lehetősége van közben megadni az irányt amerre lökni akarja az ellenfelet. Az egyik pályán például, ha sikerül áttaszajtanod az ellenfelet az égő cirkuszi karikán, a háttérből előkerül egy tigris, és röptében még jól meg is csapkodja a pórul járt játékost. Ez az újítás még színesebbé, egyedibbé és élvezhetőbbé teszi a játékot, ami egyébként látványos grafikájával és szépen kidolgozott karaktermozgásával már-már filmszerű élményt nyújt.

Mindenképpen érdemes tehát időt szentelni rá, hisz megannyi újdonsága és látványos harcmozdulata által kellemes órákkal ajándékozza meg a játékosokat. Ráadásul egy-egy jól sikerült harcot rögzítve később visszanezethetjük, milyen szépen győztünk.

Kox

- + játékmódok széles választéka
- + interaktív helyszínek
- + változatos kombók harc közben
- bugyuta történet
- nem menti el a beállításokat (nyelv)

KOX
A szérián belüli legjobb játék, mindenképp érdemes kipróbálni.

82

HA TE MONDOD



Yosuke Hayashi, a Team Ninja vezetője: „Nem akarjuk, hogy az emberek úgy gondoljanak a verekedős játék kategóriára, mint egy teljesen külön zsánerre.”

Teszt

» TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



A diszkoláz áldozatokkal jár



A tortás geg sosem lesz elavult



És van az a pillanat, amikor a Tekken már túl abszurd



ILYEN LESZ A WII U VÁLTOZAT

A *Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition* az új Nintendo konzol nyitócíme lesz, ennek megfelelően az alkotók igyekeztek némi specifikus tartalommal felvértezni a már egyébként sem gyenge játékot. Erkezik a Mushroom Battle mód, amiben Super Mario kedvenc gombáit felvéve speciális képességekhez juthatunk (például gigantikus méretet öltünk, mint az olasz vízvezetékszerelő), de emellett számtalan Nintendo hős kosztümje is bekerül a piactérre, hogy a *Tekken*-szereplők még ostobább külsővel verhesék pépesre egymást. Garantált móka!

Ne bántsod a macikat!

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**
Fejlesztő **Namco Bandai Games**
Platform **Xbox 360, PlayStation 3**
Röviden 3D-s verekedős játék, ahol párban és csapatban is lehet küzdeni rengeteg karakterrel és pályán.
PEGI 16+

VAN, AKINEK A TEKKEN EGY E-SPORTHOZ IS MÉLTÓ, MÁRA VITATOTT SIKERŰ VEREKEDŐS SOROZATOT JELENT, SZÁMOMRA KAMASZKOROM legszebb nyarát idézi.

Ebből elsőre ki is derülhet mindenki számára, hogy nem vagyok profi, nem is az ő szemükkel nézem a verekedős játékokat (erre viszonylag korán rájöttem, amikor még Enderrel 12 éve leültünk profikkal játszani az első *Tekken Tag Tournament* megjelenésekor a szerkesztőségi PlayStation 2 elé, és nagyon durván elkente a számát néhány szakmabeli). Ugyanakkor már 1995 óta rajongója vagyok a stílusnak, láttam, hogyan nőtt fel a játék konzolgenerációkon keresztül, hogyan lett bulijátékból komoly mélységgel rendelkező, végtelen szavatosságú remekmű.

MINTHA MI SEM TÖRTÉNT VOLNA...

Az a csodálatos, hogy a 2000-ben megjelent *Tekken Tag Tournament* óta szinte semmi nem változott. Nekem ez volt a sorozat legjobbjá, mert nem akartak vele gigászi sztorit lenyomni a torkomon, sem felesleges körítést, plusz játékmódokat, csupán a párokba rendeződött Tag Battle volt a lényeg, semmi más, ahol a kettő kettő elleni harcok emelték a *Tekken* egészen új magasságokba. Szerencsére a *TTT2* ahhoz a recepthez nyúlt vissza, ami annak idején bejött már egyszer. Olyan ez, mint a vasárnapi húsleves: anyu tudja, hogy vannak

dolgok, amiket klónozni kell, csak akkor zabál halásan szuszogva a család az asztal körül. Ez a mentalitás köszön vissza az introvideóban, hiszen a *Tekken 2*-ből ismert nyitó dallamok csendülnek fel – már ezen a részen megvettek a nosztalgiával. Természetesen a hangulat az első *Tekken Tag Tournamentre* emlékeztet, de a játékmenetet tekintve óhatatlanul is a *Tekken 6* jön szóba, hiszen nem várhattuk el, hogy egy sorozat évtizedes evolúcióját sutba vágják pusztán a nosztalgia kedvéért. A legutóbbi részhez képest tehát nincs olyan komoly változás, de persze ha sokat játszunk, idővel feltűnik az a sok apróság, finomhangolás, amit a Namco Bandai belekisküzdött ebbe a részbe.

...ÉS MÉGIS MENNYI MINDEN TÖRTÉNT

Kapunk összesen 59 karaktert (ezek egy része előrendelői akció, illetve később ingyenes DLC keretében érkezik, egy része pedig megnyitható szereplő), valódi ritkaságok is visszatérnek (például Forest Law, aki az előző *TTT*-ben volt jelen legutóbb), a pályákon pedig már lehetőség van Wall Break és Floor Break mellett úgynevezett Balcony Breakre is, amikor is saját társunknak rúgjuk át az ellent az erkélyen keresztül.

Nem olyan látványosak a pályák, mint a *Dead or Alive*-ban, nincs olyan örült kombórendszer, mint a *Mortal Kombat* vagy a *Marvel vs.*

Capcom játékménetében, de a Tag Battle olyan végtelen lehetőségeket tartogat, ami a magamfajta casual réteget bőven kiszolgálja, ugyanakkor a profiknak szintúgy kihívást és élményt jelent. Már csak azért is, mert a *Tekken 6*-hoz képest (noha a karakterek irányítása nem változott) a készítőik kicsit finomítottak a harcok egyensúlyán, a kisebb támadások nagyobb hangsúlyt kaptak, és az ütéstől/rúgástól tehetetlenül szálló test folyamatos sorozása nem vesz le annyi életerőt, mint korábban. Ha egyedül szállunk szembe két karakterrel, akkor sem egyenlőtlen a harc, mivel a magányos karakter sebzése sokkal keményebb.

A kiegyenlített erőviszonyok mellett külön hangsúlyt kapnak a páros harcban rejlő lehetőségek: először is ott a már korábbról ismert Rage: az adott karakter ideiglenesen erősebb lesz – ez főleg az éppen aktívban pofozott/földön rugdosott társ kimentésére lehet alkalmas. Emellett további lehetőséget tartalmaz a Tag Assault: egy megkezdett kombó esetében a még levegőben lévő ellenfelet ruházhatjuk meg egyszerre mind a két karakterünkkel – meglehetősen látványos támadásokat lehet kihúzni a kalapból, és mivel a karakterek szabadon keverhetők párban, a lehetőségek tárháza szinte végtelen.

Tényleg olyan mélységig lehet elmenni ezen a területen, hogy a *Tekken Tag Tournament 2* szavatossága még a legkomolyabb e-sport-

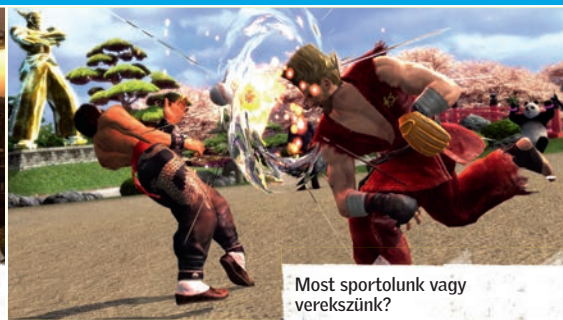


TÉRHATÁSÚ POFOZKODÁS

Nem lehet kihagyni a sztereoszkóp 3D-s Tekken látványt, de azért ne reméljünk tőle óriási élményt. A 3D bekapcsolása után beállíthatjuk a mélységet, ám alapvetően sík háttér előtt térben mozgó sík karaktereket fogunk látni – fele akkora felbontásban, mint a 2D-s kép esetében. Eleve nincs olyan látványelem a pályákon, amiért érdemes erőltetni a térhatást, de rövid ideig azért jópofa dolog valódi mélységben látni a verekedést. Profi bunyósoknak persze nem ez számít, az is biztos.



És akkor Kanga elhajította Micimackót



Most sportolunk vagy vereksünk?

„NÉHA AZ MI BEPIPUL, ÉS KEZDŐ SZINTEN IS PÜRÉSRE CSÉPELI A FELHASZNÁLÓT, AKI AZTÁN HÜPPÖGVE MEGY VISSZA A FACEBOOKRA LEARATNI A CUKORRÉPÁT

arcoknak is remek ár/érték arányt jelenthet.

NEM NEKEM TANULSZ, MAGADNAK

Mit remélhet egy kezdő mindezek fényében? Nem elhanyagolható kérdés.

A Namco Bandai-os Katsuhiro Harada elismerte, hogy a Tekken játékot vásárló embereknek mindössze 20-30 százaléka a valóban hardcore gamer, a többiek esetében alkalmi rajongókról vagy kezdőkről beszélhetünk, akiket a márkanév, a csöcsös lányocskák, a szabadon öltöztethető és idióta kiegészítőkkal felruházható karakterek, illetve a látványos játékmenet fog meg, fogalmuk sincs a játék mélységeiről.

Ők azok, akik egy online meccs után felháborodnak, hogy a Tekken mekkora bélsár, mert az első kanyarban mozaikossá verik a képüket a tapasztaltabb játékosok. Nekik lehet tökéletes megoldás a Fight Lab, ahol egy aranyos történet keretében rendezve a Tekken 4-ből ismert Combot nevű robotot próbálják

meg tökéletes harcológéppé reszelni. Egy nagyon komoly tutorial várja a játékosot, RPG-szerű elemekkel tűzdelve, amiben el lehet tölteni néhány órácskát, ami után kicsit magabiztosabban léphetünk ringbe akár a gép, akár élő játékosok ellen.

Szükségünk lesz a tudásra, mert a nehézségi szintek nem lettek túl okosan beállítva, még easy szinten is nagyon komoly kihívást jelent például egy arcade főellenség (nem a Tekken 6-os Azazel az, ennyit elárulhatok, de hasonlóan idegesítő alak). Nekem ez a pont tetszik a legkevésbé, mert szeretem, ha a fejlesztők megadják a szabadságot a legbénább játékosnak is, hogy kényelmesen nyomogatva a gombokat végigvihesse a játékot, ne kapjon szívrohamot csak azért, mert nem akar napokat beleölni a tanulásba.

A Tekken ugyan nem élvezhetetlenül nehéz, de még mindig lehetne finomítani a kihívási szinteken, mert néha az MI bepipul, és kezdő szinten is pürésre csépeleli az egyszerű felhasználót, aki aztán

hüppögve megy vissza a Facebookra learatni a cukorrépát.

CSAPATBAN A LEGJOBB

Az olyan unalomig ismert játékmódok, mint az Arcade Battle, a Ghost Battle, a Survival, valamint a Time Attack mellett a Tekken szépsége a spontán bulijáték jellegben mutatkozik meg. Erre tökéletesen alkalmas az offline VS Battle, de sokkal izgalmasabb a Team Battle, ahol egymás ellen akár kétszer nyolc karakter vonul fel, és az első csóka kiütésekor vége a meccsnek, a következő kihívónál viszont csak a megmentett energiánkkal indulhatunk hadba. Ennél is jobb a négy játékosot kiszolgáló Pair Play: négy controllerrel csépelhetjük egymást párokba tömörülve (ez volt a tesztelés legkellemesebb része számomra, abszolút társasági esemény).

Az online funkciók csak a dobozba készített kóddal érhetők el, tehát felejtő a kölcsönadott lemezzel a netes bajnokság – ez van. Itt egyébként a Player Match és a Ranked Match mellett csapatban is indulhatunk (Team), a World Tekken Federation

oldalon kell regisztrálni és közös erővel pontokat szerezni (a Tekken Hungary egyébként szépen lépeget felfelé a ranglétrán). Lehetőség tehát van bőven, nem kérdés. Mindezek fényében kijelenthető, hogy a Tekken Tag Tournament 2 viszi tovább, ami régen is sikeres volt, a sorozat pedig köszöni, jól van. Nem kísérletez, nem újít, csak tökéletesítget, és egyébként úgymis eladja magát. Ügyes trükk, gyakran bejön.

HP

- + rengeteg karakter (köztük pár jó hülye)
- + kiemelkedő játékmenet
- + párosban mindig szebb az élet
- + nincs online coop
- hosszas töltési idők
- nehézségi szintek nincsenek jól belöve

HP
Ez az a Tekken, amit nagyon lehet szeretni. Én élek a lehetőséggel és kész.

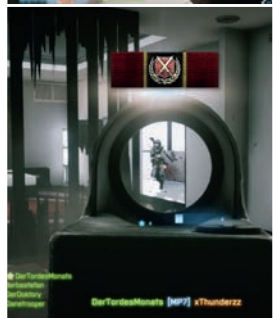
89

Teszt

» BATTLEFIELD 3 - CLOSE QUARTERS



Már tudjuk, honnan származik a „lépcsős” kifejezés pejoratív felhangja



A TV Shopban vásárolt konyhakés első éles tesztje



A GRÁNÁTVETŐ MINDENKIÉ

A pályának különálló történetünk nincs, mindössze annyit feltételezhetünk rólok, hogy valamennyi a mai Irán területén foglal helyet. Érdekesség, hogy az M320 LVG gránátvetőt a DLC megérkezésével egyidejűleg valamennyi játékosnál aktiválja a játék (azoknál is, akik nem vásárolták meg a CQ-t).



Bizony, egyesek még ma is a hagyományos „vasacélgömböt” részesítik előnyben

Közeli barátság

BATTLEFIELD 3 - CLOSE QUARTERS



EGY ÉV ALATT HÁROM DLC? NEM IS ROSSZ. A BACK TO KARKAND MEGJELÉNESE UTÁN KISSÉ MEGLEPŐ

VOLT, hogy a DICE egy kimondottan az épület-harcászatra koncentráló, CQB játékmódot dobott ki DLC-ben. Motivációjuk némi gondolkodás után persze megfejthető: szerették volna kirántani a Modern Warfare lába alól a talajt azzal, hogy megmutatják, ők is bárkit képesek sarok mögül kiugorva, csípőből homlokélebeny lenni. Az izgalmas kérdés leginkább az volt, hogy vajon a hatalmas területek megjelenítésére képes motor és a lassabb, de néhány tízezerrel azért mégiscsak élethűbb játékmennyire alkalmas ennek a játékmennyinek a megteremtésére. Alkalmas.

Irigylésre méltó az az elegancia, amellyel a DICE a helyzetet kezelte. Négy nagyon egyszerű pályát, pár új fegyvert és játékmódot dobta hozzá kasszasikerükhöz, és ez elegendő volt ahhoz, hogy játékokat immár minden tekintetben legnagyobb konkurenciája mellé emeljék. Eddig a hatalmas terek és a járművek jelentettek többletet a CoD szériához képest, de a szűk tereken és az épületekben az általános álláspont szerint az MW3-mal jobb volt játszani. A BF3: Close Quarters most kimondottan ehhez a játékmennyihez optimalizált tereppel je-

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **DICE**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A Battlefield 3-hoz érkezett második letölthető, multiplayer kiegészítő, amelynek fókuszában az épületharcászat művésze áll. **PEGI 16+**

lentkeznek, és a fejlesztők munkája nem csupán a pörgősebb akciókban jelentkezik egyértelműen, de bizony egyértelműen meglátszik a framerate-en is.

MIT KAPUNK?

A négy pálya gyönyörű, részletgazdag és változatos, hiszen találunk köztük felhőkarcoló tetjére épített apartmant, szupermodern irodaházat, erdei erődöt és egy elhagyott gyárépületet is, mint kötelező elemet. Kihagyhatatlan ziccer volt, hogy a Frostbite 2 motor előnyeit, főleg a rombolható környezetet a belső tereken maximálisan kihasználják, ott csapva oda egyet a Modern Warfare-nek, ahol a legjobban fáj: az idejélműlt játékmotor korlátain. A lövöldözések ennek köszönhetően parádésan látványosak. A falból kilógó, szikrázó kábelektől kezdve a csöpögő vízvezetékeken át a tetőre zuhant, gyönyörűen megrajzolt helikopterig minden van. A falak kilyukadnak, az asztalokról szétröpülnek az iratok, a törmelék csak úgy hullik az arcunkba egy-egy hevesebb tűzharc után. Játshatunk hagyományos Team Deathmatch mellett kisebb pályákra optimalizált Conquest Domination (gyorsabb zászlófoglalással), valamint egy a BF sorozatban eddig ismeretlen játékmóddal, a Gun Masterrel. Utóbbit más néven láthattuk már több helyütt is, de maga a szabályrendszer annyira idegen a BF3 világtól, hogy éppen emiatt meglehetősen szórakoztató és addiktív. A lényege, hogy a két csapat minden tagja szimpla félautomata pisztollyal kezd, de két ölés után szintet lép, vagyis jobb fegyvert kap. A trükk, hogy a meccs vége felé

közeledve ismét egyre nehezebb dolgunk van, mert a tizedik szint után már olyan, az épületharcászatban szinte hasznavehetetlen fegyvereket ad, mint a sokszoros nagyítású mesterlövészpuska.

WTF BF3 CQ

Aki az eredeti játékban irreálisan akciódús, adrenalinvadász lövöldözésekre vágyott, meg kellett, hogy elégedjen az élettelen konténerrek közt vívott TDM-csatákkal. Sokkal praktikusabb megvinnünk inkább ezt a DLC-t, és ez irányú hajlamainkat kiélni a céleszközzel.

Duncan

AZ ASZTALOKRÓL SZÉTRÖPÜLNEK AZ IRATOK, A TÖRMELEK CSAK ÚGY HULLIK AZ ARCUNKBA EGY-EGY HEVESEBB TŰZHARC UTÁN

HARDVER

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT

- új pályák, fegyverek
- CQB élmény
- rombolható belső terek
- BF3-fanoknak túl árkdáknak tűnhet

DUNCAN

A DICE sikeres támadást hajtott végre az MW3 állásai ellen, kíváncsián várjuk a választ.

82

A BF3 talán eddigi legszebb csatateret



PLUSZ-MÍNUSZ

Bár új járművek, pályák és egy eddig ismeretlen játékmód is akad, új kézfegyvereket nemigen találunk az *Armored Kill*-ben. Érdekeség még, hogy mind a négy helyszínen játszhatjuk a klasszikus hat játékmódot; javasolt ezeket is kipróbálni.

Teszt

BATTLEFIELD 3: ARMORED KILL

A panasz: éles fájdalom hastájékon



Új barátaink egyike



Egy kis tűzijáték az iráni éjszakában

Tankok, ágyúk, robbanások. Juhú!

BATTLEFIELD 3: ARMORED KILL



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **DICE**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A Battlefield 3-hoz érkezett harmadik letölthető, multiplayer kiegészítő. Hatalmas játékok, nagy ütközetek koncentrálnak a páncélos csatákra. **PEGI 16+**

LEHET-E, SZABAD-E MÉG NAGYOBB TEREBEN GONDOLKOZNI? Nem kevesebbet, mint irtózatoss méretű páncélos csatákat, új járműveket, játékmódot és nem utolsósorban a játékfolyam történetének legnagyobb pályáját ígérte a kiadó a *Battlefield 3: Armored Kill* DLC megjelenése előtt. Az ígért teljesült, de az eredmény kétarcú.

MIT KAPTUNK?

A négy új pálya egyike a havas hegységekbe (Alborz Mountains) vezet, ez az eddigi egyetlen olyan helyszín, ahol a repülőgépek a felhőkbe emelkedhetnek, hogy ott elrejtőzzenek az ellenség szeméi elől. A Bandar Desert tudhatja magáénak a „A legnagyobb pálya a játéksorozat történetében” megtisztelő címet azzal, hogy több mint kettő és félszer nagyobb a Caspian Bordernél. Az én személyes kedvencem viszont az Armored Shield, a zöldellő mezők végtelene a maga egyszerű, de mégis hiteles és izgalmas szerkezetével, amely az eddigi talán leghangulatosabb csatateret. Példátlan élmény, amikor az ember a magasba emelkedik az AH-1Z kobraival (vagy az AH-6J kis helikopterrel), és a sötét mögött előtűnnek a hatalmas, füves orosz rétek lángoló tankokkal,

füstcsíkot húzó rakétaerdővel és hevesen villogó torkolattűzekkel.

A játék új taktikai elemmel is gazdagodott, Conquest módban ugyanis az egyik győzelmi zászló elfoglalása és birtoklása egy AC 130 használatára jogosítja fel a csapatot. Ez a légi erőd folyamatosan (és automatikusan) köröz a harctér felett, és rakétákkal, gránátokkal, illetve géppuskákkal adagolhatja a földi egységeket vagy a repülőgépeket. Érdekeség, hogy Rush módban a támadó csapat alanyi jogon rendelkezik egy AC 130 légierőddel, ami talán az eddigi legnagyobb aljasság a *Battlefield* szériában, kevéssel megelőzve a mesterlövész által felállítható lézeres bemérőegység meglétét.

CSILLOGÓ PÁNCÉL

Az ötletes *Armored Kill* elnevezés korántsem véletlen: új páncélos egységek járják a határt, mint a 2S25 Sprut vagy az M1128 mobil ágyú, és feltűnnek olyan érdekességek is, mint az M142 Himars mobil tüzérség. Utóbbi a második világháborús orosz katyusákra emlékeztető rakéta-sorozatvető, amely inkább a nagy területre ható, stratégiai bombázás szerepét tölti be, mert pontosan célozni nemigen tudunk vele. A kiegészítő egyébként tartalmaz egy teljesen új játékmódot is: a Tank superiority szabályrendszer mind a négy új térképen kipróbálható. A cél az, hogy egy rendkívül nehezen védhető stratégiai pontot szerezzünk meg és kontrolláljunk minél tovább, azzal a csavarral kiegészülve, hogy a használható járművek itt szinte csak páncélosokra korlátozódnak (és persze quadokra,

hogy az elsősorban mérnökökből álló gyalogság is eljuthasson egyik pontból a másikba).

EZ EDDIG OKÉ, DE...

Az *Armored Kill* egy igazán szórakoztató adalék egyszerű pályákkal és néhány olyan új ötlettel, amelyek pompásan kiegészítik az eddigi játékelményt. A konzol és a PC közötti különbség azonban jobban kijön itt, mint eddig bárhol: az óriási pályákon bizony könnyebben fullad unalomba a meccs, ha az embernek a sivatag magányát összesen csak 23 játéktársával sikerült megosztania (vagyis ha konzolon játszik). Aki teheti, inkább PC-n nyomja ezt a DLC-t, de természetesen PS3-on vagy Xbox 360-on sem utolsó az élmény.

Duncan

HARDVER

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT

- + óriási terek
- + AC 130
- + új játékmód
- konzolon ide nagyon kevés a 24 fő

DUNCAN

A nagy terek szerelmesei imádni fogják. A kérdés már csak az, hogy az Aftermathra mi marad.

84

A TÁMADÓ CSAPAT ALANYI JOGON RENDELKEZIK EGY AC 130 LÉGIERŐDDEL, AMI TALÁN AZ EDDIG LEGNAGYOBB ALJASSÁG A BATTLEFIELD SZÉRIÁBAN



Itt sem mennék végig éjszaka egy 9 mm-es nélkül



Facebook kicsit másként



Tremors: Ahová lépek, szörny terem 5

ÖNVÉDELEM

A Steam statisztikái szerint a játékosok által legtöbbször elért (43,3%) achievement a self reliance volt, melynek teljesítéséért a milícianak meg kell védenie magát az ellenséges csapatokkal szemben segítség nélkül.

A nagy felszabadítási akció, avagy zsoldosaink újra keresztútban

JAGGED ALLIANCE: CROSSFIRE



INFO

Kiadó **Kalypso Media/bitComposer Games**
 Fejlesztő **Coreplay Platform PC**
 Röviden 15-20 órás ráúgó, hibajavításokat tartalmazó kampányt kínáló kiegészítő a Jagged Alliance: Back in Action ürügyén.
 PEGI 16+

MÉG CSAK FÉL ÉV TELT EL A JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION DEBÜTÁLÁSA ÓTA,

amely a késő 90-es évek egyik legnépszerűbb stratégiáját formálta át a mai igények szerint. A Tibetre hajazó, fiktív Khanpaa felszabadításáért ezúttal a mi zsoldosaink felelnek, akik nem csupán számukban, de felszerelésükben is bővültek. A *Crossfire* névre hallgató, önállóan futtatható kiegészítő új történettel és apróbb változtatásokkal próbálja megnyerni a műfaj szerelmeit, az alapjátéknál némileg pozitívabb végeredménnyel.

A FELÁLDOZHATÓK

Behnam Atiquallahs nagykövet szívélyes kérésére érkezünk a helyszínre kivizsgálni, hogy kik azok a rejtélyes és kíméletlen zsoldosok, akik a népére támadtak. A sztori mellett a legfontosabb változást akkor tapasztalhatjuk, ha csapatunk menedzsereként kiválasztjuk első küldetésünk rettenthetetlen zsoldosait, hiszen a *Crossfire* tíz új feláldozhatóval bővítette egyébként sem szerény repertoárunkat. Az alapjátékhoz hasonlóan aktuális misszióink előtt érdemes pénztárcánk méretéhez igazodva jól megválogatni embereinket: figyelembe venni képességeiket, tulajdonságaikat és felszerelésüket. Utóbbi sokszínűségére a tartalmi bővítés a garancia, a fejlesztők számos új fegyverrel és eszközzel javították a játék felhőzatalát, minden eddiginél változatosabb taktikát engedélyezve a felhasználók számára. Zsoldosaink harcászati lehetőségei újabb szintre emelkedtek, köszönhetően az alkalmazott változtatásoknak. Észrevehetően növekedett az új kampány nehézségi szintje, a kezdő-

tőléknél ésszerűen egy-két kisebb volumenű harcokra futja, ám a nívósabb emberek felbéréseért rendesen megizzad homlokunk. A Plan & Go (a zsoldosok minden mozdulatát előre megtervezhetjük, összehangolhatjuk) taktikai mód mindennemű bogarát kiirtották, a különböző lehetőségek egymás utáni alkalmazásában a játék továbbra sem okoz csalódást. A letisztult felület és a minimap nagyban segítségünkre lesz a szűk utcák, városi sikátorok és veszélyes hegyi átjárók túlélésére, de a meggondatlanul védekező helyzetbe állított csapatunkat hamar felszámolhatja a rivális banda.

FÁRAD A KARJA A KATONÁNAK...

A *Back in Action* óta eltelt, fejlesztésre szánt időszak egyik legpozitívabb eredménye az MI tekintetében figyelhető meg: a milícia mozgása és együttműködése végre nem zombiszerű, és közös akciókra is hajlandók felszámolásunk érdekében. Fokozottan figyelniük kell az általunk keltett hangzavarra, ugyanis az ellenfél bármilyen gyanúsnak vélt zörejnek utána néz, illetve gyors visszavonulásunk ellenére is elkezd megkeresni a támadókat. Szerencsére növeleli esélyeinket, hogy az alapjátékban gyűlölt Fog of War szabadon ki-be kapcsolható, melynek hála – ha szeretnénk – csupán ösztöneinkre és taktikai érzékünkre kell hagyatkoznunk. A játékmenet során kezünk is kevésbé fárad el a társaink közötti egyszerű cserének köszönhetően, hisz villámgyorsan oszthatjuk szét a muníciót, fegyvereket és tárgyakat – nem kell egyenként kattintanunk a profilképekre, mert a külön erre a célra kialakított ablakban kényelmesen megtehetjük a javak elhelyezését. Sajnálatos módon a fejlesztők leahagyták az

éghajlati viszonyok váltakozását az újítások listájáról, ami újabb taktikai módszerek (zoldosok funkcionális öltözéke, szélsőséges hőmérséklet veszélyei, környezetben hagyott nyomok) alkalmazását tette volna lehetővé.

ÜTKÖZETBEN ELTŰNT?

Khanpaa megvalósítása lenyűgöző, sikerült olyan hangulatot kölcsönözni a helyszínnek, amely ad egyfajta pluszt (és pár százalékot) a matéria végső megítéléséhez. A *Jagged Alliance: Crossfire* játékmenetétől ne várjunk csodát, a *Back in Action* hiányosságait nem tudja elfeledtetni velünk, inkább egy új kampánnyal, vadonatúj egységekkel és eszközökkel kívánja ellensúlyozni azokat.

Szada

HARDVER

Windows XP (SP2) / Vista / 7, Intel Core 2 Duo 1,8 GHz / AMD CPU; ATI 2600 / GeForce 8800 GPU 512 MB VRAM; 2 GB RAM; 3 GB HDD

- + az 1.13-as patch összes előnye
- + Khanpaa gyönyörű
- + jobban eltalált és nehezebb MI...
- ...amely néha tanácstalanná válik
- kihagyott lehetőségek
- elfuserált karakterportrék

SZADA

Alakul, de ilyen tempóban még vagy öt kiegészítő kell, mire eléri az 1999-es eredeti színvonalát.

77

A HORROR MEGJELÉNÍTÉSE

Szintén *Danse Macabre* címen, 1981-ben jelent meg Stephen King tíz fejezetből álló könyve a horror műfajáról és annak megjelenéséről könyvekben, filmekben. A kiadásnak természetesen semmi köze a *Limbic Might & Magic: Heroes VI*-hoz készült második bővítőművéhez.



Színház az élet és a halál is



Itt úgyse jössz át!



A gömbvillám keletkezése



GameStar
 TESZTÜNKET
 AZ ALAPJÁTÉKRÓL
 KERESD A 11/10-ES
 GAMESTARBAN.

Táncoltál már a halállal sápadt holdfénynél?

MIGHT & MAGIC: HEROES VI – DANSE MACABRE

INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Limbic Entertainment**
 Platform **PC**
Röviden A bosszú-állók legnagyobb öröme megérkezett a *Might & Magic: Heroes VI* második kalandcsoomagja, és nem is mer kegyelmet. **PEGI 16+**

ÉVEKEL A HEROES VI CSELEKMÉNYE ELŐTT A RETTEGETT VARÁZSLÓT, SANDRÓT KIZÁRTÁK A PÓK-KULTUSZBÓL, HATALMÁT ELKOBOZTÁK, ÉS SZÁMÚZTÉK MESSZE FÖLDRE. Sor-sa évtizedekig rejtély maradt ellenfelei és követői számára, míg a Nagy Lich vissza nem tért. A Danse Macabre kifejezés a legtöbbünk számára egybeforr Stephen King nevével, a *Limbic Entertainment* azonban tesz róla, hogy a *Might & Magic: Heroes VI* második kalandcsoomagja kerüljön ismeretanyagunk középpontjába, és ne a horror nagymesterének regénye.

TÁNC A HALÁL SZÍNPADÁN

Sandro, a száműzött lich a semmiből tűnik elő, hogy bosszúra éhezve szembeszálljon Ashan világával és az istenek sárkányaival. Magasztos céljához vezető útja során váratlan szövetségesek és életveszélyes ellenfelek keresztezik lépteit. A szellemidézés és más efféle sötét varázslatok sietnek segítségére, seregét alvilági és fantázialények tartkítják végzetes elegyet alkotva. A *Danse Macabre* során (ahogyan a sorozat eddigi epizódjaiban is) hősrünk istápolásával, valamint minél erősebb és nagyobb számú csapatok szerzésével kell elérnünk a kampány befejező képsorait. A tavalyi körökre osztott stratégia második tartalmi bővítése kicsivel több mint tíz óra játékidőt nyújt a sorozat fanatikusi számára, mely idő alatt sikeresen fel kell ruháznunk Sandro karakterét erőteljes varázstárgyakkal, a legpusztítóbb mágiával és három különböző helyszínről beszerezhető lényekkel. A kampány logikusan felépített, élvezetes és szórakoztató nyomvonalon halad előre, a térké-

pet remekül alakították úgy, hogy a kezdő játékosok is belekóstolhassanak a körökre osztott stílus ízébe, még mielőtt darabokra szedik csapatukat az ellenfél hősei. A tízórás játékidő nem üres fecsegés a *Limbic* részéről, javarészt az életbevágóan fontos nyersanyagok/lényszerzés/várfoglalás triumvirátus teszi ki, melyet hangzatos, magyarul megfogalmazott (drága anyanyelvünk!) küldetések varázsolnak színesebbé.

A HALÁLNAK EZER ARCA VAN, DE CSUPÁN EGYETLEN HANGJA

A DLC külsínje pompájában nem változott, alattvalóink kidolgozása részletes, animációjuk szívmengető, ahogyan a kastélyok lát képe is, melyek a korábbiakhoz képest újra interaktív felületet adnak a *Might & Magic* széria harmadik részén nevelkedett felhasználók legnagyobb öröme. A legelső bővítőmű rossz tapasztalatai után örömmel konstatáltam, hogy ellenlbasaink ezúttal nem fognak ölbe tett kézzel fejlődésünkre várni, hanem nagyon is agresszív viselkedést mutatva körönként legalább egyszer sereget küldenek ellenünk, melyet nehézségi fokozattól függően vagy vissza tudunk verni, vagy Sandro visszatér hön szeretett halottjaihoz... Végleg. A *Danse Macabre* egyik legjobban sikerült részét, a szinkronmunkálatokat és hanganyagokat is dicséret illeti, hiszen Sandro hatalmaskodó, mégis kígyó módjára dobhártyánkban tekerő orgánuma mellett megannyi nez, zaj és hörgés gondoskodik szórakoztatásunkról. Nem kevesebb érdemmel jeleskedhet a háttérben megbúvó muzsika sem, a kampány sajátosságaihoz hangulatban passzoló dallamok remek alapot képeznek a fejlődéshez.

A CSATÁKAT FEGYVEREKSEL NYERIK

A kiegészítő rengeteg újdonságot hordoz magában, ami miatt érdemes próbát tennünk vele. Az egyjátékos kampányban új tárgyakat és bónuszokat kapunk, ilyen lehet egy új dinasztia-fegyver, egy új Artifact szett, egyedi épületek, tucatnyi új hős és főszereplőnk legfőbb követője, egy pet: Alma, a holló. Az ő kálváriáját is külön megmagyarázzák egy kusza mellékküldetésben, de az már egy másik történet... Az eddig elhangzott tudás segítségével immáron készen állunk arra, hogy Sandro tancgót táncoljon a halállal, és övé legyen a végső, győztes lépés.

Szada

HARDVER
 Windows XP / Vista / 7, Intel Pentium Core 2 Duo E4400 2 GHz, 512 MB VRAM, 1 GB RAM, 8 GB HDD, DirectX 9.0c

- + több mint tíz óras, élvezetes kampány
- + a magyar nyelv szépségei
- + minőségi szinkron
- normál fokozaton izzasztó kezdők számára
- agresszív ellenfelek
- lassú fejlődés

SZADA
 Nekromanták számára kötelező, a többieknek pedig különösen javallott.

79



Konzolos vizeken



GYEREKJÁTÉK?

Október 12-én, azaz lepleadás után egy nappal ítélik oda a frankfurti könyvvásáron a legjobb német gyermekszoftvernek a TOMMI díjat három kategóriában: PC, konzol és óvodásoknak szánt játékok. Az első kategóriában jelölték a *Port Royale 3*-at is kilenc másik játékkal együtt. Legnagyobb riválisai a *Deponia* és a *Skylanders: Adventures* lehetnek.

PORT ROYALE 3: PIRATES & MERCHANTS

MINT TISZTES MATRÓZ A MIHASZNA KALÓZOK KÖZÜL, ÚGY LÓG KI A PORT ROYALE 3 A KONZOLOS JÁTÉKOK KÍNÁLATÁBÓL. Éppen ezért fordulhatott elő, hogy egy PC-n már leosztott játékot utóbb konzolon is nagyító alá helyezzünk (többnyire fordítva történik). Egy ilyen rétegjáték esetében kivételesen indokoltnak éreztünk egy összehasonlítást.

A CÉLKERESZTBEIN TORTUGA

Fenémód kíváncsi voltam rá, miként oldja meg a Gaming Minds Studios, hogy egy alapvetően egérrel vezérelt játékkal konzolon se gyűljön meg az ember baja. El lehet ugyebár felejteni a klaviatúrát száznál is több potenciális gyorsbillentyűjével, mindent a controller erősen behatárolt lehetőségeihez kellett igazítani. Aki még soha semmilyen stratégiai játékkal nem találkozott konzolon, azt bizonyára letaglózza majd a meztelen igazság, de az a helyzet, hogy ezt már mások is megoldották, ráadásul olyan RTS-ek (például *Haló Wars*, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*) esetében is, ahol azért számít, hogy az adott helyzetet milyen hamar reagáljuk le. Sőt, ha már a példaként tartunk, a Kalypso két korábbi játéka (*Tropico 3*, *Tropico 4*) is úgy költözött át konzolra, hogy közben nem hozott szégyent PC-s nagy testvére. A *Port Royale 3* konzolos kiadásaiban tehát a szükséges változtatásokat követően egy célrezt, pontosabban egy leegyszerűsített kormánykerék helyettesíti az egér kurzorját, amit a bal analóg karral tudunk különösebb kötöttségek nélkül mozgatni. Akár a világtérképen keresünk vele desztinációt hajóinknak, akár



INFO

Kiadó **Kalypso Media**
 Fejlesztő **Gaming Minds**
 Platform **Xbox 360, PlayStation 3**
 Röviden A PC után konzolon is bemutatkozik a javarészt tengeri kereskedelemre épülő sorozat harmadik tagja.
PEGI 12+

valamelyik város lakói után leskelődünk, az az objektum (legyen ingó vagy ingatlan) ami fölé visszük, sárgás-zöldes megvilágítást kap, és csak úgy ontja az arcunkba az információt saját magáról és a funkcióról, amit ellát. Az esetek jelentős részében nemcsak dísznek vannak, tehát ha rájuk kattintunk a megfelelő gombbal, akkor még csinálhatunk is valamit velük. Így tudunk például hamar a fenékre verni szerény kezdőtökénknak, amiből az oktató mód keretein belül stílszerűen rumot vásárolunk és adunk el a Karib-tenger szigetein lebzselő alkoholisták tömegeinek. A kamerát a jobb oldali analóg karral tudjuk meglehetősen szabadsággal forgatni, emelni és süllyeszteni, ráadásul közben egyetlen recenést sem veszünk észre a képernyőn. Nagy kár, hogy nem sikerült ezt a gördülőkenyiséget mindvégig fenntartani, hiszen amint oldalazni kezdünk a kamerával – pláne, ha még felülnézetből is tesszük ezt –, olyan csúnya screen tearinget tapasztalunk, ami nem lenne indokolt. Embere válogatja, hogy kit mennyire – engem csak mérsékeltlen –, de aligha lesz olyan, akit ez jobban zavar, mint a szinte teljesen érintetlenül hagyott menürendszer, ami ablakos felépítését tekintve PC-s megoldás, sőt még annak is elavult. Szerencsésebb lett volna a konzolon remekül alkalmazható tárcsás megoldásnál maradni, amire a *Port Royale 3*-ban csak mutatóban akad példa (mondjuk, ha a világtérképen keresztül bonyolítjuk le a kereskedést egy várossal). Szerencsére így sem használhatatlan, a ravsokkal és a bumperekkel egész ügyesen tudunk lépkedni benne. Az árumennyiség meghatározásá-

hoz használatos csúszka viszont kifejezetten kontrollerre termett.

TENGERBE VELE?

Eddig tényleg nem sok jót mondtam el a *Port Royale 3*-ról – még jótékonyan el is hallgattam, hogy valahol útközben vízbe pottyant a többjátékos mód (azért szólóban is beleülhetünk egy fél életet) –, ezért akár azt is hihetnétek, hogy a végeredmény feje felett úgy zárultak össze a hullámok, ahogy a boszorkányok felett úsztatáskor. A helyzet azonban korántsem ennyire kiábrándító, elvégre a játék legfőbb alapja, a kereskedelmi és gazdasági szisztéma változatlan maradt. Látvány tekintetében állja a versenyt a PC-s változattal, a tengeri csaták pedig egy fokkal még élvezetesebbek is controllerrel. A legfontosabb kérdés azonban egyelőre megválaszolatlan marad: ki vásárol ilyen játékot konzolra?

Chavalier

- ✦ konzolon ritka műfaj képviselője
- ✦ csuklóból hozza a PC-s grafika színvonalát
- ✦ a kereskedelmi rész változatlanul jó
- ✖ maradtak a PC-s menük
- ✖ screen tearing (X360)
- ✖ hová tűnt a multiplayer?

Chavalier
 Félárbóca eresztett vitorlával, de konzolon is megállja helyét.

71



A csaj hal állra ver



HD REMIX?!

Pár éve kikerült az internetre egy videó, amiben elvileg futtatás közben láthattuk a *Final Fantasy VII*-et egy teljesen új grafikus motorral. Az akkor megszéllőztetett HD változat azóta sem készült el.



Kockatalálkozó

Se rázva, se keverve

FINAL FANTASY VII

MIELŐTT BELEKEZDENÉK AZ ÚJ FORMA BONCOLGATÁSÁBA, ELŐRE LE KELL SZÖGÉZNEM: A FINAL FANTASY VII EGY KIVÁLÓ JÁTÉK (NEHOGY A FELDÜHÖDÖTT RAJONGÓK VÉGÜL ENGEM BONCOLGASSANAK).

Mindenki kedvenc katonájának utazása még most, 15 év után is el tudja varázsolni a játékos, akár játszott vele annak idején, akár nem. Számomra egy égbekiáltó hiányosság pótlásának lehetőségét hozta az újra kiadás, mert – talán fiatal korom okán – nekem kimaradt a JRPG-k koronázatlan királya. Akik hozzám hasonlóan lemaradtak az élményről, azoknak egy jó és nem melleleg pénztárcakímélő lehetőség az új kiadás, akik pedig csak nosztalgizásra vágnak, szintén megkapják a magukét, pláne mivel a PC-s klón nem nyújt semmi extrát, nem biztos, hogy ez előny manapság.

A JÓ BOR MEG A CÉGÉR

Az érkezőt megelőző hírekben beharangozott új funkciók inkább csak a háttérben keresendők. Először is kaptunk egy indító felületet, ahol a játék kezdete előtt beállíthatjuk, mekkora felbontásban szeretnénk játszani, illetve hogy a már emlegetett új avagy a klasszikus grafikai beállításokat választjuk. Emellett a felületen láthatjuk a már megszerzett és a még

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Square Enix**
Platform **PC**
Röviden A JRPG műfaj talán legünnepelebb klasszikusa új csomagolásban kívánja meghódítani a mai PC-s játékosokat.
PEGI 12+



teljesítésre váró achievementjeinket is, ami persze elmaradhatatlan eleme a mostani játékoknak. Ami még plusz jószág (és ez volt az a pont, ahol azért elismerően bólintottam egyet), hogy bekerült a felhőbe mentés lehetősége, aminek hála ott hívhatjuk elő a mentett állást, ahol csak akarjuk, annál is inkább, mivel az *FFVII* még egy modernebb kenyérpírtón is teljesítené a kötelezőt.

A FEKETE LEVES

A játékmenet értelemeszerűen ugyanaz, mint '97-ben volt, az alapok ugyanazok. Az átvezető animációk sem változtak, ennek megfelelően pixelesek, életlenek, mai szemmel nézve kicsit csúnyácskák. A menüitől a kezelőfelületig minden a régi. Na és akkor – kérdezhetné az egyszerű játékos – most mi az újdonság? Ezt kérdezem én is. A PC-sek az 1997-es kiadás pontról pontra változatlan kiadását kapták meg letölthetőként nulla, hangsúlyozom, nulla plusz tartalommal vagy polírozással. Félreértés ne essék, egy klasszikusról van szó, melynek újra kiadása esetén sem várja el az ember, hogy alapokoljanak egy *CryEngine 3*-at, de ha 2012-ben lehozunk egy régi címet, ráadásul tesznek bele felbontásbeállítást, akkor jogosan várhatná el az egyszerű játékos (aki jó eséllyel még nem próbálta ezt a játékot), hogy ne egy az egyben 97-es képkockákat kelljen néznie nagyobb felbontásban, ami által ráadásul még inkább szétesik a megjelenítés. Bekerült a játékba egy *Original Graphics* opció, ugyanakkor ha ezt bekapcsoljuk, nem történik semmi. Jobb lett volna, ha új megjelenítést, polírozottabb átvezetőket, újrarajzolt kezelő-

felületet, egy mai szemnek és kéznek „simább” körítést kaptunk volna, és az eredeti grafika használata mellett a tökéletesen változatlan 1997-es élményt. Ez így azonban csupán egy csúnyán félrecsúszott ziccer. Amolyan bolhás kutya módjára morogtam egy pár sort, de azért azt a funkciót tisztességgel szolgálja az új kiadás, amire megalkották. Először azoknak ajánlom, akik eddig nem tapasztalták meg a JRPG-k legnagyobbjának izasztó viadalait, mert számukra tényleg kiváló üzlet lehet az új változat, azok viszont, akik már rendelkeznek a játék ilyen-olyan kiadásával, inkább csak tegyék be a régi lemezt az ahhoz való meghajtóba, nem maradnak le semmiről.

Hunter

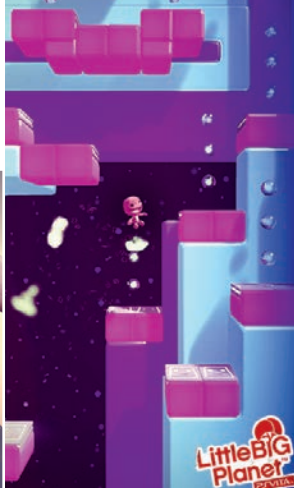
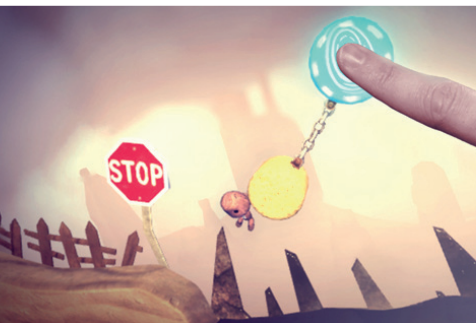
HARDVER
2 GHz CPU, 1 GB RAM, DX9 GPU

- + ami eddig jó volt az most is az
- + jól optimalizált
- + olcsó
- semmi újdonság

HUNTER
Azoknak, akik még nem játszottak vele, jó választás lehet, egyébként semmi újat nem nyújt.

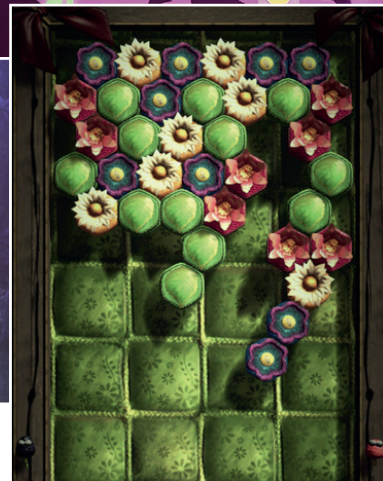
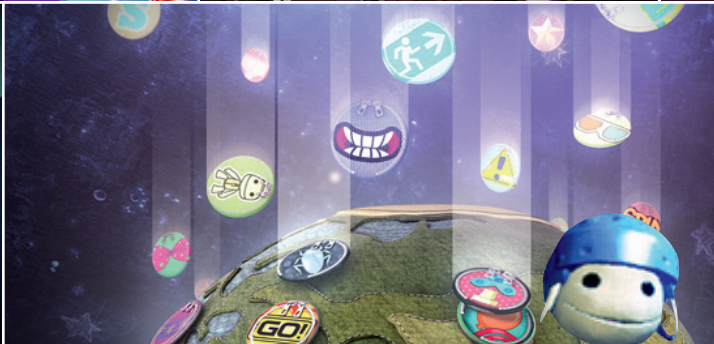
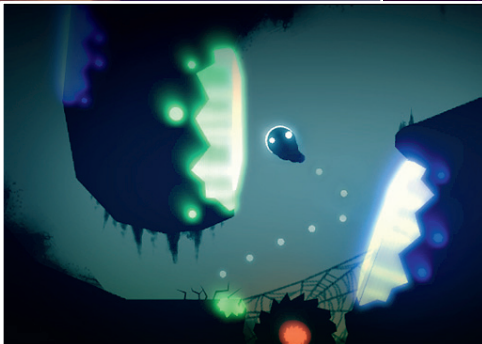
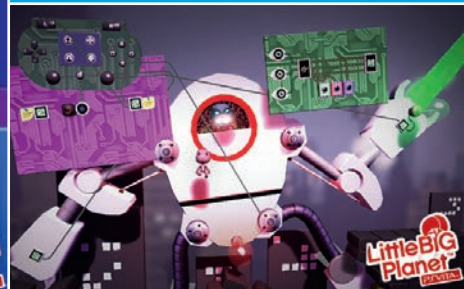
87

MINDENKI KEDVENC KATONÁJÁNAK UTAZÁSA MÉG MOST, 15 ÉV UTÁN IS EL TUDJA VARÁZSOLNI A JÁTÉKOST, AKÁR JÁTSZOTT VELE ANNAK IDEJÉN, AKÁR NEM



MAGAD, URAM...

Kaz Hirai, a Sony első embere elég frappánsan lerendezte azokat a kritikusokat, akik a Vita gyenge játékelhozatalán, pontosabban az elérhető játékok mennyiségén kattognak. Szabad fordításban valahogy így: „A *LittleBigPlanet Vita* mindenki számára elérhetővé tette a játékkészítést, úgyhogy ha úgy érzitek, hogy nincs elég játék, az a ti hibátok. Csináljatok magatoknak!”



Ha egyszer Zsák úr bemászik a zsebedbe...

LITTLEBIGPLANET

VALLJUK BE ŐSZINTÉN, A PS VITA MÉG NEM FELTÉTLENÜL OKOZOTT NAGYOBB ADRENALINFRÖCCSÖT A VÉRÜNKBEN.

Az ötlet jó, a kutyü sok mindent tud, és akad is rá játék bőven, de olyan program, ami igazán stílusosan és játszhatóan használja ki a kétoldali érintést vagy a gíroszkópot, eddig nem volt a boltok polcain, átíratok kicsit megváltoztatott irányítással és néhány eredeti ötlettel felturbózott cím alkotja a Vita-felhozatalát.

Nem is nagyon emlékszem olyan játékra a Sony kézikonzolján, amire tényleg adnék 90 százalékot. Nem mintha mind rossz lenne, egyszerűen idő kell mindenhez, így ahhoz is, hogy a megfelelő módszert, irányítást megtalálják a fejlesztők. Úgy néz ki, a *LittleBigPlanet* lett az első ilyen játék a Vita univerzumában. Sosem érződött még ennyire természetesnek a hátsó tapipadról elhúzni egy ajtót, felemelni egy követ vagy felhúzni egy rugót.

CSINÁLD MAGADI!

A játék tartalmában és minőségben is nagyot fejlődött a korábbiakhoz képest. Az első rész leginkább az egész bemutatásáról szólt: ezt a furcsa, organikus platformjátékok megismerte mindenki, és bár lehetett már abban is pályát építeni, ez a funkció messze nem volt olyan fejlett, mint a második epizódban, amiben teljes szinteket rakhattunk össze. A legújabb részben, a Vitán pedig szinte mindenféle játékot csinálhatunk, csak kitaratás és türelem kell hozzá. Itt az elején, azonnal essünk túl a fekete levezen: játékot építeni sokáig tart. Annnyira, hogy én nem is nagyon próbálkozom vele, illetve egy-egy alapverziót igen, de komolyabb dolgokat



INFO

Kiadó **SCEE**
Fejlesztő **Double Eleven Studios**
Platform **PS Vita**
Röviden A legtoké-
letesebb egymásra
találás. Platformer
és kézi konzol eddig
még sosem passzolt
ennyire.
PEGI 3+

nem nagyon tudtam összerakni. Ha lenne két-három napom, biztos felhúznék valami jó kis fantasy világot sárkányokkal és a szomszédom fotójával egy célkeresztben, de ezt meghagyom másnak. A játékhoz több száz oldalas tutorial tartozik, amiben minden benne van, amit csak tudni akarsz a pályák, világok felépítéséről, így ha elég motivált vagy, csodákat építhetsz. Őt fővilág létezik, ezeken belül pedig számtalan pálya, de ne feledjétek az online csomagokat, a user pályákat és a gyakorlatilag végtelen számú helyszíneket. Ez a legnagyobb erőssége a *LittleBigPlanet*nek. Nem tudok úgy nekiülni, hogy ne találjak új pályát, feladatot, bolygót... bármit. Ráadásul cross platformban is megy a PS3-as *LBP2*-vel, tehát az egész család nyomhatja, csak Wi-Fi kell hozzá.

Ha nem akarunk nagyon bonyolult dolgokat csinálni, a világ legegyszerűbb árkd játékát is összerakhatjuk, méghozzá a konzolon lévő kamerának köszönhetően, akár saját fotókkal kikapátázva a pályákat. Nem feltétlenül értem, hogy miért, de vannak kétszemélyes játékok, amiket akkor játszhatunk, amikor épp nagyon unatkozunk, és ül mellettünk valaki. Ilyen például a léghoki... egyik játékkal a képernyő egyik oldalán, a másikkal a másikon.

MEGRAGADTA A LÉNYEGET

Próbáltam valami struktúrát adni ennek a tesztnek, de már látom, hogy a játék stílusából, hangulatából adódóan nem megy... Pont olyan csapongós az *LBP Vita*, mint ez az írás. Bármerre indulhatsz, valami érdekes biztosan lesz arrafelé, ráadásul látványban ez a legszebb játék, amit eddig a sorozatban láttam. Ha még ez is kevés lenne, anélkül, hogy nagyon spoileroznék, el-

árulom, hogy végre egy kis sztóri is van, ami Carnivalia felszínén játszódik. Ez egy eddig teljesen ismeretlen *LBP* bolygó egy bábmesterrel, aki csodálatos játékokat készített, amíg egyszer ki nem füttyülte a saját közönsége. Azóta mindent megtesz, hogy elpusztítsa a bolygót... Na, ezt kéne neked megakadályozni. Tényleg nem húznám tovább, ez a játék olyan, mint *A remény rabjai* című film. Hiába mondják el a haverok, hogy zseniális, csak akkor érted meg, ha kipróbálsz, és széles vigyorral az arcon töltesz el három-négy órát. Tegyetek egy próbát, nekem bejött.

aDaM



- ✦ cross controller opció (PS3+Vita)
- ✦ elképesztően tág univerzum
- ✦ saját játékképzési lehetőség
- ✖ kicsit nehézkes megtanulni a pályaeépítést
- ✖ könnyű betegesen rákattanni
- ✖ pár gyári „pálya” túl nehéz

aDaM
Nincs is jobb annál, mint amikor életre kel a saját tervezésű világod.

90



A saját platformernél is jobb a saját autóverseny

LITTLEBIGPLANET KARTING

INFO Kiadó **SCEE** Fejlesztő **United Front Games** Platform **PS3**
Röviden Végtelen számú lehetőségből választva építhetünk versenypályát, autót HD-ben. PEGI 7+

VOLT RÉGEN, MÉG A KILENCVENES ÉVEK ELEJÉN A STUNTS, EGY PC-S JÁTÉK, amiben borzasztó grafikájú autópályát lehetett építeni, aztán azon minél gyorsabban végig kellett menni. Volt felüljáró, hurok, szűkítés, járdasziget, hónapokig építgettem a furábbnál furább aszfaltcsíkokat. Gondolom egyértelmű, hogy imádtam, és nem csak én; az autóversenyek csúcsa volt. Ha valaki akkor azt mondja, hogy pár év múlva kapunk egy olyan játékot, amiben gyakorlatilag a kocsik kerekének anyagától a pálya textúráját a domborzatig mindent megszerkeszthetünk, és mindezt HD minőségben, valószínűleg körberöhögöm az illetőt. A *LBP Karting* mindent tud, amit egy ilyen játéknak tudnia kell. Aki ismerős a Sony platformjainak világában, az itt is bizonyára azonnal átlátja a dolgokat, de akkor sem tart sokáig megérteni a fontosabb feladatokat, ha most találkozunk először *Sackboy*-jal: építész, testreszabás, felfegyverkezés és más. A Vita verzióval ellentétben itt nem lesz történet vagy fontosabb karakterek, viszont akár 3D-ben is megépítheted a pályát objektumokkal, feladatokkal, leprogramozott viselkedéssel, MI-vel... Fel sem fogható, hogy milyen programozói bravúrra lehetett szükség ahhoz, hogy a

végeredmény fusson a konzolon. Már az *LBP Vitánál* is megdöbbentő a variációk végtelen száma, kicsit olyan érzése van az embernek, mintha titokban egy új forradalom kezdődne, mintha kicsiben elkezdenék átadni a játékosoknak a fejlesztést. Nehéz ezt most innen megítélni, mindenestre gyanúsán inspiráló a játék. Csak ti-relem kell hozzá és kitartás, mert igazán izgalmas és szép dolgokat csak idővel tudunk majd építeni, de inspirációnak ott a YouTube, érdemes kicsit szétnézni. Ha pedig valaki ódzkodik az építéstől, ezért inkább előre elkészített pályát szeretne, az sem gond, van abból is több száz. És még több ezer online...

aDaM

- + megunthatatlan
- + egy komplett játékkészítő szoftvercsomag
- + szép
- néha kicsit komolytalan
- nehézkes a menüben a navigálás

aDaM
Csak a cikk megírása alatt négyen nevettek ki, mert szerintük gyerekes illyennel játszani.

89



Kertemben a zombi, sejl!

PLANTS VS ZOMBIES PINBALL

INFO Kiadó **Zen Studios** Fejlesztő **Zen Studios** Platform **Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN)** **Röviden** A legendás flippersorozat legújabb kiegészítője, amely a PopCap népszerű *Plants vs. Zombies* témáját dolgozza fel. PEGI 7+

AZZAL KEZDENÉM, HOGY ISMÉT FELHÁBORODOK (MINTHA CSAK ENDREMAN SZELEME VÉZTÉN KECSÉS KACSÓMAT ÍRÁS KÖZBEN), amiért a magyar Live-on nincs fent a Zen Studios remekműve, a *Pinball FX2*, amely rendszerint új asztallal örvendeztetni meg a nagydéműt. A magyar fejlesztők világszeretere egyre nagyobb sikereket érnek el, én meg nem tudom megvenni a játékokat itthon – remek, köszö. Biztos van oka, de megmondom őszintén, nem nagyon érdekel; a hazai Live szakadt, buggyos szegénylegénynadrágján ez egy újabb lyuk – még akkor is, ha most dühömben agresszív túlzásokba esem. PSN-en és Windows 8 alatt (a nem is olyan távoli jövőben) persze semmi gond, lehet élvezni a flipperek királyát, maradunk is ennyiben. És van is mit élvezni! A PopCap féle *Plants vs. Zombies* megint egy olyan téma, ami a *Marvel*, a *Street Fighter* vagy a *Ms. Splosion Man* mellett megdobogtatja a játékosok szívét. Olyan zsenialitással találják el más játékok hangulatát a Zen Studios-os srácok, hogy tanítaniuk kellene a műfajok keverésének tudományát. A zene, a színek, az asztal összes eleme, a flipperek felé morogva sétáló zombik, az eseti alapon befaroló Crazy Dave verdája, a főellenségként megkedvelt zombirobot – mind olyan apróság, amelyek a

Plants vs. Zombies tower defense világát idézik fel sikeresen, így adott a hangulat. A játékmenet terén a jól ismert Zen minőség adott, elég gyors és változatos asztalt kapunk ahhoz, hogy hosszú órákon keresztül lekösse figyelmünket, ráadásul annyi apróság és extra funkció érhető el flipperezés közben, hogy még a huszadik alkalommal is található újjdonságot, multiballhoz vezető utat, pontszerzésünket segítő extra növényeket, egyre keményebb zombikat. Minden percét élveztem a játéknak, csak ajánlani tudom. És petíciót fogok indítani, hogy végre a magyar Live-on is legyen elérhető. Mert megérdemlem.

HP

- + növények és zombik
- + kiváló flippersasztal
- + magával ragadó hangulat
- kicsit lassú reakcióidő
- sajnos csak egyetlen asztal
- miért nem érhető el magyar Live-ról még mindig?

HP
Nagy kedvenc egy egészen új formában, hála a Zen Studios újabb remek húzásának.

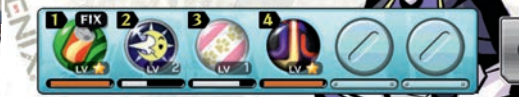
88

Teszt

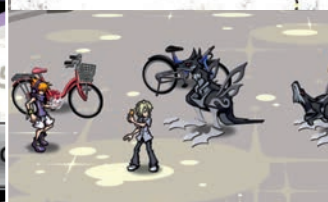
» THE WORLD ENDS WITH YOU SOLO REMIX



Olvashatunk Shibuya lakosainak gondolataiban, sőt, bizonyos ötleteket is beültethetünk a fejükbe



A csatákban bizonyos pinek segítségével tereptárgyakat is (bicikli, autó, hirdető-táblák) bevethetünk a szörnyek ellen



SE VELED... DE NÉLKÜLEDI

A TWEWY annak idején többek között különleges, a DS mindkét képernyőjét kihasználó irányításával vált ki a JRPG-k tömegéből. Az iOS épp ennek implementálására képtelen, mégis: a Square-nél zseniálisan megoldották a dolgot. Nem egy elnagyolt portot kapunk, mint a *Final Fantasy* részek vagy az egyébként zseniális *Chrono Trigger* esetében: az irányítás – bár jóval átláthatóbb – éppoly frissnek és innovatívnak hat, mint a DS-en. Ezúttal a harcokban egyszerre csak egy karaktert irányítunk: társunkat egy-egy speciális mozdulattal idézhetjük meg a csatában, hogy segítségünkre legyen. Ha folyamatosan összehangoljuk támadásainkat partnerünkkel, egy idő után egy speciális kombót nyomhatunk le egy minijáték során, amellyel jóval nagyobb sebűnk ellenfeleinket.

Kortárs japánismeret gamereknek

THE WORLD ENDS WITH YOU SOLO REMIX

A THE WORLD ENDS WITH YOU AZONNAL IGAZI DS KULTKLASSZIKUSSÁ VÁLT, AMIKOR 2008-BAN FELTÜNT. Majd idén megjelent a Square honlapján egy új concept art egy visszszámolóval együtt, és a rajongók a folytatásról kezdtek pletykálni. Fel is dühödtek, mikor kiderült, hogy egy iOS portról van „csupán” szó. Az iKütyü-tulajdonosok viszont a kánaánban érezhetik magukat.

EGY „ÉLŐ”, LÉLEGZŐ VÁROS

Neku magának való kamasz, aki a világ minden kincséért sem venné le fülhallgatóját. Sosem áll meg, mindig rohan. Egy nap Shibuya – egy elég pontosan modellezett, létező japán nagyváros – központjában, a zebrán fekeve ébred. Semmi nem emlékszik múltjából. Hamar kiderül egyrészt, hogy egy párhuzamos Shibuyába csöppent, ahol a járókelők nem látják őt, ő viszont tud olvasni a járókelők gondolataiban, és akár saját gondolatokat is ültethet a fejükbe. Másrészt, hogy vadásznak rá a Zaj szörnyei. Mielőtt felfoghatná, mi történik vele, találkozik Shkivel, egy magányos, különc, divattervező lánnyal.

Pár perc játék után kiderül (SPOILER ALERT!), hogy hőseink a reaperok kegyetlen játékába csöppentek: hét napig kell túlélniük – minden nap új küldetést kapnak, amit ha nem teljesítenek, „törlik őket”. Találkozunk majd rock sztárokkal, marketingesekkel, magukkal a játékegyesítőkkel, a reaperekkel.

Ja, azt elfelejtettem mondani, hogy a túlélést ez esetben idézőjelbe kell tennünk, hiszen halot-



INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Square Enix**
 Platform **iOS**
 Röviden Manapság ritkaságszámba menő, innovatív, ízig-vérig újszerű játék. Az elmúlt évek legjobb DS JRPG-je.
PEGI 12+

tak vagyunk, és a versenyre a belépti díj a versenyző életében legértékesebbnek tartott dologba került. Szép kilátások. Tehát ha „túlélünk”, visszatérhetünk a valódi életbe, az igazi Shibuyába, és kapunk még egy esélyt. Ha elbukunk? Megszűnünk létezni.

BIG IN JAPAN!

A játék prezentációja végletekig letisztult, modern anime stílusban készült. Ellenfeleink nonfiguratív tetoválásokként bukkannak fel, a harcmező stílusos, soha nem látott szörnyekkel, a város pedig graffitivel van tele. Vásárolhatunk, eladhatunk is a város plázáiban ruhákat, ételt, pineket (erről majd később), az eladó kedvezményt ad, ha törzsvásárlóvá válunk.

A divat szerepet játszik a játékmenetben: a negyedekben bónuszokat kaphatunk vagy büntetést, ha nem a helyi divatnak megfelelően öltöztünk fel. A játékot végigtolva, a lakosok ügyes-bajos dolgait meghallgatva gyakorlatilag egy gyorsalpaló tanfolyamot végzünk el a japán kortárs kultúrából.

Képességeinket a harcok során és a boltokban pinek (tüik) formájában szerezhethetjük meg, amelyek tetkóként jelennek meg a tenyerünkön. Ezeket használhatjuk aztán a játék real time csatáiban, különböző mozdulatokkal aktiválva őket. Tüink szintet lépnek (az aktiváltak akkor is fejlődnek, ha épp nem játszunk), mindegyik képességünk különbözőképpen, különböző irányokba fejleszhető. A stratégia létfontosságú: csak adott számú tüit aktiválhatunk, és ha nem mérlegeljük, milyen ellenféllel nézünk szembe, könnyen elvérezhetünk. Több tapasztalati pon-

tért (TP) egyszerre több ellen lenyomására is vállalkozhatunk, sőt: tapasztalati szintünk lejjebb állítva jóval több TP-t és tárgyat nyerhetünk az így jóval nehezebb csata végén.

A kultusz státuszba került rap-rock-hiphop dalokat végre angol nyelven hallhatjuk, sőt, bónusz trackeket is kapunk. A prezentáció lélegzetelállító, a sztori elsodor, a világ élő, a játékmenet komplex, a karakterek a Square Enix legjobbjai között vannak, mi kell még? A TWEWY a legjobb JRPG iOS-en, és az utóbbi idők legátrább RPG-je.

És hogy megéri-e az App Store-hoz képest borsos 20 dollárt? Az ár baráti egy 60 órányi játékot kínál, kiforrott, szívvel-lélekkel készített, modern Square-klasszikusért. Kihagyhatatlan.

kacor

- + kiforrott, komplett játékmenet
- + zseniális prezentáció
- + egyszerű történet
- időbe telik megismerni minden csínját-bínját
- egy iOS-játékhoz képest drága (egy AAA-s JRPG-ért korántsem)
- hol a folytatás?

KACOR
 A legjobb modern JRPG az iOS-en.

90



DELTA ENGINE

A *SoulCraft* valójában egy referenciájáték, amely a Delta Engine képességeit próbálja demonstrálni. Utóbbi egy Visual Studio alapú fejlesztőkörnyezet, amelyel egyszerűen készíthetők multiplatform (iOS, Android, Windows, Xbox, Linux stb.) applikációk.

A csempés Diablo

SOULCRAFT



INFO

Kiadó
MobileBits GmbH
Fejlesztő
MobileBits GmbH
Platform
Android, iOS,
Windows 8 (WinRT)
Röviden A németek megmutatják, hogyan kell Windows 8-as játékot fejleszteni. PEGI 12+

NYAKUNKON A WINDOWS 8, AMELYNEK CSEMPÉS FELÜLETE EGY ÚJ KATEGÓRIÁT NYITOTT MEG, AZ ÜGYNEVEZETT WINDOWS RT ALKALMAZÁSOKÉ. Utóbbiak egyaránt elérhetők lesznek a Windows 8-as PC-ken és táblákon, a laikusok jobbra úgy ismerhetik fel őket, hogy e szoftverek a rendszer alkalmazásboltjából telepíthetők, illetve saját csempével rendelkeznek. A háttérben ennél jóval nagyobb a különbség, hiszen az új típusú programok nem a Win32, hanem a WinRT alrendszeren futnak, és felépítésükben közelebb állnak a mobil-, mint a régi PC-s világhoz. Persze nem kell attól félni, hogy a PC vs. konzol mellett egy új Windows vs. Windows frontvonal nyílik majd, hiszen a nagy hardcore címek továbbra is hagyományos programként fognak futni. Ettől függetlenül bármikor beeshet egy új *Angry Birds* vagy *Plants vs. Zombies*, ezért a csempés kínálatot hónapról hónapra átkutatjuk majd nektek, hogy megtaláljuk az ígéretes játékokat. Mint például az olyan címetek, mint a *SoulCraft*.

AMIKOR AZ ÖRDÖG METRÓZIK

A játék a német MobileBits próbálkozása, akik éppen a multiplatformos Delta Engine fejlesztőkörnyezeten dolgoznak. Igazából a *SoulCraft* nem más, mint utóbbi referenciája, ami teljes mértékben kiaknázza a motor képességeit. E háttér miatt a Windows 8-as, az androidos és az iOS-es verzió szinte egy időben jelent meg, így a *Diablo*-klónt nem csak a nyolcas tesztelői próbálhatják ki. A mobilvilág hozadéka, hogy a játék ingyenes, körülbelül úgy, mint a

Farmville vagy a *Settlers Online*, ám a teljesebb élményért – új pályák, felszerelések, gyorsabb fejlődés – már fizetünk kell. Szerencsére a megoldás játékosbarát, hiszen az ingyenes verzió is remek kikapcsolódást kínál. A *SoulCraft* története alapján az emberek már egy karnyújtásnyira állnak attól, hogy rájijjenek az örök élet titkára. A menny és a pokol urai azonban nem nézik ezt jó szemmel, így előrehozzák az apokalipszist, ahol az emberek, az angyalok vagy a démonok oldalára állva mi dönthetjük el, hogy ki győzedelmeskedjen a világvége során. A jelenleg elérhető béta verzióban csak a mennyi sereget képviselhetjük, ám idővel a többi karakter is elérhető lesz. Emellett a MobileBits folyamatosan fejleszti a világot új helyszínekkel, tárgyakkal és képességekkel, hogy még jobb lehessen, és nem mellékesen hogy a plusz tartalmakért minél több eurót csengessenek ki a játékosok.

ÍGÉRETES KEZDET

A játékban a fizetős tartalmat egyszerűen pénzzel jelöljük: vehetünk tárgyakat, új helyszínekre léphetünk, illetve felgyorsíthatjuk karakterünk fejlődését. Szerencsére van egy alternatív fizetőeszköz is: a lélek, ami begyűjthető az általunk elpusztított lényektől. A boltban ezt is elfogadják annyi kitételrel, hogy az arany-lélekvaluta konverzióban a materiális javak többet érnek. Mivé lesz ez a világvége?! Egyelőre a lelkekkel minden elérhető, kivéve az egyiptomi plusz helyszínt, ami igazából nem zavaró, hiszen a kínai Nagy Falon, Velencében, Hamburgban, New Yorkban és Kambodzsában is irhatjuk az ellent.

Ahogy haladunk előre, úgy kapunk egyre táposabb ellenfeleket és főellenségeket. Ha a szintünknek megfelelő ellenfeleket választunk, akkor fejlődésünk gyors és erkölcsös lesz, ám lehetőségünk van alsóbb ligákba is visszazéni, ha könnyű lélekvadászatra szomjazunk. A harcban számos fizikai és mágikus fegyvert bevethetünk, és a gyorsbillentyűkkel az irányítás is jónak mondható, amely mellett a játék az ujjal történő vezérlésre és Xbox kontrollerral történő irányításra is fel lett készítve. A hangokra nem lehet panaszkodni, mint ahogy a grafikára sem, bár utóbbi nem elsőrangú, a mobiljátékok körében ugyanakkor jónak mondható. A harcok tehát látványosak, a karakterfejlődés miatt nehéz felállni a *SoulCraft* mellől, ráadásul a hosszútávú kihívás is adott. Remélhetőleg több ilyen játékkal találkozunk majd.

hmlnarj

- + látványos akciók
- + ingyenes
- + több játékmód
- még jócskán bugos
- hasonló helyszínek
- a teljes élményért fizetni kell

HMLNARJ

A béta állapotú játék már most az egyik legjobb Windows 8 app, és még lesz jobb is.

83

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Medal of Honor: Warfighter Limited Edition

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
 A DOLGOZÓK ÉS A KÜLÖNLÉGSÉGEIKET TARTALMAZÓ LIMITÁLT KIADÁST AZ ALAP VERZIÓ ÁRÁÉRT ÉS AZ EXKLUZÍV BÓNUSZOKÉRT!
 MEGJELENÉS: 2012. OKTÓBER 23.

KÜLÖNLÉGES LIMITÁLT KIADÁS

- THE HUNT MAP PACK
- GABANTÁLT HOZZÁFÉRÉS
- BATTLEFIELD 4 BÉTA
- ELŐRÉNDŐZÉS ÉS A HONOLAND TAC-500 MESTERLŐVÉZŐ PAKKINGÓ

3000 FT ÉRTÉKŰ MULTIPLAYER CSOMAG INGYEN
 A DOLGOZÓK 2012. DECEMBER 15-ÉN ÉRKEZŐ ELŐRÉNDŐZÉS

ELŐRÉNDŐZÉS EXTRÁK
 GYŰJTŐI FÉHÉDOKK
 EGYEDI PÉSTÉSK

TOVÁBBI BÓNUSZOK

Platform PC/PS3/X360
 2012. október 23. Ár 9890 Ft

GameStar
N/A

Az újraértelmezett *Medal of Honor* sorozat második epizódja közvetlenül az előző rész eseményei után zajlik. Továbbra is a Tier 1-es alakulattal tartunk majd valós konfliktuson alapuló küldetések során, de a katonák személyes életébe is betekintést nyerhetünk. A fémdobozos Limited Edition tulajdonosai ingyen jutnak hozzá a *The Hunt Map Pack* letölthető tartalomhoz, amely fizetős DLC-ként jelenik majd meg ez év végén. Még több egységhez is azonnali hozzáférést kapnak a csomagot birtoklók, valamint lehetőséget a *Battlefield 4* majdani bétatesztelésére.

Assassin's Creed III Freedom Edition

ASSASSIN'S CREED III
 FREEDOM EDITION

EXKLUZÍV EXTRÁK

- ASSASSIN'S CREED III: FREEDOM EDITION
- ASSASSIN'S CREED III: FREEDOM EDITION
- ASSASSIN'S CREED III: FREEDOM EDITION

EXKLUZÍV EXTRÁK

- ASSASSIN'S CREED III: FREEDOM EDITION
- ASSASSIN'S CREED III: FREEDOM EDITION
- ASSASSIN'S CREED III: FREEDOM EDITION

IN-GAME CONTENT:

- Chase of War
- East Haven Basin
- Sharpshooters

Platform PC/PS3/X360 360
 2012. október 31. Ár 26 990 Ft

GameStar
N/A

Desmond versenyfutása az idővel folytatódik, és most már a végéhez ér. Emlékei ezúttal az amerikai függetlenségi háború idejére viszik vissza Connor Kenway nevű őseinek bőrében. Megjárnak a 18. századi Bostont és New Yorkot, és tengeri csatákban is részt veszünk. A sorozat rajongói számára több csomagot is kiad a Ubisoft, a legnagyobb ezúttal is igen impozáns. A Freedom Edition tartalmaz egy 24 centiméter magas szobrot Connorról, továbbá George Washington jegyzetfüzetét. Természetesen nem maradnak el a játékbeli extrák sem, két plusz letölthető küldetést kapnak, akik mélyen a zsebükbe nyúlnak.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

THE ULTIMATE MISTS OF PANDARIA EXPERIENCE

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA PC/MAC GAME

EXKLUZÍV EXTRÁK

- WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
- WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
- WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

Platform PC 2012. szeptember 25.
 Ár 17 990 Ft

GameStar
89

Deathwing tombolása nemcsak Azeroth ismert földréseire hatott ki, hanem felfedezett egy eddig jótékony ködbe burkolt kontinenst, Pandariát. Az új területért természetesen a Horda és a Szövetség katonái is hadba indulnak, és a kialakult konfliktusban az eddig semlegesként élő pandareneknek is oldalt kell választaniuk. A rajongók számára nem kérdés a gazdagon megpakolt gyűjtői csomag meglete A soundtrack CD természetesen ismét a csomag része, ahogy a művészeti album és az „így készült” DVD is. Játékbeli állatkák és egyéb extra játékbeli tartalmak szintén járnak hozzá.

ELŐRÉNDŐLŐI AKCIÓK

FORZA HORIZON 2012. OKTÓBER 23.



A *Forza Horizon* az egyik legnépszerűbb autószimulátor sorozat legfrissebb epizódja, amely kiszakad a kötött versenypályák korlátai közül. Colorado rendkívül hangulatos, poros aszfaltjain vezethetjük az autógyártás leghírebb járgányait. Aki mindenképpen magának akarja tudni a játékot, és már a megjelenés előtt sorba áll, nemcsak egy exkluzív, letölthető Mercedes-Benz SLS AMG boldog sofőrje lehet, de még egy Bburago rendőrautó modellt is kitehet a polcra.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II 2012. NOVEMBER 13.



Tagadhatatlan, hogy a *Call of Duty*-széria a játéktörténelem egyik legjelentősebb címe, rengeteg rajongót tudhat magáénak a sorozat. A következő részben a múlt helyett a jövő háborúit vívhatjuk meg a közeljövő technológiájának segítségével hívásával. Ha biztosan nem akarsz lemaradni a 2025-ös csatákról, rendeld elő a játékot, és plusz tartalommal is gazdagodhatsz. Az előrendelőik ingyenesen megkapják a Nuketown 2025 névre keresztelt multiterképet, amit a *Black Ops* első részének játékosai már jól ismerhetnek.

BUDGET MEGJELENÉSEK

DEAD ISLAND 1990 FT



Ilyen kellemes trópusi környezetben még sosem vagdaltunk zombikat. A *Dead Island* speciális módon fogja meg a zombiapokalipszist: egy trópusi szigeten kell túlélnünk a fertőzött nyaralók rohamaival.

TORCHLIGHT II 4990 FT



Ismét várnak bennünket a barlangok mélyén megbúvó szörnyhordák, és az általuk rejtegetett kincsek özöne. A szinte minden tekintetben megújult *Torchlight II* méltó folytatása elődjének.

R.A.W. REALMS OF ANCIENT WAR 4990 FT



Egy újabb hack 'n slash lép a ringbe, amely a kooperatív játékménetre összpontosít. A három választható kaszt egyik harcosaként kell helytállnunk a sötét, sajátos fantasy világban.

PC



TERA

GS 2012. MÁJUS - 92%
9890 FT

A TERA nem csak lélegzetelállító világával kíván újdonságot hozni. Akcióorientált harcrendszere igazi csemege.



XCOM: ENEMY UNKNOWN

GS 2012. OKTÓBER - 93%
10 990 FT

A Földet lerohanják az idegenek, akikkel az XCOM nevű szervezet veszi fel a harcot a te parancsnokságod alatt.



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 hétróbas gazemberei közt küzd a túlélésért a kettős ügynök Wei, aki szeretett húga haláláért akar bosszút állni a triádokon.



DISHONORED

GS 2012. OKTÓBER - 93%
10 999 FT

Corvo menekülni kényyszerül, amikor a császárné meggyilkolásával őt gyanúsítják. Ártatlanságának bizonyítására még természetfölötti erőit is felhasználja.



WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

GS 2012. SZEPTEMBER - 89%
8990 FT

A Cataclysm eseményei után felszínre került az eddig ködbe burkolozott vidék is, Pandaria.



THE WALKING DEAD: EPISODE 3

GS 2012. SZEPTEMBER - 88%
7200 FT

A zombiapokalipszis utáni vergődés során hozott döntéseink kihatnak a jövőre, és nincs egyszerű választás.

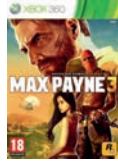
XBOX 360



RESIDENT EVIL 6

GS 2012. OKTÓBER - 77%
13 999 FT

A valaha volt legismertebb horrorjáték folytatásában három főszereplő szempontjából elhatjuk át a zombikaland megpróbáltatásait.



MAX PAYNE 3

GS 2012. MÁJUS - 92%
14 990 FT

Max az elmúlt jó pár év alatt sem verte ki felesége és kislánya halálát. A trauma alkoholizmusba és 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 segítségre várnak.



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

GS 2012. JÚLIUS - 81%
12 900 FT

Gotham Cityt Lex Luthor és Joker fenyegeti. Batman már kevés ehhez a 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



FIFA 13

GS 2012. OKTÓBER - 90%
13 999 FT

A legismertebb sportjáték idén is elhozza a focipályák hangulatát. A FIFA 13 a javított grafikus motoron és a játékméletbeli polírozásokon túl már PlayStation Move-támogatással is bír.



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

GS 2011. NOVEMBER - 94%
13 990 FT

Sokak szerint ez a jelenlegi konzol-generáció legjobb játéka, amiből már 5 milliót el is adtak.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

GS 2011. DECEMBER - 98%
12 900 FT

Kihagyhatatlan alkotás, a modoknak és a rendszeres patchelésnek köszönhetően még ma is aktuális darab.



DARKSIDERS 2

GS 2012. SZEPTEMBER - 90%
13 990 FT

A Háború lovása után ezúttal a Halál „bőrében” kell rendet tennünk a menny és a pokol szolgálai között.



PROTOTYPE 2

GS 2012. MÁJUS - 85%
12 990 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 átültetése 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

Skylanders: Giants

október 21.

Forza: Horizon

október 23.

Medal of Honor: Warfighter

október 23.

Halo 4

november 6.

Call of Duty: Black Ops II

november 13.

Epic Mickey 2: The Power of Two

november 14.

Assassin's Creed III

november 23.

Hitman: Absolution

november 20.

Baldur's Gate: Enhanced Edition

november 30.

Far Cry 3

november 30.

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

HARDVER

Steam Big Picture

A Valve szerint a szabadság



Még mielőtt a Steam Box betenné a lábát a nappaliba, a Steam arra gondolt, hogy kissé előneveli a játékosokat. Az ő szavakkal élve itt az ideje kijönni a barlangból és felfedezni a lakás többi szobáját. Ezzel nem arra céloznak, hogy a lakás minden pontján játsszunk, a gépünket odacipelve, csupán arra utalnak, hogy álljunk végre fel a kis kijelzőnk elől, és vágjuk le magunkat a kanapéra, fotelba, babzsákba, és hódítsuk meg szenvedélyünkkel a ház legnagyobb kijelzőjét, amely magányosan tornyosul a nappali közepén.

A Steam Big Picture keretein belül a játékkonokokat bélyegképek váltják fel, és sok minden mással is találkozhatunk, hardveres szempontból ezek azonban nem fontosak. Az irányítás viszont annál inkább! Sokan a mai napig az egérhez és billentyűzethez vannak láncolva; szegény Chava is alig tud egy headshotot össze-

hozni a vezérlővel. Itt az ideje a forradalomnak! A Steam Big Picture ezért kifejezetten vezérlőre lesz optimalizálva. Még a gépeléshez sem kell billentyűzet, és a pötyögés is gyorsabban fog menni (állítólag). A Steam keretprogramja nem igényel erős gépet, ám ha a friss címekkel is játszani szeretnénk, akkor bizony be kell szerezni egy ütős gamer notit, vagy össze kell raknunk egy örületes masinát. A PC és a tévé összeköttetésére használhatunk HDMI-t vagy más összeköttetést, és ha nem kívánjuk áticipelni a nappaliba a vasat, akkor bevetethetjük a WHDI-eszközöket, ám ekkor számítanunk kell némi lagra.

A fentiekből bizony érezni lehet, hogy a Valve nem szándékozik tovább csak PC-s talajon növekedni, új területek meghódítására tör, mint a Steam Box vagy a virtuális valóság headset, aminek létezéséről legelőször márciusban hallhattunk.

Gamer táblagép

Célegyenesben a Fiona projekt

A játékkiegészítőkkel, PC-s termékekkel foglalkozó Razer nemrégiben jelezte Facebook és Twitter oldalain, hogy a Project Fiona, vagyis a cég gamer táblagépe hamarosan piacra kerül. Ahogy a többi, játékra kihegyezett táblagép (Archos Gamepad és Wikipad), a Razer jövőbeli terméke is gombokkal és joystickkel akarja megkülönböztetni magát a többi érintőkijelzős, lapos eszköztől. Ám más-sal is igyekszik majd kilógni a tömegből. A Razer táblája Intel CPU-t kap és egy viszonylag erős GPU-t. Elméletileg ezzel a hardverrel a tablet nemcsak a táblagépekre optimalizált játékokkal, de a ha-

gyományos egér és billentyűzet kombinációval irányítható PC-s játékokkal is képes lesz megküzdni.

A cég bejelentése alapján a táblagép még mindig tervezési stádiumban van, és szívesen várják a felhasználói észrevételeket, hogy azokat alaposan megrágvá és mérlegelve, ésszerű javaslatok alapján hajtsanak végre módosításokat. Az eredeti Project Fiona koncepciót egyébként az idei CES-en már láthattuk. A prototípus Ivy Bridge-es CPU-t és eddig azonosítatlan GPU-t hordott magában, és a *Skyrim*et 1280×800 pixeles felbontásban, gördülékenyen futtatta. Meglátjuk, milyen lesz a már végleges Fiona.



Új grafikus kártya

Megérkezett a GeForce GTX 650 Ti

Betoppant a piacra a nagy testvéreikhez képest kurta grafikus kártya, a GTX 650 Ti. Egy kiszivárgott konkrét modellnek hála pár végleges adattal is szolgálhatunk. A körülbelül 10 000 Ft-ba kerülő komponens GK106-220-A1 GPU-t kap, ami 768 CUDA maggal indul harcba. Mindezt a

GPU 982 MHz-es órajelen teszi, miközben a 128 bites memóriabuszon működő 1 GB GDDR5-ös VRAM effektív memóriárája 5400 MHz lesz. A 110 wattos fogyasztású kártya talán egyedül a nagy felbontású, többmonitoros rendszerek használata során jöhet zavarba.





THE ULTIMATE FORCE

ASUS SABERTOOTH Z77 ALAPLAP MASSZÍV PÁNCÉLZAT PRECÍZIÓS HŰTÉS



Felkészítve a legkeményebb használatra

A stabilitás és a tartós rendelkezésre állás mindig a fontos szempontok között szerepelnek egy PC-s felhasználó fejében, de akkor válnak igazán fontossá, amikor egy alaplap garancián túl hibásodik meg. Ennek egyik fő oka a túlmelegedés lehet, ami szép lassan teszi tönkre a működéshez nélkülözhetetlen alkatrészeket. Egyre több fagyás és újraindulás tapasztalható, melyek végül teljes rendszerösszeomláshoz vezetnek. A TUF sorozatú modelleket kifejezetten a túlmelegedés ellen tervezték meg az ASUS mérnökei egészen az alapoktól, olyan exkluzív technológiák felhasználásával, mint a TUF Thermal Armor és a TUF Thermal Radar a FAN Overtime funkcióval. Ezek az alaplapok a legellenállóbb, katonai hitelesítéssel rendelkező TUF komponenseket használják, és olyan porvédő kialakítást kaptak, amivel megnövelhető a hardver élettartama. A legújabb SABERTOOTH Z77 az új technológiákat a lehető leghosszabb élettartam és 5 év garancia mellett kínálja. Az egyetlen választás, ha a PC-re mindig szükség van.



LGA1155 foglalát a 3. Generációs Intel® Core™ processzorokra épülő platformhoz; 2. Generációs Core™ i7/i5/i3/ Pentium®/ Celeron® Processzorok / Intel® Z77 Express Lapkakészlet / Kétsatornás/ DIMM, DDR3, Max. 32 GB / 2*PCI Express 3.0 x 16 foglalát, 1*PCI Express 2.0 x 16 foglalát / 6* USB 3.0 port (2 előlapi); 10* USB 2.0/1.1 port (6 előlapi)

ASUS®

A világ legtöbbet díjazott és legkelendőbb alaplapjai



Elég fejleszteni, vagy inkább vásároljak egy teljesen új gépet?

Gépfejlesztési alapok

A Mennyiben olyan érzédes van, hogy a géped legalább annyira lestrapált, mint egy több mint 300 000 kilométeren keresztül hajtott gépkocsi, akkor itt az ideje, hogy új masinát vásárolj, vagy ha ezt mégsem szeretnéd, akkor segítünk eldönteni, mit lenne ildomos kicserélni a kasztniban.

A személyi számítógépek technológiája nyaktörő sebességgel fejlődik. A gyártók olyan tempóban hozzák ki újabb, erősebb komponenseket, hogy mire meg tudsz vásárolni egy friss gépet, az gyakorlatilag elavultnak mondható. Azért is merjük ezt állítani, mert kevesen engedhetjük meg magunknak, hogy a legújabb megoldásokat megjelenésük idején egyből be tudjuk szerezni. Általában az a jellemző, hogy olyan, korábban bemutatott komponenseket választunk, melyek árban és teljesítményben megfelelnek számunkra. Ez



életszagú példával élve azt jelenti, hogy akár egy vagy két generációval is lemaradhatunk a technológia élbolyától.

Mikor a géped korosnak, lestrapálnak tűnik, elvesztette régi ragyogását és erejét, két lehetőség marad: vagy lecserélsz benne pár esz-közt, hogy egy pár évvel megtoldjad az élettartamát, vagy egy teljesen új gépet vásárolsz. Ám még mielőtt bármelyik mellett döntenél, érdemes magadba mélyedve végigfutni azon, hogy miért is vagy elégedetlen a mostani masináddal. Túl lassú? Nem elég stabil a rendszer? Friss programokkal szeretnél videót, képet vagy hangot szerkeszteni? Talán a legújabb játéccímek hoznak lázba, és idegesít, hogy a régi masinádon semmi sem fut, vagy ami igen, az is rettentően szaggat? Ezekre igennel válaszolva biztos lehetsz abban, hogy ideje tovább lépned. De ne felejtse el, hogy csili-vili, alufelnis konfigurációkra, a legszuperebb kártyákkal felszerelt gépekre nincs mindenkinék szüksége.

Amennyiben inkább konzolon játszol, és csak internetezésre, e-mailezésre, esetleg filmnézésre használod a géped, akkor elég, ha karbantartod a rendszert. Ebben az

esetben főleg beszerezned a legfrissebb videokártyákkal és CPU-val felszerelt, 16 GB memóriával megtöltött szuperszámítógépet, hiszen nemcsak a fenti feladatcsomag volna megalázó ennek a gépnek, de számodra is hatalmas és főleg pénzkidobást jelentene. Ha azonban játékokra is használod a vasat, akkor pár kisebb, jól megfontolt eszköz kiválasztásával látható teljesítménynövekedést érhetsz el, ráadásul a gatyádat sem kell eladnod a nemese cél érdekében. Habár a nagy számítógépes cégek nincsenek oda a házi fejlesztés gondolatáért, ezzel a módszerrel hónapokkal, de talán évekkel is elodázhatod egy új gép vásárlását. Lássuk, honnan lehet tudni, hogy a fejlesztés még megmentheti a vasat.

MI SZÁMÍT TÚL ÖREGNEK?

Mielőtt belevágnánk a gépfejlesztésbe, fontos megtárgyalnunk, hogy melyik gépet érdemes fejleszteni. Általánosságban ennek megállapításához az egyik legjobb mérce a gép kora. Amennyiben géped kevesebb mint két éves, nos, akkor máris elkezdhetesz azon agyalni, hogy mit vásárolj bele. Ha jóval több mint öt éves, ideje lesz új konfiguráció után nézni, mert a fejlesztés

FEJLESZTÉS ANYAGI OLDALRÓL VIZSGÁLVA

Döntéseinket legtöbbször az anyagiak vezérik, most sem lesz ez másként. Ahhoz, hogy kiválaszthasd a megfelelő utat (fejlesztés vagy vásárlás), a legföldhözragadtabb módszert, az árak összehasonlítását kell bevetned. Fejlesztési akkor érdemes, ha a szükséges komponenseket egy új gép árának felénél jóval kevesebből ki lehet hozni. A fejlesztéssel funkcionálisan meghosszabbítható a gép élettartama, de az is igaz, hogy egy új gép kétszer hosszabb élettartammal bír, mint egy eszközzel foltozgatott régi darab. Egyszer csak nem lesz mit tenni, ki kell cserélni az alaplapot és a processzort, és ekkor talán már új memóriára is szükség lesz, de vigasztaljon, hogy az esetleges fejlesztésnél beszerzett jó minőségű tápegység, az erős GPU, a nagy merevlemez és a pörgős SSD simán átemelhető az új konfigurációba.



drágább, és az új eszközök erejét nem lesz képes teljes mértékben kihasználni rendszerünk. A grafikus kártya például lassabb buszsebességen fog üzemelni, ami elviselhető, de korunk processzoraival nem tud mit kezdeni a rendszer, mivel kizárt, hogy a deszka foglalatja megfelelő legyen.

Mikor vásároljunk hát új gépet? A gép kora mellett nincs olyan szilárd, kőbe vésett szabály, amit követni lehetne. Mindenkinek saját magának kell eldöntenie, hogy megérett-e az idő egy új gép vásárlására. Azért megsígnánk, hogy ha a fejlesztésre kinézett, összeválogatott mainstream vagy csúcskategóriás komponensek ára meghaladja egy új gép árát, akkor ne sokat agyalj a fejlesztésen. Ekkor kifejezetten érdemes új masinát vásárolni, hiszen a friss eszközök újabb

technológiákkal karöltve vezethetnek be egy eddig nem látott tempó birodalmába. Egyes programok pedig kifejezetten ezt a világot igénylik.

A játékok többsége szereti, ha nagyon gyors processzort ugráltathat, ha tetemes mennyiségű memóriát használhat, és ha egy gyors grafikuskártya tudja ki a képeket a kijelzőre. Fejlesztésnél megközelíthetjük, akár át is ugorhatjuk a rendszerigények által olykor magasra tett léceket, de nem feltétlenül lesz kompromisszummentes számítógépes életünk. Például videót vágni egy régi gépen is lehet, ám sokkal többet kell várunk a renderelésnél, mintha egy friss vassal dolgoznánk, és ráadásul egyáltalán nem biztos, hogy minden olyan effektet bevethetünk, amit az új gép pikk-pakk kezelne.



Mit cseréljünk?

Nem létezik mindenki számára tökéletes recept arra vonatkozólag, hogy mit fejlessen a gépében. Általánosságban azonban elmondható, hogy ha sokat multitaskolatsz a gépedet, vagy olyan programokat futtatsz, melyek rengeteg memóriát igényelnek, RAM-ból kell többet beszerezned. Játék esetén a GPU lóra kell tenned, mivel azzal érhet el jelentős teljesítménynövekedést. Amennyiben szeretsz videókat vágni, akkor egy erős, többszálú processzorra is szükséged lesz. Lássuk alkatrészenként, hogy mikor mire és miért érdemes beruházni.

RAM

A gép memóriájának megnövelése az egyik legolcsóbban megvalósítható fejlesztés, hiszen kitben akár pár ezresért is be lehet szerezni a friss modulokat. Ez a régebbi DDR2 darabokra persze már nem igaz. Amennyiben még mindig 1 GB memóriával tengeti géped a napjait, érdemes 4 GB-ig feltornáznai, hiszen ez az a memóriamennyiség, amivel már a legtöbb alkalmazás és játék teljesen meg lesz elégedve. Kérdés még, hogy milyen az az 1 GB memória, ami a gépedben van. Ha duál csatornás memóriakezelést támogató három-négy éves alaplapal rendelkezel, és két 512 MB-os modul ül a deszkádon, akkor az esetek többségében (az alap-

lapok memóriátámogatásától függően) ezektől meg kell válnod, hogy helyet kap hasson a 4 gigabájtnyi frissen megvásárolt modul, amit szintén párban tolhatsz a DIMM-ekbe. A probléma ezzel csak az, hogy a jobb minőségű DDR2 memóriákért akár 20 000 Ft-ot is elkernek a boltokban. Ennek az árak a feléért (10 ezer Ft) dupla ekkora mennyiségű (8 GB) DDR3 memóriát vehetnénk – érdemes elgondolkozni inkább egy új alaplap megvásárlásán.



Járj utána a felhasználói kézikönyvben vagy a neten, hogy mennyi memóriát képes kezelni az alaplapod, valamint azt is ellenőrizd, milyen modulok képesek biztonságosan kezelni.

Mire figyelj

Monitor

Ez meg hogy került ide? A felhasználói élményt nemcsak az határozza meg, milyen gyorsan szaladnak a programok a masinánkon, de az is, hogy azt milyen látvány kíséri. Egy megfelelő monitor feledtetni tudja a kisebb hibákat, ezért a GameStar a gépfejlesztés ezen aspektusáról sem feledkezett meg. Neked, kedves játékos olvasó, az alacsony válaszidejű paneleket érdemes előnyben része-

síteni, főleg ha FPS-párti vagy. 2-5 ms válaszidejű monitoroknál tehát ne válassz lassabbat, mert a gyors léptékű játékok enyhe ghostingot válthatnak ki a panelen. Játékra ezért kifejezetten TN-panel a nyerő. Ha a válaszidő nem kiemelt fontosságú, és általános célra, mondjuk filmezésre is szeretnéd használni a monitort, akkor a többi paneltípusra is érdemes rápillantanod.



Ha szeretsz belemélyedni a játékokba, akkor azt legkönnyebben egy nagyobb kijelzőn teheted meg, és akkor, ha a játékokat a monitor natív felbontásában tudod futtatni.

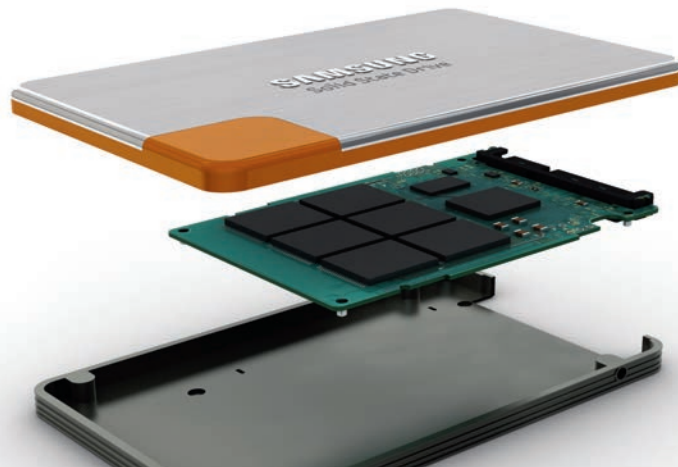
Mire figyelj



Merevlemez/SSD

Általános sebességnövelés céljából sokan javasolják az SSD-eket, és szerencsére már azt az évet tapossuk, amikor mindenki számára elérhetővé vált a technológia. 30 000 Ft feláldozásával ráadásul akkora SSD-t szerezhetünk be, amin nem csak az operációs rendszer partíciója és pár program kaphat helyet. Fentebb említettük az általános sebességnövekedést. Nos, a tévhiték elkerülése végett megemlítenénk, hogy SSD-vel felszerelve nem ugrik majd meg a maximum fps-ek száma. Minimális szinten persze javulhat az eredmény, hiszen a merevlemezekhez képest gyorsabban találják az adatokat, de nem ez lesz az az eszköz, ami megmenti régi

gépünket a további műtétől és szervébeültetéstől. SSD-vel megtöltve a géped olyan lesz, mintha folyamatosan szteroiddal szúrná magát. Lecsökken a bootidő, hamarabb feláll a rendszer, pörgősebben indulnak az alkalmazások, de nem lesz gyorsabb a videók feldolgozása, nem nyílnak meg gyorsabban a weboldalak, és a játékok sem fognak simábban futni. A merevlemezre most csak érintőlegesen térnénk ki. Ebben az esetben általában a tempót elhomályosítja a nagy tárhely lehetősége. Ne feledkezzünk meg a percnkénti fordulatok számáról, a gyorsítótár méretéről és a csatlakozóról sem. Nem minden a tárhely.



Mire figyelj

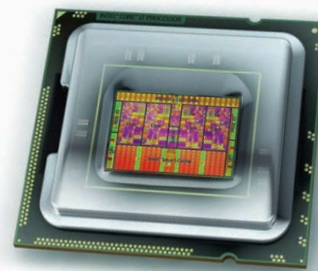
Ne engedj a csábításnak, és a merevlemezeket ne csak a ház könnyebben elérhető oldalán rögzítsd a csavarokkal. A nem megfelelően rögzített merevlemez zajosabb, ráadásul a lötyögés és a kilengés miatt élettartama is megrövidülhet. SSD használata során kerülj a rendszeres írást a meghajtóra, mivel az adott írási ciklussal rendelkezik. Minél kevesebbszer tolod tele adatokkal a meghajtót, annál hosszabb lesz az élettartama.

Mire figyelj

A számítógép agyának beszerelésekor fordulhat elő a legtöbb katasztrófa (már ha egyáltalán a foglalatnak megfelelő CPU-t választottál). A processzornak minden fennakadás nélkül kell a foglalatba illeszkednie, ha mégsem tenné, akkor ne erőltesd. Nézd meg, hogy mindent a leírásnak megfelelően végeztél-e. A következő problémát a gyenge pasztázás jelenti. Processzor- vagy hűtőcserénél mindig távolítsuk el a régi pasztát, és helyezzünk fel új réteget, amit a lehető legsimábban, egyenletesen kenjünk el, hogy ne keletkezhesse-nek forró pontok a procin.

Processzor

A fentiekkel ellentétben a processzort nem cserélhetjük csak úgy kedvünkre. Egy AMD-platformos deszkára nem lehet Intel processzort pakolni (ez visszafelé is igaz), és az sem mindegy, hogy milyen foglalatú alaplappal rendelkezünk. Ha régi deszkád van, és új, keveset fogyasztó processzort szeretnél, akkor már egy ahhoz való alaplapt is érdemes beszerezni. Vegyünk egy példát. MSI Neo 945p deszkára rábiggyeszthető pár LGA 775-ös foglalatú Intel Core 2 Duo processzor, mint például az E6420. Ezt akár 14 ezer forintért is beszerezhetjük, és pár évvel elhalaszthatjuk az alaplap- és CPU-vásárlást.



Ám ha anno nem vásároltunk elegendő memóriát, akkor a memóriamodulokra szintén költenünk kell (nem is keveset). Ezzel a processzorról ráadásul csak pár évvel hosszabbíthatjuk meg a gép élettartamát, és gyakorlatilag fölösleges köztes fejlesztést hajtunk végre. A játékok persze ezen is eldöcögnek majd, hiszen azok GPU-igényesebbek, de hosszú távon nem kerülheted el az alaplap

és CPU-cserét. Erre 2-5 évente sort kell keríteni. Az erős processzorra összességében akkor lesz szükséged, ha rendszeresen végzel processzorigényes feladatokat a gépeden. A többmagos megoldások pedig segítik a multitaszkot, és egyes játékok tempóját is feltornázzák, de mint említettük, nem ettől fog látványosan javulni a gép teljesítménye a címek terhe alatt.

GPU

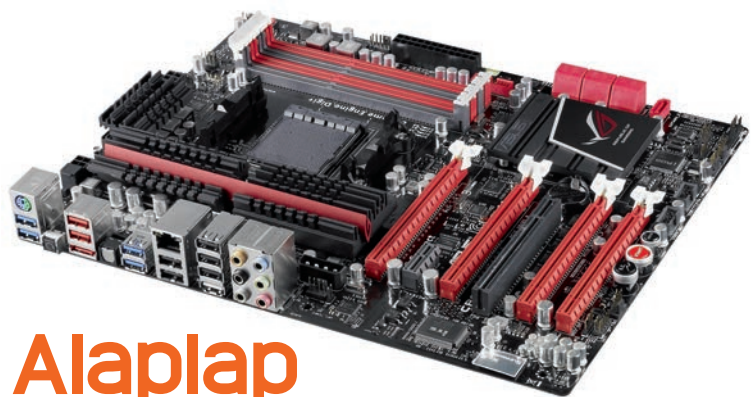
Helyben is volnánk. Ha szeretsz játszani, és a megjelenő kép minősége, illetve a játék gyorsasága is fontos számodra, akkor a videokártya lesz az a rész a gépben, aminek cseréjén el kell gondolkodnod. Semmi sem pörgeti fel jobban a gép játékban nyújtott teljesítményét, mint egy új videokártya. Amennyiben drágának találsz egy friss megoldást, még mindig elgondolkozhatsz az SLI-n vagy a Crossfire-ön, ahol is több kártyát kapsz össze a teljesítmény fokozása érdekében. Azt, hogy Nvidia vagy ATI terméket választasz, rajtad áll. Mind a két félnek vannak nagyszerű

megoldásai, amikre érdemes hónapokon keresztül spórolni. A GPU-kra sajnos igaz, hogy minél drágábbak, annál jobbabbak. Amennyiben többet tudunk költeni egy kártyára, az általa szállított játékélmény is jobb lesz. Ám nemcsak az ár az, ami meghatározza a kártyát, valójában a legfontosabb, hogy milyen GPU ül a lapon. A memória mennyisége sem feltétlenül döntő tény. Érdemesebb GDDR5 lapokkal szerelt kártyákat választani. Ha kis házunk van, azon is el kell gondolkozni, hogy vajon befér-e majd a kártya.



Mire figyelj

Habár manapság mindenkinek PCIe-s alaplapja van, a régebbi deszkákra kerültek AGP sínek is. Ha ilyen alaplapra keresel kártyát, figyelj oda, milyen buszinterfészt választasz. A régebbi tápok esetében pedig gondoskodnod kell MOLEX átalakító kábelekről, hogy tudj mivel táplálni a megnövekedett energiaigényű újonsült szerzeményt.



Alaplap

Ha friss alaplappal rendelkezel, azt csak akkor érdemes lecserélni, ha tudod, hogy a későbbiekben bővíteni szeretnél, és a deszka nem rendelkezik az ehhez megfelelő specifikációkkal. Egy nem játékra szakosodott microATX-es alaplapon kevés a bővíthely, ezért érdemes ATX méretű darabot keresni, ráadásul olyat, amit a későbbiekben jócskán fel lehet

szerezni. Akik nem a teljesítmény megszállottjai, mélyebben nem fognak belemerülni az alaplapok karakterisztikáiba, amivel egyébként egy külön cikk is meg lehetne tölteni. Ha pedig cseré-re kerül sor, ritkán vásárolnak a népek gyengébb darabokat. Az új deszkák új processzort kívánnak, valamint memóriavásárlást is indukálnak.

Ha nem is cserélsz alaplapot, arról gondoskodhatsz, hogy annak legalapvetőbb keretrendszere, a BIOS naprakész legyen. Futtasd le az msinfo32.exe-t, és az összegzés résznél ellenőrizd a BIOS verziószámát. Ezután keresd fel a gyártó weboldalát, és vedd össze az adatokat.

Mire figyelj

Hűtő

Nem minden esetben kell kukába dobni a főbb komponenseket annak érdekében, hogy teljesítménynövekedést érjünk el. Tuningolással a processzorok teljesítménye növelhető, így ugyanaz a CPU, ami korábban döcögőssé tette a sok eseménnyel megfűszerezett játékokat, magabiztosabbnak fog tűnni. Ehhez azonban megfelelő hűtésre lesz szükség. A gyári hűtők ugyan végzik a dolgukat, de nem túlhajtásra lettek felkészítve. 5-7 ezer forintért már be lehet szerezni olyan hűtőket, amik alpból hűvösebben tartják majd a CPU-t, így azok tuning esetén sem fognak izzadni.



A hűtő rögzítésekor mindig ellenőrizd, hogy megfelelő-e a felfekvése, és ne hagyd, hogy kotyogjon vagy mozogjon a processzoron.

Mire figyelj

Táp

Sajnos jellemző, hogy ezzel a nagyobbcska eszközzel ritkán foglalkozunk. Pedig ha új GPU kerül a gépbe, sok esetben a tápváltáson is el kell gondolkozni. Vásárlás előtt érdemes felmérni a jelenlegi gépet, és elgondolkozni azon, hogy milyen komponensek kerülhetnek bele az elkövetkezendő években. Erre egyrészt azért van szükség, hogy eldönthesd, hány wattos tápra lesz szükséged, másrészt azért, hogy tudd, mennyi és milyen csatlakozót kell majd a PSU-ra biggyeszteni (már ha moduláris). Nagy számítógépház esetében az sem mindegy, milyen hosszúak a táphoz mellékelt kábelek. Kevés kellemetlenebb dolog van szereléskor, mint



Számoldj utána, mennyit eszik a géped. Főleg akkor, ha új videokártyát pakolsz bele. Az ASUS-nak van egy nagyszerű kalkulátora, amit erre a célra tett elérhetővé az alábbi linken: <http://support.asus.com/PowerSupply.aspx?SLanguage=en>

Mire figyelj



Ház

Aki nem szokott rendszeresen gépeket összerakni, a táp után a legkevésbébbet a számítógépházak kiválasztásával foglalkozik. Ez nem feltétlenül hiba, ám számtalan példát hozhatunk, hogy miért érdemes elidőzni a doboz kiválasztása során. Első a mérete. Ha kicsi a ház, (mini-ITX, microATX) alaplap, processzor és GPU terén alaposan megcsappannak a válasz-

tási lehetőségek. Sőt, bővíteni sem lehet olyan dinamikusan, mint ha ATX méretű házzal rendelkezünk. Persze az azonos ATX-es házak között is rengeteg a különbség. Ha több hűtést, több komponens szerethetnél bepakolni a gépbe, kis házat ne válassz! Csatlakozóknál is mérlegelj, mire lesz szükséged.

Mr. Láb

Első szempont a méret, aztán a hely és a hűthetőség következik. A ház belső elrendezése a tapasztaltabb gépépítőket szintén érdekelné fogja. Amennyiben tartós házra vágysz, fémből valót keress.

Mire figyelj

AZOK A FRÁNYA SZŰK KERESZTMETSZETEK

Most, hogy röviden átfutottuk, mely komponensek miben tehetnek jó szolgálatot, ideje azt is fontolóra venni, hogy mid van otthon. A gép egyik elemének szuper megoldásra történő cseréjével a teljesítmény csak annyival javul, amire az új megoldás az adott rendszerben képes. Ha például egy nagyszerű vide-

okártyát veszel egy koros vasba, a lassú processzor miatt az eseménydús helyszíneken továbbra is akadni fog a játék, valamint nem minden beállítást húzhatsz a maximumra. Másik példa: hiába veszel SSD-t, ha memóriából kevés ül az alaplapon. 4 gigabájtig érdemes bővíteni a felhozattal. Végül tanács

gyanánt azt mondanánk, mi, kopott ujjú GS-esek, hogy nézd meg, melyik komponens a legrégebbi darab, és írd fel a fejlesztendők listájára. Ha túl sokan vannak a listán, ideje új gépet venni, hogy ne legyen problémád a szűk keresztmetszetekkel, amelyek visszafogják a gépet.

Konzolgenerációk: 1977-1983

Második generáció: Az Atari színrelép

A VIDEOJÁTÉK-KONZOLOK KORAI GENERÁCIÓINAK VÁLTÁSA NEM VOLT ÚGY KONKRÉT DÁTUMHOZ KÖTHETŐ, MINT A KÉSŐBBI SZAKASZOKBAN MEGJELENT GÉPEK ESETÉN. Az iparág még gyerekcipőben járt, a gyártók és a chip-fejlesztők a vásárlói igények felmérése környékén tapogatóztak, képlékeny volt az egész történet. Így fordulhatott elő az a fura helyzet, hogy az áruházak polcai még *Pong* gépektől roskadoztak, de a beszerzők már a következő generációs masinákkal szembesültek.

AZ F-CSATORNA

1976-ot írunk, amikor az amerikai illetőségű Fairchild Semiconductor félvezetőgyártó cég piacra dobja az iparág egyik mérföldkövének számító Fairchild Channel F-et (a gép eredetileg VES néven került forgalomba, de ezt az Atari VCS-2600 megjelenésekor Channel F-re változtatták). Ez a gép a legelső olyan videójáték-konzol, amiben szabadon programozható, regiszterekkel rendelkező mikroprocesszor dolgozik, a játékok pedig ROM-chipeket tartalmazó kazetták formájában érhetők el. A trükkös Odyssey *Pong* géppel ellentétben tehát a Channel F kazettái rendes programkódot tárolnak, a gép pedig ezt futtatja.

A készülék agya egy Fairchild F8 mikroprocesszor, ami a megjelenésekor még kettő darab – egymást kiegészítő – fizikai chip formájában volt csak elérhető. A cégnél ugyanis nem volt olyan integráltáramkör-tokozó gépsor, ami elégséges számú kivezetéssel rendelkező alkatrészt tudott volna gyártani.

A 8 bites belső szervezésű processzor alapvető működése némiképp eltér a ma használatos társakétól. Kicsit fura, de nincs neki címbusza. A címekeket a két társprocesszor saját belső számlálója tárolja, amit öt vezérlőjellel lehet manipulálni. 64 bájtnyi (!) saját integrált memóriával rendelkezik, amit a belső regiszterablakok szabadon elérhetnek, így egyszerűbb programok futtatásához nincs szükség külső RAM memóriára. Az F8 egyébként kellően gyors és komplex ahhoz, hogy gépi ellenfelek reakcióit szimulálja, így ezen a téren szintén úttörőként tekinthetünk a Channel F-re, mint a kezdetleges számítógépes MI legelső implementációjára.

A gép grafikai képességei a korhoz mérten átlagosak: 128×64 képpont, a fekete és fehér mellett piros, kék és zöld színek a palettán, nagyjából ennyi. A hang a gép saját hangszórójából szól, egyetlen csatornán, a *Pong*okat idéző hangszínezettel. Az operatív memória a proceszorba integrált 64 bájt – ezt a dolgot tehát úgy is nézhetjük, hogy a Fairchild egyszerűen kispórolta a RAM-ot a gépből, mondván, 64 bájt mindenre elég. Ugye milyen ismerős szólás?

TENGELY KÖRÜL FORGATHATÓ JOYSTICK

A Channel F legzseniálisabb része a kontroller. A sokak szerint használhatatlan kivitelezésű vezérlő olyan ötletes megoldásokat vonultat fel, mint a kihúzható-benyomható és a tengelye körül elforgatható joystick – ez utóbbi lehetőség a Channel F megjelenése után 20 évvel később piacra került PC-s játékeztérlőknél forradalmi újtásként jelent meg (tilt). A kontroller kezelése egyébként tényleg igényel némi gyakorlást, de egyáltalán nem olyan borzalmas, mint azt sokan állítják.

A Fairchild több európai cégnek is eladta a gyártás jogát, így mifelénk Saba Videoplay, Nordmende Teleplay vagy ITT Tele-Match Processor feliratos gépekkel találkozhatunk leginkább. A Channel F gépekre mindösszesen huszonegynéhány játék jelent meg, és ezek egy része csak Európában volt elérhető (például a sakk). A kazetták formára és színre teljesen azonosak, csak a matricázásuk különbözik. Természetesen oda-vissza kompatibilisek egymással.



A Fairchild sajnos nem tudta kihasználni az elsőség jelentette helyzeti előnyét, az egy évvel később piacra került – hardverileg sokkal fejlettebb – Atari VCS-2600 nagyon csúnyán lenyomta. A cég nem is próbálkozott tovább, kiszállt a videójáték-iparból.

MILTON BRADLEY MICROVISION

Cserélhető programkazettás kézikonzolokkal már a Gameboy megjelenése előtt is próbálkoztak cégek. Az egyik legismertebb ilyen játékgép az 1979-ben megjelent Milton Bradley Microvision. A mai szemmel nézve igencsak batár méretű konzol kazettái egybe voltak építve egy komplett előlappal. Ennek legfőbb előnye, hogy összesen 9 kezelőgomb-pozíciót használva teljesen egyedül elrendezést készíthettek minden egyes játékhoz. A 16×16 képpontos kijelző nem engedte túl szabadra a programfejlesztők fantáziáját. A géppel sajnos számos probléma volt és van: az LCD-rothadás, az elektrosztatikus védelem hiánya és a kazetták gombjainak elhasználódása.



MILTON BRADLEY VECTREX

A sorozat legelső részéhez kapcsolódó videóban már láthatatok egy Vectrex masinát működés közben. Nos, a Milton Bradley 1982-ben kiadott gépe szakított az addigi hagyományokkal, és teljes mértékben vektoros grafikai leképezést használt – innen a név is. A beépített fekete-fehér monitor álló helyzetű volt, ez elé kellett beilleszteni a játékokhoz mellékelt színes műanyag lapot, így lett a kép színes. Kevesebb mint harminc játék jelent meg a gépre. Minimál blama, hogy a gépbe gyárilag beépített *Minestorm* bugos volt, a 13-as szinten a program elhasalt. Más kérdés, hogy iszonyat nehéz volt ideig eljutni benne.

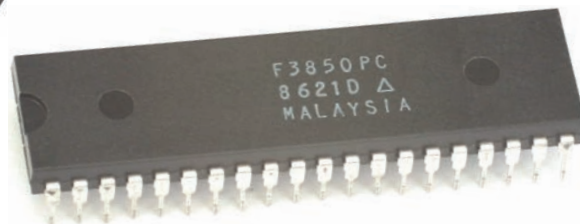




A Channel F tengely körül forgatható kontrollere



Video Computer System CX2600 – Darth Vader



Fairchild F8 mikroprocesszor

HEAVY SIXER

Még mindig a *Pong* dömping idején járunk, mikor az Atari 1977-ben piacra dobja Video Computer System CX2600 készülékét. A legfőbb konkurenciánál nagyságrendekkel jobb hardver 14 éves életciklusa alatt számos reinkarnációt élt meg. A legelső változatot a gyűjtők heavy sixernek hívják, utalva ezzel a gép tekintélyes tömegére és a kezelőpultján található hat darab fém kapcsolóra. A készülékház famintázata és a hengeres formájú, alumínium kapcsolók híven tükrözik a műszaki cikkek adott korra oly jellemző dizájnját.

Az idők folyamán az eredeti külsőre zömmel hasonlító újabb változatok jelentek meg, többek között a famintát immáron nélkülöző, teljesen fekete, Darth Vader becenevű darab is. 1986-ban kerül piacra a jelentősen lekicsinyített, szerényebb gyártási költségű Junior, az eredetihez képest irdatlanul rossz, koporsó formájú joystickjaival. Érdekeség, hogy a hobbi-számítógépgyártók között pont az Atari-féle controllercsatlakozó és lábkiosztás vált szabványrá, így többek között a Commodore gépek legtöbbje – a csodálatosan elbaltázott 232-es széria kivételével – kompatibilis az alap Atari joystickkal. A konzolgyártók persze nem elégedtek meg az

egyetlen tűzgomb nyújtotta határtalan funkcionalitással, és a saját fejük után menve tervezték meg gépeik kontrollereit – több-kevesebb sikerrel.

A VISSZATÉRŐ

A Magnavox 1978-ban dobta piacra az USA-ban saját mikroprocesszoros gépét Odyssey 2 néven. A nagy pocsolján innen Philips Videopac G7000 felirattal jelent meg ugyanez a masina. Bár milliós eladásokat produkált, mégsem lett igazán sikeres. Ennek fő oka az igen gyenge szoftverkínálat volt: hivatalos játéktérmi átiratok nem készültek rá, a „majdnem” *Pac-Man* és *Invaders* játékok pedig nem nyújtották az eredeti arcade változatok élményét. A Philips kicsit később kijött a G7200 típusjelű beépített monokrom monitoros változattal, majd egy fejlettebb – de visszafelé kompatibilis – készülékkel is, ami a G7400 jelzést kapta. Ezek is hamar eltűntek a sülyesztőben. A hollandok mindeközben egy erősebb hardverű, saját fejlesztésű gépen is dolgoztak, ami végül Interton VC 4000 márkanéven jelent meg. Sikeresnek ez a masina sem volt mondható, harmincegynéhány program jelent meg rá összesen.

A LÁTOMÁSOK KORA

A második generációs konzolok időszakában valamiért felkapottá vált egy szócska, a nagyot álmódó üzletemberek egyik kedvence: a látomás. A „vision” utótagot több cég is alkalmazta, többek között egy csapat ex-Atari programozó, akik 1979-ben megalapították az első független játékszoftvercéget, az Activisiont. Őket a Mattel követte a sorban, akik 1980-ban jelentkeztek Intellivision (az angol intelligent television szavakból alkotva) fantáziánévű konzoljukkal. Ez a masina egyébként meglepően jól felvette a harcot az Atari addigra már igencsak befutott gépével, szép számban jelentek meg rá játékok, valamint olyan ext-



ra hardverkiegészítések is, mint a beszéd-szintetizátor.

A látomások sora a V-Tech Creativisionnel folytatódott, ami egy alig-alig ismert gépezet. Két, egymás mellé illesztett joystickján egy komplett QWERTY fóliatasztatúra kapott helyet, és a gép hobbi-számítógépként is használható volt. Még formában illeszkedő kazettás magnót is árultak hozzá. A gépre nagyjából egy tucat (!) játék jelent meg cartridge formájában, így nem sok vizet zavart. Elérkezett 1982, és egy újabb látomás tűnt fel a színen. A Coleco piacra dobta a Colecovisiont. Ez a gép nemcsak méretével tűnt ki társai közül, hanem a tudásával is: a többiekénél nagyságrendekkel jobb grafikai képességekkel rendelkezett. Persze ez mit sem ért volna, ha a Coleco vezetői nem használták volna ki üzleti ismeretségeiket, és nem szereztek volna meg a legjobb játéktérmi játékok licencjait. Olyan parádés címek jelentek meg a gépre, mint a *Donkey Kong*, a *Zaxxon*, a *Time Pilot* vagy a *Lady Bug*, ráadásul a gép képességei miatt ezek az átiratok nagyon hasonlítottak az eredeti, játéktérmi változatokra.

A KRACH

Valószínűleg az összes, akkoriban a videojáték-iparban érdekelt cég szívesen ki-

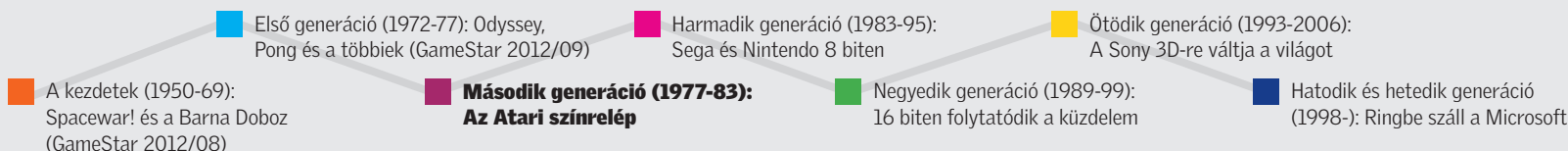


törőlné 1983-at a naptárából. A videojátékos cégek mellett már ott loholt a Commodore, az Atari és a Sinclair is, hogy kihaltsa saját kis szeletét a nagy tortából. A karácsonyi szezon ismét roskadással telt áruházi polcokat és eladhatatlan készletek felhalmozódását jelentette, decemberben másodszor is bedőlt a videojáték-piac. A nagy krach még 1984-ben is végigkísérte a cégeket, szinte alig jelent meg új játék a gépekre. Sokan közülük hatalmas veszteségeket elkönyvelve szálltak ki a buliból, mások tartalék tőkéjükből tengődve várták az enyhülést. De voltak olyanok is, akik lehúzták a rolót, az egyik ilyen vesztes a Coleco volt, pedig még a tisztesség határát súroló tettektől sem riadtak vissza: a Geminiről szóló sztorit szóban mondom el a DVD-n.

Sakma

A SZOROZAT RÉSZEI

Sorozatunkból megtudhatod, milyen evolúción mentek keresztül a videojáték konzolok a hetvenes évektől napjainkig



Színek széles szögből

LG IPS224V

ZONGORALAKK-FEKETE, VI-SZONYLAG VÉKONY KERET VESZI KÖRBE AZ LG MONITORT. Számozása alapján 22-es képtőlra tippelhetnétek a legtöbben, ám valójában 21,5 hüvelykes a panel, ahogy ez később a specifikációkból kiderül. Nagyon dicséretes, hogy ez a terület matt felületet kapott, így nem tükröződnek a monitor képén a környezet fényesebb pontjai. Képzése alapján egy modern alapfelszereltségű modell az IPS224V, elláták többféle bemenettel is, de nem építettek bele teljesen felesleges alibi hangszórópárt, így ennyivel könnyebb, vékonyabb és olcsóbb. Más oldalról próbálkozott extrák adagolásával a gyártó, például elnevezése alapján elsőre érdekes lehetőségnek tűnhet a dual package, de csak egy tálcacskalmazást takar, amivel könnyebben me-

nedzselhetjük a kétmonitoros használatot – csupán emiatt azonban nem választanánk ezt a modellt, annál inkább a képminőség miatt. Felüldülés az IPS224V színeit látni egy jobb TN-paneles monitor után is, a nagy betekintési szög a megszokottnál jóval nagyobb mozgási szabadságot tesz lehetővé a néző(k) számára. A szokásos TN-panelek oldalról és különösen alulról nézve kevésbé adnak jó képet, de az IPS-panel szélsőséges nézőszögből is közel ugyanazt a fényerőt és árnyalatokat nyújtja, és feketéje is sokkal jobb, mint amit az olcsóbb modellektől megszokhattunk. Azért nem ér fel a kifejezetten grafikai célokra gyártott monitorokkal, mert a nagyon fényes, illetve nagyon sötét árnyalatokat nem tudtuk kihozni belőle. A képpontok kicsit lomhábbak, mint amit TN-paneles monitorokkal produkálni lehet, de ezt a kü-



lönbséget legfeljebb a hardcore játékosok méltányolják. Összességében jó vétel lehet az IPS224V, ami a szokásosnál ésszerűbb felárral kínál szebb színeket és nagyobb szabadságot.

INFO

Forgalmazó
LG Electronics
Magyar Kft.
Ár 44 100 Ft
Web lg.com

Specifikációk:
21,5" IPS-panel, full HD felbontás, LED háttérvilágítás, matt képfelület, 5 ms válaszidő (Grey/Grey), VGA/DVI-D/jack fülhallgatóaljzat

Pro nagy látószög, átlag feletti színminőség, vékony panel, matt felület, nincs alibi hangszóró
Kontra sajátos felosztású menü

85

Full HD gamer laptop

Dell Inspiron 7720 Special Edition

UGYAN NEM MUTATJA A 7720 VISSZAFOGOTT, EZÜST-FEKETE DIZÁJNJÁ, DE EGY OLYAN NOTESZGÉPRŐL VAN SZÓ, amely az asztali gépek teljesítményét képes felmutatni – legalábbis megközelítőleg. A puha, bőr hangulatú burkolat mögött egy 17,3 hüvelykes full HD kijelző dolgozik, a TN-cellaából álló panel félmatt felületet kapott. Az erőteljes háttérvilágítással ellátott billentyűzet szigetes profilú, numerikus blokkal ellátott. Ha nagy is a készülék, azért a teljes szerkesztőbillentyű-készlet már nem fért el rajta, és a kurzorgombok is összetöppörödtek és beszorultak az Enter alá. Jókora érintőpad szolgál beépített mutatóeszközként, persze a négy USB 3.0 kapu valamelyikére nyilván illesztünk majd egy gamer egeret, ha játszani szeretnénk. Az egyik port PowerShare-kompatibilis. Esetünkben egy Core i5 processzor pörög a gépben, vállalva a 2 GB-os Nvidia GT 650M GPU-val és 6 GB RAM-mal, ami elég jó teljesítményt ad, a 3D Mark 11-en 1600-as kombinált értéket mértünk, a PC Mark 7 pedig 3344-et mutatott. A mai játékok is mennek ezeken az alapokon, ha nem is maximális beállításokkal, de min-

INFO

gyártó Dell
Ár 265 000 Ft
Web dell.com

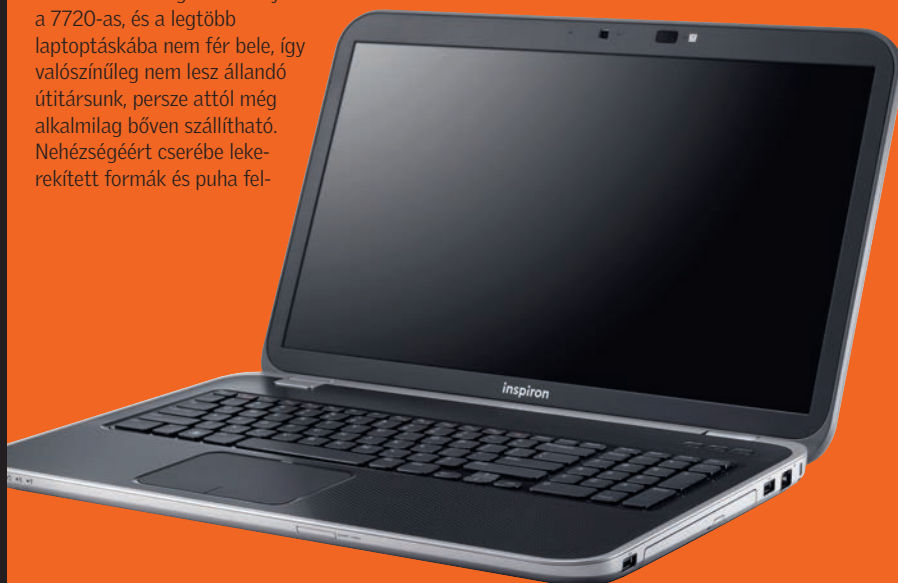
Specifikációk:
17" full HD LCD, Intel Core i5 3210, Nvidia GT 650M (2 GB DDR5), 6 GB DDR3 RAM, 750 GB HDD, 2.1 csatornás hangrendszer, DVD-író, HDMI, 4xUSB 3.0, LAN, kártyaolvasó, Windows Home Premium 64 bit

Pro erőteljes hardver, teljes felbontás, beépített mélynyomó, 3 év bővíthető garancia
Kontra nagy, és nem túl könnyű

82

denképpen full HD felbontás mellett. A 750 GB-os merevlemez noteszgép viszonylatban elég nagy, gyárilag kapunk vele egy 64 bites Windowst, a Dell szokásos indítópultját és egy próbaidőszakra internetes biztonsági csomagot is a McAfee-től. Több mint 3 kilogrammot nyom a 7720-as, és a legtöbb laptoptáskába nem fér bele, így valószínűleg nem lesz állandó útitársunk, persze attól még alkalmilag bőven szállítható. Nehézségéért cserébe lekerített formák és puha fel-

ső burkolat védi a nem elhanyagolható teljesítményt, amivel nagy felbontásban is részletes látványt nyújt az újabb játékok legtöbbször. Nem kell zavarba jönnünk a full HD videók szerkesztésekor és médiakonvertáláskor sem, a Core i5 ezeken a területeken is jól teljesít.



680-as magasságokban

Palit GeForce GTX 670 JetStream 2 GB

A GEFORCE GTX 670 SZÉRIÁBA TARTOZÓ KÁRTYÁK SZÉPEN TELJESÍTENEK: az 1920x1080 vagy 1200 pixeles felbontás nem hátráltatja őket, és a kapós új játékoknál közel olyan jól szuperálnak, mint az erősebb GTX 680. Amennyiben a vörösek konkurens modelljével, a Radeon 7970-nel kell összehasonlítani a teljesítményét, elmondható, hogy sok esetben a GTX 670 nyeri a csatát. Kézbe véve azért érezni lehet, hogy az Nvidia kissé kibabrált a kártyával, hiszen a PCB-je már-már csöppségnek tűnik a GTX 680-éval szemben. A hűtő egyszerű, és tömege is kisebb. Mindenesetre annyi bizonyos, hogy teljesítmény és ár/érték szinten nagyon is jól szerepel a GTX 670-es széria. Alább ki is fejtjük, miért gondoljuk ezt így.

A GTX 680 NYOMÁBAN

A Palit GTX 670 JetStream 1920x1080 vagy 1920x1200-as felbontáson teljesít olimpiai szinten. Jelenleg nincs kint a piacon olyan cím, aminek futtatásakor szégyenkeznie kellene a kártyának. A népszerű *Battlefield 3* alatt – miközben minden beállítás a maximális értéken ácsingózott – a kártya 1920x1200-as felbontásnál átlag 64 fps-sel pakolta ki a képeket. Ez a tempó pedig már nincs messze a GTX 680 referenciamodell teljesítményétől. Azért hozunk másik példát is. Az *Anno 2070* teljesen felhúzott grafika és 4x élsimítás mellett átlagosan 82 fps-sel futott 1920x1200 pixeles felbontáson. Mikor az utóbbit 2560x1600-ra növeltük, még mindig több mint 46 fps-sel gurult a játék. A *Crysis 2*-fanoknak jó hír lehet, hogy ultra minőségen, magas textúraszomagnál és 4xAA mellett 62 fps-sel pörkölhettünk oda az ellenek.

INFO

Forgalmazó
Ramiris Europe Kft.
Ár 112 000 Ft
Web palit.biz

Specifikációk:
1344 CUDA mag,
GK 104 @ 1006 MHz/1084 MHz (Boost),
2048 Hynix GDDR5 @ 6108 MHz,
256 bites memória-interfész,
195,2 GB/s sávszélesség,
2 utas SLI, 2xDVI, HDMI, Display Port,
2x6 tűs tápcsatlakozó, ajánlott táp minimum 500 W

Pro beéri teljesítményben a GTX 680-at, viszonylag kedvező ár **Kontra** a dinamikus túlajtás nem kapcsolható ki, memória nincs hűtve

87

Annak ellenére tehát, hogy a GTX 680-hoz képest egy teljes SMX-modullal kevesebbel dolgozik a GTX 670 GK104 kódnevű lapkája, a teljesítmény továbbra is megnyerő marad. Az Nvidia, szokásához híven, azonban nemcsak a lapkát, de az órajelet is megnyirbálta egy csöppet. A GTX 670 referenciamodellén a mag 1006 MHz-hez képest csak 915 MHz-en dolgozik. A Palit ennivel nem érte be, ezért gyárilag a GTX 680 órajele, vagyis 1006 MHz-re hangolta a 670-es kártyát. E mellé a memóriamodulok órajelet is 1527 MHz-re emelte, amivel 6108 MHz effektív órajelet csikar ki a 4x512 MB Hynix GDDR5 memóriából. A memóriainterfész 256 bites, így összesen 192,2 GB/s memória sávszélességgel rendelkezik a kártya.

TUNINGOLNI A TUNINGOLTAT

Túlajtás szempontjából a két 6 tűs tápcsatlakozó elárulja, hogy a Palit megoldása nincs oda a tuningért, hisz már gyárilag meghajtották. Aki ennek ellenére további teljesítményt kíván kifacsarni a megvagdalt 28 nanométeres gyártási technológiával készülő GK 104-ből, az némi babrálás árán 50-60 MHz-cel tudja megtolni az alapórajelet. Amennyiben a Dinamikus Órajelet Vezérlő technológia is működésbe lép (és fog is), akkor akár 1185 MHz fölé is csúszhat a Turbó órajelet.

A memóriát biztonságosan 200 MHz pluszsal lehet megpakolni, ami azt jelenti, hogy 1727 MHz-en duruzsolnak tovább. Mindeközben a kártya az izlésünkénél valamivel jobban melegedett. Habár a 70 Celsius-fok a kártya hőidőzárjának tökéletesen megfelelő, ettől függetlenül jobban szeretjük, ha alacsonyabb hőmérsékleten tartják a kártyát a hűtőmegoldások. Üresjáraton a hőmérséklet kellemesen alacsony, mindössze 31 Celsius-fok volt. Ekkor a látottak mellett a hallottak is tetszetek, mert mindössze annyi zajt adtak a ventilátorok, mint amit egy csendesebb nappaliban tapasztalni lehet. A nyugalom azonban rögtön szertefoszlott, amikor forrósodni kezdett a helyzet a GK 104 körül. A ventilátorok, miután a mag elérte a 35-36 Celsius-fokot, rákapcsoltak, és kistraktor módjára zakatoltak tovább. Összességében a Palit GeForce GTX 670 JetStream nagyon is jó kártya, alapjáraton képes megközelíteni a GTX 680 referenciamodell teljesítményét. Amennyiben a JetStream-nek adunk egy kis löketet, simán túl is szárnyalja. Annak fényében, hogy itt egy SMX-modullal kevesebb serénykedik, bámulatos, hogy a kártya ilyen tempóra képes. Számszerűsítve akár 10 százalékot képes ráverni az alap GTX 680-ra. Ebben persze az is közrejátszik, hogy a Palit rögtön egy gyárilag tuningolt verziót tol a felhasználók pajesza, illetve gépháza alá. Aki megengedheti magának, hogy több mint 100 000 forintot költsön egy kártyára, annak jó szívvel ajánljuk a megoldást.



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

TÁBLAGÉP

Pentagram Eon Prime



Forgalmazó: Depo.hu
 Ár: 31 290 Ft
 Web: entagram.com

Ha valakinek nem jön be a fekete, akkor ebben a hatalmas táblagépdömpingben nyugodtan választhat fehér, „almás stílusú” készüléket is – azért minimálisan, de meg kell fizetni a festés felárát. Belül egy normálisabb Android 4.0 (Ice Cream Sandwich) rendszer fut az 1,2 GHz-es Allwinner Tech A10 processzoron, a GPU egy Mali-400 MP – ha nem is kapunk iPad szintű teljesítményt, de azért a legtöbb játék futni fog rajta rendesen (igen, az *Angry Birds* is). Google Play, HDMI, külső modemcsatlakoztatási lehetőség szól a vásárlás mellett.

LCD MONITOR

BenQ 18,5" G950A



Forgalmazó: Computer Emporium Kft.
 Ár: 25 190 Ft
 Web: benq.hu

A szükséges minimumot nyújtja a BenQ 18,5 hüvelykes (47 centiméteres) képátlójú megjelenítője. A TN-szerkezetű cellából álló panel 16:9 képarányú, felbontása 1366×768, azaz megegyezik a laptopfronton szokásossal. Egyetlen VGA-bemenetet építettek ki rajta, nem traktál minket hangszórókkal sem, az extrák hiányát pedig visszafogott árral és hároméves garanciaidővel hálálja meg. Irodai munkához, netezéshez nincs feltétlenül szükség ennél nagyobb számú képpontra, ha viszont kreatív munkákkal vagy programozással foglalkozunk, akkor válasszunk valami erősebbet.

NETBOOK

ACER Aspire One AOD270-26DKK



Forgalmazó: Ramiris Europe Kft.
 Ár: 74 780 Ft
 Web: acer.com

Lejárt ugyan a netbookok aranykora, de ma is kapni kezes apróságokat visszafogott áron. Az Acer Aspire One egy elég erős kétfélagos Atom processzorral futtatja a Windows 7 Starter kiadását, az operációs rendszer persze benne van az árban. A 10,1 hüvelykes képernyő felbontása 1024×600 képpont, természetesen van Wi-Fi és Bluetooth 4.0 is. Memóriából nem túl sok az 1 GB, ahogy a 0,3 megapixelos webkamera sem mondható élenjárónak, ugyanakkor netbook-viszonylatban jelentős, 320 GB-os merevlemez építettek a gépbe.

42-46" OKOSTÉVÉK



- 1** **Panasonic VIERA TX-P42UT50E**
171 900 Ft
www.panasonic.hu
- 2** **LG 42LM670S**
234 000 Ft
www.lg.hu
- 3** **Philips 42PFL6007K**
277 900 Ft
www.philips.hu
- 4** **Samsung UE46EH5200**
171 000 Ft
www.samsung.hu
- 5** **Sony KDL-46EX520**
270 000 Ft
www.sony.hu

MOBIL-INTERNET



- 1** **Vodafone Mobilnet Plusz**
990 Ft/hó
www.vodafone.hu
- 2** **T-Mobile Domino RelaxNet M**
4050 Ft/hó
www.t-mobile.hu
- 3** **UPC mobilinternet 1 GB**
1890 Ft/hó
www.upc.hu
- 4** **Telenor Hypernet Praktikum**
5 Ft/MB
www.telenor.hu
- 5** **DIGI MobilNET 1**
1500 Ft/hó
www.digi.hu

EGEREK



- 1** **Trust Vivy**
2800 Ft
www.trust.com
- 2** **Genius Mini Traveler**
1750 Ft
www.genius.hu
- 3** **Logitech Wireless Mouse M325**
5750 Ft
www.logitech.com
- 4** **A4Tech N-350**
1450 Ft
www.a4tech.com
- 5** **Modacom M2 Art**
2000 Ft
www.modacom.eu

MEMÓRIA-KÁRTYÁK



- 1** **Kingston MicroSDHC 16GB Class 10**
4100 Ft
www.kingston.com
- 2** **Kingston SDHC 32GB Class 4**
4990 Ft
www.kingston.com
- 3** **Sandisk Extreme Pro SDHC 32GB**
20 750 Ft
www.sandisk.com
- 4** **Transcend CompactFlash 32 GB 400X**
32 700 Ft
www.transcendusa.com
- 5** **Verbatim SecureDigital 64 GB Class 10**
21 260 Ft
www.verbatim.com

BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Phenom II X4 965 BE dobozos	26 500 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap MSI 970A-G45	27 000 Ft
Memória Kingston 4 GB DDR3-1333 MHz	7 500 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD6750 1 GB GDDR3	20 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester Seagate Barracuda 7200 500 GB	18 100 Ft
DVD-író nincs	x
Ház Codegen Q3345-A11 +400 W	8 500 Ft
Táp Házba építve	x
ÖSSZESEN	107 500 Ft
Hangkártyával Creative X-Fi Titanium Bulk	35 000 Ft
Külső USB 3.0 HDD MSI N560GTX-TI 448 TwinFrozr III	63 000 Ft

VÉLEMÉNY

A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett futtathatók legyenek a mai játékok.



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD A10-5800K 3,8 GHz	34 000 Ft
Processzorhűtő Scythe Katana 3	6 000 Ft
Alaplap ASUS F2A85-V Pro	39 900 Ft
Memória G.Skill 2x4 GB DDR3 1600 MHz	14 000 Ft
Grafikus kártya ASUS Radeon HD 7770	32 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester Seagate Barracuda 2 TB ST2000DM001	33 000 Ft
DVD-lejátszó/író nincs	x
Ház Antec one	15 000 Ft
Táp Antec HCG-620	24 000 Ft
ÖSSZESEN	197 900 Ft
Hangkártya Creative X-Fi Titanium Bulk	35 000 Ft
SSD-vel Kingston 240 GB 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	55 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30	8 400 Ft
Alaplap Asrock Z77 Pro3	28 000 Ft
Memória Corsair Vengeance 8GB	10 700 Ft
Grafikus kártya ASUS GTX 670-DC2-2GD5	110 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
SSD 240 GB Intel 520 Series SSD	73 000 Ft
Blu-ray Combo LG CH10LS20	16 000 Ft
Ház Antec Nine Hundred	30 000 Ft
Táp Corsair Professional Series HX650	34 000 Ft
ÖSSZESEN	365 100 Ft
Merevlemezsel Western Digital 2,5 TB SATA-II 64 MB HDD	36 000 Ft
Vízhűtéssel Antec H20 920	27 000 Ft

VÉLEMÉNY

Itt már minden beállítást nyugodt szívvel a maximumra tolhatunk, és abban is biztosak lehetünk, hogy egy darabig nem kell gépet fejlesztenünk.



PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/1156/1155

Intel Core i7-3930K	148 000 Ft
Intel Core i7-3820	72 000 Ft
Intel Core i7-2600	61 000 Ft
Intel Core i5-3570K	55 000 Ft
Intel Core i5-3550	47 000 Ft
Intel Core i7-3770K	81 000 Ft
Intel Core i7-3770	72 000 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	37 000 Ft
Phenom II X4 965 Black Edition / 3,4 GHz	23 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	22 000 Ft
A8-3850 / 2,9 GHz	24 000 Ft
A10 5800K 3,8 GHz	34 000 Ft
A8 5600K (FM2)	26 000 Ft
A6 5400K (FM2)	17 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	11 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	13 000 Ft
Athlon II X3 450 / 3,2 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	45 000 Ft
ASUS Sabertooth Z77	58 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3

Asrock Fatal1ty 990FX	42 000 Ft
ASUS F2A85-V PRO	39 900 Ft
Gigabyte GA-990FXA-UD5	38 000 Ft
MSI 970A-GD45	28 000 Ft

★ Különösen ajánlott

Két évvel azután, hogy a minimalista stílusú, luxuskivitelű P5 elröplött a márkát ismerők szívére, és párnás rabságba szorította fülüket, a Bowers & Wilkins idén megjelentette a P3-at. A fülesről ugyan egy-két olyan „apróság” eltűnt, mint az új-zélandi bárányszőrbe bújtatott pufi párnázás, valamint az anyaghasználatára is leginkább a plasztik jellemző, ám a bevált dizájnemelek és a hangminőség szerencsére megmaradt. Kialakításának köszönhetően egyáltalán nem tűnik olcsó darabnak a méretében karcsúbb és ezáltal hordozhatóbb megoldás. A P3 nagyon könnyű, a feje jól illeszkedik, bár annyit ehhez érdemes hozzátenni, hogy az elálló fülű emberkének olykor nem árt majd megigazítani, mert a fejhallgatófejek elcsúszhatnak az ideális pozícióból. Zajsűrítő technológia nincs (csak a hangerő emelésével zárhatjuk ki környezetünk hangos neszezését), de ezt talán ellensúlyozza az a tudat, hogy a hangszórófejek kényelmes párnák, melyeket mágneselesen rögzítettek, és az alattuk bedugott kábelek könnyen cserélhetők. Ez azért örömteli, mert ezek használnának el a legkönnyebben.

INFO

Forgalmazó:

Aymara Kft.

Ára:

200 dollár

Web:

bowers-wilkins.eu

92

Bowers & Wilkins P3 fejhallgató



KULT

Játék az egész világ, s gamer benne minden férfi és nő



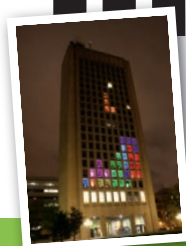
Sokan dolgoznak azért, hogy ne felejtjük el, mi az a játék

GAMIFICATION

A HÁNY SZÁNTÁS, ANNYI KENYÉR - ÍGY GONDOLJA EZT GÉZA BÁCSI IS, DE KÉNE NEKI EGY KIS ÖSZTÖNZÉS AHHOZ, HOGY AZ ŐSZI VETÉSŰ KULTÚRNÖVÉNYEK ALÁ KEDVÉRE VALÓ LEGYEN RIGOLÍROZNI A TALAJT. Nehéz a dolga a föld tulajdonosának, Bélának, ugyanis a jó minőségű, gyommentes termőréteghez a legkiválóbb szakemberek gondos munkája szükséges, és pontosan tudja, hogy még hosszú ideig nem nélkülözheti Géza bácsi hozzáértését. Ez esetben kevésbé tűnik elégségesnek, ha annyit mond neki, hogy „na, öreg, nem kapsz két pofont, ha rendesen megdolgozol a pénzéért”. Mit talál hát ki?

AZ ÖSSZEBORONÁLÁS - JÁTÉK ÉS MUNKA

Géza apó igen szófukar ember, de – egyetlen mélyenszántó beszédtemája lévén – hamar kiderül, hogy anno eléggé rákattant a *SimFarmra*. Béla elgondolkodik: az egy na-



TETRIS-TOWER

Kreatív fiatalok nem rösteltek átvenni elemeket a videójáték világából, amikor a Massachusetts Institute of Technology (MIT) egyik épületére irányítható *Tetris* játékot terveztek. Az ötlet persze nem új keletű, a Rhode Island-i Brown University egyetemistái már prezentáltak hasonlóan korábban, csak az nem kapott ekkora hype-ot.

gyon régi szoftver, és szegény Gézának amúgy sincs sok ideje, hogy nyomuljon vele, nem csoda, ha néha befordul, és túl sekélye(se)n szánt. Megveszem neki az új *Agricultural Simulator 2012*-t, és felteszem az irodai gépre. Ha hagyok neki napközben pihenőidőt a játékra, akkor talán az ismeretét is növeli, és munkakedve is megnő.

A példán talán megakad a cséplőgép, mégis kellőképpen hangsúlyozza, hogy a gamification fogalma milyen szinten vált alkalmazott gyakorlattá a mindennapokban. Nemcsak a reklámparra van óriási hatással, hanem egyre nagyobb befolyással bír az üzleti életben, az oktatási intézményekben, az egészségügyben, de megjelenik a munkahelyeken és az élet számos egyéb területén is. A szó jelentése túlmutat az egyszerű játékoságon vagy játékosításon. Magában hordozza a különböző tevékenységekben rejlő sikerélményt, céltudatosságot, boldogságérzetet, motivációt, inspirációt – ilyenfajta érzéseket leginkább a minialkalmazásokon, videójátékokon keresztül élhettünk meg. Eddig.

NA GYERE, GYERE, GYERE JÁTSZANII

Akármilyen játékról is legyen szó, a versenyszellem tömegeket vonzó mechanizmusa egyre erősebb energiával szegez minket a gépek elé. Ha megjelenik a közösség, és lehetőség van arra, hogy megmértezzünk felebarátainkkal – akár öcsigyűjtés formájában is –, akkor nagyobb eséllyel válunk eltökéltebbé és motiváltabbá arra, hogy újra és újra elindítsuk kedvencünket.

Biztos sokunk fejében megfordult már hasonló gondolat: „Ha a szomszéd morcmalac porontya bejelölne Facebookon, azon nyomban lealáznám *Angry Birds*ben, és nem érdekel, hogy még csak hétéves.” Eredményorientált játékosként – leigázása után – kihúzott háttal kattintanék a megosztás gombra, egy másodpercet sem haboznék.

Szerencsére azért különbözőek vagyunk, és a gamerek közege a maximalistákon kívül rejteget olyanokat, akik inkább ismerkednek, másokkal kooperálnak, és a széles körű tapasztalatszerzésre fókuszálnak. Az egyre zakatolóbb

kollektív mókázás háttérben erőteljes kutatómunka áll, hisz a fejlesztők és a marketingesek ezeket az eltérő vágyakat és igényeket külön szálakon terelik alkalmazásaihoz, ami, ismerjük el, pazar teljessémmé.

TÖPÖRÖDÖTT NERDÖRDÖGÖK

Van néhány említésre méltó különlegesség, ami kivételesen nem a virtuális, hanem a fizikai világban gyűjtötte be érdeklődőit a gamification elvén. Az egyik ilyenhez nincs szükség sok eszközre, csak kezekre és még valamire, ami csak a férfiaknak van, úgyhogy mi, gyévocskák sajnos kimaradunk a buliból. Stílusosan a *GuitarPee* nevet kapta az az installáció, amit egy brazil cég kreált – biztos humorrétap reggelizett a csapat azon a nemes napon.

A dolog veleje az, hogy a mosdóba tévedő urak a kisrutinjukat végezve szólaltathatják meg a *Guitar Hero*-ból ismert mechanikával felvértezett gitárt, mégpedig úgy, hogy a piszoár aljában lévő érzékelőket megcélozva pengetik a húr. A megkomponált mesterműveket a WC rögzíti, és mobilra letöltve lehet vele villogni a srácoknak (prosztataprob-lémák esetén alternatív vonalon is el lehet indulni).

Néhány élénk képzeletű német ifjú gondolt egyet, és készített egy videót. Sajnos nem tényleges alkalmazást hoztak létre, de remekül vizualizálták ötletüket. Az elképzelés középpontjában egy *Pong* játék áll, amit egy nem túl hétköznapi, mégis forgalmas és sokat látogatott helyhez terveztek: a közúti átke-lőkhöz. Amíg azt várjuk, hogy a pici, zöld pantomimes kigyulladjon – jelezve a szabad átha-

ladást –, addig a szemben ácsorgóval lejátsz-hatunk akár több meccset is. Kell!

DE A TÖRPÖK ÉLETE NEM CSAK JÁTÉK ÉS MESE

Az orvostudomány fejlődésével is megjelen-tek a gamificationre alapuló megoldások. Az Xbox 360 Kinect segítségével például úgy vizsgálhatjuk és forgathatjuk a 3D-ben kive-tített felvételeket, mintha a kezünkben tartanánk az adott szervet. Otthon azért ne játsz-szunk vele doktorosait!

Ha már az üdvös dolgoknál tartunk, muszáj megemlítenem az Ecoville ökövároskáját, egy jól működő közösségi felületet, ami hatékonyan vezet rá a fiatalabb generációkat is az energiatakarékos életvitelre. A pro-jekt támogat egy programot, amit csúfolha-tunk játéknak is, de igazából több annál. Ez az Ecodrive, melynek célja az üzemanyag-fo-gyasztás és a károsanyag-kibocsátás szá-mottevő csökkentése. Adatokat gyűjt, és a feldolgozott információk között összeha-sonlításokat végez, így kielemezhetjük sa-ját vezetési módunkat és javíthatunk rajta. Az Ecoville-ről töltve az eredmények nemzet-közi régióként is szembeállíthatók egymás-sal. Igazából mindegy, hogy mit csinálunk, mert úgys Géza bátyánk traktora a legkör-nyezetkímélőbb.

A VÁLLALHATÓ MISSZIÓ

Napjainkra a gamer elnevezés – nem kis örömminkre – végre kezdi elhagyni negatív jelentéstartalmát, hiszen a komoly üzlet-emberektől kezdve a sarki fűszeresen át a tóalmási Anci néniig szinte mindenki használ

KITERJESZTETT VALÓSÁG

Nem kimondottan játé-
ra épülő marketinghú-
zás volt a kiterjesztett
valóság névre hallga-
tó applikáció létrehozá-
sa, amit mobilokon és
konzolokon is alkalmaz-
hatunk. Felvértezve ma-
gunkat a program által
frissített kellékkel, an-
nak kameráján keresztül
figyelve a környezetün-
ket könnyedén szerezh-
tünk részletes informá-
ciókat (GPS-adatok, hő-
mérséklet, boltok nyitva
tartása, látnivalók, ét-
termek, Náncsi néni láb-
mérete stb.) mindarról,
amit éppen valós időben
és térben látunk. A rend-
szert már gyárilag hasz-
nálják a Nintendo 3DS
és a PlayStation Vita új
generációs kézi konzol-
ok, ezen felül kórházak-
ban és autókban is igény-
be veszik. Azt azért nem
tudom elképzelni, hogy
Ironman lecserélne a si-
sakját egy ilyen opcióra...

valamilyen szórakoztató programot (beleértve a telefonappokat és a közösségi oldalak on-line alkalmazásait is). Ez a szó eddig egy olyan szűk réteget takart, amely a külső szemlélődő számára csak haszontalan, már-már károsnak ható kikapcsolódással üti el a szabadidejét. Nem hiába gyulladt ki a kreatív elmék feje fö-lött az a bizonyos villanykörte, amely megvi-lágította számunkra a ragyogó ötletet: a fantá-ziavilágokban eltöltött súlyos órákat a társa-dalom jobbá tételének, hovatovább az egész gondolkodó faj túlélésének szolgálatába kell állítaniuk.

Jane McGonigal, aki ennek az ideának az egyik úttörője, emellett jövőkutató és játé-
tervező, frappánsan fogalmazza meg törek-
vésének lényegét: „Megpróbálok olyan köny-
nyen megmenthetővé tenni a való világot,
mint amilyen könnyű az online játékokban a világ megmentése.” Kicsit elrugaszkodott-nak tűnhet az elképzelés, de a hölgy elég meg-
győző tud lenni. Önmagáért beszél, hogy már
több olyan materiát is tesztelték sikerrel az
elmúlt évtizedben, aminek fókuszában vala-
milyen végletesített, de ösztönzőleg ható szí-
tuáció állt.

Az egyikben például az alapkoncepcióban
egy kipuhtulásfigyelő szuperszámitógép (mi
más?) ügyesen kiszámítja az emberiség hát-
rálévő idejét, miszerint már csupán 23 évig
tengődhet kevésbé megbecsült bolygónkon.
Mindössze 8 hét kellett ahhoz, hogy a felhasz-
nálók 500 innovatív megoldást találjanak ki
a nem túl fényes helyzet javítására. Ingen-
munkaerő, amely mosolyogva és játszva dol-
gozik populációnk kihalása ellen? Ezek szerint
akár a cyberagrár Géza bácsi is hosszú válhat?!
[Eprespuszedlee](#)

MEGPRÓBÁLOM OLYAN KÖNNYEN MEGMENT- HETŐVÉ TENNI A VALÓ VILÁGOT, MINT AMILYEN KÖNNYŰ AZ ONLINE JÁTÉKOKBAN A VILÁG MEGMENTÉSE

play the game. invent the future.

SUPERSTRUCT

This fall, the Institute for the Future invites you to play Superstruct, the world's first massively multiplayer forecasting game. It's not just about envisioning the future—it's about inventing the future. Watch for the opening volley of threats and survival stories. September 2008.

Read the game scenario. Check out the Superstruct FAQ.

Try this special advance mission.

Request an e-mail alert when the game launches.

outlaw planet
In 2019, the mobile internet and sensor networks we rely on to hold our societies together are being hacked, grieved, and gamed.

generation exile
In 2019, our neighbors are climate refugees and economic collapse victims who are swarming the planet, looking for a place to live.

ravenous
In 2019, the food chain is broken. So we're inventing new ways to feed ourselves.

A Superstruct online játékban a regisztrálók a világ megmentőjévé válhatnak

ecoDrive

ecoTrend

ecoDriving

ecoVillage

ecoIndex 80

Projected CO2 saving 279g

Projected Saving €169.58

Your current journey data

Monday 18 August 2008

Your ecoIndex 58

Acceleration: 0-100 0-100

Braking: 0-100 0-100

Year Change: 0-100 0-100

Speed: 0-100 0-100

Watch your gear changes!
If you're wearing a whole load of fuel lines, fish through the sabbat and feed out where you can improve.

ecoCalculator

ecoChallenge

ecoVillage

Az autók fedélzeti komputerére tölthető Ecodrive program kielemezi vezetési stílusunkat





Feltámadni látszik a stílus

A FORMA-1 ÚJRA A RINGBEN

A Z F1 2012 ÖRÖMÉRE ÚGY GONDOLTUK, HOGY IDŐSZERŰ LENNE SZÁMBA VENNİ A FORMA-1-ET FELDOLGOZÓ JÁTÉKOKAT.

Az autósportok királyának, valamint száguldó cirkusznak is nevezett látványosság – utóbival egyet lehet érteni, de előbbiben tévedésben élnek a népek, hiszen az a rali – a videojátékokban ugyanúgy fejlődött, mint bármelyik másik stílus. Kezdetben volt a néhány pixel alkotta környezet és járművek, majd szépen folyamatosan egyre jobb lett a dolog, mígnem eljutottunk oda, ahol most tartunk. A Forma-1 játékok sora azonban nem nyúlik olyan hosszúra, mint például a stratégiáké, hiába kezdte pályafutását a hetvenes években; FPS-ből sokkal több készült annak ellenére, hogy az első cím (*Wolfenstein 3D*) mindössze 20 éve jelent meg. Sőt, talán azt is ki lehet jelenteni, hogy a jelenlegi PC-k és konzolok generációja kimondottan mostohán kezeli a témát, ami igaz alapvetően az összes autós játékra. Éppen ezért örülünk, hogy a Codemasters felkarolta ügyünket, és immáron sorozattá tette az *F1*-et.

EGY JÁTÉK ÖT FORINT

Utazzunk vissza az időben abba a korszakba, amikor a Különben dühbe jövőnk című filmklasszikus a hanyatló nyugat mozivásznaira került, azaz 1974-be. Ekkor jelent meg



DEGRESSZÍV FÉKEZÉS

Kevesen tudják, hogy a *Forma-1*-ben fékezésnél irgalmatlanul bele kell rúgni a fékbe, és szépen felengedni, mert nagy sebességnél még van leszorító erő, ami az áramlás sebességével négyzetesen arányos, de a tempót veszítve szépen elkopik. Így nagyobb sebességnél rendszeresen belépve a pedált remekül fogunk lassulni, mivel úgy tapad az autó az aszfaltra, hogy véletlenül sem csúszkálhat. Amikor azonban már kisebb a tempó, nincs akkora leszorító erő, ezért csíján kell bánni a fékkel, ha nem akarunk leesni a pályáról.

ugyanis az Atari remek játéka, a *Gran Trak 10*, ami a kor divatját és lehetőségeit követve az arcade (kabinet) játékok csoportját gazdagította, vagyis önálló játékgépként került forgalomba.

Volt neki kormányja, gáz- és fékpedálja, valamint négyállású váltója, illetve egy monitora (nevezük így), melyen diódaalapú sprite megjelenítést alkalmazott a cég. Egyszerűen zseniális volt a dolog, jelen sorok írójának is volt lehetősége valamikor hat éves kora körül kipróbálni egy ilyet, és elmondható, hogy rendkívül szórakoztatónak bizonyult. Mindössze 5 forint kellett egy játékhoz, bár ez az akkori 2000 forintos havi fizetések esetében ugyanannyira megterhelte a pénztárcát, mintha most állnánk neki játéktermezni a jelenlegi fizetések mellett. Az első, valóban Forma-1 jellegű játék a tömegek által is elfogadottan a *Pole Position* volt, mely a Namco gondozásában látta meg a napvilágot. Mivel egyértelműen sikeresek voltak az arcade gépek, egyre több ilyen masina került a játéktermekbe, de a nyolcvanas évek második felétől fokozatosan kezdtek bejönni az otthoni gépek, melyek olcsóbbá tették a fejlesztést és a játékot egyaránt.

ÉS A JÁTÉKOSOK FELJÖTTEK A TERMEKBŐL

Sok olyan játékterem volt, amelyet kifejezetten pincékben rendeztek be, de a képernyők

láthatósága miatt általában is félhomályos helyiségekről beszélhettünk, melyekből az otthoni gépek (NES, Commodore, Amiga, Atari stb.) rángatták ki a közönséget. Ezekből az időkből lehet ismerős a méltán híres *Pit Stop* vagy az Atari által kiadott *Super Sprint*, illetve a *Revs*, ami egyértelműen az egyik legjobb és legösszetettebb alkotás ebből az időszakból.

Geoff Crammond játéka grafikailag ugyan még a kor követelményei szerint is hagyott maga után némi kívánnivalót, de a fizikája eléggé rendben volt, hiszen korábban a túlzott kanyar sebesség következménye általában a lassabbgyorsabb külső ív felé sodródás volt, ami viszont a *Revs*-ben súlyos kipördülést okozhatott. A technika azonban fejlődött, és ha itthon még nem is annyira, de a világ szerencsésebbik felén egyre könnyebben el lehetett érni a PC-keket, a játékelmény pedig egy egészen új szintre lépett.

A VEKTORGRAFIKÁTÓL NAPJAINKIG

1992-ben ismét Geoff Crammond dobott hatalmasat, amikor a Microprose gondozásában megjelent a *Formula One Grand Prix*. Volt benne minden az ütközésektől és szétröpögő darabkáktól kezdve az igazi versenyhangulatig. Innentől kezdve jelentősebb esemény nem történt egészen 1996-ig, mikor is kijött a *Grand Prix II*, és ez lett az a játék, ami hosz-



Tora Takagi is out of the race



REGEbben PONTOSAN AZ VOLT A LÉNYEG, HOGY MINÉL VALÓSÁGHÜBBEN MODELLEZZÉK A BENZINFALÓ SZÖRNYETEGEK VISELKEDÉSÉT

szű évekig kiszolgálta az erre a stílusra éhező játékosokat. Ezt követően jöttek ilyen-olyan próbálkozások egészen neves cégektől is, de inkább ne is említsük egyiket sem, hiszen halottakról jót vagy semmit. Az EA belebukott a projektbe, mint ahogy a Ubisoft is, hiába vásárolták fel a licenctet, nem tudtak vele mit kezdeni. A Microprose azonban 2000-ben is odatette magát, és a *Grand Prix III*-mal szépen beintett az izzadságszagú próbálkozóknak, majd megjelent belőle egy negyedik rész, mely az EA-féle *F1 2002*-vel kelt bírokra. Innentől viszont egészen nagy csend lett a *Forma-1* játékok körül, bár az *rFactor* megfelelő alapot adott a modoknak. Aztán jött a Codemasters, és kellemes meglepetést okozott az *F1 2010*-zel, majd a tavalyi évben a folytatással (*F1 2011*), amit szintén egészen jól összekalapáltak, és bár voltak hiányosságai, a közönség annyira ki volt éhezve, hogy ezeket

könnyedén elnézte. Most pedig „most vagyunk a mostban” (Ürgolyhók), amikor megérkezett az *F1 2012* (tesztünket lásd a 70. oldalon), remek grafikával, élvezhető fizikával és gyilkos versenyekkel, ha mi is úgy akarjuk. De mégis, miért kellett eddig várni, és megérte-e egyáltalán, hogy újra észrevegye a játékipar a valóságban egyébként vérlázítóan sok pénzt felemészítő *Forma-1* témáját?

ALKALMI PARTNEREK

A helyzet az, hogy az *F1* játékok ugyanarra a sorsra jutottak, mint a szimulátorok és a játékok jelentős része, úgy általában. Az élményt bekebelezte az alkalmi játékosok jelentős számú táborára koncentráló fejlesztői és kiadói ipar, így aki ott-hon kívánja átélni egy valódi nyers motor több száz lóerejének dühöngését, az felkészülhet arra, hogy bizonyos jellegű akadályokba fog ütközni. Míg régebben pontosan az volt a lényeg, hogy minél valóságghübben modellezzék a



ROSSZUL KEZELNI A DOLGOKAT

Sok játékos ott rontja el, hogy pontosan az egyre könnyebb vezethetőséget kínáló címek miatt az a tévképzetük támad, hogy ha egy szimulátor jellegű alkotásnál képtelenek az úton maradni, mert gázadásnál vagy túl korai visszaváltásnál kitör az autó feneke, akkor az azért van, mert rossz a fizika. Meg sem fordul a fejükben, hogy nem a *Need for Speed* az etalon az autók viselkedését illetően, és mindössze annyit kellene tenniük, hogy elkönyvelik: az ilyen játékokat nem nekik készítik.

benzinfaló szörnyetegek viselkedését, addig most a célközönség durcásan alázogatná a száját, ha nem lennének alapértelmezettek olyan segítségek, melyeket igénybe véve gázadásnál nem kezd el azonnal vidáman pörögni körbe-körbe az autó. Aki ismeri például a *SimBin* játékeit, az tudja, hogy azokban minden egyes rossz döntés, tizedmásodperccel elkésett mozdulat vagy rövidre hagyott féktáv megbosszulja önmagát.

Ez természetesen nem azt jelenti, hogy az a jó játék, amit csak Logitech G25-tel tudunk élvezni, és ha egy milliméterrel is lejjebb tapossuk valamelyik pedált, akkor máris a gumifalban találjuk magunkat. A játék mindenkié, éppen ezért engedni kell mindenkinek, hogy játszhassa, és legyen mindenféle segítség az ideális iv kijelzésétől kezdve az automata fékezésig és gázadásig, de ennek az a következménye, hogy aki a forgószekben ülve a lehető legjobban szeretné megtapasztalni az autóversenyzés érzését, az talán kicsit csalódott marad.

Ettől függetlenül örülünk annak, hogy a Codemasters életet lehelte a *Forma-1*-be, az pedig különösen jó, hogy az előző részhez képest látható a javulás. Amennyiben nem szeretnének belőle *Need for Speed* jellegű fejleszteni csinálni, úgy biztosítottnak látszik, hogy ezentúl ne 5-6 évente jelenjen meg egy valamirevaló játék ebben a témában.

RC

HA TE MONDOD



Geoff Crammond játékkervező és programozó (Revs): „Hogy őszinte legyek, soha nem követtem a motorsportot a Revs előtt, de ez a játék mindent megváltoztatott.”



Álom-világ 6. rész

HARCRENDSZER

TÍZPARANC SOLAT IDE VAGY ODA, AZ MMORPG-K EGYIK LEGFONTOSABB RÉSE AZ GYLKOLÁS:

NEM IS KÉRDÉS, HOGY KELL-E ÖLNÜNK, AZ VISZONT ANNÁL INKÁBB, HOGYAN. Hagyományosan a harc az a közös pont, ahol a játékosok összemérhetik tudásukat akár egymással, akár a játék mesterséges intelligenciájával és a pályatervezőkkel. Lehetne persze autóversenyes MMORPG-t (nem csak MMO-t) is csinálni, ahol az autóversenyzés lenne a megmértetés közös terepe, miközben számos másodlagos, civil foglalkozás közül válogathatnának a játékosok a csapatmenedzsmenntől az autószerelésen át a szponzorszervezésig, de a főként asztali és PC-s RPG-kból táplálkozó hagyomány már csak így alakította.

ALFA ÉS OMEGA?

A harcnak ez a sajátossága, azaz hogy ez teszi az MMO-kat kvázi e-sporttá, nagyon nagy felelősséget helyez a harcrendszert tervezők vállára. Gyakran akkorát, hogy a játék többi eleméről meg is feledkeznek, és csak erre fókuszálva, csak a harcrendszert kidolgozva és innoválva próbálnak sikerre vinni egy MMORPG-t, ami így borítékolhatóan kudarcra ítéltetik. Hogy miért, az persze messzire vezetne, ehelyütt legyen elég annyi, hogy ha játékosként csak harcolni akarunk, már tudjuk, milyen műfajok között érdemes keresgelnünk.



MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékosai és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi az ideális MMORPG-t Szonja.

Tény azonban, hogy a jó harcrendszer bár nem elégséges, de szükséges feltétele a jó MMORPG-nek.

JÁRT UTAT...

Ha viszont hiányzik az innováció, játékosként szeretjük elmarasztalni a fejlesztőket. Pedig MMO-ba harcrendszert tervezni az egyik legnagyobb kihívás, amivel dizájnner valaha is szembenézhet. Szinte sehol máshol nem tapasztalható az a sokrétűség és olyan mennyiségű összefüggés, mint amire itt oda kell figyelni, amivel számolni kell, és nemcsak nagy vonalakban, hanem bizony táblázatok és matematikai képletek segítségével is. A játékosnak boldogulnia kell egyedül és csapatban, ráadásul a fejlődés mellett a magas szintű kihívások során is egy, néhány vagy nagyon sok ellenféllel szemben. Akármilyen fejlődési és képességrendszerrel dolgozzunk is, nagyon sok lehetőséget kell végigszámolni ahhoz, hogy biztosak le-

gyünk benne, egyik karakterosztály vagy kaszt sem jár aránytalanul jól vagy rosszul, hiszen ezzel játékosok tömegeit tántoríthatjuk el hosszú időre. És egy ilyen összefüggésrendszerben a legkisebb módosítás is súlyos következményekkel járhat.

Egy MMORPG sohasem építhet csak és kizárólag a játékosok képességeire – már csak azért sem, mert hamar MMOFPS válhat belőle. A játékosokat saját karakterük alaptulajdonságai és képességei, a fegyvereik, felszerelésük által adott bónuszok segítik a harcban, s ezek fejezik ki fejlődésüket is. Ahhoz viszont, hogy mégse legyen minden előre kiszámítható, a játékosok képessége mellett a véletlennek is kell némi szerepet szánni a különböző támadások és védekezések értékének kiszámításakor. (Célzás nélkül elég nehéz lenne például másként eldönteni, mikor hova talál egy ütés, kritikus találat lesz-e, vagy éppen csak sűrölja az áldozatot.) Így egyetlen kétszemélyes csatának is irdatlanul sokféle vari-

HA TE MONDOD



Sébastien Lambottin vezető játéktervező, Ubisoft Montreal: „Szerintem az egyik leglebilincselőbb tapasztalat a videojátékos számára, ha okosnak érezheti magát és büszke lehet a leleményességére. A harcrendszer kiváló eszköz arra, hogy lehetővé tegye ennek megélését.”

SZÁMOK A HARCBAN

Néhány számban kifejezett érték a teljesség igénye nélkül, melyek minden egyes ütésünket befolyásolhatják: alaptulajdonságok, a használt képességek szintje, a használt képességek kombinációjából születő bónuszok, a ruhadarabjainkon található bónuszok, szettbónuszok, a fegyver alapértékei és bónuszai, implantátumok bónuszai, varázssitalok és erősítő varázslatok bónuszai, az ellenfél szintje, az ellenfél páncélatának bónuszai és a rá ható erősítő vagy gyengítő varázslatok bónuszai, a támadás helye és módja (távolság, lesből vagy rohamból támadás), a találat pontossága és/vagy esély a kritikus találatra és még sorolhatnánk. Tanulságos lehet egyszer egy általunk játszott MMO-ból papíron kiszámolni, mennyi minden hat egy adott harc során.



EGYFORMÁN NEHÉZ?

Kissé formabontónak tűnhet, hogy a *TERA*-ban a karakterválasztáskor az egyes kasztok játszhatóságának nehézségi fokát is megtaláljuk. Miért ne kaphatnának esélyt az ügytelenebbek és a lusták is? Miért ne lehetnének (vállaltan) egy MMO-ban is nehézségi fokozatok? Bármennyire is igazságtalannak tűnik ez, magasabb szinten már úgyis csak akkor tud igazán érvényesülni a játékos, ha a maga karakterét a lehető legmagasabb szinten tanulta meg kezelni. Ráadásul minél inkább épít egy játék a játékosok képességeire, annál fontosabbá válik ez a szempont. Talán még az sem lenne mindegy, hogy gyors reflexekre vagy a több dologra való odafigyelés képességére lesz nagyobb szükségünk.

ációja lehetséges a különböző statisztikák függvényében. Valamilyen formában a karakterlapon található minden egyes szám befolyásolja egy-egy ütés kimenetelét. Ha egy ilyen rendszerbe a frissítés során csak egyetlen olyan fegyvert teszünk be, amin egyetlen értéket nem sikerült jól belőnünk, az karakterek ezreit juttathatja igazságtalan előnyökhöz.

Hogy mennyire könnyű ezen a téren melényülni, azt az mutatja meg a leginkább, hogy még az olyan alaposan átgondolt játékokban, mint a *World of Warcraft* sem sikerült mindig jól beállítani az egyensúlyt, ami olyan felháborodáshoz vezetett a játékosok részéről, hogy időnként már a következő frissítésben módosítani kellett az újonnan bevezetett értékeken. Az *Anarchy Online* pedig élő példája az alapjaiban félretervezett rendszernek: évekig minden egyes frissítés egy-egy újabb kísérlet volt az egyensúly belövésére.

Mindezek után egészen logikusnak tűnik a döntés a fejlesztők vagy a kiadók részéről, ha ragaszkodnak a jól bevált sémákhoz, és csínján bánnak az innovációval.

KŐ, PAPIR, OLLÓ

Persze tökéletes egyensúly nem létezik, legfeljebb olyan szintre juthatunk el, ami már garanciát jelent a játszható, szórakoztató játékra. Mindig lesznek olyan szituációk, amelyekben valaki előnyösebb helyzetből indul, mint a másik. (Dupla zárójelben jegyzem meg, hogy a játéktervezés egyik legnagyobb kihívása az, ha úgy próbál legalább bizonyos mértékig lehe-

tőséget teremteni az életbeli egyenlőtlenségek kiküszöbölése, hogy közben a játékos mégis okkal lehessen büszke teljesítményére – csak egy példával élve: a való világgal ellentétben egy MMO-ban sok melóval bárki lehet multimilliomos, de azért itt is hamarabb tehet szert vagyonokra az, akiknek van érzéke az aukciós házakhoz).

A kő-papír-olló jelenségről javarészt egy az egy elleni párbajokkal (duel) kapcsolatban szoktunk (főleg negatív hangnemben) beszélni. A jelenség lényege, hogy a karakterosztályok (vagy szabadabb fejlődési rendszerű MMO-k esetében simán csak a szerepkörök) különbözősége miatt a győzelmi esélyeket erősebben befolyásolja az, hogy milyen kasztú/irányultságú ellenfelet kapunk ki, mint a játékosok képességei. De ha jobban belegondolunk, lényegében ugyanezt a jelenséget – azaz hogy képességeink készlete néha „igazságtalanul” befolyásolja a harc kimenetelét – számtalan más területen is tapasztalhatjuk: például ha gyógyítóként vagy tankként próbálunk egyedül fejlődni és lassabban megy, mint egy sebzésben erős kasztnak, ha távolharcosként megszenvedünk egy rohamozni képes ellenféllel, de akár akkor is, ha egy raidben (sok csapattagot igénylő kihívás teljesítésekor) egy új, még nem begyakorolt ellenfélhez az íjásaink egy részét le kell cserélnünk mágusokra.

Az ilyen jellegű egyenlőtlenségek részleges kiküszöbölésére persze számtalan módszer lehetséges. Hogy csak egyet említsék a legegyszerűbbek közül, a gyógyítót például felruházhatjuk olyan ké-

TÖKÉLETES EGYENSÚLY NEM LÉTEZIK, LEGFELJEBB OLYAN SZINTRE JUTHATUNK EL, AMI MÁR GARANCIÁT JELENT A JÁTSZHATÓ, SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKRA

peségekkel, melyeket csak egyedül, csapaton kívül használhat. Ugyanakkor a kő-papír-olló (és minden hasonló) jelenséggel kapcsolatban fontos észrevenni, hogy egyfelől amit veszítünk a vámon, visszanyerjük a réven, másfelől pedig éppen abból fakad, ami az RPG-t megkülönbözteti például az FPS-ektől: a szerepkörök alapvető különbözőségéből, abból, ahogy kiegészítik egymást, rászorolnak egymásra.

... JÁRATLANÉRT

Mindaz, amit eddig a jól bevált sablonok védelmében elmondtam, nem jelenti azt, hogy ne lenne értelme mégis új utakat, azaz jobban, szórakoztatóbban működő megoldásokat keresni a harcrendszerekben. A kérdés inkább az, hol és hogyan. A legutóbbi trendek például egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek arra, hogy a harc akciódúsabb legyen (action combat system), azaz a játékosok képességei jobban érvényesülhessenek a harc folyamán, jobb esetben anélkül, hogy túlságosan eltolódna a játék az FPS-ek irányába. Bár pár éve az *Age of Conan*ben még meglehetősen esetenre sikeredett a célzási rendszer, az idén megjelent *TERA*-ban már nagyon is jól működik, kevésbé FPS-kezdő játékosok is könnyen elsajátít-

hatják, a profibbakkal pedig végre valódi kihívást nyújt. De ugyanez igaz lehet például a terep kihasználására a harcban. A trükk csak annyi, hogy figyelembe kell venni az MMO-k sajátosságait, és a harcrendszert nem szabad a játék egészéről, például a kezelőfelületről leválasztva kezelni, hanem ezekkel együtt kell alakítani. A *TERA*-ban azért nem idegesítő, hogy célozgatni kell, mert már a kezelőfelület is bevon minket a játékba, ha közlekedni, harcolni akarunk, eltűnnek a „főlsőleges opciók”, lényegében mindent meg tudunk csinálni egérrel és a bal kézzel elérhető funkciógombokkal, továbbá a kiemelések, vizuális jelek is a kezünk alá dolgoznak. De nem csupán a kezelőfelületre kell odafigyelnünk: hiába akarjuk például, hogy a játékosok jobban kihasználják a terep adottságait, ha az egyes tereptárgyak kizárólag nem működnek következetesen, ha nem számíthatunk rá, hogy a szikla, amiről leugrani készülünk, tényleg ott ér véget, ahol látszik, ne várjunk csodát. Az óvatos kísérletezésnek tehát, azt gondolom, mindig van helye, a hogyan kulcsa pedig az átgondoltság és az, hogy az ötlet mellett – nem minden a tervezés – a megvalósításra is kellő hangsúlyt fektessünk.

Szonja

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Tényleg ezt írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

Újabb hónap, újabb finom nosztalgia. Megemlékezünk nagyjainkról „unokáink leborulnak” jelleggel, tisztelgünk az általunk leírt kedves, bölcs, magasztos, humoros megjegyzések előtt, elismerően csettintve veregetjük vállba a mindenkori szerkesztőség parádés alakulatát. Reméljük, hogy a GameStar-olvasás havi rituáléjában már nálatok is helye van a nosztalgikus merengésnek, mi nagyon élvezzük, szóval nem ússzátok meg a dolgot. Soha már.



ez volt 10 éve

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

$$P=r^2-m$$

$$e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2.79$

itt vagyunk most

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

Idézet: **Bad Sector** – *Four Horsemen of the Apocalypse* előzetes



Sajnos egy kicsit le kell hűtenem a lelkesedéseket, ugyanis a *Four Horsemen*re egy teljes évet kell várunk, egészen 2003 őszéig. Csak remélhetjük, hogy addig nem jön el a világvége, és még megéljük a megjelenést.

Most éppen azt mantrázzuk, hogy 2013-ig ne jöjjön el a világvége, de a *Four Horsemen of the Apocalypse* megjelenésén már ez sem fog segíteni. Pedig milyen jónak tűnt ez annak idején.

Idézet: **ZeroCool** – *Unreal Tournament 2003* teszt



Mindegy, hogy nagyon sokan még mindig a *Quake 3*-mal, a *Counter Strike*-kal vagy esetleg más, hasonlóan remek játékokkal nyomulnak. Az *UT 2003* teljesen új szintet visz ebbe a kicsit már elcsépelet stílusba!

A mai napig is emlékezetes gyöngyszem; a fent említett nevekkel nem tud a jelenkor versenyezni. Persze az is lehet, hogy csak a nosztalgia édesíti meg az emlékezetet, de akkor is olyan kellemes érzés visszagondolni.

Idézet: **Csonti** – *Beach Life* teszt



A felrobbantott füstgránátok látványa valamilyen rejtélyes okból arra ingerli az addig fedezékben meghúzódó arabokat, hogy örült módjára átrohannak a szmogon (hogy aztán emberim puskacsővei előtt fusson át az agyukon – a golyó előtt egy másodperccel – a jogos kérdés: „azt miért is csináltam?”).

Ezt az elmúlt 10 év során túl sok játék esetében éreztük hasonlóan. Vajon mikor lesz már igazán hasznos vagy éppen megfelelő kihívást jelentő MI, ahol senki nem nézi az eget, amikor hátba lövik, senki nem rohan önként a tűzvonalba, senki sem gyakorló elmebeteg a harctéren.

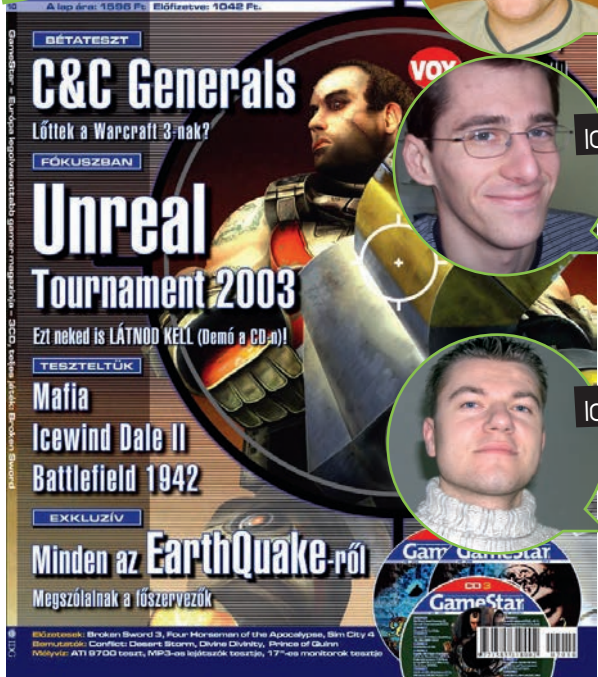
Idézet: **Boe** – *Conflict: Desert Storm* teszt



Utáld David Hasselhoff tenyérbe mászó képét? Jól fenébe billentenéd, amiért csak nagy mellű szőkét hajlandó kimenteni a habokból? Szeretnéd Te kielégíteni a bikinis kebelcsodák vágyait? Eljött az idő!

A méltán feledésbe merült *Beach Life* játékot Csonti olyan szexuálisan túlfűtött, heroikus, Hasselhoffot egyszerűen csuklóból gyalázó felvezetéssel mutatta be, hogy nincs az a magányos kamaszfiú, aki a GameStar magazin felett ne kiáltott volna fel hirtelen tettvágyában. Azért egy 70%-ot kapott a játék a végén.

10
ÉVE



5 ÉVE

$$e=mc^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$



Idézet: Boe - Főszerkesztői bevezető



Olyan kéne, ami kifejezi, hogy milyen emberek is olvassák a GameStar. Így került elő a Magyarországi Legintelligensebb Játékosok Által Olvasott Magazinja, a GameStar magazin - A 16:9-es Monitor Mindenkié Jár, a Játékosok Népe Frontja Magazin és az Én Magazinóóóm. Éppen azon ment a verseny öt évvel ezelőtt egy újabb megújulás után, hogy mi legyen a szlogen. Komolyan vettük, mert „nehogy már elcsépel legyen a magazin szlogenje”. Végül „A legnagyobb játékmagazin” mottó nyert, amelyet a Guru letudott annyival, hogy az övék valóban kisebb méretre. Na ja, magas labdát adtunk...

Idézet: Ender - Újdonságok rovat bevezető



Hiszen a lap, a sajtó is él, lélegzik, gondolkodik, munkál; akárcsak a parasztember szőleijében. Azért is hasonlatos a földműveshez, mivel hallgatag ugyan, de bölcsőbb, s megfontoltabb lesz minden egyes esztendővel. Szal ezért váltottunk dizajnt.

Valóban, mint a jó bor, úgy nemesedett az elmúlt évek során is a GameStar a dizájnáltások embert próbáló nehézségei során; sokak vére és verejtéke által végül elnyerte mai formáját. Derék parasztemberek vagyunk, talán most már ez is világossá vált.

Idézet: Duncan - Besűit projektek cikk



A joystick tudvalevően már a commodore-os időkben is tökéletesen alkalmatlan volt az ACE-n és a Prince of Persián kívül bármiféle interaktív alkalmazás irányítására, beleértve azokat a rosszlelkű erotikus játékokat is, ahol mindössze néhány látványos mozdulat rítmos ismételtetése lett volna a cél.

Így is van, a controller a tuti, meg a repetitív mozdulatok. Nem is kell testi szerelmet imitáló játék hozzá, elég egy mai hack and slash vagy FPS.

Idézet: ZeroCool - Half-Life 2: Episode 2 teszt



Hogy mit fogunk csinálni a harmadik epizódig, nem tudom, illetve jobb is nem belegondolni abba, mi lesz velünk, ha másfél év múlva lezárul ismét a történet...

(Nyerítő röhögés, szomorkás sóhajokkal tarkított, egyre halkuló, lemondó nevetgélés, kínos csend, suttozó káromkodás, legyintés.)

Idézet: Gyu - Aréna



Úgy gondolom, hogy az internetes „anonimitásban” hívők nem a passzív hozzászólást hozták létre, hanem a hozzászólás kényszerét, a mindenáron kommentelés számukra jó érzését, azt, hogy elmondhatták, mit gondoltak, mit éreznek.

Gyu nagyon finoman fogalmazott, a helyzet ennél néha sokkal elszomorítóbb: mintha a fikázás lenne a lét-fenntartás alapvető eszköze, mintha csak egymásba marva lehetne könnyíteni magunkon, mintha az emberi hülyeséghez közléskényszerűt csomagolnának bundle akcióban. Akinek persze nem inge...

Idézet: Duncan - Max Payne 3 előzetes



Hogy teljesen őszinte legyek, nem állítanám teljes bizonyossággal, hogy a Max Payne 3 jó lesz, ha az eddigi információkat nem egészítené ki az a tény, hogy a Rockstar saját műhelyében készült. De ott készült.

Nagyon óvatos volt Duncan, mert félt, hogy a sandbox jelleg mellőzésével az új terepen megcsúszhat a Rockstar, de végül saját maga győződhetett meg ennek ellenkezőjéről 92%-os megnyugvással. Chava egyszer 95%-osan lett nyugodt. Vesztére.

Idézet: Bad Sector - Batman: Arkham City teszt



A 2012-es Batman: The Dark Knight Rises filmig szerintem legalább kétszer érdemes végigjátszani ezt az igazi Batman-gyöngyszemet.

A film után is egészen nyugodtan végigjátszhatjuk még kétszer, mert abban legalább mindenki egyet ért, hogy az Arkham City zseniális játék. A moziról ellenben azóta is vitatkozunk.

Idézet: Chavaller - Tropico 4 teszt



Ha pedig úgy alakulna a helyzet, hogy a későbbiekben is kegyelemkenyéren vagyunk kénytelenek hízalni elnöki tomporunkat, akkor nem marad más hátra, mint széles mosollyal nyalni mindenkinek, válogatás nélkül. Csak bírjuk gyomorral...

Chavaller politikai tanácsadási rovata viszonylag rövid karriert futott be, napjainkban viszszavonultán él a Városliget taván egy csónakban, és a „Kuncsgörgés, ahogy én látom” című önéletrajzi könyvén dolgozik.

Idézet: HP - Orcs Must Die teszt



Orkokat ölni igenis jó móka, és nagyon nehéz megenni, csak ha hippik vagyunk. Vagy orkok.

Egy hippi ork például komoly bajban lenne, de HP szeret felkarolni reménytelen életformákat, elmélkedett már a Halálcsillagon dolgozó bádigosok hátrányos helyzetén, a lemming zarándokok mindennapjain vagy éppen a dodók túlélésért folytatott elkeseredett küzdelmén, amit aztán hősiiesen elvesztettek. Ilyen romantikus fiú ő.

1 ÉVE

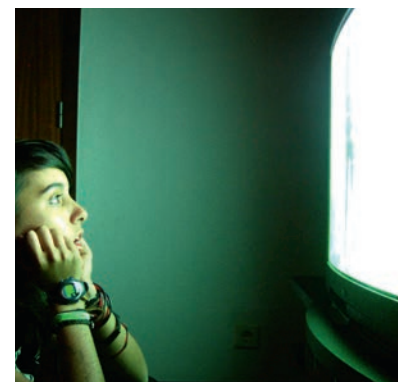


Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Televíziós szórakoz(tat)ás XXI. századi módra Sorozatmánia/Nulladik epizód

Sorozat



LOST, 24, PRISON BREAK, HOUSE ÉS MÉG SOROLHATNÁM.

Sorozatok, melyek alapjaiban változtatták meg a bennünk kialakult képet a televíziós szórakoztatás e formájáról. Sorozatok, melyek már nem számítottak bűnös élvezetnek, nem volt őket ciki nézni. Sorozatok, melyek mérföldkövei voltak annak a minőségbeli ugrásnak, amivel az ezredforduló utáni televíziózás végre felvehette a versenyt a hollywoodi produkciókkal.

„De mégis miben jobbak ezek a mostani sorozatok az elődjeiknél?” – kérdezhetnétek sokan laikusként. A legnagyobb változás egyértelműen dráma fronton következett be, ahol előtte néhány emblemikus – és jobbára komolytalan – sci-fi-, illetve akciósorozatot leszámítva csupán szappanoperák alkották a paletta nagyját. A '90-es évek végére azonban már megjelentek olyan epizodikus sorozatok, amelyek évről évről egyre komolyabb átívelő szállal rendelkeztek, mire aztán a végére teljesen össze-

függőek nem lettek. Ezt a koncepciót továbbgondolva születtek meg végül az olyanok, amelyek már az első percüktől fogva folytatásosnak voltak tervezve, újszerű témákkal és megvalósítással, mélyebb karakterábrázolással, váratlan fordulatok és cliffhangerek tucatjaival megspékelve.

Erre tettek rá még egy lapáttal az úgynevezett high concept sorozatok, melyek különleges ismertetőjele, hogy egy erőteljes felütés után a rejtély megfejtésében a nézők is aktívan érdekeltté vannak téve. Spekulálnak, kibeszélnék, és ha szerencsésük van, visszajelzéseikkel közvetlenül még alakíthatnak is valamennyit a cselekmény menetén.

Egy tavalyi közvélemény-kutatás szerint a magyarok 84 százaléka néz bevalótan rendszeresen sorozatokat. S bár ebbe nyilvánvalóan a Barátok közt-ösök is beletartoznak, ez egy olyan szám, ami

nagy valószínűséggel világviszonylatban is megállja a helyét. A sorozatfüggőség egy létező jelenség, mely az elmúlt évtizedben már a tévé képernyőjét is kinőtte, s gőzerővel hódít az interneten is, emberek millióinak okozva ezzel heti szinten örömet, kikapcsolódási, szórakozási lehetőséget.

Kár is lenne tagadni, minket is elkapott, mi is a rabjai vagyunk már évek óta. Éppen ezért úgy gondoltuk, hogy tovább színesítjük a Másvilág hasábjait, s a jövő hónaptól rendszeresen jelentkezünk sorozatajánlókkal is. Elsősorban az aktuálisan futó címek közül fogunk szemezgetni, hiszen rengeteg jó van köztük, de emellett időnként természetesen terítékre kerülnek majd olyan kult sorozatok is, amiket mindenképpen látni kell ahhoz, hogy valaki igazi sorozatrajongónak mondhasssa magát.

mercenary

A GameStar új sorozatot indít sorozatokról. („,Yo dawg!’) Évadpremier novemberben!

Indie Game The Movie



Film

A XXI. SZÁZADRA A VIDEOJÁTÉK-FEJLESZTÉS ÓRIÁSI SZÓRÁKOZTATÓ-IPARRÁ NŐTTE KI MAGÁT, ami mára azt a szintet is elérte, hogy többet termel, mint maga Hollywood. Emellett jelentősen megnőtt a játékok előállítási költsége, és manapság már az sem ritka, hogy akár több százan dolgoznak egy AAA kategóriás címen a világ különböző pontjairól, egyszerre. Vannak azonban emberek, akik úgy gondolják, hogy ez a fajta stúdiórendszer megöli a kreativitást, és hogy ilyen körülmények között lehetetlen bármi újat, bármi egyedít létrehozni. A kanadai rendezőpáros, James Swirsky és Lisanne Pajot dokumentumfilmje róluk szól, olyan független játékkészítőkről, akik nem álltak be a sorba, nem adták fel az álmaikat, hanem inkább – úgymond a saját szakállukra – létrehoznak valami végtelenül személyeset, amivel nemcsak maguknak, hanem másoknak is örömet tudnak szerezni. Ennek azonban sajnos megvan a maga

árnyoldala, hiszen a mai világban egy független videojáték elkészítése rengeteg energiát emészt fel, iszonyatos mennyiségű akaraterő, elhivatottság, sőt megszállottság szükséges hozzá; több évnyi kőkemény, lemondásokkal teli munka, melyben mindvégig ott bujkál a bizonytalanság is, hogy mi van, ha a produktum nem lesz sikeres. Az Indie Game – The Movie három szívószerítő sikertörténetet dolgoz fel párhuzamosan, melyben az Xbox Live Arcade-on debütált *Braid*, a *Super Meat Boy* és a *FEZ* alkotói szólnak meg, és az ő viszonagságokkal teli mindennapjaikat követi nyomon a fejlesztés több különböző szakaszában, ahogy pénzüket, egészségüket és ép elméjüket kockáztatják azért, hogy régóta dédelgetett álmaikat megoszthassák a világgal. Példáztatuk egyfajta modernkori népmese, amiben kellő elszántsággal a legkisebb fiú is elnyerheti a fele királyságot, azaz jelen esetben játékosok millióinak elismerését és szeretetét.

mercenary

Megindító dokumentumfilm a hatalmas stúdiók árnyékában készülő független videojátékokról.

4/5

Lisa Smedman A vipera csókja

A FORGOTTEN REALMS FANTÁZIAVILÁGÁBAN A KÍGYÓ-NÉPKÉNT IS ISMERT JÜANTIK NEM MIND OLYAN ÁLNOKOK ÉS ALATTOMOSAK, ahogy azt mások rokonságuk és általános tapasztalataik alapján vélik róluk. Hamarosan megtanulja ezt Arvin is, aki a Kígyóház-trilógia első kötetében még mágikus kötelek és hálók készítésével bajlódott, mostanra pedig egész ügyes elmemágus lett, és szívből gyűlöli ezeket a hullóket. Nem elég, hogy egész életét másodrendű polgárként töltötte Hlondeth utcáin, az egyik pikkelyes rém kegyetlen és embertelen módon akarta szolgálatra kényszeríteni. Hősünk ezúttal Sespech báróságába utazik, ahol azt a feladatot kapja, hogy kerítse elő a tartományúr elrabolt lányát. A meglehetősen egyszerű történet a közepe táján kezd el némileg bonyolódni, amikor sorra kiderül a főbb szereplőkről, hogy nem azok, akiknek kiadják magukat. Szerelem, csalódás, harc és varázslat, hálál és veszteség ugyanúgy megtalálható

benne, mint egy csipetnyi humor (a hím jüan-tik anatómiája), és végül felsejlik, hogy a háttérben jóval hatalmasabb erők munkálkodnak, mint amire egy kisebbfajta helyi konfliktus következtetni engedne.

Chavalier



Könyv

Második kötetével sem sikerült kiemelkednie a Kígyóház-trilógiának a tucatfantasyk közül.

3,5/5

William C. Dietz Halo: Az Áradat

A SZOROZAT ELŐZŐ KÖTETE AZALZAL ÉRT VÉGET, hogy a Pillar of Autumn elmenekült az üveggé bombázott Reachről, és egy ismeretlen szektorban kötött ki, ahol gigászi mesterseges objektumra bukkant. A legénység az emberi életre is alkalmas gyűrűvilágon keres menedéket, miután a súlyosan sérült fregatt kényszerleszállást hajtott végre. A túlélő nők és férfiak, tengerészgyalogosok, pokolugrók, tengerészek és tudósok kíméletlen harcot vívnak a Halónak nevezett létesítményen tartózkodó Covenant erőikkel. Létszámbeli hátrányukat és szegényes felszerelésüket leleményességgel, váratlan és sokszor vakmerő taktikai húzásokkal kompenzálva sikerül kiegyenlíteni az erőviszonyokat, sőt már-már a győzelem is elérhető közelségbe kerül, amikor elszabadul az Áradat. A népszerű Xbox játék története pontról pontra tárulkozik fel előttünk, s bár azt hihetnénk, hogy ez a könyv előnyére válik, épp az ellenkezője igaz. John-117, vagyis Master Chief többnyire magányos

harca már unalomig ismert a játékosok előtt, de ezt jól ellensúlyozzák a legénység és a most már névvel, arccal és vágyakkal ellátott ellenség cselekedeteit bemutató oldalak.

Chavalier



Könyv

Megtört a kezdeti lendület, kevesebb az izgalom, több az üresjárat, de a rajongóknak még mindig nyugodt szívvel ajánlható.

4/5

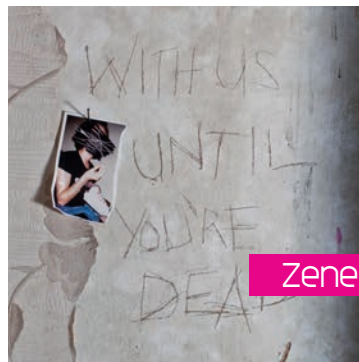
Archive

With us until you're dead

VAN ÉLET A RADIOHEAD UTÁN? REMÉLHETŐLEG NEM EZ A KÉRDÉS MOTOSZKÁLT AZ ARCHIVE ZENEKAR TAGJAINAK FEJÉBEN, de a választ sikerült megadniuk egy egyértelmű igennel. Az ikonikus, rengeteg zenész és kritikus életét felforgató OK Computer után választút elé került a gitárzene, hogy merre tovább a rock és az elektronika tökéletes egybegyúrása után. Egyik alternatívaként a még monumentálisabb, nagyzenekari jellegű felállás jelentkezett, amit az Archive tökéletesen megvalósított. A két alapító tag, Darius Keeler és Danny Griffiths mellett szinte folyamatosan cserélődő 8-10 (!) másik zenekartag 18 éve próbálkozik sikerrel a post-rock műfajban. Az augusztus végén megjelent 8. stúdióalbum egy koncept lemez, saját bevallásuk szerint személyesebb, mint az előzőek; (nem meglepő módon) szerelmes dalok gyűjteménye.

A megszokott trip-hop alapok mellett bőségesen felfedezhető electro vagy akár rhythm & blues hatások is. Talán szerencsésebb egy másik albummal nyitni a zenekarral történő ismerkedést, de ez is simulékonyan illeszkedik az Archive logikusan felépített életművébe.

Haka



Zene

Marad egy kis hiányérzet az emberben, de ne legyünk telhetetlenek.

4/5

VCMG

EP3 Aftermaths

V AJON MIHEZ KEZD EGYMÁS-SAL AZ ELEKTRONIKUS POP-ZENE KÉT NAGY ÖREGJE?

Az 1980-as évek fordulóján kialakult new wave két kultikus alakja, a Depeche Mode első albumán még együtt dolgozó Vince Clarke, és a jelenleg is Mode-tag Martin Lee Gore 2012 tavaszán közös lemezt adott ki „Ssss” címmel, melyről a 3. kislemez az Aftermaths lett. Az eredeti verzió hűen demonstrálja, milyen is lett a nagylemez: a trendeknek kissé alárendelő, de mégis viszonylag egyedi és korszerű hangzású, táncorientált darab. Az electro-pop mellett a „space” hangulat dominál, e mellé rendelődnek a remixeket készítő művészek is. Mindenképp kiemelendő az Alva Noto által készített, kissé breakbe hajló, majd' 10 perces átirat, amely szikárságával és a főtémák tompításával ér el futurisztikus hatást. Egy közepes Christopher Berg, egy meglepően jól sikerült Gesaffelstein és egy felejthető

Vince Clarke újraértelmezés mellett szót kell ejteni még a 90-es években aktív LFO remixéről, mely ugyan nem ér fel a régi munkáikhoz, de „emlékeztetőnek” megteszi. Valószínű, hogy a két dalszerző ilyen zenét soha nem adhat ki saját zenekaránál, így nem lenne meglepő, ha lenne folytatása közös munkájuknak.

Haka



Zene

Öreg ember nem vén ember. A lelkében semmiképp sem.

4/5

Sabled Sun

2145

R OVATUNK CÍME RÉG ÁLLT ILYEN KÖZEL A TÁRGYALT TÉMÁHOZ: A SABLED SUN LEMEZE EGY TELJESEN „MÁS VILÁGBA” KALAUZOLJA EL HALLGATÓJÁT. Simon Heath, aki Atrium Carceri nevű projektjével tett szert némi ismertségre a „sötét zenék” kedvelőinek körében, most sem merészkedett messzire az általa magabiztosan uralt tereptől: új alteregója, a Sabled Sun egy post-apokaliptikus világot tár elénk, amit a borító és a cím is sugall. Pulzáló basszusok, melankolikus szintetizátor dallamok, loopolt gitártémák követik egymást, melyek szinte hipnotizálják és hibernálják a hallgatót. Fájdalomról, kiüttlanságról regél nekünk 15 fejezeten keresztül a szerző, de a lemezt hallgatva mégis reménnyel töltődünk fel. Olyan, mintha utaznánk, de mégsem jutnánk sehová. A lemez kiemelkedő pillanatai talán a This is where the world ends, a New Sun és az Acid Rain, de nehéz a választás, mind-

egyik számnak helye és története van. Aki nem szokványos zenei mélységre vágyik, annak feltétlenül ajánlandó. A sötét is lehet szép. Sőt!

Haka



Zene

Rendkívül erős dark ambient lemez, mindenkinek hallania kellene.

5/5

Wishmountain

TESCO

M ATTHEW HERBERT TÖRETLENÜL DOLGOZIK ÉS AD.

Mint most is. Ő korunk egyik legtitiztebb zenésze, aki Big Band nevű zenekarával még az „élőzene” kizárólagos jogosultságát kántáló kritikusok igényeit is kielégíti. Legelső alteregója a 90-es évek közepén a Wishmountain volt, mellyel egyetlen – sikeres – lemezt adott ki. Később Radio Boy néven „music concrete” kísérleteket végzett, Dr. Rockittal pedig az electro műfaját járta körül. Most, újra visszatérően a Wishmountain aliashoz, egy sampling technikával készült albummal jelentkezik. Nem is akármilyen! A beszédes TESCO címet viselő alkotás az áruházban rögzített hangokkal operál, house és techno formába gyúrva például a kávékészítés folyamatának hangfolyamát. Tulajdonképpen a struktúra house, de az attitűd techno albummá avanzsálja a lemezt. Így egyrészt élvezhetjük (experimentális) tánczeneként, másrészt elmerülhetünk a részletekben is eltöprengve

azon, hogyan is készülhetett a zene, mikor milyen hangot hallunk, és az milyen szinten van manipulálva. Mint általában Herbertnél, a fogyasztói társadalom kritikája is helyet kap olyan számcímekkel, mint Nescafé, Walkers vagy Coke. Le kell szögezni, nem egy könnyű hallgatnivaló. De megéri!

Haka



Zene

Az év egyik legizgalmasabb, zenei ötletekkel telezsúfolt lemeze.

4,5/5

M.R. James

Sötét örökség

SOKAN A DELTA VISION TAVALY ÚTJÁRA INDÍTOTT MESTERMŰVEK SOROZATÁNAK MÁSODIK KÖTETÉBEN (SZELLEMJÁRÁS ANGLIÁBAN) TALÁLKOZTUNK ELŐSZÖR MONTAGUE RHODES JAMES MUNKÁSSÁGÁVAL, s bár stílusa nem rokonítható Poe-éval vagy Lovecraftéval, hajlamos megragadni az olvasó fantáziáját. Különösképp, ha az kellően élénk, és már gyerekkorában is manókkal, koboldokkal, megfoghatatlan, szavakkal leírhatatlan fantomokkal népesítette be az árnyékokat.

A Sötét örökségben összegyűjtött tizenhat novella többsége az úgynevezett régiségbúvár elbeszélések közé tartozik, amelyek mind valamilyen relikvia köré csoportosulnak. Kivételet jelent például a szerző személyes élményein alapuló feltárulkozás, a kedves barát felkérésére született Karcolat.

James bevett szokása, hogy történeteinek szereplőit csak közvetett módon teszi ki a természetfeletti hatalmak veszélyének. Általában egy naplóbejegyzésből, egy levélváltásból, esetleg valakinek a tea mellett előadott elbeszéléséből tudjuk meg, hogy kivel mi történt a múltban, ráadásul kivétel nélkül mind Angliában játszódnak. Nem vádolnám Jamest idegengyűlölettel, lehet akár a véletlen műve is, de kétségtelen, hogy a nem tősgyökeres angol szereplőket (gondolok itt többek között a Nem mindennapi imák könyve zsidó műkincs-kereskedőjére) sikerül mindig negatív fényben feltüntetnie, vagy egyes népcsoportokra elma-

rasztáló megjegyzést tennie. A franciák és a németek a történelem ismeretében különösképp a begyében lehetnek. Arra azonban kínosan ügyel, hogy akár főrend, akár egyszerű parasztember húz ujját az ép ésszel föl nem fogható erővel, előbb vagy utóbb beveri a bokáját, és elnyeri méltó büntetését, amiért olyasmibe üttötte az orrát, amibe halandónak nem lett volna szabad.

A Sötét örökség tökéletes olvasmány őszi estékre, az ember már-már azt kívánja, bárcsak egy könyvtárnak is beillő dolgozószobában ülne egy gyertya pislákoló fényénél, miközben a fák lombjainak susogását, a szél zúgását és a spaletták nyikorgását hallgatja.

Chavalier



Zene

5/5

Mindenkinek ajánlott, aki szeret borzongani, és akinek élénk a fantáziája.

Drew Karpysbyn

Mass Effect: Felismerés

NEM HINNÉM, HOGY DREW KARPYSBYN NEVÉT BE KELLENE MUTATNI AKÁR A KÜLFÖLDI, AKÁR A MAGYAR RPG- VAGY SCIENCE FICTION-RAJONGÓK KÖZÖSSÉGÉNEK. Nem kisebb játékok számára vállalt azok történetének megírásában szerepet, mint a *Baldur's Gate II*, a *Neverwinter Nights*, a *Star Wars: Knight of the Old Republic*, a *Jade Empire*, a *Mass Effect 1-2* és persze a jobb sorsra érdemes MMO, a *Star Wars: The Old Republic*. Valamint ne feledjük a *Star Wars* világában játszódó Bane-trilógiát, amely minden SW-fanatikusnak kötelező, hiszen a síthek világképét alapvetően átrendező „a kettő szabálya” keletkezését tudhatjuk meg belőle Dath Bane főszereplésével.

Mivel ezek igencsak nagy átfedésben vannak az én kedvenc játékaim listájával, bevallhatom, hogy nagyon bírom Karpysbyn úr munkásságát. Szomorú is vagyok, mivel 2012 februárjában visszavonult a BioWare kötelékéből, hogy mostantól saját projektjeire összpontosítson.

Na de térjünk rá cikkünk alanyára, a *Mass Effect* könyvsorozat első részére, amely a *Felismerés* (Revelation) alcímet viseli. Ezt a könyvet a programban megismert történet előzményének szánták, és a játékban már idősebb korában felbukkanó – itt még újonc, később admirális – úriember, David Edwards Anderson roppant izgalmas életét ismerhetjük meg belőle, kezdve az emberiség első konfliktusával az idegen lényekkel, folytatva az ennél sokkal nagyobb kalandokkal. Hősünknek mindent meg kell tennie annak érdekében, hogy felkutassa

egy titkos kutatóbázison történt rajtaütés túlélőjét, Kahlee Sanderst, aki maga is gyanússá válik. Elvileg ebben segít neki Saren, a turian fantom, azonban a játék történetének ismerői tudhatják, hogy az ő szándékai nem feltétlenül a jó oldal irányába húznak. A történet megismerésével sokkal több kis részletet érthetünk meg az eredeti *Mass Effect* történeiséből, amennyiben újra végigjártassuk a mára klasszikussá vált kalandot. Itthon a kötet persze jóval az első játék megjelenése után került a boltokba, de még a harmadik rész után is érdemes nekikezdeni a sorozatnak, amíg kiderül, mit tervez Shepard utolsó szereplése után a BioWare az egyik legkedvesebb sci-fi univerzumunk további történetével.

EndreMan



Könyv

4,5/5

Mass Effect sztori Karpysbyn tollából... Többet nem kell mondanom.

FIZESS ELŐ HÉTVÉGÉN!

MOST 10% KEDVEZMÉNYT ADUNK ELŐFIZETÉSI ÁRAINKBÓL!

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

ÍRJ A TERJESZTES@IDG.HU-RA VAGY KATTINTS A MEDIASHOP.IDG.HU-RA.

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

Megjelenik november 16-án

KÖVETKEZŐ

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

A Criterion Games újra megkísérli feltámasztani a *Need for Speed* széria egyik ikonikus címét. Az újratekített *Most Wanted* pörgősebb és akciódúsabb lesz, mint valaha. A rajongók attól tartanak, hogy a *Burnout* sorozatról híressé vált fejlesztők egy végletekig leegyszerűsített autókázást csináltak kedvencükből; jövő hónapban megnézzük, jogos-e a félelem.



MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Ismét a Tier 1-es katonák bőrében érezhetjük magunkat a valós konfliktusokon alapuló missziók során. A *Warfighter*-ben hőseink magánélete is terítékre kerül.



ASSASSIN'S CREED III

Desmond világmegváltó küldetése során ismét emlékeibe vész. A helyszín a 18. századi Amerika, ahol Connorral kell helyt állnunk a függetlenségi háború eseményeiben.



HALO 4

Az új *Halo* trilógia első felvonása, amit már nem a Bungie, hanem a 343 Industries készít. Meglátjuk, hogy az új fiúk fel tudtak-e nőni a nem mindennapi elvárásokhoz.



TRINITY

A következő hónapban az AMD szentháromságával, a Trinityvel foglalkozunk, és arra is rákukkantunk, hogy mennyivel teljesít jobban a széria felsőkategóriás darabja a népszerű Intel Core i5 processzoroknál.

TELJES JÁTÉK

INSANE 2

A következő lapot a sebességmámor bűvölete lengi körbe. Autós címeikkel jól megtömött számunk mellé egy lóerőkben gazdag teljes játékkal lépünk meg benneteket. Az alig pár hónapja megjelent árkád száguldás első felvonását magyar fejlesztők indították útjára, de sajnos kézjegyüket a második részen már csak a stílus tekintetében hagyták rajta, ez viszont nem von le semmit a száguldás értékéből, ahogy a 2012/11-es GameStar révén magatok is megtapasztalhatjátok.



AZ ŪRCSILLIÁRDOS

Milyen jól jönne egy ŪrCsilliárdos! PÉldául támogathatná Gyu - vagy ahogy az intergalaktikus személyi azonosítókártyáján szerepel, Dragon György - első regényének megjelenését. A szöveg már kész, a többi pedig csak rajtatok múlik. A regény ugyanis Magyarországon egyedülálló módon, a közösségi előfinanszírozás segítségével lesz kiadva, a külföldön elképesztően népszerű Kickstarterhez hasonló **indulj.be** oldal rendszerében. A GameStar magazin és kiadója, az IDG Hungary Kft. már csatlakozott: ha Te is részt vennél az egyedülálló projektben, látogass el a **www.gamestar.hu/urcsilliardos** oldalra, tudj meg többet, sőt, hamarosan kipróbálhatod Az ŪrCsilliárdos című Ūrstratégiai játékot is!

RÉSZLET A REGÉNYBŐL

A fülke közben tele lett, az összes ellenőrzőfény zöldre váltott, a műszakiak is elmentek a géptől. A Rockvoid teszttúrállomása készen állt arra, hogy kilőjön az ismeretlenbe.

A gyorsulás ezúttal sokkal elviselhetőbb volt, mint máskor, a G-lötty kiválóan vezette el a hatásait. Először az állomást repültem körbe kétszer, miközben a mérnökök minden adatot ellenőriztek, majd engedélyt kaptam az ugrássorozat elkezdésére, ehhez azonban a Ūr polgárilag alkalmazott részétől jóval odébb kellett navigálnom. Amíg oda nem értem, túlterhelt fordulókkel szórakoztattam magam, néha fel-felnyögött a fedélzeti számítógép, én pedig alig éreztem valamit. Hiába, csodálatos ez az új technológia!

A kijelölt célterületre érve kezdtem az ugrások sorozatát, először kicsi, ezer kilométeresekkel, majd egyre növeltem a távolságot. Minden tökéletesen ment, a központ is elégedett volt, én pedig roppantul élveztem az ugrabugráló gépet egészen addig, amíg...

- Napkitörés! – hallottam. – Kiss, azonnal gyere vissza!

Pont ekkor ugrott újra a hajó, de valamit rosszul csinálhattam, mert nem a tervezett irányba, hanem a nap felé sikerült ugranom.

- Kiss, mi a francot csinálsz?! – ordított az ügyeletes mérnök a fülemben. – Azonnal gyere vissza!

- Jövök már, jövök! – válaszoltam nyugodtan és elindítottam egy újabb ugrást. Ekkor éreztem meg a napszél erejét, amely keményen megrázta a hajót. De már nem volt mit tenni, a hajtómű ugrott...

Az érkezés sima volt, az Ūr meglehetősen üres részén találtam magam. A fedélzeti számítógép nem tudta bemérni, hol is lehetünk, ráadásul egy konstellációt sem ismertem fel. A legnagyobb baj nem ez volt, hanem az, hogy a hajtómű persze leállt. Próbáltam újraindítani, amikor is a világ legfurcsább hibaüzeneteit kaptam, amelyeket azóta sem felejtettem el.

!!!Szálljon ki és nézze meg, valóban van-e hajtómű a gépben!!!

!!!Kérem, tegye sebességre hajóját és nyomja le a kuplungot!!!

!!!Hajtóműhiba, elfáradtak a mokusok a mokuskerékben!!!

!!!Hé, te, ennyi idő alatt nem jöttél még rá, hogy nem tudod újraindítani a hajtóművet?!!!

!!!Ez csak egy álom – a hajtómű megy, csak te haltál meg!!!

!!!AZ ÜZEMANYAG KIFOGYOTT, VAN EGY ZACSKÓ MOGYORÓD? !!!



Szeretnéd a nevedet látni a regényben? Esetleg szereplőként, akár író-társként bekerülni a folytatásba? Vagy hogy Gyu személyesen vigye házhoz Neked a könyvet? A határ a csillagos ég! (Sőt...) Akkor irány a **www.gamestar.hu/urcsilliardos**

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro

829BK-5UEWG-8CC8S-SC48S-CCCA9

Securite Suite Pro

A242U-27Y9X-CGSC4-488GS-C4K8D

F-Secure Internet Security 2012 és Mobile Security

FS778007

ESET Smart Security

USA8JP

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

Panda Global Protection 2010

F-Secure Internet Security

Outpost Pro Security Suite

Eset Smart Security

DVD-BORÍTÓ



GSTV RETROVAT

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



TELJES JÁTÉK ALONE IN THE DARK

MÁR MEGVÁSÁROLHATÓ AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

Tesztek, tippek, rendszerbemutató 124 oldalon – minden, amit az Ice Cream Sandwichról és a Jelly Beanről tudni érdemes.

42 további táblagép és okostelefon

csak
895 Ft

A LEGVADABB ANDROIDOS TÁBLAGÉPEK EGYÜTT:
NEXUS 7 | ASUS INFINITY | XPERIA TABLET S | AMAZON FIRE HD | NOTE 10.1

2012

ANDROID SUPERGUIDE

MINDEN AZ ANDROIDRÓL

ICE CREAM SANDWICH ÉS JELLY BEAN
Amit csak tudni szeretnél

32 OKOSTELEFON
A legátfogóbb
teszt

vele



19 TÁBLAGÉP
A piac
legjobbjai

20 HASZNOS TIPP
Az okos
használatához



OKTÓBER 25-TŐL
A BOLTORBAN!

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™

ELECTRONICARTS.HU
FACEBOOK.COM/MEDALOFHONOR.HU



EXCEPT AS EXPRESSLY CREDITED, NO NATIONAL ARMED FORCES, MILITARY UNITS OR WEAPON OR VEHICLE MANUFACTURER IS AFFILIATED WITH OR HAS SPONSORED OR ENDORSED THIS GAME.
© 2012 Electronic Arts Inc. EA the EA logo, Danger Close and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. Frostbite is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. 'B', 'PlayStation', 'PS3' and 'PS3' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

