



**TOMB
RAIDER**
Kezdetek



**THE WALKING
DEAD**
Halvajárók



**METRO:
LAST LIGHT**
Reménysugár

**2012
/12**

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar



TELJES JÁTÉK

**TOMB
RAIDER
UNDERWORLD**

Magyar felirattal!



JÖNNEKI

WORLD OF TANKS



**Nyolc oldalon bemutatkozik
a 2013-as év játéka**

grand theft auto V



FAR CRY 3

POKOL A FÖLDI PARADICSOMBAN

TES V: Skyrim - Dragonborn

LEGO: The Lord of the Rings

Epic Mickey 2:
The Power of Two

Family Guy:
Back to the Multiverse

Wonderbook:
The Book of Spells

WWE '13

www.gamestar.hu
2012/12 1995 Ft



9 771787 902009 12012


"PS3", "PlayStation" and "DOXO" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also "PS3" is a trademark of the same company. "SONY" and "PS" are registered trademarks of Sony Corporation. All rights reserved. PlayStation® All-Stars Battle Royale ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Superbot. PlayStation®Vita port developed by Bluepoint Games, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Sackboy" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Sackboy" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. "Cross-buy content only available for download once via PlayStation®Store. See eu.playstation.com/legal for more details.



hu.playstation.com

BEMUTATJUK A LEGJOBBAK LEGJOBBJAINAK LEGJOBBJAIT



 PlayStation®Store-ból
letölthető tartalommal

Csak Rád vár Sackboy®, Nathan Drake, Kratos, Ratchet, Sweet Tooth és Fat Princess. Bemutatjuk a PlayStation® All-Stars Battle Royale játékot. Csatázz több barátoddal és küzdj meg új ellenfelekkel az új Cross-Play funkció segítségével PS3 és PS VITA platformokon.

JÁTÉKBAN A VILÁG.



SONY
make.believe

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

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

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@idg.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedli) dvigh@idg.hu

Főszerkesztő helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@idg.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu

Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

Szerkesztők:

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

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@idg.hu

Kaiser K. Dávid (Dudu) dudud@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@idg.hu

Kiadja a Project029 Kft.

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.idg.hu

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

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

Ledneczky József (Hunter) jledneczky@idg.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

Rátfai Gábor (RG) rg@idg.hu

Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@idg.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

Nyomás és kötészet:

Infopress Group Hungary Zrt.

Igazgató:

Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Kereskedelmi igazgató:

Farkas Viola vfarkas@idg.hu

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

Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea abohn@idg.hu

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

Médiaajánlatok: idg.hu/media

Email: keriroda@idg.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

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

A GameStar régebbi számai, és 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.

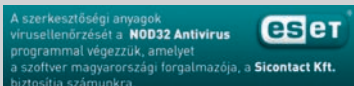
GameStar dupla DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft
1 éves előfizetés: 19 020 Ft

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.



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



CÍMLAPSZTORI 22 »

SZIASZTOK!

NEM PANASZKODHATTUNK A 2012-ES ÉV HAJRÁJÁBAN BEFUTOTT JÁTÉKOKRA. Olyan mennyiségben jöttek ki a kiváló minőségű programok az ősszel, hogy azt hitük, decemberre már semmi sem marad. Nos, meglehetősen nagyot tévedtünk. Itt van mindjárt kezdésnek a *Far Cry 3*, ami azonnal meghódította a szerkesztőséget, és hárman háromféle platformon igyekeztünk felszabadítani a kalóztól hemzsegő csendes-óceáni szigetet. Mellette befutott az utolsó pillanatban a *Skyrim* legújabb kiegészítője is, a *Dragonborn*, amivel ugyan nem azt kaptuk, amit igazán szerettünk volna, de legalább újabb területet fedezhettünk fel. Végigjártotuk a sokak által az év játékaának kikiáltott *The Walking Dead* befejező részeit is, még most is elhomályosul a tekintetünk, ha azokra a szívszorítóan nehéz morális döntésekre gondolunk, melyeket meg kellett hoznunk a túlélésünk érdekében. A tesztek mellett nem hanyagoltuk el az előzeteseket sem, nyolc oldalban elemeztük ki a *Grand Theft Auto V*-ről érkezett legújabb híreket, megnéztük, hogyan indult útjára minden idők legsikeresebb régészénője, illetve bepillantottunk a poszt-apokaliptikus orosz metró nyüzsgő társasági életébe.

A novemberi GameStar lezárásakor még nem volt aláírt szerződésünk a teljes játékokra, de nagyon dolgoztunk azon,

hogy olyan címmel lépjük meg az olvasókat, amit magunk is szívesen feltelepítenénk a gépünkre. A *Tomb Raider: Underworld*del szerintünk ez sikerült is, bízunk benne, hogy az ünnepek alatt minél többen kerítenek időt a végigjártására.

Természetesen magazinunk is képviseltette magát a november végén megtartott, őszi PlayIT-en, ahol rengeteg fotót és vicces videót készítettünk. Aki részt vett az eseményen, annak érdemes fellapoznia a hírek rovatot, vagy tüzetesen átnézni a DVD-t, mert könnyen előfordulhat, hogy felfedezi saját magát a rögzített anyagokon. Azt már most, előre szeretnénk tisztázni, hogy jogdíjra senki se számíttson, ez egy nyilvános esemény volt, tehát az ott felvett képsorokon pózoló résztvevők hallgatólágoosan a beleegyezésüket adták mindenre. Még akkor is, ha ez kicsit kínos a számukra jelen pillanatban. De gondoljatok csak bele, mennyire fognak örülni az unokák 60-70 év múlva, amikor felfedezik a nagyszülőt az egyik ilyen GameStar DVD-n!

Nincs más hátra, mint hogy nagyon jó szórakozást kívánjak 2012 utolsó GameStarjához, és minden kedves olvasónknak és családjának nagyon kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet az egész GameStar stáb nevében. Jövőre veletek ugyanitt!

Mocsy

TARTALOM



GRAND THEFT AUTO V

22



TOMB RAIDER

30



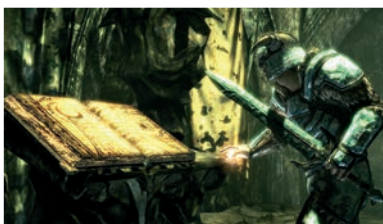
METRO: LAST LIGHT

34



FAR CRY 3

38



THE ELDER SCROLLS V:
SKYRIM - DRAGONBORN

44



GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

50



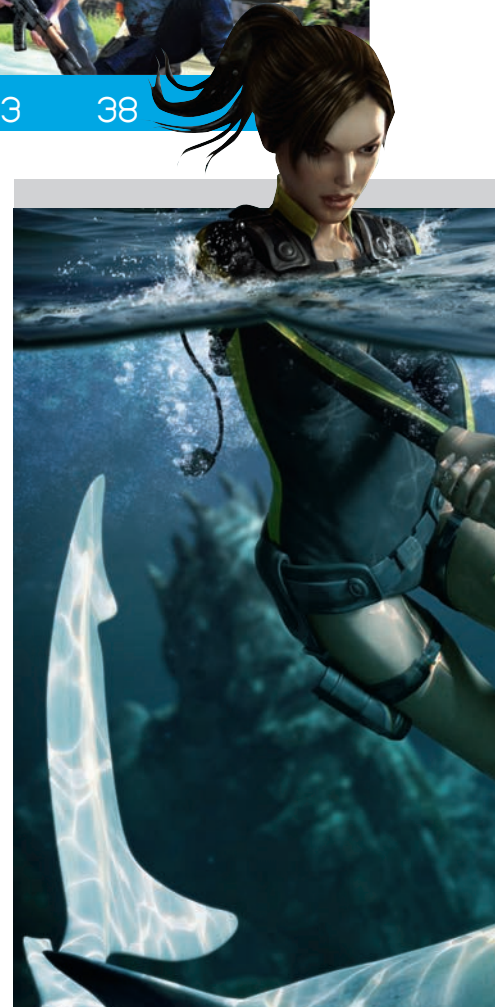
WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS

54



THE SIMS 3:
ÉVSZAKOK

62



BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 22 GRAND THEFT AUTO V
- 30 TOMB RAIDER
- 34 METRO: LAST LIGHT

TESZT

- 38 FAR CRY 3
- 44 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DRAGONBORN
- 48 LEGO: THE LORD OF THE RINGS
- 50 GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH
- 52 BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
- 54 WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS
- 56 PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
- 58 EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
- 60 FAMILY GUY: BACK TO THE MULTIVERSE
- 62 THE SIMS 3: ÉVSZAKOK
- 64 PAINKILLER: HELL & DAMNATION
- 66 WWE '13
- 68 SZABAD(A)JÁTÉK
- 70 CARGO COMMANDER
- 70 MIDWAY ARCADE
- 71 ANGRY BIRDS: STAR WARS
- 71 EXPENDABLE REARMED
- 72 ASSASSIN'S CREED III (PC)
- 73 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DAWNGUARD (PC)
- 74 FIFA MANAGER 2013
- 75 FOOTBALL MANAGER 2013
- 76 NIKE+ KINECT TRAINING
- 77 SPORTS CHAMPIONS 2
- 78 KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH
- 79 OF ORCS AND MEN
- 80 THE WALKING DEAD
- 82 U HARDVERTESZT
- 84 SUPER MARIO BROS. U
- 85 NINTENDO LAND
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 GAMESTAR KARÁCSONY
- 96 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 KONZOLGENERÁCIÓK 5.
- 102 WORLD OF TANKS
- 104 ÁLOM-VILÁG 8. RÉSZ
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM



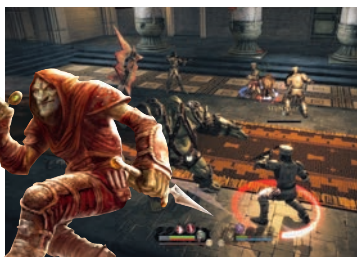
WWE '13

66

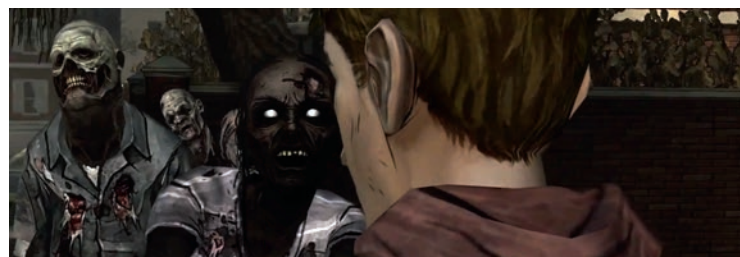


ASSASSIN'S CREED III (PC)

72



OF ORCS AND MEN 79



THE WALKING DEAD

80



WII U

82



NINTENDO LAND

85



GAMESTAR KARÁCSONY

90



TELJES JÁTÉK

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

MAGYAR FELIRATTAL!

KEDVENC RÉGÉSZNŐNK EZÜTTAL A SKANDINÁV MITOLÓGIA ALVILÁGI BUGYRIBA MERÜL LE, HOGY KIDERÍTSE, MI TÖRTÉNT ÉDESANYJÁVAL.

Kalandjai során olyan helyszíneken is megfordul majd, mint Mexikó, Thaiföld és a Földközi-tenger környéke. A gyönyörű grafikán kívül számos újdonság került a játékba: egyszerre két ellenfelet

is becélozhatunk, turbózott inventory, szonártérkép és egy kilőhető horog is rendelkezésünkre áll, valamint üthetünk és rúghatunk, ha ehhez van kedvünk. Egy szó mint száz, a Crystal Dynamics munkáját dicséző *Underworld* remekül sikerült, a jövő évi *Tomb Raider* reboot előtt pedig mindenképp érdemes újra végigjátszani, ahogy a sorozat többi részét is. Kellemes szórakozást!

Megérkezett a decemberi GameStar, pár nap múlva itt a karácsony, az ünnepi hangulatot pedig még vidámabbá teheti DVD-mellékletünk. Kellemes szórakozást és finom bejglit kívánok hozzá!

DVD TARTALOM

WORLD OF TANKS 8.1

Nemsokára érkezik a legújabb verziószámú frissítés, de addig is itt a brit tankokat felvonultató update, melyben több hibát is orvosoltak a készítők. Előre, katona!



GSTV



VIDEOTESZT FAR CRY 3



ASSASSIN'S CREED III



EXTRA RETRÓ



PLAYIT-ÖSSZEFOGLALÓ

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

Amennyiben a GS1212 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 menüpontra, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX-, VGA-kártyadriver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják január 31-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. november 15-től december 31-ig használhatod a szoftvert. Probléma esetén a kapcsolat@yellowcube.hu címen kérhetsz segítséget.

ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag szolgáltatja, ami vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is egyben. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, (**a kódért lapozz a 114. oldalra**) amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét.



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

MEET THE TEAM

Mi volt az az esemény az őszi PlayIT-en, ami leginkább megigézett vagy megbotránkoztatott?



MOCSY

VÁLASZ: Aveline, az Assassin's Creed hivatalos magyar modellje mindig megbabonáz kedvességével és szépségével. Egy következő életben nagyon szeretnék találkozni vele független férfiemberként.

MIVEL JÁTSZOL?

Skyrim, Far Cry 3, Diablo III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Aliens: Colonial Marines



CHAVALIER

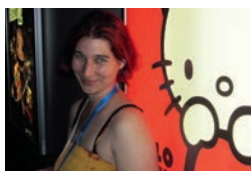
VÁLASZ: Amikor a lázmérő végre kevesebbet mutatott 39 °C-nál.

MIVEL JÁTSZOL?

Far Cry 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A frissen vásárolt Mass Effect Trilogyt szeretném egyben elfogyasztani.



SZONJA

VÁLASZ: A szusi ígézett meg a legjobban, mint mindig. Viszont érdekes, hogy már el sem tudom képzelni a PlayIT-et cosplay-esek nélkül.

MIVEL JÁTSZOL?

Tiny Wings (iOS) – jól van na, mozgalmas hónap volt, kellett a zen.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Azt, hogy végre leülhessek a s... fenekemre WoW-ozni.



HP

VÁLASZ: Engem a csajok végeztek ki a PlayIT-en, egy csodás hétfője volt az. Megbotránkoztatni pedig csak Endre szokott, neki hagyom ezt a lehetőséget most is.

MIVEL JÁTSZOL?

Forza Horizon

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Még nem volt szerencsém a Far Cry 3-hoz. Nem ártana pedig.



KOX

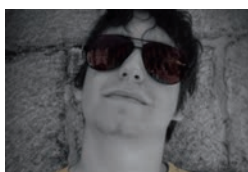
VÁLASZ: A délelőtt 10-kor sorban álló, 13 évesnek kinéző kék hajjú lányka, aki már akkor alkoholos üdítőért kuncsorgott. Hogy ez megigézett vagy megbotránkoztatott-e, azon még ma is gondolkodom...

MIVEL JÁTSZOL?

Silent Hill: Downpour, Hell Yeah!

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Világvége, karácsony, hógolyózás – ebben a sorrendben.



PACA

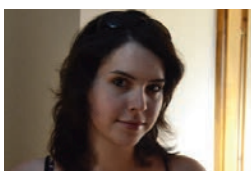
VÁLASZ: A görkorigós Boba Fett nélkül a PlayIT sem lett volna olyan, amilyen. Emellett csinosak voltak a cosplay-es lánykák is, legközelebb akár versenyt is szervezhetnénk fenékfotózásból.

MIVEL JÁTSZOL?

Saints Row: The Third, The Simpsons: Tapped Out

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

The Walking Dead dobozosan.



SOPHIASO

VÁLASZ: Bár végig dolgoztam a PlayIT-en, mégis hihetetlenül élveztem az egészet: a nyüzsgést, a feladatokat, mindent. Várom a következőt!

MIVEL JÁTSZOL?

A Far Cry 3-mal. Teljesen beléserelmesedtem.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Azt, hogy a Far Cry 3-mal játszassak méééég többet!



ADAM

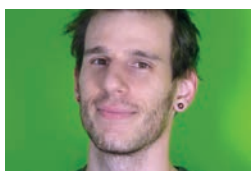
VÁLASZ: Volt egy cosplay-es kiscsaj, aki Aliennek öltözött. Nem volt profi, nem volt drága, de látszott, hogy minden részét ő csinálta abból, amit talált. Jó volt látni, feltöltött.

MIVEL JÁTSZOL?

Hitman: Absolution

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Bioshock Infinite



MR. LÁB

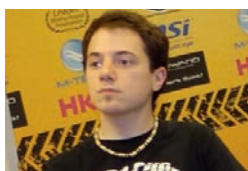
VÁLASZ: Rendkívüli tragédiaként éltem meg, hogy nem tudtam kilátogatni a PlayIT-re. Vesztettem is a hogyan beszéljünk cosplay-esekkel skillemből.

MIVEL JÁTSZOL?

A The Walking Deadben Lee bőrébe bújva hoztam nehéz döntéseket.

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Legyen február és Aliens: Colonial Marines!



HUNTER

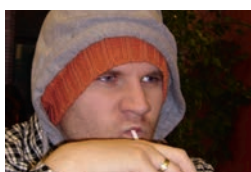
VÁLASZ: Leginkább a Battle Bunny Rivent alakító hölgy ígézett meg... vagyis hogy a rengeteg kiváló játék és remek előadás. (Call me!)

MIVEL JÁTSZOL?

Assassin's Creed III

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

StarCraft II: Heart of the Swarm



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Sajnáltam, hogy most nem találkoztam azzal a fickóval, aki a tavaszi rendezvényen az egyik X-szárnýú pilótának öltözött be. A filmben Vörös Hatos néven futott ez a karakter, és körülbelül hét másodpercet szerepelt.

MIVEL JÁTSZOL?

The Walking Dead

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Szemem előtt már csak a GTA ötödik része lebeg.



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Épp a magazinok mögött ültem, amikor megcsapott a PlayIT szele. Rózsaszín felhők tartakák a menyegyzetet, Darth Vaderek snapszereztek és cosplay-es lányok kergetőztek unikornissokkal a terem közepén.

MIVEL JÁTSZOL?

The Walking Dead – zseniális!

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

A The Walking Deadet szeretném befejezni.



GYU

VÁLASZ: Ami legjobban megigézett, az egy éppen születésnapos GameStar-olvasó hölgygel történt közös fotóm volt. Szó bennszakadt, hang fennakadt csak attól, hogy a közelében lehettem.

MIVEL JÁTSZOL?

SimCity Social

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mindegy, csak játszassak vele végre egész nap.



ENDREMAN

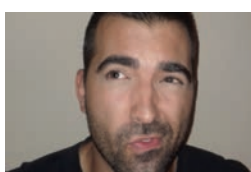
VÁLASZ: A drámai elemekkel és eposzi kellékekkel teletűzdelt AC III előadás mellett az volt a legjobb, amikor végre simszelhettem kicsit, és ezalatt sem állt le a GSTV forgatása.

MIVEL JÁTSZOL?

Far Cry 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Bioshock Infinite



DUNCAN

VÁLASZ: Nekem Duncan és EndreMan előadása tetszett a legjobban az AC III-ról. Volt benne akció, humor, erőszak, szex és Duncan.

MIVEL JÁTSZOL?

Far Cry 3

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Dead Space 3



RG

VÁLASZ: Ami megigézett, az egy leányzó, aki minden tekintetben jól volt összerakva és hát... na mindegy is. Ami pedig megbotránkoztatott, az a szombat esti sörözés volt és Dudu, aki üres kézzel távozott.

MIVEL JÁTSZOL?

Hitman: Absolution, Just Cause 2

MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?

Mafia III, szokás szerint.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



KEDVES OLVASÓKI

Szép decembert mindenkinek! Mire ezt olvassátok, a karácsony igencsak közelít (sőt, egyesek már túl is lesznek rajta), én jól megérdemelt pihenésemet töltöm majd a zenei mesék birodalmában (igen, új nagylemezt készítek terveim szerint), senki sem fog unatkozni ebben a hónapban. Ti pedig fogalmazhatjátok a sok-sok levelet a karácsonyról jó és rossz sztorikkal, szívesen látnám ezeket. Adig is jöjjön a novemberi „adag”.



GAME SHOW

Az ideai Game Show okán bátorokodnék írni. Megmondom őszintén, nem voltam kint, mert nem volt kivel elmenni, egyedül meg unalmas lett volna az út BKV-val, de enélkül is látszik, hogy nagyon kicsi az a réteg, amely igazán érdeklődik a játékok és a mögöttük rejlő munka iránt. Természetesen az akciókért is megérte volna kimenni, de pont az anyagi rész a másik ok, amiért távol maradtam az eseménytől. Hazai, sőt nemzetközi viszonylatban is nagyon nagyon jó áron voltak kaphatók a legnépszerűbb játékok, amiért le a kalappal a PlayIT előtt, mégis, a magyar már csak olyan nép, hogy még az ág is húzza. Mintha belénk kódolták volna a „szívás”-t. Persze kár lenne politikai irányba mennem a levelemmel, de remélem mindenki tudja, hogy a gazdasági helyzetünk vastagon benne van az itthoni „torrent vs. dobozos verzió vásárlása” harcban, és az előbbi győzelme felé bilentli a mérleget.

Láttam a Facebookon a képeket; szegény RG-nek intézettek már valami *Mafia III*-mal kapcsolatos dolgot, mert látszott, hogy legszívesebben egy Don Józival pózolna. Gyu, azért az a fotó sem piskóta, amelyen a *Crysis 3*-ban pózolsz; ne haragudj, hogy ezt mondom, de a csodával határos az, hogy elbírt téged a Cry Engine 3.

Zárom leveletem, nem is tudom, hogy miért írtam ezeket a sorokat, de vasárnap van, hideg van, sötét van, és meguntam egy kicsit a *Battlefield 3* „ONLY MÉTRO-NO FRAG” pályán a tipikus agyatlan gránátosöt következmények nélkül. Remélem, azért aki ott volt a PlayIT-en, nagyon jól érezte magát, és bízom abban, hogy a következőre már én is el tudok jutni. Gyu, vigyázz a kiállításon szerzett népszerűségedre, mert egy élet felépíteni, és egy perc lerombolni.

A Crysis 3-ba hetekig modelleztek, mire kétféle poligonból épp, hogy kijöttem. Bravúr lett így is. Ahogy maga a PlayIT is bravúros volt – elképesztő tömeg, szuper akciók, sosem látott sorok, sosem látott mennyiségű vásárló. Akármilyen is a helyzet, a jelek biztatóak, számomra a PlayIT nagyon fontos üzenetet hordozott: a legális videójáték-vásárlás szándékának egyöntetű növekedési lehetőségét. RG más fajtából származik, mint mi, az ősei madarak voltak, így ne csodálkozz! Kö-

szönöm, hogy félted a népszerűséget, de remélem, akik kedvelnek, azok a jövőben is kedvelni fognak show ide, vagy show oda.

STAR WARS-JÁTÉKOK JÖVŐJE

Mivel mostanában kevés levelet kapsz, én küldök neked, hogy legyen mit beraknod az újságba. Azt szeretném megosztani veled, hogy mi a véleményem a Star Wars megvásárlásáról. Egyrészt a Disney beletenyereelt a jóba, de nem teljesen. Mivel egy hihetetlen nagy franchise-ról van szó, ezért ha jön az új film, tuti, hogy sok néző lesz, viszont sokan már most nagyon ellenségesek ezzel az ötlettel szemben. A másik, hogy a film hol játszódjon. A Klónok háborúja kilőve, mert a sorozat úgyis azt mutatja, a nézők fele pedig nem örülne neki. A régi korok szerintem nem, mert ott úgyis az *Old Republic* meg a két *KotOR*. Viszont ott a Birodalom utáni időszak, és ha már öregek a színészek, még fel is lehet őket használni.

Viszont kockulás fronton mi a helyzet? Egyrészt kaptak egy nagy és régi stú-

BIZONY, AZ ÉLETBEN NAGYON RITKA A 90% KÖRÜLI TELJESÍTMÉNY



LATE NIGHT ARENA

KEDVESKÉINK!

Szeretnénk elmondani, hogy nagyon szeretünk benneteket, drága olvasóink! Mivel 2012 utolsó GameStar magazinjának megjelenése pont december 21-ére esik, talán mi leszünk az egyetlenek, akik ilyen kedves szavakkal szólnak hozzátok ezekben a vész-

terhes napokban. Valószínűleg már mindenhol kitért a pánik. Az emberek fosztogatnak, rongálnak, gyűjtogatnak, egymást tipporják az utolsó konzervért, palackos vízért és hön szeretett újságunk megmaradt példányaiért. Síró anyukák ölelik magukhoz gyermekeiket, és búcsúzóul felolvassák nekik, hogy milyen is lett volna a *GTA* sorozat legújabb része. Itt a világvége! Az ősi maják pontosan tudták, hogy mikor kell eljönnie ennek a napnak. Az univerzum nem tud ennél több tehetséges humanoidot befogadni, de ezen személyeket kutató televíziós műsorok még midig csak úgy ontják magukból a sz... Elég volt! Túlcsoordult már! Világegyetemünk inkább nyom egy „reset” gombot, és újakezdi. Talán az utánunk jövők már nem rontják el. Béke miránk, és tudjátok: szeretünk benneteket!

Van-e olyan futurisztikus eszköz, amivel megkönnyítenétek az életeteket? – arantti

EM: Nekem a „videókat a GS-re feltöltő gép”, illetve a „Huntert a szerkesztőségtől távol tartó gép” sokat segítene.

NW: Igen, egy intelligens WC, akivel lehetne dumálni, hogy mégis most miért történnek azok a megmagyarázhatatlan dolgok, amiknek nem szabadna megtörténnie. Ez azért lenne jó, mert kibeszelném magamból a keletkezett frusztrációt.

Mi a véleményetek arról, hogy meglovastítottak egy kamionnyi AC III-at? – XnomadX

EM: Nem érek rá válaszolni, mert RG időközben talált vevőt egy kamionról leesett pár darab AC III-nak. Indulunk épp az ecseri piacra, ott találkozunk!

NW: Teljesen felháborít a dolog! Nem is értem, hogy emberek hogyan vetemedhetnek arra, hogy ellopják, majd eladják ezeket a játékokat. Főleg azokat ítélem el, akik meg is veszik... Egy pillanat. Ha jól hallom, akkor egy kamion tolat be az utcánkba... „Anyá, hova tetted a pénztárcámat?”

Van-e ismerősötök, aki ajánlotta nektek az új Twilight filmet. Remélem, nincs. – Rafinho



NIGHTWOLF



diót. Vajon lesznek újra kalandjátékok? Nem tudni. De remélem, hallgatni fognak a játékosokra, és egy *Kinect Star Wars* helyett kapunk egy *Battlefront 3*-at, új *Jedi Knight*-öt, *Republic Commando 2*-t vagy egy repülő játékot, amiből az utolsó *Starfighter* 2003-ban jött ki, ha jól emlékszem. Van egy bajom is, ha már a *Star Wars: Republic Commando* is szóba került: a mostani grafikus kártyákat nem ismeri fel, és így csak egy nem valami friss gépen tud futni. Nem tudod, mit lehet ezzel tenni? – **HPH01**

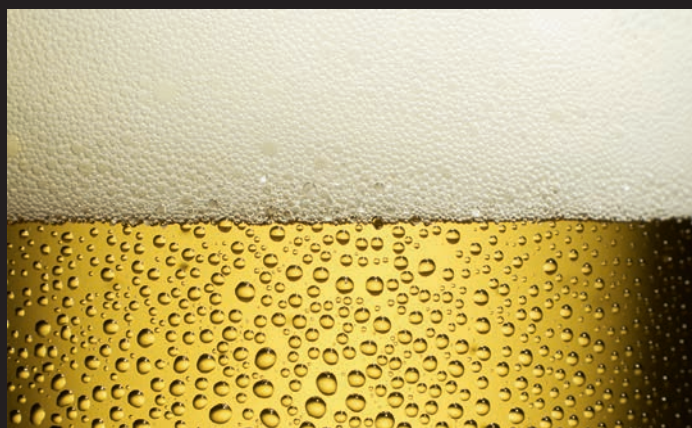
Kezdjük a végével: a megoldás a DOSBox lehet, ami egy DOS emulátor (<http://www.dosbox.com/>). Régi játékok futtatására ideális. Folytassuk az elejével: megint nem értem, mi ez a nagy felháborodás. A Lucasfilm George Lucas tulajdonosa volt, nem a sok feldühödött emberé, akiknek nemigen van közük ahhoz, hogy a tulaj kinek adja el a cégét. Még azt sem lehet mondani, hogy a rajongók ne kaptak volna értéket a pénzükért, hiszen amit kifizettek, azt meg is adták nekik. Ettől kezdve milyen jögon mérgek? Egyébként pedig Jar Jar Binks után még akad bárki, aki a Disney-től fél? Szerintem Lucas szellemi

terméke az egyik legprofibb cég kezébe került, jól fognak sáfárkodni vele. Igaz, nem vagyok elvakult rajongó, így túlélném a Mikiegér-alakú halálcsillagot is, de akit ez zavar, az meg is érde... szóval azt is megértem. Egyelőre nem tudni, videójátékfronton ez mit is jelent, de szerintem hamar ki fog derülni.

RÉG FILÓZTAM

Már régóta filóztam azon a dolgon, amiről írni szeretnék, de mivel a novemberi számban kérték a leveleket, gondoltam, tényleg itt az ideje, hogy tollat (egeret, billentyűzetet) ragadjak. Hogy lehet az, hogy a mai fiatalság, meg úgy általában az emberek lenéznek a könyveket, cikinek tartják az olvasást? Nem tudom, hogy ez a nagyobb közösséget tekintve is így van-e vagy csak a környezetemben, de itt szinte szenciószerűségebe megy, ha valaki könyvvel a kezében mutatkozik. Gyakran előfordult például, hogy ismerősökkel, haverokkal nagyobb távokat buszoztunk/vonatoztunk, és mint lenni szokott ilyenkor, rögtön előkerült az MP3-lejátszó, a telefon vagy épp a laptop. Aztán amikor én elővettem a könyvet, hogy olvassassak kicsit, máris a figyelem középpontjába kerültem: „Te jól vagy?“, „Ne már, hogy olvasni fogsz!“. És ami a durva, hogy őszintén képesek ezen meglepődni... Bár aztán lehet, hogy csak tényleg én vagyok érdekes „szerzet“, hogy szeretek olvasni, és egy jó könyvet többre értékelek, mint például egy filmet, mert egyrészt itt a szereplőket és a helyszíneket én képzelem el, nem pedig úgy látom, ahogy a rendezők, színészek megál-

BLOGSZEMLE



18 ÉVEN FELÜLIEKNEKI

Nem, nem szexblogról van szó, hanem egy igencsak igényes, az alkoholos szokásokat mérő blogról, az agysorkento.web4.hu-ról, ami nem kisebb feladatot tűzött maga elé, mint hogy minden kapható sört megköstöljön és értékeljen. Igen, most lehetne kötözködni meg beszélogatni, de ez igazi nemes, férfias feladat és cselekedet, amiért feltétlenül dicséret illeti a készítőket. Más egyéb vonatkozásban ugyanis jól érzik magukat, legalábbis annak alapján, amit róluk olvastam a blogon. Éljenek a 10/10-es sörök (a blogon még úgysem olvastam ilyenről) és a sörtesztelő egyetemisták!

modták és létrehozták, emellett sokkal részletesebb, mint egy film. Legalábbis egy-egy könyv megfilmesített változatát elnézve biztosan. Kedvenc példám erre a Jég és tűz dala sorozat (Trónok harcaként ismerik sokan, holott ez csak az első könyv címe). Tévében sokan nézték, és mikor szóba jött, hogy valami nem értettek benne, én persze választam rá a választ a könyv alapján. Rögtön jött utána a „Honnan tudod?“, aztán meg a „Jaaaa...“.

Neked mi(k) a kedvenc könyved/könyveid? Nekem a Jég és tűz dala (jöhete már a 6. kötet) és a Keresztapa (könyvben ofc.). De osztok még a dobogó 3. fokán a Rambo és az Angyalbőrben könyv is, jelenleg pedig a Metro 2033-at lapozgatom, ennek tényleg van egy remek parázthatós atmoszférája. Apropos: van valami jó fantasy/scifi cím, amit javasolsz? (A könyved természetesen már a listán van, remélem összejönnek a dolgok.)



EM: Ha lenne is ilyen, már nem lenne az ismerősöm... Bár poénból elmentem volna egy premierre, és kerestem volna a többi, véletlenül ott lévő férfi tekintetét, akivel egy pillanatra együttérzőn összenézünk, és bár nem ismerjük egymást, mégis mindketten pontosan tudjuk, hogy most éppen mit gondol a másik a világról.

Mit csinálnátok, ha anyagi csőd szélére kerülnétek, és a bank kitenne az utcára? – Frankie Wilde

RG: Nekem erre kész forgatókönyvem van, de csak végveszély esetére. Családostól a szüleimhez költözünk, a lakást kiadjuk albérletbe anyyiért, amennyibe a törlesztők kerülnek. Ha ez sem segít, mindannyian Hunterhez költözünk.

NW: Természetesen a szerkesztőség egy alig használt sarkában felállítanék kartondobozokból egy kuckót, és mikor este hazamenek a kollégák, akkor szemrebbenés nélkül megdézsmálnám a hűtőben hagyott maradékaikat.

Jelezném a tisztelt kollégáknak, hogy bevitettem egy függőágyat a szerkibe, csak kéne egy fűrő, két hosszú csavar tiplivel, meg egy férfi, aki a kezébe veszi. Már mint a fűrő. És nem fél használni. Igen, szintén a fűrőre gondolok. – V.

Wolfi, a CoD4-et sikerült végigvinni Veteránon? – LechooEdy

EM: Nightwolf nevében válaszolnék, mert ő éppen két fedezék között lapul Pripyatban, és megmozdulni sem mer: Nem.

NW: Nem, és szegyenemre letöröltem a gépről a játékot, mert sem időm, sem idegem nincs hozzá. Sajnálom!

Mi a véleményetek azokról az emberekről, akik csak a teljes játék miatt veszik meg a GameStart?

RG: Részemről nagyon örülök ennek, hiszen ez azt jelenti, hogy jók a játékok, másrészt pedig azt is, hogy az illető nem szeretne warezolni, és pedig majdnem annyira dicséretes, mint GS-t vásárolni.



Ti mennyire tartjátok problémának, hogy a mai fiatalság egy bizonyos része (sajnos elég nagy) gyakorlatilag analfabéta? Itt a GSO-n is van egy-két diszpédány belőlük (szélmalomharcot is vívok velük néha), de megfigyelhető Facebookon, fórumon stb. – Castor

EM: Nekünk itten a gAmeszárszónál, fontos, hogy példást mutassunk, ne letyünk ojanok, akik szintén fojtott fojtást hejesírási hibákat vétenek. Natyon szomorú sajnó a tedencia amit irtál, és csak remélni tuggyuk, hogy tehetünk valamit ellene a szigorúan ellenőrzött hejesírással.

Minden közösség azt tartja cikinek, amit nem csinál. Akik olvasnak, cikinek tartják, ha mások nem teszik, akik nem olvasnak, azok cikinek gondolják, ha mások megteszik. Ez már az ókori Mezopotámiában is így volt, úgy látszik, ez egy ösztönös, ősi dolog.

Az, hogy szeretsz olvasni, egy igen dicséretes dolog, bár ez inkább másokat minősít le, mint téged fel – az olvasás alapvető szellemi igény kellene, hogy legyen, de a sokkal egyszerűbben befogadható szellemi táplálékok jócskán megtépták a renomóját. Ez egy ilyen világ – szeressük ilyen változatokat, amilyen! Aki könyvet akar, kapjon azt, aki filmet, az kapjon azt, aki meg brazil teleregényt akar, nos, az éljen azon. Fontos, hogy egyik társaság se kényszerítse rá a másikat a saját „kedvenceire”, bár egymás izlését megismerni sokszor számunkra is értékes újdonságok felfedezésével járhat. Ettől persze az sem elvetendő, ha valaki a saját világában él, és nem kíváncsi másra – néha egy-egy „kicsinek tűnő” világ is hatalmas, ha benne vagyunk.

Jó fantasy cím? Olvass Terry Pratchett regényeket, zseniálisak! S persze remélem, hogy a tavasszal megjelenő regényem, „Az Úrcsillárdos” és folytatásai is tetszeni fognak majd.

No akkor majd én javasolok jó sci-fi-t neked: Stanislaw Lemtől és Isaac Asimovtól pl. bármit a kezdedbe vehetsz; Lem egy kicsivel érettebb elmét követel, jobban jársz, ha előbb alapozol például Frank Herbert Dűne című klaszikusával (a filmadaptációt nem javasolom jó szívvel). Asimovtól feltétle-

nül keríts sort az Alapítvány könyvekre! Magyarok közül Nemere István és Szepes Mária munkásságát ajánlom elősorsban.

Egyébként én eddig egy könyvet találtam, aminek a filmadaptációja jobban tetszett, ez pedig Tamási Árontól az Ábel a rengetegben, mert a főszereplő beszédstílusát képtelen átadni a könyv, ugyanakkor a film az utolsó mondatig hű az eredetijéhez (ráadásul elég vicces, ha szembejön, ki ne hagyj, habár se nem sci-fi, se nem fantasy). Találtam továbbá egy könyvet, ami a filmes változatával egyenértékű, legalábbis szerintem. Ez sem az általad preferált stílusok körébe tartozik, de azért meglehetősen meghökkentő és izgalmas: William Golding – A legyek ura. Utolsóként egy megfilmesíteni lehetetlen cyberpunk letéteményt ajánlanék szíves figyelmébe, William Gibson Neurománcát; ha jól akarsz magadnak, erre mindenképpen sort kerítsz. – V.

KRITIKAI ÉRTÉKELÉSEK

Nekem ez mindig a vesszőparipám volt valamiért, és mivel elég sokat nézek Gamerankingset az elmúlt pár évben, elolvasva az engem érdekítő játékok értékeléseit, gyakran belefutok egy jelenségbe: az emberek képtelenek tolerálni, ha egy kritikus egy szintnél alacsonyabb pontszámot ad egy játékra, a kritikusok pedig abszolúte képtelenek kihasználni a 0-100, illetve 1-10-es rendszert. Példaként a Eurogamer Saints Row III kritikáját hoznám 7-es értékeléssel; tucatszínan hőbörögtek, hogy de hát ez mennyivel többet érdemel, és csak egyvalaki jegyezte meg, hogy milyen szomorú nap ez a mai, amikor a Eurogamer 7-es értéke-



lése többé nem számít jónak. Bevallom, az egyetlen tanított meg értékelni mindent, ami 90% alá esik. Amikor az ember egy szilárdságtan vizsga után lobogtatva viszi körbe a 60%-os (egyébként 2-es) dolgozatát, és már-már leborulva imádják azok, akik amúgy szintén büszkék a maguk 40%-os (elégtelen) dolgozatára, hiszen azzal még engedik őket szóbelin javítani, az igazán mély nyomot hagy az emberben. Bizony, az életben nagyon ritka a 90% körüli teljesítmény (jó példa erre, hogy az épületek olyan biztonsági tényezővel tervezik, melyek gyakorlatilag kétszerez túlméretezést eredményeznek, ergo a mérnöknek „elég csak félig jól csinálni”), és szerintem nincs ez másként a film- vagy játék- iparban sem, mégis megdöbbentő látni, hány meg hány 90+ értékelés van évente. Ezért jó a Gamerankings, mert ott idővel kialakul egy átlag, és az már úgyahogy kihető. Jelen pillanatban egyébként négy PC-s játék áll 90 feletti átlaggal ebben az évben, ami még a nagy karácsonyi dömpinget nem számítva is korrek. De a legtöbb portál (és ebbe ti is beletartoztok sajna, habár kétségtelesen történt előrelépés az elmúlt pár évben), ontja magából a 90 feletti pontokat. Szerintem eszméletlenül ritka a 90 feletti játék (mint ahogy szilant vizsgából is ritka a 90 feletti pontszám), és nem baj, sőt jó, ha egy játék 70 pontot kap

vagy kevesebbet, mégis, szinte természetes, hogy a 65%-os produktumokról szóló írások 90%-a negatív kritika. Röhejes (elnézést, nincs jobb szó), hogy az értékelési rendszerek 0-60% között egy, azaz egy tartományt ismer. A 0 és 60%-os szilant dolgozat között több száz óra tanulás van, és ha 60%-os vizsgával valakit elkaszálnak szóbelin, az Dunának megy. Ki kellene valamit találni, de persze megértem azt is, hogy miért nem megy ez olyan könnyen, hiszen az olvasók is máshoz vannak szokva. De mindaddig, amíg az Assassins Creed bármelyik része a cseppet sem elfogult 96-97%-ot kapja (mely átlag 10-12%-os túllépése a nemzetközi átlagnak), amíg a (csakugyan sokat szívatott) Chava 95%-ot ad a Dragon Age II-re (amit imádtam, de ez a legmagasabb értékelés lenne Gamerankingsen...), addig ez nehezen valósulhat meg. Meg kellene valahol húzni a határt, hogy a 90+ játékok valóban a sokáig emlékeztető darabok lehessenek, de még a 80+-osak is, hiszen egy 81%-ot kapó játék 81%-a tökéletes. Tisztelek benneteket, és ez nem személyes sértés akart lenni, de remélem nem probléma, hogy éltem ezzel az észrevétellel. – **Wilkingking**

Érdekesek az észrevételeid, azonban egy régi idézettel máris vissza tudom verni. Írod a 0-60% kö-



ENDREMAN

Endrének: A héten jött egy olyan hír, hogy a BioWare segítséget kér, hogy az új Mass Effect milyen időskiban játszódjon. Te egy előzménynek, vagy egy utó-történetnek örülnél inkább? – Petya02
EM: Már unom a sok prequel vacot... de tényleg... Legyen valami jó új sztori, amúgy is érdekelne, mi történik a relék pusztulása után.

Mit gondoltok, a GTA V körüli pletykáról, hogy fontolgatják a PC-s kiadást? – Castor
RG: Bármi is legyen az igazság, arra jó volt a hír, hogy ismét felkorlácsolja a hangulatot a különböző platformok hívei között. Ugyanakkor a helyzet az, hogy a negyedik rész csapnivaló portolását követően talán most majd jobban sikerül (ha lesz).

A repülőgép-szimulátorokat szereted? – bigheart
RG: Bármit szeretek, amiben le lehet zuhanni egy félresikerült manővert követően.
NW: Pont annyira szeretem a repülőgép-

szimulátorokat, mint a traktoros vagy a buszos szimulátorokat.

Mit kértek karácsonyra? – axon91
RG: Lehetőség szerint Jessica Biel csodás ajándék lenne, de ha éppen nem ér rá, akkor volt a PlayIT-en az a lány, ott a... na, őt.

Mi lenne az utolsó mondatotok? – arannti
RG: „Bőven van még magasságunk.”
NW: Ezt még lenyelem...

Hunter az Endregyógyintézetben fog először meghalni? – arannti

RG: Mivel már mindenki megnézte a pandás műsorunkat, aki szerette volna, ezért nem löjük le a poént, ha eláruljuk, hogy igen, hiszen kizuhant az ablakon. De nekünk nagyon tetszett. Úgy kell neki, tanuljon meg beszélni!
NW: Igen, és mivel nagyon szépen adta be a kulcsot, ezért igyekezzünk majd mindig totálisan hazavágni az egészségét.



Ejnye Endre ejnye!

GSTV





★ A HÓNAP LEVELE ★

SW: POTROH, AZ INGYENES MMORPG

A karácsonyra való tekintettel az SW: TOR után az SW: POTROH is ingyenes lesz. Természetesen az ingyen játésszók, vagyis az F2P gamerek csak bizonyos

korlátozásokkal használhatják majd a programot. Fontos tudni, hogy aki legálább 5000 forintért vásárol valamit a BSM-en (Breath Square Market, magyarul: Lehel téri piac), az Preferred státuszt kap, valamint spanyolnáthat.

Ehhez jár még havi 200 fabatka, ami a játék hivatalos pénzneme. Sajnos az F2P játékosok nem kapnak semmit, mert ez a státusz egy fabatkát sem ér. Na de nézzük, mi a különbség az egyes kategóriák között:

ELŐFIZETŐ	PREFERED	F2P
Előnyt élvez a játékba történő belépéskor	Várakoznia kell a játékba történő belépéskor	A játékból csak kilépni tud, belépni nem
60 slotos inventory	20 slotos inventory	10 slotos, nem üríthető, fullos inventory
A karakter 1-es szintől tud futni	A karakter 15-ös szintől tud futni	A karakter 15-ös szintől tud járni
A karakter a legolcsóbban vásárolhat	A karakter viszonylag olcsón vásárolhat	A karaktert átverik a vendorok
Korlátlanul viselhet lila cuccokat	Viselhet bizonyos lila cuccokat	Lilára verik PvP-ben
Villámgyors mountot vehet	Csak lassú mountot vehet	Csak kínai gyártmányú mountot vehet, ami csak rükevrcben tud haladni
Bármennyi fabatkája lehet	100 ezer fabatkája lehet	Vehet fel Fabatka-alapú hitelt
Korlátlanul használhatja a bankot	Megkötésekkel használhatja a bankot	Kirabolhatja a bankot
3 szakmát tanulhat	2 szakmát tanulhat	1 szakmát tanulhat, de ehhez kettőt el kell felejtenie
Bármelyik chat-csatornán beszélhet	Csak a General Chaten beszélhet	Beszélhet magában
Korlátlanul levelezhet	Nem küldhet levélben pénzt	Teletömik a postaládáját szórólapokkal
Bármilyen karaktert kreálhat	2 karaktert kreálhat 3 fajból	1 karaktert kreálhat 1 fajból, ha a felesége is úgy akarja
Korlátlan számban támadhat fel a csatamezőn	Karakterenként 5-ször támadhat fel a csatamezőn	Meg kell várnia a mentőket
Extra XP-t kap a cantinban	Nem kap extra XP-t a cantinban	Utánamegy a felesége a cantinba, és tőle majd kap

Amint a fenti táblázatból is kiderül, a különbségek szinte elhanyagolhatóak, ezért az SW: POTROH-ot az F2P playereknél is csak ajánlani tudom. Úgyhogy padavanok, harcra fel! May the force be with you! Találkozunk a Whiteside Ridge szerveren! Micsoda? Hogy az a GW2?! Te jó ég, akkor én eltévedtem! Yoda, segíts! Ui.: Mielőtt az olvasók egy része anyáznia kezdene, közlöm, hogy fanatikus

SW-rajongó vagyok (a másik része viszont most kezd el anyáznia), és ezt a kis szösszenetet csupán ironikus fricskának szántam. Ezzel kívánok a GS csapatának és valamennyi olvasójának nagyon boldog karácsonyi ünnepeket! – **dr. Horváth Tibor**

SW: POTROH, azaz Star Wars: POTter Rides On Halálcsillag (de vá-

runk további javaslatokat is a rövidítés feloldására). Kedvenc állatorvosunk, a videójáték-humor világszerte ismert nagymestere ismét csodás színporkával örvendeztetett meg minket karácsony alkalmából. Köszönjük! És SW: POTROH-ra fel!

Ször Wars: Penis of the Republican Obi-wan Henobi - V.

Sajnos szomorúan konstatáltam, hogy míg a PC Guru gyakran ad posztermellékletet, addig nálatok ez elég ritka dolog; mi lehet ennek az oka? 2011 márciusa óta olvaslak titeket, és most fordult elő először, hogy két gamer magazint kellett vennem egy hónapban (a Gurut csak a poszter miatt), hiszen egy gamer szobáját az különbözteti meg egy normális gyerekéétől, hogy ott virít pl. a *Spec Ops: The Line* és az *SW: TOR* a falán. Őszintén remélem, hogy majd tudtok egy kicsit gyakrabban posztert adni, hiszen, lehet, hogy tévedek, de nem olyan egyszerű beszerezni. Köszönöm, hogy meghallgattatok. – **F. B.**

Hmmm, mélyen filozofikusan szólva, a jövő mindig a következő pillanatban kezdődik, ami ezáltal máris jelené válik stb. stb. Azonban ha a hosszabb távú jövőre gondolunk, nos, akkor néha tényleg lehet olyan érzésünk, hogy a jövőnket befolyásoló dolgok elkezdődtek, ezáltal maga a jövő is. Nekem speciel elkezdődött a több tízezer év múlva elérkező jövőm, apró baki, hogy addig nem fogok élni. Star Wars vs. Star Trek, C64 vs. Spectrum, Amiga vs. Atari, Abba vs. Boney M, Iron Maiden vs. Judas Priest, Eminem vs. 50 Cent – mindig kell valamilyen el-lenségeskedés, akár igazi, akár csak marketingesek hozták létre, ezért is van, hogy „mindig van egy ellendrukker”. Pedig olyan jó el lehet egymás mellett éledgelni békében, együttműködésben. A poszter, legalábbis nálunk, reklámfelület – ha valaki így akar reklámozni, akkor van poszter, ha nem, akkor nincs. Néha magunk is összeszedünk egy kis támogatást poszterre, de ez nem megy mindig. A másik lap biztos más politikát folytat ezzel kapcsolatban, nem ismerjük az üzleti életüket.

A Star Trek-es utalás igaz lehet, drakulálunk a felfedezéshez! A duális versengésnek pedig igenis van értelme, a béke meg a nyugalom csak ellustítja az embert. A PC Guru vs. GameStar harcnál nemesebbet például el se tudnék képzelni... – V.

zötti egyenlőséget, amely egyébként nem is igaz. Egy 59%-os játék még aránylag elviselhető, míg egy 10%-os az emészthetetlen. Ettől még mind a kettő borzalmas marad, egyik jobban, a másik kevésbé. Ahogy boldogult nagyapám mondta: hiába szóds és borsozod meg a szemetet fiam, az attól még szemét marad. Ez a 0 és 60 százalék közötti kategória: a kisebb vagy nagyobb adag hulladék. Tény, a világ minden újságírója ember is egyben, így vannak kedveltebb játékaik, de elfoglaltsággal kár bárkit is vádolni – egy kis „jószívűség” előfordulhat, de hát ró-

lunk köztudomású, hogy jószívűek vagyunk. Én az első GameStar óta a lapnál vagyok, és soha senki nem kényszerített arra, hogy bármi mást írjunk le, mint ami a véleményünk. A cikk pedig azért van, hogy le is ír-hassuk, miért is az a véleményünk, ami. Ne csak a pontszámot tessék figyelni, hanem az érveket és az ellen-érveket is. Ha John Angliában úgy gondolhatja, hogy egy játék 79%, Józsi Budapesten miért ne gondolhatná másképp? A Gamerankings is egy átlag – benne vannak a legjobb értékelések és a legvacakabbak is, tehát egy átlag 80-as tuti kapott

90-et és 70-et is. Szóval a lényeg mindig a cikkben van, a százalék csak egy segítség.

REJTETT UTALÁS A 15. OLDALON

Lapozgatom a GS-t, amikor észreveszem ezt az alcímet: A jövő elkezdődött (15. o.). Egyből arra gondoltam, hogy ez egy rejtett utalás a 2009-es Star Trek: A jövő elkezdődik című filmre. Az internet végtelen mély gödrének köszönhetően mindenki azzal szórakozik, hogy ha valaki elkezd a Star Warsról beszélni, akkor előkerül a Star Trek is és fordítva. Nos, ha ezt az alcímet tényleg amolyan „easter egg”-nek szánta az író, akkor lebukott.

Köszönjük, hogy többen megtiszteltetek minket azzal, hogy bil-lentyűzetet ragadtatok, és sokan kint voltak a PlayIT-en is, bár csirkeszárnyat nem hozott senki: hát ejnye bejnye! Ebben az évben már nem találkozunk, kívánom mindenkinek, hogy csodaszépek legyenek az ünnepek, minden álmotok teljesüljön. Én most stúdióba vonulok nagylemezt készíteni, így a januári GameStarig ismét csak maradok maximális tisztelettel,

Gyu

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

KICK
STAAAR
TER

- 12 HÍREK
- 22 GRAND THEFT AUTO V
- 30 TOMB RAIDER
- 34 METRO: LAST LIGHT



Az egyiknek sikerül, a másiknak nem...

FOKOZÓDÓ KICKSTARTER HELYZET

NYUGODTAN HÍVHATJUK 2012-T A KICKSTARTER ÉVÉNEK, HISZEN IDÉN KERÜLTEK ELŐSZÖR A KÖZTUDATBA AZOK A KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁSRA ÉPÜLŐ JÁTÉKOK, MELYEK TÚLSÁGOSAN KOCKÁZATOSAK VOLTAK A NAGY KIADÓKNAK. Olyan ismert és elismert játékfejlesztők nyúltak ehhez az eszközhöz, mint például David Braben, Tim Schafer, Brian Fargo, Chris Roberts vagy Peter Molyneux. Mindegyikük lett már valami maradandót az asztalra, illetve megégette párszor magát valamelyik megakiadóval.

VAGY SIKERÜL, VAGY NEM

Ez az egész Kickstarter mizéria még 2009-ben indult útjára, azóta nagyon komoly fejlődésnek lehetünk tanúi. A videojátékok mellett szinte bármit támogathatunk, legyen az színház, képregény, új technológia vagy akár ételek. Idén nyárig (erre az időszakra találtam megbízható adatokat) több mint 214 millió dollárt dobott össze közel 3 millió támogató. Ebből videojátékokra összesen 22,7 millió dollárt (azt azért érdemes megjegyezni itt, hogy egy komolyabb játék fejlesztése 50 millió dollár, és akkor nem beszélünk még az ennek többszörösére rú-

gó marketingköltségekről) rakott össze majd 500 ezer támogató. Kicsivel több mint 1700 játékötletet dobta a piacra a fejlesztők, de ezeknek a játékoknak csak a 43 százaléka érte el a kitűzött célt. Játékfronton először a legendás Tim Schafer domborított egy point and click kalandjátékkal, 3336371 dollárt szedett össze március végére (eredetileg csak 400 ezer dollár volt a cél). Ez volt az a lökés, amire mindenki várt, ezután beindult az áradat. Április végére sikeresen befejeződött Brian Fargo *Wasteland 2* kickstartere, neki 2933252 dollár jött össze.

HA TE MONDOD



David Braben fejlesztési igazgató, Elite: Dangerous: „Mindig is nyitott világú játékként gondoltam az Elite-re és nem űrszimulátorként. Ezt úgy értem, hogy oda mehetsz, ahová akarsz, és azt csinálsz, amit szeretnél. Gary Penn (kreatív igazgató a DMA Designnál, amiből később a Rockstar North lett) azt mondta egyszer nekem viccesen a GTA korai változatáról, hogy olyan, mint az Elite egy nagyvárosban.”



Chris Roberts dédelgetett álma válik valóra a Star Citizennel



Brian Fargo bevezeti a játékosokat a sivatagba a Wasteland 2-ben



A hangulat kézzelfogható a Project Eternity első kiadott screenshotjában

HA TE MONDOD



Chris Roberts igazgató, Star Citizen: „A Star Citizen igazából a Wing Commander, a Freelancer és a Privateer játékokba fektetett munkám szellemi öröksége. Úgy kell elképzelni, hogy lényegében egybegyűrtük a Wing Commandert és a Privateert egy játékba.”

Az eredményeken vérszemet kapott Obsidian fellőtte a *Project Eternity* (izometrikus, csapatalapú RPG), ami októberben rekordösszeget behozva fejlődött be, 3986929 dollárral gyarapította a cég bankszámláját. November végére jutott még egy sikeresztori, a legendás *Wing Commanderek* megálmodója, Chris Robert fejezte be sikeresen a *Star Citizen* című űr-MMO kickstarterét. Ő 2134174 dollárt kéregetett össze. Ezek elsőre nagyon szép számoknak tűnnek, de azt azért ne felejtsük el, hogy egy 20-30 fős csapat fizetésére csak korlátozott ideig elegendők.

FOSZLADOZÓ MAGYAR SZÁL

Mi, magyarok sem maradtunk ki ebből a lehetőségből, több hazai stúdió is belevágott saját kickstarter projektjébe, de ezidáig sajnos egyik sem járt sikerrel. Az egyik első fecske a *Tortured Hearts* volt, amely Gonda „Bassman” Zoltán ne-

véhez kapcsolódik. Sajnos április végéig mindössze 12 670 dollár jött össze, így nem sikerült a nagy mutatvány. Ezt követte júliusban a *HeXit*, ami egy ropant ígéretes sci-fi kalandjáték lett volna, de sajnos ez is elbukott (22959 dollár). Október végén az idáig legígéretesebbnek tűnő *Nexus 2: The Gods Awaken* fejlesztőinek (*Most Wanted*) is csalódottan kellett tudomásul venniük, hogy bizony csak 161 731 dollár érkezett meg a számlájukra a várva-várt 650 ezer helyett.

NINCS KERÍTÉS KOLBÁSZBÓL

Amennyiben azt gondoljuk, hogy nyugaton a helyzet sokkal rózsásabb, akkor bizony alaposan melléfogunk. Számos legendás játékfejlesztő próbálkozik jelen pillanatban is, hogy végre elkezdhesse valamelyik sikeres játékának folytatását. Itt van mindjárt sokunk kedvence, Peter Molyneux, aki mióta elhagyta a Microsoft fedélzetét, függetlenként

próbál meg érvényesülni. Új stúdiója, a 22 Cans novemberben indította útjára a *Project Godus*-t, ami a legendás *Populous* újragondolása lesz. A cikk írásának időpontjában még hátravan 23 nap, viszont a kitűzött 450 ezer fontból eddig még alig 170 ezer jött össze, szóval kétséges, hogy összejön-e a játék. Egy fokkal jobban áll David Braben, az *ELITE* alkotójának szénája, az *ELITE: Dangerous* 37 nappal a gyűjtés vége előtt 605 ezer fontnál tart, viszont a sikeres induláshoz legalább 1250 000 fontot kell összekuporgatni. Meglehetősen nagyra törő terv, de nem lehetetlen teljesíteni.

SIKER VAGY KUDARC?

Amennyiben a kiragadott példákat megnézzük (és ezúton szeretnénk elnézést kérni azoktól, akik kimaradtak), láthatjuk, hogy a sikeres Kickstarter projektek (most természetesen csak a többmilliósi fejlesztésekről beszél-

lek) mögött szinte kivétel nélkül egy olyan ismert név vagy csapat áll, akiben megbíznak a játékosok. Az ismertség azonban nem minden esetben elegendő, nagyon fontos szempont az is, hogy megfelelő minőségű prezentációs anyaggal álljunk ki a támogatók elé. Nem elég egy-két artwork vagy valami vázlat arról, hogy milyen is lesz a játék, a zsebek és a Paypal számlák csak akkor nyílnak meg, ha a vásárlókat meggyőzik arról, hogy az általuk támogatott játék tényleg különb lesz minden más, piacon lévő termékénél. A közösségi pénzgyűjtés igazi megmérettetése még várat magára, ugyanis még nem jelent meg játék, ami bizonyíthatná az elképzelés életképességét. 2013-ban viszont már mutatniuk kell valamit a fejlesztőknek is, és akkor kiderül, hogy ez a módszer megtöri-e a nagy kiadók egyeduralmát, vagy csak egy érdekes széljegyzet lesz a videojátékok történelemlapján.

HA TE MONDOD



Peter Molyneux fejlesztési igazgató, 22 Can - Project Godus: „A terv az, hogy visszatérjünk azokhoz a dicső napokhoz, amikor még a Bullfrog a csúcson volt. Akkoriban teljesen a játékmenetre koncentráltunk.”

A GAMESTAR ERKÖLCS-RENDESZETI FIGYELŐJE

És megint a *Hitman*. Azt hittük, hogy már nem kell többet csalódnunk a tisztességesen erőszakosnak bélyegzett játékokban, erre tessék! Az alábbi fotós bizonyítékon jól kivehető, hogy a nemek közti szabad átjárást kopaszon elutasító 47-es ügynök szexuális tevékenységet fűrkésző mentális radarjával érzékeli Heath Ledger és Jake Gyllenhaal titkos légyottját a raktárban. Nem szerettük azt a filmet, mert nem volt benne elég erőszak.



A hatalom hálójában

ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING GEORGE

Ironikus módon a a VGA-n bemutatkozott *King George* DLC-t a Ubisoft már október elejétől hirdeti, mindössze annyi történt, hogy egy rendermozt mutattak be az uralkodóról, akinek az a végzete, hogy áldozatul essen Connor tomahawkjának. A három részből álló DLC a Season Pass (ótrészes) központi eleme lesz, és egy alternatív történelmi korba repíti el a játékosokat. Eljátszhatunk a gondolattal, hogy mi lett volna, ha George Washington elfogadja a neki felkínált koronát, és ő lett volna az USA első királya. Mint ahogy az a királyok többségével lenni szokott, a hatalom őt is megrészegette, és kellett egy rátermett bérgyilkos, hogy megállítsa a zsarnokot. Érdekes módon ez a Ubisoft első olyan *Assassin's Creed* története, amelyben a történelmet ilyen szinten megváltoztatják. Kíváncsian várjuk, mi fog ebből kisülni.



ELJÁTSZHATUNK A GONDOLATTAL, HOGY MI LETT VOLNA, HA GEORGE WASHINGTON ELFOGADJA A NEKI FELKÍNÁLT KORONÁT, ÉS Ő LETT VOLNA AZ USA ELSŐ KIRÁLYA



Újabb gyötrelmek kilátásban

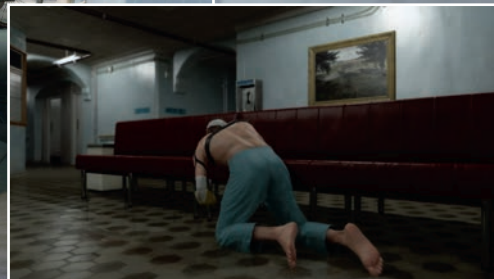
DARK SOULS 2

A legendásan nehéz játék folytatásáról már beszélnek egy ideje, de a VGA 2012 volt az első esemény, ahol ténylegesen be is mutattak valamit belőle. Egy pofás trailert kaptunk mindössze, ahol egy páncélos lovas sárkányokkal és maszkos bérgyilkosokkal kerül összetűzésbe, s a sorozat szellemiségéhez híven annak rendje és módja szerint el is patkol. A Bandai Namco sajtóközleménye szerint az új játék hí marad a sorozat szellemiségéhez, ami virágnyelven azt jelenti, hogy ez is valami elcseszettül nehéz lesz, és egy mezei csontváz szétapításakor is komoly kihívás elé kerülünk. Az új játékhoz új rendezőket is találunk (Tomohiro Shibuya – *Monster Hun-*

ter, Resident Evil: Outbreak, Ultima Underworld, Yui Tanimura – Armored Core 2), akik az első nyilatkozatukban már azt fejtegették, hogy szeretnék a játékot sokkal érthetőbbé és a nagyközönség számára is elérhetővé tenni. Ezzel csak az a gond, hogy az olyan típusú játékokkal lassan Dunát lehet rekeszteni, s éppen ezért nagyon nagyot kell domborítani ahhoz, hogy kitűnjön a tömegből. A *Dark Soulst* éppen brutális nehézsége emelte ki, kár lenne ezt veszni hagyni. Mindenesetre biztató, hogy a játék ürességtől kongó honlapján a konzollogók mellett alaphól megtaláljuk a PC-t, így nem kell külön petíciót benyújtani ahhoz, hogy asztali gépekre is elkészüljön a *Dark Souls 2*.

Rókamotor

A *Phantom Pain* minden bizonnyal a Konami új motorjával, a Fox Engine-nel készül, amit Kojima nemes egyszerűséggel csak „a világ legjobb játékmotorjának” hívott. Már ha hinni lehet a pletykáknak...



Metal Gear Solid V áruhában

THE PHANTOM PAIN

Ez a videó volt az egész VGA 2012 leg-
rangosabb újdonsága, amit egy jópofa
kis gerillamarketing-kampány is kísért.
A játék előzetesében felbukkanó motí-
vumok és szereplők kísértetiesen emlé-
keztetnek egy *Metal Gear Solid* játékra,
de a Konami és Kojima bölcsen hallgat-
tott. A „hivatalos” verzió szerint a já-
tékot egy, a semmiből felbukkanó svéd
csapat, a Moby Dick Studio készíti. A
csapat vezetője Joakim Mogre (vagy-

is Kojima, ha átváriáljuk a betűket), aki
eddig egy meg nem nevezett amerikai
kiadónál volt producer. A Konami csa-
pata nem nagyon igyekezett eltitkolni
a kapcsolatát a játékkal, mivel több-
ben közülük The Phantom Pain/Moby
Dick Studio feliratú pólóban feszítettek
a VIP-szektorban.

A trailer amúgy meglehetősen komor
hangulatot árasztott, a főszereplő kar-
ját amputálták, nem bír lábra állni, rá-

adásul állig felfegyverzett katonák az
egész kórházat megrohamozzák és
szemrebbenés nélkül végeznek minden-
kivel. Éles szemű rajongók azóta koc-
káról kockára kielemeztek a trailert, és
felfedezték, hogy a főszereplő arcán
pontosan ugyanolyan sebhely látszik,
mint Solid Snake ábrázatán a *Metal
Gear* harmadik részében. Sőt egyesek
odáig mentek, hogy a játék címe mö-
gött felfedeztek egy halovány, alig lát-

ható körvonalat, amit kiegészítve meg-
kaphatjuk a *Metal Gear Solid V* fel-
íratot. Felbukkan a trailerben néhány
ismerős *Metal Gear*-univerzumbeli ka-
rakter is, szóval lehet reménykedni.
Az gyetlen gond csak az, hogy a Moby
Dick Studio honlapján a játék neve mel-
lett mindössze az Xbox és a PS3 logó
látható. Bízunk benne, hogy ez nem je-
lenti azt, hogy a PC-s változat tervei a
kukában landoltak.

FARCRY 3

**NÉZZ SZEMBE
AZ ÖRÜLETTEL!**

MEGJELENÉS: 2012. 11. 30.

18

PS3 XBOX 360 PC DVD

www.farcrygame.com

UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology CryEngine™. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Előzetes

HÍREK



A magyar E3

PLAYIT 2012 ŐSZ

A LASSAN SZOKÁSOSNAK MONDHATÓ ŐSZI PLAYIT-ET NOVEMBER 24-25-ÉN TARTOTTÁK A MILLENÁRIS PARKBAN.

A kétnapos rendezvényen természetesen a GameStar is képviseltette magát, mind a színpadon, mind a küzdőtéren ott voltunk. Aki ellátogatott a kiállításra, az tapasztalhatta, hogy a GameStar körül mindig nagy volt az érdeklődés, mindent elkövetünk annak érdekében, hogy szórakoztassuk a látogatókat. Az ASUS jóvoltából kiállítottunk két iszonyatosan erős PC-t, azokon folyamatosan lehetett játszani a legújabb játékokkal. A legnépszerűbb természetesen az új *Assassin's Creed* volt, a két nap alatt egyetlen percig sem árválkodott kihasználatlanul a játék. Jó volt látni, hogy milyen óriási különbség van egy csúcskategóriás PC-n futó *AC III* és egy konzolverzió között (igaz, hogy árban is van vagy harmincszoros különbség, de ez már részletkérdés, ne terejlük az ügyet mellékvágányra). A GameStar standján mutatták be a *Mass Effect 3* legújabb magyarítását, melyet egy maroknyi, ám roppant lelkes amatőr csapat

készített teljesen ingyen, minden tiszteletünk az övék.

ÖLTÖZKÖDÖM, TEHÁT VAGYOK

Aki először látogatott ki a PlayIT-re, az meglepődve tapasztalhatta, hogy az őszi szezon legnagyobb videojátékai mellett valami elképesztő mennyiségű és minőségű (itt most a ruhákra gondolok értelemszerűen) cosplay-játékos is képviseltette magát. Szinte percnként sétált el mellettünk egy-egy birodalmi rohamosztagos járőr vagy buckalakó, de a szemfülesek összetalálkozhattak magával Palpatine szenátorral is. Lépten-nyomon belebotlottunk lengén öltözött fiatal lányokba, akiken olyan kevés ruha volt, hogy bármelyik prűdebb ország strandjáról kiiltották volna őket. Senki sem jött viszont zavarba, ha megállítottuk egy fotó erejéig, mindenki készségesen pózolt a kamera előtt. EndreMan közel három órányi anyagot forgatott a kiállításon, ezeket folyamatosan megleshetitek a gamestar.hu oldalon. Az együttműködés a HoldfényCon csapatával tehát idén is működött, bízunk benne, hogy

még hosszú évekig fogjuk egymást szórakoztatni ezen a rendezvényen.

REKORDLÁTOGATÓ

A hivatalos információk szerint a kétnapos rendezvényre összesen 8000 látogató jött el. Hazai viszonylatban ez valami irdatlan nagy szám, főként ha figyelembe vesszük, hogy fizetős a kiállítás. A nagy érdeklődés természetesen annak is köszönhető, hogy eszméletlen jó akciók voltak, számos új játék árát egészen egyszerűen megfizették a kereskedők. A hatalmas sorokat elnézve (volt, aki több órát ácsorgott azért, hogy rátehesse a kezét a kedvenc EREDETI játékkára) eszembe jutott, hogy kis hazánkban is lehetne kimagasló eladásokat produkálni, mindössze a magyarországi jövedelemszinthez kellene igazítani a szoftverek árait. A következő PlayIT-et tavasszal rendezik meg, aki részt vett a mostanin, azal reméljük, ismét találkozunk, aki kihagyta, az meg igyekezzen úgy szervezni a tavaszi programjait, hogy részese lehessen ennek a hatalmas bulinak. Mi ott leszünk!





RUBINT RÉKA AJÁNLÁSÁVAL!

Az első, a Nike profi sportedzői segítségével kifejlesztett programban személyre szabott edzéstervvel erősíthetsz, vagy éppen fogyhatsz. A Nike sok évtizedes tudását most nem csak a csúcsporolók, de te is kihasználhatod!



KINECT TRAINING



NIKE+ KINECT TRAINING GÉPCSO MAG

X360 **89 990 Ft**

NIKE+ KINECT TRAINING

X360 **12 999 Ft**

KERESD AZ **576** KByte ÜZLETEIBEN!

További részletek weboldalunkon: www.576.hu



Tinédzserkorba lépett a videojátékok díjkiosztója

VIDEO GAME AWARDS 2012

VAN, AKI IMÁDJA, ÉS VAN, AKI UTÁLJA, DE AZT MINDENKINEK EL KELL FOGADNIA, HOGY MINDEN ÉV DECEMBER ELEJÉN LOS ANGELESBEN ESMÉLTETLEN FELHAJTÁS KÖZEPETTE KIOSZTJÁK AZ ADOTT ÉV LEGJOBB JÁTÉKAINAK JÁRÓ DÍJAKAT.

SZTÁROKKAL MINDEN ELADHATÓ

Az elmúlt tíz év alatt megszokhattuk már, hogy ismert hollywoodi színészek osztogatják a díjakat, és próbálnak nagyon lazának és bennfentesnek tűnni a játékok világában. A gála egyik legfontosabb szereplője a házigazda; nem túlzás azt állítani, hogy rajta áll vagy bukik az egész műsor. Az idei évben ismét Samuel L. Jackson-t szemelték ki a szerzők erre a szerepre (eddig kétszer vezette a VGA-t), s ez igencsak bölcs döntésnek bizonyult. Hihetetlen rutinnal irányította a show-t, és még akkor sem jött zavarba, ha a szerkesztők által a szájába adott olcsó favickeket kel-

lett elsűtnie. Neki még az is jól állt. Számos videojátékban megjelent személyének digitális változata; nekem legjobban a *Dishonored*-beli felbukkanása tetszett, amikor egy libériás pincér óvatlanul megkérdezte tőle: Hogy mi? – Na, erre előkerült a kilenc milliméteres automata pisztoly, amivel szitává lőtte a szerencsétlent. Aki ismeri a *Ponyvaregényt*, annak rögtön ismerős lehet ez a jelenet, aki meg nem, az nagyon gyorsan pótolja. Volt ugyan néhány nagyon kínos jelenete (Cortana szerepével nem nagyon tudott mit kezdeni), de összességében messze túlszárnyalta a tavalyi házigazdát (Zachary Levi).

Mint minden puccos rendezvény, ez sem nélkülözhetette a gyönyörű hölgyek társaságát, elvégre mégiscsak kocka játékosoknak készült elsősorban. Az ügyeletes csinibaba szerepét ebben az évben Jessica Alba (tudjátok, ő táncolt Bruce Willisnek olyan szexin a *Sin City*-ben) kapta, aki percekig meg sem tudott szólalni a megjelenését övező ovációtól. Aztán megpróbált elsűtni valami

gyenge poént a múltbéli *Super Mario*-függőségéről, de ezt a legtöbbet csak elnéző mosollyal fogadták. Függőség, na persze, ennyi Arany Málna díjjal a háta mögött azért valamivel jobban is beleélhette volna magát a szerepébe. A másik csinibaba az a Camilla Luddington volt, akit a játékosok Lara Croft hangjaként, a sorozatrajongók meg a *Californication* könnyűvérű bébiszittereként ismerhetnek.

A listát sorolhatnánk tovább, de ez a cikk most nem a sztárokról szól, viszont mindenféleképpen szerettem volna érzéltetni, hogy milyen erőfeszítéseket tesz a játékipar annak érdekében, hogy a műfajt minél szélesebb rétegekhez eljuttassa. És ha ehhez az kell, hogy Jessica Alba szende mosollyal és kétértelmű kijelentésekkel szórakoztassa a játékrajongókat, akkor nincs mit tenni, be kell állni a sorba.

MINDHALÁIG ZENE

A csillogó sztárok mellett a rendezők nem feledkeztek meg egy buli második

legfontosabb kellékéről, a zenéről sem. Idén meglehetősen vegyes volt a felhozatal, mert ugyan a Linkin Park és a Tenacious D (csak azt a hatalmas fel-fújható műfallosz-dekorációt tudnám törölni az emlékezetemből!) meglehetősen jó zenét nyomatott a gála alatt, Snoop Dogg (Lion) nekem nagyon kilógott a sorból. Egészen egyszerűen nem illett oda, bár gondolom, ezzel a show sokszínűségét igyekeztek kihangsúlyozni. A fénypont viszont egyértelműen a színpadra lépő nagyzenekar előadása volt, valami hihetetlen élményt jelentett az idei év legjobb játékaiknak a zenéjét újrhallgatni ilyen előadásban. Amikor a kislány megjelent a színpadon, és elkezdte énekelni a *Dishonored* betétdalát, lúdbőrözni kezdett a karom.

MELLESLEG JÁTÉKOK IS VOLTAK

A sztárok, a csillogás és a zene mellett ott voltak természetesen a játékok is, bár kicsit a háttérbe szorítva. A legnagyobb gond az volt, hogy néhány kivételtől eltekintve szinte mindegyiket lát-



VGA10
VIDEO GAME AWARDS
TENTH ANNIVERSARY
SPIKE



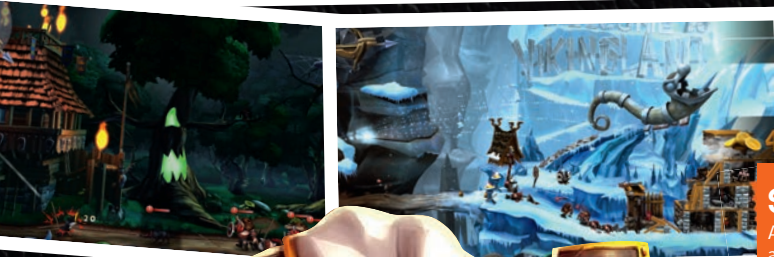
Az év játéka: The Walking Dead: The Game

- Az év fejlesztőstudiója:** Telltale Games
- Legjobb Xbox 360-játék:** Halo 4
- Legjobb PlayStation 3-játék:** Journey
- Legjobb Wii/Wii U-játék:** New Super Mario Bros. U
- Legjobb PC-játék:** XCOM: Enemy Unknown
- Legjobb lövőide:** Borderlands 2
- Legjobb akció/kalandjáték:** Dishonored
- Legjobb szerepjáték:** Mass Effect 3
- Legjobb multiplayer játék:** Borderlands 2
- Legjobb egyéni sportjáték:** SSX
- Legjobb csapatsportjáték:** NBA 2K13
- Legjobb autóverseny:** Need for Speed Most Wanted
- Legjobb játékdal:** „Cities” by Beck (Sound Shapes)
- Legjobb eredeti zene:** Journey
- Legjobb grafika:** Halo 4
- Legjobb független játék:** Journey
- Legjobb verekedős játék:** Persona 4 Arena
- Legjobb kézikonzol/mobiljáték:** Sound Shapes
- Legjobb női szereplő:** Melissa Hutchinson mint Clementine (The Walking Dead: The Game)
- Legjobb férfi szereplő:** Dameron Clarke mint Handsome Jack (Borderlands 2)
- Legjobb játékadaptáció:** The Walking Dead: The Game
- Legjobb DLC:** Dawnguard (The Elder Scrolls V: Skyrim)
- Legjobb letölthető játék:** The Walking Dead: The Game
- Legjobb közösségi játék:** You Don't Know Jack
- Az év karaktere:** Claptrap (Borderlands 2)
- Az évtized játéka:** Half-Life 2



tuk már. Hiába mutattak be új játékmegjelenéseket a *The Last of Us*-ból, a *Bioshock Infinite*-ből, a *Gears of War: Judgment*-ből vagy az új *Tomb Raider*-ből, ezekről a játékokról már szinte mindent tudunk, mi inkább a világpremiereket szeretnénk volna megsejteni. Nagyon meglepett, hogy a Rockstar még egy képkockát sem tudott elhozni a tavasszal megjelenő *GTA V*-ből. Különös volt az is, hogy Gabe „Garry” Newell (az élő közvetítés alatt az egyik műsorvezető lány véletlenül Garrynek szólította a Valve vezetőjét), a *Half-Life 2*-nek kijáró Az évtizedi játék díj átvétele után nem jelentette be a *Half-Life 3*-at. Ezen kívül ott van még a *Thief 4*, az EA-val összebendázott *Respawn* új FPS-e, illetve a Blizzard féltve őrzött *Titan* MMO-ja; mindegyiknek remek alkalmat szolgáltatott volna a VGA arra, hogy megmutassák magukat a szakmának és a közönségnek, helyettük mindössze három címet tudtak felmutatni. A *The Phantom Pain* trailerének megnézése után szinte biztosak vagyunk benne, hogy ez lesz a *Metal Gear Solid V*, de eddig még nem történt meg a hivatalos bejelentés ezzel kapcsolatban. Megmutatták a *Dark*

Souls 2 előzetesét is, ami kellemes darab lesz, de azért nem lehet egy kalap alatt említeni az előbb említett játékokkal. A végére maradt még egy érdekesnek tűnő DLC az *Assassin's Creed III*-hoz, melyben arra keressük a választ, hogy milyen lett volna a történelem, ha George Washington királlyá koronáztatja magát. Ennyi; lehet, hogy bennem van a hiba, de azért ez elég soványka termés. Öröm az ürömben, hogy idén először végre méltó helyet kaptak az indie játékok, az év játéka díjra kettőt is jelöltek közülük (*The Walking Dead*, *Journey*), ráadásul a *The Walking Dead* el is vitte a pálmát a nagy húzónevek előtt. A gála körítése és csillogása sajnos nem tudta elfeledtetni a tény, hogy az igazi sztárok, vagyis a játékok csak mellékszereplők voltak. Ettől függetlenül úgy gondolom, szükség van egy ilyen rendezvényre, mert enélkül soha nem jutnak el a videojátékok az őket megillető helyre. Épp itt volt az ideje, hogy ne csak akkor kerüljenek a figyelem középpontjába, amikor valami eszement, aki történetesen játszott néhány FPS-sel, lemezről pár ártatlan kivülállót.



A magyarok nyilaitól ments meg minket, Uram!

CASTLESTORM: CLOUDS OF WAR

BÁR A MAGYAR ZEN STUDIOS LEGINKÁBB A MÉLTÁN SIKERES ASZTALAI RÓL HÍRES, EZÚTTAL EGY 2D-S „NYILAZÓS”, ILLETVE REÁLIS FIZIKÁN ALAPULÓ ÉPÜLET-ROMBOLÓS HIBRID JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSÉBE VÁGTÁK BELE – STÍLUSOSAN – FEJSZÉJÜKET. Egy pár héttel ezelőtti szombaton lehetőségünk nyílt ellátogatni a Zen új irodájába, és kipróbálhattuk a nemsokára megjelenő – ezúttal nem flipper – játékukat.

HÁBORÚT AKARSZ?

Az alapfelfalás szerint két ellenséges, összedönthető kastély áll egymással szemben a pályákon, ahol alapvetően kétféle módon, kiküldött kiskatonáinkkal, illetve a várunkra szerelt hatalmas ballisztával támadhatunk. Természetesen a harci egységekből sokféle, valamint a lövedékfajtákból sem csak egy fajta áll rendelkezésünkre. Meg kell válogatnunk, mikor melyiket a legjobb használni, hiszen az ellenséges vár lerombolásához más lövedék hasznosabbnak bizonyulhat, mint ami a gyalogos egységek ellen jó. Bár katonáinkat csak kiküldeni tudjuk, közvetlenül irányítani nem, amennyiben személyesen akarjuk tiszteletünket tenni a harcmezőn, belebújhatunk megidézhető „hőseink” bőrébe, akiket platformjáték-szerűen irányíthatunk a csatatéren, magunk lekardozva az ellent.

A fentiekből kitűnhet, hogy a játék hibrid mivolta az egész játékménetre igaz, mivel egyszerre kell jó reflexekkel és pontos célzással lövöldözni az ellenségeket, kastélyokat, de ezzel egy időben stratégiai döntések egész sorát kell meghoznunk a megfelelő egységek és lövedékek kiválasztásakor, hiszen egy adott küldetésre nem vihetünk magunkkal minden fajtából. Az alapfelfalás mellett, miszerint le kell rombolnunk az ellenség bázisát, pályánként eltérő kiegészítő vagy fő feladatok szerepelnek, például egy adott lövedékkel célba találni, a hős egy bizonyos képességével ölni stb. Sőt, a kampány során olykor nem is kell egész bázisunkat használni, csak például az adott sztori szerint egy fontosabb karakterrel megvédeni a várat a rá támadó ellenfelektől, ellopnival az ellenséges zászlót vagy legyőzni egy adott főellenséget.

A pályák teljesítését egyébként a játék 1-től 5-ig kiosztható csillagokkal értékeli is, ezáltal érdemes visszamenni később újra, amíg nem sikerül mind egyiket tökéletesen végrehajtani. Kastélyunk egyébként különböző szobákkal rendelkezhet, ezek pedig a stratégiai játékokhoz hasonlóan különböző képességeket adnak, például a kincstár segítségével extra bónuszt kapunk, ha nem rombolják le a csata végéig, a fegyvertár pedig erősebb fegyvereket ad.

” EGY KEDVES, MESESZERŰ BÁJ VÉGIGKÍSÉRI A PROGRAM MINDEN RÉSZLETÉT

STÍLUSOSAN

Az egyik legfontosabb dolog maga a játék stílusa, amiről fontos megjegyezni, hogy nagyon mókás, végig nem veszi komolyan saját magát. Egy kedves, mesészerű báj végigkíséri a program minden részletét. Az átvezető animációk és maga a történet is karikatúraszerű, a hősök, még a gonoszok is viccesek, szerethetők. Érdekes még, hogy a játék szigorúan 1080p 60 fps-sel fut minden körülmények között. A fő sztori mellett skirmish, survival, valamint internetes és lokális multiplayer lehetőségek is megtalálhatóak. A játék Xbox 360 mellett PS3-ra, Vita-ra, PC-re és Wii U-ra is érkezik, illetve 3DS verzió is várható kevesebb tartalommal. Szintén tervben vannak a iOS és Android feldolgozások a későbbiekben.



VÁR A KLUB

FIFA



FIFA 13



**MAGYAR KOMMENTÁRRAL
MÁR A BOLTOKBAN!**



Hajdú B. István Faragó Richard

WWW.ELECTRONICARTS.HU

WWW.FACEBOOK.COM/EASPORTS.HU



© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark, protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. EA, PlayStation, PS3, PSP, and EA are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP VITA" is a trademark of the same company. 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. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRAND THEFT AUTO



Három a magyar dudás lében kanál

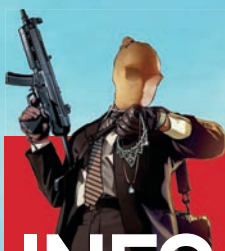


„ROCKSZTÁR” EGYRÉSZRŐL JELENTHE-TTI AZT AZ EM-BERT, AKI A SZÍNPADON A VO-NATKOZÓ MŰFAJBA SOROLHATÓ HANGSZERES ZENÉT JÁTSZVA EL-NYERI A KÖZÖNSÉG SZERETETÉT, DE FELRUHÁZHATÓ MÁS JELEN-TÉSSSEL IS, PÉLDÁNAK OKÁÉRT AZ-ZAL, AMIT EGY RÉGI KEDVES BA-RÁTOM TULAJDONÍT NEKI. Eszerint roksztár az az ember, aki egy tetsző-leges ismérv alapján kiemelkedőt nyújt, majd eme szerepének megfelelően vi-selkedve „menő” dolgot tesz, vagy huza-mos ideig ennek megfelelően jár el. Így roksztár például Johnny Depp, Hugh Heffner és bizonyos értelemben Pierre Woodman is. Ha az utóbbi definícióból indulunk ki, akkor kevés roksztárabb do-log van magánál a Rockstarnál, amely stúdió a játékipar William Wallace-eként kardélre hányta az egész világot parádé-

san szórakoztató sandbox-játékaival, vir-tuózan megírt karaktereivel és hallatlanul bátor, tabudöntőgető játékelemeivel. Megnyugvással tölt el a gondolat, hogy egy ötmillió-s országból, mint amilyen Skócia, kiindulhat egy olyan, világrengető popkulturális impulzus, mint a *Grand Theft Auto* volt százezer évvel ezelőtt, vagyis 1997-ben. Az a neves esztendő olyan élményeket hozott nekünk, mint a *Carmageddon*, a *Jedi Knight: Dark Forces 2*, az N64-es *Turok* és a *Dungeon Keeper* – tehát csupa 3D-s csodát. Ezek az akkori hardverekben rejlő lehetősé-geket a végletekig kihasználva elképesztő technikai innovációt valósítottak meg, mind közül mégis ez a bugyutának ható, felülnézetes autólöpős örület jutott a leg-messzebbre.

AKIKET NEM NYOMNAK PAPIR PÉNZRE

Ami a videojáték-biznisz edukációs hatá-sait illeti, gyakran hallunk becsmérő szá-



INFO

Kiadó **Rockstar Games**

Fejlesztő **Rockstar North**

Platform

Xbox 360, PS3

Röviden A legendás *Grand Theft Auto* széria legújabb

epizódja, immár három főszereplővel, minden

korábbi *GTA*-nál nagyobb területtel.

Műfaját tekintve sandbox-akció, technika-

kailag TPS.

MEGJELENÉS

2013. tavasz

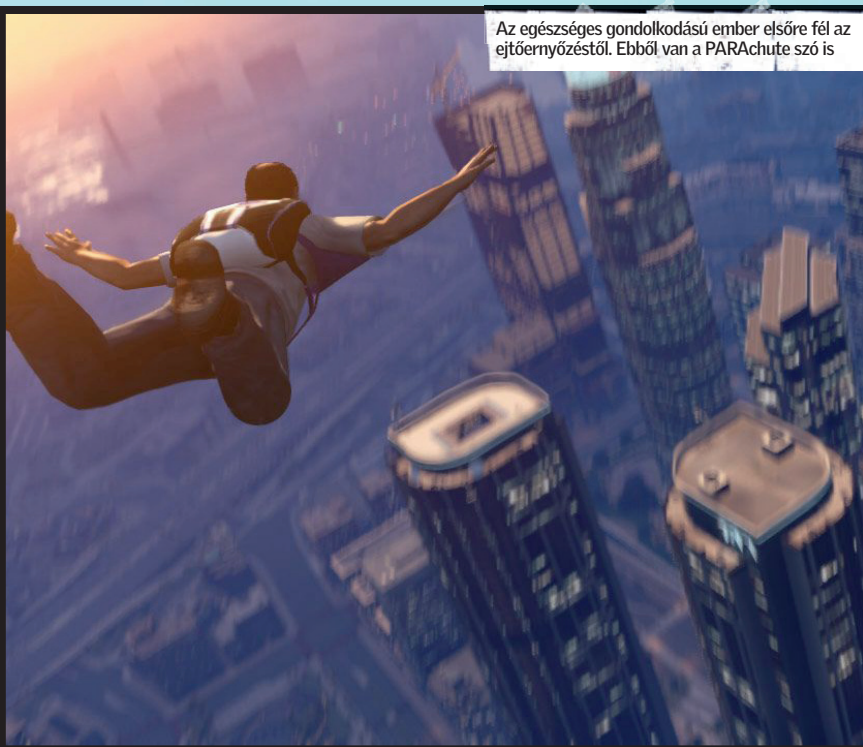
PEGI **18+**

A San Andreas rendszám megvan?



MÉG A VÁROS PARTVIDÉKÉNEK VIZALATTI ÖKOSZISZTÉMÁJÁT IS A VÉGLETEKIG KIDOLGOZTÁK, HOGY A KORALLOK ÉS A KÖZTÜK ÚSZKALÓ SÖTÉT OLDALSÁVOS PADUÇOK KÖZT IS MEGFELELŐEN KIKAPCSOLÓDHASSUNK

Az egészséges gondolkodású ember elsőre fél az ejtőernyőzéstől. Ebből van a PARACHUTE szó is



vakat olyan politikusok szájából, akik életükben nem fogtak még kontrollert. A kábelszolgáltatók csatornakiosztásában minden este nagyjából ezer haláleset figyelhető meg, és ma már a legkönnyebben, uzsonnaidőben sugárzott krimisorozat is minimum egy háromhetes, bomlásnak indult holttest felboncolásával próbálja áthágni az ingerküszöbünket. Ha nincs egy sorozatban epizódonként minimum egy női nemi szerv, zombi vagy bomlott elméjű sorozatgyilkos (aki lehet akár a főszereplő is, ugye...), akkor a nézők többsége hervadtan dobja a sarokba távirányítóját. Ennek ellenére gyakran még mindig a játékvilág fenegyerekei jelentik az aggodó szülők szavazataira áhító politikuskok legkényelmesebb bokszsájkját. Nem csoda, ha ennyi hipokrita között az ember a Rockstarnak szurkol. Elnézve a most készülő *GTA V* főhőseit, a bandának nagy szerencséje, hogy Hillary Clinton nem lett amerikai elnök 2008-ban, mert akkor a játék fejlesztését már azelőtt leállították volna, hogy a britek agyából kipattant a játék ötlete.

Aki ismeri a készítőik korábbi munkáit, jól tudja, hogy az egyik legizgalmasabb kérdés mindig a protagonista kiléte. Niko Bellic, de még inkább a *Red Dead Redemption* párbajhőse, John Marston olyan kifinomultan megalkotott figurák voltak, és a jellemüket az írók anynyira tartalmaz dialógusokkal festették meg, hogy a következő epizód kulcskérdése egyértelműen a főhős maga. Vagyis a főhősök. Merthogy itt jön az első csavar: három főszereplőt irányíthatunk

majd a *GTA V*-ben. Hogy miért lesz ez így, az többféleképpen indokolható. Egyrészt azt a sok-sok órát, amit beleülünk a kalandozásokba, egyszerűen unalmas ugyanannak a figurának a bőrébe bújva eltöltenünk, legyenek bármily fergetegesek is a küldetések vagy mókások a diskurzusok. Másrészt a fejlesztők az eszközbe ötlő gegeket, poénokat hitelesebben tudják beilleszteni három szereplő életébe, mintha ugyanannak az egy embernek a mindennapjaiba kellene az összes fejleményt izzadságszagúan beletuszkolni.

A PISZKOS HÁROM

Michael, az egykori bankrabló hatalmas vagyonra tett szert bűnöző pályafutása során, és mivel a szövetségi hatóságokkal egy szerfelett előnyös vádalkut sikerült kötnie, szabadon élheti a pocakos családapák nyugdíjas hétköznapjait. Óriási ház, medence és színpompás bermudanaci teszi teljessé a hollywoodi életérzést, jobban mondva tenné, amennyiben az antipatikus feleség és a kezelhetetlen kölkök nem üldöznék vissza szegény hősünket romlott múltjába és nem kevésbé romlott barátaihoz.

Az egyik ilyen barát lenne a másik főszereplő, Trevor. Ide kapcsolódik, hogy a „drogos” kifejezés definiálása ugye meglehetősen nehézkes. Ha nagyon szigorúak akarunk lenni, akkor az alkalmi alkoholfogyasztót és a kávéját szertartásszerűen, minden nap elkortyoló átlagembert is nevezhetnénk így, ha viszont nagyon engedékenyek vagyunk,



Nagyobb, hosszabb, vágtalan



A játék területe hatalmas, de meg is kellett tölteni étellel, amihez Los Angeles-t vették alapul. A Rockstar információkat gyűjtő és elemző csapata több mint 250 ezer fotót és sok órányi videoanyagot nézett meg, tucatnyi DVD-re összeszedett adatot dolgozott fel a hitelesség érdekében. Hírányagokat, dokumentumfilmeket, írásos dokumentációkat, térképszoftvereket használtak, a helyi populációra vonatkozó szociológiai adatokat kértek be, sőt még a helyi autó-eladási adatokat is megvizsgálták, hogy a járműveket a lehető leghitelesebben keverjék bele a koftáiba. Történések, a helyi szubkulturákat, helytörténetet jól ismerő szakértők segítették a munkát, hogy az utcákon olyan és annyi ember járkáljon, ami az adott körülmények között, az adott napszakban a legvalószínűbb lehet.



A Mission Impossible interaktív verziója – több pénzből, több bevétellel



Egyes rajongói oldalakon ilyen és ehhez hasonló képek alapján próbálják kiszámolni, mekkora lesz a valós játéktér. A mi próbálkozásunk kettővel odébb

akkor a rekreációs drogok alkalmi fogyasztóit sem. Ám Trevor sajnos minden értelemben drogos. Egy tökéletesen lecsúszott ex-pilóta, aki megélhető szinten bűnöz, rabol, öl, az egyetlen rendszerességet az életében a tudatmódosítók elfogyasztása jelenti. Megkockáztatom, hogy ő a legfurcsább, legellentmondásosabb főszereplő, akivel valaha találkoztam, és az igazat megvallva a Rockstar humora mellett provokatív szándékot is felfedezni vélek abban, hogy megszülethetett. Személyiségéről sokat elmond az a képessége, hogy ő az a játékban, aki bármikor elővehet egy doboz gázolajat egy véletlenszerűen kiválasztott gépjármű láng-ra lobbantásának céljából. Az úr egyébként pilóta volt a hadseregben, ennek köszönhetően már viszonylag a játék elején módunk adódik repülőzni a város felett és ezzel összefüggő küldetéseket végrehajtani. A harmadik figura az afroamerikai Franklin. Ő tűnik a legnormálisabbnak a trióból, hiszen próbál kitörni a gettóból, melózik, törtet, tisztességes céljai vannak. Mármint GTA-mércével tisztességesek, mert foglalkozását tekintve behajtó a lelke, és nem abból a fajtából, amelyik tollal és papírral meggy beszél a tartozást, hanem abból, amelyik egy 60 kilós rottweilerrel és egy alig használt baseballütővel.

PÁRHUZAMOS SORSOK

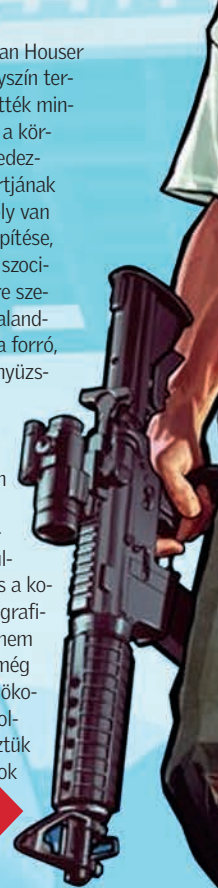
A legnagyobb móka az, hogy a játék nem lineárisan építi fel a sztorit, vagyis nem előre meghatározott sorrendben és időpontokban vált majd a szereplők között a cselekmény függvényében. Könnyű is lenne három főhőst kreálni, ha ez annyit jelentene csupán, hogy az egymást fixen követő küldetéseket mindig más bőrébe bújva kellene végignyomni. Ehelyett mi magunk váltogathatunk a figurák között ad hoc jelleggel, amikor éppen kedvünk tartja. Az egyik pillanatban még Franklinnel motorozgatunk a belváros toronyházai között, a következőben pedig átkapcsolunk Michaelre, aki egy újabb családi dráma sikertelen megoldási kísérlete nyomán éppen biciklire pattan, és pörög egyet a kerületben. A passzív karakterek ráadásul nem meरेvednek le úgy és ott, ahogy és ahol hagytuk őket. Például amíg Trevorral repkedünk a város felett, kedvenc pénzbehajtónk és a kiöregedett bankrabló is éli világát, többnyire egy jól kidolgozott napi rutin szerint. A három hős feltehetően különböző küldetés-csomagokat kap majd, amelyek bizonyos esetekben átfedéseket mutatnak, tudniillik egyes misziókra ketten vagy hárman is együtt megyünk. Nagy szerepe lesz így a bankrablásoknak, ami a fejlesztőcsapat szerint az előző részben is a játékosok kedvelt eleme volt (célozva itt arra a bi-

zonyos küldetésre, amiben a klasszikus, Heat című mozifilm főbőből kitörős, lövöldözős jelenetét dolgozták fel igen impresszív módon). A Michael által szervezett bankos melókból sok lesz, és ezekben a legtöbbször több pajtás együtt akciózik majd. Bizony, a három mintapolgár egyazon küldetésben is irányítható a GTA V-ben, és a kilátások szerint számos alkalommal találkozunk a Rockstar eme új játéktechnikai megoldásával, noha az eddig teljesen idegen volt a produkcióiktól. A többszereplős akciójelenetekben bizonyos pontokon mi dönthetünk arról, hogy melyik karakter szemszögéből éljük át az eseményeket. Például ha Franklin egy mesterlövészpuskával fedezi a társait a tetőről, mialatt a többiek az épületben lövöldöznek, akkor egy ponton megmondhatjuk, hogy sniperkedni szeretnénk-e tovább, vagy pusztítani az irodaházban vadul. Amikor helikopterrel menekülünk, irányíthatjuk a madarat, lövöldözhetünk géppisztollyal a minket üldözőkre, vagy egy mordállal megkísérelhetjük kikapni a rendőrségi helikopterek pilótáit, persze más és más karaktert irányítva. Képzelnék el egy olyan Magnumot, amiben Higginst egy kidobó külsejű fekete, TC-t egy drogos elmebeteg, a címszereplőt pedig egy öregedő bunkó alakítja, aki még családi életét sem tudja me-

nedzselni. Parádés szereposztás, igazi győztes csapat.

HOL? MI?

Bár a város neve Los Santos, Dan Houser leplezetlenül utal rá, hogy a helyszín tervezésekor Los Angeles-t tekintették mintának, így aki járt már arrafelé, a környezet megannyi elemében felfedezni véli majd az USA nyugati partjának ikonikus metropolisát. Kevés hely van a világon, melynek fekvése, felépítése, architekturális sokszínűsége és szociokulturális háttere révén ennyire szerencsés díszletté válhat. Itt a kalandra vágyó ugyanúgy megtalálja a forró, homokos tengerpartot, mint a nyüzsgő embertömeg által koptatott, nagyvárosi aszfaltot és a lepukkant, külvárosi gettókat. A kiadóra jellemző hallatlan igényesség szinte odavarázsol majd minket a környező települések kies utcáira, a várost körülölelő vadon sziklás dombjaira és a szoros nagyvárosi házfalak tarka grafiti-erdejébe. Funkciója egyelőre nem egészen világos, de tény, hogy még a város partvidékének vízalatti ökoszisztémáját is a végtelenségig kidolgozták, hogy a korallok és a köztük úszkáló sötét oldalsáv paducok közt is megfelelően kikapcsolódhassunk.



A „HŐSÖK”

Trevor

Elfoglaltság: megélhetési bűnöző

Kor: 40-es éveiben jár

Lakhely: Blaine County

Egykori katonai pilóta, masszív lecsúszott gengszter. Részt vett Michael néhány bankos melójában, de drogfüggősége és antiszociális természete lehetetlenné teszi, hogy kitörjön ebből a lepukkant életből. Nyakán beszédes tetoválás: egy szaggatott vonal „Itt vágd le!” felirattal. Az erősen kopaszodó, nem túl megnyerő külsejű gazember a videojátékok történetének egyik legbotrányosabb hőse lehet.

Franklin

Elfoglaltság: behajtó

Kor: 20-as éveiben jár

Lakhely: Dél-Los Santos

Fiatal, ambiciózus pénzbehajtó. Egy örmény autókereskedésnek dolgozik, amely életvitelszerűen értékesít kocsikat hitelre olyanoknak, akik nyilvánvalóan nem fognak tudni fizetni. Az első fizetetlen számla után megjelenik Franklin a rottweilerével, és máris dől a lé. Értelmes, törtető srác, akit álmai elérésében sokszor a veszélyes haverjai hátráltatják. Ő áll a legközelebb a GTA sorozat eddigi hőseihez.

Michael

Elfoglaltság: ex-bankrabló

Kor: 40-es éveiben jár

Lakhely: Rockford Hills

Michael a Rockstar-játékok történetében talán az első főhős, aki „tele van”. Sikeres bankrablóként van mit a tejbe aprítania, az FBI-jal kötött különleges megállapodásnak köszönhetően ráadásul viszonylag szabadon éli mindennapjait egy szép nagy házban. Életét hárpia felesége és kezelhetetlen, tinédzser gyermekei, Tracy és Jimmy keserítik csak meg, nem csoda, ha összejár a régi haverokkal rosszban sántikálni.



Előzetes

GRAND THEFT AUTO V



Top Gear, GTA V edition



Az, hogy nem nézel oda, nem segít a lelkiismereteden barátom



A város él és virul, egy végletekig kifinomult algoritmus dolgozik majd a járókelők napi rutinjának és alkalmi tevékenységének kiszámolásán, hogy minden egyes ember ésszerű és hiteles viselkedést mutasson. Ha reggel nyolckor sokaság gyülekezik a buszmegállóban munkába menet, akkor délután 4-5 óra környékén rengetegen le is szállnak ugyanott. Fűvet nyíró apukák, boltba leszaladó családanyák, haverokkal lógó fiatalok lakják be a vidéket, kamumárkák reklámjai árasztják el a hirdetőtáblákat, kamuüzletláncokban vásárolnak az emberek, és kamuruhákat vesznek. Mindent, a lehető legapróbb részletéig kitaláltak és elkészítettek, pompás kivitelben.

Sandbox játékról lévén szó a szabadon bejárható területek mérete is egyike a legfontosabb paramétereknek. Amikor Aaron Garbut, a Rockstar North művészeti vezetője először kifejtette, hogy mekkora is lesz pontosan a GTA V játéktér, nem akartam elhinni (az igazat megvallva az arcomat a kezeimbe temetve csendben hitetlenkedtem percekig). Tessék figyelni: Los Santos és környékének teljes, bejárható területe nagyobb lesz, mint a *Red Dead Redemption*, a *San Andreas* és a *GTA IV* játékterei együttesen! Egy ekkora terepasztalt még filccel körberajzolni is egy hétig tart, nemhogy minden részletre kiterjedően megtervezni, textúrázni, leprogramozni, benépesíteni.

A különböző játékok területének méretét összehasonlítva persze a gyűlölködők csapkodhatják az asztalt, hogy bezeg a *Just Cause 2* vagy a *Test Drive Unlimited*, no meg a *LotRO* mekkora már! Csak az nem mindegy, hogy az adott helyszínen játszani szeretnél vagy átlóval rajta egy törp varázslóval,

az erdőből kukkoló ötpixeles farkasok között. Egy igényes sandbox döbbenetes élményt nyújthat ilyen méretek mellett. A *Max Payne 3*, az *LA Noire* és az *RDR* óta ráadásul tudjuk, micsoda fegyvertény a Rockstar-játékok környezetének példátlan kidolgozottsága, vagyis az, hogy egy utolsó udvari WC-t is képesek úgy megrajzolni, hogy az ember szinte látja körözni felette a friss termés után vágyakozó legyeket, de ami még rosszabb, érzi is a szagát. A western környezettől néhány éve még annyian féltették a csapatot, hogy szerintem még ők maguk is elbizonytalanodtak néha, de a félsz ott is csak addig tartott, amíg az álmásról kilépve a játékos meg nem pillantotta a vadnyugat első faházát, a Saloon felirattal. Biztosak lehetünk benne, hogy Los Santos és környéke varázslatos világ lesz, ha a srákok megugorják a tőlük elvárható szintet.

MIT VOLT MIT TENNI

Szerencsére a fejlesztőcsapatok rengeteget tanulnak egymástól, és





Red Dead Redemption:

72
Km²



GTA: San Andreas:

36
Km²



GTA V

??
Km²

Mennyi az annyi?

Folyamatosan mennek a találgatások arról, hogy pontosan mekkora is lesz a GTA V. Már három verzió is létezik: az egyik szerint a játéktér ötször nagyobb lesz, mint a *Red Dead Redemption*, egy másik szerint négyszer akkora, mint *Liberty City*, a harmadik szerint pedig valamivel nagyobb, mint a Rockstar legutóbbi három sandbox játékának (*GTA:SA*, *GTAIV*, *RDR*) mérete együttvéve. Ez utóbbi a legfrissebb és leghitelesebbnek tűnő forrás, így mi is ez alapján matekoztunk egy térképet. A *San Andreas* térképét 36, a *Red Dead Redemption*ét 72, a *GTA IV*-ét pedig 17 négyzetkilométerre becsültük, mert pontos és hivatalos adatok erre vonatkozóan sajnos nem ismertek.

GTA IV:

17
Km²

„A GTA IV-BŐL SEM LETT TITKOK ÉS SZERELMEK AZÁLTAL, HOGY NÉHÁNY CSAJT FELSZEDHETTÜNK HÉBE-HÓBA

ugyanúgy, ahogy a Ubisoft gondozta *Assassin's Creed III* számtalan ötletet vett át a Rockstar San Francisco *Red Dead Redemption*éből, várhatóan a *GTA V* is megannyi működő elemet el-les a konkurenciától. Itt a játékba iktatott, szórakoztató minijátékokat, mel- lékes szórakozási lehetőségeket érde- mes példaként kiemelni, amelyekből akadt ugyan jó pár *Liberty City*ben, de ezek többségükben könnyen megunha- tó, nem túl színvonalas betétek voltak, amik nehezen töltötték ki a küldetések közötti időt.

Nem vics, a teljes élvezet érdekében a cégen belül egy külön csapat dolgozik a *GTA V* szórakoztató minijátékainak dí- zájnján és kivitelezésén. Az ígéret szerint kevesebb lesz ezekből, de tartalmasabb és szórakoztatóbb módon az eddigieknél. Kétségtelen, hogy az előző részben a bi- liárd és a darts jópofa volt, de nem kö- tötte le az embert annyira, mint a pó- ker az *RDR*-ben vagy a táblás játékok az *Assassin's Creed III*-ban. Többek között jetsky, base jumping, tenisz és jóga sze- repel a repertoárban, de lesz például golf is, a játéktér magában foglal ugyanis egy komplett golfpályát.

Mivel a főhősök érdekeldése és ismeretsé- gi köre is jelentősen eltér egymástól, ezért szereplőnként egy-két olyan exkluzív szó- rakozási lehetőséget kapunk, amelyben más karaktert irányítva nem tudunk részt venni. Engem némi csalódással tölt el, hogy ez-

úttal valószínűleg kimarad a csajozás és az ezzel járó előnyök, vagyis az, hogy a lányokat egy telefonhívással extrém ha- tékony szívességek teljesítésére kérhet- jük, amelyekkel (legyen ez bármily meg- lepő) nem szexuális természetű akciókat, hanem valódi, játéktechnikai előnyöket csikarhattunk ki magunknak. Ilyen volt például az, hogy a nyakunkban loholó százötven rendőrt, helikoptert és SWAT egységet szempillantás alatt lerázhattuk egy jól irányzott telefonhívással annak a hölgynek, aki meg tudta mozgatni a szá- lakat. Volt körözés, nincs körözés. Ennek a lehetőségnek a mellőzésére a hivatko- zási alap az volt, hogy a háromszereplős rendszerben indokolatlanul bonyolult lett volna egy összetett kapcsolati hálót ki- építeni (ami persze szimpla duma, hiszen a *GTA IV*-ből sem lett Titkok és szerel- mek azáltal, hogy néhány csajt felszed- hettünk hébe-hóba). De szerencsére lesz- nek a lányok helyett nem kevésbé szóra- koztató és hasznos barátok, akikkel az előző részhez hasonlóan megannyi akti- vításban részt vehetünk.

LOS SANTOS „WHO IS WHO?”

Fontos szerepe lesz például Amandának, Michael feleségének, akit a hírek szerint egy elképesztően tehetséges színésznő formál meg áthatóan és viccesen. Kiindul- va azokból az agyzsibbasztóan szellemes szövegkönyvekből, amik jellemzik a stú- diót, a szokatlan pár furva viszonya igen

mulatságosnak ígérkezik. Nem kevés- bé ígéretes figura a család legifjabb férfi- tagja, Jimmy, egy 20 éves lázadó, de lus- ta és mihaszna srác, aki a szíváson és a bunkózáson kívül legfeljebb arra képes, hogy bajba keveredjen. Apa-fiú kapcsola- tot már láttunk Rockstar-játékokban, de ez a felállás aligha emlékeztet John és Jack Marston viszonyára. Szintén érdekes ember lesz Ron, aki egy lakókocsiban él, és Trevor legjobb barát- ja. Lényegében ő egy lepukkant, paranoid konteógyáros, nem csoda, ha társra lel a narkós pszichopátában. Akinek a *GTA IV*-ben bejött Brucie karaktere (minden idők legjobban etaláltl szinkronhangjá- val), az feltehetően csipni fogja Lamart, Franklin haverját is, aki egy ambiciózus és nagyravágó barát, csak éppen hiper- aktív, túlbuzgó és az őt megformáló szí- nész csodálatos alakításának köszönhe- tően kellően mókás is. A fejlesztők szándéka vállaltan az volt, hogy az eltérő anyagi és családi hátte- rű hősök környezete mindenben eltér- jen egymástól, ami nem csupán az utcán szétdobált szemét mennyiségében vagy a házak állapotában mutatkozik meg, ha- nem az ismeretségi körben is. Embert barátjáról, ugye.

SZÓRAKOZTASD MAGADI!
A „stand up” műfajának applikálása az open world játékokba hatalmas dobás volt a 2008-as, negyedik részben. Az ilyen és ehhez hasonló, jópofa aprósá- gokról még nem sokat tudni a következő rész kapcsán, de a hírek szerint a vicces tévéadások és a játékon belüli internet- használat biztosan visszatérnek, kiegé- szülve további izgalmas elemekkel, mel- lyek sokat hozzáadnak majd a játékel- ményhez.
A *San Andreas* népszerű testépítése sa- jnos kimarad, a modellek testreszabására kizárólag a megfelelő öltözködéssel lesz mód. A kreatív csapat alaposan meghá- nyta-vetette ezt a dolgot, de úgy döntöttek, hogy a technikai nehézségek miatt erről inkább lemondanak. Ideológiát is gyártot- tak mögé: a három főhős életmódja olyan különböző, a karakterek pedig annyira ki- forrottak, hogy a „testreszabásnak” ez a módja indokolatlan. Viccesnek tűnik a ma- gyarázat, de valljuk be, a drámai csalá- di veszekedések mókásan festenek egy szétgyúrt Michaellel, amint az a fiával üvöltözik vicсорogva, csakúgy, ahogy egy elhízott Trevor is furcsán nézne ki, miköz- ben lomha léptekkel, izzadva siet a heli- kopter pilótáfülkéje felé.

Előzetes

GRAND THEFT AUTO V

Ami a tárgyak (autók, ingatlanok) birtoklását illeti, a GTA sorozat érdekes helyzetben van. Autót ugye bármikor rabolhatunk az utcán (durva lenne, ha ezzel a névvel a játék nem nyújtana lehetőséget erre), hajlékra pedig nemigen van szükségünk, mert a játékmechanizmus egyszerűen nem követeli meg. Dan Houser egy interjúban elárulta: korábban is sok kritikát kaptak amiatt, hogy a játékban összegyűjtött lóvéból legfeljebb fegyvert meg löszert vásárolhatott a főhős, de semmi érdemlegesre nem tudta elkölteni. Erre megoldást ígértek az ötödik részben, kilátásba helyezve, hogy számtalan módon elverhetjük majd a tisztességes (de leginkább tisztességtelen) munkával megszerzett zsetonunkat, mégpedig a játék legelejétől kezdve egészen a végéig. A konkurens Ubisoft az *Assassin's Creed II*-ben és *III*-ban egészen mesterien elégitette ki a játékos „értékteremtésre” vonatkozó igényét az opcionális birtokfejlesztéssel, de egyelőre csak bízhatunk abban, hogy a fejlesztők ígérete a „jól elkölthető pénzről” valami hasonlóan színvonalas megoldást takar majd. A sandbox műfaj egyik mostanság divatos szolgáltatását jelentik még az opcionális, ad hoc megbízatások, amelyekre tők véletlenül bukkanhatunk az utcákat járva. Volt ilyen a *Red Dead Redemption*-ben, az *LA Noir*-ban és az *AC III*-ban is. Autókázunk, meglátunk egy tolvajlást, verekedést, egyéb perpatvar, vagy szimplán csak valaki röhejesen egy-

szerű megbízatást kíván ránk ruházni, amit vagy elfogadunk, vagy nem. Ezek jobban kidolgozott, ötletesebb és izgalmasabb megoldások, egyszerűségük ellenére képesek lesznek feldobni a környék feltérképezésével töltött órákat.

MIT BÍR A VAS?

Amikor a GameStar szerkesztőségébe még annak idején megérkezett a *GTA IV* tesztverziója, és először kipróbáltuk egy itt elhelyezett, nagyképernyős full HD-tévén (ami akkortájt még nem tömegcikk volt, hanem presztízstermék, amit csak a burzsoá játékkritikusok engedhettek meg maguknak), leesett az állunk. Már-már azon gondolkodtam, hogy nem is lesz akkora poén embereket ölni az utcán rohangálva, ha a megjelenítés ennyire élethű. Milyen dolog az, hogy szinte már büntudatunk van, amikor rakétavetővel szétlövünk egy autósort a belvárosi dugóban?! Aztán amikor kijötték a PC-s verzió grafikai modjai a tökéletesen realiztikus vizuális élmény szándékával, már nem is hittünk a szemünknek. Bizonyára sokan feltételezték, hogy a *GTA V*-nek valahogy így kell majd kinéznie alpból, de ez természetesen esélytelen. Az ok szimplán az, hogy a jelenleg a piacot uraló konzolgenerációk 5-6 esztendőös hardverkiépítése nem teszi alkalmassá őket ekkora textúrák, ilyen felbontás és ennyire jó minőségű grafikai effektusok megjelenítésére. Előrelépés persze lesz. A shader modellek és a fények szeb-

Lőfegyverek a GTA V-ben is lesznek...



ek lesznek, a karakterek részletesebbek, továbbá egy új rendelési eljárásnak köszönhetően nagyobb lesz a megjelenítendő terület is. A *GTA IV*-ben körülbelül 1,5 kilométerre láttunk el, most viszont már gyakorlatilag az egész térkép a miénk, még a horizonton csücsülő apró házak ablakon kiszűrődő fényei is ott pislognak a távolban. A Team Bondi által kifejlesztett és az *LA Noir*-ban használt fergeteges arcmodellező technológia viszont sajnos kimarad ebből a produkcióból, mert túlságosan megnyújtotta volna a fejlesztést. Ez



Életkép az Endregyógyintézet forgatásáról: Endreman Batmannek öltözve kiló egy 747-est, fedélzetén 430 utassal. A jelenet a fergeteges bakiparádében lesz látható



Amit még a Take Two sem vállalt be

Feltehetően az évtized egyik legnagyobb botrányjátéka lehetett volna a Snow, ha a Take Two nem hátrál meg és állítja le a fejlesztést még 2006-ban. A sztori szerint egy 1975-ben induló drogcsempész és drogkereskedő karriert menedzselhettünk volna egészen napjainkig, egy „üzletstratégiai játékban”. A 2005-ös E3-on már működő demót is mutattak belőle, a kiadó mégis leállította. Az ok feltehetően nem a hűsköplővel fenyegető anyukáktól való rettegés, hanem egyszerűen az, hogy a játék nem bizonyult elég szórakoztatónak és életképesnek. Milyen meglepő.





Dan Houser alelnök, vezető író, Rockstar: „Mi nem a »dobjunk ki egy GTA-t minden évben« banda vagyunk. És feltehetően ez az oka, hogy a GTA a mai napig ilyen népszerű.”

Kinect nem!

Xbox 360-ra is érkező játékoknál ma már lényeges kérdés, hogy támogatják-e valamilyen formában a Microsoft mozgásérzékelő kiegészítőjét. A Rockstarnál úgy fogalmaztak, hogy túlságosan megbontotta volna a játék egységét, ha bizonyos minijátékokat kiegészítőkhöz (Kinect, PS Move) kötöttek volna. Meg egyébként is... c'mon!

elég sajnálatos, hiszen egy ilyen technológia még közelebb hozza a játékost a szereplőkhöz, ami ebben a műfajban vitális lehet.

NO DE A LÖVÉS?!

Ami az aszfaltkoptatást illeti, visszatér a bicikli, amiből ráadásul fél tucatnyi modellre felülhetünk, köztük BMX-re, mountain bike-ra, versenybringára és néhány olyanra, aminek a nevét sem tudnám lefordítani. Emellett lesz egy valagnyi vízi jármű, személygépkocsi, teherautó, ATV, helikopter és persze repülőgép is. Utóbbi kapcsán azt ígérik, hogy nem kell a játék végéig várunk a megszerzésével, mert Trevor révén már viszonylag hamar száguldozhatunk a város felett gomolygó szmogban. Egészen véve több jármű lesz, mint GTA játékban valaha, ami kimondottan biztató. Ezzel együtt módosítanak a fizikai motoron annak érdekében, hogy a kocsik viselkedése jobban hasonuljon a valóságoshoz, a tervek szerint ennek köszönhetően majd-hogyanem egy komplett autóversenyes játékot kiváltak majd az ezzel kapcsolatos minijátékok és küldetések.

Az arzenált nem bonyolítják túl, mert bár sok fontos infót ezzel kapcsolatban még nem osztottak meg a publikummal, de az imfdb.org elmebeteg szerkesztői már a trailerek alapján pontosan beazonosítottak néhány, a játékban szereplő mordályt. Lesz miniUZU, Norinco típusú AK-47 verzió, és a *Battlefield 3*-ból ismerős TAR-21 géppisztoly is szerepet kap, nyilvánvalóan fantáziájában. Sok újdonságra, lézerpisztolyokra, sugárvetőkre, mágnesfegyverre ne számítsunk, bár Houser arra irányuló ígérete, hogy tovább finomítanak az eddig is látványos tűzharcon, szintén beszédes. Meggyőződésem, hogy az elmúlt esztendőben a Rockstar stúdiók játékaik a környezet gyönyörű megalkotása mellett a tűzparba-

jok kivitelezésében fejlődtek a legtöbbet. A *GTA IV* is kényelmesen kezelhető volt, de a *Red Dead Redemption* már kimondottan ütős, a *Max Payne 3* pedig brutális és egyben az egyik legélvezetesebb akciójáték lett. A *GTA V* ebben is többet adhat. Nagyjából ugyanez emlemondható az ökölharcról, ami soha nem jelentette a széria markáns elemét, de nem árt, ha pofásan össze van rakva. Össze lesz.

A NYÜZSGŐ BELVÁROS

A többjátékos módról vajmi keveset tudni, de abból ítélve, hogy a multiplayer ikonja a szűk kiválasztottaknak megmutatott béta verzióban közvetlenül a karakterváltást jelző gomb alatt található, erősen valószínűsíthető, hogy játék közben bármikor bekapcsolódhatunk egy-egy többjátékos csatába. Akadnak olyan találgatások is, hogy a bankrablós küldetések eleve multira lettek optimalizálva, vagyis hogy bármikor beugorhatunk mások balhéiba, és mi is kérhetünk segítséget az online közösségtől.

KILÁTÁSOK

A fejlesztők meggyőződéssel hajtogatják, hogy téved, aki egy *GTA IV*-re számít, csak nagyobb területen. A fogyasztók folyamatos visszajelzéseire támaszkodva elképesztő energiákat mozgósítanak a szórakoztatásunkért, és jóllehet elvesznek innen-onnan, de biztosan többet fogunk hozzátenni másutt. Időnk már nem sok van, tehát mielőbb kezdjünk el készülni a verbális csatákra anyukákkal, bajszos gyermekvédekkel, dauerolt hajú gyermekpszichológusokkal és riadtnak mutatókkal, de álszent politikusokkal arról, hogy miért ne tiltsák be a játékot, a Rockstart és úgy általában a videojátékokat rögtön a *GTA V* megjelenése után.

Duncan



Miért van olyan érzésem, hogy a srácok nem betegek szállítanak ezzel a helikopterrel?

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/grand-theft-auto-v



Előzetes
TOMB RAIDER



Ha nem lenne hátrakötözve a kezem, jól összekarmolásznam őket

Született túlélő

TOMB RAIDER



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Crystal Dynamics**
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden A '90-es évek második felében indult kultikus játéksorozat rebootja a poligon csöcsök helyett a történetmesélésre fordít nagyobb figyelmet.
Megjelenés **2013. március**
PEGI **18+**

MIKOR A SQUARE ENIX 2009-BEN BEKEBELEZTE AZ EIDOST, AZONNAL NEKILÁTOTT A CÉG RACIONALIZÁLÁSÁNAK, AMI STÚDIÓK BEZÁRÁSÁVAL ÉS FRANCHISE-OK EMÉSZTÖBE LAPÁTOLÁSÁVAL JÁRT.

Csak azok a címek kaptak esélyt a bizonyításra, amelyeket kellően lukratívna ítélt az új vezetés. Útközben elvérzett ugyan a magyar érdekltségű *Battlestations* széria, ám hamaiból támadt fel a *Deus Ex* és a *Hitman*, jövő tavasszal pedig *Lara Croft* készül a nagy visszatérésre egy minden korábbinál izgalmasabbnak ígérkező *Tomb Raider* rebootban.

HEGYEK, VÖLGYEK, HULLÁMOK

Az 1996-ban megjelent *Tomb Raider* bombasikernek bizonyult (főleg PlayStationön), és nyolcmillió okot adott az Eidosnak arra, hogy addig csattogtassa az ostort a Core Design háta mögött, míg minden évben le nem tesz az asztalra egy újabb epizódot. Ennek következtében az ezredfordulói négy, egymástól alig-alig megkülönböztethető részt kaptunk, amelyekben csak a kalandvagyó milliomos régész nő mellmérete indult fejlődésnek, sem a játékmenet, sem a grafika nem változott. 2003-ban aztán a Core megpróbált friss életet lehelni a sorozatba: három év fejlesztés, egy új grafikus motor, egy második irányítható szereplő, nagyvárosi környezet és karakterfejlődés lett a végeredmény elbaltázott irányítással. Az Eidos az *Angel of Darkness* hívós fogadtatását látva újabb kényszerpihenőre küldte Larát, és a vámpiros *Legacy of Kain* sorozatról elhíresült Crystal Dynamics karjaiba lökte. Az új csapat

könnyebben fogyasztható epizódokkal (*Legend*, *Anniversary* és *Underworld*) látta el a rajongókat, s végre nem kergette pixelpontossággal kiszámított ugrásokkal örületbe őket. A kisebb-nagyobb fejlesztések ellenére a *Tomb Raider* olyan kihívóra akadt saját műfajában, melynek elsőre sikerült a trónfosztás. Ma már csak a legvérmesebb, érzervekkel meg nem győzhető rajongók állítják, hogy nem az *Uncharted* trilógia a legjobb a sírablós játékok között.

A VÁLTOZÁS TÁJFUNJA

A Crystal Dynamics mindenesetre felismerte, hogy friss vért kell pumpálni Lara megfáradt tagjaiba, ezért az *Underworld* 2008-as megjelenése után visszavonult barlangja mélyére, s bősz tervezettségbe kezdett. Minden lehetséges koncepció szóba került a horrorról a sandbox jellegű világon át az eredettörténetig, mígnem számtalan elképzelés egybegyűréséből túlélő született, akít a Kelet Bermuda-háromszögének is hívott Sárkány-háromszögben látunk viszont megfiatalodva, szinte még gyermekként. A tekintélyes Croft-vagyyon 21 éves örökösnoje frissen szabadult az egyetemről, s lelkesen veti bele magát első kalandjába: Conrad Roth kapitány és tanárai irányítása alatt néhány hallgatótársával egyetemben Japán partjainál kutat elveszett relikviák után az Endurance fedélzetén. Egy napon azonban tájfunba keveredik a hajó, és úgy roppan szét a vihar és a hullámok szorításában, mint csirkenyak a róka szájában. Lara társaitól elszakadva tér magához nem éppen mindennapi körülmények között. Ugyan személyes tapasztalataim a hajótörés

élményeinek tekintetében néhány filmre, illetve Defoe és Verne regényeire korlátozódnak, de mégse gondolom „normális” hajótörötti állapotnak, hogy hősnök fejfel lefelé lógjon egy barlang mennyezetéről begubózva, akár egy túlméretezett selyemhernyó. Némi küzdelem, kisebb-nagyobb horzsolások és egy komolyabb sérülés árán azonban mind a gubóból, mind a barlangból kiszabadul, csak hogy rácsodálkozhasson a szigetet övező alattomos sziklákon szétzúzódot hajóroncsokra, és az Endurance partra vetett mentőcsónakjára. Tehát van még remény, mások is túlélhették a balesetet. És túl is élték, mint az a későbbiekben kiderül.

CSINÁLD MAGAD

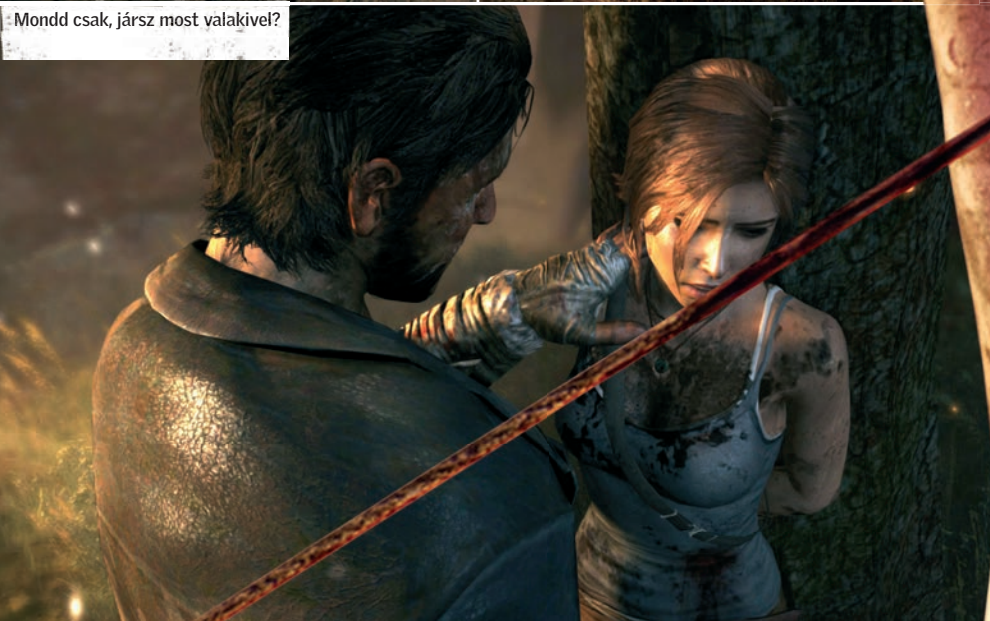
Bár Lara nem lesz mindig egyedül, többnyire azonban mégiscsak magára számíthat, miközben boldogulni próbál a rejtelmes szigeten. Mint minden valamirevaló hajótörött, ő is először az ivóvíz és az élelem hiányának problémájával szembesül, valamint arra is rá kell döbennie, hogy nem a legmegfelelőbb évszakot választotta ahhoz, hogy mindössze egy könnyű trikót viselve a szabad ég alatt töltsze az éjszakát. Ha az ember fázik, éhez és szomjazik, egyre elkeseredettebbé válik, ám mielőtt végleg beletörődne a megváltoztathatatlanba, előbb-utóbb felhorgad benne az elszántság, és megteszi azt, ami az életben maradáshoz szükséges. Ha kell, bemelegszik egy második világháborús bunkerbe valami használható után kutatva, vagy a nyakát kockáztatja egy házilag barkácsolt íj megszerzéséért. Ezek nélkül nem sok eséllyel indulna el az első vadcsapáson azt



” A TOMB RAIDER MEGPRÓBÁLJA BEMUTATNI A CIVILIZÁLT ÉMBER ÁTALAKULÁSÁT AZZÁ AZ ÖSZTÖNLÉNNYÉ, AMI MINDENKIBEN OTT REJTŐZIK MÉLYEN ELTEMETVE



Mondd csak, jársz most valakivel?



POLIGONBÓL SZILIKON

Hiába tiltakozott ellene Toby Gard, Lara szülőatyja, az Eidos elhatározta, hogy szexszimbólumot farag a régészlányból, aki részről részre egyre nagyobb melltartót volt kénytelen hordani. Hogy a megcélzott pubertásos srácokat még könnyebben behálózza, a kiadó 1996-tól a hősnőre hasonlító modelleket kezdett alkalmazni, akiket hosszú éveken át arra kárhoztatott, hogy vásárokon, kiállításokon és egyéb rendezvényeken pózoljanak, mosolyogjanak, és tegyenek úgy, mintha ők lennének Lara Croft. Annak, hogy évente-kévente új modell alakította Larát, nemcsak az volt az oka, hogy a karakter kinézete a játékokban is változott, hanem hogy az ambiciózusabb nők nem bírták elviselni az Eidos drákói szabályait. A színészi karrieréről álmodozó Rhona Mitranak előírták, hogy mikor és mit beszélhet (akkor is, ha épp nem volt beöltözve), személyes kedvencem, Nell McAndrew pedig elvállalt egy Playboy fotózást a kiadó engedélye nélkül. 2004 és 2006, tehát az első (*Tomb Raider: Angel of Darkness*) és a második reboot (*Tomb Raider: Legend*) között betöltetlen maradt a pozíció. A későbbi modelleket viszont már hosszabb pórázra engedte az Eidos, ráadásul mind Karima Adebibe, mind a tornász Alison Carroll alapos felkészítéssel vett részt (közelharc, fegyveres harc, motorozás, sziklamászás, régészet stb.), hogy hitelesebben alakítsák Larát. Két évvel ezelőtt arra az elhatározásra jutott az új tulajdonos Square Enix, hogy a továbbiakban mellőzi a modelleket, és nem (mű)csőcsökkel próbálja eladni a *Tomb Raider*t, így a jövőre érkező harmadik reboot lesz az első tagja a sorozatnak, aminek nincs hivatalos hús-vér Larája.



remélve, hogy békésen legelésző szarvassal, nem pedig acsargó farkassal lapi meg a sors. A *Tomb Raider* ugyanazal az élethelyzettel kísérletezik, amivel a *Far Cry 3* is, vagyis megpróbálja bemutatni a civilizált ember átalakulását az az ősztönlénnyé, ami mindenkiben ott rejtőzik mélyen eltemetve.

Lara fejlődése két síkon zajlik párhuzamosan, egyrészt a narratíva kívánalmainak megfelelően olyan szituációk sorozatába keveredik, amelyek apránként formálják a személyiségét és gyúrják azzá a főkös csajjá, akit a rajongók megszerettek. Önvédelemből követi el első gyilkosságát, ami érthető módon jobban megviseli, mint amikor kioltja egy szarvas életét, csak hogy legyen mit ennie. Mindent elkövet, hogy felnőjön a feladathoz, és képessé váljon arra, hogy segítsen életben maradt társain, akikre nemcsak a barátságtalan állatvilág (Roth kapitányt például farkasok hagyják helyben), hanem a sziget különös lakói (Samanthát egy kattant tanár ragadja el, míg többeket zsoldosok ejtenek foglyul) is veszélyt jelentenek.

Másfelől viszont mi magunk is hozzájárulhatunk ahhoz, hogy erősebbé, szívósabbá váljon. A végrehajtott feladatokért cserébe kapott tapasztalati pontokat felhasználva ugyanis olyan, a túlélés esélyét javító képességet taníthatunk neki, mint



HA TE MONDOD

Karl Stewart brand director, Crystal Dynamics: „A Tomb Raider mindig sikeres volt, és az is marad, de úgy vélem, elértük azt a pontot, amikor valami másra, valami újra és egyedire volt szükség.”

például hogy a kilőtt nyílveszők egyre nagyobb hányadát képes begyűjteni áldozataiból és a jövőben újra felhasználni. Nemcsak Lara fejleszhető azonban, hanem a felszerelése is, beleértve fűt, illetve az univerzális szerszámként használt csákányát. Minderre a szabadon bejárható és a tervek szerint többször is meglátogatható pályarészekben található tábornüzeknél lesz alkalmunk, ahol egyben menteni is tudunk.

VADÁSZÖSZTÖN

Manapság nem jelenhet meg úgy a lopkodást kiemelt fontosságú mechanizmusként kezelő alkotás, hogy abban ne állna a játékos rendelkezésére egy olyan képesség, ami megkönnyíti számára a tájékozódást, és ne adj' isten, felfedi az ellenfelek mindenkorai pozícióját. Míg azonban az *Assassin's Creed* szériában, a *Splinter Cell: Conviction*ben és a

*Hitman: Absolution*ben a protagonisták különleges képzettsége, illetve módosított génállománya hozható összefüggésbe ezzel a képességgel, a *Dishonored*ben mágia, a *Deus Ex: Human Revolution*ben és a *Batman Arkham* sorozatában a technológia teszi ezt lehetővé, addig a *Tomb Raider* semmiféle magyarázattal nem szolgál arra, hogy mégis hogyan rendelkezhet emberfeletti érzékekkel egy leányzó, aki több időt töltött könyvek bújjásával, mint grizzlymedvék kergetésével a kanadai vadonban. Mégis, a megfelelő gombot lenyomva azt tapasztaljuk, hogy szürkévű fakulnak a világ színei Lara körül, miközben mindaz, ami érdekes lehet számunkra (lőszer, gyűjtögethető ereklyék és dokumentumok, megfogható, piszkálható tárgyak, szerkezetek stb.), fénylő glóriával bevonva emelkedik ki a környezetből. Sőt, az épp aktuális feladatunk következő hely-



NATHALIE COOK
(1996–1997)



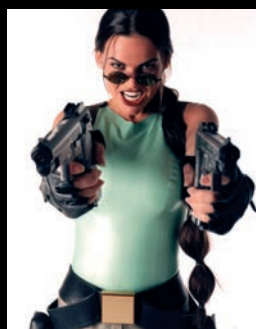
RHONA MITRA
(1997–1998)



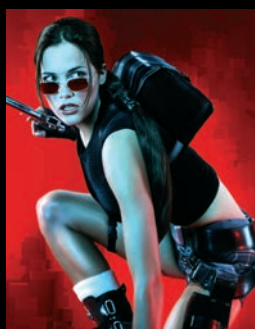
VANESSA DEMOUY
(1998)



NELL MCANDREW
(1998–1999)



LARA WELLER
(1999–2000)



JILL DE JONG
(2000–2002)



LUCY CLARKSON
(2002–2004)



KARIMA ADEBIBE
(2006–2008)



ALISON CARROLL
(2008–2010)

VÉRSZOPÓK

Cory Barlog, a *God of War II* rendezője 2007-ben távozott a Sony Santa Monica stúdiótól máig tisztázatlan okból. Az elmúlt években hírbe hozták a *Mad Max: Fury Road* mozifilm adaptációjával, majd a *Just Cause* játékokat fejlesztő Avalanche stúdióval. Végül a Crystal Dynamics otthonában kötött ki mint a *Tomb Raider* reboot egyik rendezője, s ami még fontosabb, egy bejelentés előtt álló projekt vezetője. Figyelembe véve, hogy miként kezelte a Square Enix az ölébe hullott sorozatokat, valamint ismerve Barlog munkásságát, nem lepődünk meg, ha Kain és Raziel feltámasztása lenne a feladata.

színe is a napnál világosabban rajzolódik ki előttünk. Mindazonáltal a *Survival Instinct* használata opcionális, a helyszíneket hagyományos módon, két szép szemünkre és türelmünkre támaszkodva is felderíthetjük. Noah Hughes, a *Tomb Raider* kreatív rendezője külön kiemelte, hogy Lara túlélőösztönével csupán azoknak a játékosoknak kívántak kedvezni, akiknek már attól viselkedni kezd a sejhajuk, ha fél percnél tovább keresgélniük kell a továbbjutást jelentő megoldás kulcsát. Üzletileg jól megindokolható döntés az agyhalottak terebélyes piacának bevonása, s mivel senki sem kényszerít bennünket arra, hogy mankóként használjuk, egy pillanatra sem fogjuk úgy érezni magunkat, mintha csalunk volna.

HA ÖLNI KELL

A következő *Tomb Raider* a megújulás jegyében a harcrendszert sem hagyja változatlanul. Vegyünk érzékeny búcsút attól a lehetőségtől, hogy egy gombnyomással célkeresztet festünk a kiválasztott ellenfél homlokára, akit aztán háttal állva, füllábon és csukott szemmel is eltalál hősnőnk. Ehelyett szabadon célozhatunk fegyvereinkkel, amelyek között a már emlegetett íjon túl a sörétes puská és a pisztoly is helyet kapott. Egyelőre Lara emblematikus dupla Desert Eagle-jeinek nyomát sem láttuk a játékban, ám elképzelhetőnek tartjuk, hogy a történet

egy későbbi pontján majdcsak szert tesz rájuk, pláne hogy a fejlesztők is célozgatnak erre a lehetőségre.

Lövöldözni tehát fogunk, bár attól nem kell tartani, hogy *Max Payne*-klónt faragtak volna Larából. Arról, hogy ilyesmi még csak meg se forduljon a fejünkben, a szűk marokkal adagolt lőszerkészlet gondoskodik majd. Sok esetben jobban járunk, ha ólomdarazsak eregetése helyett az eszünket használva próbáljuk kijátszani a rosszfiúkat. Az íjjal az ellenfelek közelébe löve elvileg elterelhetjük a figyelmüket, de a tapasztalatok szerint volt már rá példa, hogy pont ezért vették észre hősnőnk, akire tüzes nyilakat és Molotov-koktélokot zúdítottak. Amennyiben sikerül valakit észrevétlenül meglepnünk hátulról, akkor az íjat használva kezdetét veheti a kevés zajjal járó fojtogatás ütemes gombnyomogatás kíséretében.

Érdekesen alakul a test-test elleni küzdelem, ugyanis Larának néhány pillanat áll a rendelkezésére ahhoz, hogy kitérjen nála testesebb ellenfelei útjából. Erre a képességre rágyúrva az egyszerű hajlongásba még egy kis homokdobálás is belefér, hadd pislogjon nagyokat a főszereplő. Ami az eddig látottak alapján zavarónak hat, az a farkastámadások kezelése. Őszintén emlémem, hogy nehezebb fokozatokon nem lassul le az idő, ha egy ordas épp Lara torkának vetődik, mert így több mint elegendő időnk van arra, hogy alaposan megnéz-

zük magunknak, hova is szánjuk a végzetes nyílvesztőt.

TANULMÁNYÚT

A *Tomb Raider* megjelenéséig még bő három hónap hátra van, ezért, hacsak nem jelentenek be váratlanul egy halasztást, komolyabb változtatásokat már nem esz-közölhet a Crystal Dynamics. No nem mintha eddig visszafogták volna magukat. Nincsenek illúzióim, sokan lesznek majd, akik elégedetlenségüknek adnak hangot annak láttán, hogy Lara másodlagos nemi jellegét ezúttal nem hangsúlyozzák túl. Az új karaktermodell pedig enélkül is szemrevaló. Való igaz, hogy a logikai feladványok reklámozását eddig nem vitték túlzásba a fejlesztők, ám ígértük szerint alaposan megmozgatják majd szürkeállományukat az opcionálisan felfedezhető barlangok és temetkezési helyek kincseihez vezető fejtörők. Ha azok a fránya QTE-k nem lennének, sokkal nyugodtabban várnám a premiért, de így is bizakodó vagyok, mert ez a *Tomb Raider* áll a legközelebb ahhoz a talpraesett kalandorhoz, akinek Toby Gard (a karakter és a sorozat szülőatyja) egészen véletlenül növelte meg 150 százalékkal a mellméretét, miközben a modellel dolgozott. Nem ő tehetett róla, hogy kollégái végül fölünyesen leszavazták.

Chavalier



” NEMCSAK LARA FEJLESZTHETŐ, HANEM A FELSZERELÉSE IS, BELEÉRTVE ÍJÁT, ILLETVE AZ UNIVERZÁLIS SZERSZÁMKÉNT HASZNÁLT CSÁKÁNYÁT



Ha egy nő el akar érni valamit, akkor bármennyig képes elmenni

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

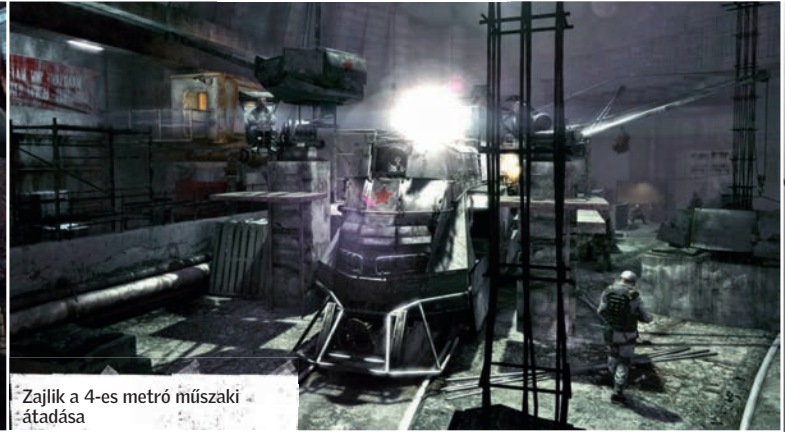
gamestar.hu/jatek/tomb-raider

Előzetes

METRO: LAST LIGHT



Nem akart önként vért adni.
Van valami probléma?



Zajlik a 4-es metró műszaki
átadása

Fény az alagút végén

METRO: LAST LIGHT



INFO

Kiadó THQ
Fejlesztő 4A Games
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden Ismét
alámerülünk a moszkvai metróalagutak útvesztőjében, hogy felvegyük a harcot az otthonunkat fenyegető mutánsokkal, náccikkal és kommunistákkal.
Megjelenés 2013.
március
PEGI 18+

AMEGSZÚNÁS SZÉLÉN EGYENSÚLYOZÓ GSC VETERÁNJAIBÓL ALAKULT 4A GAMES KÉT ÉVVEL EZELŐTT A MOSZKVAI METRÓALAGUTAK FELFEDEZÉSÉRE INVITÁLT BEN-NÜNKET.

Túlzás lenne azt állítani, hogy feledhetetlen élményben volt részünk, de volt valami a *Metro 2033* sajátos atmoszférájában, ami minket, az egykoron vasfüggöny mögé zárt országok játékosait egy pillanat alatt magába szippantott. Az ismerős környezet, az ócska metrószerelvények, a lepukkant ipari területek így vagy úgy, de mindannyiunk számára ismerősek, és többet jelentenek, mintha valamelyik random amerikai nagyváros romjai között bókászánk egy atomcsapás után.

CSISZOLATLAN GYÉMÁNT

Nincs mit szépíteni a dolgon, a THQ meglehetősen mostohán kezelte a *Metro 2033*-at. Ebben közrejátszott a S.T.A.L.K.E.R.-rel szerzett tapasztalatuk is. (Más néven ugyan, de jórészt ugyanezek a srácok csúsztak éveket az ukrán játékipar máig legnagyobb sikerével.) A felületes minőségellenőrzés és minőségbiztosítás következtében nem kevés bug maradt a játékban (máig csuklanak a fejlesztők szülei a sztori közepe táján felbukkant golyóálló katona miatt, akit csak kikerülni lehetett, megölni nem), a korlátozott költségvetésnek hála diszkréten pukka-

nó fegyverek és szörnyű szinkron borzolta a kedélyeket.

Több sebből vérzett ugyan a 4A Games első próbálkozása, mégis milliós példányszámban kelt el annak ellenére, hogy a kiadó marketinggépezetének hátszeléből alig jutott neki valami. A pozitív fogadtatás ébresztette rá a THQ-t arra, hogy érdemes sorozattá bővíteni a játékot, s ha már így tesznek, akkor több pénzt költeni rá. Ennek köszönhetően ötvenről nyolcvanra növelték a folytatáson dolgozók számát, és a hollywoodi veterán Lance Henriksen mellett oly sokat foglalkoztatott szinkronszínészek hangján szólalnak meg a szereplők, mint Nolan North vagy Khary Payton. Még a humorista Patton Oswald számára is jutott egy szerep.

ALUL A NÉPNEK ÁRJA

Dmitry Glukhovskiy, egy fiatal orosz író regénye a *Metro* sorozat alapja, melynek története szerint 2013-ban kitor a régóta rettegett atomháború, és eltörlti a föld színéről az emberiség javát. A túlélő kevesek óvóhelyekre, például a moszkvai metróalagutakba vonulnak vissza, ahol az állomások településekké, önálló államokká alakulnak. Némelyek függetlenek, mások csatlakoznak az ismét megerősödő marxista vagy nacionalista ideológiát hirdető frakciók valamelyikéhez, hogy háborút vívjának egymással. Ahelyett, hogy

összefognának a mindannyiukat veszélyeztető mutánsok ellen.

Nem a farkas nagyságú óriáspatkányok vagy a megelevenedett vízköpőként repkedő, már-már démoni óriásdenevérek jelentik azonban a legnagyobb fenyegetést az állomásokra, hanem a telepítikus képességekre szert tett, felszínen rekedt embertársaik. Ebben a világban nő fel Artyom, a regény és a játékok hőse, aki hosszú útra indul, hogy segítséget szerezzen ostromlott állomása számára, s a végén maga is ugyanolyan tapasztalt harcosná válik, mint a legendás rangerek.

DARVIN AJÁNLÁSÁVAL

A *Metro 2033* pozitív fogadtatása arra ösztönözte a fejlesztőket, hogy ahelyett, hogy megkísérelnék újra feltalálni a kereket, inkább az első rész erősségeire építve tervezék meg a folytatást. Alapvetően tehát továbbra is nyomasztó alagutakban töltjük majd az időnket szörnyek elől menekülve, a háború előttről származó vagy házi-lag barkácsolt fegyvert szorongatva izadó kezünkben.

A játékmenet két fő pillérét viszont kisebb-nagyobb változások érik, amelyek leírására leginkább a finomhangolás kifejezés használható. A srácok fogadkoznak, hogy a fegyverek viselkedése közelebb áll majd a valóságoshoz, s amikor felugat a gépkarabély, ak-

A RETTEGÉS MAGÁNYOS MŰFAJ

Legalábbis a *Metro: Last Light* esetében egy darabig biztosan az lesz, hiszen a stúdió korábbi terveivel ellentétben a többjátékos mód csak később, a megjelenés után kerül be a játékba, ha egyáltalán elkészül valaha.



Keresztatyuskák



HA TE MONDOD

Dmitry Glukhovskiy, a Metro 2033 és a Metro 2034 regények szerzője: „Tizenkét éves korom óta játszom. Megvolt az Arkanoid, az első Prince of Persia, egy rakás retró cucc, illetve minden, ami Civilization.”

kor még véletlenül sem kerülget bennünket a sanda gyanú, hogy a rohampuskák palotapincsijét sikerült kifognunk. Ehelyett – a kutyás analógiánál maradva – nemcsak úgy szól majd, mint egy staffordshire terrier, de legalább akkora sebet is tép áldozatai húsába. A lövöldözés mellett már az előző felvonásban is megjelent alternatívaként a settenkedés, a nyílt konfrontáció elkerülésének lehetősége, ám ezt kiforrott játéktechnikai megoldások hiányában inkább éreztem frusztrálónak, mint szórakoztatónak. Miután nem tapadhattunk szorosan semmilyen te-reptárgyhoz, és az égadta világon semmilyen információt nem kaptunk arról, hogy most látszik-e az orunk hegye vagy sem, ezért jobbra megérzéseinkre hagyatkozva fújtuk el a gyertyák és petróleumlámpák lángját, zúztuk szét a villanykörtéket, majd próbáltuk kerülgetni a rossziúkat a sötétben. A 4A Games pályatervezői most úgy építik fel a helyszíneket, hogy azok kevésbé legyenek lineárisak, mint az elődben látottak, és egyaránt kiszolgálják a lövöldözni, illetve a lopakodni vágyó játékosok igényeit. Artyom a *Metro: Last Light*-nek egy vadonatúj karórával vág neki, ami végre jelzi, hogy sikerült-e észrevétlenül beolvadnia az árnyak

közé. Ugyanez a ketyere számol vissza annak alapján, hogy mennyi ideig bírja még a gázárc szűrője, mielőtt az egészségre ártalmas, már rövid távon is halálos keveréket lélegeznénk be felszíni kirándulásaink során. Habár a természet lassan kezd kiszabadulni a két évtizede tartó nukleáris tél szorításából, még korántsem számít biztonságosnak vagy egyáltalán az emberi életre alkalmasnak a földfelszín. Mindazonáltal most már gyakrabban hatol át napfény a vastag felhőtakarón, és az időjárás is változókényebbnek mutatkozik, a nappal éjszakába, az éjszaka pedig újra nappalba fordul. Ha huzamosabb ideig tartózkodunk a szabad ég alatt, ne lepődjünk meg, ha ránk esteledik vagy hirtelen megerősödik a szél és vihar kerekedik, esetleg kiadós zuhét kapunk a nyakunkba. Utóbbinak sajnos nem fogunk örülni, mert az eső kimossa a sugárzást, és koncentrált dózisban részesíti azt, aki nem keres menedéket. Persze nem szabad fejetlenül rohannunk az orrunk után, mert könnyen ingoványos (szó szerint) talajra tévedhetünk, ahol aztán új, ám barátságosnak nem nevezhető létformák várnak arra, hogy lejátszunk a természetes kiválasztódás következő fordulóját.

HA METRO 2034 MARADT VOLNA

Mielőtt elnyerte volna végleges címét, a folytatást *Metro 2034*-ként ismerte a világ, és mindenki jogosan feltételezte azt, hogy az azonos című regényen alapszik majd a története. Ha a fejlesztők végül nem döntöttek volna úgy, hogy inkább Artyom kalandjait fűzik tovább a szerző aktív közreműködésével, akkor most Hunter, az előző rész egyik mellékszereplőjének bőrébe bújnánk, aki foglalkozását tekintve stalker, ám a játékban már rangerként jelenik meg – elkerülve a felesleges jogvitát a S.T.A.L.K.E.R. szériát pályoltató GSC-vel. Hősünk a Szevasztopolszkaja állomás megmentésén fáradozik egy Ahmed nevű fiúval, a hősi eposzát író Homérosszal és az elárvult lányal, Szásával karöltve.

A TIZENHÁRMAS VÁGÁNYRA SZERELVÉNY ÉRKEZIK

Meg tudom érteni a késlekedés miatt boszszukodó rajongókat, akik alig várják, hogy aranyárban mért háború előtti tőltyéneket gyógyszerre és egyéb hasznos felszerelésre cseréljék az állomások kereskedőinél, hétvégi bulik trippjeit idéző delíriumos állapotba kerüljenek az oxigénhiánytól, és ocsmány patkányfajzatok pofájába pumpálják az ölmet artikulálatlanul üvöltve, de inkább legyen a helyén az utolsó, képünkbe robbanó agyvelődarabka is, minthogy ugyanazt érezzük, amit az első résznél: jó-jó, de ráfért volna még pár hónap csiszolgatás. Mindannyiunk érdeke, hogy a fojtogató atmoszférához sikerüljön felnönie a játékmennetnek is. Egyáltalán nem mindegy, hogy végül rozsdamarta kézi hajtányt vagy modern szerelvényt kapunk a pénzünkért cserébe.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/metro-last-light



NE LESS KARÁCSONYIG AKCIO

GAMESTAR ELŐFIZETŐI
AKCIÓ A LEGJOBB
JÁTÉKOKKAL

Normál előfizetés: 19 020 Ft

12 db GameStar magazin az utcai megjelenés előtt egy nappal

Prémium előfizetés: 23 940 Ft

12 db GameStar magazin az utcai megjelenés előtt egy nappal
Negyedéves átruházható előfizetés a PC World digitális kiadására
(a DVD-melléklet tartalma letölthető)*

1 db választható, dobozos, PC-s teljes játék vagy egér az alábbi listából:**

Call of Duty: Black Ops II

World of Warcraft Battlechest

(WoW + Burning Crusade + Wrath of the Lich King + Cataclysm)

World of Warcraft: Mists of Pandaria

StarCraft II: Heart of the Swarm

Crysis 3

SimCity

Dead Space 3

Far Cry 3

Assassin's Creed III

Splinter Cell: Blacklist

Guild Wars 2

Genius MAURUS GX optikai egér

* A digitális magazin aktiválására a digitalstand.hu/gamestarelofizetes2012 oldalon van lehetőség 2013. február 28-ig. A hozzáférés átruházható. A belépési kódot az előfizetői díj befizetése után küldjük el.

**A választott ajándék nevét a gamestar.hu/elofizetes oldalon add meg legkésőbb a befizetést követő 3 napon belül. A különféle játékok korlátozott számban állnak rendelkezésünkre, ha a készlet valamiből már elfogyott, akkor azt a játékot a rendszer nem engedi kiválasztani – ebben az esetben válassz egy másikat. Ha előbb választasz játékot, és utána fizeted ki előfizetésedet, akkor tedd meg azt a kiválasztást követő 3 napon belül, mert az előfizetői díj beérkezésének hiányában szoftverigényed 10 nap után törölődik. Ha az általad választott játék már megjelent, akkor az előfizetési díj jóváírása után kipostázzuk címedre. Amennyiben viszont még nem jelent meg, akkor a szoftvert a hivatalos magyarországi megjelenése után postázzuk (ez a Crysis 3-at, a SimCityt, a Dead Space 3-at és a Splinter Cell: Blacklistet érinti). Kérjük, hogy számlázási és kézbesítési címeden kívül telefonszámodat és e-mail címedet is add meg a megrendelésnél, valamint tüntesd fel, hogy postai úton vagy kiadónkban (személyesen) kívánod átvenni a játékot.

Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz, munkaidőben az (1) 577-4301 telefonszámon vagy az ugyfelszolgalat@idg.hu e-mail címen.

Az akciós ajánlat a készlet erejéig, legkésőbb 2012. december 30-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőnkre vonatkozik, aki 23 940 Ft-os áron előfizet a GameStar magazinra.

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.

Az Év Végi Előfizetői Akció más akcióval nem fonható össze.

Minden jog fenntartva.

GameStar


DIGITALSTAND
www.digitalstand.hu


PlayON!
www.playON.hu

 meex
G A M E S

 GX
GAMING



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 38 FAR CRY 3
- 44 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DRAGONBORN
- 48 LEGO: THE LORD OF THE RINGS GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH
- 50 BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
- 52 WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS
- 54 PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
- 56 EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
- 60 FAMILY GUY: BACK TO THE MULTIVERSE
- 62 THE SIMS 3: ÉVSZAKOK
- 64 PAINKILLER: HELL & DAMNATION
- 66 WWE '13
- 68 SZABAD(A)JÁTÉK
- 70 CARGO COMMANDER
- 70 MIDWAY ARCADE
- 71 ANGRY BIRDS: STAR WARS
- 71 EXPENDABLE REARMED
- 72 ASSASSIN'S CREED III (PC)
- 73 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DAWNGUARD (PC)
- 74 FIFA MANAGER 2013
- 76 NIKE+ KINECT TRAINING
- 75 FOOTBALL MANAGER 2013
- 77 SPORTS CHAMPIONS 2
- 78 KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH
- 79 OF ORCS AND MEN
- 80 THE WALKING DEAD
- 82 WII U HARDVERTESZT
- 84 SUPER MARIO BROS. U
- 85 NINTENDO LAND
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hangos kiáltást hoznak a szelek. Harci kiáltást

FAR CRY

ELSŐ TALÁLKOZÁSOM A LŐFEGYVEREK KÖZEL HÚSZ ÉVE ESET, AMIKOR A TESTVÉREMEL ÉS NÉHÁNY MILITARISTA BARÁTUNKKAL VALÓDINAK TÚNÓ VÍZIPUSKÁKAT FESTETTÜNK LE TEREPSZÍNÜRE, majd egyik éjszaka csapatostul kimeneteltünk az erdős határba egymást pusztítani – nyilván virtuálisan. A regulák nagyjából kimerültek abban, hogy „Ti mentek erre, mi meg elrejtőzünk arra!”, és célszükség híján a fegyverek elsütésének hangját is a hangszálak rezgetésével voltunk kénytelenek pótolni, hitelesnek aligha nevezhető effektusok formájában. Ettől eltekintve (vagy talán épp ezért) igen jó mókák voltak ezek. A mai napig nehezen tudom elképzelni, mit érezhettek a szomszédság lakói, amikor az ablakon kikukucskálva megpillantották a pagonyban suhanó sötét árnyakat a felcsattanó „RATATATATA” és a „HALJÁL MÁR MEG, HA ELTALÁLTALAK, TE PATKÁNY!” kíséretében. Azóta tudom, hogy a dzsungelharc jó dolog.

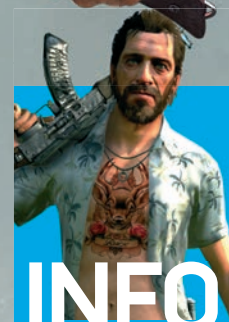
NAGY DOBÁSOK

Az ideai esztendő vége sűrűre és izgalmasra sikeredett, és minden pozitív előjel ellenére kevesen gondolták volna, hogy olyan szuper címek tengerében, mint az *AC III*, a *Black Ops 2*, a *Dishonored* és a *Halo 4* éppen a *Far Cry 3* vívja ki az egyik legnagyobb kritikai elismerést (a Ubisoft Montrealnál mindenesetre nem unat-

koztak az elmúlt hónapokban). A megjelenést megelőző számtalan interjú és videó alapján az újságírók és a játékosok számára ez a játék sem tűnt sokkal többnek az előző résznél, leszámítva olyan apró adalékokat, mint a vadállatokkal megtömött dzsungel és egy, a szokásosnál is bomlottabb elméjű főellenség. Márpedig sokkal több lett.

THE BRODY BROTHERS

Jason Brody és kompániája „Awesome!”-ban és „Holy shit!”-ben gazdag nyaralását tölti egy trópusi szigeten. A helyszín kiválasztásakor a lelkes csapat különösen ügyelt az egy négyzetméterre eső rablógyilkosok számára, a modern telekom-



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden A klasszikus FPS legújabb folytatása. A trópusokon játszódó sandbox műfajú játék főszereplője Jason Brody, aki a barátaival nyaralni érkezik a szigetre.
PEGI 18+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

munikációs infrastruktúra teljes hiányára és az örült kalózvezérek előfordulásának nagy valószínűségére. Az egzotikum jegyében igyekeztek ezzel együtt olyan helyet választani, ahol az élőlények három százaléka megtalálható bármelyik vidéki tanyán, a maradék kilencvenhét százaléka viszont már a tekintetével embert öl. Nem meglepő módon hamar be is következik a baj: a társaság tagjait busás váltásdíj reményében elfogja egy drog- és emberkereskedelemmel foglalkozó kalózbanda, élén a megháborodott Vaas Montenegroval. Az első blikkre közhelyesnek tűnő sztorit számos érdekes karakter és apró adalék dobja fel, ráadásul a cselekmény előrehaladtával megannyi ötletes és váratlan fordulat teszi kimondottan izgalmassá. Jó lett a *Far Cry 3*.

SZÜRÖS ALJNÖVÉNYZET

Nyomban szökésti után kiderül, hogy a legfontosabb szövetségeseinket a Vaas és Hoyt irányította gengszterbandák ellen lázadó helyi bennszülöttek jelentik, élükön Citrával, aki csilingelő nevét meghazudtolóan nem egy mosogatószer, hanem a törzs karizmatikus vezetője. Nem mellesleg pedig egy tüzes menyecske. A rakyt nép tagjai az őseik hitére támaszkodva

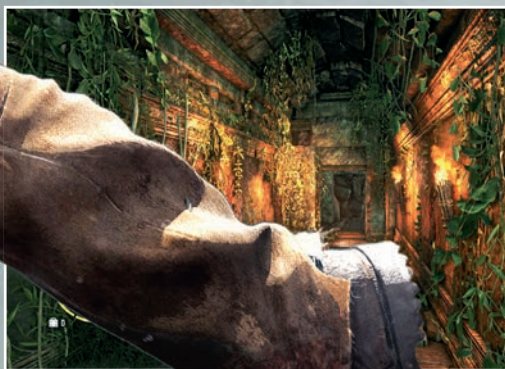
fegyvert fogtak, hogy az 1990-es évek közepe óta a környéken megjelent, főleg kábitószorban és váltásdíjban utazó bűnözői csoportokkal szembeszálljanak. Vállalkozásuk aligha mondható sikeresnek, tekintettel arra, hogy a vörösingés marta-lólok és a kőgazdag holland maffiózó felkatonai alakulatai gyakorlatilag korlátlan uralmuk alá hajtották a környéket. Ha úgy tartja kedvük, visznek marhát, kenyeret, asszonyt, alkalomadtán még külföldi turistát is. Egy Dennis Rogers nevű, Libériából az Egyesült Államokba emigrált, majd onnan kalandos úton idekeveredett illető lesz a legfőbb segítőnk, aki megannyi hasznos infóval lát el bennünket a társaink megmentéséhez vezető úton. Hamar kiderül, hogy a Ubisoft dizájnerei és írói az ügyesen felépített karakterekkel a játékost érzelmileg is motiválták tudják tenni a történet előregörgetésében. Míg a sandboxnál általában kevésbé érdeklis az embert a játékot végigkísérő alapkonzfliktus a maga kaptafára akasztható küldetésekkel, drámáinak szánt közhelyivel és kiszámítható fejleményeivel, addig a *Far Cry 3*-ban a történet valódi feszültséget kínál. A kegyetlen, erőszakos és durva világ, amit lefest, és a tény, hogy néhány fontos szereplőt már rögtön a start

után elveszítünk, egyértelműen mutatja: a készítők nem tréfálnak. Az egész játék alatt olyan kíméletlenül nyúlnak hozzá a karakterekhez, sőt, magához a főhőshöz is, hogy az a műfajban már-már példátlan fenyegetettségérzetet idéz elő.

HA MÁR LOOT, LEGYEN KÖVÉRI

A *Far Cry 3* senkit nem lep meg azzal, hogy egy sandbox-alapú FPS. Miután a történet beindul, egynéhány nyögvenyelős tanulómisztóit követően a sziget lassan felfedi előttünk bajait. Az óriási helyszín opcionális feladatok, extra időtöltések, minijátékok tucatjait kínálja, amelyeket még felsorolni is igazi kihívás. Az *Assassin's Creed III*-ban látottakhoz hasonlóan a térkép apróbb részleteit az elszórt magaslatok (itt rádiótornyok) megmászásával majd aktiválásával tárhatjuk fel. A háborítatlan barangolás érdekében érdemes a helyőrségeket egyesével felszámolnunk (ilyenkor bennszülött spanjaink a semmiből előbukkanva rögtön birtokba veszik ezeket az épületeket), és szerencsére az elfoglalt bázisok a mi kezünkön is maradnak, nem úgy, mint az előző rész rohejesen béna újrateleportálás megoldásában. A terepszalon megjelenő ikonok sokasága jól szemlélteti a játék

sokszínűségét. A falvakban kipróbálhatunk pókert, késdobálást, megvívhatunk lövésztesztben, quad-versenyben, és teljesíthetünk csomagszállító küldetéseket is időre. A minijátékok nehézségét jól etalálták, mert néhol ugyan küszködünk a kihívásokkal, de kellő gyakorlással bármelyikből profin kiművelhetjük magunkat. Nem úgy, mint az *Assassin's Creed III* táblás játékainál, ahol az ember a közepes fokozaton zsinórban tizenkettedszer elveszített malomjátéka után legszívesebben az ellenfél torkába döfte volna bajonettjét, s elszólt volna legott. Elképesztő mennyiségű gyűjtögetni való is akad. A gengszterfészekben meglelt laptopokról illegális tudatmódosítók receptjeit tölthetjük le, a sziget ősi civilizációjának nyomai után kutakodhatunk apró szobrokat keresgélve, sőt, a második világháború véres csatáiban a szigetet harcoló katonák hulláit is rendre megtaláljuk, hogy zsebükből előkotorjuk a szeretteiknek szánt (és célba soha nem ért) leveleket. Az események helyszíne, a Rook szigetcsoport (amelyet feltehetően a Pápua Új-Guinea-i Umboi-ról mintáztak) egy gazdag és érdekes növényvilággal, egzotikus faunával megáldott paradicsom. Meglátogatását elsősorban azoknak az utazni vágyóknak ajánljuk, akik az életben



AZ ENGINE HATALMAS MENNYISÉGŰ ÉS VISZONYLÁG JÓ MINŐSÉGŰ NÖVÉNYZETET KÉPES MEGRAJZOLNI NÉHOL KIMONDOTTAN LÁTVÁNYOS BELSŐ TEREKKEL

Ketten voltunk, de nem elegenden

Képzeld el a *Far Cry 3*-at a szabadon bejárható játéktér, a békésen legelő-szó patások és a csülkeinkről ábrándozó ragadozók, valamint az XP-alapú karakterfejlesztés nélkül. Sikerült? Akkor engedtessek meg, hogy bemutassam a jobbára stratégiai játékokon (*Ground Control*, *World in Conflict*) edződött Ubisoft Massive munkájának eredményeként létrejött kooperatív játékmódot, minek köszönhetően egy második történetet is megismerhetünk a Brody fivérek félresikerült vakációjá mellett. Két bűnöző, egy rendőr és egy zsoldos tengelyt akaszt egy hadseregbe való ka-

lózsal egy puskaportól bűzlő, kliséhegyek alatt roskadozó, 2-4 személy által játszható kampány erejéig. Ha lehet, inkább négyesben vágjatok neki (mindenki válasszon a stílusához illeszkedő loadoutot: pl. hangtompítós holmik vagy nehéztüzérség) az egyenként fél-egy-órás fejezeteknek, mert ahogy csökken az induló csapat száma, úgy zuhan meredeken a túlélés esélye. Inkább frusztáló, mint szórakoztató, amikor két ember próbál felrobbantani egy hidat úgy, hogy minden lehetséges oldalról támadják őket. Az egyik cipeli a robbanószert, a másik fedezi, de a folyamatosan

újratermelő ellenfelek összütésében másról sem szól a játék, minthogy egymásnak felváltva nyújtanak segítő kezet egy-egy adrenalininjekció formájában. Persze ahhoz előbb el kell dobni a bombát, és imádkozni, nehogy fegyverváltást hajtsunk végre a szuri használat helyett. Bármilyen csábító is lenne magunkba dőlni a fecskendő, inkább a cimboránkkal törődjünk, mert az öngyógyítás kínkeservesen lassú folyamata védtelen célponttá tesz bennünket. Az objektíva (juss el A-ból B-be, robbantsd fel ezt, véd meg azt stb.) típusú küldetéseket időnként megsza-

kítja egy-egy könnyedebb versengés a csapattársak között. Példának okáért egy quad nyergében ülve gyűjtjük össze és szállítjuk le a bombákat, vagy mesterlövészkedünk egy szakadék fölött átívelő függőhídról. Nem olyan borzalmas, mint ahogy hangzik, s ez igaz a koncepcionális hibáktól hemzsegó kooperatív kampány egészére, amit ugyan bajosan sorolhatnánk a *Far Cry 3* mellett szóló érvek közé, de a javára írhatjuk, hogy semmit sem von le a játék fényéből, inkább csak egy felesleges extra, se több, se kevesebb.

Chavalier/Mocsy



Ha a Ubisofton múlna, a Time magazin Év embere címére is az „Amerikai turistát” jelölné ennyi kommentárral: „Badass”



különösebb örömet már nem lelnek, saját halálukat ezért látványossá és sokáig emlékezetessé kívánják tenni.

SZIGET-HALOM


Bevallom, én nem kimondottan szeretem a tigriseket. Jól néznek ki, persze, mondhatni szépek, de agresszív modorukkal egyszerűen nem tudok megbékélni. Nem jófej a tigris, sőt kellemetlen társaság. Ha kettesben maradnék egygel, bizonyára rosszul érezném magam; először kínos feszengés, aztán veszekedés következne, sőt talán halál is, és feltehetően az én halálom. A *Far Cry 3* ebbéli nézetemben csak megerősít. Főleg az első pár órában volt az az érzésem, hogy a vadállatok a játék legveszedelmesebb tényezői, túlzottan és idegesítően veszélyesek. Mivel a valóságban sem lehet könnyű boldogulni velük, ebbe önmagában nem lenne jogom belekötni, de ha többször halsz meg leopárdkarom és medveállkapocs által, mint bármilyen más okból, akkor valaki valamit elszámolt. Főleg a játék elején zavaró, hogy a tigris a rá záporozó lövedékek sűrűjén úgy suhan át sértetlenül, mint egy GI Joe a '80-as évek népszerű rajzfilmjében, így gyakran nem az óvatlanságunk miatt maradunk alul, hanem azért, mert az állat a szemei közé fúródó töltényre nem pontosan úgy reagál, ahogy azt a 762-es NATO szabvány tervezői előrejelezték. Később szerencsére ez változik, egy erősebb mesterlövészpuskával már biztonságos távolságból kilöhetjük a vadakat. Az ökoszisztéma változatossága egyébiránt oly méreteket ölt, hogy David Attenborough komplett életművét leforgathatnánk egyetlen aksival, ha nem kellené újra meg újra megállnunk ellátni a művelet közben elszendvedett pusztító sebeinket. Vadkutyáktól kezdve fekete párducson, tigrisen, komodói varánuszon át cápáig, krokodilig minden van, és valamilyen formában mindegyik meg is próbál elpusztítani minket. A legveszélyesebb lények viccesen mégis a kazuárok, az óriási madarak, amik csapatokba verődve bandáznak a füves dombokon, minden útjukba eső élőlénynek nekitámadnak, ölnek, hangoskodnak, és amikor nem nézünk oda, gyaníthatóan fosztogatnak és nőket is erőszakolnak. Mókás tulajdonságuk, hogy a fegyverdörgés nem elriasztja őket, hanem odavonzza (ez egyébként szerfelett hiteles módon a játékban előforduló szinte minden vadállatot jellemez), és brutálisabb terror alá hajtják a vidéket, mint bármelyik drogbáró. Vadászunkunk elsősorban azért érdemes, mert a különböző állatok bundájából különböző típusú lőszer, fegyverek, nyílveszők, orvosságok tárolására alkalmas táskák, szíjak és szütyők készíthetők. Ezeket tanácsos már a kalandjaink elején összedobni, különben könnyen lehet, hogy a nehezebb küldetéseknél még mindig két tár lőszerrel és egy Rambo-késsel a kezünkben hisztizünk a dzsungel közepén.

SZUPER JASON

Lényeges, hogy ügyeljünk a megfelelő képességek elsajátítására. Bizony, az öserdőben töltött izzadságos napok keményen megedzik hősünket, ennek illusztrálására pedig a Ubisoftot egy komplett képzettségfát is elhelyezett a *Far Cry 3*-ban. A praktikus megoldások megtanulása mellett (mint az íjszat, a gyorsabb és halkabb osonás, a késelés vagy a gránát kitarthatása) akadnak vitális fejlesztések (nagyobb életerő, gyorsabb gyógyulás, hosszabb levegővétel a búvárkodáshoz) és néhány kevésbé szükségszerű kvalitás is (például az, hogy az autónk kisebb sérülést szenved el az ütközéseknél, ami nagyjából annyira hasznos talentum, mint Aquaman azon képessége, hogy beszél a szilvaorrú keszegek titkos nyelvét). A legjobbak kitanulásához sokszor a rakyat témájú melléküldetek elvégzése szükséges, amikre a térképen kék felkiáltójelek hívják fel a figyelmünket. Egyébként minden speciális tulajdonság megszerzésével újabb, hagyományos rook-szigeti tetoválás jelenik meg az alkarunkon, vagyis a játék végére úgy festünk majd, mint egy erős egyetemista, akinek megtréfálására a szobatársai három doboz alkoholos filcet használtak el.

JOBB, MINT VOLT

A játék lényegi részét képező tűzharok és akciók kiválóra sikeredtek. Az elengedhetetlen katonák végre nem szúrnak ki és lőnek fültömírigyen három méterről, hanem a körülmények függvényében igenis mellétrafálnak, és szem elől tévesztenek. Itt jegyzem meg, hogy amikor lehet, érdemes sunnyadással megoldani a feladatokat, mert a legtöbb esetben ez bizony kézzelfogható előnyökkel kecsegtet. A Vaas-betyárok által őrzött főhadiszállások elfoglalásánál például ily módon lekapcsolhatjuk a riasztóberendezéseket, megakadályozva ezzel, hogy a megtámadott banda erősítést kérjen a szomszédból, vagy esetleg kiengedhetjük a ketrecbe zárt tigrist, medvét és harci kutyákat, amik meglepő hatékonysággal amortizálják a kalózbanda emberi erőforrásait. A Predator-ihletettségű játékosok persze a terep megfelelő felmérését követően akár csendben vadász-késélre is hányhatják az öröket, gyors egymásutánban. Utóbbiban egyébként segítséget nyújthat, hogy a távcsővel (vagy akár a puskákra szerelt irányzék) bemérhetjük a katonák pozícióját, ami így folyamatosan látható lesz. Az ellenséget a játék első felében tulajdonképpen az őrtűt Vaas szedett-ve-



AZ ÖKOSZISZTÉMA VÁLTOZATOSSÁGA OLY MÉRETEKET ÖLT, HOGY DAVID ATTENBOROUGH KOMPLETT ÉLETMŰVÉT LEFORGATHATNÁNK EGYETLEN AKSIVAL



Börtönünk, a sziget

A Rook szigetecsoport két nagy földdarabból és néhány kisebb, hozzájuk tartozó szigetekeskéből áll. Az események az északi részen kezdődnek, innen kiindulva szabadítjuk fel a területet. A 19. századi brit kolonizációt megelőzően béke jellemezte a vidéket, az ásványkincsekben gazdag régió a gyors meggazdagodás reményében nagy tömegben vonzotta ide a telepeseket. A második világháborúban Japánok szállták meg a szigetvilágot, ami ezzel hadszíntérré vált, és ennek nyomait számos idetelepített légvédelmi üteg, sőt egy egész katonai bunkerrendszer őrzi. A '60-as években elnyert függetlenség sem hozott sikert, sőt, az ezt követő gazdasági összeomlás teljesen védtelenné tette az itt lakókat a szervezett bűnözéssel szemben.

dett csapata jelenti, ami később kibővíti Hoyt jól képzett, félprofi alakulataival és ezzel együtt a késes, kalasnyikovos amatőröket is felváltják az igazi keménylegények. Nekem kimondottan szimpatikus a játék sebzsérrendszere, hogy tudniillik egy emberélet kioltása nem igényli fél tárnai löszér szétpermetezését, hanem elég erre néhány jól irányzott lövedék. Ehhez képest persze némi nehezítést jelentenek a nehézyalagosok, akik brutális páncéljuk miatt irreálisan sokat bírnak még gránátból és lángszóróból is. Idegesítőek, de szerencsére a pályaszerkesztők csínján bántak a szerepeltetésükkel.

HARCRA FEL, LŐNI KELLI

Kicsit megjedtem, amikor a játék hosszú órák óta tartó nyüstölése után még mindig csak 8-10 fegyver jelentette a választékot – és akkor már beleszámoltam minden kategória repertoárját. Két shotgun, három rohampuska, néhány géppisztoly és mesterlövészpuska elég szégyesnek tűnhet egy FPS-ben, főleg úgy, hogy a testreszabásukra is csak kevés lehetőségünk akad. Szerencsére a játék előrehaladtával folyamatosan kapunk újabbakat, és a végére azért kiderül: mind az arzenál méretét, mind a kidolgozottságát tekintve kitett magáért a Ubisoft. Az ütött-kopott AK-k mellett megjelenik több karabély, könnyűgéppuska, pisztolyok, sőt a gránát mellett Molotov-koktélt, gyalogsági aknát és C4-es robbanóanyagot is használhatunk. A lövöldözések egészében véve jók, hangulatosak, bár nem kiemelkedő színvonalúak, és a hangok is sokszor hagynak kívánnivalót maguk után.

A FAR CRY-EFFEKT

A Dunia 2 motor jól produkál. A játék kétségtelenül PC-n fest a legjobban, ám mind a Sony, mind a Microsoft konzolján szépnek mondható. Az engine hatalmas mennyiségű és viszonylag jó minőségű növényzetet képes megrajzolni néhány kimondottan látványos belső terekkel. A grafikusok szemmel láthatóan igyekeztek megkapó és emlékezetes környezetet elénk varázsolni, de érzésem szerint elvértették a határt a festőién színes és a messzerűen harsány között, minek eredményeképpen a látvány kicsit olyan, mintha egy nagyszerű tájképre valaki egy előnytelen Instagram-layert húzott volna rá. Bár voltak pillanatok, amikor rajongtam a vizuális világért, alapvetően giccsesnek

éreztem a túl élénk színeket. Szintén zavaró, hogy a belső terek fényelését sokszor nagyon ügyetlenül oldották meg, vagyis az árnyékok sok helyütt túl sötétek, és a fényerő feltolása is fakóbbá teszi a képet, nem láthatóbbá. Ne is áldjunk olyan virtuóz megoldásokról, mint az emberi szem viselkedésének modellezése, vagyis hogy a sötéthez egyszerűen hozzá szokik a szemünk a belső terekben (akár a *Battlefield 3*-ban). Talán szórászállhasogatásnak tűnik, de engem komolyan zavart az is, hogy a napszakváltozások szükségtelenül gyorsak. Egy napfelkelte például egyetlen valós perc alatt lezajlik, ennek köszönhetően szinte nincs is időnk kiélni a narancsba fúló horizont egyébként csinos panorámáját. A grafikai megvalósításhoz kapcsolódó pozitívumként érdemes viszont kiemelni még a robbanásokat, mert a C4-esek és a gyalogsági aknák detonációjának hatására fellépő légnyomás és lángnyelvek bármelyik kortárs FPS-sel felveszik a versenyt. Volt olyan, hogy csak azért robbantottam fel egy ellenséges autót, hogy lássam az ennek nyomán meghajló pálmákat és szétröpülő alkatrészeket.

NEUTRÁLIS ZSÍROK

Vannak azok a fiatal színészek, akikről egy B-kategóriás vígjáték vagy tinihorror főszerepében nyújtott teljesítményük alapján rögvést megállapítható, hogy alkalmatlanok a sztárságra. Nem rosszak, de soha nem lesznek klasszikusok, nem válik belőlük Tom Cruise, Tom Hanks vagy Friderikusz Sándor. Nincs kisugárzásuk, nem elég karakteresek, vagy egyszerűen nem játszanak elég jól. A *Far Cry 3* főszereplője is ilyen. A haverjaival egyetemben sőtlan, jellegtelen figura, amit én hibaként róttam fel a tesztelés során, de ezzel kapcsolatban egy egész érdekes vita alakult ki a szerkesztőségben. Mocsy szerint a neutrális karakter egy FPS-nél azért jó, mert a játékos könnyebben képzeletét saját magát az adott szerepbe. Szerintem viszont egy olyan történetben, ahol a készítő célja személyes tragédiák bemutatása családi kötelékeken és szerelmi kapcsolatokon keresztül, elengedhetetlen, hogy maga a főhős is legalább rokonszenves figura legyen. Nico Belliccsel, John Marstonnal, Haytham és Connor Conway-jel ellen-

tétben Jason Brodyból legfeljebb egy „Holy shit!”-re vagy egy „This is awesome!”-ra fogunk emlékezni a végigjátszás után. Ráadásul, amikor a főgonosz tizenkettedszer jár túl az eszünkön nagyjából olyan, kiemelkedő szellemi kvalitásokat aligha igénylő trükkökkel, hogy például előugrik egy sarok mögül (!), akkor elgondol-



HA TE MONDOD

Dan Hay producer, Ubisoft: „A kampány olyan, mint a zene. Mindvégig van egy kotta, amiből az ember játszik, és ezt követve olykor sietned kell, néha azonban jön egy kis szünet, amikor megpihensz. Végül pedig megszólal a kórus, ami teljessé teszi a melódiát.”

Harc a távolságokkal

A játéktér hatalmas, és bár sok felfedezni való akad, a nagyobb távolságokra mégsem érdemes gyalog elindulni. Ha nem akarunk vagy nincs lehetőségünk teleportálni, akkor vízi, szárazföldi vagy légi közlekedést választhatunk. Autóból, buggyból és teherautóból igen rossz állapotú darabokat találunk, de a motorcsónakokat és a jetskyket meglepően jól karbantartják a helyiek. Elvértve találunk motor nélküli sárkányrepülőket abból a vitorlázós fajtából, amely már a második részben is jól bevált. Bizonyos esetekben madárruhát (wingsuitet) is használhatunk, ami inkább vicces szórakozás, semmint praktikus közlekedési eszköz.



THE MEDUSA'S CALL

♦ Avoid detection. Use stealth to kill the patrolling radio operators and get their intel.



Ahogy a mondás tartja: a medúza csipése mindig annyira halálos, amennyire a helyiek AK-47-ese

kodom: vajon az írókból hiányzik ennyire a kreativitás, vagy szándékosan tettek meg egy udvari bolondot főszereplőnek?

AZ ÉV JÁTÉKA?

A játék a fentiekén túl sem hibátlan. A néhol kidolgozatlan és kisebb bugokkal tarkított akciók olykor kimondottan idegesítővé válnak. A tűz például hajlamos két méterről lángra lobbantani minket, a felgyulladt ellenség pedig minden alkalommal nekünk akar rohanni jajveszékelve, még akkor is, ha ehhez 130 métert kellene megtennie lépcsőn, hídon vagy folyón keresztül. A fej-

lesztők lángnyelv-fetisizmusa egyébként is abszurd méreteket ölt: az ellenség hármásával dobálja a Molotov-koktélok az erdőben (hátha hamuvá égetik a komplett szigetet) és ötösével a bányajáratokban (bízva abban, hogy a sújtólégrobbanás cafatokra tépi őket is, minket is). Nagyon bugyuta megoldás továbbá, hogy a kifosztásra váró halottak és a megnyúzható állatok egytől egyig villognak, csakúgy, mint a begyűjthető növények is, ezzel igen furcsa, szurreális látványt adva a környezetnek. Fogalmam sincs, mi szükség volt erre. Érdekes még, hogy a *Far Cry 3*-ban magunkhoz vehetünk hegesztőpisztolyt, ami a járművek megjavítására alkalmas, de lényegében semmi szükség nincs rá akkor, amikor autóból minden bokorban van kettő, slusszkulccsal, tulajdonos nélkül. Nekem a rakyyat életézés sem igazán jött át, pedig a sztorból kiderül, hogy a drámai végkifejletben helyet kapó – szerintem erőltetett – dilemmahelyzetet a fejlesztők erre szeret-

ték volna alapozni. Az oké, hogy állnak a harcosok a tűz mellett és kántálnak hevesen, de ettől még én nem akarok indián lenni, főleg nem olyan áron, amit a történet írói a sztori lezárásakor megkövetelnek cserébe.

JÓ, NAGYON JÓ

A *Far Cry 3* mintája lehetne annak, hogyan kell egy fejlesztőnek a játékosok és a kritikusok hangját meghallva, az elkövetett hibákból tanulva jobbat tenni egy termékét. Az eredmény egy emlékeztető és kiemelkedő alkotás. Nagyszerű és hosszantartó szórakozás néhány olyan hibával, amelyek zavaróak ugyan, de nem teszik tönkre a játékelményt. Jó látni, hogy a karakterek megalkotásában mutatott bátorság és kreativitás a Ubisoft csapatára is átragadt, de nagy kár, hogy ez éppen a főszereplőt nem érintette. Az év egyik legjobb játéka mindenkinek fokozottan ajánlott, különösen, ha a távolkeletre menne nyaralni.

Duncan



Az egyik legszórakoztatóbb küldetés egyben oktatófilm is: hogyan ötvözzük helyesen a dubstepet az interaktív szórakoztatással



A belső terek néhol csúnyák, néhol káprázatosak. Ímhol egy példa az utóbbira

HARDVER

Intel Core2Duo E6700/AMD X2 6000+
Nvidia GTX8800, RADEON HD2900
4 GB RAM

- + nagy játéktér
- + számos aktivitás
- + érdekes karakterek
- kisebb kidolgozatlanságok
- közepes, néhol gyenge hangok
- néha buta MI

DUNCAN

Az idei év egyik legjobbja. Méltó folytatás. Folytatásra méltó.

90



Ne szórakoztatok velem! Dragonbornom van, és nem félek használni

Sárkánystoppal Morrowindbe

TES V: SKYRIM DRAGONBORN



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
 Fejlesztő **Bethesda Game Studios**
 Platform **Xbox 360**
Röviden Az eddigi legnagyobb és legértelmesebb Skyrim-kiegészítő, amiben meglovagolhatjuk a sárkányokat.
PEGI 18+

TISZTÁBAN VAGYOK VELE, HOGY MICSODA KIHÍVÁST JELENT DLC-T KÉSZÍTENI A TAVALYI ÉV LEGJOBB JÁTÉKÁHOZ. Több millió rajongó árgus szemmel figyel, hogy mit adnak ki a fejlesztők a kezeik közül, és elég csak egy kicsit is gyengébben teljesíteni, máris áll a bál. A *Skyrim* eddigi két kiegészítőt mutatott fel, de sajnos egyiknek sem sikerült elérnie az alapjáték szintjét.

VÁMPÍR LESZEL VAGY SÁRKÁNYLOVAG?

A *Dawnguard* ugyan megpróbálkozott a manapság divatos vámpíromantikával, de nem volt az igazi, túlságosan hamar meg lehetett unni a rusnya vámpírnagyurat, aki erős volt ugyan, de szinte semmiféle változatosságot nem tudott felmutatni alakváltó formájában. Azután jött a *Heartfire*, melyben már egy saját házat is felépíthettünk *Skyrim* hóval borított domboldalában, de ez legfeljebb a Sims-en edződött kalandozókat elégítette ki, a többiek tovább vártak az igazi nagy dobásra. Aztán szép lassan elkezdtek szivárogni az első infók a *Dragonborn*-ról, ezek végre felrúzták a kalandokba belefásult játékosokat. Szorgos adatbányászok megtalálták az egyik patch kódsorai között a titit: repülő sárkányok, Morrowind, új páncélok és szörnyetegek. Na, több sem kellett a *Skyrim*-imádóknak, megindultak a spekulációk. Sárkányhátan berepül-

hető kontinenseket és morrowindes kiruccanást vizionált mindenki, a Bethesda meg nagy bölcsen hallgatott, engedte, hogy a suttyogó propaganda tegye a dolgát. Agyunk leghátsó rekeszében azonban ott motoszkáltak azok a kis zavaró gondolatok: a teljes *Morrowind* térkép túlságosan nagy falat lenne egy ilyen kis DLC-hez, no meg a küldetések jó része is triviálissá válna, ha csak felpattannánk egy sárkány hátára, és mindenféle akadályra fittyet hányva odarepülünk. Ezt még a *World of Warcraft* sem merete megkockáztatni, nem véletlenül lett leltitva a repülés képessége a *Lich King*-ben és a *Mist of Pandaria*-ban.

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

A teljes kép megértéséhez fontosnak tartom elmondani, hogy ezidáig a PC-s *Skyrim*-et részesítettem előnyben, azon játszottam végig az alapjátékot és a *Dawnguard* kiegészítőt is. Sajnos az Xbox 360-exkluzivitásnak köszönhetően a PC-s (és a PS3-as) *Dragonborn*-ra január elejéig várunk kell, ezért kénytelen voltam elkezdni egy teljesen új karaktert konzolon. A szoros leadási határidőnek köszönhetően egyszerűen nem volt időm felnevelni egy igazán ütős karaktert, mindössze nyolcas szintű voltam, amikor élesedett a *Dragonborn* az Xbox Live-on. Ez azonban nem volt akadály, az egyik faluban annak rendje és módja szerint megjelent né-

hány maszkos vallási fanatikus, és arra gondoltak, hogy megszabadítják a világot ettől a tapasztalatlan kalandozótól. Amatőrök voltak, mert a városi őrseg orra előtt akartak likvidálni, az meg ugye nem annyira jó ötlet. A tetemek átvizsgálása után kiderült, hogy egy kis szigetről, Solstheimből érkeztek, és egy ismeretlen parancsára próbáltak eltenni láb alól. A sziget ismerős lehet azoknak, akik játszottak a *Morrowind*-del, a *Bloodmoon* kiegészítő játszódott itt, és ez volt az a hely, ahol először láthattunk havat. A szigetre csak hajóval lehet átjutni, ami Windhelm kikötőjéből indul. Ezután már megy minden a maga útján, olyan 8-10 óra alatt lehet eljutni a játék végére, bár aki szeretné az összes újdonságot felfedezni, annak bizony rá kell áldoznia 30-40 órát. Mert felfedezni valóból van bőven, az új legendás páncélszettől elkezdve egészen a vaddisznón lovagló goblinig.

CSAK AZ HIBÁZIK, AKI DOLGOZIK

Erős túlzás lenne elvárni, hogy egy ekkora kiegészítő teljesen hibamentes legyen, de soha nem fogom megérteni, miért nem tűnt fel egyetlen tesztelőnek sem, hogy a végjátékban megjelenő sárkányt egészen egyszerűen nem lehet megszelídíteni. Pedig szinte erre van kihegyezve az egész *Dragonborn* DLC: újonnan megtanult kiáltásunkkal kell rákényszerítenünk akaratomat a sárkányokra, hogy azok engedjék magukat megsárkányagolni.



Nos, ez az apróság nem tűnt fel a tesztcsapatnak (pedig napokkal a megjelenés után egy halom játékos panaszkodott róla a neten), hiába dörrenünk rá a sárkányra, a mágikus hang átrepül a testén.

A megoldás pedig mindössze annyi, hogy lenyomva kell tartani a kiáltást aktiváló gombot legalább három másodpercig. Emiatt a három másodperc miatt kárba veszett olyan négy óra játékom – nem voltam túl boldog, amikor ez kiderült. A véletlenszerűen előforduló fagyásokat már nem is említem, ennyire nem vagyok kicsinyes, ha egy ilyen volumenű kiegészítőről van szó.

VALAMI VAN, DE NEM AZ IGAZI

Bármelyik másik cég hozott volna ki egy ilyen DLC-t, megemelném a kalapom. A *Skyrim*mel azonban olyan magasra tette a mércét a Bethesda, hogy azt esélyük sincs átugrani. Van rá egy fogadásom, hogy a csapat kreatív része már legalább egy éve dolgozik a *TES VI*-on, az a néhány ember, aki meg a DLC-ken gályázik, egyszerűen nem képes túlszámolni a tavalyi év legjobb játékát.

Sejtettem, hogy nem lehet néhány hónap alatt a teljes *Morrowind* provinciát átkonvertálni a *Skyrim* motorjára, de jó volt legalább eljátszani a gondolattal, hogy mekkora királyság is lenne visszatérni Balmorába, és landolni a sárkányunkkal a főtéren. Ehelyett kaptunk egy már ismert szigetet, melynek mindössze a déli része emlékeztet *Morrowind* kopár területére. Felfedezhetünk egy kisebb várost, ahol a redoran építészet a domináns, illetve a sziget egyik csücskében árvalkodik néhány óriásgombába vajt házikó. Ez olyan, mint amikor valaki meghív vacsorára, és arról ábrándozunk, hogy eszünk egy jó steaket, de amikor tálalnak, akkor kiderül, hogy csak rántott hús van a menüben. Megegszük azt is, mert finom, de azért nem az igazi.



Még egy nap ezen a kies pusztaságon, és mehetek vissza a dilidokimhoz



Nem megmondtam, hogy bontott csirkét hozzá! Nem halat, hanem bontott csirkét, te tökkelütött!

” MERT FELFEDEZNI VALÓBÓL VAN BÖVEN, AZ ÚJ LEGENDÁS PÁNCÉLSZETTŐL ELKEZDVE EGÉSZEN A VADDISZNÓN LOVAGLÓ GOBLINIG



Ilyen maszkos szektások igyekeznek eltenni láb alól a játék elején, kevés sikerrel.

A PÁRBAJ

Ugye mindenkinek megvan az az érzés, amikor már mindent elért a játékban, és egyetlen kihívás sem maradt, ami motiválhatná. A *Skyrim*ben a 81. szinten jön el ez a pillanat, innentől kezdve ugyanis nincs hova fejlődni. Na ekkor lép a színpadra az Ebony Warrior, aki szintén mindent elért már a játékban, s már csak egyetlen dologra vágyik: találni egy méltó ellenfelet, aki átsegíti a túlvilágra. Mondanom sem kell, hogy mi lennének ezek, de aki szeretné ezt a küldetést letudni, az alaposan kösse fel a daedric páncélsóját, mert nem lesz egyszerű mutatvány. A harcos ugyanis iszonyatosan nagyokat tud ütni, tetőtől talpig mágijával megerősített nehézpáncélzat védi, trollokat megszegényítő sebességgel regenerálódik, és életerő-el szívó karddal támad. Nem lehet vízbe fojtani (a sisakján vízlégzésvarázslat van), és meg sem kótyyan neki, ha leesik egy szakadékba. Itt bizony csak a legelszántabb *Skyrim*-fanatikusoknak van esélyük, sok szerencsét hozzá!



Gusztustalan teremtmények népesítik be a daedric herceg létsíkját

Aztán ott van a sárkánylovaglás, ami ugyan papíron nagyon jól mutatott, a valóság azonban egyenesen kiábrándító. Hiába szállunk fel a sárkányunkra, sajnos irányítani egyáltalán nem vagyunk képesek, mindössze azt tudjuk neki megmondani, hogy melyik célpontot támadja meg. Pedig milyen élmény lett volna megidézhető sárkányunk hátán átrepülni a hegyek fölött, és bejárni egész Morrowindet!

Még csak azt sem lehet mondani, hogy olcsó lenne a kiegészítő, szemrebbenés nélkül legombolnak rólunk érte 1600 MS pontot (ami átszámolva olyan 5000 forint környékén jár). Értem én, hogy kell a pénz a további fejlesztésekre, de ezt erős túlzásnak tartom.

RÉSZLETEKBE REJLIK A SZÉPSÉG

A két legfontosabb újításban sajnos nem sikerült a *Dragonborn*nak megrengetnie a játékvilágot, de ez nem jelenti azt, hogy rossz lenne, sőt. Meg merem kockáztatni azt a kijelentést, hogy igazából a központi szál (az első *Dragonborn* az utolsó *Dragonborn* lelkét akarja elrabolni, hogy uralkodhasson a szigeten) mellékessé válik, az igazi élményt a rengeteg felfedezni való adja. Ezen nem is szabad csodálkozni, hiszen a *Skyrim*ben sem a bugyuta történet (felébred az ősi sárkánynagyúr és el akarja pusztítani a világot) volt a lényeg, hanem a határtalan szabadság. Az első perctől kezdve, amint az új sziget hamuval borított földjére tesszük a lábunkat, vannak alküldetések, melyek fedtetik velünk a végcél. A kovácsok és az alkimisták új anyagokkal és virágokkal kísérletezhetnek, bár ezek hasznosága azért erősen megkérdőjelezhető, főként akkor, ha már kigyúrt karakterrel jövőnk át kalandozni. Az új ellenfelek nem igazán hagytak bennem maradandó nyomot, az elején még néha kellett taktikáznom, de a vége felé már a tapasztalt harcosom gyorsan végzett minden, az utamba kerülő szörnyeteggel. Illetve majdnem mindegyikkel, mivel az egyik barlangban sikerült szert tennem

egy ismerős koponyára (Karstaag, a jégóriás). A dolog pikantériája, hogy a szörnyeteket még a *Morrowind Bloodmoon* kiegészítőjében kellett levernünk, egyike volt a számos főellenségnek. A koponyát vissza kell vinnünk Karstaag kastélyának romjai közé, aztán annak segítségével feléleszteni az óriást, aki érthető módon zokon veszi a hullagyalázást. Na ez a harc elég kemény, csak azok ugorjanak neki, akik már nem tudnak mit kezdeni az erejükkel. Siker esetén a jutalom sem marad el, kapunk egy különleges képességet, melynek segítségével előhívhatjuk az óriást... háromszor a pályafutásunk során, szóval csak ésszel azzal az idezéssel!

A szigeten elszórtan találunk úgynevezett fekete könyveket, melyeket elolvassa átkerülünk a szálakat mozgató démonherceg birodalmába, ami leginkább egy hatalmas könyvtárra emlékeztet. Ezek a pályák üdítő változatosságot jelentenek, de sajnos csak kétféle ellenfél támad ránk ebben a világban, így hamar unalmassá válik. A végső megmérettetés sem hoz túlságosan sok izgalmat, mindössze annyi csavara van a történetben, hogy háromszor is le kell vernünk a megbomlott elméjű első *Dragonborn* életterejét, mire végre méltóztatik elpatkolni.

A szokásos használhatatlan tárgyak mellett kapunk egy igazi csemegét is: a lehetőség, hogy bármelyik képzettségünk pontjait újraoszthassuk. És ezért mindössze egyetlen sárkánylelket kell feláldoznunk. Ez már nagyon hiányzott (a PC változatból még mindig hiányzik), hiszen eszem ágában sincs újakezdeni a játékot csak azért, mert szeretném kipróbálni, hogy milyen érzés olyan főmágust alakítani, aki egyetlen mozdulattal elporlasztja az ellenfeleit.

A *Dragonborn* igazi csemegéje a *Skyrim*-rajongóknak, bár lehetett volna sokkal jobb is. Az eddigi legjobb *Skyrim*-kiegészítő, de azért bízom benne, hogy a jövőben még ennél is nagyszerűbb fejlesztésekkel teszik teljesebbé a *Skyrim* világát.

Mocsy

- még egy szelet *Skyrim*
- nyomokban *Morrowind*et tartalmaz
- újraosztható perk-pontok
- „alibi” sárkánylovaglás
- gyakori bugok
- gyenge főszál

MOC SY

A hibák ellenére segít ismét *Skyrim*-hangulatba kerülni.

81

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. "PS3", "PS", "P" and "E" 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.





S lón világhosság...

Csak nézünk, mint a moziban



A mordori közvilágításon azért még van mit javítani



Egy kocka mind felett

LEGO: THE LORD OF THE RINGS

MÁR CSAK NÉHÁNY HETET KELL KIBÍRNUK, HOGY A MOZIBAN IS MEGNÉZHES-SÜK A ZSENÁLIS GYŰRŰK URA ELŐZMÉNYFILMJÉT, A HOBBITOT. Az addig hátralévő időt az új LEGO-játékkal érdemes eltölteni, főként akkor, ha gyerekek is vannak a közelben, de azok sem fognak unatkozni, akik már rendelkeznek személyi igazolvánnyal. Az új jövevény ugyanis rendkívül szórakoztató, meg merem kockáztatni, hogy ez minden idők egyik legjobb Gyűrűk ura játékfeldolgozása.

ZSÁKLAKTÓL A VÉGZET HEGYÉIG

Az utóbbi néhány évben megszokhattuk, hogy évente legalább két sikeres LEGO-játékkal lettünk gazdagabbak. Idén nyáron a LEGO Batman 2: DC Super Heroes volt a sláger, melynek legnagyobb újítása a beszéd és a nyitott világ volt. Akkor még csak Gotham City utcáin kóborolhattunk (vagy repkedhattunk) szabadon, a LEGO: TLoTR-ban viszont már egész Középfölde a játszótérünké változik.

Mivel mindhárom könyvet feldolgozták már, a sztori befejezése után az egész kontinenst bebarangolhatjuk az általunk



INFO

Kiadó Warner
Fejlesztő Traveller's Tale
Platform PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS Vita
Röviden Az eddigi legjobb LEGO-játék, melynek sikerét a legendás trilógia adja. PEGI 7+

választott karakterekkel. És bizony azokból lesz bőven, mivel több mint 80 különböző szereplőt találhatunk/vásárolhatunk meg kalandjaink során. Nagy-nagy pozitívumként élttem meg, hogy a játék készítői olyan karaktereket is betettek a játékba, akik méltatlanul kimaradtak a filmből, pedig a könyvben fontos szerepük volt (például Bombadil Torma). Kicsit csalódot voltam, amiért a filmből kivágtott részek (A megye megtisztítása...) nem kaptak szerepet legalább a játékban, gondolom, a jogi osztály nem nézte volna jó szemmel, ha más befejezést kapott volna a játék, mint a film.

EGY VÁRATLAN UTAZÁS

A LEGO: TLoTR egyjátékos része könnyedén teljesíthető, mindössze 10 óra alatt végigszaladhatunk a pályákon. Na jó, amennyiben nem nagyon vagyunk hozzászokva az ilyen típusú fejtörőkhöz, lesz az egy kicsit több is, de senki ne számítson 30-40 óra tiszta játékidőre. Viszont aki szereti bejárni az adott világ összes szegletét, és megoldani a csavaros fejtörőket, az könnyedén el tud vészni a játék adta lehetőségekben. A Gyűrű elpusztítása után ugyanis nem hajóznak el Cirdan bárkái a messzi partokra, inkább

maradunk Középföldén, és mindenféle jópofa küldetéseket és rejtélyeket oldunk meg. Igazából itt kezdődik az igazi kihívás, mivel ezek a részek már jóval nehezebbek, mint a történet végigjátszása. Lesznek olyan feladatok, melyekben időre kell bizonyos számú orkot lekasabolnunk, de olyan is, ahol miniküldetéseket kell valamilyen tárgyat megszerezniük.

A fejlesztők szakítottak a régi hagyományokkal, miszerint a megszerezhető karaktereket egy boltban vehetjük meg. Itt bizony be kell járunk az egész világot, ha szeretnénk minden játszható karaktert begyűjteni. A felfedezésben segítségünkre lesznek a térképen található méretes kőszobrok, melyeket megérintve megjelennek a közelben található rejtett helyszínek. A legjobb az egészben, hogy ezekhez a szobrokhoz bármikor odateleportálhatunk. Ez egy kicsit olyan, mint a Skyrim utazórendszere, ami azért nagyban megkönnyíti az életünket. A játék egyik legfontosabb újítása a Bríben élő kovácsmester, aki a kalandok során összegyűjtött leírásokból és mithrilkockákból hasznos és mókás tárgyakat tud nekünk készíteni, amiket aztán odaadhatunk bármelyik karakterünknek.

A sasok háromfelé repültek

GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **Monolith Productions**
 Platform **Xbox 360, PlayStation 3**
 Röviden A MOBA-forradalom konzolos eljövételének első fecskéje, melyből kiderül, hogy Sauron sem erősebb egy hobbitnál a Megyéből.
 PEGI 12+



HA TE MONDOD

Ruth Tomandl producer, Monolith: „Bár Középfölde karakterei egytől egyig hősök saját célokkal, saját történettel, nem akartuk korlátozni a csapatok összeállításának szabadságát.”

SZÜRKE GANDALF GOLLAMMAL AZ OLDALÁN MENETEL ELŐRE, AMIKOR AZ ÉOWYN-SAURON PÁROS ÚTJUKAT ÁLLJA. Hirtelen a csatátér közepéről közéjük ugrik Uglúk, és az így trióra bővült csapat alaposan helybenhagyja Sauront, a páncélinges szűz pedig riadtan hazateleportál. Na, ez az a jelenet, kedves olvasók, amit sem a könyvek, sem a mozivásznak nem tárhattak elétek. Ha felmerült már bennetek a kérdés, hogy vajon ki kerülne ki győztesen egy Aragorn-Legolas mérkőzésből, ez a játék megadja a választ.

KÖZÉPFÖLDE KÖZÉPLANE

A *Guardians of Middle-earth* a PC-n már sikerre vitt MOBA stílust akarja konzolokon is meghonosítani, ami a jól ismert univerzum használatával nem is tűnt olyan halva született ötletnek, mégis, a végtermék felemás érzéssel hagyott a fotelben. Kis kapaszkodó azoknak, akik sosem játszottak a *DotA*-val, és nem ismerik a stílust: a multiplayer online battle-arena nevet kapott műfaj egy modon és egy köegyszerű formulán alapszik. Az alap egy lefaragott stratégiai játék (ezért is hívják gyakran akció-RTS-nek), amiben csak hősíntket irányíthatjuk, a pályán menetelő többi egységre minimális ráhatásunk lehet, és ők egyébként is maximum XP-alapanyagként vagy ágyúütőtelékként funkcionálnak. Az ő se-

gíttségükkel kell eljutnunk a saját bázisunktól az ellenfélig, miközben fejlesztjük hősíntket és leverjük az útba eső tornyokat és ellenséges őrzőket. Ha odaérünk, leromboljuk a főépületet, és mindenki boldog, persze az ellenséges csapatot leszámítva.

NEM JÖNNEK A SASOK

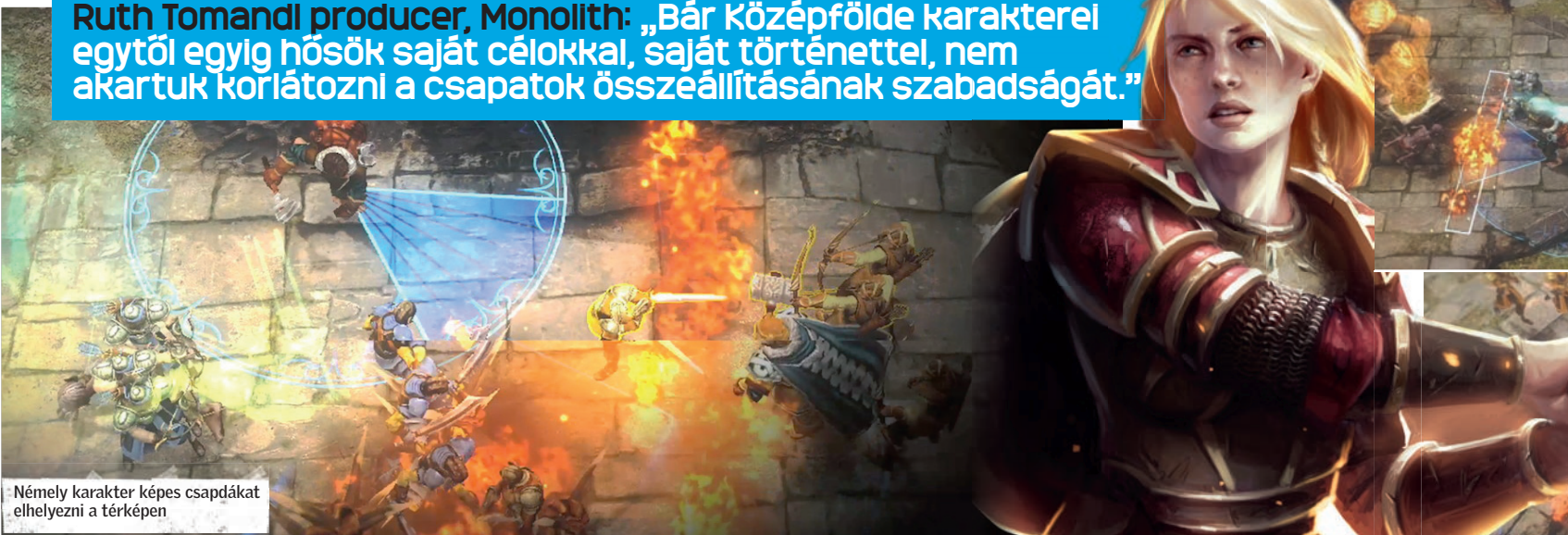
Egyvalamit jó, ha már az elején tisztázunk: ez a játék nem a történetről szól. Így eshetett meg, hogy Éowyn és Sauron egy osztagba kerültek, vagy hogy Gollammal gyilkos csapat mérhettünk Gandalfra. A filmekből és könyvekből ismert kapcsolatokat, szövetségeket, frakciókat tessék most elfelejteni. Az ötfős csapatok kialakításakor a karakterek történeténél sokkal fontosabb, hogy milyen posztot töltenek be, milyen képességekkel tudják segíteni társaikat, mintsem hogy kivel vannak/voltak fasírtban a harmadkor végén. Érdemes áttanulmányozni a szereplőgárdát még meccs előtt, mivel játék közben nem lesz időnk arra, hogy az ellenfeleinket tanulmányozzuk. A rengeteg fajta képesség becsapódásakor keletkező effektorgiában jó, ha társaink segítők szándékát meg tudjuk különböztetni ellenfeleink nekünk szegezett szupernóváitól. A legtöbb MOBA-játékban kezdőként fogalmunk sem lesz, mi történik, itt annyi előnyünk van, hogy a fejlesztők igyekeztek szöveges tájékoztatást mellékelni egy-egy ránk zúdított bé-

nításhoz vagy lefogáshoz, így legalább tudni fogjuk, hogy miért is vágták le szerencsétlen harcképtelen avatárunkat.

A KÉT TORONY

Hősíntket kétféle csatátéren tehetjük próbára: az egyik egy útvonalakból álló, balról jobbra végigdúlható terep, ami főleg gyors meccsek lerendezésére hivatott, a másik pedig a klasszikus háromösvényes térkép, aminek szintén megvannak a helyi érdekességei. Az erdőben elbújva várakozó, öntudatlan szörnyeket XP-ért levághatjuk, de ezeknél sokkal érdekesebbek a pályán elszórvá található ol-tárok, amelyek különböző bónuszokkal látják el csapatunk tagjait, már persze, ha mi birtokoljuk őket.

És ha már szó esett az épületekről, el is érkeztünk a *GoME* egyik legérdekesebb újításához: a fejleszthető épületekhez. Ettől a műfajtól eddig idegen volt a bázismenedzsment bármilyen formája, tehát most sem kell bonyolult, makrón alapuló építkezési szisztémára gondolni. A *Guardians*ban minden tornyunknak választhatunk egy fejlesztést, ahogy minden minion-kutunknak is: megfelelő szinten akár pókokat is csinálhatunk hűséges katonáinkból, vagy megduplázzhatjuk számukat. Ezen túlmenően csak annyi mondható el a térképekről, hogy bár jól felépítettek, kissé inger-szegények és színtelenek. Sehoh a már meg-



Némely karakter képes csapdákat elhelyezni a térképen

A HÁBORÚ ESZKÖZEI

Hőseinket ugyan megfosztották a különféle tárgyak viselésétől, de nekünk azért még nem tilos bevásárolnunk a meccsek előtt. Minden játékos a szintjétől függően összeállíthat magának egy készletet az elérhető ékkövekből, italokból és relikviákból. Míg a különböző potionok kihúzzák minket szorult helyzetünkből, addig a relikvek és a gemek különféle bónuszokat adnak hőseinknek. Érdemes elidőzni a megfelelő segédeszközök kiválasztásán, mert egy jó összeállítás komoly előnyökhöz juttathat hozzá.



Itt úgyse jössz át! – mondta Gandalf az ijátszoknak

szokott folyó vagy a dús növényzet. Rendben, nem lehet zöldellő mező ott, ahol a nagyfiúk a hatalomgyűréért viaskodnak, de ennyire azért nem kellett volna szegényesen tálalni a terepet.

A JOYPAD URA

Az épületek gondozása már önmagában is fontos újdonság ebben a stílusban, de a fejlesztők legnagyobb próbatétele mégis csak az irányítás átültetése volt. Egy stratégiai alapokon nyugvó játékról beszélünk, amiben minden kattintás, minden döntés, minden mozdulat kritikus lehet egy meccs végeredményének szempontjából. Bár az előzetesek alapján szkeptikus voltam, alázattal kell fejtegetni a Monolith előtt, majdnem tökéletesen sikerült megoldani a feladatot. Mind a képességek használata, mind a megszerzett skillpontok kiosztása, mind pedig a célzás kézenfekvő, nem igényel túl sok gyakorlást: pár meccs után még a rágszálókhoz szokott kéz is rááll a ravasz használatára.

A működő irányításnak viszont megvan az ára: két fontos dolog esett ki billentyűzet hiányában, az egyik a tárgyak, a másik pedig a chat. Míg előbbit az épületek fejlesztetősége pótolta, addig utóbbit csak egy mikrofonnal helyettesíthet-

jük, ami egy nem megfelelő csapat körében sokszor inkább hátráltatja a csapatjátékot, mintsem hogy segítené azt, márpedig elengedhetetlen lesz a kommunikáció, ha nem akarunk egy komolyabb számat látni a vereségstatisztikánk mellett.

ZSÁKLAK ALATT

Kevés helyen lehet belekötni a játékba, de van néhány pont, amit a Monolith nem egészen gondolt át a fejlesztéskor. Az egyik ilyen, hogy a megjelenéskor mindössze 22 karaktert sikerült átmenteni a tolkieni univerzumból, ami, valljuk be, igen vérszegény, főleg egy olyan játék esetében, melyben pont a hősök sokszínűsége jelenti a változatosságot. Azt már most tudni lehet, hogy ez a szám a Hobbit megjelenésük tovább fog bővülni egy DLC formájában, de az így születő számjegyet sem ad túl sok választási lehetőséget, amikor egy meccs alatt 10 karakter rohangál a képernyőn. Afölött sem tudok szemet hunyni, hogy a játék eseteként indokolatlanul durva gaggal szakított félbe engem és még jó néhány játékosársamat, ami aztán csúnya következményekkel járt a végjátékban. Az már viszont nem a Monolith sara, hogy az, aki Xbox Live-on szeretné élvezni a játékot, annak ki kell fizetnie a játék költségén túl a

EGÉR NÉLKÜL

A DotA-ból vagy a LOL-ból szabaddul kísérletező kedvű játékosoknak a Guardianszal töltött első órában lesz sírás és fogcsikorgatás, főleg amikor megalázó módon rá kell majd kattintaniuk a Tutorial gombra, mert higgyétek el, anélkül bizony hamar vége lesz a kalandnak. Bár elsőre borzasztóan körülményesnek hat majd a kontrolleres irányítás, a tizedik meccsre már olyan természetesen fogjátok kezelni a jobb ravaszt, akár a bal egérgombot.

Gold arát is, ami tekintve, hogy egy, csak multiban élvezhető címről van szó, enyhe arcucsapás azoknak, akik az F2P MOBA-címek után a kanapéból szeretnék lecsapni társaikat.

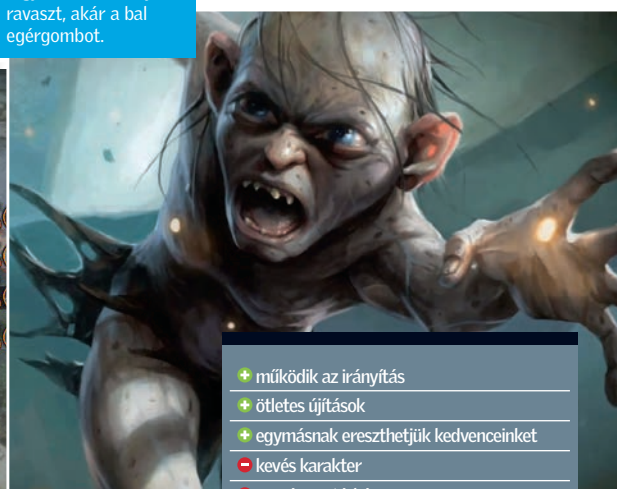
A fenti hibák ellenére azért van potenciál a játékban: az alapjaitól controllerre tervezett irányításnak hála könnyedén válhat e-sport címmé, de ahhoz még ki kell állnia az idő próbáját. Remélem, hogy a közösség kitart mellette, amíg naggyá nem válik, mert ez a játék megérdemelné, hogy ne tűnjön el úgy a konzolos játéktáradatban, mint Gollam a Végzet hegyének tüzeiben.

Hunter



A csaj tankol, a srákok törpengenek

MINDEN KATTINTÁS, MINDEN DÖNTÉS, MINDEN MOZDULAT KRITIKUS LEHET A JÁTÉK KIMENETELÉNEK SZEMPONTJÁBÓL



- + működik az irányítás
- + ötletes újítások
- + egymásnak ereszhetjük kedvenceinket
- kevés karakter
- szegényes térkép
- Xboxon drága mulatság

HUNTER
Minden elemében konzolra tervezett MOBA, ami a PC-s társak előtt is büszkén helytállna.

81

Egy apa bűne a mi örömünk

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION



INFO

Kiadó **Atari**
 Fejlesztő **Overhaul Games**
 Platform **PC, iPad, Mac, Android**
Röviden A BioWare első szerepjátékának felújított változata plusz tartalmakkal PC-re, Macre és táblagépekre.
PEGI 12+

BÁRMENNYI KOSZ IS RAKÓDJÉK EGY ARANYTÖMBRE MÁSFÉL ÉVTIZED ALATT, HA MEGKAPARGATJUK A FELSZÍNT, RÁJÖVÜNK, HOGY ALATTA pont úgy ragyog, mint újkorában. Legalábbis ebben reménykedik az Atari, a Beamdog és az Overhaul Games. A három cég együttes erővel támasztotta fel a szerepjátékok ezredforduló környékére tett reneszánszának egyik meghatározó darabját.

KÁOSZ

A Bajok Idején az istenek a halandók között találták magukat. Erejük zömétől megfosztva avatárok testébe bújva rejtőzködtek, vagy épp átadták magukat híveik imádatának. Egy dolog azonban közös volt bennük: mindent elkövettek, hogy valamiképp megszabaduljanak meggyengült és sebezhető riváisaiktól. Bhaal, a gyilkosság ura például egy halandónak, a később istenné lett Cyricnek esett áldozatul, ám mielőtt ez bekövetkezett volna, számtalan utódot nemzett, és egy veszélyes örökséget hagyott hátra. Egyikük felismeri a származásában rejlő lehetőséget, és a halha-

talanság ígéretétől megrészegülve vérbe fojtaná a Kardpartként ismert régiót, így készítte elő felemelkedését a káoszról. Ki más állíthatná meg, mint egy rokon, akit történetesen a játékos alakít?

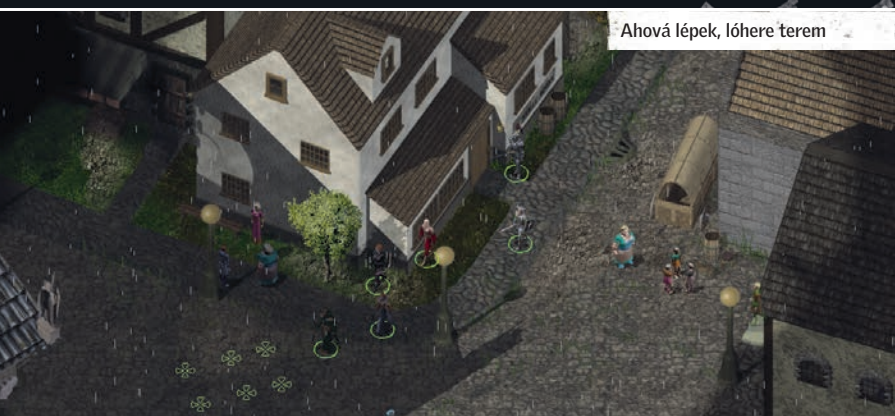
KÖPÖNYEG

Az epikus kalandot ígérő *Baldur's Gate: Enhanced Edition* mutatósabban fest monitorainkon, mint az eredeti verzió, ám ez annak köszönhető, hogy lényegében a *Baldur's Gate II* kódjára sikerült átültetni. Látványosabb varázslatok, kevésbé pixeles helyszínek, ám ugyanolyan bénácska karakteranimáció jellemzi. A folytatásból örökölte a kezelőfelületet, illetve a kevert kasztok megjelenését. Ezen felül a suta rendermozikat lecserélték kézzel festett animációkra. A végeredményt pedig megfejelték a platformok közötti szabad átjárás képességével, magyarul semmi akadályt annak, hogy úgy állítsunk össze egy kalandozó partit, hogy a játékosok egy része asztali, másik fele pedig táblagépen játszik. Sajnos ez a cikk írásakor még nem több el-

méleti lehetőségnél, mert a hordozható kiadásnak egyelőre se híre, se hamva. Mindazonáltal ennyi nekem kevés, 2012-ben nem azt várnám el a felújítást végző csapatától, hogy a régi köpönyeg lukait foltozgassa, hanem hogy újat varrjon. Igaz, cserébe legalább a gépigénnel nem lesz baj.

HOMOK

A BioWare hagyományai közé tartozik, hogy játékaiban érdekes személyiségű karakterekkel köthetünk ismeretséget, sőt néhányan közülük még csatlakoznak is ügyünkhöz. A *Baldur's Gate* eredeti, 1998-as kiadásában 25 potenciális szövetséges kószált a Kardparton, ám az Overhaul Games jóvoltából ez a szám mostanra 28-ra emelkedett. A calimporti szerzetes, a félork blackguard és a félelf vadmágus azonban lényegesen több mondanivalóval rendelkezik, mint a többi szereplő, és ami kellemes meglepetés, főhősünk akár romantikus kapcsolatot is létesíthet valamelyikükkel, már amennyiben szimpatizálnak egymással. (A BioWare annak idején nem hagyta, hogy túllépjünk a barátság határait, csak a második részben engedte jobban összekuszálni a csapattársak között szövődő bajtársiasság szálaikat.) Igazán kár, hogy ez a



HA TE MONDOD

Trent Oster kreatív igazgató, Beamdog:
 „A *Baldur's Gate: Enhanced Edition* elsőként ismerteti meg a táblagépek tulajdonosait a PC-s játékok valódi mélységével.”



Őrül az öreg lámpagyújtogató szíve, ha az emberek naplemente után is tisztán látják, hova kell böknöni a halefot

A KARDPART KALANDORAI



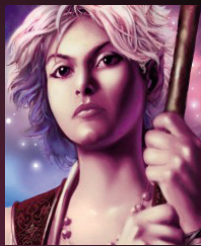
DORN IL-KHAN

A Világ Háta egyik barlangrendszerben született félork ember anyjával Luskanba menekült, miután egy rivális törzs lemészárolta az övét. Származása nem könnyítette meg az életét a Vitorlák Városa néven is emlegetett kalóztanyán, de felnőve megtalálta a helyét egy nála is kegyetlenebb és vérszomjasabb zsoldosbanda tagjaként. Mikor azonban társai elárulják, bosszút fogad, és szó szerint alkut köt az ördöggel, hogy még nagyobb hatalomra teyen szert. Kasztját tekintve félorkunk egy blackguard, ami a paladin ellentettje. Ugyanúgy vonzódik a lemezpáncélhoz és a palloshoz, csak éppenséggel győgyítő, támogató varázslatok helyett pusztító, gyengítő mágiával ruházta fel nem e világi patrónusa.



RASAAD YN BASHIR

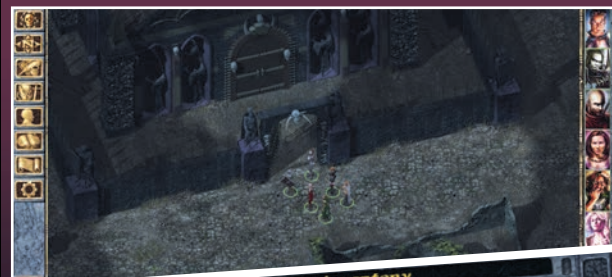
A korán elárult utcagyerek bátyjával együtt zsebtolvajként próbált életben maradni a Birodalmak legnagyobb városában, Calimportban. Egy napon Selune szerzetese lopáson kapta őket, ám ahelyett, hogy az őrséget hívta volna, vagy büntetést mért volna ki rájuk, inkább befogadta a fivéreket a rendbe, ahol az évek során ők maguk is a holdistennő követőivé váltak. A belső béke és harmónia napjai azonban nem tartottak sokáig. Mikor egy zárandoklat során elvesztette testvérét, Rasaad hite is megrendült. Azóta keresi a saját útját, nem sejtjén, hogy annak végén nemezise várja. Rasaad a pusztakezes harc mestere, testi és szellemi képzése révén pedig már-már emberfeletti képességekkel rendelkezik.



NEERA

A szemrevaló félelmet leányzó ott-hona az út, ami nem csoda, hiszen kiszámíthatatlan varázserje mindenre és mindenkire veszélyt jelent. Tanoncként például több társát is megcsónkította akaratán kívül, azóta pedig folyton menekül. Nehéz úgy barátokra szert tenni, hogy a legapróbb varázslat, például egy fénygömb megteremtése is mágikus robbanásban végződhet. Ráadásul még Thay vörös varázslói is a nyomába szegődnek, hogy elfogják, és addig bökössék, vizsgálják és tanulmányozzák, míg meg nem fejtik ereje titkát. Neera – mint a vadmagusok általában – születésétől fogva rendelkezik varázserővel, és hatalma úgy nő, ahogy a tapasztalata gyarapszik.

MINDHÁROM ÚJ KARAKTERHEZ TARTOZIK EGY-EGY SZEMÉLYES KÜLDETÉS



Eldarvult a tejfakasztó buli



HOGYAN TOVÁBB?

Az Overhaul Games anyavállalata, a Beamdog tervei szerint jövő nyárra elkészül a *Baldur's Gate II-t*, illetve a *Throne of Bhaal* kiegészítőt magában foglaló felújított változattal, amit majd a többi Infinity-motoros játék követ: *Icewind Dale*, *Heart of Winter*, *Trials of the Luremaster*, *Icewind Dale II*, *Planescape: Torment*. Ezekon felül a *Baldur's Gate EE* is számíthat néhány DLC-re a jövőben.

HARDVER

Win 7/Vista/XP; 1 GHz CPU; 128 MB GPU; 512 MB RAM; 3 GB HDD

- + izgalmas, epikus történet
- + 100+ óra játékidő
- + hasznos fejlesztések
- + crossplatform coop multi
- elavult technológia
- kevés érdemi újítás

CHAVALIER

Még mindig az egyik legjobb szerepjáték bármelyik platformon.

82

húzás kétélű fegyvernek bizonyult, a többi karakter szűrkenek és unalmasnak fog hatni, mivel arra már nem vették a fáradságot a fejlesztők, hogy kiegészítsék szövegüket.

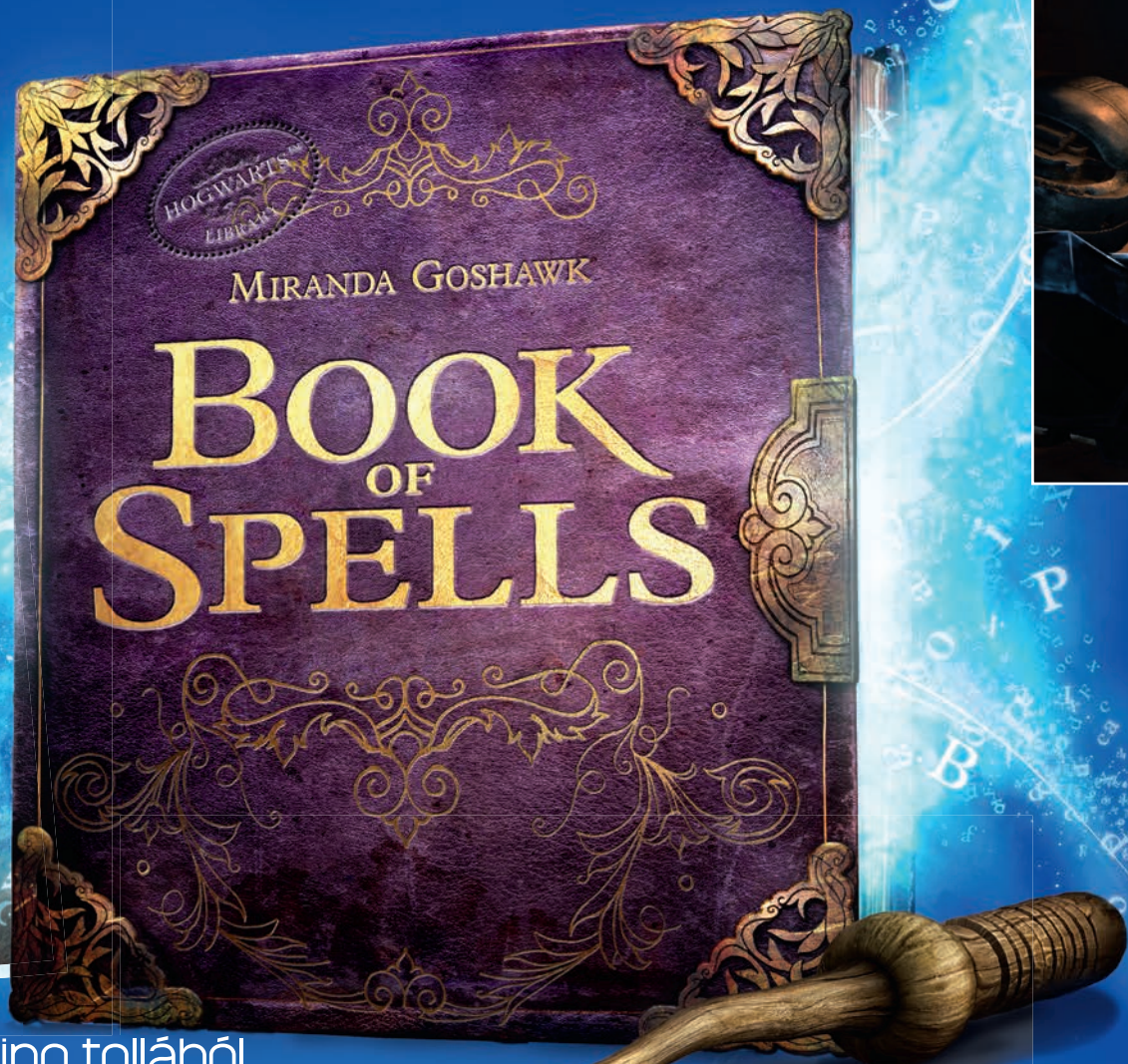
Mindhárom új karakterhez tartozik egy-egy személyes küldetés, amit akkor is érdemes felgöngyöltetni, ha nem akarjuk őket abban a hatfős partiban látni, amelyik végül szembeszáll Sarevokkal, de azt ne várjuk, hogy ezek bármilyen hatással lesznek a történet főszálára. Összesen tíz-tizenkét órával hosszabbítja meg a *Baldur's Gate* játékidejét az, hogy segítünk megelenni Rasaadnak a lelki békéjét, mentort keresünk Neerának, valamint megadjuk Dornnak a lehetőséget, hogy beteljesítse bosszúját. Az a néhány új helyszín pedig, amiket a trió ügyes-bajos dolgait intézve fedezünk fel, az impozáns templomegyüttest leszámítva sivárabbnak és kevésbé részletgazdagnak hat, mint a régiek. Érdekes kísérletnek tartom a Dark Pits névre keresztelt aréna módot, ami a főmenüből indítható el, tehát nem kapcsolódik szervesen a történethez. Pedig úgy szerencsésebb lenne, mert a *Baldur's Gate* harcrendszere önmagában nem elég ahhoz, hogy elvigyen a hátán egy játékot, egy valamirevaló sztori sem ártana hozzá, amit erősen hiányoltam ebből a játékmódból. Egészen pontosan 15 alkalommal festhetjük vö-

rösrre az aréna homokját az egyre nehezedő küzdelmek során. Kezdekör össze kell állítanunk egy csapatot, de nem a sztoriból áthozott szereplőket vagy előre megtervezett karaktereket használva. Mind a hat főt magunk építjük fel nulláról, kezdve ott, hogy kiválasztjuk a fajukat, a nemüket, a kasztjukat és így tovább. Minden egyes megnyert harc után tapasztalati pontokat, valamint aranyat kapunk, így erősebben és jobb felszereléssel szállhatunk szembe a következő ellenféllel. Távol álljon tőlem, hogy megmondjam, ki milyen csapatot állítson össze, de nálam a paladin – harcos – pap – druida – tolvaj – varázsló kombó vált be.

INDOK

A *Baldur's Gate: Enhanced Edition* egy korrekt iparosmunka, se több, se kevesebb. Szinte minden, ami jó és szórakoztató ebben a játékban, az a BioWare-nek köszönhető. Az Overhaul csak kis-mértékben járult hozzá a végeredményhez, és nagyon kevés indokot szolgáltat arra, hogy megvásároljuk. Nagyobb sikert inkább táblagépeken remélhetnek tőle, hiszen a *BG: EE* keresztszen lenyeli az App Store vagy a Google Play teljes játékkínálatát, és még csak meg sem izzad közben. Érintőképernyős masinákra a közeljövőben nem várható jobb és tartalmasabb szerepjáték.

Chavalier



Egyenesen J. K. Rowling tollából

WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS



INFO

Kiadó **Sony**
Fejlesztő **The London Studio**
Platform **PS3**
Röviden A kiterjesztett valóság segítségével nappalink varázslóiskolává változik.
PEGI 3+

KÖZISMERT TÉNY, HOGY A MAI GYEREKEKET NAGYON NEHÉZ RÁVENNI ARRRA, HOGY A KEZÜKBÉ VEGYENEK EGY JÓ KÖNYVET, BEVACOLJÁK MAGUKAT EGY KÉNYELMES FOTELBA, ÉS AZ ESŐS VASÁRNAP DÉLUTÁNT OLVASÁSSAL ÉS KÉPZELTÜK SZÁRNYALÁSÁVAL TÖLTSEK EL. Helyette inkább bekapcsolják valamelyik elektronikus kütyüjüket, vagy az interneten bökláznak. A Sony fejlesztői újszerű próbálkozása arra irányul, hogy ezt a két tevékenységet valamilyen módon összehozza, ennek a kísérletnek az eredménye a *Book of Spells*, vagyis a *varázslótan alapfokon*.

HARRY POTTER NYOMÁBAN

A Sony a *Wonderbook* technológia bevezetését nem bírta a véletlenre, korunk egyik leg-

ismertebb gyerekkönyvíróját, J. K. Rowlingot kérték fel, hogy írja meg a könyvet. El lehet azon vitatkozni, hogy Rowling kisasszony munkássága mennyire tekinthető irodalmi értéknek, viszont az tagadhatatlan, hogy könyveinek hatására gyerekek milliói kezdtek el ismét olvasni, s végeredményben ez az, ami igazán számít.

A *Book of Spells* nem kapcsolódik egyik regényhez sem, mindössze arról van szó, hogy a Hogwarts egyik szépreményű varázslótanoncát személyesítjük meg, aki engedélyt kap, hogy a varázslóiskola könyvtárából kikölcsönözze a *Varázslótan alapfokon* című máguskönyvet, amit a nagy főmágus, Miranda Dabrack írt 200 évvel ezelőtt. Az értékes könyvet persze nem minden jöttment mugli kölcsönözheti ki, mindössze az a kevés kiválasztott porolhatja le az évtizedek alatt rárakódott port, akik erre a legfelsőbb

helyről engedélyt kaptak (amit persze stílszerűen egy bagoly kézbesít).

A négy fejezetből álló könyvben fokozatosan kell elsajátítanunk a varázslatokat, melyek segítségével apró ügyességi játékokat teljesíthetünk. Lesz itt varangyreptetés, tűzgyújtás, vízfröcskölés, kicsinyítés és még sok más, a Harry Potter filmekből megismert bűbáj. Minden varázslat mellé kapunk valami apró érdekességet, hol egy verset, mely elmeséli a bűbáj keletkezésének történetét, hol egy-egy apró kis rajzot, amit az előző diák rajzolt (elégge el nem ítéhető módon) a könyv lapjaira.

AUGMENTED REALITY AVAGY VALÓSÁG KITERJESZTVE

A *Book of Spells* nem az a szokványos játék, amit a hagyományos módon játszhatunk. Az elindításához szükségünk lesz egy



„ANYU, TE VAGY AZ?”

A magyar szinkron készítését a Sony óriási titokban tartotta, kevesen tudtak pontos részleteket. A sajtótájékoztatón Endre kollégánk meglepődve vette tudomásul, hogy Miranda Dabrac hangja roppant ismerősen cseng. Azonnal hívta anyukája mobilját, s a következő kérdést tette fel: Anyu, te vagy az, akinek a hangját a *Book of Spells*ben hallottam? A válasz igen volt.

A történet teljes megértéséhez hozzátartozik, hogy Endre anyukája az a Menszátor Magdolna, aki többek között Sigmury Weavernek (*Avatar*, *Nyolcadik utas a halál!*...) kölcsönözte a hangját. Ő volt az egyik jelölt Miranda szerepére, viszont a londoni stúdió nem őt választotta. A sors fintora, hogy közben a kiválasztott színész pont a felvétel időpontjában nem ért rá, ezért Endre mamája lett a kiválasztott. Szerintem jól jártunk!



HA TE MONDOD

J. K. Rowling író: „Egy mugli a *Book of Spells*: *Wonderbook* által kerülhet a legközelebb egy mágikus könyvhöz.”

Move kontrollerre, magára a *Wonderbook*ra és a kamerára. A könyvet szépen lefektetjük a földre úgy, hogy a kamera pont rálásson, a többiről meg gondoskodik a szoftver. Játék közben a kezünkben lévő Move szépen átalakul varázspálcává, a *Wonderbook* meg gyönyörűen illusztrált mágikus könyvvé. Mondanom sem kell, hogy a fiatalabb korosztály ezt valami hihetetlen módon élvezi elsősre, főként a tévé képernyőjén megjelenő varázslatokra vevők. 11 éves fiam, akit mindig is az akciójátékok tudtak csak lekötöni igazán (*Batman: Arkham Asylum*, *Halo*, *God of War...*), őszinte gyermeki lelkesedéssel fröcskölt le a tévé képernyőjén keresztül a frissen tanult vízfakasztó mágiával. Végre egy játék, amit az egész család együtt élvezhet, s nem kell azon aggódnia, hogy a gyerek olyat lát a képernyőn, ami nem helyénvaló.

MAGYARUL MINDEN JOBB

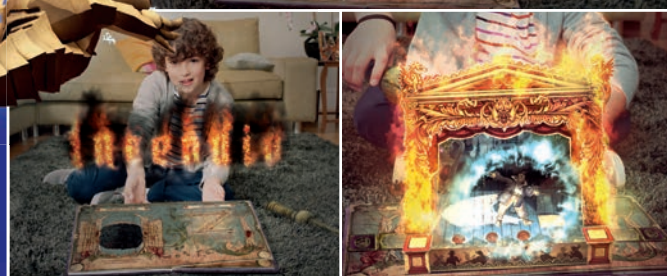
Mivel elsősorban a fiatalabb korosztályt célozta meg a Sony a *Wonderbook*kal, elengedhetetlen volt a teljes lokalizálás. Szerencsére profi társaság kezébe került a magyartás, így annak minősége valami elképesztően jó lett. Volt szerencsém beszélgetni a szinkront és a magyar szöveget felügyelő stábbal, és elmondták, hogy első lépésként a fordítóknak el kellett olvasniuk az összes *Harry Potter* könyvet magyarul, hogy még csak véletlenül se legyenek félrefordítások. Ezt követte a szinkronszínészek kiváló-

gatása, minden szerepre három színészt válogattak ki, és próbafelvételeket készítettek. Ezeket elküldték a kiadónak, és ők kiválasztották a nekik tetsző hangot. Igazi profi munka, 2012-ben valahogy így kell elképzelni egy igényes játékmegjelenést.

NYOMOKBAN JÁTÉKOT TARTALMAZ

Klasszikus értelemben a *Book of Spells* nem is igazi játék, inkább nevezném oktatóprogramnak, aminek az a célja, hogy elsa-játítsunk 20 különböző varázslatot. A legnagyobb gondom az volt vele, hogy a kezdeti lelkesedés nagyon hamar elszállt, és a negyedik fejezetre nem maradt már szinte semmi motiváló tényező. A különféle varázslatok megtanulása után ugyan volt némi kis minijáték, de sajnos ez nem jelentett szinte semmiféle kihívást. Ugyanazokat a varázslatokat kellett használni, csak néha variáltak rajta kicsit.

A vizsgafeladatok sem voltak túlságosan szigorúak, látszik, hogy a gyerekek az igazi célcsoport. Sajnos a tapasztalat azt mutatja, hogy néhány óra játék után a tízenévesek is szögre akasztják a varázslópálcát, egyszerűen nincs benne meg az a plusz, ami miatt újra és újra elővonnák. Nekem kicsit zavaró volt az irányítás is, a Move nem mindig reagált pontosan, s ezt nemcsak a felnőttek, de a gyerekek is nehezen viselik el. Kellő képzelőerővel látható, hogy amit a Sony kitalált, az valami igazán egyedi dolog,



és ebbe az irányba fog elmozdulni az interaktív szórakoztatás a jövőben. Mint minden új dolognak, ennek is megvannak a maga gyermekbetegségei, de ezeket majd ki-növi. A nem is olyan távoli jövőben, amikor a holovetítők élethű illúziókkal változtatják át nappalinkat egy egészen különleges helyszínné, remélhetőleg valaki megemlíti majd az akkori játékosoknak, hogy a *Book of Spells* volt az első olyan játék, ami ezt a csodát megpróbálta a képernyőre varázsolni, még ha azt a maga kissé kezdetleges formájában tette is.

Mocsy

A JÖVŐ ELKEZDÖDÖTT

Nem a *Book of Spells* az egyetlen, *Wonderbook*ra épülő fejlesztés. A BBC gondozásában készül egy játék, melyben dinoszauruszok között kell sétálnunk (a népszerű *Walking with Dinosaurs* sorozat alapján), különböző dinoszaurusz-csontvázakat restaurálnunk, illetve kiegészítenünk. A bátrabbak akár még falevelekkel is meg-
 etethetik az óriáshüllőket Move kontrollereik segítségével. Létezik egy együttműködés a Disneyvel is, szóval a jövőben számíthatunk még számos további interaktív könyvre ezzel a technológiával.

- + olvasásra ösztönöz
- + mesés látványvilág
- + kiterjesztett valóság
- kicsiknek nehéz
- apróbb gondok az irányítással

MOCSY
Látunk benne lehetőséget a fejlődésre.

80

Teszt

» PLAYSTATION ALL-STARS: BATTLE ROYALE



MINDENKI MINDENKI ELLEN

Ha egyszerre többen is verekszünk, nézzük meg, hogy van-e valakinél távolsági fegyver. Ha van, ne hagyjuk, hogy megszűröl lövöldözzön, míg pofozkodunk. Másszunk rá, és öt gyepáljuk, a többiek úgyis szépen körénk gyűlnek lassan a vérszagra.



Játékok közti mindenki mindenki ellen viadal

PLAYSTATION ALL-STARS: BATTLE ROYALE

H A MÁR UNALOMIG KIISMERTÜNK A VEREKEDŐS JÁTÉKAINK KARAKTEREINEK EGYMÁS ELLENI TELJESÍTMÉNYÉT, ITT AZ IDEJE, HOGY EGY KIS SZÍNT VIGYUNK A DOLOGBA. A *Battle Royale* egy PlayStation-exkluzív játék, és mint ilyen, PS3, valamint PS Vita platformokra elérhető. Az egyik érdekessége már itt is jelentkezik, nevezetesen hogy a két verzió szinte teljesen megegyezik, így egyrészt a játékelmény csak az alkalmazott megjelenítő függvényében változik, másrészt lehetőség van online cross-play meccsre, ami azt jelenti, hogy simán játszhatunk egymás ellen a kétfajta gépről is akár.

KEZDJÜK EL A BALHÉT!

A játék indításakor egy intrót kapunk, amit mindenképp érdemes végignézni. Na nem mintha a játékmenethez bármi köze lenne, de egy tényleg kellemes, hangulatos darab ez, jó lesz. Ezek után a főmenü fogad, és egyből meg is nyílik előtűnk a lehetőség egy jó kis gyakorlásra az oktató módban. Ezt természetesen nem kötelező végigcsinálni, de egyáltalán nem árt, hiszen bár a játékmenet nem valami bonyolult, és nagyon könnyen tanulható, sokkal jobban élvezhetjük a játékot, ha azt a pár szabályt, amit kell, megtanuljuk. A játékmenet meglehetősen egyszerű, ennek ellenére – vagy talán éppen ezért – rendkívül élvezetes. Az egyik kellemes dolog, hogy élet-erő-kijelzés nincs, tehát bármennyi ütést beonyelhetünk, nem fogunk meghalni tőlük. Erre a szomorú végkifejletre csupán akkor kerülhet sor, ha valamilyen módon kiesünk a pályáról, illetve ha valamelyik ellenfelünk egyik „szuper támadása” eltalál minket.

INFO

Kiadó **Sony CEE**
Fejlesztő **Superbot Entertainment**
Platform **PS3, PS Vita**
Röviden **Ugrasszuk össze kedvenc PlayStation karaktereinket egymással, vagy akár rendezhetünk tömegverekedést is köztük.**
PEGI 12+



Kedjük talán ez utóbbi magyarázatával. Életerő ugyan nincs, de egy „bar” mégiscsak található minden játékos neve mellett. Ez pedig az All-Star Power (AP) jelző. Ez az AP-pont minden támadással nő egy picit egészen addig, míg eléri a maximumot. Ekkor egy szupertámadást hajthatunk végre, ami jó eséllyel megöli az összes körülöttünk lévő ellent. Ha pedig takarékoskodunk, ennél sokkal keményebb dolgokat is véghezvihetünk, hiszen ennek a bizonyos támadásformának három fokozata van. Amikor először feltöltődik, és nem sütjük el azonnal, a folyamatjelző eggyel fényesebb színben tovább világosodik, és ha ezt a szintet is végigvittük, már komoly csapásokat osztogathatunk megszébb lévő ellenfeleinknek is. Ha pedig megvárjuk a harmadik hullámot is, akkor aztán már az egész harcmezőt kirhatjuk egyetlen mozdulattal.

ISMERŐS HELYEKEN

A helyszínek megtervezésekor nem kellett nagyon megerőltetniük magukat a játék fejlesztőinek, hiszen ismert PlayStation-játékok pályáin folytathatjuk le az összes hiriget. Verelkedhetünk az *Uncharted 3*-ból megismert repülő pályán, ahol a harc egy szakaszában a raktér is kinyílik, és a szállítmány – az óvatlan játékosokkal együtt – kihullik a semmibe. Ez egyébként a másik lehetőség arra, hogy elhalálozzunk, a szupertámadások során elszenvedett kinyúlás mellett.

EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI ELLENÜNK

A szülő részen az arcade módot találjuk, ez végigvisz bennünket mind a 20 karakter történetén, a Tournament menüpont alatt pedig meg-

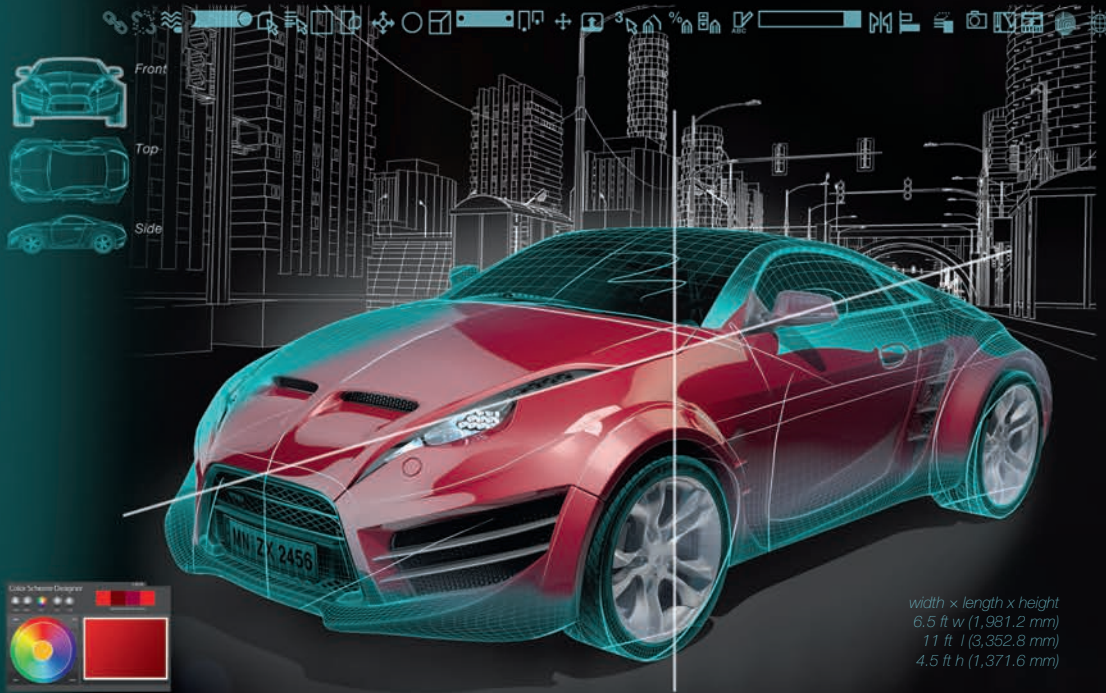
találjuk a multiplayer lehetőségeket. Ezek kimerülnek a Ranked Match és a Quick Match vonalakban. Előbbivel egy bajnokságban vehetünk részt, amelyben az elért pontszámok alapján rangsorolnak bennünket, utóbbi esetben pedig beállíthatjuk, hogy milyen feltételek mellett szeretnénk azonnali csatákat lefolytatni az online elérhető játékosok ellen. Nem ártott volna, ha a fejlesztők megoldják, hogy egymás ellen csak hasonló szintű játékosok játszhasanak, mert most simán előfordulhat, hogy kezdő létünkre a gép egy vérprofi, magas szintű játékos ellen állít ki minket, és így egyszerűen a pofonok földjén találjuk magunkat. Aki viszont szeret itt tartózkodni, annak mindenképpen jó választás lehet ez a játék. Egyszerű játékmenete miatt ugyanis gyorsan hozzájuthatunk vele napi betevő verekedésadagunkhoz.

Wyvern

- + remek grafika
- + klasszikus zenék
- + akár többen is verelkedhetünk egyszerre
- nem túl átgondolt multiplayer mód
- sok jó karakter hiányzik

WYVERN
Az ötlet nagyon jó, a kivitelezés sem rossz, egyedül a multiplayer mód húzza le kicsit a játékot.

81



12 N 23R.34- model 798-R5 eve 777 984=% front 45°

Extrém teljesítmény és kapacitás
határtalan kreativitásod megvalósításához.

WD VelociRaptor® | Hard Drive

Pakolj fel egy teráig!

Kreativitásodnak nincs határa, ezért megfelelő merevlemezre van szükséged? A WD VelociRaptor meghajtók magas teljesítménnyel és kapacitással rendelkeznek; tökéletesek kiváló minőségű fotó és videoszerkesztéshez, 3D-rendereléshez, grafikai tervezéshez és még sok minden másra. Ezek a 10 ezer fordulat/perces meghajtók 64 MB gyorsítótárral rendelkeznek, ezért megbízhatóság terén kategóriájuk legjobbjai. A gyors munkavégzésben is számíthatsz rájuk.



Western Digital, WD, the WD logo and VelociRaptor are registered trademarks in the U.S. and other countries. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Product specifications subject to change without notice. Picture shown may vary from actual product. As used for storage capacity, one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. ©2012 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. 2078-771149-A00



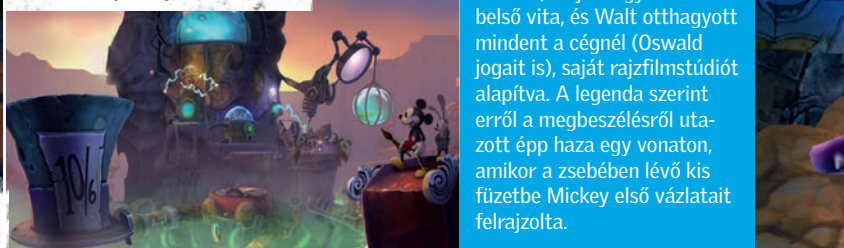
westerndigital.com



Egy póklábakon járó, koponya testű, gonoszmostoha-fejű lépegető. Néha azért a Disneynél is elgurul a gyógyszer



Az őrült doktor őrült laboratórjuma, némi számrejtvényvel



OSWALD

Oswald volt Disney első sikeres karaktere, sőt, a mai napig a befektetett tőke/bevétel tekintetében a legsikeresebb figurája. Még a 20-as évek végén futott a sorozat, de jött egy váratlan belső vita, és Walt otthagyt mindent a cégnél (Oswald jogait is), saját rajzfilmstúdiót alapítva. A legenda szerint erről a megbeszélésről utazott épp haza egy vonaton, amikor a zsebében lévő kis füzetbe Mickey első vázlatait felrajzolta.

Mickey újra visszatér megmenteni a világot, pontosan ugyanúgy, mint pár éve

EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO



INFO

Kiadó **Disney Interactive Studios**
 Fejlesztő **Junction Point Studios / Blitz Games studios**
 Platform **Mac, PS3, Xbox, PC, Wii, Wii U**
Röviden Nehéz nem csalódnai az első percekben, mert ez a játék bizony ugyanaz a játék... aztán rájövünk, hogy az viszont jó volt, tehát ez is az.
PEGI 7+

RITKÁN FORDUL ELŐ VELEM, HOGY **RUTÓLAG VÁLTOZIK A VÉLEMÉNYEM, KÜLÖNÖSEN JÁTEKOK TEKINTETÉBEN, DE AZT KELL MONDANOM, HOGY AMIKOR CHAVA MAJD EL-OLVASSA EZEKET A SOROKAT, MEG FOG LEPŐDNI.** Pár napja jeleztem neki, hogy csatlódnak indul ez az *Epic Mickey* kaland, és bizony komolyan is gondoltam.

GYENGE KEZDÉS UTÁN ERŐS NOSZTALGIA

Most sem állítom, hogy az év egyik legjobb játéka lett Disney kulcsfigurájának második nagy küldetése, de azért teljesen rendben van. A nagyvilágban repkedő 50-60 százalékos értékelések erősen túlzóak. Ugyanakkor azt is értem, hogy miért... én is érzem. Ennél azért jobbat várt mindenki, illetve egészen mást. Az *Epic Mickey* egyik legnagyobb vonzereje a remek stílusban megrajzolt Disney-világ és a tökéletes elegy platformer és 3D mázskálás között. Ez tette abbaahagyhatatlanná. Ha egy ilyen játék végére érsz, a második résztől újabb világokat vársz, újabb érdekességeket, újdonságokat. Igen, azok hiányoznak innen a leginkább, és ilyenkor bizony hajlamosak vagyunk elfelejteni minden más esetleges pozitívumot, mint grafika, hangulat és látvány. Hogy ez jó vagy rossz tesztelői szempontból, azt döntse el más, de első körben én is csatlódtan kezdtem játszani, mert azonnal lát-

tam, hogy itt bizony ismerős minden, túlságosan is ismerős.

Aztán teltek-múltak a percek, órák, és azon kaptam magam, hogy megint érzem azt a furcsa érzést, amikor napközben várom a pillanatot, hogy végre újra kicsit barangolhassak a fröcsögő festékdó világában. Várom a hülye és sokszor értelmezhetetlen feladatokat és puzzle-csokrokat. És akkor rájöttem, hogy megint működik ez a tipikus Disney-varázs. Akármennyire gáz, igenis működik, ez esetben pedig nem adhatok 65 százalékot egy játékra, hiszen várom, hiszen élvezem, és álságos dolog lenne lehúzni csak azért, mert divat. Különbösen sem vagyok oda a divathurrogókért, különösen Disney-vonalon.

A MEGSZOKOTT FANYALGÁS

Szokás ugyanis minden „mikiegeres” dolgot lehúzni, mint giccses és túlhúzott, adott esetekben egyenesen retardált nyálfolymot. De valahogy idővel mindig megjelenik valami, ami a Disney sötét bugyraiból jött, és mégis zseniális. A közelmúltban bejelentett *Star Wars* vásárlás kapcsán is felhördült mindenki, hogy rózsaszín cukormázás jedilovagok rohagnának majd mindenfelé, aztán kicsit lenyugodtak a kedélyek, és rájöttek, hogy a Bosszúállók széria is Disney. Hopp... az viszont zseniálisan jó. A legjobb kritika, amit ezzel a világgal kapcsolatban láttam, a *Family Guy* egyik epizódjában volt, amikor Stewie bütykölt egy dimenzióuta-

zó gépet, és véletlenül átrepültek Briannel a Disney-univerzumba, ahol Peter épp arról énekel, milyen remek az almás pite. Elképesztően vicces volt, ugyanakkor a stáb mindenhol lenyilatkozta, hogy azért sikerült ilyen jól, mert egész gyerekkorukat és felnőttkoruk jelentős hányadát is Disney-mesék nézésével töltötték. Szóval, ha valaki azért nem állna neki, mert idegesíti Mickey hülye, nyávogós hangja vagy Donald hörgése, az egy jópofa kalandról marad le.

NE ÉNEKELJEN!

Ha most jól megvédtem Walt világát, azonnal jöjjön a másik pólus: a musicalbetétek a játékban. Anno az *Eszeveszett Birodalom* című mese volt az első, amiben nem énekeltek a szereplők, hanem aláfestőzeneként szóltak a dalok, és sokkal kevesebb volt belőlük, mint korábban. Mondanom sem kell, hogy az egyik legjobb mese lett, ajánlom mindenkinek, ha még nem látta. Ezen kívül azért is emlékeztetem, mert amikor a dalokon dolgozó Sting megkapta a telefonhívást, amiben jelezték neki, hogy nem a szereplők szájából elhangzó dalok, hanem montázsok, ütős, pergő jelenetek lesznek zenei aláfestéssel, szétverte a stúdiót dühében, amit viszont az épp a háta mögött forgató, róla dokumentumfilmet készítő stáb fel is vett kamerával. Szóval nem kéne kornyikálni, mert az már idejétmúlt, de sajnos nem ebben a játékban, itt bizony énekelnek. Kicsit illúziórömből, és engem személy szerint zavar.



**A JÓL ÁTLÁTHATÓ,
KÖNNYEN ÉRTELMEZHETŐ,
PIHENETŐ FUNKCIÓT
ELLÁTÓ PLATFORMER
PÁLYÁK HELYETT VALAMI
DIZÁJNTÜZIJÁTÉKOT
KAPUNK, AHOL ALIG LÁTNI,
MERRE IS KELLENE MENNI**



Egy remek példa arra, amikor felesleges Oswalddal repülni



2D platformer pálya, benne Chip... vagy Dale?



HA TE MONDOD

Tucker George producer, Epic Mickey 2: „Az emberek imádják Mickeyt, ráadásul sem a PS3-on, sem az Xboxon nem nagyon volt eddig olyan program, amiben őt lehetett irányítani, mint fő karaktert; már ezért különleges a játék. Az pedig, hogy mindezt körülvettük a 80 év alatt felépített Disney-univerzummal, csak hab a tortán.”

A játék történetéről felesleges hosszasan írni, mert semmi extrát nem ad az élményhez: visszatér a professzor és élénkli, hogy veszélyben a világunk, mert bizony egy földrengés újra szétrepesztett mindent, és kéri, hogy segítsünk. Mivel az első részben ő volt a főgonosz, néhez elhinni neki, hogy hirtelen megjavult, de ebben a szellemben állunk neki a játéknak, hátha igazat mond.

VÉGRE VALAMI ISMERŐS

Pontosan ugyanazt a központi rendszert követjük majd, mint az első részben, tehát van a Mean Street HUB, ahonnan a vetítővásznakon keresztül ugrálunk a küldetésekre. Ha sikerrel végeztünk, visszaérünk, beváltunk csomó pénzt és kutyut, amit összeszedtünk, majd indulunk a következőre. Mielőtt azonban felhör-

dülnénk, hogy miért is nem lett ez más, itt tényleg nem volt értelme változtatni. Jól működik, nem vártam én sem sok újítást, sőt volt még egy pont, amihez reméltem, hogy nem nyúlnak: a platformer részekhez a pályák között. Sajnos azokat viszont nem hagyták érintetlenül. És bizony a jól átlátható, könnyen értelmezhető, már-már pihentető funkciót ellátó pályák helyett valami dizájntüzijátékot kapunk, ahol alig látni, merre is kellene menni, ráadásul itt is lehet festeni, tehát a 3D-s pályák butább verziói lettek az eredeti játékokban megszeretett, olykor fekete-fehér pályáknak. Ezért igazán kár volt.

OSWALD, A HÜLYE NYÚL

A nagy újítás: Oswald mint coop partner! Már nem egyedül kell végigjátszani a kül-

detéseket, Oswald, a nyúl végig velünk lesz, és ahol mi már nem tudnánk megoldani a kihívásokat, ő jön és segít... Illetve akkor segít, ha valaki tényleg velünk játszik és gondolkodik, mert ha egyedül megyünk, és a gépre bizzuk Oszti irányítását, azonnal feltűnik, hogy egyszerű, mint egy pohár víz. Olyannyira, hogy néhol kifejezetten hátráltat a keresgélésben, mert nem csinálja, amit szeretnénk. Tehát ez is egy alapvetően jó ötlet, amit nem sikerült jól megvalósítani. Ettől függetlenül, ahogy a cikk elején írtam, beszippan a játék, és leköt, de ennek semmi köze a második részhez, ez már az elsőben is működött. Szébb a grafika, kicsit látványosabb minden, de akár lehetett volna egy DLC is, annyira folytatás jellege van, pedig talán az újragondolás lett volna a kulcsszó.

aDaM

AZ A FRÁNYA KAMERA

A fél világ azon pattog, hogy a játékban mennyire buta lett a kamera, és ebben teljesen igazuk van. Hiába fogadkozott Warren Spector, hogy ő bizony most megcsinálta, ez nem történt meg, és egy szakadék szélén állva ti is érezni fogjátok, hogy erre bizony nagy szükség lett volna. Mert ilyen látványvilágban nem elég jól kinézni, ezt érthetően és használhatóan kell tudni játszani is, az EM2-ben pedig jelentős energiákat kell majd arra fordítani, hogy folyamatosan utánaállítsuk a kamerát az eseményeknek.

- + az első rész hangulata... újra
- + több pálya, hosszabb játék, mint az első résznél
- + coop Oswald irányításával
- miért énekelnek? Ne énekeljenek!
- a platformer pályákat szétdíjazolták
- Oswald hülye, ha nem ember mozgatja

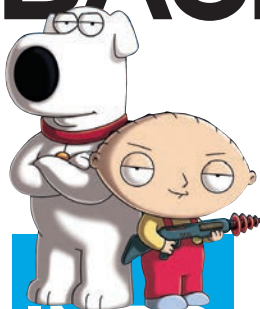
ADAM

Arra a vágyódásra, ami egy újabb Epic Mickey felé húzta az első rész kedvelőit, ez még nem gyógyír.

75

Kalózok, amishok, hatalmas csirkék

FAMILY GUY: BACK TO THE MULTIVERSE



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Heavy Iron Studios**
Platform
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Röviden A Family Guy sorozat Road to Multiverse című epizódja az egyik legkiemelkedőbb volt, az ehhez állítólag kapcsolódó játék viszont a nyomába sem ér.
PEGI 16+

VALÓSZÍNŰLEG SENKINEK NEM KELL BEMUTATNI NAPJAINK EGYIK LEGNÉPSZERŰBB RAJZOLT CSALÁDJÁT, A QUAHOGBAN ÉLŐ GRIFFINÉKET, AKIK MÁR TÖBB MINT TÍZ ÉVE CSALNAK MOSOLYT AZ ARCUNKRA SZINTE TÖRETLENŰL.

Míg a Simpson család inkább a társadalmi problémákra világít rá nem kicsit vicces módon, addig a Family Guy az abszurd humoráról, a lehetetlen helyzetekről ismeretes. A nyolcadik évad első részében Stewie és Brian különböző világokon utazik keresztül, köztük például a Disney univerzumban, amiben természetesen mindenki vidám és boldog (kivéve egy embert, de nem akarok spoilerezni). Ennek ötletét veszi alapul a *Back to the Multiverse* játék, de sajnos nemcsak mint játék, hanem mint licencelt Family Guy termék is megbukik.

KALANDRA FELI

A *Back to the Multiverse* története szerint Brian és Stewie kénytelen útnak indulni, hiszen Stewie gonosz, a sorozatban már halott ikertestvére, Bertram (vagyis egy másik univerzumbeli Bertram) sereget kíván toboroz-

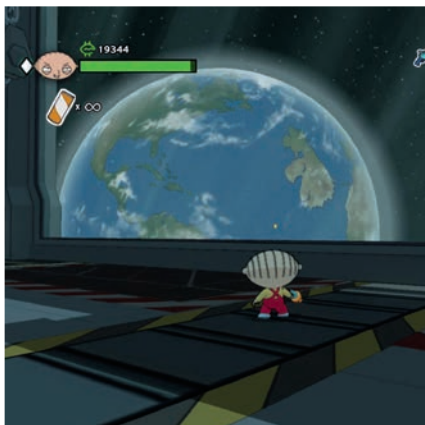
ni a különböző univerzumok lakóiból, hogy elpusztítsa az általunk ismert világot. Az igazi rajongóknak már a menü képernyője láttán mosolyra görbülhet a szája: a Griffin család kanapén ülve tévéznek, ami egy igen gyakori motívum a szériában. A sztori is úgy kezdődik, mint bármelyik Family Guy epizód: Lois bevágódik a zongorához, majd rázendít a főcímdalra, a többiek pedig a tőlük megszokott módon csatlakoznak. Az intró lecsengése után a Griffin házat látjuk, és kezdődik az előzményeket ismertető animáció.

Megmondták a South Parkban, hogy a Family Guy-t lamantinok írják. Nos, valószínűleg a játékot is ugyanezen állatoknak köszönhetjük, bár itt nem voltak annyira kreatívak, hogy visszatekintésekkel színesítsék a játékmenetet. Összesen tíz pálya van, ez kilenc különböző világot jelent (a kilencedik pályán Peter szerepében kell agyonverni örök ellenségét, a hatalmas csirkét), melyek a szóhoz híven kellőképpen abszurdak.

HOL VAGYUNK, STEWIE?

Viszonylag kevés olyan játék van, amiben amishok fordulnak ellenünk, felfegyverzett mozgássérültek ellen kell harcolnunk, vagy föl-

dönkvívű csirkék veszik át az uralmat a Föld felett. Ezek a legfantáziadúsabb, legemlékezetesebb küldetések, a többi között leginkább töltelékek, „jajjilyetiscsináljunkmertkell” felkiáltással kitaláltak szerepelnek, amiket 3,45 másodperccel a küldetés teljesítése után már el is felejtettem. Minden misszió ugyanarra a sémára épül: juss el A-ból B-be, győzd le a főgonoszt, és már mehetsz is tovább. A bosszarcok többnyire kreatívan vannak megoldva, de sajnos túl rövidek, kivéve az utolsót: egy hatalmas T-rexet kell elpusztítanunk, amit Bertram irányít. Ezt sikerült is eltűlozni; nem elég, hogy a dinó fejére szerelt sisakból kijövő lézer felgyűjtja még a betont is, és áthatol a falon, Bertram klónjai is az életünkre törnek, s ha nem tudunk elég gyorsan szaladni, máris meghalunk. Az esetek többségében elhalálozás esetén nem kell újakezdenünk egy küldetést, visszamenni egy ellenőrzőpontig. A képernyő elvörösödik, megjelenik egy háromtől visszaszámoló számláló, majd újra a harctéren találjuk magunkat, mintha egy multiplayer játékban élednénk újra. Az utolsó küldetésnél ez a lehetőség nem adatik meg, úgyhogy készüljete fel: ha a tesztünk elolvasása után is szeretnétek végigvinni a játékot, ragasszátok le



” A FEJLESZTŐK VALAMILYEN MEGMAGYARÁZHATATLAN OKNÁL FOGVA 2012-BEN ÚGY VÉLIK, AZ ONLINE TÖBBJÁTÉKOS MÓD KIHAGYÁSA DIJNYERTES ÖTLET



Lex Knight associate producer, Activision: „Az a jó ebben a franchise-ban, hogy ha a Family Guy a korlátokat feszegeti, mi is feszegetjük a korlátokat.”

a billentyűzet/kontrollert, nehogy a képernyőbe állva végezze. A gyűjtögetős mellékletetek sem jelentenek igazi kihívást, aki a pénzéért még fél-egy óra játékidőt szeretne kapni, az körülnézhet minden zugban a keresett tárgyak után, de nem kell majd sokáig keresgélnie. Fájdalmas példa a mozgássérültes pálya, ahol annyi a feladat, hogy kapcsoljuk ki a riasztókat, szerezzük meg a biztonsági őrtől a belépési kódot, menjünk át a következő térbe, majd bombázzuk le a Joe által irányított, természetesen mozgássérültből álló megarobotot. Vágytam rá, hogy túl legyen rajta. Tiszta szívemből. A játékidő körülbelül 3-4 óra, ha egyedül játszunk, és még ennél is rövidebb, ha valaki társul hozzánk. Ezen valamennyit segítenek a többjátékos módok, melyekben egyszerűen akár négyen is versenybe szállhatunk, amennyiben egy helységben tartózkodunk – a fejlesztők ugyanis valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva 2012-ben úgy vélik, az online többjátékos mód kihagyása díjnyertes ötlet. Hát, nem az. Szintén kár beszélni a kihívásokról, amik próbálkozásnak ugyan nem rosszak, de nem kótnak le elég ideig.

A BABA ÉS A KUTYÁJA

A játék két főszereplője ugye Brian és Stewie, akiket felváltva irányíthatunk, ha egyedül játszunk, illetve külön-külön, ha valakivel kettesben. Mindketten rendelkeznek négyféle fegyverrel, amelyek egy nem túl széles skálán mozognak a lézerpuskától a rakétavetőig, a hagyományos pisztolytól a shotgunig. Ezeket vagy a shopban vásá-

rolhatjuk meg, vagy a pályákon lévő egyik portálból kaparhatjuk ki, de némelyiket a történet során automatikusan megkapjuk. Ezeken felül van még mindkét karakternek egyfajta eldobható cucca, ami Brian esetében mezei Molotov-koktél, Stewie viszont egy rakat használt pelenkát hordoz magánál (mert az minden jó csecsemőnél megtalálható). Az arsenál itt nem merül ki, egyéb tárgyakat (mint a sör és az energiaital, a dühös csirke és Joe Swanson, az életerőcsomag és a robbanó plüssmaci) is bevethetünk a siker érdekében.

SÉTA A MÚLTBAN

Egykoron azt vallottam, hogy egy rajzfilmből készült játék grafikája soha nem lehet olyan ocsmány, hogy elrontsa az élményt. A *BTTM* rácáfolt erre, a leginkább gyerekeknek szóló játékokkal ismertté vált Heavy Iron Studiosnak volt mersze kiadni egy olyan minőségben megrajzolt címet, amitől már tíz évvel ezelőtt sem esett volna le az állunk. A legnagyobb probléma az, hogy a sorozat készítői rengeteg segítséget adtak, az eredeti szinkronhangokat hallhatjuk, de a legfeljebb három perces animációkat már nem volt erejük megrajzolni, és hagyományos videóként bevágni. A poligonok gyakran elcsúsznak, Stewie amerikai focilabdához hasonló fejének körvonala pedig följebb van, mint kellene, hogy mást ne is említsük.

NO, NO MISSER

Mindent összevetve a *Family Guy: Back to the Multiverse* egy olyan játék, ami sem a rajongóknak, sem a többjátékos szórakozás híveinek nem

VAJON VAN HATÁR?

A *Family Guy* humora igen érdekes, sokaknál hamar kiveri a biztosítékot. Az egyik részben például köptetőívő versenyt rendeznek, ami annyiból áll, hogy öt percen keresztül mindenki mindenhol okádik, ez pedig a szórakoztatás egy olyan formája, amit csak egy kisebb réteg tud elviselni. Én anno kimondottan viccesnek találtam a szóban forgó epizódot, de a játék első pályáján lévő néhány poénok sokat rontottak az élményen.

fog túl sok örömet okozni, emellett pedig egy nem létező csoportnak szól. A felnőttek számára túl egyszerű, túl gyerekes, a gyerekeknek viszont még korai adagolni a hányós-fingós-cellábanporszívózós poénokat (bár ez utóbbi az egyik legkedveltebb, ugyanakkor legértelmetlenebb karakterhez, Consuelához kötődik). A fejlesztők leginkább újrahasznosított anyagból dolgoztak, a szeptemberhez köpest számított jelentős csúszást pedig semmi nem indokolta. Az, hogy ezt teljes árú játékként ki merték adni, egyszerűen felfoghatatlan.

Paca

HARDVER

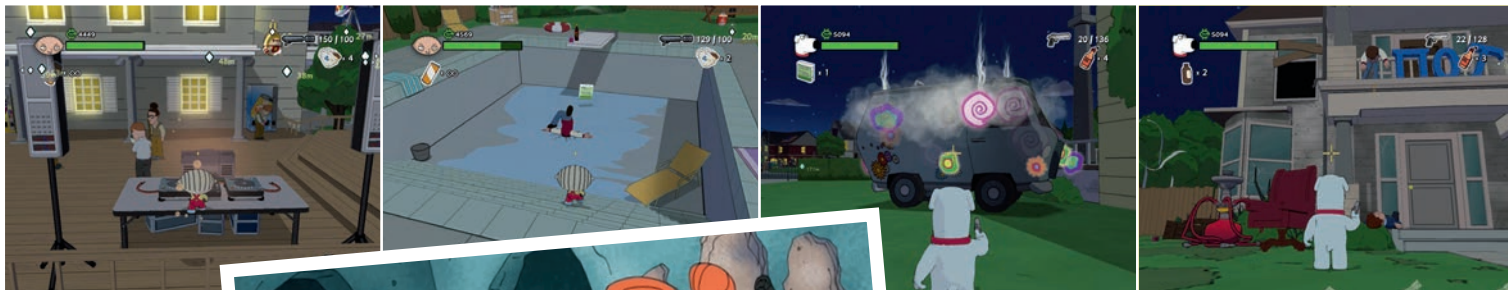
2 GHz Core 2 Duo / Athlon 64 X2 4000+, 2 GB RAM, Geforce 8800GT (256 MB) / ATI Radeon HD 3450

- + eredeti szinkronhangok
- + néhány jó poén
- + verekedni a csirke ellen
- idejétmúlt grafika
- unalmas, rövid kildetések
- nincs online multiplayer

PACA

Hol az az univerzum, ahol ez a játék nem jelent meg?

32



Mondjátok, hogy ez csak vadasmártás!



ÚT A MULTIVERZUMBA

A játék alapjául szolgáló epizód kiemelkedik a többi *Family Guy* rész közül, olyanok szívébe is belopta magát, akik egy pillanatig sem tudják elviselni a Griffín család poénjait. A *Road to the Multiverse* nevet viselő epizódban Stewie és Brian többek között a Flintstone család és a Disney világában is kalandoznak, de a világok jelentős részében inkább arra világítanak rá, hogy mi történt volna, ha a történelem meghatározó eseményei (a kereszténység kialakulása, Hiroshima és Nagaszaki lebombázása, Kennedy-gyilkosság) nem következnek be. Legyen annyi elég, hogy más világot éljünk.



Itt járt a mikulás... hozott citromfagyit

Eső előtt köpönyeg

THE SIMS 3: ÉVSZAKOK



INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő
The Sims Studio
Platform PC, Mac
Röviden A Sims 3 legújabb kiegészítőjében a négy évszak, valamint a hozzájuk kapcsolódó szabadidős tevékenységek játszószék a főszerepet. PEGI 12•

ÚJ HAJNAL VIRRADT A SIMS 3 VILÁGÁRA; EZUTÁN NEMCSAK EGY, HANEM NÉGY ÉVSZAK KÍSÉRETÉBEN ÉLHETIK MINDENNAPJAIKAT A SIMEK. Most, hogy az idő zordra fordult odakint, kellemes időtöltés a mindig napos Sunset Valley tengerpartján sétálgatva figyelni a városban kigyúló esti fényeket. De mi ez a furcsa, hajat borzoló érzés? Feltámadt a szél? Eleredt az eső? A hirtelen lehűléstől pedig havazásra váltott az égi „áldás”? Nincs más hátra, elő az esernyőt, és a legközelebbi séta előtt feltétlenül rá kell nézni az időjárásjelentésre.

NAPSÜTÉS VAGY VILLÁM

A Sims 3 legújabb kiegészítőjében rengeteg új lehetőség nyílik mind a játékos, mind a simek számára. Az időjárásváltáson túl simjeink kipróbálhatnak számukra eddig ismeretlen sportokat, versenyeket, használati tárgyakat, szolgáltatásokat és még sok más. Részt vehetnek az egyes évszakok beköszönté alkalmból rendezett fesztiválokon, ahol részesei lehetnek különböző eseményeknek. Kezdjük rögtön a beállításokkal. Mivel egy év

nem csupán a napsütéses nyárból áll, elkerülhetetlen volt egy új opció, miáltal variálni lehet a négy évszak időtartamát, ezzel megváltoztatva az év hosszát. Ki lehet kapcsolni természetleges évszakokat, és a simek akár örökké gyönyörködhetnek a hóesésben, élvezhetik a tavaszi virágok illatát, süttethetik magukat a napon, vagy az idők végezetéig gereblyézhetik a lehullott faleveleket. Az időjárás tényezők között megjelenik a jégeső, eső, hó, köd, szél, téli hóvihár és nyári hóhullám. Az időjárás nemcsak közérzetüket, hanem egészségi állapotukat is befolyásolja.

KÖNNYEN, GYORSAN

Előfordult már az valakivel, hogy leült a gép elé, és csinált egy új családot, ám amikor a házuk megépítésére került a sor, akkor megakadt? Velem többször is megesett, hogy egyszerűen nem jött meg az ihlet a tökéletes ház megépítéséhez. A kiegészítő ehhez a problémához előrukkolt egy új megoldással. Akik az építkezéssel vagy berendezéssel nem szeretnek időt tölteni, azok előre megtervezett szobákat rakhatnak egymás mellé. Egy teljes házat így semmi perc alatt megépíthetsz, kategóriafülek segítségével választhatod ki a szobatípusokat. Akadnak drága és pénztárcabarát, megfizethető szobák is, hogy akár

a nem túl tehetős családok is igénybe tudják venni ezt a praktikus építési módszert. Az ígéretetek szerint ez a lehetőség az alapjátékba is bekerül majd egy későbbi frissítés során. A berendezési tárgyak köre új stílusokkal bővült. A pezsgőfürdőben ücsörgés és lazítás remek időtöltés egy hűvösebb őszi vagy tavaszi napon. A háztartási gépek között megjelent a jégkásakészítő gép, mellyel különböző ízű és színű hűsítők készíthetők. A szórakozáshoz szükséges tárgyakat sem hagyhatjuk ki. Minden évszakban garantált a jó hangulat. Télen a hódesszákkal csúszkálhat simünk a félcsőpályán, s ha még nincs elég hideg ahhoz, hogy a tavon korcsolyáznai lehessen, a parkban található jégkorcsolyapálya is megteszi. Ősszel igen elterjedt verseny az almahalászat és a patkóhajítás. A családi víziárna mindenki számára jó móka, télen hógolyó-, nyáron víziluficsatára, tavasszal pedig továbbfejleszthetik a simek korcsolyatudásukat a görkoripályán.

A tetődíszek jól mutatnak a ház cserepein, és még a szomszéd is megirigyli a szélkakast vagy az elegáns párkányt. A simek mindig boldogok, ha porontyaik vidáman játszanak a méhkaptárt formáló mászóknak, a nyári színes virágos csúszdán, a hernyós hintán vagy a Dülöngélő Rugós Dongón (TM).



Ez a Sunset Valley, nem az 51-es körzet!

FESZTIVÁLSZEZON



TAVASZ

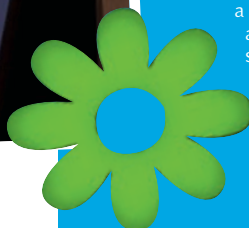
A fesztivál újra megnyitott. A simek izgatottan keresik a húsvéti tojásokat, amiket az éjszaka folyamán a húsvéti nyuszi rejtett el. Simed megmutathatja, hogy mit tud a táncparketten, vagy elviheti a kölyköket a tavaszi játszótérre. A tavasz a szerelmespárok évszaka, ugyanis ilyenkor van Ámor-nap, ekkor a simek ellátogatnak párjukkal a parkba, és együtt töltik a napot. Aki viszont egyedül érkezik, az megtudhatja a románcdetektor segítségével, hogy milyen érzések kavarnak benne. Sorba állhat a pusziülke előtt, vagy ha elég merész, ő is osztogathatja a csókokat borraivalóért. Ez a nap azonban a tavasz utolsó napja, ami azt jelzi, hogy hamarosan újra beköszönt a forró nyár.

NYÁR

Ebben az évszakban nagyon vigyázniuk kell a simeknek mert ha túl sokáig heverésznek a napon, csúnyán leégnek; tanácsos napernyőt kéznél tartani. Ha túl meleg van, és a simek nem érzik jól magukat a bőrükben, váltsanak fürdőruhára, és már ugorhatnak is aszimmetrikus medencéjükbe. A fesztiválhangulat még nyáron is tombol. Vidd el simédet a parkba, hogy körülnézhessen, és esetleg részt vegyen az évversenyen vagy egy focimeccsen. Készítsen magának jégkását, vegyen fagyit egy standnál, vagy váltsa be karneváli nyereményjegyeit egy ajándékra. Engedd neki, hogy fényképezkedjen egyedül vagy másokkal, az üdvözlőlapot pedig küldje el ismerőseinek. Kizárólag csak ebben az évszakban lehet tűzijátékot vásárolni a boltban, ilyenkor kell megvenned egész évre. A medencés buliban pedig el is lőhetsz pár rakétát, hogy nőjön simed bulijának hírneve.



Senki nem mer közelíteni a zoknicsomagokhoz





HA TE MONDOD

Ryan Vaughan producer, Electronic Arts:
„Mi is legalább annyira szerettük volna látni, hogy milyen hatással lesz az új időjárásrendszer a Sims 3 nyitott világára, mint a rajongók.”

KÉPESLAPOT VEGYENEKI!

Mostantól a saját telkeden túl tetszőlegesen szépítheted a települést is, melyben élsz. Tehetsz ki új üres telkeket, amelyeket átalakíthatsz lakossági vagy közösségi területt. A közösségi telken belül többféle típus létezik. Például: kis park, nagy park, temető, uszoda, könyvtár, edzőterem, galéria, horgászhely, tengerpart, fesztiválhelyszín, szórakozóhely és még sok egyéb. Díszítőelemként fákat, bokrokat, sziklákat és tereptárgyakat helyezhetsz el a városban. Beléphetsz üres

telkekre, és építhetsz rájuk házat, parkot vagy bármit, amit a telektípus megenged, hogy aztán végül birtokba vegyék az évszaknak, illetve az időjárásnak megfelelően öltözködő simek.

A Sims 2 2007-ben megjelent hasonló kiegészítője után sokaknak hiányzott a Sims 3 alapjátékából az évszakok sajátos hangulata. A fejlesztők végre hallgattak a játékosokra, és pótolták mulasztásukat, sőt, minden eddiginél szabadabb kezet kaptunk tőlük a városrendezés és a házépítés tekintetében.

De innen hogyan tovább? – kérdezné a rajongó. Januárban ugyan kapunk egy újabb minikiegészítőt a '70-es, '80-as, sőt '90-es évek cuccaival, de hogy milyen régi ötletet kapnak elő és megleljenek fel újra a fejlesztők, arról sejtelmünk sincs. Igazság szerint itt lenne már az ideje egy negyedik résznek, hiszen idestova három és fél éve annak, hogy a Sims 3-at üdvözölhettük körünkben, ez pedig egy ember életében is hosszú idő, nemhogy egy simében.

L. Angi



” AKIK AZ ÉPÍTKEZÉSSSEL VAGY BERENDEZÉSSSEL NEM SZERETNEK IDŐT TÖLTENI, AZOK ELŐRE MEGTERVEZETT SZOBÁKAT RAKHATNAK EGYMÁS MELLÉ



Ilyen hidegben gyorsan kell „üríteni”



ŐSZ

Ősszel kevesebbet süt a nap, ezért a simek gyakrabban látogatnak el a fürdőházba, hogy olyan bőrtök legyen, mintha most jöttek volna vissza egy tengerparti nyaralásról. A hónap utolsó péntekén Lidérc-napot tartanak a városban: a gyerekek jelmezbe öltöznek és becsöngetnek a házakba „Csokit vagy csokolit!” címszóval. Ha jókor vagy jó helyen, olyan anomáliának lehetsz tanúja, ami megváltoztathatja életet. Idegenként például új karriert kezdhetsz kísérleti alanyként.

A fesztiválon próbára teheted simed bátorságát a kísérterházban, nevezd be egy versenyre, szedj vele tököket, majd vidd haza és faragjatk töklámpást, amit kiállíthatsz a jelmezbálon, amit simed szervez az őszi lezárása alkalmából.



TÉL

A leghangulatosabb évszak az egész évben. Ha elég hó esik, a simek hóembert, hóangyalt vagy iglut tudnak készíteni. Hógolyózhatnak egymással, korszolyázhatnak a befagyott tavon, de vigyázz, nehogy túl sokáig maradjanak kint, mert ha nincsenek megfelelően felöltözve, megfázhatnak, akár meg is fagyhatnak.

A fesztiválon lehetőség nyílik hódeszkázásra és forralt bor fogyasztására, ami felmelegíti a simét. Sunset Valleyben a Hópihe-nap olyan fontos, mint számunkra a karácsony. Simed rendezzen ajándékozos bulit, ahol együtt zárják le az évet, és talán még egy csókra is sor kerül a fagyöngy alatt.

A mérnök úr krétával felrajzolja az új szobát



HARDVER

Windows XP SP2 / Vista SP1 / 7; 2,4 GHz CPU; 1,5 GB RAM; 128 MB ATI Radeon 9500 / Nvidia GeForce 6000; 7 GB HDD; Origin-account

- + változatos fesztiválok
- + építés sablontervekből
- + ennél sokkal hosszabban lehetne regélni róla
- lassan tölt és ment, mint eddig
- elavult grafika
- nincs kertész

L. ANGI
 Jönnek-mennek az évszakok.

82



Ezért mondjuk Mocsynak, hogy csak csinján a tüttivel



„Már csak 5498 lélek, és lekapom róla a textilt”



I'm just a lone soul condemned to eternal Purgatory. I made a mistake.



7000 lélek egyetlen nőért

PAINKILLER: HELL & DAMNATION

INFO

Kiadó **Nordic Games**
 Fejlesztő **The Farm 51**
 Platform **PC, Xbox 360, PS3**
 Röviden Egy klasszikus stílusú FPS-játék remek újragondolása több ezer szörnyvel és egy melltartós csajjal. **PEGI 18+**

HÉTKÖZNAPI FÉRFI ÉSSZEL NEHÉZ MEGÉRTENI, HOGY MIÉRT ÉRI MEG A PURGATÓRIUM ÖSSZES RUSNYA JÓSZÁGÁVAL ÖSSZEAKASZTANI A BAJUSZT ANNAK ÉRDEKÉBEN, hogy együtt lehessünk egy leányzóval, akinek például szívesen megharapnánk az orrát. Igazából a kérdés költői, mert a játékban a történet csak azért van, hogy néha megpihenhessen az ujjunk az egér bal gombján, de valójában teljesen mellékes, hogy kiért vagy miért mérszárroljuk le a többségében egyébként is halott ellenfeleket.

KÍSÉRT A MÚLT

Amennyiben azt állítjuk, hogy a *Painkiller* sorozat nem tekint vissza fényesen ragyogó, dicső múltra, akkor még túl is dicsértük a játékot, mert az első részen kívül túl sokat nem tett hozzá az FPS-ek fejlődéséhez, inkább csak próbált megélni a kezdeti sikerekből, de egy régen letűnt dicsőségéből még Zámbo Krisztián sem tud csodát tenni, nemhogy egy hentes játék. Ez az oka annak is, hogy még szerkesztőségünk derék tagjai közül is fanyalogtak néhányan, amikor a *Painkiller: Hell and Damnation* került szóba, de azért adtunk neki egy esélyt. Most, hogy végre a *The Farm 51*-hez került a játék, révbe ért a méltatlan sorsra jutott sorozat, ami minőségét tekintve legalább annyira különbözik az előző részeketől, mint a Gubacsi úti éjszakai pillangók sötét környezete az amszterdami vigalmi negyed kirakatos

csodavilágától. Habár mindenki a remake kifejezést használja a játék kapcsán, azért van benne kellő mennyiségű újítás, így például az, hogy most egy autóbaleset miatt kerülünk a mennyet és a poklot elválasztó purgatóriumba, ahol apai mosollyal az arcán megjelenik Kaszás úr, és tájékoztat minket arról, hogy ha fogadásból megszerezzük neki a 7000 lelkét, akkor újra együtt lehetünk imádozott feleségünkkel. Maga a kisfilm egyébként, amiben a balesetet látjuk, roppant hangulatosra sikeredett, mint ahogyan a játék menüje is messze a legjobb, amit az elmúlt időszakban láthattunk. A pályaszerkesztést és a grafikát illetően a fejlesztők kivonattolták a 2004-es első rész legjobb pályáit, megtuningolták az Unreal Engine 3-mal, ráhelyeztek egy halom csúf és vicces ellenfelet, és gyakorlatilag a nyakunkba öntik az egészséget, olyannyira, hogy az egyes térképek között az égvilágon semmi kapcsolat nincs azon kívül, hogy mindegyiket végig kell darálni, „oszt csá!”. Bizonyos pontokon megjelenik Éva is, akit bár kevés textil fed, de mégis túl sok, és nem túl használható okosságokat mond, majd eltűnik, és most is csak azért említettük, mert látványának nem olyan rossz.

SÍRBÓL KIKELT CSONTKÉP ÉS VELEJÉIG ROMLOTT ÖREGASSZONYOK

A helyszínek kidolgozására nem lehet panaszkodni, a temető ódon sírkövei között remegő lángú gyertyák gyér fényében rontanak ránk

fel nőttek és gyerekek csontváza, míg a Hold által szürkére színezett kolostor falai között elhalt csuhások próbálnak kellemetlen perceket okozni. A színházban áramkező bohócok és a kellékes által szamurájruhába öltöztetett kardos figurák rontanak ránk, ezzel szemben a pályaudvaron az első világháború gázálarcos katonái fogadnak műanyagkukát tologató vénasszonyokkal egyetemben, akik szeméből úgy sugárzik a gyűlölet, mintha éppen akkor kapcsoltuk volna el a tévéjüket másik csatornára, mikor Alejandro Álvarez José Muñoz bevallotta volna, hogy valójában a szabadstrand férfi kabinosába szerelmes.

Ezzel azonban nem merül ki az élvezet, mert amikor éppen nem történik semmi, akkor is érdemes odafigyelni a környezetünkre, így például az előzőleg említett színház üres falai között egykori operaelőadások kísérteties dallamai pattognak, míg a pályaudvaron az órák kattognak, monotonon jelezve az idő múlását, aminek vajmi kevés szerepe lehet a purgatóriumban. Ezen kívül nagyon hiteles látványt nyújt minden, főleg az olyan jelenetek, amikor az első főellenségként számon tartott gölem bámul be a tető helyén, de minden egyes helyszínen remek hangulattal rendelkező elemekből épül fel.

KLASSZIKUSOK FEGYVERREL ÉS FEGYVER NÉLKÜL

A *Painkiller: Hell & Damnation* nem hódolt be a modern kor FPS szokásai előtt, itt bi-

MÓKÁS HIDEGRÁZÁS

Mindamellett, hogy nem egy könnyed ebéd utáni vígjátékról van szó, a humor is szépen megfér a játékban, amennyiben vesszük magunknak a fáradságot, hogy néha megfigyeljük a környezetünket. Így például az színház „Joker wus here” véres felirata vagy az egyik szörnyeteg kertész nadrágján lévő „I love mam” szöveg mellett számos tréfás apróságot találhatunk.



De nagy a csend!

CSAK MEGÁLLUNK EGY SARÓKBAN, ÉS MINDENKI LETÉRDEL ELŐTTÜNK



Ez meg csak itt lábatlankodik



zony nincs olyan, hogy ha vérszenes lecsökkent az életerőnk, akkor gyorsan elbújunk egy kicsit szipogni valamelyik sarokba, és néhány másodperc múlva máris erőnk teljében mehetünk vissza a harctérre. Egyrészt ugyanis a játék a klasszikus FPS-ekhez hasonlatosan medikiteket (de nem úgy néznek ki), illetve páncélt tartalmaz, és ha ilyet nem találunk, mielőtt úgy rendezesen elporolnák a popsinkat, akkor vége a dalnak, lehet a legutóbbi mentéstől folytatni, másrészt pedig a vérünkre szomjazó szörnyetegek elől nem lehet menekülni, így a legjobb megoldás az, ha apró cafatokra lövünk/forgácsoljuk őket. Ugyanez igaz ellenfeleink megjelenésére is, vagyis ha elérünk egy bizonyos ponthoz, akkor hopp, beindul a zúzós metálmuzsika, eldobnak kapát-kaszát, és már jönnek is, és addig nem tángítanak, amíg nem rogyunk össze, vagy nem fogynak el.

Nem kell azonban aggódni, hiszen van fegyver-arszenálunk rendezen, az olyan alapoktól kezdve, mint a sörétes puská, folytatva a forgópengés vándorbottal, és ami talán legnagyobb hasznunkra lesz, az a lélekszívó kézi készülék, ami nem mellesleg távolsági csúszkiként is használható. Ha ilyenünk van, akkor sok bajunk nem lehet, mivel csak megállunk egy sarokban, és

mindenki letérdel előttünk, sőt, ha elért a fegyő egy bizonyos töltöttségi szintet, akkor akár azt is megtehetjük, hogy segítségével a ránk támadó ellenfelet sajátjai ellen fordítjuk. Amit még a fegyverekről érdemes tudni, hogy el lehet felejteni a rakétavetőket meg a gépkarabélyokat, ahogy még a Steamer is nagyon jól írják, nincs AK-47, sem árpízsi, helyette igazi .666 kaliberű eszközökkel oszthatjuk az áldást.

ÉLETKORTÓL FÜGGŐEN AJÁNLOTT

Fura a helyzet ennek a Painkiller reinkarnációjának az értékelésénél, mivel nyomokban erősen hasonlít a *Duke Nukem Forever*-mél kialakult szituációhoz. Arról van ugyanis szó, hogy aki a klasszikus FPS lövöldéken (*Doom*, *Quake*, *Heretic* stb.) nevelkedett, az nagyon jól fogja magát érezni, nem zavarja a sztori hiánya és az egymással össze nem függő térképek, sem a hordákban támadó, mindenféle taktikát vagy értelmet nélkülöző ellenfelek. Sőt, ők az Unreal Engine 3 véges képességeit sem fogják felróni hibának, hiszen a környezet így is hiteles, de ezt most nem tárgyaljuk ki újra. Akik azonban az úgynevezett modern FPS-ek rajongói, azok felváltva fognak köpködni és fíkázni, hiszen nehéz

FRISS 18-AS

A játék első része, a *Painkiller: Heaven's Got a Hitman* 16-os besorolást kapott (úgy látszik, akkoriban másként mérték az erőszakot), minimális gépigénye pedig 1,5 MHz Pentium III/AMD Athlon, 384 MB RAM, 64 MB VRAM volt.

lehet az újratöltődő élet, karakteres sztori és a versenyképes grafika nélkül játszani. Azért remélhetőleg ennél a játéknál nem különül el egymástól ennyire élesen a két halmaz, és többen is esélyt adnak a játéknak, mivel valóban egy remek remake fogad mindenkit, aki vevő a stílusra, nem is beszélve a multiplayer mókás élményeket tartogató kooperatív lehetőségéről. A végső szálalékat tehát úgy kapta meg a játék, hogy egy képzeltbeli pohárban összeráztuk a két tábor feltételezhető értékelését, és ezt írtuk ide a lap aljára, szép nagy számokkal.

RG

HARDVER

Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, GF 8600/ Radeon HD 2600 XT, 5 GB HDD, Windows XP/Vista/7

- + klasszikus játékmélet
- + hangulatos pályák
- + remek hangok
- + időnként megunható
- közelről néha kicsit kopottas

RG

Öreg FPS-rajongók, járőreketek eldobni!

80



Ez aztán mellbevágó élmény, ami szinte a falhoz szegez



#SMACKDOWN



Na még egy kicsit, és meglesz az a spárta



Létrán kucorogva fejen térdelni az ellenfelet, az ilyen pillanatok miatt szép ez a sportág



Ezt ki ne próbáljátok otthon, maximum a konzolotokon!

WWE '13



INFO

Kiadó THQ
Fejlesztő Yuke's
Platform Xbox 360, PS3, Wii
Röviden Pro
Wrestling – egyesek szerint komoly, mások szerint cirkuszi mulatságot jelentő, főleg Amerikában népszerű „küzdősport”.
PEGI 16+

A KI A PANKRÁTOROKAT ÖSSZEKEVERI A BIRKÓZÓKKAL, AZ MÉG SOSEM LÁTOTT PANKRÁCIÓT (VAGY BIRKÓZÁST). AZ EGYIK SPORT, A MÁSIK PEDIG... AZT TALÁLJÁTOK KI MAGATOK.

A szüleim sokat dolgoztak és éltek külföldön, ahova én is velük tartottam. Édesapám egyik állomáshelye Argentína volt, ahol a 60-as 70-es években nagyon népszerű volt egy sport, amit ott Catch-nek neveztek, én így is tanultam meg. Amikor aztán felnőttként egy ideig Kolumbiában éltem, nem egy ilyen rendezvényt végignéztem, és kiderült, hogy az igazi spanyol neve a Lucha Libre Profesional, azaz professzionális szabadbirkózás. Csak ezt követően lett tiszta a számomra, hogy a Hulk Hogan-szerű sztárokat felvonultató Professional Wrestlinglel van szó, amit a „sima” birkózással, amelyben mi, magyarok sok-sok olimpiai aranyat és érmet nyertünk már, nem szabad összekeverni.

CIRKUSZ? KOMOLY?

A klasszikus birkózással szemben, amelynek nagyon komoly, szigorú szabályai vannak, legyen szó akár kötött, akár szabad fogásról, a profi birkózás (azaz pankráció, ahogy a továbbiakban nevezni fogom) inkább egy nagy só. Elképesztő izomtömegű fickók és idomtömegű hölgyek vesznek részt a műsorban mindenféle fura alakokkal kiegészítve – az egész döbbenetesen színes, ripacs és meglehető-

sen ízléstelen (ez utóbbi magánvéleményemet tükrözi).

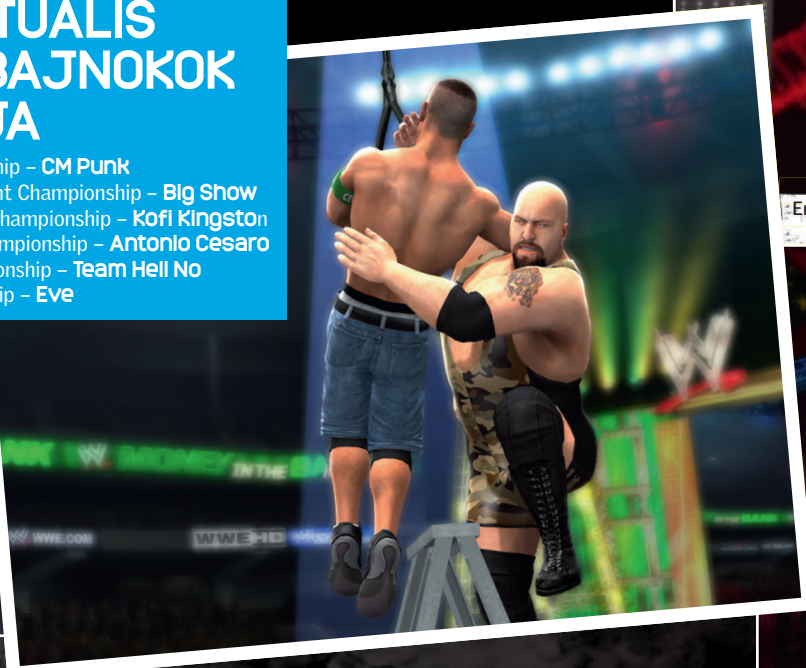
Tény, hogy eredetileg a klasszikus birkózásból indulhatott, ámde teljesen más irányba ment, hiszen jól észrevehetően megkoreografált történetekről van szó, amelyek gyakorlatilag nem követnek semmilyen szabályrendszert – néha többen vannak a ringben, néha a ringen kívül is folyik a „bunyó”, emellett magát a ringet is érdekesen használják a résztvevők. Egyik legnépszerűbb elem a ring sarkában a korlátra felmászásból a fekvő ellenfélre ugrás – elismerem, ez még nekem is tetszik.

Le kell szögezni, hogy ez a „sport” bizony számtalan előre megbeszélte alakzatból és figurából áll, amiket a végtelenségig gyakorolnak a versenyzők – nem véletlen, hogy a pankrációs mérkőzések végén felhívják a nézők figyelmét, hogy ezt nekik eszükbe ne jusson odahaza kipróbálni, hiszen a manőverek java része rosszul végrehajtva igencsak sérülésveszélyes. Ugyanakkor a figurák jó része nagyon látványos, s bár az ellenfélre igazán nem tesz nagy hatást, a látvány a lényeg.

Maguk a birkózók, azaz pankrátorok általában amolyan „szuperhős” típusok: egész pályafutásukat egy felvett szerepben töltik (így volt ez a legendás The Undertaker, Big Bossman, Nasty Boys esetében – s persze még sorolhatnánk a példákat). Manapság a civil neven futó pankrátorok (Kofi Kingston, Antonio Cesaro) is igen népszerűek, bár természetesen nem ez az igazi nevük.

AZ AKTUÁLIS WWE-BAJNOKOK LISTÁJA

WWE Championship – **CM Punk**
World Heavyweight Championship – **Big Show**
Intercontinental Championship – **Kofi Kingston**
United States Championship – **Antonio Cesaro**
Tag Team Championship – **Team Hell No**
Divas Championship – **Eve**



Enyém a bajnoki öv



” AZ ELŐZŐ RÉSZ TULAJDONOSAI ÉSZRE FOGJÁK VENNI, HOGY GYAKORLATILAG EZ EGY ATTITUDE MÓDDAL MEGSPÉKELT ÉS ÚJRACSOMAGOLT WWE '12

A pankráció legnagyobb és legnépszerűbb nemzetközi szervezete a WWE, és a THQ kapta meg tőlük a pankrációs játékok jogait: a sorozat a 2000-ben megjelent *WWE Smackdown* óta kisebb-nagyobb népszerűséggel folytatódik, és most ért el a '13-as részhez.

VOLT EGYSZER EGY LEGENDÁS KORSZAK

Bátran kijelenthetjük, hogy a pankráció kissé túlhaladt népszerűsége csúcspontján. Tény, hogy sok tévéadó közvetíti, tény, hogy még mindig igen látványos mérkőzések, események vannak, mégis a rajongók és a hozzáértők a 90-es években indult, úgynevezett Attitude korszakot tartják a WWE legjobb időszakának.

A sok látványos és legendás összecsapás mellett persze voltak ellentmondások is, ezért is érdekes a játék egyik legnagyobb újdonsága, ami gyakorlatilag egy objektumalapú sztori mód, amelyet váltott főszereplőkkel és helyszínekkel tudunk végigjátszani, s ami végigvezet minket az adott korszak mára pozitív vagy negatív legendává vált eseményein. Aki pankrációhívó vagy függő, az nagyon fogja értékelni ezt a játékmódot, ami az 1996-os Monday Night Fightstól indul a 2001-es Monday Night Fights sorozat befejezéséig. Fontos megjegyezni, hogy a szereplők között van egy bizonyos „The Rock” is. Igen, aki később filmszínész lett. Úgy gondolom, ez a játékmód a *WWE '13* egyik erőssége, hiszen emellett még sok egyéb játékmódot is választhatunk, amelyek nem feltétlenül ennyire szórakoztatóak – ezek felsorolásától most eltekintünk utólagos engedelmekkel.

A SÚLYTALAN 150 KILÓSOK ESETE

A legnagyobb sztárok általában elég félelmetes izomkötegeket építő pankrátorok, akik bi-

zony képesek a ringbe dögve becsapódni – ez azért fontos, mert a játék egyik lényeges, bár nem annyira kedvező tulajdonságáról feltétlenül szólnom kell. A *WWE '13* nem olyan, mint a többi küzdősportjáték – nem elég billentyűkombókat megtanulni vagy begyakorolni. Itt koreográfia van, reagálni kell az ellenfél mozdulataira, mint a táncban. A gond az, hogy ezt így elmondani könnyű, de végrehajtani nem annyira egyszerű, így a játékot sokat kell gyakorolni ahhoz, hogy idegeskedés nélkül tudjuk irányítani – a frusztráció pedig garantált, hiszen sokszor elő fog fordulni, hogy nem megfelelő pillanatban sikerül megnyomni az adott gombot, így a Too Late vagy a Too Soon üzeneteket kapjuk majd. Érdemes megfigyelni, hogy egy-egy sztár hogyan készül egy-egy mozdulatra, dobásra vagy ugrásra, mert akkor kevesebb gondunk lesz. El tudom képzelni, hogy ez sokakat a játék abbaahagyására fog ösztönözni, amiért kár lenne, mert össze lehet hozni egészen jó meccset is. Csak rá kell szólni az időt.

Ami viszont valóban nagy gond, az a Predator 2.0 motor viselkedése, s ez főleg a leugrásos figuránál szembetűnő. Van, hogy azt látjuk, hogy a 150 kilós pankrátor beleszapódott a társába, de az simán felpattan, mintha mi sem történt volna. Ez a multiplayerben nem annyira zavaró, de az Attitude módban vagy a WWE Universe játékmódban kimondottan bosszantó. Sőt, egy-némely ugrásnak „tömege” van, míg egy másiknak nincs, ami szintén nagyon zavaró, főleg azután, hogy látjuk az izompacsirtát, aki végrehajtotta. Az ütközésetektől egyébként is komoly bajok vannak néha, s ami igazán szomorú ebben, hogy ez már évek óta a sorozat sajátja – ennyi idő alatt simán ki lehetett volna javítani.

Emellett az előző rész tulajdonosai észre fogják venni, hogy gyakorlatilag ez egy Attitude mód-

HCW

Ahogy a baseball vagy az amerikai futball, a pankráció is igencsak későn jelent meg Magyarországon, így meglehetősen lemaradásban vagyunk a világ legnagyobb pankrátor attrakcióihoz képest, a HCW az egyetlen magyar hivatalos szervezet. Azonban a magyar pankrációnak megvan az az előnye, hogy legalább helyben van, így esetleg érdemes egy HCW eseményre ellátogatni. Legutóbb a Véres November 3 került megrendezésre, amelyen Dover lett az új Hardcore bajnok – ezúton gratulálunk neki. A legközelebbi HCW rendezvény az Áttörés 2013 lesz valamikor a jövő év elején.

dal megspékelt és újracsomagolt *WWE '12* – igazán nagy változások akkor sem történnének, ha az arénák, az előadóművészek modellezése kiváló, egyéniségük felismerhető, a hangok is jól illeszkednek a produkcióhoz. A *WWE '13* korrekciós darab, de főleg azoknak éri meg, akik nagy WWE-rajongók, és/vagy imádták a cikkben már emlegetett Attitude korszakot – másoknak nemigen fog szórakozást nyújtani, inkább frusztrációt és értetlenséget generál majd. S mivel nehezen tanulható, így azoknak sem ajánlott, akik naponta csak tíz-tizenöt percet játszatnának vele.

Aki pedig magyar pankrációt nézne, vesse rá magát a Google-ra, és meg fogja találni a megfelelő magyar szövetséget és annak eseményeit, és akár Renegade-et és Icarust is megnézheti, amint Koppánnyal és Ted Wellingtonnal küzdenek.

Gyu

- ✦ Attitude korszak
- ✦ rengeteg játékmód
- ✦ helyszínek és szereplők gondosan modellezettek
- ✖ az ütközésmóddal béna
- ✖ súlytalanok a versenyzők
- ✖ nehezen tanulható

GYU

Még sokat kell fejlődni, csak a rajongóknak ajánlható tiszta szívvel.

70

SZABAD(A)JÁTÉK

» MINDEN SZÍNTEM SZÍNTE INGYEN



A hónap játéka

LEAGUE OF LEGENDS

BÁR KÖZEL SEM A LOL VOLT AZ ELSŐ FECSKE, A RIOT MOBA-JÁTÉKA VOLT AZ, AMI RÁRÚGTA AZ AJTÓT A PINCÉBEN ELDUGVA SÍNYLŐDŐ MŰFAJRA, ÉS KIERESZTETTE AZT A VILÁG GAMEREI ELÉ.

Az akció-RTS-ek is csúfolt játék lényege, hogy a térképen lévő ellenséges bázist leverjük hősünk és társaink segítségével. Az egységgyártással vagy az építkezéssel nincs mit foglalkozni, egy dolgunk van: nyomulni előre. Dicsőségmenetünket helyenként tornyok állják meg, ezeket szépen egyesével el kell elpusztítanunk, a minionok (gép irányított ágyútöltelékek), ellenfeink vagy azok épületeinek legyűrésével szerzett pénzt tárgyakra, az XP-t pedig képességeink fejlesztésére költethetjük. A *League of Legends* egyedi grafikai stílusával és PVP.net-rendszerével emelkedik ki a piacon

lévő MOBA-k tömegéből. A játékosok maguk is szinteket lépnek, és elkölthető IP-t (Influence Point) kapnak a csaták után, amikből újabb summoner spelleket és hősöket nyithatnak meg. Természetesen arra is megvan a lehetőség, hogy valós pénzünket költjük: forintjainkból Riot-pontokat vehetünk, amiket szintén felhasználhatunk új bajnokok feloldására vagy különböző skinek és XP-boostok megvásárlására. A fejlődés mellett fontos adalék, hogy a versenytársakkal ellentétben a Riot többféle térképet is a játék alá pakolt, amelyek nemcsak jellegükben, de szabályaikban is eltérnek egymástól, így hosszú távon sem válik unalmassá a PVP-csatározás. Aki komolyan veszi a játékot, annak érdemes lesz klánba szerveződnie, hiszen világszerte a *LoL*-é az egyik legaktívabb e-sport közösség manapság.

FREE TO PLAY

F2P INFO

Szabad játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit, és pár olyan ingyenes címet, ami mindenképpen megéri a letöltést!



A hónap frissítése

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC - 1.5

RÉGÓTA ÉRETT A BOWARE ŪRMESÉJÉNEK INGYENESSÉ TÉTELE, ÉS EGÉSZEN PONTOSAN NOVEMBER 15. ÓTA MÁR BÁRKI BECSATLAKOZHAT A CSILLAGOK HÁBORÚJÁBA.

Aki nem szeretne egy forintot sem adozni a játékra, nyugodtan végigjátszhatja karakterének főmisszióit, ezzel átélve a játék legjobban dícsért részét: a történetet. A világ megváltása után is akad bőven tennivaló a messzi-messzi galaxisban, viszont jobb, ha észben tartjátok: azoknak, akik nem fizetnek a játékért, korlátozott a hozzáférésük a dungeonként funkcionáló flashpointokhoz és a PVP-csatározásoknak helyet adó warzone-okhoz. Azok viszont, akik eddig is híven fizették a galakti-

kus adót, ezentúl is korlátlanul hozzáférhetnek a játék minden tartalmához, sőt még havi zsebpénzt is kapnak, amit a frissítéssel bekerült Cartel Marketben költhetnek el narancssárga fénykardokra vagy különböző kosztümökre. Nem rendszeres előfizetőként is bevásárolhatunk az új plázában, de ilyenkor valódi pénztárcánkat kell kinyitnunk a spéci áruért. Az új patch letöltése után érdemes lesz benézni ide azoknak is, akik régi *SW: TOR*-játékosok, és már elintéztnek vélik a galaxis minden bújást-baját. Amellett, hogy a frissítés finomított a grafikai megjelenítésen, bekerült egy új companion, HK-51, aki azután kísér majd el további kalandjainkra, miután felkutattuk őt a Section X című misszióban.

HEROES OF NEWERTH - 2.6.29

A MOBA műfajának másik úttörője, a *Heroes of Newerth* rendszeres tartalomfrissítésekkel igyekszik magához csalogatni a szervezett PvP-harcra szomjazó játékosokat. A legutóbbi tartalmi csomaggal a csataterre lépett egy új hős, nevezetesen Grinex, the Riftstalker, akinek támadásai a megtevésztésre és lopakodásra épülnek.

Grinex célja az ellenséges csapat szétzilálása; aki szeret játszani ellenfeleivel, vele megtalálja számítását. Természetesen a legutóbbi javítócsomagban nemcsak az új vadász, de pár új Alt Avatar (adott hős kinézetét változtatja meg) is helyet kapott, mint például sokak kedvence, Glacius új modellje: Joven Glacius.



HA TE MONDOD

Chris Whiteside, ArenaNet: „Célunk, hogy mindig a lehető legszínvonalasabb tartalmat adjuk ki kezelnk közül.”

MAPLE STORY – TEMPEST

A *Maple Story* korunk legnépszerűbb 2D-s, side-scroller stílusú MMORPG-je. Rengeteg rajongója van a világ minden részén, és egyesek olyannyira komolyan veszik, hogy több sajnálatos eset is övezte már a ránézésre nem túl komolyan vehető világot. Azért, hogy a törzsközönség ne pارتoljon át egy konkurenshez (például a *Dungeon Fighter Online*-hoz), folyamatos tartalmi frissítésekkel tartják ébren az évek óta jobbra-balra rohangáló chibi karakterek tömegét. A *Tempest* nevű csomag telepítését

követően gyorsabban fejleszthetjük majd karaktereinket, lévén csökkentették a harmadik és a negyedik kaszt fejlesztésének szintkövetelményét. A bossharcokhoz ezentúl új taktikára lesz szükségünk, mivel átalakították az aggro rendszert, és karaktereink szabadabb felszerelésének érdekében a tárgyak követelményeiből is lecsiptek. Ezek a változtatások természetesen csak a jéghegy csúcsai, hátravan még Luminous megérkezése, aki fenekestül felforgatja majd Maple World kalandorainak életét.



Frissítések



GUILD WARS 2 – LOST SHORES

A pár hónapja debütált *Guild Wars 2* megkapta első nagyobb tartalmi frissítését. A *Lost Shores* névre keresztelt kiegészítés egy új, nem játszható fajt, a karkát hozza be, események egész láncolatát építve köré. Az elsőre áttörhetetlennek tűnő páncélzattal felszerelt lények lerohanják Lion's Archot, amit természetesen a *Guild Wars* világának öt domináns faja nem nézhet tétlenül, felveszik hát a harcot a különös támadókkal. A sokadik próbálkozás után is legyőzhetetlennek ítélt szörnyetegek elpusztításához

egy missziót kell túlélünk, melynek során megtanuljuk áttörni az ellenség pajzsát, és legyőzésüket követően eljuthatunk az új területre: Lost Shoresra. Az új, 80-as szintű területen minden megtalálható lesz, amire a kalandozásaink során szükségünk lehet, beleértve új eventeket és jumping puzzle-öket is. Az update csomag nem merül ki ennyiben (bár sok MMO-fejlesztő már ennyivel is bőven kiegyezne), új PvP-zóna, egy új, 9 minidugeonból felépülő instance és egy új tárgyípus is bekerül a játékba.



WARHAMMER ONLINE: WRATH OF HEROES – 0.27

A *Wrath of Heroes* pont azt a részét emelte ki az egykor szebb időköt is megélt *Warhammer Online*-nak, ami a legélvezetesebb volt a benne: a PvP-t. A klasszikus *Warhammer* jólismert népeinek egy-egy képviselőjét irányíthatjuk a harcok során, és mivel szintiszta játékos a játékos elleni viadalokról van szó, a győzelem ténylegesen csak az ő tapasztalatukon múlik. A frissítéssel megjelent hős, Xuq'ls irányítása nem igényel túl nagy jártasságot, mivel az új karak-

ternek csak egy dolga van: a lehető legdurvább pusztítást okozni varázslatai segítségével. Öt képességének java része csak a brutális mennyiségű sebész kiosztására szolgál, de ezt a célt maradéktalanul teljesíti is. Ami komolyabb tudást kíván, az a többkarú szörny életben tartása, mert – ahogy azt már más játékokban láthattuk – mindig a legtöbbet sebző karaktert szedik ki elsőként az ellenfél soraiból.



Egyedül az űrben, egy apró, de otthonos hajóban

CARGO COMMANDER

INFO Kiadó **Digital Tribe** Fejlesztő **Serious Brew** Platform **PC**
Röviden Izgalmas kihívást jelentő 3D-s űrplatformer, melynek hulladékgyűjtők a főszereplői. PEGI 7+

MÁR RÉGÓTA TUDJUK, HOGY AZ ŰR SZEMÉTSZEDŐI BIZONY NAGY HŐSÖK.

Azt azonban nem tudom, kik pontosan a Serious Brew munkatársai, még az is lehet, hogy a szomszéd lakást pont ők bérlik (nem hiszem persze), de nemcsak a főzetük komoly, hanem az is, amit letettek az asztalra. A *Cargo Commander* tipikus indie cím, amit már 10 dollárért megvehetünk, de ha szerencsénk van, leszállítják az árát ennek a felére-harmadára. Játékosként persze örülünk annak, ha kevesebbet kell fizetnünk, de az az igazság, hogy ez a játék ennyit simán meg is ér.

Feladatunk egyszerű: újoncként az űr mintegy 20 fényévnyi területén kell „takarítanunk”, a munka nyugalmasnak tűnik, a kis hajónk kényelmes, bár nem túl esztétikus, van kávégép, hálózszoba, e-mail; mi kellhetne még? Megmondom: rengeteg űrszemét, amit nekünk kell összeszedni mindenféle szörnyek és konkurensok elől. Minden reggelünk kellemes zenével és egy jó kávéval kezdődik, aztán jöhet a munka. Beindítjuk a mágneset, odavonzzuk a mindenféle idegen konténert, és átlebegünk a nyersanyagokért. Eddig minden egyszerű és szép, ámde a másik konténerekben eleve másfajta nehézkedés, másfelé ható gravitáció is lehet, így nem mindegy, hol hatolunk be – sőt, lehet, hogy el sem ériük az árut. S akkor még nem is beszéltem a konténerekben esetleg lakozó idegenekről, a

csapdákról, a megfelelő útvonal megtalálásáról és a mindent beszippantó fekete lyukakról, amelyek előtt csak csöndes és békés kis hajónk nyújt igazi menedéket, hiszen egyedül azt nem szippantja be a lyuk. S minden pálya más, hiszen véletlenül generált.

Ha a rengeteg upgrade, a mindig másfajta szituáció, a jelen lévő sztorivonal emlegetésével nem sikerült valakit maradéktalanul meggyőzőnöm, annak csak annyit mondanék: *Spelunky* az űrben; nonstop akció véletlenszerűen, kifogyhatatlanul, érdekes zenével és hangulattal – jól el lehet vele lenni akár hosszú távon is.

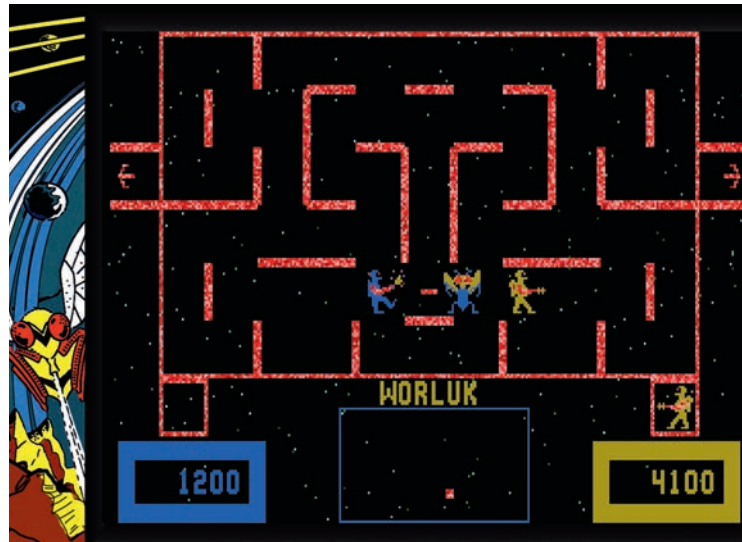
Gyu

HARDVER
 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 128 MB VGA, 120 MB HDD

- + random fun
- + laza hangulat
- + mindig más
- az irányítás néha zűrzavaros
- sokszor hiába halunk meg

GYU
 Élvezetes kezdés után kiderülnek a gyermekbetegségek.

74



Belépés csak 30 felettieknek

MIDWAY ARCADE ORIGINS

INFO Kiadó **Warner Bros. Interactive** Fejlesztő **Backbone Entertainment**
 Platformok **Xbox 360, PS3** Röviden 30+1 játéktérmi klasszikus egy csomagban a ma konzoljaira a tegnap játékosainak. PEGI 16+

A JÁTÉKTÉRMEK AMERIKAI GIGÁSZJA, A MIDWAY NINCS TÖBBÉ, ÁM SZELLEME

TOVÁBB ÉL A PC-S EMULÁTOROKNAK ÉS KONZOLOS ÁTÍRATOKNAK KÖSZÖNHETŐEN.

A *Midway Arcade Origins* az 1980 és 1992 közötti termésből mazsoláz, sajnos minden különösebb koncepciót nélkülözve. A műfajok (shooter – *Total Carnage*; hack and slash – *Gauntlet*; verseny – *Spy Hunter*; sport – *Arch Rivals*; verekedős – *Pit-Fighter* stb.) keverése még érthető, elvégre a lehető legtöbb emberhez kellene eljuttatni a terméket, ugyanakkor az már némi magyarázatra szorulna, hogy miként maradhatott le a listáról a *Mortal Kombat*, a *Primal Rage* vagy a *Hydro Thunder*. Pedig lett volna hely bőven a korongon, amit tizedéig se tölt meg ez a 31 játék. Értem én, hogy a Warner egy potenciális sorozat első részét látja ebben a gyűjteményben, de akkor már igazán példát vehetett volna az előző konzolgenerációra kiadott *Midway Arcade Treasures* szériáról. Hol marad az a rengeteg extra tartalom (interjúk, dokumentumok), amelyek már-már tudományos alapossággal tárták fel előttünk a játéktörténelem aranykorának hívott időszakot?

Ennél is mélyebben érintett az a felismerés, hogy gyerekkorom kedvenceiből egyszerűen kiveszett a varázs. Ennek semmi köze a kezdetleges grafikához, hiszen a játékelmény elvileg ugyanaz kellett volna, hogy maradjon, ám ez nem igaz. Nincs az a PC-s emulátor, nincs az

a konzolos átírat, ami akár csak megközelítené azt hangulatot, ami a '80-as, '90-es évek játéktérmeiben uralkodott. Ha nem nehezen összekuporgatott érmegyűjteményünk utolsó darabját kell feláldoznunk ahhoz, hogy ne kelljen előlről kezdenünk egy elbukott játékot, hanem elég csupán egy gombot megnyomnunk, máris oda az izgalom. Arról nem is beszélve, hogy a trackball, joystick és egyéb játékezerlők helyett a kontrollert markolászva ismét csak félig-meddig érezzük azt, hogy részesei vagyunk egy időutazásnak. Egyetlen vigaszom, hogy a velem egyidős *Wizard of Wor* még mindig nem veszett csillogásából, s most már online ranglistán nézhetek utána a pontvadászat pillanatszerű állásának.

Chavalier

- + csak egyszer kell fizetni érte
- + kevesebb helyet foglal, mint 31 játékgép
- + egy-két gyöngyszemen nem fogott az idő
- nyoma sincs a játéktérmi élménynek
- kimaradt a *Mortal Kombat* és néhány más Midway-klasszikus
- nincs online multiplayer

CHAVALIER
 Én mindent megpróbáltam, de néhány kivételtől eltekintve már elmúlt a varázs.

73



Klónok mindenfelé ANGRY BIRDS STAR WARS

INFO Kiadó **Rovio** Fejlesztő **Rovio Platform** **Android** **Röviden** Egy messzi-messzi galaxisba látogatunk, ahol a madarak ismerős alakot öltöttek, a disznók pedig – nem túl hatékony – páncélatok mögé bújtak. **GPR LM**

NA, HA VALAMITŐL FÉLTÜNK AZ ANGRY BIRDS: SPACE MEGJELÉNESE UTÁN, AZ ELKÉPESZTŐEN SIKERES ROVIO-FÉLE FRANCHISE ÉS A CSILLAGOK HÁBORÚJA VILÁGÁNAK ÜTKÖZTETÉSE.

A félelem fokozódott, amikor a fejlesztők megerősítették az új játék érzésének hírét, és egészen november elejéig el sem múlt. Ekkor viszont bekövetkezett az elkerülhetetlen: megjelent az *Angry Birds Star Wars*, és várakozásainkkal ellentétben szerelem volt első látásra. Az alap ismét a jól bevált formula szerint készült: madarakat lövöldözünk disznók elpusztítása céljából. A Star Wars világát akár csak egy kicsit is ismerők számára viszonylag keveset kell tippelni, hogy eltalálják, a két egymással szemben álló fél (Lázadók és Birodalmiak) közül melyik melyiknek feleltethető meg az *Angry Birds*-ben. Bizony, mi a „jó” oldalon állókat irányítjuk, akiket végtelen számban klónoztak. Az első pályán rögtön négy Luke áll rendelkezésünkre, miközben a háttérben a Tatooiné két napját és az ismerős, mégis újszerű családi házat láthatjuk. A disznókat egy egy buckalakónak öltözött alak képviseli. Bizonyos idő elteltével minden madár rendelkezik egy képességgel, amit a képernyő újbóli megérintésével aktiválhatunk, és rendkívül hasznos tud lenni. Luke például megkapja a fénykardot, Ben az Erő segítségével tudja megszüntetni a tárgyak és a gravitáció közti kapcsolatot, Han Solo pedig hármat lőhet lézerpisztolyával, mielőtt

becsapódik. Ha egy pálya nem megy, akkor a Millennium Falconnak is küldhetünk egy jelet, minek hatására az szétlő mindent, amit rövid tartózkodása alatt tud. A Tatooiné 40 pályájának teljesítése után irány a Halálcillag, itt szintén 40 kihívás vár. Ha ezekkel készen vagyunk, kereshetjük az aranytojásokat, amelyek bónusz pályákat nyitnak meg, ahol C3PO és R2D2 lesz a fegyverünk. A lehetőségeknek itt még nincs vége, extra pénzért feloldhatjuk a Dagobah rendszert is, sőt hamarosan érkezik egy ingyenes frissítés, ami a Hoth bolygóra kalauzol minket. Az *Angry Birds Star Wars*t mindenkinek ajánljuk. Aki jártas a Star Wars univerzumban, annak azért kötelező letöltenie, ha a fizetős verziót nem is, de az ingyeneset igen. **Paca**

Az android rovat támogatója a Samsung.

+ rengeteg utalás	APPROVED SAMSUNG
+ humoros karakterek	
+ kiváló animációk	
- a hangok idegesítőek	
- kevés pálya az űrben	
PACA Klónok vannak bőven, csak a klónhadserég hiányzik.	89

Ki mosott fel benzinnel? EXPENDABLE REARMED

INFO Kiadó **Retrobomb** Fejlesztő **Retrobomb** Platform **Android** **Röviden** Nostalgikus shooter, amiben több a robbanás, mint egy Michael Bay filmben. **GPR MM**

Ó, A NOSZTALGIA, HA ELKAP! FIATALKOROM ELLENÉRE MINDIG FELKAPOM A FEJEM, HA EGY RÉGI CÍM MEGJELNIK

az okostelefonok alkalmazásboltjainak kínálatában, erre pedig mostanság igen gyakran sor kerül. A listára most az Infogrames ezredforduló környéki klasszikusa, az *Expendable* is felkerült, így a nosztalgiázní vágyó Android-felhasználóknak újra lehetőségük van visszautazni az időben. Az *Expendable Rearmed*, ahogy az első rész is, állítólag szól valamiről. Mármin azt beszéljük, hogy van történet. Ez minden bizonynyal igaz is, de egyrészt nem lényeges, másrészt nem fogunk vele sokat törődni, miután meglátjuk, mire is képes az nvidiás Tegra 3-mal kombinálva. A fontos, hogy lőjünk mindenre, ami mozog, ami doboznak tűnik, vagy ami összekuporodva ül a földön. A küldetések során kétféle ellenféllel fogunk találkozni, bár a már említett embriópózban gubbasztó ember nem jelent ránk veszélyt, őt csak kegyességből kell apró cafatokká szagatni egy általunk megválasztott fegyverrel. Életünk-re földönkívüliek törnek, akik változatos lövedékekkel próbálnak megsemmisíteni minket. Néha nehéz látni, hogy mi is történik, ugyanis minden robban. Bizony. Minden! Nem szeretnék egy olyan jövőben élni, ahol a legalapvetőbb dolgokra is gyűlékony anyagot kennek. Olyanban sem, ahol elszánt alienek lövöldöznek halomra az emberiséget, de ez részletkérdés. A robbanásoknak egyébként negatív eredményei is vannak: a grafika nem a legszébb. Ha már TegraZone címként reklá-

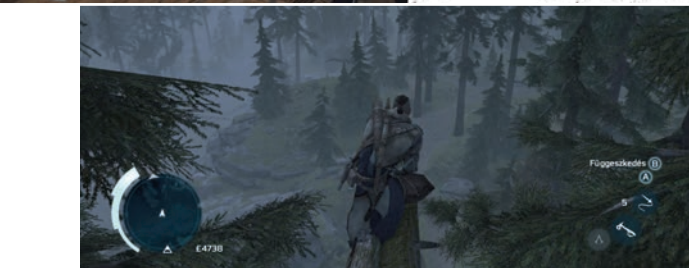
mozzák a játékot, lehetett volna erre még gyúrni egy kicsit, de ha nem vagyunk kucacoskodók, és egy akciódús kikapcsolódásra vágyunk, könnyű ettől eltekinteni. Visszatérve azokra a dolgokra, amik nem robbannak, az *Expendable Rearmed* számos erőssége közé tartozik az irányítás, amit számos, kétanalógos lövöldözős játék esetében vélnek másodlagosnak. A képernyőt nem árasztják el gombok, ehelyett négy részre van osztva: a bal felső negyed érintésével a fegyvert válthatjuk, a jobb felső a gránátdobást irányítja, a bal alsóval mozgunk, a jobb alsóval pedig a karakterünk fofog és lő. Ez a megoldás mindenképp egy követendő példa, ha valaki kétanalógos shooter fejlesztésére adja a fejét. **Paca**

Ha szeretnél többet olvasni az alkalmazásokról vagy a mobiltechnológiáról, látogass el a **Samsung Mobilerek** oldalára!

+ minden robban	APPROVED SAMSUNG
+ a régi hangok	
+ az irányítás kiemelkedő	
- a kamera néha fura	
- nem nagyon van sztori	
- számos jobb dual-stick shooter van	
PACA Van, ami szebb, és van, ami jobb, de olyan nincs, amiben több a robbanás.	76



Fagyos hangulatú multi



Minden jó, ha jó a hajó vége



Human-horse centipede

TXAA

Az *Assassin's Creed III* ütösen néz ki PC-n, de ha az Nvidia 600 szériájának valamelyik GPU-ja dolgozik a gépházban, akkor még szebbé válik a játék. Mindezt a TXAA-nak köszönhetjük, melynek 2x értéke a 8x MSAA minőségével egyezik meg, miközben a tempó olyan, mintha csak 2x MSAA-t használnánk. A 4x TXAA eközben sokkal szebb, mint a 8x MSAA, de tempóra mégis csak olyan, mintha 4x MSAA-t állítanánk be.

Három a magyar igazság – és az orgyilkos is

ASSASSIN'S CREED III

KOX KOLLEGINA ÉS ENDREMAN KOLLÉGA MÁR RÉSZLETESEN BEMUTATTA A JÁTÉK ÚJÍTÁSÁ-IT A KONZOLOS VERZIÓT TESZTELVE, NEKEM MARADT A HÁLÁS FELADAT, HOGY MAGÁRÓL AZ ÉLMÉNYRŐL ÍRJAK NEKTEK. Mindenképp tudnotok kell, hogy számomra a második rész volt a szuperlatívusos kedvenc, úgyhogy ennek fényében alkotok véleményt az *Assassin's Creed III*-ról; nem sikerült maradéktalanul megfelelnie elvárásaimnak.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
 Platform **PC**
 Röviden Connor Kenway és Desmond Miles, a múlt és a jövő orgyilkosai folytatják küzdelmüket a templomosok ellen, a sorozat eddigi legszabadabb világában kalandozva a megszokott mászós, gyilkolós stílusban.
PEGI 18+

A MÚLT ÁRNYAI

Desmond és a modern, nem túl távoli jövő mindig is kisebb arányban szerepelt, mint a múlt, amivel nem volt gond, hiszen így foglalták keretbe a történetet. A harmadik részt viszont úgy vezették fel, hogy ezúttal még nagyobb szerepet kap Desmond, így joggal gondolhattuk azt, hogy többet lehetünk majd vele, illetve jobban megismerhetjük a modern világot. Ez nem teljesül, Desmond ismét csak másodhegedűs, a jövőből pedig nem sokat látni – ezt kihagyott ziccernek érzem, hiszen ez az a világ, amit még nem ismerünk, ami mutathat újat. Cserébe megkapjuk az 1700-as évekbeli Bostont, New Yorkot, az állatoktól nyugzsgó erdőket és a tengert mint vadászterületet. Az említett nagyvárosok nem valami izgalmasak, a szürkés, unalmas színek dominálnak. A tengeren nincs sok változosság, egyedül a karib-tengeri öböl fest szépen. Az erdő viszont kellemes meglepetés, kinézete évszaktól függően változik. Az a vizuális örömeimben tobzódás azonban, amit Velencében és Konstantinápolyban megtapasztaltunk, ezúttal elmarad. Főhősünk Connor, akit már gyermekkorában

megismerünk, és a szemünk előtt cseperedik kisfiúból férfivá. A karakter viszont ennek ellenére nem olyan erős, mint például Ezio, akinek nemcsak vicces és lehangoló személyisége volt, hanem hihető reakciói és érzelmei is közelebb hozták hozzánk. Ez az a plusz, ami hiányzik Connorból: azon kívül, hogy hamar mérges lesz, ha valaki a vállára teszi a kezét, sok minden nem derül ki lelki világáról. Connor apján kívül a többi karakter sem nyújt maradandót, ezúttal elmaradnak a Caterina Sforzához vagy Da Vincihez hasonló emlékezetes mellékszereplők.

NEM MINDEN ARANY, AMI FÉNYLIK

A vadászat és a tengeri ütközetek érdekes újítások, melyek ideig-óráig szórakoztatóak, de lényegében funkció nélkül valók, s ezért nem sokat tesznek hozzá az élményhez. Egy-egy küldetés során kapnak csak szerepet, így nem képezik a játék szerves részét; mintha az lebegett volna a készítőik szeme előtt, hogy kitaláljanak valamit, amivel a végigjátszás után is bíbelődhetnek a játékosok. A fákon történő haladás viszont meglepően jól sikerült, magas hóban kifejezetten előnyös ez a lehetőség. EndreMan már említette a zárníytás problémás mivoltát, ami sajnos a PC-s verzióban is megmaradt, viszont nem kell sokat idegeskednünk miatta, mert szintén egy olyan újításról van szó, aminek nincs sok szerepe, sőt, ki is maradhatott volna...
 A *Brotherhood*ban debütált multiplayer újabb lehetőségekkel bővült a *Revelations* óta, ezek közül talán a legérdekesebb a Farkasfalka nevű kooperatív mód, melyben három barátunkkal szövetkezve kell visszavernünk a fáradhatatlan NPC-k seregeit. A grafika ezúttal is szép,

viszont valamiért nem futott olyan simán, mint kellett volna, főleg Bostonban szenvedett szegény videokártyám. A hangok jól sikerültek, de megfigyelhető, hogy a városiak esetében sok az ismétlődő mondat, mintha a szövegírók kifogytak volna az ötletekből menet közben. A fentiekből talán azt szűrte le, hogy egyáltalán nem tetszett a játék, de ez nincs így, mindössze arról van szó, hogy hullámzó élményt nyújtott, a pozitív vonásokat pedig már olvashatták a korábbi lapszámokban. Az *Assassin's Creed III* ettől függetlenül remek játék lett, sok szempontból a sorozat legkiforrottabb része (harcrendszert, mászást, évszakok váltakozása), amit mindenkinek ki kell próbálnia. A PC-s verzió pedig egyben a legszebb is, úgyhogy hajrá, és ne felejtsetek: Vittoria agli Assassini!

Dudu

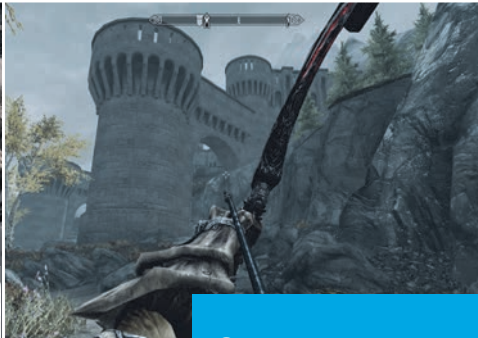
HARDVER

Windows Vista/7/8, Intel Core 2 Duo 2,66 GHz/AMD Athlon 64 X2, 512 MB videokártya, 2 GB RAM, 17 GB HDD

- + hangulat
- + magyar felirat
- + újítások
- újítások
- kevés modern világ
- karakterek

DUDU
 Desmond elbúcsúzik, a sorozat viszont korántsem ér véget.

92



SKYRIM PREMIUM EDITION

December 7-én jelent meg Európában a *Skyrim* premium kiadása, ami az alapjáték mellett hat képeslapot, egy novellát, egy extra DVD-t mindenféle földi jóval (trailerek, végigjártások, e-book...) és egy birodalmi emblémával ellátott pótlót tartalmaz. Viszont nem lesz hozzá egy megveszekedett DLC sem. Ki érti ezt?

Vámpírnaplók

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DAWNGUARD



AZT MÁR MEGSZOKHATTUK, HOGY A BETHESDA DLC-I MINDIG XBOXON JELENNEK MEG ELŐBB, CSAK AZUTÁN JÖNNEK MÁS PLATFORMOKRA. A júniusi konzolos megjelenés után (a PS3-ra még mindig nem jött ki) alig egy hónappal már bizonyos régiókban élvezhető volt a digitális *Dawnguard*, de sajnos kis hazánkban bizony várni kellett a vámpírvadászoknak egészen november 7-ig, akkor jelent meg ugyanis a „dobozos” verzió.

INFO
 Kiadó Bethesda
 Softwork Bethesda
 Fejlesztő Bethesda
 Game Studios
 Platform PC
Röviden A vámpírvadászból lett vámpír a napot akarja végleg eltörölni az égről, de maradt még egy szikrányi remény a megváltásra.
 PEGI 18+

DRÁGASÁGOM
 A dobozos verziót persze nem szabad szó szerint érteni, mivel ez a változat még csak nyomokban sem tartalmaz DVD lemezt, mindössze egy letöltőkódot, amit Steamen tudunk aktiválni. A csomag ára meglehetősen borsos, 6000 forintot kérnek el érte a boltok (az alapjátékot már 7000 forintért megkapjuk), ami azért érdekes, mivel augusztusban a Steamen „mindössze” 20 dollárt (kb. 4000 forint) kértek érte, s már emiatt az ár miatt is húzták a szájukat a nyugati játékosok. A legnagyobb gond az, hogy a *Dawnguard* mindössze 12 nagy küldetést tartalmaz, s ezt bizony simán végig lehet tolni olyan hét-nyolc óra alatt, de ha valaki nagyon siet, és már egy kigyúrt karakterrel vág neki a vámpírvadászatnak, akkor az akár hamarabb is végigrohantat az egészen.

DIÓHÉJBAN
 Korábban alaposan kivesztük a kiegészítőt, úgyhogy most nagyon nem megyek bele a részletekbe. Az új küldetések során választhatunk majd a vámpírlét, illetve az ellenük való küzdelem között. Kapunk egy szépséges vámpírlányt, aki elkísér a legtöbb kalandunkra, csak néha marad otthon, hogy kiélvezze a létformája adta kényelmet. Nem ő az egyetlen társ, akivel megoszthatjuk a viszontagságos utazást, a vámpírvadászoknak megadott az a lehetőség, hogy vegyenek maguknak egy páncélozott trollt, aki ideális arra, hogy magára vonja az ellenség figyelmét, míg mi a távolból egyenként elintézzük őket. Lesz továbbá még néhány új fegyver, amit a sárkánycsontokból elkészíthetünk, új szörny-típusok (ezt a részt nem vitték túlzásba a készítőik) és pár új helyszín, melyek nem igazán nyújtanak semmiféle újdonságot. Jópofa ötlet viszont az a lehetőség (Riften csatoremberében kell megkeresnünk Galathilt), hogy némi aranyért cserébe megváltoztathatjuk a kinézetünket. Új PC-s extra nem jött sajnos, bár aki letöltötte a nagyfelbontású textúracsomagot, az nagyságrendekkel szebb változattal játszhat, mint a konzolosok. Az igazi ínycseck azonban szépen megvárják a megszállott modderek kiegészítőit, azokkal aztán alaposan meg lehet majd izzasztani asztali PC-inket.

VÁRAKOZÓ ÁLLÁSPONTON
 Azért az elég érdekes, hogy egy év alatt mindössze ennyit tudott felmutatni a Bethesda a *Skyrim* DLC-k terén. Jól emlékszünk még a nagy fogadkozásokra, nevezetesen arra, hogy a *Fallout*tal ellentétben a *Skyrim* igazi, nagy volumenű kiegészítővel fogja magát beírni a játékok történelemkönyvébe. Árban már sikerült túlszárnyalni a tervet, most már szeretnénk látni a minőségi tartalmat is.

Mocsy

HARDVER
 Dual Core 2,0 GHz CPU; 2 GB RAM; 6 GB HDD; 512 MB VRAM

- + vámpírlét
- + új társak
- + számszerj
- rövid
- kevés új helyszín

MOCSY
 Vámpírmegszállottaknak elmegy, de ennél több kell.

79



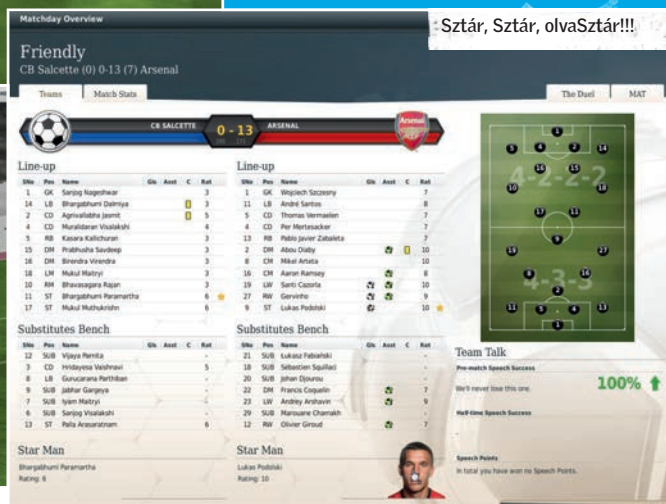
VOLT KÉPÜK HOZZÁ

A játékban nem kevesebb mint 40 ezer licencelt játékos van, akik közül elég soknak van fotója, így nem lesznek arctalanok a futballistáink. Ha pedig nincs „arcuk”, a 3D-s editoriall mindent el lehet készíteni, amit a későbbiekben fel lehet használni portréként.

Új kihívások, még nekem is!



Podolski 11 góljának egyike



Sztár, Sztár, olvaSztár!!!

Kispadot mindenkinek! Most!

FIFA MANAGER 13

INFO

Kiadó EA Sports
Fejlesztő Bright Future
Platform PC
Röviden Focimedzser program, amelyben magunk irányíthatjuk a világ legnagyobb klubjait. PEGI 3+

NEM EGYSZERŰ AZ EGYSZERI TESZTER SZÁMÁRA KÉT HASONLÓ JÁTÉKRÓL ÍRNI UGYANABBAN A HÓNAPBAN, AZ EGYIK ÉLMÉNYEI MÉG FRISSEK, A MÁSIKÉ PEDIG EZZEL INTERFERÁLNAK, SZÓVAL NEM KÖNYNYŰ, NA. De mielőtt megsajnáljátok, elárulom, hogy a szerencse két jó játékot vezetett az utamba, így nagyobb baj nincs. S nem is lesz.

SEMMI KAPKODÁS, FOCISTÁK VAGYUNK, VAGY MI

A *FIFA Manager* sorozat, bár nem olyan régi, mint a *Football Manager*, így is rengeteg régebbi kiadásra tekinthet vissza, amelyek folyamatosan csiszolgatták a koncepciót, beraktak új elemeket, majd kivettek régiakat attól függően, hogy a közösség és a fejlesztők mit tartottak jónak. A két játék közül mindig a *FIFA*-t tartották a kevésbé bonyolultnak, ámde látványosabbnak, ezt ajánlották azoknak, akik nem akarnak elveszni a focimedzselés „excel-táblái” között, hanem (megtartva azért jó néhány menedzserfunkcióit) inkább egyszerűbben közelítenék meg a kérdést. Ezért is volt nehéz a két programot összehasonlítani sok-sok éven át, hiszen az egyik okosabb volt, de nehezebb, a másik butább, de könnyebb és szebb. A *Football Manager* legújabb része ebből a szempontból hozott drasztikus változtatásokat (lásd ott), a kérdés az, hogy a *FIFA Manager 13* ebben az évben merre halad.

Egy igen fontos új tulajdonság került be a játékba, ez pedig a Team Dynamics. Magam az Arsenalt pályolgatva hamar szembesültem a ténnyel, hogy Arshavin nem szereti Ramsey hülyéskedéseit, valakit zavar a másik alulmóltválsága, nyeglesége vagy túlzott győzni akarása. Mindez azt jelenti, hogy a játékosok egymáshoz (és az edzőhöz) való viszonya sosem látott lehetőségeket ad, amelyhez hozzájárul két „alficsór”: a Team Matrix és a Hierarchy Pyramid. Az egyikből megtudhatjuk a csapat egymással szembeni viszonyait, a másikban pedig a megfelelő vezető egókat, arckokat tudjuk nyomon követni. Ahogy a valóságban, úgy itt is fontos, ki kivel van jóban, kivel érti meg magát stb.

EGY KICSIT SZEBB, EGY KICSIT JOBB

Történt egy kis ráncfelvarrás a grafikai motornál is: eleve nagyobb felbontáson indul el, mint eddig, új animációk, újfajta szurkolás került bele – hangulatos, bár eddig is az volt. Kicsit megint fontosabb lett a játékospiac, ami meghatározó szerepre tör, hiszen most már nemcsak megfelelő képességeket, hanem egyéniséget is kell találni. Játékosaink teljesítményét egy új formula számolja, amelybe már mindenféle dolog beleszámít, még az is, durcsak-e vagy sem. Ezek mellett apróbb újításokból is van jó néhány, de bátran kijelenthetjük, hogy a *Football Manager 13* 900 továbbfejlesztésének nyomába sem ér a *FIFA Manager 13*, arról nem is beszélve, hogy a konkurens program új, casualabb játékmódja esetleg el is szípkázhat felhasználókat az EA Sport foci-

menedzserétől. Viszont megmaradt a könnyű játszhatóság és a gyors szezonzedet lehetősége – a tavalyi kiadás óta nem játszottam a sorozattal, mégis azonnal kézre állt minden, magától értetődő volt a kezelés, az irányítás, a funkciók, ez pedig nagyon jó dolog, azonban pont emiatt sokakban fel fog merülni, hogy teljes áron csak egy kicsit továbbfejlesztett tavalyi játékot kapnak, amit meg lehetett volna oldani egy patch-csel. Még szerencse, hogy a *FIFA Manager 13* önmagában egy meglehetősen jó játék, amire könnyű rászokni. A döntés csak úgy nehéz, hogy tudjuk, mennyit kell fizetni a kasszájánál...

Gyu

HARDVER

Intel Pentium 4 2,4 GHz vagy egyenértékű, 1 GB RAM (WinXp) Intel Pentium 4 2,8 GHz vagy egyenértékű, 1,5 GB RAM (Vista, Win7) ATI Radeon 9500 Pro 128 MB vagy jobb, Nvidia GeForce 6600 256 MB vagy jobb SM2.0-támogatással

- + érdekes az új csapatdinamika
- + sok licenc és liga
- nem túl meggyőző 3D-prezentáció
- kevés újdonság teljes ártért

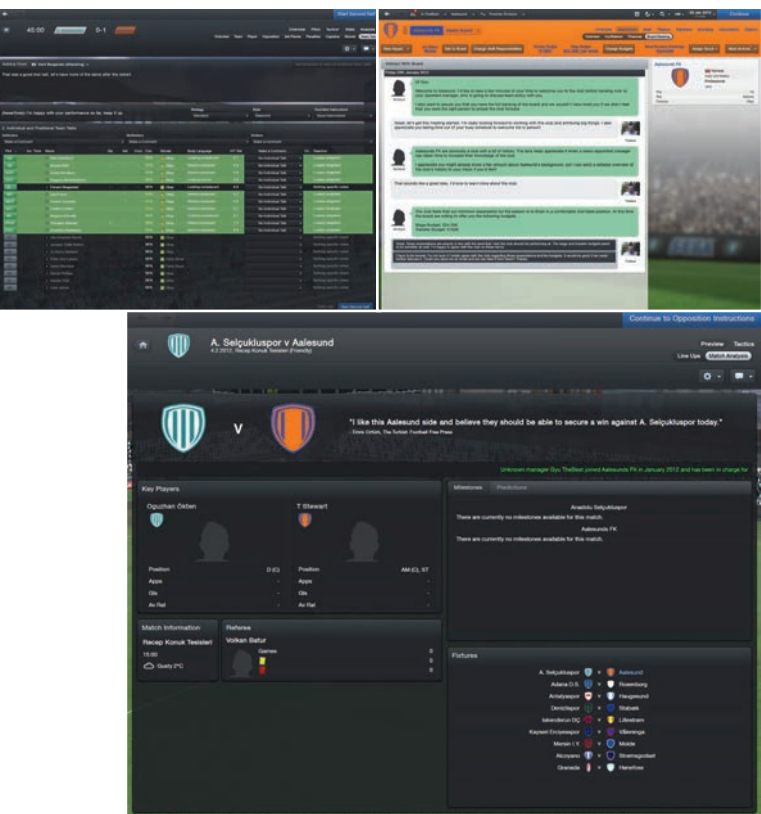
GYU
Alakul, alakul, de még mindig van jobb ebben a kategóriában.

81

VISSZONT MEGMARADT A KÖNNYŰ JÁTSZHATÓSÁG

EGY KIS HAZAI

A játékban 50 ország bajnokságai, több mint 500 ezer játékos és egyéb személyzet tagjainak adatai találhatóak meg, köztük persze magyarok is vannak jócskán, akár menedzselhetjük az első vagy a második liga valamely csapatát is kis hazánkban.



Eddig is mi voltunk a 10 millió fociédző országa

FOOTBALL MANAGER 2013

EGY ADDICTIVE GAMES NEVŰ CÉG 1982-BEN MEGALKOTTA AZT A JÁTÉKSTÍLUST, AMI MANAPSÁG

IS A LEGNÉPSZERŰBBEK KÖZÉ TARTOZIK A VILÁG EGYES RÉSZÉIN. Ez a játék a *Football Manager* volt, amelynek nem jogi, csak névhasználati leszármazottja a Sports Interactive-féle *Football Manager* sorozat, mely az évek során kivívta magának a „legjobb focimenedzser” címet. Sokáig csak egy komoly problémát tudtam ellene felhozni: bármennyire is komplex volt, hiányzott belőle a 3D-s meccsnézés/összefoglaló lehetősége. Mára már ez a „kis” probléma is elmúlt.

S CSAK FEJLŐDIK ÉS FEJLŐDIK...

A Sports Interactive mintegy 20 éve készít focimenedzser-programokat, amelyek évről-évre fejlődnek. A *Football Manager 2013* például 900 újdonságot/továbbfejlesztést (!) tartalmaz a tavalyi verzióhoz képest, bátran állíthatjuk tehát, hogy a jól ismert alapokra rengeteg újdonságot helyeztek. Először is (végre) az alkalmi játékosok is kaptak egy kis könnyítést, hiszen a *Football Manager* előző részéhez bizony sok-sok idő kellett akár csak egy edzőmeccs eléréséig is, nem beszélve a komplexebb bajnoki feladatokról. Ez a Classic mód kiváló azoknak, akik tényleg nem akarnak túl sokat vacakolni a játék elindításával, hanem inkább azonnal beugranának az „akcióba”, hiszen a teljes adatbázis, a 3D-s engine, az elképesztő komplexitás azért itt is megtalálható. Ez persze azzal is jár, hogy maximum három országot lehet választani a Classic módban – üsse kő!

INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Sports Interactive**
Platform **PC, MAC**
Röviden **A Football Manager 2013** a két vezető focimenedzser-program egyike.
PEGI 3+

Ebben az üzemmódban csak a legfontosabb esetekben vannak értekezletek, a tréning a csapat edzését jelenti, nem az egyénekét, nem kell beszélgetni a játékosokkal, hatni a lelkiükre, nem kell lelkesíteni őket, elég a csapat összeállításával és a szerződéseikkel törődni. Az egész dologban az a legérdekesebb, hogy nem véletlen a Classic név, hiszen a legelső *Football Manager*ekre hasonlít ez a visszavágott játékmód. S mennyire megéri visszatérni a klasszikusokhoz 2013-ban! A Classic mód tartalmaz még mikrotranzakciós lehetőségeket is, de szerencsére csak erre a módra jellemző ez.

JÖHET A KIHÍVÁS, JÖHET A KARRIER!

Új mód a Challenge, amely – sok sportjátékhoz hasonlóan – előre kitálalt szituációkat ad számunkra. Négy forduló van hátra, és meg kell menteni a csapatot a kieséstől; ez a munka ránk vár. Esetleg van egy csodagyerekekből álló csapatunk, akikkel bajnokságot kell nyerni, netán veretlenül kell befejezni a szezont, vagy a sérült sztárjaink helyére kell zöldfülű újoncokat beépíteni? Mind megfelelő kihívás lesz egy digitális menedzsernek – persze meghatározott időn belül végezni kell a feladatokkal. Az igazán hardcore rajongók sem fognak csalódni ez évben, hiszen a karrier mód is jobb lett, mint valaha. Az új, frissülő interfész rengeteg hasznos információt tartalmaz: elsőre kicsit bonyolultnak tűnik ez az új menürendszer, de aki ráérez az íze-re, nagyon meg fogja kedvelni, hiszen minden lényeges infó könnyen elérhető lesz vele. Nagyon fontos, hogy szinte mindig van segítség. Nincs kedved a csapattal beszélni? Meg

lehet kérni a segédedzőt. Esetleg jó lenne, ha más állítaná össze a mai edzéstervet? Ott a szakmai csapat, segítenek. Tényleg megvan az az érzés, hogy ez egy emberi tevékenység, nem csak mechanikus, repetitív adatbázis-értelmezés.

JOBBI IS, SZEBB IS

Oldalakon át lehetne a 900 újdonságról írni, de elég a szebb és jobb 3D-s mérkőzésmotort említeni: bár nem annyira komplex, mint mondjuk a *FIFA* vagy a *PES* motorja, de így is jócskán hozzátesz az élményhez. Ahhoz az élményhez, ami függőséget okoz, és hosszú hónapokig tudja szórakoztatni a focimenedzselésért rajongókat.

HARDVER

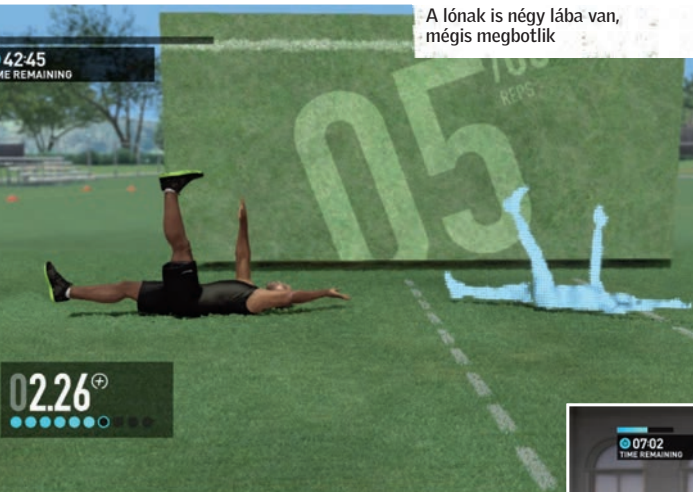
Pentium 4 1,8 GHz/Athlon XP 2000+, GeForce FX 5900 Ultra/Radeon HD 2600 Pro

- + elképesztő mennyiségű lehetőség
- + nagy testreszabhatóság és komplexitás
- + az új játékmódok jók az alkalmi játékosoknak
- túl komplex a játékhoz nem értőknek
- el lehet veszni a menük között

GYU

Valóban ilyen bonyolult lehet egy igazi csapat menedzselése is.

89



A lónak is négy lába van, mégis megbotlik



Azt hiszem, szagot fogtam. A zsákmány arra!



NEMCSAK KÉPES LESZENROZNI ERŐNLÉTÜNKET, HANEM KI IS ELEMZI, HOGY MILYEN TERÜLETEKEN SZORULUNK ERŐSÍTÉSRE



Érdekes elnevezésű póz... csinálja meg a hóhér!

NIKE+ UPDATE

A Nike+ Kinect Training hazai arca és képviselője, Rubint Réka – aki az egészséges életmód egyik nagykövete – nagyon elismerően nyilatkozott a produktumról. A mozgás stresszoldó szerepét hangsúlyozta, ami ilyen formán könnyebben alkalmazható a mindennapokban, és profissionális kiegészítője lehet a komoly edzéseknek is.

Mozdulj, mozdulj, mintha élnél, ember!

NIKE+ KINECT TRAINING

HA MEGBOLDOGULT POPEYE NAGYBÁTYÁM TUDOTT VOLNA ERRŐL A PORTÉKÁRÓL, AKKOR BIZTOS ELDOBJA A SPENÓTOS KONZERVET, ÉS INKÁBB EZT VÁLASZTJA. Próbált ő egészségesen élni, de az a sok pipadohány... Félretéve a parajfőzeléket, a Microsoft és a Nike remek lehetőséget főzött ki a sport szerelmeseinek és azoknak, akik hajlandók akár a masszív izomszagot is elviselni a lakásukban azért, hogy mindig a legjobb formájukat hozhassák.

ALAPÍTSUNK EGYSZEMÉLYES ÖNKINZŐKÖRT!

Semmiképp ne gondoljuk, hogy a játékot kizárólag vasmacsók és olyan hölgyek használhatják, akik a tomporukkal törik a diót. Természetesen korhatár nélkül és testalkattól függetlenül bárki próbára teheti a kondiját. Mindenesetre az sem árt, ha szűkítjük a kört a drabális nappalival rendelkezők közösségére, ugyanis helyszíkiében használhatatlanná válik a program. (Erre még később kitérek). A rendszer azon alapul, hogy nemcsak képes leszzenzorozni az erőnlétünket, hanem ki is elemzi, hogy milyen területeken szorulunk erősítésre. Ehhez első lépésként meg kell adnunk az adatainkat, és nem szabad szégyenlősködnünk egyetlen számat illetően sem. Jutalmul az ösztinőségünkért választhatunk egy tréner – Marie Purvist vagy Alex Moldent –, aki végigkíséri vesszőfutásunkat az akarattól az eredményig. Amint eldöntöttük, hogy izmot növelnénk, zsírt égetnénk, vagy inkább csak formában tartanánk magunkat, máris megkezdődik szintfel-

INFO
Kiadó **Microsoft Game Studios**
Fejlesztő **Sumo Digital**
Platform **Xbox 360 (Kinect)**
Röviden Ez a program konditermet varázsol az otthonunkba... vagy inkább minket varázsol egy konditerembe?
PEGI 3+

mérésünk, ami néhány egyszerű gyakorlatból áll. Ezt követően személyre szabott, négy hetes edzéstervet kapunk és egy pontértéket (Fuel Print) teljesítményünk után, amit folyamatosan növelhetünk, és megoszthatunk a nagyvilággal is akár. Én úgy döntöttem, hogy megtartom az adatokat magamnak. Nem szép dolog dicsekedni!

HA NEM IZZADTÁL MEG, AKKOR NEM JÓL CSINÁLTAD

Edzőnk tehát, ha kint szél tépazza a fákat, eső áztatja a földet, az utcán tüntetés van, vagy éppen túszdráma zajlik a szomszédban, akkor is végigcsináltatja velünk a kondíciókhoz igazított mozgatsort. Ez tehát nem azt jelenti, hogy hónapokkal később, Igazságos Izom Tibi-re gyúrva már könnyedén lenyomjuk a szokásost, hisz eleve nem válhatunk acélossá. (A békés tenger nem nevel ügyes hajósokat.) Stagnáló nehézségi szint mellett ugyanis nem tudnánk fejlődni, és esélyünk sem lenne arra, hogy elérjük a célunkat.

A program nem hagyja, hogy lazsáljunk, sőt még azt is „megérzi”, ha valamelyik kezünk, lábunk, fülcimpánk a másikhoz képest alulteljesít. Trénerünk instruál minket, ösztönöz, és ha kell, megengedi, hogy pihegjünk egy keveset, ahogy azt húsvér hasonmása is tenné (hacsak nem egy bádögember). Nem sújt le ránk pörölyként, ha valamit rosszul csinálunk, viszont azt sem engedi, hogy csaljunk vagy ímmel-ámmal végezzük a feladatokat. Az alkotók persze gondoltak azokra is, akik épp csak át szeretnék mozgatni végtagjaikat:

ezt megtehetik a 5 Minute Session és a Quick Training módokkal.

SOK JÓ EMBER KIS HELYEN IS ELFÉR

Ránk is igaz lenne a mondás, ha nem a Kinect előtt ácsorognánk. El sem indul a gyakorlat, amíg nem állunk be a megfelelő pozícióba. Helyigényes jószág az érzékelős masina, de nem ez az egyetlen probléma. A produktum erőteljesen épít a precíz mozdulatokra, de mi hiába vagyunk kinosan pontosak és ügyesek, mint a jó munkásember, ha a szenzornak vannak ezen a téren hiányosságai és korlátai. Ettől függetlenül teljes értékű, a játék mechanizmusára épülő brandet alkottak (keményen megoldoztatott, úgyhogy nem degradálnám a játék szóval), ami bevonja a közösségi portálokat és még az okosabb simogató telefonokat is a mókába, hatva a tömegpszichózisra. A szülők jelszava lassan nem a „mozdulj ki néha, ne a gép előtt ülj”, hanem az „állj a Kinect elé egy kicsit” lesz.

[Epreszuszdedlee](#)

- + hatásos
- + izasztó
- izasztó
- garzonba nem ajánlott

EPRESZUSZDELEE
Ha ilyen lelkesen folytatom az edzést, akkor szemrevaló kis betonpilangó lesz belőlem.

77



Szép ütés, de hol a labda?



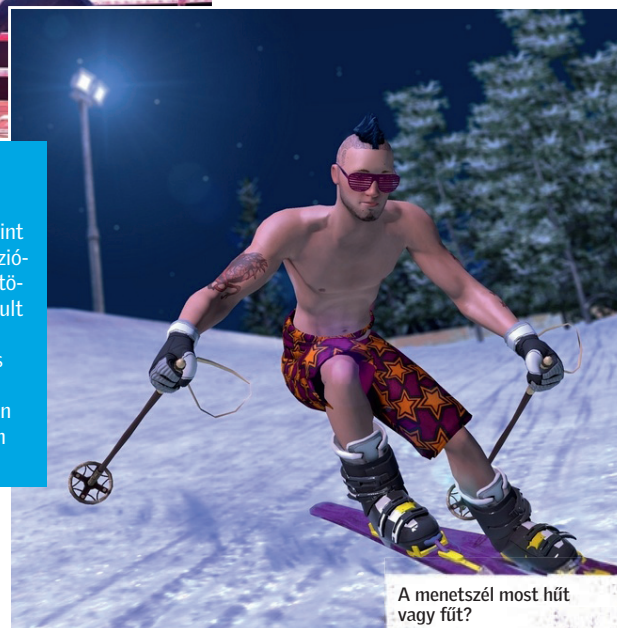
Az ételek megrágása két hónapra felfüggesztve



Grab Arrow!

UPSZI!

A felmérések szerint évente 850 televízió-készülék kijelzője törik be az elszabadult mozgásérzékelős irányítók miatt, és közel 70 személy szenved valamilyen sérülést, miközben játszik velük.



A menetszél most hűt vagy fűt?

Ha unod, hogy mindig foglaltak a sportpályák, akkor... te egy türelmetlen ember vagy!

SPORTS CHAMPIONS 2

JELENI JÁTÉKALANYUNK ELŐBB FOG KÉPZETT SOROZATGYILKOSOKAT GYÁRTANI, MINT A POSTAL HARMADIK RÉSE.

Hiszen míg az előbb említett polgárpukkasztó alkotásban csak az egerünkkel sújthatunk le pörölyként egy városnyi emberéletére, addig a *Sports Champions 2*-ben alattomos módon még egy rakatnyi harci mozdulat is beleég reflexgyűjteményünk kódexébe. Csak gondoljunk bele: elsajátíthatjuk az ökölvívás minden csínját-bínját, ügyességünket Robin Hood legendás tudásával vértézhetjük fel, és olyan nyughatatlanul mozgékonyak leszünk, akár egy kanos kandúr.

Mielőtt még a riadt és féltő szülők elkezdenék kitépkedni a játék lemezét csimotáik konzoljából, el szeretném mondani, hogy fenti állításom pont annyira abszurd, mint az, hogy egy bányamunkás hófehéren jön fel egy 12 órás műszak után a föld alól.

EGY KONTROLLER MIND FELETT...

A Sony mozgásérzékelős rendszere eddig nem tudott kitermelni egy olyan alkotást, amit abszolút bajnokként hordozhat körbe. Sajnos ez tény. Így senki sem fogja félreértelmezni, ha ebben a lagymatag mezőnyben egy sportjáték-válogatást emelünk ki, mint jónak nevezhető máteriát. A japán óriás cég játékszere már 2010-ben meglovagolta a testmozgásos szórakozás ezen formáját, és most elérkezettnek látta az időt arra, hogy kiadja a produktum második felvonását.

Figyelve az első részt érő kritikákra, néhány sportágat lapátra tettek, és sokkal népsze-

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Zindagi Games**
Platform **PlayStation 3**

Röviden A megismert sportjáték új lehetőségekkel bővült, melyek egy realisabb és színesebb élményt nyújtanak.
PEGI 12+

rűbekkel helyettesítették őket. Létszámban ugyanúgy ha játékmódban próbálhatjuk ki tudásunkat, melyek a következők: tenisz, bowling, box, síelés, golf és íjászat. Csupa olyan móka, amit egy átlagos óvodában már kipróbált az ember. Rögtön a betöltés után lehetőségünk van személyre szabni versenyzőnket, ami a teljes kinézetére vonatkozik. És itt most ne csak közkeletű mezekre gondoljatok, hanem mindenféle stílusú göncre, amit magunkra pakolhatunk, de akár pőrén, punk frizúrával is neki-vághatunk egy meredek, hófödte lankának a sí-léceinkkel.

A féltucatnyi lehetőséget kipróbálhatjuk egyedül, egy partnerrel vagy szinte az egész családdal. Természetesen, mint minden ilyen „kellünk fel a fotelből” produktum, leginkább úgy élvezetes, ha a háttérben biztatnak, esetleg incselkedve beszélgetnek a barátok, de a nehezedő kihívásnak hála szólóban is remek élményt tud nyújtani. Mindenképpen muszáj megemlíteni, hogy egyes részeknél nem elengedhetetlen, de sokkal nagyobb élményt tud nyújtani, ha két irányítóval hadonászunk (ilyen az íjászat vagy az ökölvívás). Ha mindezt társaságban szeretnénk, akkor tessék felsorozni kettővel az irányítók számát, és máris súlyos plusz tízezreknél jár egy ilyen parti.

De megéri? Mindenképpen, főleg, ha mások is rendelkeznek ilyen rendszerrel – és el is hozzák magukkal a partiba.

... EGY KONTROLLER KEGYETLEN

Játékélményben hozza a kötelezőt a cím, már kisebb lelkesedéssel (tehát nem az ágyban fek-

ve lengetjük a fagyis kontrollert) is úgy érezhetjük, hogy valóban részesei vagyunk egy sportágnak. Kinézetében nem dobbantott nagyobbát a folytatás, talán egy leheletnyit részletesebb elődjénél. A brigádban, ahol lehetőségem volt kipróbálni a tyutyerkát, még mindig az íjászat vitte a prímet. Nagy szomorúság viszont, hogy pihenőpályára került az első rész favorit lehetősége, a *Gladiator Duel*, amiben pajzsos és különböző pallosokkal harcolhattunk egymás ellen. Felemelő érzés volt hallani, ahogy ripityára törrik az ellenfelünk hordozható fedezéke. A jó viszont az egészben az, hogy nagyon hosszú az ilyen sportjátékok szavatossága, így bármikor elővehetjük akár az előző részt is, hogy felülmúljuk az eddigi eredményeinket.

Nightwolf

- + egyedül és társaságban is remek szórakozás
- + nehezedő kihívások
- + a virtuális íjászkodás még mindig menő
- csakis két irányítóval teljes az élmény
- elférne még pár sportág a palettán

NIGHTWOLF
Szórakoztat és kikapcsol, miközben megmozgat és lefogyaszt... Muszáj benyomnom egy hambit!

74

ZÁSZLÓRABLÁS

Ha már ott járunk, hogy hűségese paripánk szárnyakat növesztett, érdemes felszedgetni az adott területen elszórt „vezetői” zászlókat (amelyek hatására újabb egységek csatlakoznak) úgy, hogy megvárjuk, míg a zászlót őrző ellenfél arrébb cammog, majd leszállunk, felszedjük és tovarepülünk. Így harc nélkül nőhet seregünk, és később visszatérhetünk revansot venni.



Nem pont a földre kértem a hennát



A fejszém pont megfelel belépőnek

Akadálypálya ovisoknak



Maroknyi viking porlik, mint a szikla, népek harcától zajló földeken

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH

A KING'S BOUNTY NÉV NÉMÁN KIÁLTOTT TOVÁBBI KALANDOK BEMUTATÁSA UTÁN, A KATAURI INTERACTIVE PEDIG MEGHALLVA ELHALÓ SIKOLYÁT, MEGKÖNYÖRÜLT RAJTUNK:

egy havas tájaktól szikrázó kiegészítőben térhetünk vissza a területfoglalós játékok királyához. Az élőholtak földje egy viking lábnyomát szomjazza, az ifjú Olaf pedig megérezve a készletét, olyan területre merészkedik, ahol őseinek fejszéi még biztosan nem szabdalhattak ellenfeleik koponyáját.

THOR NYOMDOKAIBAN

Újra belekóstolhatunk a *King's Bounty* zamatába, és szerencsére a jól bevált játékalapokat sem kell nélkülöznünk. Kalandozásainkat körökre osztott harcok színesítik, amelyeket új varázslatokkal és képességekkel bolondítottak meg. Az ifjú viking harcos, Olaf hasonló feltételek között evickél jó és rossz között annak érdekében, hogy egyszer s mindenkorra egyé tegye élőhalott nemezseit az anyafölddel. Olaf útja során új, izléseken berendezett helyszíneken találkozhatunk a változatos és ellenséges helyi élővilággal, csapatainkat pedig a lehető legsokrétűbben állíthatjuk össze. Toborozhatunk a helyi vezetőktől, speciális épületekből, de beszélhetünk komolyabb haderőt akár a számtalan küldetésük egyike által is. Nem ritka, hogy a helyszíneken barangolva csatlakozni vágyó egységekkel sodor össze a sors, de a legtöbbször magunknak kell gondoskodni egy nagyobb csata után soraink feltöltéséről.

Számbéli fölényünk mellett igen fontos szerepet kap a továbbfejlesztett képességfa, melynek segítségével új skillék járulnak hozzá az összecsapások pozitív kimeneteléhez: akár egységeket is idézhetünk általuk, gyógyíthatjuk is



INFO

Kiadó **1C Company**

Fejlesztő **Katauri**

Interactive

Platform **PC**

Röviden Viking

harcosként újra átél-

hetjük a *King's Bounty*

életérzést, ahogy az

északi mitológia meg-

elevenedik a *Katauri*

Interactive addiktív

kiegészítőjében.

PEGI 12+

ezeket, vagy sebezhetjük az éppen aktuális elment. A szerepjátékokban elengedhetetlen, hogy hősünk öltözetét és képességszintjét magunk válasszuk ki, utóbbit ez esetben rúnák segítségével tehetjük meg, melyhez nem kell mást tennünk, mint három fajta rúnából minél többet felkutatni.

A VALKŪR-HADMŰVELET

A körökre osztott csatározások egyik legfőbb aromáját újonnan csatlakozó hölgytársainknak tulajdoníthatjuk: öt szépséges és más-más tehetséggel felvértezett valkűr (kisebb jelentőségű istenség) várja bevetését a harcban, egyedi mozdulataikért pedig kizárólag a rage (düh) pontjainkat csapolják. Akad közöttük olyan, aki a havas tájhoz méltóan jégcsapokkal bombázza ellenfeleinket, de az sem alábbcsúszandó, ha egy fogadott társunk tűzzel teremt hangulatot a csataterén. A valkűröket a történeti szál előrehaladásával és fejlődésünk során szép lassan „gyűjthetjük” be, képességeiket pedig ajánlékokkal emelhetjük magasabb szintre. A megfelelő idő elteltével a szépségek közül egyet választanunk kell, akitől maximális kegyet kapunk, és ezzel bónuszai teljes értékűek lesznek.

EGY HARCOS FELFEDEZŐ BOTLADOZÓ LÉPTEI

Olaf minden igyekezete ellenére csak kevés valódi újdonságot tudott belecsempészni a *Warriors of the North* című kiegészítőbe, például a grafika is változatlan. Évek múltával egyszerre nosztalgikus és kellemes érzés látni a *King's Bounty* jellegzetes jegyeit, de az idő vasfoga nem kímélte a jeges világot, pedig 2012-ben szeretnénk új szintet látni a már megszokottak között.

Ismét fekete pont jár a fejlesztőknek az aláfestő

zenét érintő figyelmetlenségek miatt, hiszen néhány jobban sikerült darabdal együtt ijesztően kevés muzsika csendül fel a háttérben, ráadásul azok is irritáló módon sokszor ismétlődnek. Saját belátásom szerint viszonylag rövid időtartamot követően annyi pénz kerül a birtokunkba, hogy azt lehetetlenség elkölteni. Szintén zavaró tényezőnek számítanak a minitérkép apróbb tökéletlenségei, vegyük csak példának az NPC-k jelzését vagy a küldetések hanyagolását.

A *Warriors of the North* a negatívumok ellenére olyan, mint a cukros üdítő: minél többet fogyasztunk belőle, annál többet követel a szervezetünk, és ez egy ilyen minőségi termék esetében nem is lehetne másként. Készen állunk Olaf képében megálljt parancsolni a sötét erőknek?

Szada

HARDVER

2,6 GHz CPU, GeForce 6600 GPU 128 MB VRAM, 1 GB RAM, 5,5 GB HDD, Windows XP / Vista / 7

+ vadonatúj helyszínek, karakterek, játékelemek

+ valkűrök megjelenése

+ továbbra is mesés grafika...

- ... ami előbb-utóbb már kevésnek bizonyul

- kevés újdonság

- kevés aláfestő zene

SZADA

Havas tájai órákra megbabonáznak, de a régi varázslatot csak részben hozza vissza.

80

HAVEROK JÓBAN-ROSSZBAN

Hollywood egyik legnagyobb dobása, az ún. buddy movie műfaja a '30-as években (Laurel és Hardy; Abbott és Costello) robbant be a köztudatba, de még ma is találkozzunk szeret-hető duókkal, legyen szó vígjátékról, akciófilmről vagy drámáról. Hiba lenne azonban az átlaggyár találmányának titulálni az össze nem illő karakterek párosítását, hiszen például Don Miguel de Cervantes Saavedra 1605-ös keltezésű örökzöldjében a magát Don Quijote néven emlegető kattant hidalgó, Alonso Quijano egy földhözragadt parasztagzával, Sancho Panzával alkot emlékezetes kettőst.

Megfejtettük az álommanó mítoszának eredetét

Arkail konzervnyitóval bontja ki ebédjét

Jó dumával és egy kutyával bárki be tud csajozni, még ezek a srácok is



Zöld hatalom

OF ORCS AND MEN

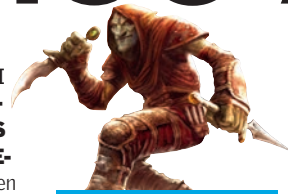
NAGY RITKÁN RÁÉBRED VALAKI ARRÁ, HOGY AZ ORKOIK, A FANTASYK ÁLLANDÓ ROSSZFIÚI IS LEHETNEK NEMESEK, ŐK IS ISMERHETIK A BECSÜLET FOGALMÁT, és könnyen meglehet, hogy az emberi faj iránt érzett gyűlöletük nemcsak mélyen gyökeredzik, hanem minden erkölcsi norma szerint jogos és megalapozott.

PISZKOS MUNKA

Az *Of Orcs and Men* alapvetése tehát a következő: az ork törzseket a törpék és az elfek segítségével leigázza az emberek birodalmait egyetlen zászló alatt egyesítő császár. A kevés túlélő vagy rabszolgaként dolgozik a bányákban, vagy a dzsungel mélyére visszahúzódva folytat gerillaharcot. Persze mindig akadnak néhányan, akik önként és dalolva szolgálják ki a zsarnokot, fordulnak sajátjaik ellen, de legalább ugyanennyien készek meghalni a szabadságért. Egyikük nem kisebb feladatot kap, mint hogy bármilyen lehetséges eszközt igénybe véve jusson el az uralkodóhoz, majd vessen véget életének és a zsarnokságnak, egyetlen brutális erjű csapással a vállalai közé préselve koronás fejét.

NE BÍZZ BENNEM!

Vajon sikerrel járhat egy magányos ork ott, ahol a törzsek egyesített ereje is kevésnek bizonyul? Az egyenes és becsületes Arkail nem tipikus merénylő alkat, segítség nélkül még a császárságot körbeölelő falon sem jutna át élve, ezért népe felfogadja kísérőnek Styxet, a valaha élt legkülönlegesebb goblint: fajtársaival ellentétben nem csupán beszélni képes, hanem páratlan intelligenciájához jókora adag ravasz-



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Cyanide Studios/Spiders**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A fantasy RPG-sablonok kifordításával kísérletezik a *Game of Thrones* játékadaptációról elhíresült francia kompánia.
PEGI 16+

ság is párosul. Csak halkan jegyzem meg, hogy szerintem Tourette-szindrómában szenved, mert minden második szava valamilyen cirkalmas káromkodás, egy kezdő pszichoanalitikus örömtáncot járna, ha a páciensei között tudhatná. Hozzá hasonlóan Arkail is izgalmas eset lenne, lévén emberünk... pardon, orkunk képtelen indulatait kordában tartani, s ha túl sok pontot kap, úgy bepipul, hogy pusztá kézzel tép szét bárkit.

TÖBBET ERŐVEL, MINT ÉSSZEL

Egy nyolc láb magas izomkolosszustól azt várna az ember, hogy a kezébe billentyűzet és egér párosát (vagy kontrollert) ragadva azt érezze, hogy ő maga viszi be az ökröket is letaglózó ütések. Sajnos ez vágyálom marad, hiszen a harcrendszert talán a játék legrosszabbul sikerült része. Van egyrészt egy valós idejű, gyorsbillentyűkkel operáló változat, amiből teljességgel hiányzik a dinamizmus, és van a taktikus küzdelem opciója. Utóbbi során lassított felvétellel változik körülöttünk a világ, mi pedig különféle támadásokat igyekszünk láncba fűzni. Talán magamban kellene keresnem a problémát, de tény és való, hogy ez a megoldás sem tudott lenyűgözni. De ha már választanunk kell, akkor inkább ezt használjuk, mert esztelen gombnyomkodással csak a legkönnyebb nehézségi szinten van esélyünk az életben maradásra.

Arról, hogy mégsem unatkozunk harc közben, a szívós és nagy számú ellenfél mellett a borzalmas célpontválasztás is gondoskodik. Ha nem manuálisan jelöljük ki ellenfelünket, akkor az automatikus rendszer sokszor a lehető legtávolabbt fogja be, így választva szét a magányosan kevésbé hatékony hőseinket. Még jó, hogy

mielőtt rárontanánk a rosszfiúkra, munkát adhatunk az árnyak közt settenkedő Styx tőreinek, kissé javítva az arányokon.

ELMARADT ORKAZMUS

Végtelenül dühös vagyok, mert akár kiváló is lehetett volna a játék. Tetszett, hogy a fejlesztők nem próbálták fekete-fehérek ábrázolni ezt az inverz fantasyt, amiben a kisebbség ugyanúgy keblére öleli az idegen- és fajgyűlölet prekonceptióit, akár a többség. Nagy kár, hogy a történet nem használta ki az ebben, illetve a főszereplők kapcsolatában rejlő lehetőségeket. Ehhez csapjuk még hozzá a rosszul animált, randa karaktereket, akik szinte végig szűk folyosókba kényszerítve rohagálnak, akár a kísérleti patkányok. Ha ork lennék, ezért letépném valakinek a fejét.

Chavalier

HARDVER

Core 2 Duo E6300/AMD Athlon 64 X2 5000+ CPU; Geforce 8800 GT; 2 GB RAM; 3,8 GB HDD; Windows XP/Vista/7

+ kifordított világ

- unalmas harcrendszer

- kiaknázatlan lehetőségek a történetben és a karakterekben

- egy ork talán szépnék látná

CHAVALIER

Egy játék orkorkról orkorknak orkorktól, ami goblinoknak is tetszhet.

63

Tegye fel a kezét, akinek megszakadt a szíve!

THE WALKING DEAD

INFO

Kiadó Telltale Games
 Fejlesztő Telltale Games
 Platform
 PC, PlayStation 3, Xbox 360
 Röviden Robert Kirkman sötét hangulatú víziójának öt részre osztott point&click kalandjáték-változata. PEGI 18+

VÉGE VAN. ERŐM FELETT KÜZDÖTTEM, HOGY VIGYÁZZAK ARRRA A KISLÁNYRA, AKIVEL AZ ELŐ PERCTŐL FOGVA EGYÜTT ÉLTÜK ÁT A BORZALMAKAT, HOGY EGYÜTT MARADHASSAK AZZAL A PÁR TULÉLŐVEL, AKIKKEL MINDEN PERC MÁR CSAK AJÁNDÉK VOLT. Nagyon nehéz lesz ezek után érdemi kritikát papírra vetnem az egész szezonnál, mert a *The Walking Dead* klasszikus értelemben nem tökéletes játék, de nekem az év (ha nem az utóbbi évek) legnagyobb élményét nyújtotta.

Egy dolog, hogy a *Resident Evil* óta a zombik és én úgy vagyunk, mint borsó meg a héja, de ezt a beteges rajongást reális értékítélettel kezeltem; tényleg nem gondolom azt, hogy minden jobb, ha van benne zombi. Oké, lehet, hogy szívesen érvelnék ezzel egy írókkal teli estélyen, miközben eltartott kisujjal fogom a vékony pezsgőspoharat, tolom az arcomba a lazacos falatkákat, és közben kajadarábokat köpködve szenvedélyesen magyarázom, hogy az élőhalottak egyszerűen tökéletesen személyesítik meg az emberi magányt, a társadalomban elveszett egyén elkeseredett harcát, a halálfélelmet, a jelenlegi világrend kritikáját, állati ösztöneink, az emberi gonoszság elnyomott árnyékát, és a...

MEGSZAKÍJTUK CIKKÜNKET, MERT AZ ÍRÓ ELVAKULT

Nos, igen, pontosan erről van szó. Minden erőmet össze kell szednem, hogy ne ragadjon el az a hév, amellyel egyébként képes vagyok imádni a zombis műfajt eleve, és Robert

Kirkman posztapokaliptikus világa már csak hab a tortámon. Élek-halok a sorozatért (miért lenni a harmadik évad szünet előtti része, Jézusom!), a képregényt is örömmel forgatom, a Telltale Games játékát pedig nagy várakozással indítottam el annak idején, és minden elképzelésemet felülmúlta.

Most az a feladat, hogy az egész évadot, tehát mind az öt epizódot egyben értékeljem, a helyzetet pedig tovább nehezíti, hogy a *The Walking Dead* játék december elején az idei (szám szerint a tizedik) Video Game Awardson kiérdemelte az év játéka címet, ami több fórumon is nagy vitákat kavart. Nyilván nem lehet egy *Hitman: Absolution*, az *Assassin's Creed III* vagy éppen a *Far Cry 3* címmel egy lapon említeni, mert nem is egy kategóriát képviselnek. Sokkal inkább egy interaktív film, ahol pár rázós helyzetben ránk rakódik a döntés súlya, mi mondhatjuk meg, hogyan viselkedjen másokkal a főszereplő, mielőtt legördül a stáblista.

Miért ez az év játéka? Mert kevesebb eszközzel volt képes többet nyújtani. Mert minimalista point&click játékmellett könnyed fejtörőkkel, néhány QTE- és akcióelem felhasználásával olyan félelmetes drámát varázsolt elénk, amit el sem lehet képzelni látatlanban. Pedig semmi különös nem csinált, csak amolyan spin-off jelleggel összetakolt egy sztorit, amelyben Lee Everett, az elítélt gyilkos férfi erkölcsi megtisztulását követhetjük nyomon. Egy olyan férfit, aki történetünk elején megbilincselve ül egy rendőrautó hátsó ülésén, titokzatos múlttal és összetört szívvel, és aki hama-

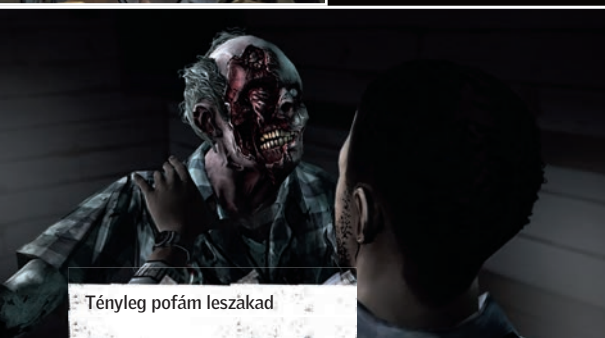
rosan egy frissen kitört zombiapokalipszis közepén találja meg új családját egy Clementine nevű kilenc éves kislány személyében.

Igen, tudom, hogy közhelyes, de ha egy ártatlanságot tükröző gyermek is benne van a buliban, akkor sokkal nehezebb lesz minden, az írók nagyon ügyesen tákolták össze az ilyen elemeket. Nem akarok spoilereket, legyen elég annyi, hogy a világvége közepén gyerekkel flangálni nem az a habkőnyű *Doom* életézés. Már csak azért sem, mert gyorsan ráébredünk, hogy döntéseinknek súlya van.

MINDEGY, CSAK CLEMENTINE ÉLJE TUL

Zseniálisan van felépítve az a történetvezetési modell, amelynek mentén végigvisznek minket, szinte minden pillanatban nehéz döntéseket, kőkemény drámákat kell megélni. Ez persze nagyrészt illúzió, mert valójában a sztori determinált, nem tudjuk megváltani a világot, de még csak a *Call of Duty: Black Ops II*-féle lehetőségek sem állnak rendelkezésre. A játék befejezéséhez több út vezet, de a vége az lesz, amit az írók akartak, csupán a személyes kapcsolatokat irányíthatjuk. És pont ez az, amiért mégis azt érezzük, hogy óriási teher van a vállunkon.

Folyamatos konfliktusokba keveredünk az összeverődött túlélőkkel, tipikus „barátból ellenség, ellenségből barát” parák nehezítik az egyébként sem relaxációs élethelyzetet, egy darabig még próbálunk erkölcsi alapon döntéseket hozni, de aztán elengedjük a



Tényleg pofám leszakad



Szememben ott ég még a láng...



gyeplőt. Csak egy a fontos (nekem legalábbis ez volt az), hogy Clementine valahogy túlélje ezt az egész szörnyű kalandot, hogy megmaradjon a jövőbe vetett hit, ez a tüneményesen aranyos és ártatlan gyerek ne járkálóként végezze, ha egy mód van rá.

Ráadásul olyan fajta kisember ő, aki folyamatosan kérdez, csak éppen nem arra kíváncsi, hogy miért kék az ég, miért zümmög a légy, mitől édes a lekvár, hanem ártatlan arccal azt tudakolja, hogy miért kellett ásóval szétcsapni a zombi fejét, helyes dolog-e ölni, vajon életben lehetnek-e a szülei, ha az egész világ egy nagy császkáló horda. Vagyis megtapasztaljuk azt a felnőtt érzést, hogy nem elég csak megtenni valamit, el is kell számolni vele, érteni kell a következményeit. Nyilván emiatt a sok FPS-huszárnak eleve ajánlott egy ilyen játék, mert néha meg kell állni és átérezni, feldolgozni mindazt, amit tettünk. És mindezt egy gyerek szemébe nézve, ami sokkal nehezebb, mint hinnénk.

A ZOMBIKON TÚL

Korábbi tesztek során leírtuk már, hogy a celshaded grafika kellemes, de nem eget verő, a játékmenet néha akadozik, az irányítás pedig bőven hagy kívánnivalót maga után (sajnos még PC-n is). A zenék és a hangok viszont a helyükön vannak, a szinkronszínészek teszik a dolgukat, néha egészen meglepő ügyességgel, főleg

az ötödik epizódban dobta meg a drámát Lee és Clementine párbeszéde, amitől nekem – bevállalom, igenis legyen nyomatásban – folyt a könnyem rendesen. Nem tudok kiemelni olyan játék-elemet, ami levett volna a lábamról, nem is ez volt a cél. A kontroller itt azért van a kezünkben, hogy érezzük a történet súlyát, a karakterek vívódásait, a döntések nehézségét.

Klasszikus értelemben vett játékként a *The Walking Dead* tehát 70 százalékot sem érdemelne, nem arra van kitalálva, ráadásul bugok és akadások is nehezítik a dolgunkat, és a kameratezelés sem érdemel díjat. És mégis, képes az ember minden ilyen problémát azonnal elfelejteni, mert a történet és a hangulat bőven 100 százalékos. Ezért most érkezik egy ilyen semmitmondó 92-es pontszám, amit csak azért húztam ennyire, hogy érezhető legyen az a pár apró hiba, és persze az igény a még komplexebb játékmenetre, szabadabb döntések lehetőségére, alakítható befejezésre.

De megmondom őszintén, szívem szerint adnám a százast, mert nagyon-nagyon régen volt rám ilyen hatással játék, és végső soron ez a legfontosabb. Nincs az a sandbox szabadság, tökéletes grafika, de még komplex játéklélmény sem, ami képes helyettesíteni a jó történetet, a ránk gyakorolt érzelmi hatást. Ilyen egyszerű. Telltale Games, köszönöm, hogy ezt is leírhattam egyszerűen!

HP

SZIA DOBOZOS!

Sajnos egyelőre csak Amerikában, de már december 11-én megjelent a *The Walking Dead* széria dobozos változata, amelyben az első évad öt epizódja egy lemezen kapott helyet. Természetesen gyűjtői változat is van, amelyben a Kirkman képregények első 48 kötete is helyet kapott egy különleges dobozba csomagolva. A konzolos változatok megcsodálhatók a képen, a PC-s verzió várhatóan csak a Best Buy hálózaton keresztül érhető majd el, de európai forgalmazásról persze semmi hír.

HARDVER

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

- + öt részen (kb. 11 órán) keresztül tartó izgalom
- + elképesztő hangulat
- + kökémény évadzárás
- + nincs igazi ráhatás a cselekményre
- lehetne pár érdekesebb fejtörő
- ha nem lesz folytatás, bepöccenek

HP

Izgultam, kicsordult a könnyem, benne éltem. Erre vágytam, köszönöm!

92

HA TE MONDOD

Robert Kirkman, a *The Walking Dead* képregény alkotója: „Azzal, hogy a fejlesztők képesek voltak a történet szempontjából nézni a sorozatot, és egy akciójátékokra nem jellemző, mély sztorival fűszerezett interaktív élményt kovácsolni belőle, sokkal közelebb áll ahhoz, amiről a *Walking Dead* igazából szól, amellyel, hogy egy teljesen egyedi játéklélményt nyújt. Egészen le vagyok nyűgözve.”

MIÉRT EZ AZ ÉV JÁTÉKA? MERT KEVESEBB ESZKÖZZEL VOLT KÉPES TÖBBET NYÚJTANI

JÖVŐRE ÉRKEZIK A THE WALKING DEAD FPS

2013-ban a Terminal Reality gondozásában érkező túlélő lövölde a sorozat első évada előtt játszódik, főszereplője pedig a sorozatból már jól ismert Daryl Dixon, aki testvérevel Merlel karöltve próbál eljutni Atlantába. Tudom, mire gondoltok: morcos redneck testvérpár, tökéletes táptalaj egy kis kooperatív mókára, de a fejlesztők úgy döntöttek, hogy a történet szempontjából (ami a *Walking Dead* sava-borsa) előnyösebb, ha csak az egyjátékos módra koncentrálnak, így minden más karakter, köztük Merle is csak mint NPC szerepel majd a játékban. Sok még a kérdőjel a *Survival Instinct* alcímen futó projekttel kapcsolatban, de ebbe a könyörtelen, sötét világba belerakni a sorozat legizgalmasabb karakterét, már önmagában ígéretes.



A Microsoft és a Sony kontrollerkialakítása után sikerült egy harmadik kiosztást legyártani. Könyörgöm, valaki jöjjön elő egy negyedikkel!



A Nintendo U-jabb forradalmat indít U-tjára

WII U HARDVERTESZT



INFO

Gyártó: Nintendo
Ár: -80 000-104 000 Ft
Web: nintendo.hu

Specifikáció:
6,2" érintésérzékelny kijelző, szemközti kamera, beépített hangszóró és mikrofon, IR-adó a tévé irányításához, mozgás- és gyorsulásérzékelés, NFC

Pro: rengeteg lehetőség a gamepadban, Miiverse, full HD képesség

Kontra: bugos OS, mire lesz elég pár év múlva a szuffla?, ujljenyomatok

80

ELKEZDŐDÖTT A KONZOLOK KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓJÁNAK KOR-SZAKA, RÁADÁSUL A NINTENDO ISMÉT HOZOTT VALAMI OLYAT, AMI RADIKÁLISAN MEGVÁLTOZTATHATJA A VIDEOJÁTÉKOK PIACÁT. A japán cég a

Gamecube „bukása” után meglepően nagyot dobott a Wii-vel, melynek mozgásérzékelős kontrollere egy hatalmas szegmenst nyitott meg a videojátékok piacán: apukák, anyukák, kistesók és a játékoktól ódzkodó barátaink mind kaptak valami olyat, ami sikeresen berántotta őket a mi világunkba. Ennek azonban volt egy hátulütője: az újszerű és intuitív irányítás mellett ugyanis kellett egy olyan ár, ami nem rettent el azokat, akiktől a játékok távol állnak.

Az, hogy a Wii jóval olcsóbb volt a kezdetekben, mint a konkurencia, gyengébb hardvert is eredményezett. Az évek folyamán azonban annyit fejlődött a technológia, annyit tudtak kihozni az Xbox 360-ból és a PS3-ból a fejlesztők, hogy a Wii mellett híven kitartó vásárlók szemét is kezdte zavarni a 2000-es évek közepét jellemző grafikai színvonal. Nem segített ezen a tényen az a néhány, a Nintendo saját házából kikerülő játék sem, melyek a konkurencia grafikájával is tudtak néha vetekedni (például a *Super Mario Galaxy*). Illetve tovább rontotta a piaci helyzetet az, hogy a Microsoft és a Sony is piacra dobott olyan megoldásokat, melyek a Wii vonzerjét imitálják, esetenként javítják is (Kinect és Move, ugyebár).

A Nintendo ennek ellenére akkora pénzmenynyisígot halmozott fel az évek során, hogy Dagobert bácsi is irigykedhetne. A fő kérdés

tehát az volt tavaly, mikor a Nintendo bejelentette a Wii utódjának létezését, hogy mihez kezdenek ezzel a temérdek pénzzel. Az eredményt ezennel vizsgálat alá vetjük.

A KERÉKÍTETT WII

Rögtön az elején le kell szögezni, hogy milyen borzalmasan rossz marketinghadjáratot folytatott a Nintendo a megjelentetés előtt: eddig akárhány ismerősnek mutattam a Wii U-t, mindenki azt kérdezte, hogy most akkor ez egy kiegészítő a Wii-hez, vagy micsoda? A kérdés pedig jogos. A Nintendo ismét egy újszerű kontrollert rakott le az asztalra, és szinte teljesen megfeledezett magáról a konzolról, ami a szíve-lelke az egésznek. A gép szinte csak méreteiben különbözik a Wii-től, és egyedül a hardcore szakértők szúrják ki a különbségeket. Nagyon nem jött át az üzenet, hogy ez bizony az új generáció. Magát az új kontrollert, a Wii U gamepadot a laikus vásárló a Wii Fit Balance Boarddal egyenértékű kiegészítőnek nézi. Tény, hogy a gamepad viszi a prímet, de jobban lehetett volna marketingelni, hogy ez egy teljesen új élmény, amiért a teljes hardver árát meg kell fizetni.

Ettől függetlenül a gép kialakítása nagyon szép, gyakorlatilag egy lekerekített Wii-t kapunk, ami jól mutat a tévé környékén. Megjegyezném, hogy érthetetlen módon erőltetik a fényes felületet a gyártók, és most nem csak a Nintendóra gondolok. Rendben, nem fogom folyton fogdosni a konzolt, de zavar, hogy ennyire könnyen megragadnak rajta az ujljenyomatok. Matt felületet kérünk, mit nem lehet ezen megérteni?

Visszatérve a gépre, a Wii-vel kapcsolatos párhuzam akkor is sokkolóan él, ha megfordítjuk a Wii U-t: gyakorlatilag ugyanazok a kapcsolódási felületek találhatóak meg, mint a „kis testvéren” egyetlen fontos különbséggel: 2012 volt az az év, amikor a Nintendo is kiadott végre egy konzolt, melyen helyet kapott egy HDMI csatlakozó. És nemcsak a csatla-



A CSOMAGOK

A Nintendo most először jelentetett meg olyan konzolt, ami a kezdetektől fogva több variációban érhető el. Ehhez hasonlót a Sony és a Microsoft is csinált már, és a nagy N sem tesz ezúttal másképp. A Wii U ugyanis két kiadásban érkezik: a Basic Set egy fehér Wii U gépet és egy fehér Wii U gamepadot tartalmaz, plusz a szokásos kábeleket. A Deluxe kiadásban a gép és a controller fekete színben tündököl, azonban nem csak a szín más: a konzol az előbbi kiadásban 8 GB belső memóriát tartalmaz, míg az utóbbi már 32 GB-tal van felszerelve. Fontos azonban tudni, hogy külső meghajtóval tovább növelhető a memória. A Deluxe kiadás tartalmaz még külön állványokat a konzolnak és a controllernek, a *Nintendo Land* játékokat, illetve a gépet regisztrálva részt vehet a tulajdonosa egy speciális programban, melynek lényege, hogy a digitális tartalmakért kifizetett összeg után pontokat kap vissza. Olyasmint ez, mint a Smart- meg Super Shop-kártyák hazánkban. Ezeket a pontokat később fel lehet használni további tartalmak vásárlásához. Maga a program azonban csak 2014 végéig tart. Hogy miért, az rejtély.



HA TE MONDOD

Reggie Fils-Aime, a Nintendo of America elnöke:
„Azzal, amit az innováció, a közösségi élmények és a videoszolgáltatások területén nyújtunk, úgy érzem, kezdetét vette az új generáció.”



A FEJLESZTŐK SZERINT EZ AZ IRÁNYÍTÓK SVAJCI BICSKÁJA



A kontrollert használó többet lát, szellemként ijesztgetheti a többieket

A FEJLESZTŐK SZERINT EZ AZ IRÁNYÍTÓK SVAJCI BICSKÁJA



kozó van jelen, hanem maga a HDMI-kábel is, amit tartalmaz a csomag. Ugye tudjuk, hogy ez mit jelent? Bizony, végre itt egy HD-felbontást használó Nintendo konzol!

A MEGINT FORRADALMI KONTROLLER

Térjünk gyorsan a lényegre, hiszen a Nintendo előszeretettel épít fel mindent az irányíthatóság köré. A Wii U gamepad nem más, mint a hagyományos kontrollerek és a Nintendo DS-ek gyermeke, avagy egy tablet, amire gombokat meg irányítókarokat helyeztek el. A fejlesztők szerint ez az irányítók svájci bicskája, hiszen kapott mozgás- és gyorsulásérzékelést, kamerát, mikrofont és hangszórót, illetve érintésérzékes kijelzőt (NFC-technológiát is, de hogy miért, azt most még nem tudjuk megmondani). Tényleg minden benne van, amitől valóban next-gen érzetet kelt az egész, egyetlen dolog leszámítva: nem elég, hogy a fentebb már cseppet szidott fényes felületű anyagot kapta meg az eszköz, de meglepően „olcsó” is a hatása. Ennyi pénzért valami masszívabb dologt várnánk. Félreértés ne essék, nem a súly a gond, sőt! A Wii U gamepad pont annyira könnyű, hogy ne fáradjon el az ember keze; ez bizony nagyon jó tulajdonsága az eszköznek, hi-

szen jóval nagyobb, mint a hagyományos controller. Nem kell tehát több pár percnél, hogy az ember keze összeolvadjon a gamepaddal, és elfelejtse az „olcsó” anyag érzetét.

A kialakítás pazar, kényelmes, és egyszerűen jó fogni. Furcsa lehet ezt olvasni, ha az ember csak képeken látta, de el kell hinni: a Nintendo megint valami jót rakott le az asztalra. Ki kell emelni az érintésre érzékeny képernyőt, ami bár nem multitouch, de jól működik, és nagyon szép, főleg, ha a játékok azon futnak – annak ellenére, hogy nem full HD-ben, hanem csak 480p-ben.

A GÉP SZELLEME

A hardver tehát sok jó dolgot tartogat, de mire megy a test lélek nélkül? Lássuk, mit tud a gép, ha elindítjuk. Arról már lehetett hallani, hogy a Nintendo nem teljes operációs rendszert rakott a gépekre a gyárban, és ez sajnos tényleg így van. Önmagában a gép nem képes másra, mint játékok futtatására. Ahhoz viszont, hogy kihasználhassuk a Wii U teljes potenciálját, kénytelenek vagyunk egy ötgigás (!) frissítést letölteni és installálni. Hopp, rögtön egy fekete pont. Ha sikeresen túlesünk a letöltés és a frissítés folyamatán, megkapjuk a valóban következő generációs funkcionalitást.

NINTENDO TVII

A Wii U online funkciói között szerepel ez az app, ami a Netflix, a Hulu és az Amazon videoszolgáltatásait vonja egy kalap alá. Amerikában ez nagyon jó dolog, de sajnos egyelőre csak ott, az európai Wii U-tulajdonosok ugyanis nem fogják még egy ideig élvezni a szolgáltatást. Mi magyarok pedig talán soha.

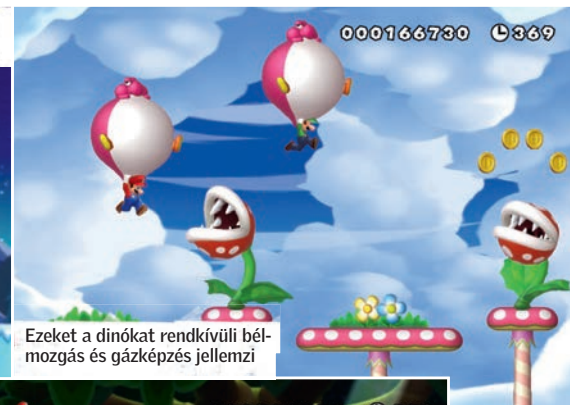
A Nintendo végre felkapaszkodott a többiek mellé online téren, és immár viszonylag könnyedén tudjuk tartani a barátainkkal a kapcsolatot. Amitől azonban next-gen a rendszer, az a Miiverse nevű applikáció, ami a Nintendo sajátos Facebook/Twitter-klónja. Végre közösség épül a nagy N gépén, és nem érzem úgy, hogy el vagyok vágva a világtól. A játékokkal kapcsolatos vélemények és üzenetek rAADásul integrálhatók a játékokba, és van is már olyan cím, melyben fontos alkotóelem a Miiverse (lásd *New Super Mario Bros U* kritikánkat). Persze vannak még bugok, nem is kevés, és nem csak a Miiverse-ben, rAADásul a töltési idő is borzalmasan hosszú néha. Ezekon remélhetőleg lehet változtatni a jövőben további frissítésekkel, és kétség sem fér hozzá, hogy a Nintendo foglalkozik majd a problémákkal. A hardver – bár lekörözi majd az Xbox 720 és a PS4 – rengeteg lehetőséget rejt magában. Most már minden a fejlesztőkön múlik.



Mayer



Buborékok hányának a dinók, de ottthon azért ne ess a macskával szappant



Ezeket a dinókat rendkívüli bélmozgás és gázképzés jellemzi



EXTRÁKKAL NEHEZEBB

A *New Super Mario Bros. U* lesz a második játék a sorozatban, ami támogatja a letölthető extra tartalmat. Az így elérhető plusz pályák kifejezetten a hardcore közönséget célozzák meg rendkívül nehéz feladatokkal.

Lehet még a 2D platformerek terén újíítani?

NEW SUPER MARIO BROS. U

INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Nintendo EAD**
Platform **Wii U**
Röviden A 2D platformerek királya visszatér, ráadásul most először High Definitionben kápráztatja szemünket.
PEGI **3+**

A TISZTES NINTENDO-RAJONGÓ SZÁMÁRA EGY ÚJ NINTENDO-KONZOL BEMUTAKOZÁSA NEM LEHET TELJES FRISS MARIO-KALAND NÉLKÜL.

A vízvezeték-szerelő főszereplésével készülő alkotások több generáció számára nyújtottak feledhetetlen pillanatokat, ráadásul jelennek meg bármi, amiben ő és barátai randalíroznak, az aktuális konzol eladási adatai is az egeket kezdik csapdosni. Itt van tehát a Wii U, és hozzá máris megérkezett az első *Super Mario* cím. Mindenki jól jár. Vagy mégsem?

DE MITŐL „NEW”?

Jelenleg háromfelé tudnánk a *Mario*-címetek osztani. Van ugye a „mindenféle” kategória: az autóversenyzős, focis vagy teniszes műfajok kapják meg a maguk *Mario*-csavarját. Aztán az egyik legfontosabb kategória a 3D platformerek világa, melyben az utóbbi években a *Super Mario Galaxy* játékok új standardokat teremtettek. És végül itt van a klasszikus 2D platformer, ami az egész *Mario*-mániát elindította, és a 2000-es években a *New Super Mario Bros* sorozattal új életet lehelte a műfajba. Jelen alkotás ez utóbbi kategóriába tartozik, ami jó és egy kicsit elszomorító hír is egyben.

A „New” címetek ugyanis gyakorlatilag hamar elérték a korlátokat: a régi idők ugrabugráló kalandjátékainak retró hangulatát remekül fejtelték meg kreatív ötletekkel és hardcore játékosokat is kielégítő nehézséggel, azonban már a 3DS-re idén megjelent alkotás sem hozott igazán sok újdonságot. Ez az *NSMBU*-ra is teljes mértékben igaz, ami persze nem feltétlenül rossz dolog, hiszen a cím garancia a minőségi szórakozásra, de mi

azért jobban örülnénk volna egy *Galaxy U*-nak, vagy *Universe*-nek.

ISMERŐS UTAKAT JÁRUNK

Maga a játékmenet tehát roppant egyszerű. Adott rengeteg pálya, melyeknek A pontjából el kell érniük B pontjába, közben minél több ellenfelet le kell győzniük, minél több pénzt összeszedniük, és minél ügyesebben akciózniuk. A *Mario*-sorozatok védjegyévé váltak a különböző extra képességeket adó tárgyak. Az egyik ilyen például Mariót egy repülő mókus képességeivel tudjuk felruházni, de a világban található Yoshi figurákat is, melyek megeszik az ellenfeleket vagy bevilágítják a sötét környezetet. Oh, igen, azt elfelejtettem mondani, hogy logikát nem mindig szabad keresni a tárgyak használatát illetően, erre remek példa a világító dinó. A pályák kialakítása egyébként fenomenális, ez remekül bizonyítja, hogy van még rejtett kreativitás a fejlesztőkben, ám a tapasztaltabb játékosok számára így is elmarad a „váo-faktor”.

Fontos kérdés persze, hogy ha már itt az új *Mario*-játék az új Nintendo konzolon, akkor az miképp használja ki a csodálatos, érintésérzékeny kijelzővel felszerelt kontrollert. Tény, hogy az egész játékot végigjátszhatjuk a kontrolleren, ami szuper, főleg akkor, ha sokan osztoznak a televízió. Emellett ha többen játszanak, akkor egy játékos elvileg segíthet a kontrolleren a többieknek azzal, hogy különböző téglákat helyez el a levegőben. Már a Wii-re elérhető *NSMB* sem arról volt híres, hogy a multiplayer lett volna az összedolgozás non plusz ultrája, sőt, az emberek minden jó szándék ellenére is inkább egymásnak tettek keresztbe.

A gamepadon bűvészkedő egyén csak rátesz egy lapáttal erre az egészre. Azonban ha az emberek egymást szívatva akarnak jól szórakozni, akkor tökéletes választás a *NSMBU*.

NEW SUPER FACEBOOK BROS!

Van azonban egy tulajdonsága a játéknak, ami később más alkotásokba is bekerülhet, sőt, kerüljön is be! A felbukkanó különleges feladatokat (például a földet nem érintve, az ellenfelek fején ugrálva kell megtenni adott távolságot) az xboxos achievementekhez hasonlóan jelentős teljesítménynek ítéli meg a szoftver, és felajánlja a lehetőséget, hogy a Miiverse-en keresztül üzenjünk a többieknek tettünkéről, akár screenshotot is adhatunk mellé. De gyakorlatilag bármikor megállíthatjuk a játékot, és publikálhatunk vele kapcsolatban valami vicceset.

[Mayer](#)

- ✦ még mindig szórakoztató
- ✦ végigjátszható a kontrolleren
- ✦ közösségépítő funkciók
- ✦ kevés „forradalmi” újdonság
- ✦ a grafikusok nem erőltették meg magukat

MAYER
Mario-játék nem lehet rossz, ráadásul most kapunk HD felbontást és közösségi élményt is.

90



Az egész játékra jellemző ez a Little Big Planet-szerű látványvilág

Fontos a szóbeli kommunikáció, amikor a szupergyors Mariót kell elkapni



APRÓ ÖRÖMÖK

A játék 12 „attrakciót” tartalmaz, avagy minigame módot. Ebből 3-ban egymást segítve, 3 további pedig egymás ellen kell játszani. Olyan ismert sorozatok köszönnek vissza a játék során, mint a *Zelda*, a *Metroid*, a *Pikmin*, az *Animal Crossing* és természetesen a *Super Mario Bros.*



Négyen a csillagromboló ellen

A *Wii Sports* méltó utódot kapott

NINTENDO LAND

A NINTENDO WII SIKERÉNEK EGYIK KULCSA VOLT A WII SPORTS JÁTÉK, AMI SIKERESEN MEGMUTATTA, MIRE IS KÉPES A KONZOL. A *Wii U* is hasonló terméket kívánt magának. A *Nintendo Land* feladata nemcsak a szórakoztatás tehát, hanem az is, hogy megmutassa a konzol képességeit. A *Wii Sports* remekül ellátta a feladatát, de volt azért vele néhány olyan probléma, melyek miatt nem lett mindenki örök kedvence, és inkább csak akkor került elő a program, ha parti vagy egy baráti összejövetel zajlott. Nem elég tehát az, ha az új játék megmutatja a *Wii U* gamepadban rejlő képességeket, fontos valódi tartalmat is nyújtania. Nyugodtan jelenthetem, a *Nintendo* tanult a hibákból.

AZ ÚJ NÉZŐPONT

Pedig nem gondolnánk, hogy jó is lehetne ez a produktum, hiszen szinte első ránézésre leesik mindenkinek, hogy ez csak egy minijáték-kollekció. Márpedig az utóbbi évek folyamán kaptunk elég alkotást ebben a műfajban, és sajnos csak kevés nem repült rögtön a szeméthalom tetejére. A *Nintendo Land* szerencsére a jobbák közé tartozik, és bár nem fogja majd annyira lenyűgözni az apukákat, anyukákat, mint azt a *Wii Sports* tette, továbbra is van benne annyi váz, hogy a játékoktól egyébként inkább távol maradó egyéneket is meg tudja szólítani. Mindezt ráadásul nem idióta hadonászással éri el, hanem a nagy N által oly lelkesen hangoztatott „aszimmetrikus” játékmennettel. A *Nintendo Land* legtöbb játéka ugyan-

INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Nintendo**
EAD
Platform **Wii U**
Röviden A *Wii U*-nak köszönhetően új módok nyílnak meg a játékok irányítása terén, és itt a játék, ami mindezt bemutatja.
PEGI 7+



is arra helyezi a hangsúlyt, hogy van egy játékos, aki teljesen más nézőpontból látja az eseményeket, mint a többiek. Kétségtelen, hogy a partik legkedveltebb játékmódja az lesz, ahol négyen a tévé képernyőjét figyelve vadásznak egy szellemre, míg a gamepad használója szellemként ijesztgeti a többieket. A szellemet ugyanis csak akkor látni, ha közvetlenül megvilágítják őt, így kemény csapatmunka vár a brigádra.

Ehhez hasonlít az a játék, amiben a Mariónak beöltözött karaktert kell együttes erővel elcsipni egy fogócskaszzerű játékban, szintén négy az egy ellen felállásban. Egy másik játékban a tévé képernyőjén szereplő csapat a *Zelda* sorozatból megismert Link karakterének öltözékében kaszabolja az ellenfeleket, míg a gamepad-irányító a távolból nyilazhat. Mindezt úgy, hogy a kontrollert a levegőben mozgatva célozza be áldozatait. Ehhez persze már kell némi hadonászás, és éppen ezért nem is tartozik a legjobb attrakciók közé.

EGYEDÜL IS MŰKÖDIK (DE NEM MINDIG)

Vannak azonban olyan módok, melyek nem kifejezetten a többjátékos élményre épülnek. Ilyen például, mikor a tévé képernyőjén, egy mezőn számos gyümölcs található, illetve egy rajt és egy cél. A feladat az, hogy a tablet kontrollerevel megrajzoljunk egy útvonalat, amit végigjárva karakterünk minden gyümölcsöt érint (avagy megesz). Miért olyan nehéz mindez? A gamepadon nem látszanak a gyümölcsök. Felhők árnyékai segítenek a tervezés során, azonban a nehezebb pályákon az árnyak már mozognak, illetve az sem könnyít

a dolgunkon, hogy van, amikor adott sorrendben kell a gyümölcsöket elfogyasztani, ráadásul a rendelkezésünkre álló „út” is limitált. Mindennél természetesen jóval több játék érhető el és bőséges tartalom: rengeteg pálya, számos lehetőség és több órányi szórakozás. Nagy kár azonban, hogy sok mód esetében az a legjobb, ha legalább hárman tudnak együtt játszani, ehhez pedig sok Wiimote szükségeltetik, esetleg a Motion Plus is elkél. Akinek egy fullos *Wii*-készlete van, jól járhat, de akinek nincs, annak bizony mélyen a zsebébe kell nyúlnia. Fontos még megemlíteni a játék centrális világát, mely egyfajta *Nintendo* „vidámpark”, tele a cég legnépszerűbb sorozatainak apróságával. Ezzel és a játékok vidámság-faktorával együtt mondhatni kötelező megvenni a rajongóknak. Ha valaki *Wii U*-t akar vásárolni, és van némi extra pénze, akkor a *Deluxe* kiadást válassza, az ugyanis tartalmazza a játékot.

Mayer

- + remekül demonstrálja a konzol képességeit
- + mókás és újszerű multiplayer
- + retró hangulat
- sok magyarázás/tutorial
- kell a rengeteg Wiimote és kiegészítő

MAYER
Ha kipróbáltad, elhíszed, hogy ez a játékok új iránya.

85

Mit vegyek, ha jöt akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Painkiller: Hell & Damnation Collector's Edition



Platform PC/PS3/X360
2012. október 31. Ár 9890 Ft

GameStar
85

A *Painkiller: Hell & Damnation* névre keresztelt újabb kiadásában sok minden megváltozott, a lényegét kivéve: keresztül kell lőnünk magunkat a démonok hordáin. Mivel a HD eleve rajongóknak készült, nem maradhatott el a gyűjtői doboz sem, ami árához képest jó adag extrát hordoz: kapunk „így készült” DVD-t, lemezt a játék pokoli nótaival, artbookot, posztert és matricákat. Ami talán még ezeknél is fontosabb: a bónusz letölthető tartalmak, amelyekkel elérhetünk egy extra többjátékos skint és power-upokat jelentő Tarot kártyákat.

Far Cry 3 Insane Edition



Platform PC/PS3/X360
2012. november 30. Ár 14 990 Ft

GameStar
90

Az afrikai szavanna után visszatérünk a trópusi környezetbe, ezúttal viszont nem volt szükség mutáns szörnyekre ahhoz, hogy a játékost magával rántsa az örület. A *Far Cry 3*-ban hősrünk nyaralását a kalózok nem nézik jó szemmel, foglyul ejtik hát őt és barátait. Ahogy az egy Ubisoft játékhoz illik, tekintélyes gyűjtői csomagot sikerült összerakni a rajongók számára, amiben a játék és a hozzá járó DLC-kód mellett egy Vaas figurát is találunk. A kis szobor szobánk éke lehet, már ha a játék vége után bárki őt szeretné nézni a polcán éjszakánként.

LEGO The Lord of the Rings Special Edition



Platform PC/PS3/X360
2012. november 23. Ár 8990 Ft

GameStar
85

Középfölde harmadkorának családbarát ábrázolása. A *LEGO The Lord of the Rings* a már jól ismert történet cselekményét tárja elénk, kockásítva. Leginkább a Gyűrűk Ura filmekre épül a többi *LEGO* játékból ismerős elemekre építkező kaland, amiben a legtöbb – Gyűrű Hősből valóha részt vett – szereplőt irányíthatjuk. A Special Edition vásárlói a karakterhalmoz egyikét még a kezükbe is vehetik: Elrond *LEGO*-figuraként figyelheti kalandjainkat. Játékbeli hőseink extra tárgyakhoz és felszereléshez jutnak a különleges kiadásban lévő DLC-kód által.

SOROZATOK EGYBECSOMAGOLVA

ASSASSIN'S CREED ANTHOLOGY 2012. NOVEMBER 30.



Az *Assassin's Creed* sorozat minden HD-konzolra megjelent részét tartalmazó csomag magában foglalja az öt fejezethez megjelent, illetve a legutóbbi epizódhoz csak később megjelenő DLC-csomagokat (utóbbiakról a mellékelt Season Pass gondoskodik). A játékok egy elegáns fémtokban érkeznek, öt litográfiával a sorozat főszereplőiről. Akit ezzel meglepnének karácsonyra, annak lesz mit játszania a következő világvégéig, tekintve, hogy az öt rész minden DLC-vel együtt több mint száz óra játékidőt ígér.

MASS EFFECT TRILOGY 2012. NOVEMBER 9.



A korunk egyik legjobb sci-fi univerzumában játszódó háromrészes történet egyben átvélve valódi űr-eposz. Shepard küldetése során olyan helyzetekbe kerül, hogy döntései következményei teljesen átíratják a történet alakulását, ezzel garantálva mindenki számára az egyedi játékélményt. A nemrég megjelent csomag, ami magában hordozza mindhárom epizódot, egy exkluzív fémdobozban érkezik, mellékelve a megjelent letölthető tartalmak szinte mindegyikét, mindezt egy friss játék áráért.

BUDGET MEGJELÉNÉSEK



FAR CRY 2 1990 FT

A remekül sikerült harmadik epizód után itt az idő bepótolni a teljes sorozatot. A *Far Cry* második részében alkalmatok nyílik beutazni az afrikai szavannák kies terepeit.



AGE OF EMPIRES III: COMPLETE COLLECTION 2990 FT

A klasszikus RTS-játékok hívei kincset találnak ebben a gyűjteményben, ami tartalmazza az alapjátékot és annak két kiegészítőjét, rengeteg játékídkót kínálva ezzel a stratégiáknak.



GHOST RECON FUTURE SOLDIER: SIGNATURE EDITION 4990 FT

A sorozat legújabb részének rengeteg in-game extrával megpakolt kiadása most nyomott áron lehet a tiétek. A játékban kipróbálhatjátok a közeljövő hadviselésének minden eszközét.

PC



MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
GS 2012. NOVEMBER – 70%
9890 FT

Tier 1-es katonáink története ott köszönt, ahol legutóbb hagytuk. Misszióik során magánéletük is a célkeresztbe kerül.



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.



COD: BLACK OPS II
GS 2012. NOVEMBER – 94%
11 990 FT

A Call of Duty legújabb részében a modern hadviselés helyett a jövő háborúit tapasztalhatjuk meg. A több szálon futó cselekmény központja 2025 és Alex Mason.



GUILD WARS 2
GS 2012. SZEPTEMBER – 96%
14 990 FT

Mintegy 250 évvel az első rész után járunk Tyria földjén, amikor is az álmukból dühösen ébredt sárkányok ostromolják a négy nép békés városait. A te feladatod, hogy megvédd az ostromlott vidéket.



HITMAN: ABSOLUTION
GS 2012. NOVEMBER – 90%
8990 FT

A kopasz halálosztó visszatér, hogy korábbi bizalmasának nyakát szegje. Az abszurd helyzetből alakuló missziók során az USA területén ténykedünk majd.



DISHONORED
GS 2012. OKTÓBER – 93%
10 999 FT

Corvo menekülni kényszerül, amikor a császárné meggyilkolásával őt gyanúsítják. Ártatlanságának bizonyítására még természetfeletti erőt is felhasználja.



WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA
GS 2012. SZEPTEMBER – 89%
8990 FT

A Cataclysm eseményei után felszínre került az eddig ködbe burkolózott vidék is, Pandaria.



FAR CRY 3
GS 2012. DECEMBER – 90%
8990 FT

Jason Brody egy laza nyári vakáció reményében indul el a történet helyszínére, de a nyaralás hangulatát Vaas pisztolya egész más irányba tereli.

XBOX 360



RESIDENT EVIL 6
GS 2012. OKTÓBER – 77%
13 999 FT

A valaha volt legismertebb horrorjáték folytatásában három főszereplő szempontjából élethűjüket át a zombikaland megpróbáltatásait.



MAX PAYNE 3
GS 2012. MÁJUS – 92%
14 990 FT

Max az elmúlt jó pár év alatt sem herverte ki felesége és kislánya halálát. A trauma alkoholistává és gyógyszerfüggővé taszította, ideje változtatnia.



BORDERLANDS 2
GS 2012. SZEPTEMBER – 85%
14 990 FT

Itt az idő, hogy visszatérj Pandora vidékére. A nyílt világi FPS komolyabb történettel és még elborultabb karakterekkel várja az előző rész rajongóit.



LEGO THE LORD OF THE RINGS
GS 2012. DECEMBER – 85%
8990 FT

A Gyűrűk Ura filmek történetét feldolgozó utazásban végigkísérhetjük bandukoló főhőseink tündérmeséjét.



HALO 4
GS 2012. NOVEMBER – 92%
12 990 FT

A Microsoft sorozatának folytatásában egy személyesebb történetet élhetünk át. Cortana és Master Chief viszonya új dimenziókat nyit meg.



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.



ASSASSIN'S CREED III
GS 2012. NOVEMBER – 97%
12 990 FT

Desmond története a végéhez közeledik. A jelenkorban épp összeomlani készülő világ megmentése közben ismét visszautazunk a múltba.



FORZA HORIZON
GS 2012. NOVEMBER – 90%
12 990 FT

A Coloradóban tartott Horizon fesztivál során rengeteg egzotikus autó volánja mögül bámulhatjuk a gyönyörűen megjelent környezetet.

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 játékmenetbeli polírozásokon túl már PlayStation Move-támogatással is bír.



NFS: MOST WANTED
GS 2012. NOVEMBER – 81%
9990 FT

Ismét versenybe szállunk, ezúttal a város leghírhedtebb sofőrje címért. A Criterion találásában egész más hangulatot kap az autós bűnözés.



EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
GS 2012. DECEMBER – 75%
12 990 FT

Visszaugrunk Miki egér Warren Spector által kifordított mesevilágába, hogy társunkkal együtt megmentjük a csodák otthonát.



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 szolgálói között.



PROTOTYPE 2
GS 2012. MÁJUS – 85%
14 990 FT

James Heller bőrében egyetlen cél lebeg szemünk előtt: megbosszulni szeretteinket azon az emberen, aki elszabadította a New Yorkban tomboló vírust.



NBA 2K13
GS 2012. NOVEMBER – 92%
14 990 FT

Az NBA 2K13-nak ott a helye a polcodon, ha szereted a kosárlabdát. A kibővített My Career módnak és a fergeteges hangulatnak hála tökéletes a meccselmény.



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

DmC: Devil May Cry
Dead Space 3
Aliens: Colonial Marines
Metal Gear Rising: Revengeance
Tomb Raider

január 15.
február 8.
február 12.
február 21.
március 5.

God of War: Ascension
StarCraft II: Heart of the Swarm
Gears of War: Judgment
Bioshock Infinite

március 12.
március 12.
március 19.
március 26.

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

HARDVER

Minőségi
grafikus
kártyákkal
újított
az ASUS



Ajándék játék is dukál mellé

Hazánkba is megérkeztek az ASUS DirectCU II családba tartozó, 4 GB GDDR5-ös fedélzeti memóriával ellátott GeForce GTX 670 és GTX 680 grafikus kártyái. A drágább modell külön érdekessége, hogy az előző verziójához képest három helyett csak két kártyahelyet foglal, ami egyszerűsíti a szerelést, másrészt pedig adott esetben nem gátolja az egyéb bővítőkártyák számítógépbe illesztését.

Természetesen a DirectCU II hűtővel rendelkező család friss tagjai a stabilitás érdekében rendelkeznek a már jól bevált DIGI+ VRM digitá-

lis feszültségszabályzóval, a kondenzátorok pedig Super Power Alloy technológiájúak, így hagyományos társaiknál akár 2,5-ször hosszabb lehet az élettartamuk.

A kártyák részt vesznek az ASUS és a Ubisoft néhány hete bejelentett akciójában, így minden megvásárolt VGA-nyalánság mellé egy ingyenes játék is jár, amit az újdonsült tulajdonosok öt cím közül választhatnak ki az UBIshopon keresztül. Ezek az alábbiak: *Assassin's Creed III*, *I Am Alive*, *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas II*, *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction*, *R.U.S.E.*

AMD AM3 marad, Phenom II X4 megy Processzorok 2013-ban

Bár néhány Phenom II processzort már visszavonultattak a kereskedelmi forgalomból az AMD, úgy tűnik, mindez csak a folyamat kezdete volt. A legfrissebb hírek szerint a várakozások ellenére az Athlon II, a Phenom II és a Sempron sorozatok még maradnak a piacon, még hozzá egészen hosszú ideig, ami azt jelenti, hogy az AMD úgy gondolt életben tartja az AM3 foglalattal rendelkező processzorait, azaz a közeljövőben nem részesíti előnyben az AM3+ foglalatú lapkákat a régebbi modellekkel szemben. A Vishera CPU-k tehát nem jelentik a régebbi darabok teljes lecserélését.

A négymagos Phenom II X4 lapkákat viszont nyugdíjba küldi az AMD, ezekkel a processzorokkal 2013 második felében már nem találkozunk, legfeljebb ha készleten maradtak. Az Athlon II X4 és X2, valamint Sempron sorozatok viszont maradnak, a jövő évben még legalábbis biztosan.



Androidos tabletek az iPad ellen Komolyan vehető versenytársak



Egy friss elemzés szerint az Amazon, a Samsung és a Google androidos táblagépei egyre komolyabb konkurenseivé válnak az Apple iPadjének. A karácsonyi szezon, mint rendszeren, ebben az évben is jelentős forgalomnövekedést hozhat. A Chitika Insights, a Chitika hirdetési hálózat elemzőcége pénteken adta ki legújabb, a nemzetközi tabletpiac kilátásait boncolgató jelentését. Szakembereik november 12. és 18. között az Egyesült Államokban és Kanadában végzett kutá-

tásuk során több millió, táblagépekről indított weboldalletöltést elemeztek. Az adatok értékelése azt mutatja, hogy az iPad továbbra is magabiztosan vezeti a mezőnyt: a teljes tabletes webforgalom 88 százalékát az Apple eszközeinek felhasználói bonyolították. A második helyezett az Amazon – igaz, alaposan lemaradva: 100 iPadról indított letöltésre 4,05 Kindle Fire-ös oldalmegjelenítés jut, ami a forgalom 3,6 százalékát jelenti. A harmadik helyet a Galaxy családot futtató Samsung csípte el a forgalom 2,4 százalékával (2,68 letöltés száz iPades letöltésenként); a negyedik helyen pedig a Nexus 7-et és Nexus 10-et forgalmazó Google áll 0,9 százalékos teljesítménnyel (1,03 letöltés száz iPades letöltésenként). A jelentés szerzői szerint a fenti adatok ellenére immár az Amazon, a Samsung és a Google táblái is „komolyan vehető versenytársai” az iPadnek, és a „2012-es karácsonyi szezon várhatóan az Android-táblagépek webes forgalmának jelentős növekedését hozza majd”.



Bámulatos játékelmények a világrekorder teljesítménynek hála

Az ASUS ROG MATRIX HD 7970 a tökéletes választást jelenti azok számára, akik a brutális teljesítmény mellett modding-barát hardverre, klasszikus ROG dizájnról és jobb játéktehetségre vágnak. Nos, most egy lépéssel közelebb kerülhetsz a valóságú grafikához és a túlhajtáshoz.

A legújabb MATRIX kártya egy újabb iskolapéldája annak, hogyan kell szupergyors és extrém módon tuningolható grafikus vezérlőt építeni. A tervezőmérnökök az újdonságnál is a korábbi MATRIX kártyáknál megismert receptet alkalmazták, ami egy lépéssel közelebb hozhat a legdurvább grafikával ellátott játékokhoz. Most pedig mindenki tartsa vissza a lélegzetét: a várva várt grafikus erőmű végre színre lépett és káprázatos teljesítményével taszítja porba riválisait.

Válogatott magas minőségű komponensek

Kezdjük rögtön a 28 nm-es AMD HD7970 grafikus maggal! Ez volt az első 28 nm-es készülő GPU a világon, ami az AMD, számos DirectX 11 optimalizációt tartalmazó Graphics Core Next architektúrájára épül, 2048 stream processzort és PCI Express 3.0 vezérlőt tartalmaz. A 4,3 milliárd tranzisztor kimagasló ereje vitathatatlan, ám köztudott, hogy a ROG recept mindig is a gyári specifikációk túlhajtásáról szólt, így a MATRIX HD7970 kapcsán is a gondosan válogatott alkatrészek miatt érhetőek el a magas órajelek. A 3 GB GDDR5 memóriával szerelt óriás 1100 MHz-es üzemfrekvencián üzemel, ami 175 MHz-cel magasabb a referencia HD7970 értékénél. Ez a különbség a játékokban is tetten érhető, elég csak bekapcsolni a Frapsot és máris látni az fps-növekedést.

Erőteljes tápellátás

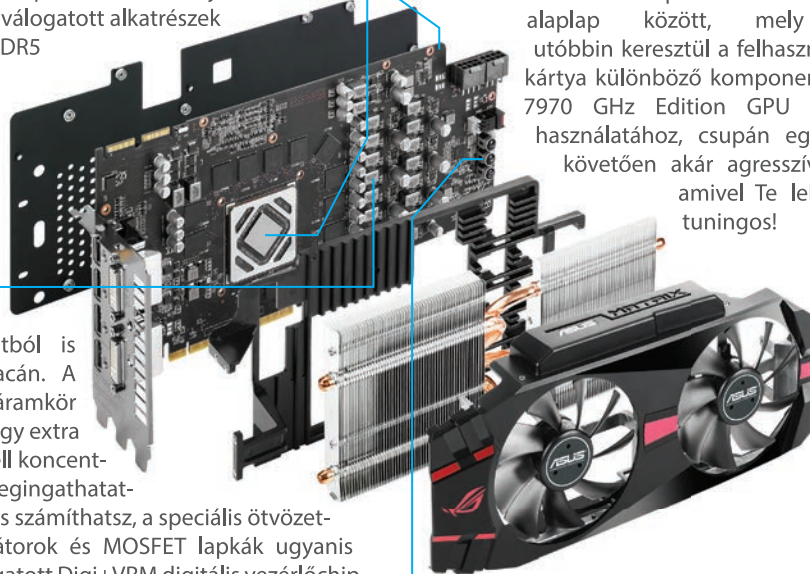
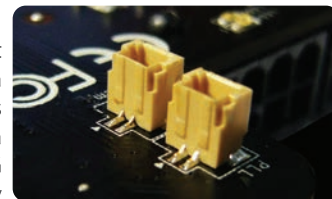
A ROG MATRIX HD7970-en található Super Alloy Power technológia több szempontból is kiemelkedőnek számít a videokártyák piacán. A masszív 20 fázisú tápellátással megerősített áramkör szüntelen stabilitást ad hosszan tartó játék vagy extra feszültség adagolása esetén; csak a játékokra kell koncentrálnod, a hardver szimplán teszi a dolgát. A megingathatatlan teljesítmény mellett hosszú élettartamra is számíthatás, a speciális ötvözetből készülő vasmagos tekercsek, kondenzátorok és MOSFET lapkák ugyanis precízebb tápellátást eredményeznek, a válogatott Digi+VRM digitális vezérlőchip pedig magas terhelés esetén is optimális energiamenedzsmen-tet biztosít.

A kényelmes módszer

Ha még kezdő vagy és nem szeretnél hardveres módosításokat végezni, akkor a GPU Tweak segédprogram lesz segítségére a ROG MATRIX HD7970 erejének kiaknázásában. A világon elsőként kapsz lehetőséget a GPU, a memória, a loadline kalibráció és a VRM túlhajtására egy felületen keresztül, ami nemcsak kitalja a sebességhatárokat, hanem megfelelő biztonságot is ad a felhasználó számára. Ezek a paraméterek csak a MATRIX HD7970 modellnél módosíthatók, tehát nemcsak egy gyárilag nagyon gyors videokártyát kapsz a pénzéért cserébe, hanem a tuningolás kezdő lépéseit is elsajátíthatod a ROG recept alapján dolgozó mérnököknek hála.

Mindent a kezvedbe adunk

A ROG MATRIX HD 7970 lehet a Te saját tuningos teszt példányod! Itt van pl. a VGA Hotwire, ami vezetékös összeköttetést biztosít a videokártya és a funkcióval kompatibilis ROG alaplap között, mely utóbbin keresztül a felhasználó adagolhatja a feszültséget a kártya különböző komponenseinek. A vezérlőn található HD 7970 GHz Edition GPU ideális alany a VGA Hotwire használatához, csupán egy kis bemelegítés kell, melyet követően akár agresszív túlfeszültséget is beállíthatsz, amivel Te lehetsz az egyik új világrekorder tuningos!



MATRIX-HD7970-P-3GD5 (Platinum edition)

- Grafikus processzor**
AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition
- Memória**
3072 MB GDDR5
- GPU órajel**
1.1 GHz (boost clock)/
1.05 GHz (base clock)
- Kimenetek**
1 x single link DVI
1 x dual link DVI
1 x HDMI via adapter
4 x native DisplayPorts
- Méret**
28,9 cm x 12,7 cm x 2,5 kártyahely

Próbálkozz nyugodtan, biztonságban vagy!

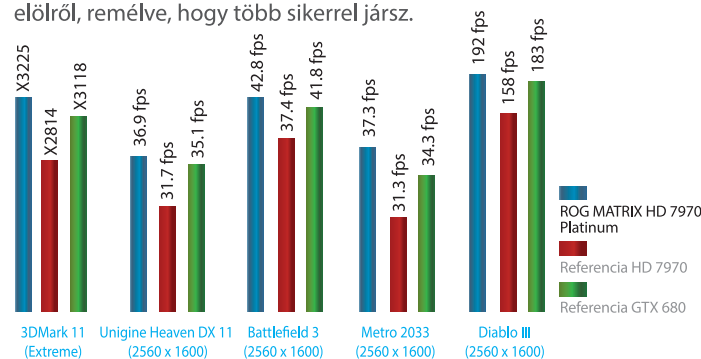
Az egyedi fejlesztésű TweakIt egy újabb, erőteljes tuningeszköz, melynek segítségével gombnyomásra növelheted vagy csökkentheted a feszültséget. Emellett a ventilátorok fordulatszámának maximalizálásához is csupán egy gombot kell megnyomnod, ami bizony jól jön, ha szükség van egy kis plusz légáramlatra. Ezekről és a korábban említett tuningfunkciókról válik egy igazi szörnyé a MATRIX HD7970, ám olykor nem árt, ha kicsit lehűtöd a megvadult háziállatot. A Safe Mode gombnyomásra visszaállítja a videokártya gyári állapotát, tehát ha egy beállítás-csomag nagyon nem működik, kezdheted előlről, remélve, hogy több sikerrel jársz.



▲ Hardveresen, valós időben adagolható a feszültséget a "+" és "-" gombokkal – minden egyes nyomás egy újabb sebességi fokozat.



▲ A ROG GPU Tweak alkalmazás a világ első tuningprogramja, ami lehetővé teszi a loadline kalibráció módosítását és a VRM-szint túlhajtást.





Hardverek a fa alá

GameStar karácsony

HÁROM NAPON BELÜL BIZONY ITT A KARÁCSONY. A FA ALÁ KERÜLNEK A DOBOZOK, ÉS MEGKEZDŐDIK AZ INSTANT TÖMD MAGAD PARTI.

Előfordulhat, hogy közületek sokan már leadták az ajándékrendelést a Jézuskának, sőt biztosak vagyunk benne, hogy így történt. Ennek ellenére engedjétek meg nekünk, hogy még egy csomagolási időre mi is előszedjünk pár ajándékötletet a tarsolyunkból. Mi ezekkel a motyókkal lepnénk meg magunkat, ti is válogassatok közülük kedvetekre, hátha még idejében be tudják szerezni az ősök.

Ha már 11 hónapja tervezitek, hogy mit szeretnétek idén kapni, ne engedjétek a csábításnak. Ellenkező esetben nem gond, ha megintogtok. Ekkor kerül elő az agyatok legmélyéről a jó öreg mérlegelés folyamata: X összegért vajon mi a legjobb, amit be tudok szerezni? Érdemes-e vajon megvárni az ünnepi szezon végét? – hasonló gondolatokkal mindenki találkozott. Nos, sok esetben nem járhat rosszúl, ha a nagyobb értékű termékeket a karácsonyi örület és az újról dínó után szerzed be. Egyrészt megúszod a tömeget, vagy ha a szüleid intézik a beszer-

TIPP

Amennyiben webshopon keresztül kerülnek a fa alá a gépbe valók, ne felejtsetek el, hogy az internetes boltoknak 8 napon belül 100%-os pénz-visszatérítési kötelességük van.

zést, akkor nekik sem hullik majd fölöslegesen a hajuk, és vélhetőleg ételből is több kerül majd az asztalra, hiszen nem egy komponensre ment el az uzsonnapénzed. Jövőre aztán jobb ajánlatokkal találod szembe magad, hiszen nem lesz akkora kereslet, hogy az eladóknál felhajtsák az árakat.

Tehát érdemes várni, és ha vársz, akkor már érdemes azt is átfutni, amit a GameStar új erőre kapott szerkesztősége válogatott nektek össze az ünnepekre, de legfőképp az új évre. Ebben, mármint hogy nem lesz világvége, és folytatódik minden a régi kerékvágás szerint, azért vagyunk ilyen biztosak, mert Gyu és barátai tőrös csuszával már több ilyen eseményen is átsiklottak. Lásd a GSO-n az Eréna Live-ot.

MI LENNE JÓ KARÁCSONYRA?

Ezen tuti régóta agyaltok. Ilyenkor valamivel könnyebb rávenni a szülőket, hogy nyissák ki a pénztárcáikat, és leljenek meg minden idők legjobb tech cuccával, amit be lehet szerezni. Azért nagyon magasra nem érdemes tenni a mércét, bár az ilyesfajta határ feszegetése miatt tudtunkkal senki sem járt rosszúl. Na jó, ta-

lán John McAfee túl sokat volt Guatemalában, és egy-két apróság már korábban összezavarta az agyát. Neked, otthon ülő, alkalmanként iskolába, edzésre járó fiataleknént nincs szükség spirituális utakra, már attól is jobban érzed magad, ha mondjuk a *Far Cry 3* dzsungelében lophatod a napot. Ehhez persze egy jó gép is kell.

Ebben kifejezetten tudunk segíteni. Elindulási alapként a következő oldalakon tíz kategóriában 30 terméket találsz, ami megadja a kezdőlökést ahhoz, hogy tovább kutakodj az interneten. Sőt, talán olyanok is lesznek köztetek, akik a látottakon felbuzdulva innen választanak majd ki egy adott terméket, és vásárlás előtt azt járják körbe a világhálón.

Ekkor, mikor a vágy elsőpró erővel törli ki az agyatokból a megmaradt, csuszamlós terepen kapaszkodó ráció utolsó foszlányát, egy dolgot próbáljatok észben tartani. Az a kérdés lebegjen előttem, hogy a kinézett termékre tényleg szükségetek van-e, vagy csak jó érzés lenne megkapni. Ennek megválaszolása közelebb vihet egy valóban hasznos eszköz beszerzéséhez.

Mr. Láb

PROCESSZOROK

1.



30 200 FT

AMD A10-5800K

Habár egyszásas műveletek terén ez az APU nem képes felvenni a versenyt az Intel megoldásaival, az A10-5800K-ba integrált AMD Radeon HD 7660D grafikusmag nyújt annyi többletet, hogy érdemes elgondolkozni a proci beszerzésén, pláne akkor, ha nem kívánunk diszkrét VGA-t venni. Ennek az APU-nak üresjáraton jobb a fogyasztása, mint az Intel i3-3220-nak, ám terhelés alatt éhesebbé válik annál. Amennyiben a processzorral moderált teljesítménye nem gond számodra, illetve szimplán húzással szeretnél javítani a tempón, nem kell sokáig gondolkodnod, bár az is igaz, hogy a jelek szerint a következő generációs AMD APU-k több szoftvert tartogatnak magukban.

Intel Core i3-3220

Ennek a processzornak már a Sandy Bridge-es őse, a Core i3-2120 is megmutatta, hogy hogyan kell viszonylag alacsony árfekvésen megszorogatni az akkori hasonló árkategóriás négymagos csodák tökeit. Aztán jött az architektúraváltás és az Ivy Bridge-es variáns még hatékonyabb lett, hiszen a gyártási technológia zsugorodásával az örökös Core i3-3220 tíz wattal kevesebbet eszik.

Mivel az Intel a hűtés lehetőségét a felső szegmensbe tolta, itt bizony nem igazán lehet az órajellel játszani. Plusz 100 MHz kipróbálható belőle, de nagy különbségre nem lehet számítani. Azért vigasztaljon a tudat, hogy a proci alapjáraton is jól muzsikál, és aki ajándékba kapja, örülni fog neki.



28 650 FT

2.



45 900 FT

3.

Intel Core i5-3450

Ez a processzor szintén nem a tuning szerelmeseinek ajánlott, csupán azoknak, akik megelégszenek azzal az alapteljesítménnyel, ami csupán 8-9 százalékkal van lemaradva az egyik korábbi legerősebb Sandy Bridge-es procitól, a Core i7-2600K-tól. Árban jó helyen ücsörög a megoldás, de ha valaki mégis húzni, tologatni kívánja az órajelet, nézzen szét a Core i5-3570K háza táján. Mi most ennél a kedvezőbb árú darabnál maradunk, amely teljesítmény/fogyasztás-mutató tekintetében a Sandy Bridge-es prockókhoz képest kellemes mutatókkal rendelkezik. Jó tempó, alacsony fogyasztás, moderált ár. Ennyi bőven elég ahhoz, hogy a fa alá rendeljük a Core i5-3450-et.

ALAPLAPOK

GIGABYTE Z77-DS3H

Kedvező árfekvésen, jó minőségben a Gigabyte Z77-DS3H nem túl könnyen megjegyezhető nevű játékos került szóba nálunk ajándécsomagoláskor. A gyártó valamilyen oknál fogva a vCore funkcióról elfelejtkezett, ezért a kedves processzorhúzásra kiegészített olvasók ne ezt a deszkát keressék, a Gigabyte-nak vannak sokkal jobb képességekkel rendelkező megoldásai. Ellenben az átlagfelhasználónak, aki nem rendelkezik 7.1-es hangrendszerrel, vagy van már egy nagyszerű hangkártyája, ideális lesz a Z77-DS3H, plusz az alaplapon van mSATA-port is, így ki lehet használni az Intel SRT-t.

1.



21 900 FT

Asrock Z77 Pro 3

A deszka színvilága abszolút nem nyerő, ám ha begondolunk, sokan maximum csak a doboza képéről látják visszaköszönni a gépházukba beszerelt alaplapot. Ha valaki mégis moddolna, és nem a fekete a kedvence, ne ezt a deszkát válassza. Másikülben mindent megkapunk, amit egy modern alaplaptól elvárhatunk, és már a dobozból kirántva erős teljesítményt nyújt. Tuning szempontjából azonban nem a legerősebb, amit kapni lehet, de egy átlag gamer már akkor is örülni fog, ha 4,6 GHz-en zörög a foglalatba ültetett processzor. Az Asrock Z77 Pro 3-at azoknak ajánlanánk, akik ha már egyszer össze lett rakva a gép, nem szeretnének a motorházatető alatt kotorászni.



24 400 FT

2.



47 800 FT

3.

ASUS Maximus V Gene

Manapság már egyáltalán nem kell lepedő méretű alaplapon az örjítő teljesítmény és a bőséges funkciók biztosításához. Ez az Asustól érkező darab ennek ékes bizonyítéka. A microATX méretű deszka a legtöbb Z77 Express chipsettel szerelt megoldást kenterbe veri, és akár két erős VGA-t is rápatinthatunk. A tuningolás és az eszközök állítgatása gond nélkül, gyorsan megy, de ha bele szeretnénk mélyedni a beállításokba, hogy többet facsarhassunk ki a CPU-ból, arra is bőven van lehetőségünk. Ekkor azért a gyári processzorhűtő helyett szerzzünk be valamilyen komolyabb megoldást, mondjuk egy szuper vízűtést.

CPU-HŰTŐK

Cooler Master TPC-812

A TPC-812 az első olyan megoldások egyike, melyek a lamellák között a hagyományossá vált hőcsövek mellett gőzcsatornákat is mozgósítanak a processzor hőmérsékletének alacsonyabban tartása érdekében. Habár a hűtőbordán található ventilátor halkabban is dolgozhatna, nem fog beszakadni senki dobhártyája sem, hiszen alapjáraton mindössze 33 dB-lel nyomja a levegőt. Magas fordulatszámon persze már nem kell vajt fülűnek lenni, hogy felismerjük, mi duruzsol. Más részről ekkor a szobahőmérsékletnél egy Ivy Bridge-es prockó csak 9-10 fokkal lesz melegebb. Annyi biztos, hogy a hőmérsékletet rendkívül jól tartja kordában a TPC-812, de egy csöppet zajos.



19 900 FT

3.

Noctua NH-C14

A léghűtéses megoldások közül a fa alá az NH-C14-et is érdemes lehet berakni. Habár régebbi darabról van szó, még mindig igaz, hogy a C12-höz képest méretben és hűtési képességben sokat fejlődött. Utóbbi akkor jön ki igazán, ha a CPU erőteljes terhelés alá kerül. Egy-két fok különbségről beszélhetünk csak, de ez azt jelenti, hogy egyes vízhűtéses megoldásoknál is jobban szerepel a C14. Hogy kicsit közelebb vigyük hozzátok a hűtést, elmondanánk, hogy ivys prockónk mindössze 8 fokkal volt melegebb a szobahőmérsékletnél, mikor a C14 alatt dolgozott. Ez pedig rendkívül jó eredmény.

2.

1.



29 500 FT

Corsair Hydro H100

Ezzel a vízhűtéssel nem kell sokat bajlódni, de a beszerelésnél kisebb fejtérést okozhat az, hogy hogyan helyezük el a két 120-as ventilátort üzemeltető radiátoregységet a házban. Amennyiben ezzel megvagyunk, akkor máris ámulhatunk, milyen jól végzi a dolgát a hűtés. Legyen szó Intel vagy AMD platformról, a processzorok hőmérséklete alaposan meg fog csappanni. Zaj szempontjából nem éppen a legjobb választás, mert a ventik 2600 RPM-en igen csak odavágják a levegőt a radiátorhoz. Ezért cserébe azonban maximum 13-14 fokkal lesz melegebb a CPU a szoba átlaghőmérsékletéhez képest. A kiváló hűtésért cserébe némi zajt lesztek kénytelenek elviselni, mérleljenek.



16 800 FT

KONTROLLEREK

1.



12 900 FT

Razer Onza

A Razer Onza akár a hivatalos Xbox 360 vezérlője is lehetne. Első blikkre nagyon hasonlít rá, és anyaghasználata is kiváló. Azért ha hosszabb ideig nézegetjük, az apróbb különbségek is felbukkannak. Például ott a D-pad, amin a Razer a jelek szerint sokat dolgozott, nem hiába, sokkal jobban használható. Emellett ott van a négy fő gomb, melyek a sötétben világítva segítik a controllerhez nem szokott felhasználókat. A cucc hátoldalán található két gombbal menet közben kalibrálhatunk, valamint az analóg karok csavargatásával azok érzékenysége állítható. Habár lehetne vezeték nélküli a megoldás, így kábellel megtoldva is rendkívül élvezetes perceket szerez.

Logitech Wireless Gamepad F710

Kialakítását tekintve az F710 leginkább a PS3 controllerére hasonlít, bár talán egy kicsit vaskosabb. Sebaj, legalább jobban simul a kézbe. Egyébként nagyjából minden ugyanolyan, mint a Sony megoldásán, a vezérlőszervek kiosztása, a vibráló motor szintén a helyén van. Vezeték nélküli kivitel révén AA-s elemekre lesz szükség az eszköz életben tartásához. Az elemektől ugyan egy kissé nehéz lesz az F710, de akkor sem fogjuk úgy érezni, hogy le kell tennünk. Ha felkaptuk, és élvezetes a játék, el is feledkezhetünk róla, hogy a mancsunkban tartjuk. A számítógéphez történő párosítása pedig legalább ilyen egyszerűen zajlik. Egyszer megtettük, és kód előtte, kód utána.



11 000 FT

2.

7 990 FT



3.

Microsoft Xbox360 Controller Wireless

Az Xbox 360 hivatalos controlleréről nehéz lenne rosszat írni. Nagyon eltalálták a formáját, a kézbe tökéletesen belesimul, és a hosszú játékok alatt annak is lehet örülni, hogy a két analóg kar nem került horizontálisan egy vonalba. A vezérlőszervek kiosztása remek, bár a D-pad kivitelezése hagy némi kivétialót maga után. Nem úgy, mint az anyagminőség, mert az ott van a szerven. Vezeték nélküli verzióról lévén szó nem ragadunk a gép elé, a szobánkban bárholnan irányíthatjuk a kijelzőnkön zajló eseményeket. Ha pedig nincs vezeték, akkor bizony van elem. Méghozzá kapásból kettőt kell beszerezniük, és ha gyakran játszunk, ezek gyorsan lemerülnek.



49 500 FT

1.

Tritton AX Pro

Tuti, hogy a Tritton AX tervezői nem egy eszméletlen buli után ültek a tervezőasztal elé. A legyártott termék ugyanis hihetetlenül jóra sikeredett, és ez alatt elsősorban most nem a külalakat értjük. Az AX Pro True 5.1 hangzást ad, ami javarészt annak köszönhető, hogy nyolc hangszórót dolgoztat. Ennek köszönhető még a tiszta hangzás, valamint az agyremegtető, fejbőrmasszírozó basszus is. Amennyiben nem tetszene a hangzásvilág, az AX Pro mélyét és minden egyes hangszóróját külön-külön állíthatjuk ízlés szerint a cucc bemeneti vezérlőjével. Hab a tortán, hogy a mikrofon fel- és lecsatolható.

HEADSETEK

Turtle Beach Ear Force X42

A teknős partiak Ear Force szériájába tartozó vezeték nélküli X42 füles felvétele után rögtön az események közepébe kerülünk. Ezt legfőképp a lenyűgöző 3D hangkörnyezetnek és a Dolby Surround hangzásnak köszönhetjük, plusz annak, hogy a fejhallgató 50 mm-es rezgő basszuseffektes kagylói egyáltalán nem nehezek. Az audió teljesen személyre szabható, és a jelátvitelre hanghíbat nem foghatunk, hiszen a füles 2,4/5 GHz-es dupla sávós Wi-Fi-rádióval rendelkezik. Sajnos a PC-s játékok nem élvezhetik az eszköz kiválóságát, mivel csak Xbox 360- és PlayStation 3-támogatottsággal rendelkezik. Ne szomorkodjatok, van még miből választani.



40 000 FT

3.

Sennheiser PC 360 GAME

MMO-rajongók, figyelem! Ez a füles nektek való. Már csak azért is, mert kényelmes, és bámulatos hangzásvilággal rendelkezik. Remélhetőleg mikor játékra kerül sor, csendesebb helyen veritek halálra a többieket, mert bizony zajszűrést nem kaptak a párnás hangszórófejek. A mikrofon azonban igen, ezért a többieket semmi más nem csípheti fölön, csak a ti hangotok. Amennyiben nincs szükségetek a mikrofon szolgáltatására, csak fel kell hajtanoatok, és egy kis kattánás után máris le lesz némítva a drága. Ha pedig megunnátok a játékot, filmnézésre és zenehallgatásra is kifejezetten ajánljuk.



35 000 FT

2.

EGEREK

Logitech G600 MMO Gaming Mouse

A Razer Naga után a Logitech is megpróbálkozott egy többgombos megoldással, ami az MMO megszállott rajongóit veszi célkeresztbe. 20 programozható gombja első olvasatra őrijtően soknak hangzik, és használat során a bal oldali gombtengerről el is felejtkezhetünk, főleg azok, akik lusták megtanulni a kezelését. Edzeni kell a hüvelykujjat, hogy a későbbiekben odapillantás nélkül érezthessük a poklot az ellenre. Ezen felül a játéktílusunknak megfelelően három profil közül választhatunk, így szinte mindenki (aki nem FPS-imádó) megtalálhatja a számítását ebben az egérben. Állítsátok hadrendbe a gombokat, és meglátjátok, mennyivel kényelmesebb lesz játszani.



25 800 FT

3.

Mad Catz Cyborg R.A.T. 9 Wireless Gaming Mouse

Az egerek Boba Fettjét a terephez mérten alakíthatjuk a tenyerünkhöz. Három különböző kisujjartóval, ugyanennyi tenyértartóval és állítható hüvelykujjartóval rendelkezik. A számunkra megfelelő súlyeloszlást is megszabhatjuk. A fentiek annyit jelentenek, hogy ezt az egeret teljes mértékig úgy ismerhetjük majd, mint a saját tenyerünket. A kezelőszervek közül a hüvelykujj-scroll külön tetszést aratott, hiszen oldalirányban mozgathatjuk vele a karakterünket, ezzel felszabadítva egy ujjunkat a billentyűzet, programozható makróival pedig még többet is felmenthetünk a szolgálat alól. Ezt az egeret mindenkinek csak ajánlani tudjuk.



17 000 FT

1.

Razer DeathAdder Gaming Mouse

Habár a DeathAdder előző verziója rendkívül jó ergonómiai kialakítással rendelkezett, a széria darabjai nem sikerültek kimondottan tartósra. Voltak esetek, hogy már egy-két hónap moderált használat után felmondták a szolgálatot, ilyenkor az emberek hűsége meginog a márkával kapcsolatban. Aztán megjelent a 3500 dpi-s modell, ami a jobb és bal kezesek tenyerét egyaránt pihentette játék közben. Emellett a korábbi modell tartósságával kapcsolatos problémák is megszűntek. Aki előszeretettel játszik stratégiai játékokkal, és hosszabb kampányokra indul, az a csapatások tervezése előtt szerezzen be egy DeathAddert.



18 990 FT

2.

BILLENTYŰZETEK

Logitech G110

A G19-hez képest kissé kifosztottnak tűnik a billentyűzet funkcióinak listája, de úgy véljük, klaviatúrán annyira nem létfontosságú egy LCD-kijelző. Persze aki szeretne, az nézzen utána, milyen termékek rendelkeznek extra kijelzővel, valamint arra is készüljön fel, hogy mélyebben kell majd zsebbe nyúlnia, mint ennél a darabnál. A G110 lélektelen személyében egy jó anyaghasználatú, összeszerelésű beviteli eszközt kapunk, melynek gombjai hosszú utat tesznek meg, mielőtt felkeményednek. Ehhez a gumikupolás megoldások után hozzá kell szokni, de vélhetőleg senki nem fog panaszkodni. Nyomás játszani!



3.

23 900 FT

1.

Cooler Master Storm QuickFire Pro

Aki most ismerkedik a mechanikus billentyűzetekkel, annak álljon itt az arcába tolvá a kedvező árfekvésű CM klaviatúra. A megoldás ugyan csak részleges háttérvilágítással rendelkezik, de legalább azok a billentyűk kaptak vörös fényt, amiket a legtöbbet használunk. A hosszadalmas gépelés ezzel a darabbal nem lesz különösen nagy élmény, magyar kiosztás sincs, na de nem is erre született meg a piros Cherry MX kapcsolókat magában hordó beviteli eszköz. A gombokat üthetjük-verhetjük, bírni fogják a strapát, mi valószínűleg hamarabb fogunk elfáradni. Már rég reumás játékosok leszünk, mire ez a Quick Fire Pro beadja a kulcsot.



21 000 FT

2.

Microsoft SideWinder X4

A játékosoknak szánt termékek terén nem igazán születik mindennap újdonság a nap alatt. Legtöbbször hasonló elrendezésű és hasonló funkciókkal találkozunk, még akkor is, ha más gyártótól érkeznek a kutyúk. A SideWinder X4 esetében sincs ez másként. Mondhatjuk, hogy ezt a kiosztást már láttuk máshol, hogy ez az anyaghasználat és az összeszerelési minőség máshonnan is visszaköszön, de azt egyáltalán nem állíthatjuk, hogy ezzel bármi bajunk lenne, pláne úgy nem, hogy ennek a klaviatúrának az ár-címkején kedvező érték szerepel. Sokan kipróbálták, a többségnek tetszett, nálunk is járt már, de nekünk anno magyar kiosztással jobb lett volna.

1.

124 500 FT

MONITOROK

Viewsonic VX2753mh

Ezen a kijelzőn bőven lesz helyünk, 27 hüvelykes panelen azért illik elérni. Egy monitornál azonban nem csak a méret a lényeg. Lássuk, mi lapul a VX2753mh tarsolyában. 1 ms-os válaszideje káprázatos, a képpontok pikk-pakk átváltak. A matt kijelzőn megjelenő színek jók, bár nem ugyanazok az arcunkba, mint a tükröződő változatoknál. A fogyasztás terén nagyon barátságos kijelző 3D-képességekkel nem rendelkezik, ám ha valaki ezt egyébként sem használná, az örülhet, mert ez a termék árban is visszaköszön, kedvezőbb ársávba esik a monitor. Egyedüli hibája csupán a kis szövegek nem éppen kristálytisza megjelenítése.



3.

103 700 FT

Asus VG278H

Asztali gépünk mellé álmodni se lehetne jobb monitort az Asus VG278H-nál, hiszen az Nvidia új 3D Vision 2 technológiája mellett 120 Hz-es panel dolgozik a belsejében. Közös munkájuknak köszönhetően kiváló 3D-s képek nyalagathatják a szemogókat, és mindezt 27 hüvelyken élvezhetjük. A monitor előtt ülve egy ideig csak bambulni fogunk, hogy milyen jó színeket dob vissza, és ezt akkor is megtapasztaljuk, ha feldobjuk a szemüveget. Az Nvidia LightBoost technológiájának hála ekkor is állíthatunk a megvilágítás erején. A panel 2 ms-os válaszideje pedig olyan gyors, hogy szellemképekkel nem fogunk találkozni.



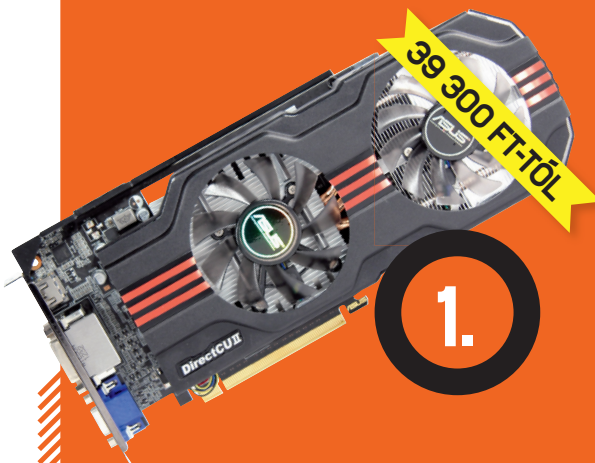
90 900 FT

2.

BenQ XL2420T

A játékosok számára készült monitorok főleg a gyors válaszidőre és a megfelelő kontrasztra koncentrálnak, ennél a monitornál sincs ez másként. Habár a gyártó TN-panelt pakolt a kávék közé, az megfelelő kontraszttal rendelkezik, és 120 Hz-cel frissül. A színek és a betekintési szögek a paneltípushoz mérten jók. Azt még meg kell osztanunk veletek, hogy ez a kijelző már felkészült az Nvidia 3D Vision technológiájára, de szemcsiket nem kapunk hozzá. Ha azzal együtt szeretnénk beszerezni a monitort, akkor a XL2420TX modellt kell választanunk. Egyedüli hibájaként a bonyolult menü emelhető ki.

GRAFIKUS KÁRTYÁK 50 000 FT-IG



1.

GeForce GTX 650 Ti

Ebben az ársávban az egyik lehető legjobb nvidiás megoldás a GeForce GTX 650 Ti, ami teljesítményben a Radeon HD 6870-et és a GeForce GTX 560-at is beéri, ha moderált beállítások mellett indulunk hadba. Am ha bekapcsoljuk az élsimítást, a memóriabusz szűk keresztmetszete miatt veszítünk a lendületből. Az AMD Radeon HD 7850-et már nem képes megszorítani, ezért a következő grafikus kártya, amit porondra hívunk, pont az imént említett AMD-s megoldás lesz. Miért ajánljuk a 650 Ti-t, ha van nála erősebb kártya is ebben az ársávban? Legfőképp azért, mert az árazásokat tekintve nvidiás megoldásból jobbat nem kapunk.

Radeon HD 7850 1 GB

Első löket gyanánt talán elég annyit leírunk, hogy a HD 7850 a *Battlefield 3*-at ultra beállítások mellett, full HD felbontásban átlagban 48 fps-sel vitte, ami egy ilyen árfekvésű kártyától egyáltalán nem rossz. A felbontást feljebb tornáznai azonban már nem lesz érdemes, mert nagyon visszaesik a másodpercenként megjelenő képek értéke. A *Crysis 2*-ben jobban muzsikált a megoldás, de ott sem érdemes az egekbe húzni a felbontást. Ezek az adatok olyannyira nem elkeserítőek, hogy mi már holnap a boltok küszöbét rágnánk, ha éppen nem a jégen csúszkálnánk a cikkleadások kapcsán. Aki mégis drágának érzi, annak kiváló alternatíva a Radeon HD 7770.



2.



3.

Radeon HD 7770 1 GB

A megoldás legalább olyan erős, mint a Radeon 6850, de a legjobb benne az, hogy fele annyit eszik. A *Battlefield 3* és a *Crysis 2* csutkázva jól játszható vele, bár, mint ahogy sejtethetjük, erősebb kártyák is rohangálnak a piacon. Ennyiórt azonban nem is merhetnének jobbat a fa alá. Amennyiben nemrégiben fejlesztettünk gépet, és teljesen véletlenül egy Trinity APU-t választottunk, akkor kedvező áron szép teljesítménynövekedést tapasztalhatunk meg. A jobb megoldásokért továbbra is a zsebünkbe kell nyúlni, vagy el kell gondolkoznunk a kedvezőbb ártartományba lecsúszó régebbi megoldásokon, melyek jellemzően többet esznek.

SOLID STATE DRIVE-OK



1.

Samsung SSD 830 64 GB

Olcson szeretnénk megúszni a géptuningot? Gondolkozzunk el egy SSD beszerzésén! Ha pedig már tudjuk, hogy az alkalmazásainkat és a Windows betöltését mennyire fel lehet turbóznai egy jó SSD-vel, akkor induljunk el a boltba, és a rendszerpartíciónk számára szerezzünk be egy Samsung megoldást. Ebből a 64 GB-os modell bőven elegendő lesz, és még egy-két nagyobb program is kényelmesen elfér majd annak MLC NAND lapkáin. A Samsung 840 120 GB-os modellje szintén nagyon fürge, de ajánlásával még várnánk, hiszen ebben a modellben debütált először a TLC NAND, amit korábban az olcsóbb flashmeghajtókban, pendrive-okban használtak előszeretettel.

OCZ Vertex 4 128 GB

Tempó terén kevés SSD képes felvenni a versenyt az OCZ megoldásaival. Bárcsak ugyanezt elmondhatnánk a termékek megbízhatóságával kapcsolatban is! A tendencia természetesen javul, szerencsére, és hamarosan a legfrissebb SSD-jüket is kipróbálhatjuk, addig azonban nektek azt a modellt ajánljuk, amíg árban és teljesítményben korábban nekünk szimpatikus volt. Ez nem más, mint a 128 GB-os OCZ Vertex 4, ami általános célokra pörgős alapot nyújt. A Windows betöltésére szinte várni se kell, és az állományok mozgatása is villámgyorsan zajlik vele. Amennyiben pedig gondba ütközünk, az egyik legjobb techforum áll a gyártó mögött.



2.



3.

Corsair Neutron GTX 120 GB

A Corsair SSD-je közel olyan jó tempót képes felmutatni, mint a Samsung 840-es szériájának hasonló kapacitású Pro tagja, de egy kicsit kedvezőbb áron szerezhető be. Ez az egyik oka, amiért bekerült összeállításunkba. A másik pedig az, hogy felhívjuk a figyelmet: a sima Neutron majdnem 150 MB/s-mal lassabban ír, mint GTX-es társa. Így ha tehetitek, ezért a tempóért cserébe szánjatok extra 4000 forintot a megoldásra, megéri. Felmerülhet még az Intel 520 Series hasonló kapacitású modellje is, ami szintén jó választás, de a GTX a fájlok mozgatásával gyorsabban végez, ezért a mindennapokban nagyobb megelégedettséget okozhat.

Az Asus nem igyekezett báránybőrbe bújtatni szörnyetegét

A ROG titán



Az Asus gyakran képes hatalmas meglepetéseket okozni, és jelen esetben jobb is, ha szó szerint értjük a hatalmas jelzöt, mivel a legfrissebb Republic of Gamers TYTAN gép, a CG8890 magáról minden láncot ledobva lépdel a játékosok Olümposza felé. Itt az istenek Zeusszal az élen, remegve várják, mikor hajthatják végre igájukba a vasat, hogy aztán coopban lenyomhassák az átlag játékosnépet. Ez a masina bizony titán a javából. Szerkesztőségünkben mostanában megforult jó néhány méretes gépház,

INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: bevezetés alatt
Web: www.asus.hu

Specifikáció:
Asus Rampage IV Formula, Intel Core i7-3960X @ 3,8 GHz, 16 GB G.Skill Ripjaws Z DDR3@2133 MHz, 2 TB HDD, 2x SanDisk 128 GB (Raid 0), AcBel R88 900 W, Asetek 570 LC vízűtés, ASUS Xonar DX

Pro: brutális teljesítmény, ötletes ház

Kontra: várhatóan nagyon, de nagyon drága lesz

95

de mind eltöri a CG8890 mellett. Már a dobozához is legalább négy kegyenc kell vagy egy mocsok nagy horda nanodroid, hogy fel-emelhessék. Aztán mikor 265 kalória elégetése és egy becsípődött ideg után előkerül a ház, a homlokunkról izzadságot törölgetve örülünk, hogy végre az asztalon köt ki a hős csoda.

Az izmos külső agresszív belsőt takar. Az X79 Express chipsetes Asus Rampage IV Formula alaplap foglalatában egy ütős, hatmagos Intel Core i7-3960X processzor ül, melynek hőmérsékletét elsősorban egy Asetek 570LC vízűtés tartja korlátban. Az alaplap elsődleges számú bővíthelyén egy Asus GeForce GTX 690 vár a darára, míg a memóriafoglalatokba 16 gigabájtnyi G.Skill Ripjaws Z DDR3 memória került, melyek 2133 MHz-en zümögnek. Am itt még nincs vége a túrának. Az adattárolásért egy 2 TB-os HDD és 2 darab Raid 0-ba kötött SanDisk 128 GB-os SSD felel. A fenti konfighoz kell energia is bőven, ezért egy AcBel R88 900 W-os táp szállítja a kakaót a komponenseknek.

Ezek láttán akaratlanul is kinyílik a virtuális pénztárca a zsebünkben, és elkezdjük számolgatni, hogy mennyibe is kerül mindez. Bizony sokba, de aki maga rakja össze a gépet, az jobban jár. Persze, ha le szeretné másolni az Asus CG8890 megoldását, akkor nem árt, ha moddolási képességekkel is felszerelkezik. A ház és a rendszer ugyanis tartogat még magában meglepetéseket. A böszme torony bal felső sarkában egy Speed feliratú gomb bújik meg, amit ha megnyomunk, 3,8 GHz-ről rögtön 4,0 GHz-re pörög fel a processzor, és eközben a ház sem tétlenkedik, Turbo Gear módra vált. Igazából látni kell, hogy ez milyen, de megpróbáljuk tömören leírni. Amint megnyomod a gombot, a ház oldalpaneljei megmozdulnak, és előkerülnek a hűtőventilátorok, oldalanként három-három szívó, valamint a hátsó fertályon még két extra fújó lapát segíti elő, hogy a felforrósodott helyzetben a házban kellemes hőmérséklet uralkodhasson. Aztán ha megérinted megint a Speedet, újabb adag szteroid terjed szét a hatalmas testben, és immáron 4,2 GHz-en pörög a CPU.

Mihez tartás végett

3DMark 11 @3,8 GHz 15352
3DMark 11 @4,2 GHz 15623

PCMark 7 @3,8 GHz 5310
PCMark 7 @4,2 GHz 5627

Battlefield 3
(1920x1080, Ultra) @3,8 GHz 95 fps
Battlefield 3
(1920x1080, Ultra) @4,2 GHz 99 fps

Középkategóriás APU AMD A8-5600K

Az első generációs Llano APU-k x86-os teljesítményéhez viszonyítva az AMD A8-5600K egyáltalán nem tűndököl. Ez javarészt annak a járuléka, hogy a Pile Driver-modulok magjai modulonként osztozkodnak az erőforrásokon. Ha rendszeresen renderelünk, vagy olyan többszörös műveleteket végeztetünk az APU-val, melyek hosszú időn keresztül majdnem 100 százalékosan terhelik a magokat, megtapasztalhatjuk az osztott erőforrás előnyét, más esetben nem igazán. Az AMD termékmenedzsereinek fejében valószínűleg nem egy videószerkesztő felhasználó jelent meg, amikor a célcsoportot meghatározták. Sokkal inkább azokat a vásárlókat szerették volna elérni, akik kedvező áron beszerezhető, erős grafikus megoldással felruházott, gyors rendszerre vágyanak.

Felhasználói élmény szempontjából sok különbséget nem lehet felfedezni az izmosabb Intel megoldások és e között a processzor között, de a tesztek fürkésző szeme és a kegyetlen számok megmutatják az AMD CPU gyengeségét. Ha játékról és grafikáról van szó, az integrált Radeon HD 7560D azért szépen lekörözi az Intel HD 4000-et. Az Intel masinák a többszörös műveleteket gyakran futtató felhasználók számára lettek kitalálva, akiknek a sebesség kiemelten fontos. Grafikus kártya nélkül azonban nem lehetnének elégedettek azok az inteles

INFO

Forgalmazó:
Advanced Micro Devices Inc.
Ár: 25 000 Ft
Web: www.amd.com

Specifikáció:
100 W TDP, 4 mag, AMD Turbo Core 3.0, 3,9/3,6 GHz, 4 MB L2 Cache, HD 7560D @ 760 MHz, 256 shaderező egység

Pro: nem olyan gyors, mint az A10-5800K, de spórolhatunk vele

Kontra: gyakran lassabb a kedvezőbb árú A8-3870K-nál

83



felhasználók, akik játszani is szeretnének a gépiükön. Ezzel szemben, ha Trinity kerül a gépbe, kapásból szép grafikus teljesítményt kapunk. Az A8-5600K körülbelül azt hozza, amit várni lehet tőle, így aki kedvező áron szeretne középkategóriás APU-t, az vessen egy pillantást erre a modellre is, ne csak a nagy testvérré, amely grafikus teljesítményben megközelítőleg 20 százalékkal erősebb.

Hobbituninghoz

MSI Big Bang Z77 MPOWER

Az MSI Z77 MPOWER jó kis alaplap lett, és habár itthon az árcédulán található számok ráncolásra készítették az ember szemöldökét, a deszkába rejtett funkciókért tényleg megéri az összeg. A tuningoláshoz nem kell mély informatikai tudással rendelkezniük, az is elég, ha van fogalmunk arról, hogy a BIOS-ban mi miért felel. Ez, valamint a feltuningolt tápkör, a feszültségmérő pontok és a windowsos programok mind arra utalnak, hogy a célcsoportot a tuningosok alkotják. A lap nagyrészt az alap Intel Z77-et hozza, DLNA nincs, PLX chip sem, de legalább biztos platformot kapunk LGA

1155-tokozású processzorunk alá. A CPU tempóját az OC Genie-vel szépen feltornázhattuk, és eközben a memória XMP profilját automatikusan hangolta az alaplap. A beépített tuning csak az első lépés, innentől kezdve elkezdhetünk kísérletezni. Bevált konfigurálásainkat később hozzáadhatjuk a ClickBIOS II-ben az OC Genie profiljához, így amikor megnyomjuk az alaplapon található gyorstuning gombot, rögtön ezen értékekkel áll munkába a rendszer. Összességében aki nem szeretne tuningolni, az ne ezt az alaplapot válassza, de aki igen, és most kezdi a műfajt, annak erősen ajánlott.



INFO

Forgalmazó:
Micro-Star Int'l Co.
Ltd.
Ár: 52 000 Ft
Web: hu.msi.hu

83

Az asztali siklió

Omega Varr Pro V-6000

A Omega Varr Pro egér önmagában nem jelentene újdonságot a kurzor tologatásánál, azonban a hozzá való egérpaddal, a TP-100-zal jelentősen megváltozik a helyzet. A két cókók együtt egyébként rendkívül jól működik. Olyannyira siklik az egér a méretes alátétben, hogy régi szokásainkból nem árt ledobni.

De térjünk is rá tesztünk főszereplőjére, az Omega Varr Pro V-6000 egérré, ami 256 kb fedélzeti memóriával rendelkezik, és mellé tíz programozható gombot kapott. Ergonómiai szempontból találkoztunk már jobb kialakítású megoldással is, ennek ellenére kényelmes a cucc. A gumírozott felsőrész kellemes fogást eredményez, valamint több mint egy hónapos intenzív használat után sem koszolódik túlzottan. A kissé olcsó kinézetű küllemen sokat nem változtathatunk, de amennyiben a gyári színek nem tetszenek, a segédprogram telepítése után variálhatunk a LED-ek színével. Körülbelül ugyanilyen szerény mozgásterünk lesz az egér súlypontjának módosításában is. Az alsó részen egy aprócska panel mögött bújjik meg a tár, ahova betölthetjük a 4, illetve 5 grammos extra nehezeket. Amennyiben a gyártó minőségibb anyaghasználattal látta volna el a megoldását, röppent volna a pletsni, így azért a revíziót megvárnánk.



INFO

Forgalmazó:
Alphasonic
Ár: 14 000 Ft
Web:
www.alphasonic.hu

83

HEAR TO WIN

Prémium kategóriás **gamer** headsetek, PC-hez és konzolokhoz
akár 7.1 Dolby Surround Sound hangzással



audio partner

www.sennheiser.hu

info@audiopartner.hu

SENNHEISER
COMMUNICATIONS

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

PC-HÁZ

Cooler Master Sniper AMD Dragon SGC-6000- KWS2-GP



Gyártó: Cooler Master
Ár: 27 585 Ft
Web: www.cmstorm.com

Fém és műanyag harcisan bordázott keveréke a Cooler Master visszafogott magasságú gamer gépháza. A lelkes játékosok betekintést nyerhetnek a házi terminátor lelkivilágába a jókora üveglapon keresztül, amit az AMD Dragon grafikái díszítenek, a táp nélküli ATX/microATX-ház ugyanis ehhez a platformhoz készült. A felső vezérlőhomlokzaton nemcsak a halomnyi USB 2.0, a FireWire, a mikrofon, az audió és az eSATA csatlakozó, de a világításhangoló potméter is helyet kapott. Van bőven hely mindenféle meghajtónak és az extrahalk ventilátoroknak is.

NETBOOK

Sony VAIO SVE1111M1E



Forgalmazó: Sony Magyarország
Ár: 134 900 Ft
Web: sony.hu

Nem sok a 11,6 hüvelyk, de így legalább pont elérhet kedvenc netbookunk az ölnkben egy busz- vagy repülőúton is. A nem túl nagy noti képernyője WXGA-felbontású. A Sony egyik leg-sikeresebb modellje az AMD E2-1800 CPU-ra és az AMD Radeon HD 7340-es integrált GPU-ra alapsz, így főleg grafikus teljesítménye lóg ki a netbookmezőnyből. A 4 GB memória és az 500 GB merevlemez jól felvértezi a gépet komolyabb irodai kihívásokkal szemben is. Nagyon szerethető kütyü, fehérben vagy halvány rózsaszí-
ben, no és mellékelt Windows 7 operációs rendszerrel hódít.

NAS/HÁLÓZATI HÁTTÉRTÁR

Synology DS212J



Forgalmazó: NEON Multimedia Kft.
Ár: 57 450 Ft
Web: synology.hu

Fogadjunk, állandóan a vinyód elszállításától ret-
tegsz, és ilyen-olyan online felhőket használsz fájl-
jaid eléréséhez... Mit szólnál ahhoz, ha lenne egy
olyan saját, kétlemes tárhelyed, ami biztonsá-
gi mentése révén örökre megőrzi féltett adataidat?
Még hozzá úgy, hogy akár mobiltelefonnal is
bárhonnan elérhetsz mindent, amit rátettél, sőt,
meg is oszthatod másokkal. Ráadásul hatékony
torrentközpontként működhet, az Xbox 360 és a
PlayStation 3 pedig lejátszsa róla filmjeidet, zené-
idet, fotóidat, nem is beszélve a hálózati médiale-
játszókról, zenelejátszókról. Rengeteg egyéb funk-
ciójához általad választott alkalmazásokat tölt-
hetsz le ingyen, amelyeken keresztül akár napi 24
órában hasznosíthatod a Synology NAS-t, ez alig
emelje az áramszámládat.

FÜLESEK



- 1 On Earz Goodbye Kitty „Skull”**
7900 Ft
www.mobildigital.hu
 - 2 G-Shark HS770**
2900 Ft
www.g-shark.com
 - 3 Razer Orca Expert**
15 600 Ft
www.razerzone.com
 - 4 Skullcandy Headphones Hesh NBA Amare Stoudemire**
13 400 Ft www.eu.skullcandy.com
 - 5 Panasonic RP-DJS200**
5500 Ft
www.panasonic.com
- TIPP**

KOMPAKT FÉNYKÉPEZŐK



- 1 Fujifilm FinePix AX250**
25 900 Ft
www.fujifilm.com
 - 2 Panasonic DMC-FS40**
26 900 Ft
www.panasonic.com
 - 3 Samsung ST88**
33 900 Ft
www.samsung.com
 - 4 Olympus TOUGH TG-320**
39900 Ft
www.olympus.hu
 - 5 Canon PowerShot A4000**
33900 Ft
www.canon.hu
- TIPP**

OLCSÓ HD-TÉVÉK



- 1 Panasonic VIERA TX-P42UT50E**
171 900 Ft
www.panasonic.hu
 - 2 LG 32LM620S**
129 900 Ft
www.lg.com
 - 3 Philips 32PFL3507H**
95 700 Ft
www.philips.com
 - 4 Samsung UE40EH5200**
139 800 Ft
www.samsung.com
 - 5 Sony Bravia KDL-22EX550**
85 900 Ft
www.sony.com
- TIPP**

TÁBLAGÉPEK



- 1 ConCorde Tab 9.7 IPS 8 GB**
49 900 Ft
www.concordetablet.com
 - 2 Navon Platinum 7 4 GB**
27 500 Ft
www.navongps.com
 - 3 Navon Platinum 10 8 GB**
44 900 Ft
www.navongps.com
 - 4 DPS Dream 9 4 GB**
29 900 Ft
www.220volt.hu
 - 5 Apple iPad 2 16 GB Wi-Fi**
97 000 Ft
www.apple.com
- TIPP**

BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Brazos E350 APU alaplapon	x
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap ASRock E350M1	18 350 Ft
Memória Kingston HyperX 4 GB DDR3-1333 MHz	6 097 Ft
Grafikus kártya AMD Radeon HD 6310 integrálva	x
Hangkártya Integrált	x
Winchester Seagate Momentus 2,5" 500 GB SATA 5400 RPM	14 500 Ft
DVD-író Nincs	x
Ház Thermaltake Element Q fekvő mini-ITX	16 000 Ft
Táp Házba integrálva 160 watt	x
ÖSSZESEN	55 200 Ft
Külső DVD-író Asus SDRW08D2SU DVD Drive	9 990 Ft
Monitor Samsung S22B300N 21,5" LED Monitor	33 900 Ft



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD FX 6200 3,8 GHz	34 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Freezer 7 Pro	5 700 Ft
Alaplap Asus M5A78L/USB3	17 000 Ft
Memória GKingmax 4x4 GB DDR3 1600 MHz CL9	19 800 Ft
Grafikus kártya Asus Radeon HD6750 Formula 1 GB 128 bit DDR5	32 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester WD 3,5" AV GP WD30EURS 3 TB, 64 MB cache	41 500 Ft
DVD-lejátszó/író Nincs	x
Ház Antec one	15 000 Ft
Táp Antec HCG-620	24 000 Ft
ÖSSZESEN	168 200 Ft
Hangkártya Creative X-Fi Titanium Bulk	35 000 Ft
SSD-vel Kingston 240 GB SSD Hyper-X	59 000 Ft



HIGH END

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel i1155 Core i7 3770K 3,5 GHz/8 MB dobozos	8 200 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30	8 400 Ft
Alaplap Asrock Z77 Pro3	28 000 Ft
Memória Corsair 16 GB (4x4 GB) DDR3 1600 MHz	21 000 Ft
Grafikus kártya Asus Radeon HD7970 DirectCU II 3 GB 384 bit DDR5	112 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
SSD Kingston 240 GB SSD Hyper-X	60 000 Ft
Blu-ray Combo Asus BC-12B1ST SATA fekete OEM Blu-ray Combo	16 500 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
Vízűtéssel Antec H20 920	27 000 Ft



PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/1156/1155

Intel Core i7-3930K	149 500 Ft
Intel Core i7-3820	73 500 Ft
Intel Core i7-2600	63 000 Ft
Intel Core i5-3570K	55 500 Ft
Intel Core i5-3550	49 500 Ft
Intel Core i7-3770K	80 000 Ft
Intel Core i7-3770	71 000 Ft
Intel Core i7-2700K	72 500 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	22 000 Ft
A10 5800K 3,8 GHz	30 000 Ft
A8 5600K (FM2)	25 000 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	27 000 Ft
ASROCK Z77 EXTREME4	29 000 Ft
MSI Z77A-GD65	42 000 Ft
ASUS Sabertooth Z77	52 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3

Asrock Fatal1ty 990FX	50 000 Ft
ASUS F2A85-V PRO	35 000 Ft
Gigabyte GA-990FXA-UD5	38 000 Ft
MSI 970A-GD45	29 500 Ft

★ Különösen ajánlott

Aki azon agyal, hogy Windows Phone-t kellene vennie, az lassan be is fejezheti a rágódást. Ballagjon el egy boltba, és vegyen egy HTC 8X-et. De miért is? Főleg azért, mert ez a készülék a közkedvelt Lumia szériát egy-két paraméter tekintetében szépen felülmúlja, valamint ennek köszönhetően egy igazi Windows Phone csúcskészülék vár rátk. Vegyük csak a 8X kijelzőjét. A Gorilla Glass mögött egy 342 ppi-pixelsűrűségű Super LCD 2 panel bújik meg, melynek képpontsűrűségét az iPhone 5-, illetve a Lumia-tulajdonosok is megirigyelhetik. Aztán ott a beépített Beats Audio hangkiemelés, ami széles dinamika-tartományt ad zenéinknek. Mobilokon ritkán hallani ilyen szép magasakat és agyberregtető mélyeket, mint ezen a készüléken.

A 8X a többi specifikáció terén nem tér el a többi WP8-as versenyzőtől, a redmondiaiak nem adtak a mérnököknek túl sok mozgásteret. Am ez nem jelenti azt, hogy ne lenne erős, sőt az androidos telefonokat kenterbe veri a 8X. Ak tehát szereti a rendszert, annak kihagyhatatlan az egyetlen darab polikarbonátból kiformált burkolatba rejtett készülék.

INFO

Gyártó:
HTC Magyarország
Ár: 155 900 Ft
Web: www.htc.com

Specifikációk: két-
magos Qualcomm S4
Plus @ 1,5 GHz, 4,3"
S-LCD, 720x1280, 342
ppi, Adreno 220 GPU,
1024 MB RAM, 16 GB
tárhely, 8 MP kamera,
1800 mAh, microSIM,
132,35x66,2x10,12

Pro: remek kijelző,
Beats Audio, tempós
működés

Kontra: nincs bővítési
lehetőség, gyengus
kamera



HTC 8X

90

KULT

Konzolgenerációk: 1987–1996

NEGYEDIK GENERÁCIÓ: 16 BITEN FOLYTATÓDIK A KÜZDELEM

SOROZATUNK ÖTÖDIK RÉSZÉBEN ELÉRKEZTÜNK A 16 BITES KORSZAKHOZ, AMI ALAPVETŐEN MÉG MINDIG A NINTENDO ÉS A SEGA KÜZDELMÉRŐL SZÓLT.

Ekkor azonban már jól látszott, hogy újabb szereplőknek is érdemes beszállni a vásárlók kegyeiert folytatott harcba.

NEC PC ENGINE ÉS TURBO GRAFX 16

1987-et írunk, amikor is a Nippon Electric Company és a Hudson Soft közös munkájának gyümölcsként piacra kerül a PC Engine. A gép jó példája a generációváltásnak, hiszen a központi processzora még 8 bites, grafikus processzora viszont már 16. Ha a megjelenési időpontját nézzük, akkor a harmadik generációs gépek közé lehetne sorolni, tudása – főleg grafikai téren – viszont a negyedik generációs masinák közé emeli.

A NEC mérnökei ezt a korát jóval megelőző tudású hardvert egy elképesztően kis kaszniba suvasztották bele, aminek szélessége nagyjából megegyezik a kontrollere szélességével. Ezzel egyébiránt a mai napig a legkisebb, tévére köthető videójáték cím rekordere, még a „szappantartó” PS One is nagyobb nála. Egy joystick-port

található rajta, így a többjátékos módhoz egy multitap beszerzése is szükséges. A szoftverek ún. HuCardokon jelentek meg rá, a név a Hudson Softtal történt kollaboráció miatt – utalással a cég nevére – lett ez. A hitelkártya méretű kis lapocskára nagyon hasonlít a SEGA Master System gépnél rövid ideig használt Sega Cardra. Sajnos a kapacitása ennek sem volt valami brutális, bár a Sega Card 64 kbit kapacitását messze felülmúlta a maga 2 Mbit-jével.

A gép grafikai képességei valóban elképesztőek voltak. 64 kB videomemória, maximum 512×240 képpont felbontás, egyszerre 484 szín a képernyőn (512 színű palettából), fejlett sprite-kezelés. Jó néhány fejlesztő elismerte, hogy multiplatform játékaik PC Engine-en néztek ki a legjobban. A géphez 1988-ban egy CD-ROM meghajtóegységet adtak ki, ezzel a PC Engine lett a legelső otthoni konzol, ami optikai adattárolót is támogatott. A NEC egyik félresiklott próbálkozása az 1989-ben megjelent SuperGraFX, ami alapvetően egy továbbfejlesztett PC Engine volt, de az eredeti konfigurációhoz képest igazából nem volt nagy előrelépés a hardverében. Bár visszafelé kompatibilis volt a korábbi gépek játékaival,

az új gépre mindösszesen öt darab játék jelent meg, ebből kettő a korábbi változatokon is lejátszható volt. Nagyon keveset adtak el belőle. A PC Engine számos változatot ért meg ezen kívül az idők során, ilyen volt például a CD-ROM-meghajtóval egybeépített PC Engine Duo. 1989-ben Amerikában is piacra dobták a gépet Turbo GraFX 16 néven. Az eredeti kasznit átméretezték, az amerikai igényeknek megfelelően nagy lett. A játékok HuCard helyett – a gép elnevezéséhez illeszkedően – Turbochipeken jelentek meg rá. A NEC szemét húzása volt, hogy a Turbochipek lábkiosztását megváltoztatták a japán HuCardokéhoz képest, így bár a játékok szoftveresen totálisan kompatibilisek voltak a két gépre, az amerikaiak mégsem használhatták az akkor már nagy számban elérhető PC Engine játékokat. Persze létezik kártyakonverter, amivel lejátszhatók az idegen régiójú játékok mindkét gépen, de ezek akkor (ahogy manapság is) eléggé hűvös árcímekével rendelkeztek.

1990-ben Európában is elkezdték árulni a Turbo GraFX 16-ot, bár hivatalos PAL verzió sohasem készült belőle. A megvásárolható masinák amerikai gépek módosított változatai voltak, és amerikai Turbochipeket fogadtak.

A mai napig megy a találgatás, hogy a gép nevének vajon mi köze van az IBM PC-hez. Bár a neten fellelhető fotók között találhatunk olyanokat, ahol a kis konzol egy nagyobb, PC-ház-szerűségbe van bedokkolva, de ilyen jellegű hardver valójában sohasem jelent meg.

SEGA MEGADRIVE ÉS GENESIS

A SEGA 1988-ban érezte elérkezettnek az időt arra, hogy elavult, régi hardverét (ami egyébként jóval erősebb volt a konkurens NES-nél) szép lassan 16 bitesre cserélje. A döntésben jelentős szerepet játszott az a tény is, hogy a SEGA az észak-amerikai és japán piacon eléggé le volt maradva a Nintendo mögött, és egy következő generációs gép megjelentetésével lépéselőnyhöz juthatott.

A Megadrive egy kimondottan pofás, elfogadható méretű és végre az ergonómia halvány jeleit felmutatni képes controllerrel érkezett. Igen jelentős darabszámban sikerült eladni belőle Európában és Dél-Amerikában, ahol jól állta a sarat a konkurenciával szemben. Észak-Amerikában és a japán piacon viszont nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és nem lett igazán erős vetélytársa a NEC és Nintendo masináknak.

SEGA NOMAD

A SEGA kimondottan amerikai piacra szánt hordozható gépe; egy teljes funkcionalitású Genesis, ami rendes Genesis kazettákat fogad. Ez a masina is ceruzaelem-pusztító, üzemeltetése leginkább fotóakkukkal vagy hálózati tápegységről gazdaságos. Alapvetően ritka fellelhetőségű, és a legújabb LCD-kijelzőcserélős hőbort (modern TFT-kijelzőt szerelnék a régi helyére) miatt egyre több esik áldozatul önjelölt hozzáértő „műszerészek” barbárságának.



ATARI LYNX

Az Atari nem akarta a véletlenre bízni sikerét, és egy igen komoly versenyzőt indított a kézikonzolos méretű gépek között. A Lynx volt a legelső cserélhető kazettás, hordozható, színes LCD-kijelzős konzol. Ráadásul nem is 8 bites – mint a konkurencia később megjelent gépei –, hanem 16 bites volt. A gép ennek ellenére óriási bukás lett, a technológiailag sokkal gyengébb Gamegear és a monokróm kijelzős Gameboy már az első menetben kiütötte. Nagy kár érte, mert a Lynx igen ötletes dolgokat tudott, többek között jobb- és balkezes üzemmódot is – a képet fejtetőre lehetett állítani, és a gépet 180 fokban megfordítva lehetett játszani. A Lynx a többiekhez hasonlóan elemgyilkos volt, még a jobbfejű alkáli elemeket is négy óra alatt taccsra tette, persze egyszerre belőle hatot.

NEC TURBO XPRESS (JP), TURBO GT (USA)

A PC Engine hordozható változata kimondottan pofás, Gameboy-szerű kinézettel, természetesen elemzabáló kivételben. Európában hivatalosan ez sem jelent meg.





A Super Famicom és a Super Nintendo Entertainment System kazettái és kontrollerei kinézetre gyakorlatilag egyformák, az amerikai változat viszont szögletes kasziba került, szögletes kazettát kapott, és a kontrolleren a négy különböző színű gomb helyett két sötétlila és két halványlila gombot találunk.

1994-ben került piacra a Megadrive legvitatottabb kiegészítője, a SEGA 32X

A Megadrive gyenge amerikai szereplése okán óriási reklámkampányokat indítottak, melyekben igen fontos szerepet játszott egy bizonyos kék sündisznó. Sonic 1991-ben debütált, és azóta is a SEGA kabalafigurájaként ismeri a világ. Annak idején elképzelhetetlen lett volna egy képernyőn szerepeltetni Marióval, a Nintendo kabalafigurájával, de az egyre szűkülő piacon az üzleti érdekek mentén ma már minden elképzelhető. A legelső ilyen kooperáció talán az a bizonyos pekingi olimpiára megjelentetett sportjáték volt, amiben a Sonic játékok szereplői Marióval és társaival mérték össze tudásukat. 1989-ben Amerikában, 1990-ben pedig az öreg kontinensen is megjelent a gép. A pocsolján túl névhasználati problémák miatt a Genesis nevet matricázták rá, és a kiegészítők nevéből is kihagyták a „Mega” előtagot. 1991-ben megjelent a géphez illeszthető Mega CD (Amerikában SEGA CD) kiegészítő, ami nemcsak egy sima CD-ROM-meghajtó volt, hanem tartalmazott egy erősebb processzort és több memóriát. Az első, tálcás mechanikájú változatot később egy szélesebb, felnyíló ajtós kivitel váltotta le. Ez utóbbit már a ráncfelvarrott, négyzetes konvergáló formájú MD2-es géphez méretezték, de a dobozában megtalálható volt az első szériás masina felszereléséhez szükséges szerelék is. Sajnos elég kevés játék jelent meg CD-ROM formátumban. 1994-ben jött ki a Megadrive legvitatottabb kiegészítője, a SEGA 32X (ami a pletykák szerint eredetileg egy teljesen önálló konzolnak indult). A gép cartridge-portjába illeszkedő kútyú a következő generációs gépek tudását hozta, de sajnos elég későn. Se a külsős fej-

lesztők, és igazából már maga a SEGA sem erősítette a hardver támogatását, hiszen az egy évvel későbbi Saturn megjelenését akkor már a nagyközönség számára is bejelentették. A 32X kiegészítőre nagyon kevés játék jelent meg, 32X CD-ROM formátumban pedig összesen 5+1 cím (egy csak Brazíliában jelent meg). Ha már Dél-Amerikánál tartunk, mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy a Megadrive arrafelé még ma is közkedvelt gépnek számít. A brazil illetőségű Tec Toy a SEGA-val kötött szerződése alapján a régióban kizárólagos joggal forgalmaz licenclt SEGA termékeket. APAL-M szabványú, 120 V-os belső tápegységgel és fekete gombokkal rendelkező brazil Megadrive (MD II-es kaszini) egy hardveres védelem miatt sem az EU/AUS PAL, sem az US/JAP NTSC játékokat nem indítja el. A Tec Toy így okozta meg, hogy a Megadrive-tulajok ne tudjanak a netről bagóért rendelt kazettákkal játszani. Helyi aukciós oldalakon még vadonatúj gépek/kazetták is felkelhetők, persze horrorisztikus árakon (www.mercadolibre.com, egy brazil real nagyjából 100 Ft). A Megadrive-ból számos extra kivitelű masina is létezik, például az utasszállító repülőgépeken használt Mega Jet, illetve a CD-ROM-meghajtóval kombinált SEGA Multi-Mega, és a JVC által gyártott WonderMega.

SUPER FAMICOM ÉS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A Nintendo a biztos piaci pozíció tudatában tette meg tétjét a negyedik generációra. A Super Nintendo Entertainment System (SNES) minden idők egyik legis-

mertebb konzolgépe lett. A SEGA kétévnyi előnyt könnyedén ledolgozta, a világ minden szegletében jelentős eladásokat produkálva. A japán (1990 – Super Famicom) és európai (1992) gépek, kazettái és kontrollerei kinézetre gyakorlatilag egyformák, az amerikai (1991) változat viszont szögletes vázba került, szögletes kazettát kapott, és a kontrolleren a négy különböző színű gomb helyett két sötétlila és két halványlila gombot találunk. A Nintendo az évek során nem igazán variált a gép kinézetén, csak az amerikai és japán régióra készült egy Model 2-es – az eredetinel sokkal kisebb, íves formájú – változat.

A gép két évnyi „előnye” természetesen a hardverén is meglátszik, a Megadrive-nál jobb grafikai és hangképességekkel rendelkezik. Controllerén már megtalálhatók a mutatóujjakkal aktiválható vállgombok, melyekkel a később megjelent konzolok kontrollerein gyakorlatilag mindenhol találkozunk.

A SNES-hez is több kiegészítő volt kapható, csak párat említsünk meg. A Super Gameboy egy, a cartridge-foglalatba illeszkedő átalakító, aminek segítségével Gameboy játékok voltak játszhatók a gépen. Japánban egy különleges modem is kapható volt Satellaview néven. Ez a kútyú egy műholdas rádióadón (egyéni műholdvevő berendezésen keresztül) sugárzott adatok vételére volt alkalmas, esetenként kazettán soha meg nem jelent játékok voltak így letölthetők. A szolgáltatás 1995 és 2000 között volt elérhető az előfizetők számára.

A Nintendo is kacsingatott a következő generációs gépek irányába, bár ezt a SEGA-tól eltérő módon tette. A SNES le-

hetőségeit kiterjesztő speciális chipeket az adott játékok kazettáiba szerelték be, és csak a szükséges funkciók működését segítették. Ez nyilvánvalóan megemelte az érintett kazetták gyártási költségét, de a Nintendónak így is megérte. A legismertebb ilyen áramkör a Super FX chip volt. A RISC architektúrájú processzor 2D/3D grafikai gyorsítóként funkcionált, és közvetlen elérése volt a grafikus memóriához. Ezen kívül több más céláramkört is alkalmaztak bizonyos játékok kazettáiban, többek között DSP-t, matematikai társprocesszort stb.

A SEGA-val ellentétben a Nintendónak nagyon nem akarárdzott az optikai adattárolás irányába mozdulni, még a következő generációs masinájuk is cartridge-alapú volt. Az ímmel-ámmal elkezdett projektet ráadásul két céggel párhuzamosan futtatták: a SONY és a Philips egymástól függetlenül egy, a SNES-hez kapcsolható optikai adattárolón dolgozott. A nagy nem akarásnak az lett a vége, hogy egyik cég fejlesztését sem használták fel. A Philips fájdalomdíjként megkapta a lehetőségét annak, hogy saját masinájára, a Philips CDI-ra több exkluzív Nintendo játék is megjelenhessen. Ezek közé tartozik három *Zelda* játék és a borzalmas *Hotel Mario* is. A Sony projektből viszont kimondottan rosszul jött ki a Nintendo, és saját magának teremtett egy nagyon erős konkurenciát. A Sony vezetősége ugyanis nem akarta a fejlesztésbe ölt munkát veszni hagyni, és némi jogi hercehurca árán a készüléknek eredetileg kitalált nevet is megtarthatta. A „Play Station” hamarosan elindult világhódító útjára.

SakmaN

A SZOROZAT RÉSZEI

Sorozatunkból megtudhatod, milyen evolúción mentek keresztül a videojáték-konzolok a hetvenes évektől napjainkig

- Első generáció (1972-77): Odyssey, Pong és a többiek (GameStar 2012/09)
- Harmadik generáció (1983-95): Sega és Nintendo 8 biten (GameStar 2012/11)
- Ötödik generáció (1993-2006): A Sony 3D-re váltja a világot
- A kezdetek (1950-69): Spacewar! és a Barna Doboz (GameStar 2012/08)
- Második generáció (1977-83): Az Atari színrelép (GameStar 2012/10)
- **Negyedik generáció (1989-99): 16 biten folytatódik a küzdelem**
- Hatodik és hetedik generáció (1998-): Ringbe száll a Microsoft

1987



PC Engine

1988



Megadrive

1989



Turbo GraFX 16

1990



Super Nintendo Entertainment System (SNES)

1950

1960

1970

1980

1990

2000

2010



Megtorpanó Kínai invázió

WORLD OF TANKS

NINCS IDŐM JÁTSZANI. NAPONTA TÖBBSZÖR IS SZEMBESÜLŐK EZZEL A KIJELEN-TÉSEL A SZERKESZTŐSÉGEBEN, ami egyrészt igazán dicséretes, mert ez azt jelenti, hogy dolgoznak a kollégák, másrészt viszont szomorú, hiszen mégiscsak játékkülsőségek volnánk, és munkaköri kötelességünk, hogy képben legyünk a játékvilágban. Az meg ugye nem megy játék nélkül.

TANKRA MAGYAR

Sajnos a bevezetőben kifejtett gondolatmenetem egyre kevésbé hatja meg a családot, feleségem szerint a *Skyrim*, a *World of Warcraft*, a *Diablo III* és a *Far Cry 3* maratonok éppen elegendőek ahhoz, hogy szinten tartsam a kortárs játékipar remekeit felvonultató tudásbázisomat. A gond az, hogy fogalma sincs arról (tölem egészen biztosan nem is fogja megtudni), hogy kapásból van még vagy tíz játék, amit roppantmód szeretnék a gépre pakolni, és olyan 200-300 órát eltölteni a tesztelésükkel (szigorúan szakmai jellegű az érdeklődésem irántuk). Ott van mindjárt az ingyenes *SW: TOR*, a nem annyira ingyenes (de azzá tehető) *EVE Online* vagy a kelet-európai játékfej-

lesztés egyik sztárja, a *World of Tanks*. Megmagyarázhatatlan vonzalmat érzek a második világháborús acélszörnyetegek iránt, ezt még korábban szedtem magamra, amikor a *Codename Panzers: Phase 2-n* és a *Rush for Berlinen* dolgoztam mint játéktervező. A 2011-ben megjelent játékot természetesen kipróbáltam, és hiába a könnyű irányíthatóság és az ingyenesség, azonnal megláttam benne a veszélyforrást. Aki ide belép, az jobb, ha felhagy minden reménnyel, hogy többé-kevésbé normális életet éljen, mert annyira addiktív a játékmenete, hogy akit elkapott a gépszíj, az nem szabadul.

40 MILLIÓ. MENNYI?

40 millió játékost már beszippantott a játék, de a Wargaming.net nem áll le egy percre sem. Iszonyatos tempóban adja ki a frissítéseket, melyek egyre csak bővítik a játékot. Jelen pillanatban olyan 200 körül van azoknak a páncélosoknak a száma, amikkel harcba indulhatunk, de amennyiben megvalósul a fejlesztő álma, akkor néhány éven belül már 500 harckocsi, tankvadász és önálló löveg közül választhatunk (magyar páncélosokra is van esély). Jelen pillanatban 13 nagy patch élesedett már a másfél év alatt, s

most készülnek a 14-edikre, amiben a kínai invázió lesz terítéken. A terv az volt, hogy még az idén bedobják a mély vízbe, de technikai problémák miatt kénytelenek voltak átcsúsztatni a jövő évre.

ARANYLÖVEDÉKEK

A legutolsó patch egyik legnagyobb felhördülést keltett része a prémium löszerek használatára vonatkozott. A lényeg az, hogy a játékosoknak lehetőségük nyílt arra, hogy prémium (nagyobb sebű) lövedékekkel szereljék fel a páncélo-saikat. Eddig is volt erre lehetőség (csak pénzért vásárolható aranyért lehetett ilyen beszerezni), a 8.1-es patchtől kezdve viszont már kreditért (ez jár a csatáért, szóval csak játszani kell, igazi pénzünkbe nem kerül) is feltölthetjük ilyen löszerekkel a harckocsinkat.

Ez persze nagyon jó hír volt a veterán játékosoknak, akik egy tonna krediten ücsörögtek, viszont a kezdőknek nem volt őszinte a mosolyuk, amikor összeakadtak olyan könnyűpáncélosokkal, akik a prémium löszerekkel másodpercek alatt szétalázták őket. Mit lehet ilyenkor tenni? A dolgok jelenlegi állása szerint a kezdőknek a zsebükbe kell nyúlniuk, és igazi pénzen aranyat venni, abból

pedig megvenni a prémium löszert. Csak hogy legyen összehasonlítási alapunk, ez mit jelent: nagyjából 2000 forintba fájó aranyért 125-öt lőhetünk egy komolyabb harckocsival.

Értem én, hogy egy ilyen játékban minden lövedék számít, de ne kelljen már azt számolgatnom, hogy lövésenként több mint 15 forint tűnik el a zsebemből. Értendő módon a játékosok sem voltak töle elragadtatva, bár a Wargaming.net váltig állítja, hogy az orosz szervereken játszó páncélosparancsnokok nyomására történt ez a változtatás. Biztos így van, ha ők mondják.

A hibái ellenére a játék a kelet-európai játékgyártás egyik legnagyobb sikere, csak gratulálni tudunk nekik, hogy Fehéroroszországban évek óta sikerrel tudnak működtetni egy ilyen vállalkozást. És ha még azt is hozzávesszük, hogy a távlati tervek között szerepel a *World of Warplanes* és *World of Battleships* összevonása a harckocsikkal, akkor láthatjuk, hogy nem kispályáznak. Most már csak az kell, hogy egy pofás FPS-t (pl. *Warface*) is bevonjanak, úgy minden eszköz adott lenne ahhoz, hogy virtuálisan lejátszunk a következő nagy világégést.

Mocsy





Álom-világ 8. rész

VIRTUÁLIS VILÁGOK, VALÓDI KÖZGAZDASÁGTAN

HIÁBA SZÓRAKOZTATÓ A TERME-LŐTEVÉKENYSÉG, A CRAFTOLÁS HOBBI, A ZSÁKMÁNY JAVÁ RÉSE PEDIG ÉRTÉKTELEN MARRAD MINDADDIG, AMÍG EGY JÓL KITALÁLT GAZDASÁGI ÉS HOZZÁ EGY KERESKEDELMI RENDSZER NEM GARANTÁLJA, HOGY A TÁRGYAK BEKERÜLHESSENEK A VILÁG VÉRKE-RINGÉSÉBE. A gazdasági és kereskedelmi rendszereknek alapvetően két fő feladatuk van az MMORPG-kben: egyfelől erősítik a játékosok közötti interakciókat, másfelől pedig segítik a különböző pénznemek (pénznemnek számít minden, amit elkölthetünk, más értékre válthatunk, például a PvP-pontok is) értékének és egyensúlyának fenntartását, a pénz(ek) megfelelő arányú ki- és beáramlását a játékba. Ha első pillantásra ez nem is tűnik olyan nehéz feladatnak, mégsem pusztán a véletlen műve, hogy nemhogy tökéletes gazdasági rendszerrel, de többé-kevésbé jól működővel is alig-alig találkozunk az MMO-történelemben. Ahogy látni fogjuk, ezek a gazdasági rendszerek legtöbbször közel olyan soktényezősök, mint a valós világbeliek, ráadásul éppen úgy emberek, nem pedig kiszámítható algoritmusok tartják őket mozgásban, sokunkunk nincs tehát csodálkozni, ha éppoly

MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékosai és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi az ideális MMORPG-t Szonja.

kevésbé zökkenőmentesen működnek, mint az egy fokkal kevésbé virtuális, „kinti” világban.

ÖNÁLLÓSÁG ÉS EGYMÁSRAUTALTSÁG

Az első kihívás, amivel szembe kell nézni egy ilyen rendszer tervezésekor, az a játékosok pont megfelelő mértékű egymásrautaltsága. Ha mindent meg tudunk szerezni, elő tudunk állítani saját erőnkönkből, más játékosok közreműködése nélkül, akkor persze soha nem fordulhat elő az a helyzet, hogy egy hiánycikkre várva akár hetekig, hónapokig nem tudunk előrelépni a célunk felé. Viszont legfeljebb olyan kamu vagy félkereskedelmi rendszerek születnek, mint az egyjátékos szerepjátékokban, ahol a nemjátékos karakterek ugyan gondoskodhatnak róla, hogy a fáradságosan összegyilkolt pénzüinktől meg tudjunk szabadulni, de valójában minden az előregyártott forgatókönyv szerint zajlik, amin a játékos hozzájárulása nem sokat változtat. Ez persze egy egyjátékos játék esetében nem probléma, de egy MMO esetében jelentősen redukálja a játékelményt.

Ha viszont átessünk a ló túloldalára, és mondjuk egy tárgy elkészítéséhez tíz különböző, meghatározott szintű és képzettségű játékos hozzájárulására van szükség, könnyen előfordulhat az az eset, hogy a végén az elkészített

tárgy jóval kevesebbet fog érni, mint amennyit a ráfordításaink érnek. Ha például hat órát szaladgálunk, tárgyalunk, egyeztetünk, mire mindent összeszedünk, amire szükségünk van, a tárgy előállításakor akkor éri meg nekünk, ha az érte kapott ár vagy éppen a jobb bónuszok értéke fedezi az alapanyagok és a recept árán túl azt az összeget is, amit mondjuk ez idő alatt grindeléssel vagy bármilyen más tevékenységgel összeszedtünk volna. Ez sem feltétlenül baj persze, el tudok képzelni akár olyan (jó) MMO-t is, ami teljes egészében a játékosok közötti kölcsönös függőségre épít, de ha mindemellett szem előtt kívánjuk tartani, hogy a különböző típusú játékosok különböző tevékenységekkel motiválhatók, és aki jó tank vagy jó szabász, nem feltétlenül jó kereskedő is, egy ilyen MMO-ban érdemes lehet bevezetni a kereskedő szakmát önállóan, s ebben kijelölhetnek azok a játékosok, akik ma is sok-sok órát töltenek az aukciós házakban.

NÖVEKEDNI, NÖVEKEDNI, NÖVEKEDNI...

Ahogy a való világban, úgy a legtöbb MMORPG-ben is komoly nehézséget jelent a növekedés kényszere, de kicsit eltérőek a kényszer okai, így eltérnek az általa okozott problémák is. Bizonyos fajta fejlődés nélkül ma nem igazán létezik szerepjáték, ez a fej-



HA TE MONDOD



Richard A. Bartle: Designing Virtual Worlds, 233. oldal: „Ne feledd, hogy a cél a függőségek batorítása, nem a kikényszerítésük.”

KINCSEINK BIZTONSÁGA

Mivel nem azért játszunk, hogy a valós világbeli bizonytalanságoknak tegyük ki magunkat, bármennyire is hasonlít adott esetben egy MMO gazdasági és kereskedelmi rendszere a valódihoz, érdemes a való világbelinél jóval nagyobb biztonságot garantálni a játékosok vagyonának nemcsak technikai, de játékmecanikai szinten is. Ha adott játékban például olyan nagy értéket képvisel egy fegyver (mint annak idején a *LineAge II*-ben), hogy lényegében ez jelenti vagyona java részét, akkor ezt vagy ne veszíthesse el egy csatában, vagy pedig legyen lehetősége biztosítást kötni rá. Ellenkező esetben fegyvere elvesztése olyan, mintha a karakter végleges halált halt volna. A legtöbb esetben ez pedig a játékos elvesztését jelentheti a kiadó számára.



AHOGY LÁTNJI FOGJUK, EZEK A GAZDASÁGI RENDSZEREK LEGTÖBBSZÖR KÖZEL OLYAN SOKTÉNYEZŐSEK, MINT A VALÓS VILÁGBELIEK, RÁADÁSUL ÉPPEN ÚGY EMBEREK, NEM PEDIG KISZÁMÍTHATÓ ALGORITMUSOK TARTJÁK ÖKET MOZGÁSBAN. SOK OKUNK NINCS TEHÁT CSODÁLKOZNI, HA ÉPPOLY KEVÉSSÉ ZÖKKENŐMENTESEN MŰKÖDNEK, MINT AZ EGY FOKKAL KEVÉSBÉ VIRTUÁLIS, „KINTI” VILÁGBAN

lődés pedig legtöbbször egyre növekvő számokhoz kötődik. Például az első szinten 12-es állóképességünk mondjuk az 50. szintre 328-as lesz, mindenféle extrák nélkül. Ezekhez pedig hozzáadódnak a fejlődésünket jutalmazó szintén egyre nagyobb értékű bónuszok a felszerelésünkben és a jótékony varázslatokból, orvosi beavatkozásokból stb. adódóan. Ez azt jelenti, hogy folyamatosan növekvő mennyiségű pénzhez kell hozzájutnunk a foglalkozásunk által, és folyamatosan drasztikus tempóban növekvő értékű tárgyakat veszünk és adunk el. Ráadásul idővel minden játékhoz megjelennek az újabb és újabb kiegészítők, melyekben friss tartalmat kell nyújtani a legmagasabb szintű játékosok számára is, még értékesebb tárgyakkal, s így a növekedés kényszere addig marad fenn, amíg az utolsó szervert le nem lövik. Ez pedig óriási különbségekhez vezet: a magas szintű játékos pár óra alatt megkeres annyi pénzt, amennyi a kezdőnek hónapokba telhet, miközben a kezdő előtte még ott áll a teljes felszerelés feladata. A legmagasabb szintet elért játékos pedig általában már csak azért küzd, hogy egy-egy ruhadarabját akár hetek munkájával lecserélje, vagy egy-egy újabb achievementet szerezzen meg. Eközben pedig bármi mást is csinál, szinte szükségszerűen még több és még több pénzt szerez, mindez pedig további problémákhoz vezet. Azt a problémát a tárgyak szinthez kötésével még viszonylag könnyű kivédeni,

hogy a magas szintű játékosok odaadhatják pénzüket az alacsonyabb szintűeknek, bár a jó ismeretiséggel rendelkezők vagy a magas szintű alternatív karakterek még így is jóval előnyösebb helyzetbe kerülnek. Ennél már jóval nehezebben megoldható az a nehézség például, hogy az alacsonyabb szintű, támogatást nem kapó karakterek ne csak a játék indulásakor, de később is be tudjanak kapcsolódni a kereskedelmi rendszerbe, hiszen ez a tényező az új játékosok folyamatos megtartásának kulcsa lehet. Nagyon sokszor megfigyelhetjük, hogy amíg sok az alacsony szintű játékos, a kereskedelem az ő szintjükön is pörög, jó áron elérhető a nekik szükséges tárgyak, alapanyagok, majd amikor a populáció nagyobbik része már magasabb szinteken van, ugyanannak a tárgynak a megszerzése a kisebbek számára már kétszer-háromszor annyi erőfeszítésbe kerül, s könnyen átcsúszhat abba a kategóriába, ami már régen nem éri meg. Ráadásul az általuk előállított termékekre már nincs kereslet.

Mindeközben pedig a magas szintű játékosok számára folyamatosan lehetővé kell tenni a pénz számukra értelmesnek tűnő elköltésének lehetőségét, ha csak nem szeretnénk kitenni világunkat a mindent elsöprő infláció hatásainak.

PÉNZMOZGÁSOK

Nagyjából négyféle módja van annak, hogy a játékosok zsebéből a haszná-

lati tárgyak vásárlásán kívül is ki tudjuk csalogtatni a pénzt, akár más játékosok zsebébe, hogy mozgásban tartsuk a gazdaságot, akár a játékon kívülre, hogy ellensúlyozzuk a leginkább szörnyek ölésével keletkező pénzbeáramlást a játékba. Ezek pedig: a presztízt és a szórakozást szolgáló tárgyak, fogyóeszközök, szolgáltatások és adók. Közös tulajdonságuk egyébként, hogy mind a négyük esetében nagyon nehéz belőni azt a határt, ahol még valóban megtérülni érzi a játékos a ráfordításait. Nagy kár viszont, hogy ezek közül a mai MMO-k a legtöbb esetben csak egyet használnak elégséges mértékben. A legtöbb MMO nagy hangsúlyt fektet a fogyóeszközökre, gyakran túl nagyot is. Amikor egyetlen nagyobb kihívás teljesítéséhez, amit akár napi szinten szeretne üzni a harcok karakter, órákig kell gyűjtögetni a különböző varázssitalokhoz és varázstekercsekhez, vagy többet kell rájuk költeni, mint amit visszahoz a siker, érthető, ha egy kisebb kihívás esetében már végképp meg sem fordul a játékos fejében, hogy éljen ezzel a lehetőséggel. Szintén találunk fontosabb presztízstárgyakat a legtöbb játékban, de sokszor csak egy-két félélt (hátasok, úrsikló), de ez a megoldás a ma legtöbbször elérhetőknél még jóval több lehetőséget tartogat: lakások és felszerelésük, ruhák, háziállatok... Amivel azonban szinte egyáltalán nem találkozunk, azok a nemjátékos karak-

ter, különösen pedig a játékosok által nyújtott szolgáltatások. Az előbbieket legtöbbször kimerülnek a közlekedésben és a felszerelés javíttatásában, utóbbiakra pedig alig néhány játékban láthatunk egyáltalán példát: a legjobbal talán a *Star Wars: Galaxies*ban találkoztam, amiben a tancos foglalkozás teljes egészében arra épül, hogy a többi játékos regenerálását szolgálja, miközben még a közösség erősítésében is jelentős szerepet játszik. Végül pedig az adók jelentik a legkényesebb megoldást: ha a játékos nem látja viszont a zsebéből kivett pénz értékét, elégedetlenkedni fog, csakúgy, mint bármely más világ bármely állampolgára. Ha viszont kap valamit cserébe, például a városa, ingatlana őrzését, bónuszokat, természetesen tekinti ezt a költséget is. Láthatjuk tehát, hogy valójában minden tevékenységünk értéket hoz létre, csereértékkel bíró eredménnyel jár, tehát gyakorlatilag mindennek, amit egy MMO-ban csinálunk, kritikus szerepe van a gazdaság egyensúlya szempontjából. Minden egyes tárgy vagy cselekedet értékének be kell illeszkednie az egészbe. A magam részéről emelem kaplapon minden olyan játékkervező előtt, akinek sikerül többé-kevésbé működő rendszert létrehozni, mert ezzel olyan teljesítményt tesz le az asztalra, ami sok végzett közigazdásnak sem feltétlenül sikerülne.

Szonja

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Tényleg ezt írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

Így az ünnepek táján egyre nagyobb a készlet az emberben, hogy zabá... berú... értékelje az egész életet, megálljon kicsit a nagy rohanásban, és tisztelegjen az ősök előtt. Nálunk ez úgy megy, mint minden hónapban: fellapozzuk a korábbi GameStar magazinokat, és elmerengünk kicsit azon, hogy miket is írtunk 10 éve, 5 éve és tavaly ilyenkor. Az ünnepi hangulat magasztossága a nosztalgizálás szívmegérintő érzésével keveredik, csöppögős hangulatban mondjuk ki: a GameStar mindig is csodás hely volt, ahol egy csomó aranyos emberke megfordult, és mondott okosat-szépet, vagy akár olyat, amin lehet röhögni. Olvastatok velünk, olyan élmény lesz, mint forró mézeskalács illatát szippantani mohón, vagy feltégni a csomagolást az első ajándékról örömkönnnyekkel küszködve. Pátosz két oldalon, szeretet a szívekben, ünnepi lakoma a léleknek... Jó jó, kussolunk, beszéljenek a régiek.

ez volt 10 éve

$$P=r^2-m$$

$$e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

e=2,79

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$



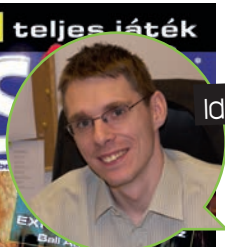
10 ÉVE



Idézet: **Boe - MOH:AA Spearhead teszt**

A legdurvább bug azonban mégis az volt, amikor egy istálló ajtaját berobbantva társamat a bent lévő náci nem tekintették tüzelési objektumnak, és csak akkor kezdtek el lőni, amikor én is beértem...

Minden náci figyelme lankad kicsit az istállóban, számtalan háborús dokumentum bizonyítja ezen tézis hitelességét, így az EA fejlesztőit nem érheti vád, csupán a történelmi hűség oltárán csorbítottak az akciódús játékelményen.



Idézet: **Szittyó - Anno 1503 teszt**

Ha így a végére egy kis összegzést szeretnék, akkor annyit írhatnék, hogy győzött a marketingosztály. Hiszen a fejlesztők a szívüket-lelküket belerakták a játékba (ez érződik rajta), csak valahogy az a karácsony előtti megjelenés nagyon itt volt, és be kellett fejezni.

Ma már annyival tisztább világot élünk, hogy a marketingosztály győzelme előtt a fejlesztők sem szik bele a szívüket-lelküket a játékba. De azért ne legyünk gonoszak, ott a Kickstarter, csuda dolgok folynak arrafelé, lesz itt még elégedett fogyasztó, lelkes ipar, csak győzzük kívánni.



Idézet: **Csonti - The Gladiators of Rome teszt**

A képet tovább árnyalja a pajzsok és páncélok vásárlásának lehetősége. Igen, a páncélok is háromfajta minőségben szerezhetők be, de pajzsból (figyelem!) négy méret van.

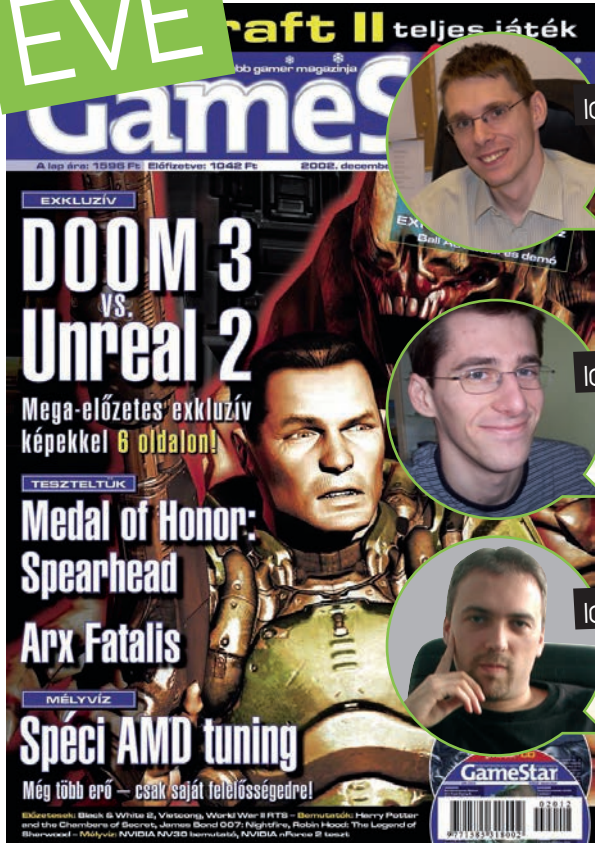
Mintha csak egy korabeli TV Shop adás lehangolásra hivatott, nyomatékossítással operáló szónoklatát hallaná az ember; Csonti az ókori Rómában is feltalálta volna magát.



Idézet: **Bad Sector - Sims Online teszt**

A Sims Online valami hihetetlenül be tud lassulni a szerverek túlterheltsége miatt: időnként kb. olyan feelingje van az egésznek, mintha 486-oson, S3 Virge videokártyával, 32 mega RAM-mal tolnád a The Simset!

Az a vicces – így tíz év távlatából –, hogy ezt a kirohanást már egyre kevesebben fogják érteni, azt hiszik, hogy egy pocskék okostelefonról van szó. Rohan az idő, tovalibbennek az évek, szaporodnak a ráncok, öregek vagyunk...



5 ÉVE

$$e=mx+c^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$



Idézet: Ender - Újdonságok bevezető



Jöttek, csöpögettek az infók kérem szépen, hogy ez is készül, meg az is, ez de jó lesz, az meg pláne de jó lesz. Aztán ugye ilyenkor mit tehet az egyszeri szerkesztő; telefonál, e-mailt ír, kontaktokat izfít titkos MSN-elérhetőségeken keresztül, megrendelésre fordít, eladja verseit.

2013-ban az újságírói munka egészen hasonló lesz, csak MSN helyett Skype-on. Bele se menjünk...

Idézet: Bad Sector - Assassin's Creed előzetes



Ha le tudsz mondani a Hitman-féle - hosszú távon kicsit unalmas -, svájci óra pontosságával végrehajtott gyilkosságokról, vagy a Prince of Persiából ismerős, pixelpontos és Jet Lee-t is megszegeyénítő csodakardozásról, ugrándozásokról, és elfogadod az Assassin's Creedet annak, ami: egy hihetetlenül realiztikus, »freeform« játéktípusú gyilkosság-szimulátornak, akkor biztosan nem fogsz csalódní.

Elég sok kompromisszum kellett hozzá, de azért 2008-ban csak sikerült nem csalódní az Assassin's Creedben. Azóta pedig... még 97 százalékot is kapott valahol a harmadik rész. Karácsony előtt mindig kedvesebbek leszünk.

Idézet: Mazur - Games for Windows - szép új világ?



Ha magyar címről jelentkeznék be, hibaiüzenetet kapunk, hogy nézzünk vissza később, de ahogy a dolgok jelenleg állnak, nem érdemes percnként nyomogatni az F5-öt a www.gamesforwindows.com oldalon.

Annyira jó érzés, hogy vannak dolgok, amik előremozdultak az elmúlt évek alatt, mindazonáltal máig sem sikerült megoldani, hogy Magyarországon ugyanazt a tartalmat és kínálatot kapjuk (akár Xbox 360, akár PC-s fronton), mint a világ boldogabbik részén. Emiatt pedig joggal morog a gamer, ha tetszik, ha nem.

Idézet: BZ - Guitar Hero III teszt



Bármit is turbóztak a játékon vizuálisan és játékmódiilag, a lényeg akkor is az, amikor egy nem szomjas parti kellős közepén ketten felkapják a műgitárt, és heveny headbangelés közepette csatáznak egymással, mint holmi zenei Jedi lovagok, az úri közönség pedig talán a képernyőn ábrázolt háromdés figurák helyett is a játékosok mozgásán és arckifejezésén szórakozik.

Tökéletes összefoglalója a stílusnak, nekünk pont ezért hiányoznak is kicsit a ritmusjátékok. Mindig is szeretünk volna még Hárfa Hero, Üstdob Hero vagy Fagott Hero részeket is. Kár értük.

Idézet: Gyu - Aréna



A helyzet az, hogy RG-nek másképp drótozták be az agyát. Folyton-folyvást a viccen, mókán és huncutságon jár az esze, mindig készen áll egy kis mókázásra, egy kis görbetűkőr-felmutatásra.

Ez úgy hangzik, mintha RG egy vidám kis kobold lenne, csengettyűs sipkában, amolyan Tisza-menti Pumukli. Hősünk azonban marcona, daliás legény, aki a viccben nem ismer tréfát, és ő az egyetlen arc itt, akit előreküldenénk, ha bunyó van.

Idézet: Chavaller - Spec Ops: The Line előzetes



Mi az, amiből rengeteg van a sivatagban? Datolyapálma, beduin, olaj, teveszar? Majdnem. Homok, kérem szépen, ameddig a szem ellát.

Valahogy olyan érzése van az embernek, mintha Chava a KFT Afrika című számának „párdúc, oroszlán, gorilla, makákó, bambusz nád, majomkenyérfa, kókuszdió” felsorolását most saját számban gondolná tovább a „datolyapálma, beduin, olaj, teveszar” tengelyen, ami nem lesz sláger a dubaji diszkókban, de megnyugtató a tudat, hogy lehetne.

Idézet: Mazur - Skyrim teszt



Már ezért megéri a The Elder Scrolls játékokkal múlatni az időt, mivel itt tényleg el tudják hitetni velünk, hogy mennyi minden múlik rajtunk. Ismét érezhetjük a kíválszottság bizsergető tudatát. Persze ezzel óvatosan kell bánni, mert a játékból kilépvé majd újra el kell fogadnunk, hogy akár mi vagyunk a dovahkiin, akár nem, a szemetet nekünk is ki kell vinni néha.

És tényleg: a Skyrim olyan egót táplál az emberbe, hogy utána életünk legizgalmasabb pillanata is csak egy unott sárkányszellentésnek tűnik, melyet Windhelm fagyos szele azonnal felkap és továbbpít.

Idézet: Mocsy - LEGO Harry Potter Years 5-7 teszt



Ideális karácsonyi ajándékötlet azoknak, akik azt szeretnék, ha a gyerekeik nem fejlődésekkkel és végtagcsonkítással töltené a karácsonyi szünetet.

Azért Mocsy Juniort Harry Potterrel elcsalogatni a Diablo vagy a Mortal Kombat mellől művészi feladatnak tűnik, de a főszerkesztő ajánlása attól még teljesen korrekt.

1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Occam borotvája

A gyilkos médium (Red Lights)

Film



A MIKOR PATÁK DOBOGÁSÁT HALLOM, NEM EGYSZARVÚAKRA GONDOLOK, HANEM LOVAKRA."

Az okkult, misztikus filmek aranykorukat élik, ezzel a hullámmal érkezett a hazai mozikban november legvégén bemutatott 'A gyilkos médium'. A bugyuta, szpojleres magyar címen túltéve magunkat, a plakátot meglátván jön a következő sokk: „Az év Hatodik érzéke”. Szerencsére ami ezután következik, biztatóbb: illusztris szereplőgárda (az új Nolan kedvenc Cillian Murphy és két, mindig megbízható „veterán”, Sigourney Weaver és Robert De Niro), spanyol szakmai stáb, amerikai producerek segítségével történő független filmes forgalmazás.

A rendező, Rodrigo Cortés 16 évesen forgatta első filmjét Super 8-as kamerával, 2000-es '15 days' című áldokuja pedig a valaha készült legsikeresebb spanyol rövidfilm. Első nagyjátékfilmjét (A nyertes – Concursante) sajnos hazánkban nem láthattuk, de a Buried – Élve eltemetve már megkapta a neki járó figyelmet és tiszteletet; a Ryan Reynolds főszereplésével készült – a szinte végig egy koporsóban játszódó – klausztrófóbi mozi másfél órán keresztül fenntartja a figyelmet, és a ren-

dezői munka hatásosságának köszönhetően nem fullad unalomba. Érdekes a direktor látásmódja, miszerint hiába van ott hon ezen a területen, mégis elutasítja a függetlenedést, az ő példaképei Scorsese, Spielberg és Hitchcock, így hozzájuk hasonlóan egy erőskező, a stúdiórendszer felett álló alkotó szeretne lenni.

Nézzük az aktuális moztörténetet: adott két egyetemi tanár, mester és tanítványa, akik a magukat mentalistának, médiumnak, távgyógyítóknak beállító emberek csalásait hivatottak leleplezni. Mindezt meggyőződésből teszik; az érzékelés és észlelés (tudományos) logikájára hivatkozva a paranormalitás cáfolatára tették fel munkásságukat, sőt életüket is, mivel egyéni tragédiáik juttatták őket oda, ahol vannak. Pár lebilincselő „leleplezős” jelenet után Dr. Margaret Matheson (S. Weaver) figyelmezteti tanítványát, Tom Buckleyt (C. Murphy), hogy tartsa magát távol az éppen visszatérni készülő legendás „mágustól”, Simon Silvertől, akit De Niro alakít briliánsan, megidézve egyik kultikus szerepét, Louis Cyphert az Angyalokszívűből. Silver karaktere ötvözte a vallási és poli-

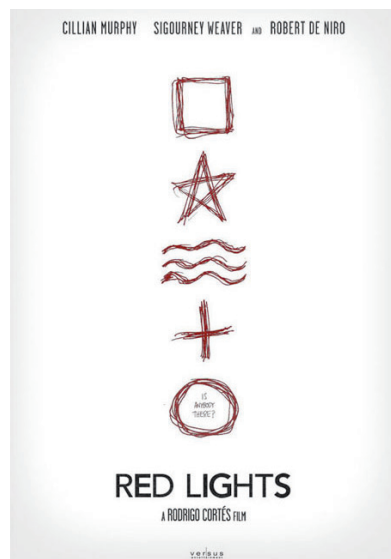
itikai vezetőknek, akik manipulációkkal terhelten mondják azt a közönségnek, amit hallani szeretnének. A film üzenete egyértelmű: fricska a kényelmes, kockázatmentes válaszokat kereső embereknek, illetve beszélés a világszerte elterjedt/elterjesztett protestáns és evangélikus nézeteknek. Simon Silver komoly ellenfél Buckleynek, aki kénytelen-kelletlen, de felveszi vele a küzdelmet.

Az ezután történeteket nem illik elmesélni, de nem is nagyon van mit. A forgatókönyv érthetetlen módon összecsuklik, és oly mértékben halmozza a következetlenségeket, hogy sajnos azt még paranormalitással sem lehet megmagyarázni. A rendezésen kívül Cortés végezte a vágást is, a feszültségkeltésből jól érzékelhető, hogy remekül tette a dolgát, de valószínűleg mindenki jobban jár, ha a forgatókönyv megírását legközelebb inkább másra bízta. Témájából adódóan a Red Lights nem adhat konkrét válaszokat, de azért kérdésfeltevésben remekel. Valószínűleg a karácsonyi időszak egyik legnézettebb filmje lesz a Hobbit után; irány a mozi!

Haka

Jól induló, majd banalitásba forduló misztikus film. Egy próbát megér.

3,5/5



Robert E. Howard

Cormac Mac Art és a vikingek

MÍG A CONAN TESTVÉREI ELŐZŐ RÉSZÉBEN CSUPÁN FENYEGETŐ ÁRNYÉKÉNT BORULT RÓMÁRA A PUSZTULÁS RÉMKÉPE, addig a sorozat harmadik epizódjában már számtalanszor feldúlták és kifosztották a barbár hordák az Örök Várost. Howard sosem volt a Római Birodalom rajongója, ám még ő is talál abban valami tiszteletere méltót, ahogy az végnapjaiban küzdött a fennmaradásért, és mindig akadt valaki, aki tovább hordozta a lángot, legyen az a szerelme kiszabadításáért küzdő romanizált brit vagy egy keresztény pap. Mindazonáltal az összeomlást követő zűrzavaros időszakot novelláiban arra használja a szerző, hogy tengeri rablók kalandjait foglalja keretbe. Még a kőkorszaki szintre süllyedt piketeket is beleszővi egy-egy történetbe, melyek hősei a viking harci szellemet és a csavaros kelta észjárást ötvözve gyűrik le nem egyszer

természetfeletti hatalmak által is támogatott ellenfeleiket. Sajnálatos tény, hogy a gael Cormac Mac Art kalandjai jobbára ugyanolyan töredékesek, mint az álmaiban korábbi életeit újraélő James Allison történetei. Igazán kár, hogy Howard tehetségének szikráját sem birtokló epigonok egészítették ki és fejezték be azokat.

Chavalier



Könyv

A kardozós-varázslós fantasy atyjának válogatott művei nélkül egyetlen rajongó gyűjteménye sem lehet teljes.

4/5

Robert Jordan /
Brandon Sanderson

Gyülekező fellegek

ROBERT JORDAN 2007-ES HALÁLÁT KÖVETŐEN AZ IDŐ KERÉKE A KÖDSZERZET SOROZATOT JEGYZŐ BRANDON SANDERSON KEZÉBE KERÜLT, akit maga Jordan választott ki arra, hogy befejezze élete fő művét. A két kötetre bontott Gyülekező fellegek történetvezetése Sanderson saját stílusának köszönhetően feszesebb tempó mellett zajlik, ám úgy, hogy mindvégig megőrzi Jordan szellemiségét. Az Idő Keréke ciklus 12. része (A Delta Vision kiadásában a korábbiakat is újraolvashatjuk majd. Egyelőre az első két jelent meg közülük.) önmagában is élvezetes olvasmány, ám mégis csak akkor teljes az élmény, ha tudjuk, milyen utat járt be Rand, Perrin, Mat, Egwene és a többiek, milyen áldozatokat hoztak annak érdekében, hogy egyszerű falusi gyerekekből a világ lehetséges megmentőivé lépjenek elő. Miközben újjászüle-

tett sárkányként Rand mindent elkövet, hogy akár erőszakkal is egyesítse a nemzeteket, és felkészítse őket a végső csatára, így váltva valóra a jóslatot, addig Egwene az aes sedaiok rendjében keletkezett törést próbálja befoltolni.

Chavalier



Könyv

A lehető legjobb kezekbe került a két évtizede megkezdett regényfolyamot lezárni hivatott trilógia.

5/5

Lisa Smedman

A prófécia örökösei

LISA SMEDMAN ELSŐ REGÉNYE, AMI A FORGOTTEN REALMS VILÁGÁBAN JÁTSZÓDIK, EGY SZÁMTALANSZOR FELDOLGOZOTT TOPOSZT VESZ ALAPUL: két, egymásnak idegen társadalom között kibékíthetetlen ellentét húzódik. Sembia kereskedői varázslók, és át akarják juttatni árujukat az elfek erdején, amit Gubancfalva nem néz jó szemmel, lévén az emberek tüzzel, vassal, mágiával vágnak utat maguknak, és pusztítják el a számukra szent természetet. A felek pattanásig feszítik a húrt, és bármelyik pillanatban kirobbanhat a háború, amit csak egy ikerpár állíthat meg. De nem könnyű úgy beteljesíteni egy próféciát, hogy az egyikük legszívesebben kivágná magából emberi felét, és azonnal háborúba indulna Sembia ellen, míg a másikuk két istennő sugallatának is engedve keresi a békés megoldást a konfliktus lezárására.

A kettejük eltérő világnézetéből fakadó ellentétek és a vérontásból hasznot húzni

remélő harmadik fél ármánykodásából a szerzőnek sajnos nem sikerül a maximumot kihoznia, a szereplők többsége reménytelenül egyszemélyes, a váratlanok szánt lezárás pedig túlságosan naiv.

Chavalier



Könyv

Könnyed olvasmány kalandról, ármányról, vérségi kötelékről.

3/5

Az angol futball leleplezője Én vagyok a Titokzatos Futballista

KÉPZELETÜNKBEN A FUTBALLCSILLAGOK MESÉS ÉLETET ÉLNEK, VILÁGUK CSUPA CSILLOGÁS ÉS RIVALDAFÉNY. Ki az a futballszurkoló, aki ne képzelne magát a helyükbe, ne szeretné kipróbálni azt az életformát, amit ők élnek? Most jött valaki, aki nyíltan, őszintén, kritikusan és önkritikusan feltárta a Premier League világát, betekintést engedve a profi sport mesebeli palotájába. Tényleg van burkolt rasszizmus a modern futballban? Mennyire fontos az edző vagy a szövetségi kapitány? A játékevezetők valóban elfogultak a nagy csapatokkal? Miért érnek többet a külföldi játékosok és a legnevesebb játékosügynökök, miért az átigazolási időszak utolsó napján kötik meg a nagy üzletet? Milyen rendszerek alapján osztanak bónuszokat és prémiumokat? Mi a fontosabb a kluboknak, a kasszát megtölteni vagy trófeát nyerni? És a játékosokat érdeklik egyáltalán a szurkolók? Az egyetlen módja annak, hogy választ kapj ezekre a kérdé-

sekre, az, hogy elolvassd ezt a könyvet, amit egy teljes anonimitásba burkoló futballista írt, aki a legmagasabb szinten is bizonyított. (x)



Könyv

30Y

Szentimentálé

A PÉCSI 30Y ZENEKAR ÉVEK ÓTA ELŐKÉLŐ HELYET FOG-LAL EL A FIATALOK SZÍVÉ-BEN. A főleg fesztiváló-kon és népszerű klubokban fellépő zenekar a rá jellemző hangzású dalok mellett folyamatosan készítette a szentimentális, akusztikus alkotásokat, melyeket többnyire a <http://szentimentale.hu> oldalon osztottak meg a nagyerdemével. Az ide felkerülő számok leginkább egyszerű módszerekkel lettek rögzítve, most viszont úgy döntöttek, ideje stúdióba vo-nulni, és egy lemezt kerekíteni belőlük úgy, hogy csak apró változtatásokat eszközölnek a tökéletesség érdekében. Ebből született meg a Szentimentálé album, ami háromféle kiadásban szerezhető be. A digitális verzió 14+14 szám található, köztük az MTV Iconon játszott Bergendy-feldolgozás, az Iskolatáska, de más előadótól is vettek át dalokat. A hagyományos CD-n 14 dalt hallhatunk, a bakelit pedig 14+4 tracket tartalmaz. Érdemes azoknak is meghallgatniuk, akik gyakran járnak koncertre, vagy ronggyá hallgat-

ták a Szentimentálé-muzsikákat, ugyanis a profi hangzás sokat dob az élményen. Igazi meglepetés volt például az áthangszerelt Bogozd ki, ami teljesen más megvilágításba helyezi a banda legnagyobb slágerét. Talán egy kicsit bontja az összhangot az elektronikus hangokkal bőven megpakolt A világ lepedője, de ha a legnagyobb kiadás mellett döntünk, biztosan találunk legalább 10 számot, amit bármikor örömmel hallgatunk.



30Y
SZENTIMENTÁLÉ

Paca

Zene

A pécsi srácok megint kifogástalan albumot raktak össze, ami leginkább, de nem kizárólag a rajongóknak szól.

4,5/5

Calvin Harris 18 Months

NAGYON VÉKONY A PROFESSZIONÁLIS ÉS A GAGYI TÁNCZENE KÖZTI HATÁRMEZSGYE, de valahogy Calvin Harris mindig az előbbi oldalán marad. A skót dalszerző-énekes-producer-dj, született Adam Richard Wiles a 2000-es évek közepén bukkant fel a Myspace-nek köszönhetően (használja még valaki?), 2006-ban pedig már szerződtette az EMI. Első nagylemezével be is pozicionálta magát az elektro- és a nu-disco világába (I Created Disco), a másodikkal (Ready For The Weekend) pedig már jelentősebb sikereket ért el, amire felfigyelt a (pop)zenei világ nagy része. Bár pályája elején Kylie Minogue-nak és Dizzee Rascalnak írt dalokat, több közreműködése is megbu-kott, így az igazi hírnévre várnia kellett a tavaly év végi mega-giga sláger 'We found love'-ig, amit Rihannának írt, és amely a barbadosi énekesnő lemezén is megjelent. Ez a szám természetesen felkerült a '18 Months'-ra is, több más, már ismert zenével egyetemben, mint a Kelis közreműködésével készült direkt hamis 'Bounce', a Ne-Yo

énekével támogatott 'Let's Go' vagy a „magának megtartott”, talán legjobban sikerült 'Feel So Close'. Összegzésképp elmondható, hogy a harmadik nagylemezén Calvin Harris kissé veszített egyéniségéből, de hasonlóan a szerzői hollywoodi filmesekhez (Fincher, Nolan, Aronofsky), úgy engedett a kompromisszumoknak, hogy közben egyéni hangja megmaradt.

Haka



Zene

Aki nem hallgat rádiót, nem jár diszkóba, de érdekli a szerzői popzene, ne hagyja ki!

4/5

Photek

KU:PALM

ÚJRA NAGYLEMEZZEL JELENTKEZETT 12 ÉV UTÁN A BRIT RUPERT PARKES AKA PHOTEK,

akít a samuráj drum and bass létrehozójaként ismerünk. Az 1997-es Modus Operandi és az egy évvel későbbi Form and Function anno megújította a műfajt; beszédes, hogy intelligens dob basszus-ként is emlegették a szakírók. 2000-ben aztán nagy meglepetésre egy house albumot (Solaris) adott ki, ami utólag már érthetőbb, hisz egyéb területen már elérte a maximumot. Pár éve visszailleskedett az éppen létrejövő, a house és a dubstep határain egyensúlyozó művészeti áramlatba. Ennek mentén született meg a tavasszal kiadott DJ Kicks mixlemez, ami megfelelő előfutára lett a most megjelent KU:PALM-nak. Tizenhárom zeneszám; váltja egymást a már emlegetett house és dubstep, egy kis jazzy és bass music, illetve csipetnyi acid és classic techno. Photek saját elmondása szerint a régi albumokkal ellentétben itt nem volt narratíva, egyszerre csak egy számon

dolgozott, majd aztán egymás mögé válogatta az elkészült darabokat. Arra azért ügyelt, hogy a három vokális dalt a legvégére rakja, hátha valaki csak az instrumentális zenéket szereti... A viccet félretéve lehet(ne) károgni, hogy hol van a régi Photek, de a KU:PALM profizmusa, kiforrottsága, illetve aktualitása alapján nincs kétség létjogosultsága felől.

Haka



Zene

Kellemes, életigenlő album, Photek továbbra sem hibázik.

4/5

The Outside Agency The Dogs Are Listening

A JÖVŐ MÁRCIUSBAN ISMÉT HAZÁNKBA LÁTOGATÓ DJ HIDDEN ÉS EYE-D ALKOTTA HOLLAND DUÓ NEMRÉGIBEN ÚJ ALBUMMAL JELENTKEZETT,

válaszul az őket ért kritikai vádakra, miszerint az utóbbi időben belesüppedtek saját kreál-mányukba, a hardcore és a drum&bass fúziójából létrejött crossbreedbe. Ezt cáfolandó a srácok most olyan lemezzel rukkoltak elő, ami minden kételyt eloszlat azt illetően, hogy megvan-e még bennük a kellő kreatív energia a megújuláshoz.

A The Dogs Are Listening nagyon súlyos anyag: sötét, depresszív és nehezen emészthető, ráadásul nemcsak horizontálisan sokszínű, hanem bizony vertikálisan is. Hihetetlen stílusbeli csapongások jellemzik, nem ritka, hogy egy-egy szám erejéig akár három-négy stílus is egybe van gyúrva. Egy kis fricskával akár az „Ultimate Crossbreed” címet is adhatták volna ne-

ki a srácok, annyira „maxra” van rajta jaratva ez a l'art pour l'art keresztező szellem. S bár alapvetően az egésznek az industrial hardcore adja a gerincét, van itt minden, mint a búcsúban: drum&bass, breakcore, dubstep, IDM, uptempo, downtempo, megfűszerezve egy kis hip-hoppal és filmzene-ker emlékeztető szimfonikus betétekkel.

mercenary



Zene

Nagy figyelmet igénylő, harapós album a stíluskeresztelés nagygyűitől.

4/5



Party

Szórakozol velünk?

Színház

Kiállítás

Étterem

Kocsmá

Koncert

Sport



Megjelenik január 18-án

KÖVETŐ SZÁM

2012 LEGJOBB JÁTÉKAI A GAMESTAR SZERINT

Végigmentünk az elmúlt év termésén, és megnéztük, hogy mi meddig jutott a 2012-es ranglétrán. Szoros volt a mezőny, elég, ha csak az év végi címeket nézzük: *Far Cry 3*, *Assassin's Creed III*, de volt itt *Diablo III* és *Call of Duty: Black Ops II* is. Igazi titánok harca lesz a januári számban, és ha túléljük a világvégét, eláruljuk, ki maradt felül.



DMC: DEVIL MAY CRY

Dante visszatért, és szinte újjászületett. A Capcom megreformált sorozatában ismét előrántjuk az emeles kardot, és szétcsapunk a démonok között. A hajszín és a forma változott, meglátjuk, hogy a többi újdonság hogy sült el.



BATTLEFIELD 3: AFTERMATH

Megérkezett a *Battlefield 3* legutóbbi kiegészítése. Rengeteg plusztartalmat kapnak a háború megszállottjai: az új térképektől egy új játékmódig minden adott, de vajon elég lesz-e mindez ahhoz, hogy visszarántsa az unatkozó rajongókat?



2013 LEGJOBB JÁTÉKAI

Belenéztünk a kristálygömbbe, és összefoglaltuk, amit abban láttunk. A jövő év sem lesz kevésbé akciódús, elég, ha csak a *GTA V*-re vagy a *BioShock Infinite*-re gondolunk. Rég várt címek érnek be, és nem hagyjuk szó nélkül, ha alulmúlják elvárásainkat.



MEREVLEMEZEK

Régiek már, de adataink többsége még mindig ezeken a hardvereszközökön sorakozik. Bizony jól sejtitek, a következő számban a jó öreg merevlemezek friss változataival foglalkozunk. Lesz lassabb, lesz gyorsabb, de tárhely szempontjából határ a csillagos ég.

TELJES JÁTÉK

JUST CAUSE

Következő teljes játékunk a *GTA* által sikerre vitt open-world műfajt erősíti. Rico és bandája megunta a jelenlegi vezetőséget a nyaralók paradicsomában, így annak megbuktatását tűzték ki célul. A *Just Cause* karibi helyszínein különösen nagy öröm lesz a lövöldözés, pláne most, mikor az utcán lassan szánkóval közlekednek az üzletemberek.



„Gyakran mondják, hogy a futballvilágban zajló fontos események kilencvenöt százaléka a kulisszák mögött történik, és higgye el mindenki, az igazság sokkal fantáziadúsabb, mint a képzelet. Sokan erről sohasem volnának hajlandóak beszélni. **DE ÉN IGEN!**”

Az angol foci leleplezőjének könyvét keresd a kedvenc könyvesboltodban.

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro
Securite Suite Pro
F-Secure Internet Security 2012 és Mobile Security
ESET Smart Security

6G45A-JPBVK-WCG00-KSCGC-EINSC
CSGCN-M3FY2-4S4K4-0404W-G9Z6I
FS523571
E3E060

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

SZOFTVEREK

Panda Global Protection 2010
F-Secure Internet Security 2012 és mobile security
Outpost Pro Security Suite
Eset Smart Security

DVD-BORÍTÓ

WORLD OF TANKS 8.1

Nemsokára érkezik a legújabb verziószámú frissítés, de addig is itt a brit tankokat felvonultató update, melyben több hibát is orvosoltak a készítők. Előre, katona!



TELJES JÁTÉK

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



VIDEOTESZT FAR CRY 3



VIDEOTESZT ASSASSIN'S CREED III



EXTRA RETRÓ



PLAYIT-ÖSSZEFOGLALÓ

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



Új amerikai tankok fejleszthetők ki: T21, T71, T69, T54E1, T57.

Új, prémium járművek vezethetők: a brit TOG-II* és AT-15A, valamint a francia FCM 50 t.

Fedezzen fel újra négy pályát (Prokhorovka, Redshire, Erlenberg és Ruinberg), frissített, 8.0-s grafikával és fizikával



JÁTSSZ INGYENESEN MOST! - WWW.WORLDOFTANKS.EU

GameStar "MMO nagygú angol akcentussal"