



2 DVD - 2 TELJES JÁTÉK  
PROTOTYPE+WOLFENSTEIN

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/03

# GameStar

EXKLUZÍV BESZÁMOLÓ ÉS INTERJÚ LONDONBÓL

## ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



TESZT

### Tomb Raider

MINDEN IDŐK LEGPROFIBB  
SÍRRABLÓJA



TESZT

### Gears of War: Judgment

HA MAGÁVAL RÁNT  
A FOGASKERÉK

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2013/03





A FÖLD EGY EMLÉK, AMIÉRT ÉRDEMES HARCOLNI



T O M C R U I S E  
F E L E D É S

A TRON: ÖRÖKSÉG RENDEZŐJÉTŐL  
ÉS A MAJMKOK BOLYCÓJA: LÁZADÁS PRODUCEREITŐL



ÁPRILIS 11-TŐL A MOZIKBAN!

Tizenkét éven  
aluliak számára  
nem ajánlott





# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@idg.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@idg.hu

Vigh Tímea (Epreszudlee) 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

Horváth Péter (HP) phorvath@idg.hu

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@idg.hu

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

Kudella Magdolna (km) mkudella@idg.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu

Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@idg.hu

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

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

Kálvin Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@idg.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Odrovics Szonja (szonja) szodrovics@idg.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu

## Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@idg.hu

## Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu

## Nyomás és kötetészet:

iPress Center Hungary Kft.

## Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető 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 megjelenő képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztéstük, 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 hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



## SZIASZTOK!

**L**ARA CROFTOT MEGSZÉGYENÍTŐ KITARTÁSSAL ÉLTÜK TÚL A TÉLI HÓNAPOKAT, DE SZERENCSÉRE NEM UNATKOZTUNK, MIVEL AZ IDEI ÉVBEN AZ ÁTLAGOSNÁL TÖBB ZSENIÁLIS JÁTÉK JELENT MEG.

A tavasz első napjaira is maradt még meglepetéssel kombinált megjelenés, ennek következtében a nyugodt lapleadást felváltotta a lázas, utolsó pillanatokban módosított lapterv birizsgálása. Chava profi bérgyilkosok kíméletlenségével dobálja ki azokat az anyagokat, melyek véleménye szerint nem ütnek meg az ő utolsó pillanatban beesett *Thief* előzetesének színvonalát. Ezzel nem is volt semmi gond egészen addig, amíg ki nem derült, hogy az én anyagaim jutottak ebek harmincadjára annak érdekében, hogy a kedvenc játékaról tudjon írni. Még szerencse, hogy a *Tomb Raider* már elkészült, így arra nem tudta rátenni a kezét. Az új Lara kalandjai mellett leteresteltük még a *Gears of War* sorozat negyedik epizódját, a *God of War* saga hatodik fejezetét, kiutaztunk Londonba az *Assassin's Creed IV* bejelentésére, elzarándokoltunk Berlinbe, ahol Chavát malacsülttel és sörrel korrumpálta a Kalypto vezérkara. Teljes játékokkal sem fukarkodunk a tavasz első hónapjában, az egyik lemezen a *Prototype*, a másikon pedig a *Wolfenstein* várja, hogy végigjátsszátok. Mindig is mondtuk, hogy GameStar-előfizetőnek lenni jó dolog, ezt ismét be is bizonyítjuk. Minden előfizetőnk talál az újság mellett egy különálló kis füzetet, melyben egy zseniális magyar nyelvű Vaják novellát találhat, csak itt, csak nektek, csak tőlünk. Szokás szerint itt be is fejezem, hiszen beszéljenek helyettem inkább a tartalmas oldalak, olvassatok sok GameStar, mert az jó! Találkozunk a jövő hónapban!

Mocsy

## CÍMLAPSZTORI

» 22





# TARTALÓ



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

22



THE WITCHER 3: WILD HUNT

28



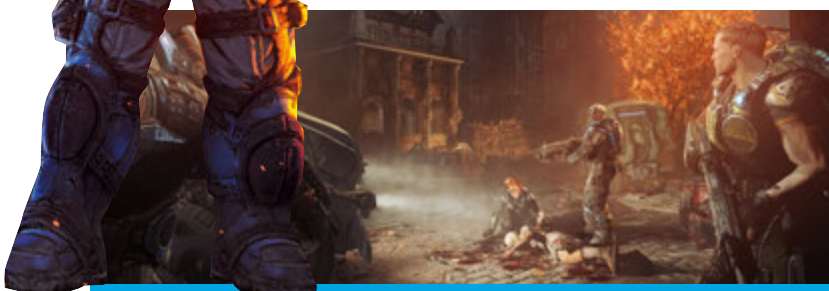
THIEF

34



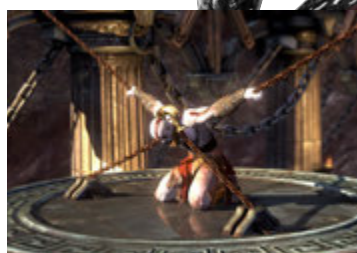
TOMB RAIDER

48



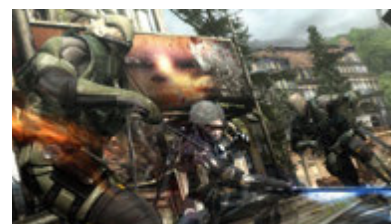
GEARS OF WAR: JUDGMENT

56



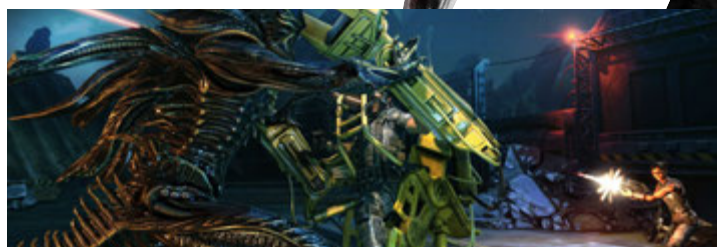
GOD OF WAR: ASCENSION

62



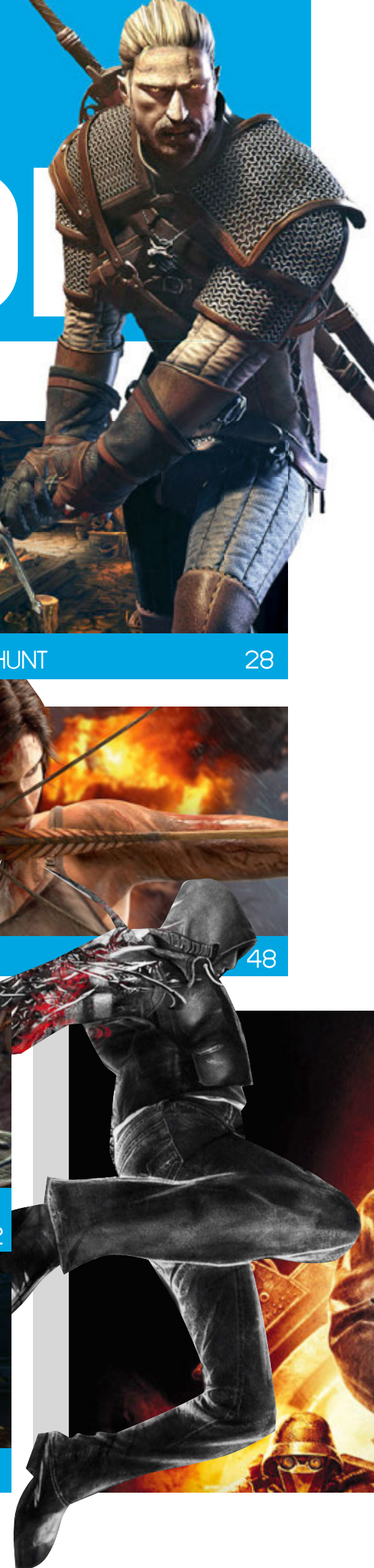
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

66



ALIENS: COLONIAL MARINES

70





# BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 22 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
- 28 THE WITCHER 3: WILD HUNT
- 34 THIEF
- 38 HAWKEN
- 40 NEVERWINTER
- 42 ELITE DANGEROUS
- 44 LÁTOGATÓBAN A KALYPSO MEDIÁNÁL

## TESZT

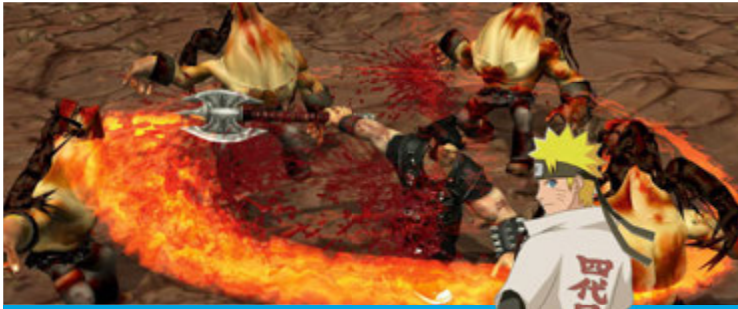
- 48 TOMB RAIDER
- 56 GEARS OF WAR: JUDGMENT
- 62 GOD OF WAR: ASCENSION
- 66 METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
- 70 ALIENS: COLONIAL MARINES
- 74 BRÜTAL LEGEND PC
- 76 SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY
- 77 STAR WARS PINBALL
- 78 PERSONA 4
- 79 NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3
- 80 IMPIRE
- 81 SHOOTMANIA STORM
- 82 ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON
- 83 HALO 4: MAJESTIC MAP PACK
- 83 SPECIAL FORCES: TEAM X
- 84 MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES
- 84 TABLE TOP RACING
- 85 DIE HARD
- 85 REAL RACING 3
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 PC-T HELYETTESÍTŐ LAPTOPOK
- 94 TÖBB GRAFIKUS KÁRTYA EGY GÉPBEN
- 96 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KULT

- 100 KONZOLGENERÁCIÓK 8. RÉSZ
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 ÁLOM-VILÁG 11. RÉSZ
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM



BRÜTAL LEGEND PC

74



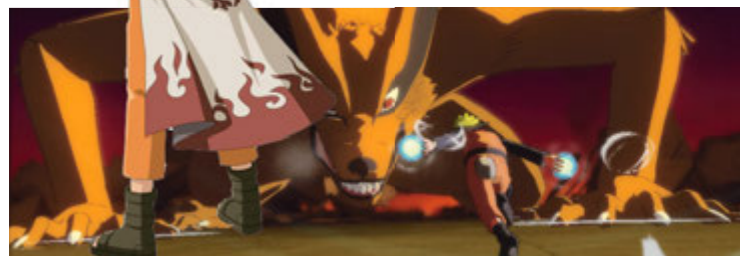
SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

76



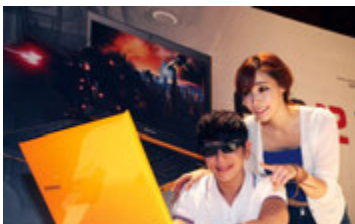
STAR WARS PINBALL

77



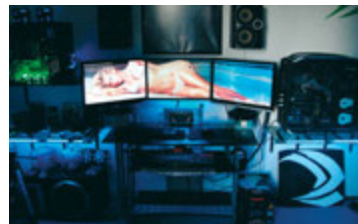
NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3

79



PC-T HELYETTESÍTŐ LAPTOPOK

90



TÖBB GRAFIKUS KÁRTYA EGY GÉPBEN

94



ÁLOM-VILÁG 11. RÉSZ

104



## TELJES JÁTÉKOK PROTOTYPE, WOLFENSTEIN

**SZERENCSÉRE MÁRCIUSBAN IS KÉT TELJES JÁTÉKKAL SZOLGÁLHATUNK: AZ ELSŐ LEMEZEN A PROTOTYPE, A MÁSODIKON A WOLFENSTEIN VÁR RÁTOK.** Előbbi főszereplő-

je, Alex Mercer emlékek nélkül ébred a feje tetejére állt New Yorkban, ahol egy különös vírus szedi áldozatait. Aki elkapja, gyilkolni vágyó mutánsná változik. Alex maga is fertőzött, így különleges képességek segítségével tárhatja fel, mi történt valójában. A *Wolfenstein* sorozatot pedig senkinek sem kell bemutatni, az FPS-ek atyja 2009-ben tért vissza, hogy ismét elvárászojjon minket. Ezúttal nemcsak Himmler természetfeletti osztagaival kell felvennünk a harcot, hanem egy alternatív dimenzióban is muszáj lesz helyt állnunk. Ugye menni fog?



Ahogy múlt hónapban, úgy most, márciusban is két DVD melléklettel lépünk meg benneteket, melyeken a két teljes játékon kívül a legújabb GSTV-epizódok és extrák várnak rátok.

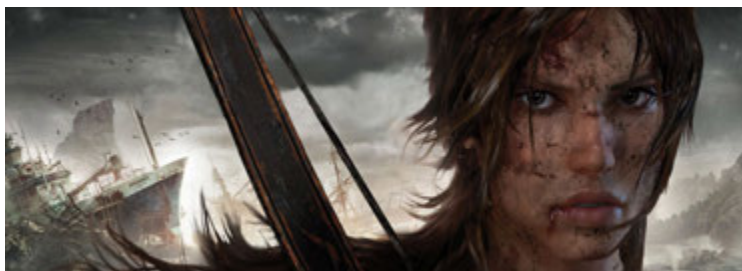
# DVD TARTALOM

## MAGYARÍTÁSOK

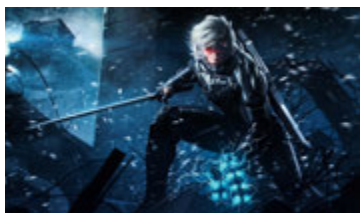
Ezúttal négy magyarázás is felkerülhetett a lemezre, Gyűrűk Ura-, Splinter Cell- és nindzsarajongók minden bizonnyal örülnek majd, de a többi játékos sem fog szomorkodni. Köszönet a fordítóknak!



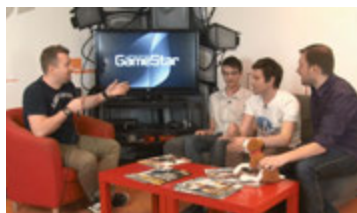
## GSTV



### VIDEOTESZT TOMB RAIDER



### VIDEOTESZT METAL GEAR RISING: REVENGEANCE



### KEREKASZTAL



### MÉLYVÍZ



### EXTRA RETRÓ

A *Wolfenstein* nem rendelkezik többjátékos móddal; sajnós ez az az áldozat, amit meg kellett hoznunk annak érdekében, hogy felkerülhessen a mellékletre. Reméljük, így sem okoz majd csalódást, kellemes játékot kívánunk!

**Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1 577-4301-et, vagy írd a [terjesztes@ldg.hu](mailto:terjesztes@ldg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt!**

Amennyiben a GS1303\_1 és GS1303\_2 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 gyökérkönyvtárában a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják április 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el a [www.agnitum.hu/gamestar](http://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](mailto:support@agnitum.hu) címen kérhetsz segítséget.



### F-SECURE INTERNET SECURITY 2012 ÉS MOBILE SECURITY

Az F-Secure biztonsági csomag képes a felhasználók digitális adatait megvédeni az illetéktelenektől, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról vagy Macről. Ráadásul olvasóink immár az F-Secure mobilvédelmét is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az [antivirusahaz.hu/gamestar](http://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 2013. március 15-től április 30-ig használhatod a szoftvert. Probléma esetén a [kapcsolat@yellowcube.hu](mailto:kapcsolat@yellowcube.hu) címen kérhetsz segítséget.

### ESET SMART SECURITY

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



### PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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



# MEET THA TEAM

Kell-e egy nagyon sikeres játékhoz (Tomb Raider, God of War...) mindenáron kiadni egy erőltetett multi részt is?



MOCSY

**VÁLASZ:** Az erőltetett multinál nincs rosszabb, megvan erre a megfelelő hely és idő, ott kell igazán domborítani.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Tomb Raider

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

BioShock Infinite, StarCraft II: Heart of the Swarm



MAZUR

**VÁLASZ:** Én a kompetitív multiba kevés játékban vagyok hajlandó igazán belemenni, szóval többnyire hidegen hagy, hogy van-e vagy nincs. De a kooperatív módra mindig kíváncsi vagyok.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Dead Space 3

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

BioShock Infinite



SZONJA

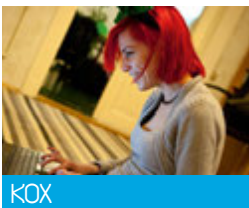
**VÁLASZ:** Erőltetett nem is szabadna. Vannak játékok, melyekben pont a magányos órák elütését élvezzük. Ha nem sikerül a multiban valami igazán élvezeteseget alkotni, akkor többet árthat, mint használni.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Farmville 2, SimCity Social

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

SimCity



KOX

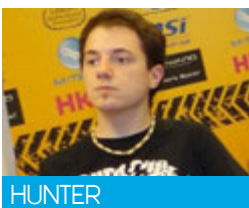
**VÁLASZ:** Nem vagyok nagy multis, így számomra egyáltalán nem fontos, hogy legyen egy ilyen rész a sorozatokban. Pláne ha nem is illik bele a koncepcióba, kár erőltetni.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3, Tomb Raider

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Giana Sisters: Twisted Dreams



HUNTER

**VÁLASZ:** Akkor van értelme, ha a többjátékos módnak van akár minimális ráhatása az egyjátékos módra. Ezért volt például Mass Effect 3 az egyetlen, ahol ezzel is komoly időt töltöttem. Nuff said.

**MIVEL JÁTSZOL?**

StarCraft II

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

BioShock Infinite



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Soha nem preferáltam a multis játékokat, mert nagyon béna vagyok. Ha lőni kell benne, akkor engem szednek le elsőnek, ha kardozni kell, akkor az én fejem repül rögtön.

**MIVEL JÁTSZOL?** Guild Wars 2

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

A StarCraft 2 kiegészítőjét azért megnézzük.



GYU

**VÁLASZ:** Nagyon ritkán játszom ezekkel a kiemelkedően sikeres játékokkal (bár a Tomb Raider csábítóan hangzik), s olyan multival, ami nem MMORPG, még ritkábban. Így aztán ezek a dolgok hidegen hagynak, és maradok a magam indie játékeinál.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Mire ezt olvassátok már tuti, hogy a SimCityvel.

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Don't Starve



DUDU

**VÁLASZ:** Az A. E. Bizottság Szerellem című klasszikusát idézve: „Minek?” Szerintem felesleges; amibe nem kéne, abba beleerőltetik, amibe kéne, abból kihagyják. Coop mód, na az már más tézta, azt szeressük!

**MIVEL JÁTSZOL?**

Tomb Raider

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

2010 óta a BioShock Infinite-et.



CHAVALIER

**VÁLASZ:** Még a nem nagyon sikeres címek esetében sem erőltetném, hacsak nem képes újat mutatni, vagy legalább a kampány erősségeire támaszkodva az élményt érdemben gazdagítani.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Gears of War: Judgment, Mass Effect Trilogy

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Star Trek, Army of Two: The Devil's Cartel



HP

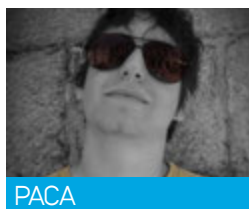
**VÁLASZ:** Nem feltétlenül, de legalább egy coop kampány legyen benne, mert másokkal megosztani az élményt igenis örömteli. Mint a karácsony. Vagy a szex.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Star Wars Pinball, Crysis 3

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

The Walking Dead: Survival Instinct



PACA

**VÁLASZ:** Azt nem gondolom, hogy a kompetitív multiplayer minden játékba bele kellene erőltetni, de számos olyan AAA cím van, aminél nagyon hiányolom a kooperatív módot. Elvégre nincs is jobb, mint társaságban játszani, nemde?

**MIVEL JÁTSZOL?**

BioShock, Tomb Raider

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Star Trek, Army of Two: The Devil's Cartel



ADAM

**VÁLASZ:** Egy játék nekem történet, egy személyes élmény átvezető jelenetekkel, jó karakterekkel, rendezéssel. Ezért teljesen felesleges számomra a multiplayer rész. De mások zabálják, úgyhogy létjogosultsága biztosan van, csak nem nálam.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Most épp Lara Croft legújabb kalandjaival.

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

BioShock Infinite



DAEV

**VÁLASZ:** A játékvilág 22-es csapdája. Ha egy arra alkalmatlan játéknak csinálsz multit, akkor azért kapsz, mert szar, ha nem csinálsz, akkor meg az a baj, hogy nincs.

**MIVEL JÁTSZOL?**

FallOut 3, Tomb Raider, Black Ops 2 Zombies

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Injustice: Gods Among Us, Dead Island: Riptide



EPRESPUSZEDLEE

**VÁLASZ:** Ha nem adnák ki, akkor biztos azon zsiszsegnének a fórumokon, hogy X és Y játékhoz miért nincsen multiplayer lehetőség, pedig annyira jó lenne! Egyébként bármi válhat jó mulatsággá, ha az ember gyermeke bele tudja húzni a haverjait is.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Guild Wars 2

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

A Tomb Raiderre már nem kell várnom.



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Sajnos ez tényleg „elvárás” nőtte ki magát, pedig nagyon nem kellene, hisz ott vannak az alapból multira kihegyezett játékok. Jó, hogy például a BioShock Infinite-ből ki merték hagyni. Bár mindenki ilyen bátor lenne!

**MIVEL JÁTSZOL?**

FIFA 13, Hitman: Absolution, Tomb Raider

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

BioShock Infinite



RG

**VÁLASZ:** A valódi multiplayer számomra a LAN-t jelenti, de mivel ez egyre inkább háttérbe szorul, gyakorlatilag majdnem mindegy, hogy mihez milyen multi jön ki, ha nem lehet helyi hálózatban játszani.

**MIVEL JÁTSZOL?**

Dear Esther, Test Drive: Ferrari Racing Legends

**MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN?**

Mafia 3, az összes jövő hónapban, amíg el nem jön.



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## MADÁRFÜTTYÖS TAVASZT A NÉPNEKI

A röpke folyamat, mikor rosszkedvünk tele tündöklő nyárrá változik, a tavasz. Kinyílnak a kabátok, eltűnnek a kesztyűk, mosolyt is látni a csajok arcán, nem csak feltekert sálát. Engem ez zsigeri szinten tesz boldoggá, de az még inkább felvillanyoz, hogy a GameStar magazinnak ilyen remek olvasói vannak. Az a helyzet, hogy a múlt havi kétségbeesett kislányos rinyálásom – miszerint ne csak ivós játék okán vegyetek GameStart, és ha már vesztek, akkor legyetek olyan pajtások, hogy írtok nekünk az Aréna rovatba – hallgató fülekre talált. Nagyon köszönöm nektek, hogy sokan írtatok, egészen extrém és érdekes levelekkel lettem gazdagabb, és nagyon szeretném, ha ez a lendület nem állna meg a következő hónapban sem. Hogy erre ösztönözsem is kicsit a mélyen tisztelt olvasótáborot, mokusposta nevű levélírónk segítségét veszem igénybe. Talán emlékeztek még rá, ő volt a 2013/01-es GameStar magazinban a Hónap levélírója, aki betegsége ellenére olyan optimizmussal és kedvességgel fordult hozzánk, hogy azóta is spontán elbőgjük magunkat, ha rá gondolunk. Tartjuk vele a kapcsolatot, együtt szorítunk a gyógyulásáért, de igazából nem ez

a lényeg. Merthogy mokusposta ugyan kórházban van, de nem ezért kell figyelni rá. A srác ugyanis kifejezetten tehetséges rajzoló, elképesztően szép *Crysis 3* grafikával örvendeztetett meg minket, és arra kért, hogy egy olvasónak ajánljuk fel munkáját. Szóval ezt tesszük. Aki a következő hónapban a Hónap levelének írója lesz, annak átadjuk a GameStar szerkesztőségében a képen látható rajzot. A művésznek pedig köszönjük a felajánlást, mindenki szeret mindenkét, fehér galambot reptetünk, együtt énekeljük, hogy „Kumbayah” a táborút körül, hippik vagyunk, befonjuk egymás hajját, virágot tűzünk a gallérba. Most pedig lássuk az e havi termést, lesz itt bőven érdekesség.



# LATE NIGHT ARENA

## KEDVESKÉINK!

Egyévesek lettünk! Néhány rendkívüli gyermek ennyi idősen már levetette magáról a pelust, és önállóan nézett szembe a klotyóval és minden velejáró kihívással. Mivel mi nem vagyunk különlegesek, biztosak lehet-

## ERŐSZAKOS NEM JÓ, RÉGI JÓ

A hónap levelére válaszolva: már elegendő van abból hogy mindenki azt mondja, a játékok miatt gyilkol valaki.

**Ez az, verjük meg a rohadékokat! (Senki sem gondolná, de az újságírás is agresszívva tesz.)**

Nem jönnének rá végre, hogy mindenki a mentalitásának megfelelő játékkal játszik? Ha valaki „elmebeteg”, akkor biztosan erőszakos játékot fog választani, mert az az, ami a lelkivilágához közelálló.

**Hát azért békésebb arcok is bírják az erőszakos játékokat, nem hiszem, hogy csak vadállatok szeretnek virtuálisan szétrúgni néhány valagat.**

A teljes játékokkal kapcsolatban: esetleg megoldható, hogy régi, 15-20 éves neveket is betegyetek? A tárhely már nem gond, és a mai fiatalok is megismerik a régi nagy neveket. – **Antilop**  
**Imádjuk a régi játékokat, de az újabb operációs rendszerek alatt egyre nehezebb a kezelésük, jogi akadály is adódhat, ráadásul a legtöbben a frissebb címeket preferálják.**

## KERESEK EGY GAMER LÁNYT

Szia(sztóóó), kedves GS/HP!

**Szia(aaaaa), kedves Nezum!**

Tényleg észrevehető, hogy kevesebb a levél, a mostani számban a Late Night

Aréna elkezdte felfele „rágni” magát a magazinban.

**Ilyenek ezek mind.**

Szerencsére a HP által idézett Ninja az utolsó oldalon megvédte az Arénát. Gondoltam, ha már így állunk, akkor írok egy saftos levelet, ami ugye nyomtatásba kerül, és ez milyen jó már, így visszaszorítjuk az éjszakai arénásokat akár csak egy hónapig.

**Ez a beszéd, nehogy már az RG mutasson látsóit nekünk, a Wolfi egye meg a háromt, EndreMan háborodjon fel! Itt az idő, hogy az Aréna viszszaosztassa a GameStar perifériájáról jött peremvárosi pernahajdereket, hangoskodó huligán népséget.**

Gamer vagyok, kár tagadni. Érdekesen néznek rám néha, és ez csak azért van, mert reggel leülök a géphez dolgozni, ami egy Office+Google kombót jelent szerintem manapság már minden munkahelyen, ezek után, ha pihenni akarok, akkor kikapcsolódom egy kicsit, a gépen keresek pár jó blogot, esetleg nézek egy filmet vagy kedvenc sorozataim új részét a számítógépen.

**Nana, jogvédők is olvassák a rovatot.**

Persze a sok munka után a jól megérdemelt pihenőidőt a számítógép előtt töltöm, a kedvenc játékipari produktumokba ölkök újabb felejthetetlen órákat. Hát ezért is van, hogy akinek a munka és a

tek abban, hogy még mindig ott figyel az alfelünkön a pelenka, és bevalljuk, hogy egyrészt nagyon jól érezzük magunkat benne, másrészt baromira jól áll nekünk. Ha jövőre elérjük a második évfordulónkat, megígérjük, hogy Chavalier vagy RG, esetleg Hunter megmutatja nektek, hogy milyen színű Liberót hordunk mi, vagány Late Night Live arénázók! Ja, és nagyon köszönjük nektek az eddigi figyelmet! Csökön rátok!

**Volt-e már olyan, hogy kölcsönadtál valamit egy ismerősödnek, de az nem adta vissza? – aranmti**

**Hunter:** Nem, az én ismerőseim mind kedves, aranyos, rendes emberek, akik mindig visszaadják, amit kölcsönadok nekik. Jut eszembe, van nálam pár könyv... meg pár CD... pár éve...

**NW:** Kedves Bajor Ervin! Ha ezt olvasod, akkor nagyon kérek, hozd vissza a Rammstein lemezemet! Még mindig ott lakom, csak két ajtóval arrébb. Előre is köszönöm szépen!

**Mi a véleményetek arról a magyar mémről, hogy mindenre bajszot tesznek, és székelyesen írják ki a mondani-valót? – Rafinho**

**Daev:** Egyértelműen a legjobb dolog, ami az utóbbi tíz évben Magyarországon történt. Szomorú, de ez van. Végre valami kreatív cucc, ami ízig-vérig magyar, de nem érződik rajta semmilyen politikai izzadságszag. Még több ilyen, olyan rég voltam már – amúgy igazán szívből – büszke magunkra.

**Dudu:** Nékem ugyan nincsön gondom véle, a teremburáját!

**Paca:** Eleinte jókat röhögtem rajta, de amikor már tényleg MINDEN bajszos lett, akkor már kevésbé találtam mókásnak. Apropó, van egy pólóm, amin különböző bajszok vannak. Na, az vicces.

**Endre! A FIFA 13-as felháborodásaidról tényleg fogsz akkor egy cikket írni? Mert már beszéltél erről az Arénában. – Rafinho**

**EM:** Végül úgy döntöttünk, hogy könyv lesz belőle, a címe: Földcsillárdos.



NIGHTWOLF



szórakozás is a géphez kötött, arra furán néznek. Persze ez nem jelenti, hogy nem imádok túrázni a hegyekben, konditerembe járni és símaszkban nyugdíjostás idején az utcákat róni, de hát azt nem lehet minden nap.

**Pedig ez a három tulajdonság határozza meg az emberi lét magasabb minőségét.**

Így biztos van pár alkalom, amikor a reggel gépbe be, ablakot le, könyököt ki, Windowsba be, vagy ez másik szám? Reggel gép bekapcs, munka+pihenés, este gép ki, majd újra... és újra. Lehet, hogy ez is hozzásegített ahhoz, hogy egy igen hosszú (igazából hét éves) kapcsolatom-

nak vége lett. Persze az indok nem a gép volt, inkább az, hogy kevés volt a közös téma, és hát elkanyarodtunk egymástól. **Valahol a konditerem és a nyugdíjasok kirablása között lehetett ez.**

Persze nem mintha normális érvekkel nem tudtam volna eddig is elmagyarázni a lányoknak, hogy igenis a játékok közül vannak gyöngyszemek, amelyeket bárki élvezne. És persze ezek után nem ujjongva próbálták a célkeresztet legalább a képernyő közepén tartani a CS: GO-ban. Esetleg a CsodaFül nevű Nightfelfet irányítva, sikitva szaladni az NPC-farkaskák elől, és persze órákig próbálgatva a „szürke nevű” cuccokat, hogy melyik is áll neki a legjobban.

**Direkt nem írtam át, amit írtál, mert lehet, hogy csak én nem értem, de nem értem. Tehát el tudtad magyarázni a csajoknak, hogy a játék jó, de mégsem lettek hardcore fanatikusok? És ők mutogattak divatmagazint? Vagy kellett táskát vásárolni velük? Az egy kemény feladat amúgy, mondom.**

Igenis vannak olyan termékek, amelyeket ha nem ítélnék meg bizonyos előítéletek alapján, hanem valaki megmutatja az embernek őket, akkor az emberkék, még a lányok 95%-a (**egyrészt ez szexizmus, másrészt Chava**) is, azt mondja, hogy ezek tényleg jók. Erről jutott eszembe az, hogy nálunk vannak a világon a legszebb hölgyek (ez tény), így nálunk vannak a világon a legszebb gamer hölgyek is (következtetés). Tehát akkor nem lenne olyan nehéz egy hölgyet találni, aki esetleg kicsit jobban érdeklődik a binary lifestyle iránt.

**Mármint hogy kocka pasit keres? Mármint hogy most társkereső rovat lettünk?**

**szülsz írni róla. Pontosan mi háborított fel ennyire? – Dx-ter**

**Dudu:** Szerintem az, hogy még mindig nem tud játszani vele...

**Chava, te nem tudod olyan jól utánozni a nőket, mint Endre. – arranti**

**Chava:** Valóban nem. Meggátol benne,

Tehát egy gyönyörű gamer hölgyet keresek. És arra gondoltam, GameStar, én már annyit segitettem nektek. Minden hónapban küldöm az Erőt, így, gondoltam, törleszthettek.

**Oké, társkereső rovat lettünk.**

Segítetek összehozni egy GS randit. Persze a kiszemelt hölgygel a randevúról beszámolnék a kedvenc magazinunknak is. A lányok elérhetnek a [gamestar.ran-di@gmail.com](mailto:gamestar.ran-di@gmail.com) címen.

**Ez most tényleg történik? Na jó. Csajok, íme, Nezumi, szabad a vásár, nem leszek én semminek sem az elrontója. De ha a GameStar újsággal csajozol be, te fiú, akkor köteles vagy tájékoztatni minket. Kujon.**

Hogy valami azért én is adjak, küldök egy képet, amit digitálisan annyira feljavítottunk, amennyire csak lehet, de sajnos így is csak a +16 korhatárt tudtuk elérni, mert a gyerekek a kép láttán görcsös sírásba kezdtek, az idősebbeket

**A GRAFIKA... ÉS NEHOGY MÁR A MOCSY MONDJA MEG**

Utolsó levellem már jó ideje írtam, és most láttam elérkezettnek az időt megbontani eme csendet.

**Köszönöm, hogy ismét billentyűzetet ragadtál!**

Először is az új Arénával kapcsolatban fejteném ki röviden gondolataim, mellyel kapcsolatban, annak ellenére, hogy nagyjából 1999-2000 óta 99%-ban sosem csalódtam bennetek (azt az 1%-ot, ha nem felejttem el, a levél végén kifejttem), mégis voltak kétségeim. Elképzelhető, hogy csak a változás lehetetlene simogatósa okán, de valljuk be, nem egy két-három éves hagyományt forgattatok fel. Mindenesetre gondoltam, várok néhány hónapot, mielőtt írok, meglátom, mi lesz. (Másképp azért is kellett várnom, mert hiába írtad, hogy Gyúnak van valami más részlege, pont az újság megjelenése előtt romlott el a lemezolvasóm, így amíg ab-

## KIRAKJUK A KÉPED IS, VÁLTOZTATÁS NÉLKÜL

meg a mentő vitte el. Így csak óvatosan a felhasználással, de hozzájárulok bármilyen megjelenítéshez – ezt a kijelentést még megbánom, ugye? – **Nezumi Nem bánod meg, a szívcsakránk kelletlenül nyitott március elején, nem leszek tehát oly tejes edény, melynek alsó része öblös, felső része pedig szűkebb (alias köcsög). Kirakjuk a képed is, változtatás nélkül. Remélem, értékeled, egy csomó vicces ötletem volt.**

ból nem kaptam közvetlen információt, a teljes kép is törött maradt.) Na de ez már mind lényegtelen, a kép kiegészült, és őszintén szólva mindkét változást rendkívül pozitívan értékelem. Egyrészt Gyút meglehetősen nagyra tartom és tisztetem, ami elsősorban most nem a cikkeire vonatkozik, hanem az intelligenciájára és széles látókörére. Mindig a nagynénem jut eszembe róla, naphosszakát tudnának beszélgetni egymással, ebben biztos vagyok.

**Még 10 óra, hogy fogom kibírni odáig? – LazZer**

**Paca:** Ilyenkor mindig gondoldj arra, hogy nem vagy Hunter, és máris minden egyszerűbb lesz.

**Endre, múltkor említetted, hogy a FFA annyira felhúzott, hogy cikket ké-**



**szülsz írni róla. Pontosan mi háborított fel ennyire? – Dx-ter**

**Dudu:** Szerintem az, hogy még mindig nem tud játszani vele...

**Chava, te nem tudod olyan jól utánozni a nőket, mint Endre. – arranti**

**Chava:** Valóban nem. Meggátol benne,

hogy magasabb a homlokom, szőrösebb a mellkasom, hosszabb a... combom, de ennyi legyen is elég. Nem illik megbánnani egy érzékeny lelkű hölgyet.

**Dudu:** Pedig sokat tanulnak egymástól a srácok a nőiségről, főleg esténként, fellépés előtt.

**Ha az összes férfi ugyanolyan, akkor a nők miért válogatnak annyit? – Dangerclose**

**Paca:** Ha az összes nő válogatós, miért van ennyi pár? Miért van együtt Epres Nightwolffal?

**NW:** Csak a pénzem miatt van velem, kedves Paca, és olyan átlagon felüli testi adottság miatt, amivel egy úriember nem dicsekszik.

**Hunter:** Ugyanazért, amiért a pizzák közt. Na... gondolom, pontosan ezt a megnyugtató választ vártad...

**Élvezitek egymás társaságát ilyen kis helyen? – arannti**

**EM:** Igen, meg tudtuk volna oldani másképp is, de Dudu coming outjának



tisztelegve így döntöttünk. Sírva mondt nekünk köszönetet.

**Számotokra melyik a legijesztőbb szörny vagy legkedvencebb? – arannti**

**Dudu:** Legijesztőbb: Magdi lapleadás előtt, legkedvencebb: Magdi lapleadás után.

**NW:** Én az Oroszlánykirályból a majomtól félek a legjobban, mert szerintem ő egy baltás gyilkos. A legkedvencebb szörnyem pedig Mary Poppins. *Nincs olyan szó, hogy „legkedvencebb”. Az egy dolog, hogy egy laikus leír ilyesmit, de a saját kollégáim??? – V.*



Bár nem nagynéniként, de mind nagyon bírjuk Gyu személyiségét, egyszerűen csak megújulni akart a rovat, és nagyon boldog vagyok, hogy Mocsy ezt rám bízta. Tényleg örülök, hogy nektek sem okozott csalódást.

Ebből nyíltan látható, hogy a DVD-melléklet pont neki való, sokkal jobban ki tudja fejteni magát, mint az újság néhány oldalán. Másrészt teljesen egyetértek a rovat interaktivitásával, mert bár az előző „szerző” rendkívül élvezhetően vitte a rovatot, az „egy blokk kérdés, egy blokk válasz” szerkezet miatt sokszor átsiklott kérdéseken, fontos észrevételeken, ami azért elég zavaró volt.

**És tényleg, nagyon jó érzés ezt a rovatot vezetni, remélem, tudok rá-  
tok úgy figyelni, ahogy azt Gyu tette,  
mert ez nagyon fontos.**

Végül konklúzióként levonható, hogy ismét jó döntést hoztatok.

**Már régen is szerettem az Arénát.**

**Emlékszem, százszor is megírtam a levelet a fejemben, hogy majd mit is mondok Gyu mesternek... de valahogy sosem vitt rá a lélek. Kamaszos félelem vett erőt rajtam, kifordult kezemből a golyóstoll. Mit golyóstoll, lúdtoll!**

Ha megnézzük bármilyen brutális techdemót, nem csak azért ámulunk a valóságosságán, mert már nem valóságos? Értem itt a színeket és a különböző effekteket. Minden szín élénkebb, mint a valóságban, és minden effekt szintén el-túlzott.

**Gyu elérhetetlennek tűnt számomra. Egy távoli csillag a horizonton, amelynek fénye messziről pislákolva mutatja az utat.**

A bőr túlságosan bőr hatású, a fém túl fém, és az effektekről ugyanez elmondható. Lehet, hogy éppen ezért kelt valóságos hatást? Ha megnézzük egy Cry Engine-es videót, és elnézünk a monitorról, kinézzük az ablakon, jóval színte-



percegig képesek vagyunk csak azt nézni. Ott valahogy élesebb mind a fény, mind a kontraszt, egyszerűen oda kell nézni, hiába a legrealisztikusabb motor a mai napon. Elképzelhető, hogy azért élvezzük a realitását, mert (ha észrevétlenül is, de) már túllép azon mind látványilag, mind fizikailag? Vagy lehet, hogy hiába hozzák ki a legtöbbet egy animációból vagy játékból a világnak realitását figyelembe véve, az agyunk a kis fizikai bakik miatt azonnal másképp néz rá? Például egy kinyomott Piros Arany ételízestő tubuson ezernyi törés van, ami hatással van a fényekre, és ennek csak töredékét modelleznék le egy játékban, vagyis hiába néznénk csodálattal a művet, valami akkor sem stimmelne. Lehet, hogy ez így is van jól?

**Oké, oké, vicceltem csak, most már tényleg arra válaszolok, amit írsz, mert nagyon is érdekes a felvetésed. Szerintem teljesen igazad van abban, amit megfogalmaztál (bár az én sztorim sem volt rossz, szerintem): nem az élethű modell a fontos, hanem a lenyűgöző látvány. Már eleve a modern tévék alapbeállítási is eltúlzott, erős kontrasztos, túlszaturált színekkel játszó képet varázsolnak elénk, mint-ha fontos lenne, hogy kikapják a szemünket. Szerintem sem a „valóság-hű” grafika a cél.**

*Valós kontra nem valóságos? Nézőpont kérdése. És szem, és „lélek”, a lizergsav-dietilamid előfordulási aránya egységnyi vérmennyiségben... – V.*

## GYU ELÉRHETETLENNEK TŰNT SZÁMOMRA. EGY TÁVOLI CSILLAG A HORIZONTON...

MÁS.

**Sokat olvastam fiatalabb koromban, amikor Gyu vezetete, és szerettem volna bekerülni.**

Egyik nap utazásom alatt eszembe jutott valami, amin talán megéri elmélkedni. Eléggé elhasznált téma már a játékok grafikája, de talán ezt az aspektust még kevesen gondolták át. Arról a grafikáról beszélek, ami minél realisabbnak próbálhatni. De tényleg valóságos a valóságos?

lenebb, szürkébb minden. Még ha erdőben lakunk is (mint jómagam), a fák hiába zöldek, mégis kevésbé azok, mint egy játékban.

**Aztán eldöntöttem, GameStar-os akarok lenni. Az Aréna tett azzá, aki ma vagyok, akivé válhattam.**

Egy fénysugár által megvilágított talaj felett a kis porszemekre szinte senki nem figyel fel, vagy ha igen, sosem csodálkoznak a szépségén, egy játékban viszont



**ENDREMAN**

**Ha lehetőségetek lenne kimenni az úrbe úrhajósként, esetleg tenni egy holdsétát, vállalkoznátok rá? – xnomadx**

**Daev:** Mint a szél! Könnyen lehet, hogy vissza sem jönnék. Már egy ideje gondolkodom rajta, hogy én igazából akárhol el lennék, ahol van internet. Repkednék össze-vissza a zirógrevitiben, és élvezném a csendet, illetve, hogy tökéletes uralmam van afölött, kit is engedek be a kis világomba.

**Néztek dokumentumfilmeket, van kedvencetek, és ha igen, mi az? – LechooEdy**

**Dudu:** Én néha élőben követhetem figyelemmel az endreállatka idegrendszeri leépülését FIFA közben. Nincs is annál jobb!

**Ha választhatnátok egy lényt vagy teremtményt, amivé bármikor és akár-hányszor átalakulhattok, majd amikor nektek tetszik, vissza, akkor mi lenne az? – Flamirus**

**Chava:** Nyúl Kanadában. Friss levegő, sok testmozgás, egészséges étrend és rengeteg szex. Kell ennél több?  
*Igen: sasmentesség. – V.*

**Apám keres... felvehetem? XD – Castor Hunter:** Amennyiben megtalált, és elbírod, persze.

**NW:** Muszáj volt felvennem, mert édesapám engem még mindig ver. Szerinted miért nézek ki ennyire felpuffedten? A lelkem is háborog emiatt...

**Az Aréna óta hányszor háborodtál fel? – Rafinho**

**EM:** Ez a kérdés felháborító!







## ★ A HÓNAP LEVELE ★

Levelem végére hagynám azt az 1%-os gondot, ami mellett képtelen vagyok már annak megjelenése óta elmenni, és egyetlen általam normálisnak tartott választ sem kaptam még. Igen, tudom, hogy csontvelőig rágott téma, de talán te most írsz valami értelmeset rá. A szerző nevének helye. Sajnálom, de az nekem nem válasz, hogy „ez a külföldi trend”. Az sem válasz, hogy „mert Mocsy azt mondta, ez van”. Nem válasz, mert nem nekik írtátok az újságot, hanem nekünk, nem ők olvassák, hanem mi.

**Igazából a Vanda csak viccelt ezzel.** *Ja, én olyan vicces lány vagyok... – V.* El tudnád magyarázni egy gyönyörű, szépen összetett mondat keretében, hogy mért LEHETETLEN még a reménye is, hogy ne kelljen gyakorlatilag visszafelé olvasni a magazint, lehetne-e a szerző neve a cikk elején is? Tudom, hogy értünk vagytok, rengetegszer bebizonyítottátok, hogy számít a véleményünk, egyedül itt érzek egy hatalmas szakadékot. – **DRE-X** **Amikor van egy elfogadott dizájn, akkor a tördelők sablonok szerint rakják össze az újságot. Mindennek van helye a cikkben, nehéz eltérni ettől, mivel kész szerkezet alapján áll össze. Természetesen jelezzük Mocsy felé, hogy van ilyen igény, de ez újratervezést igényelne grafikai oldalról is, tehát mindenképpen idő kell hozzá. Térjünk vissza erre hamarosan, konkrétabb választ fogok adni, ígérem.**

### KEDVES ÜZENET

Helló, HP! Amikor láttam, hogy Gyu már nem válaszol írásban a leveleinkre, kicsit elkámpicsorodtam. De úgy látom, felesleges volt, mert nagyszerűen megállod a helyed az Arénában (is). Nagyon jó a humorod, sokat nevettem némely válaszodon. Csak így tovább! – **David** **Nagyon köszönöm, ez olyan édes pillanata volt a rovat szerkesztésének, amiért Nezumi elképesztő mosolya most neked is szól. De tényleg: hála vagyok, hogy olvasod az újságot, a rovatot, várlak minden hónapban. Nezumi inkább a csajokat, de szerintem együtt tudsz élni ezzel.**

### EGY TÖKÉLETES VILÁGBAN

Olvastam az előző szám „Hónap levelét”, és mivel HP is felhívta a figyelmet arra, hogy ha nem töltjük meg a rovatot, kénytelenek leszünk EndreMan arcmásával készült újságokat a gyűjteményben tudni (sophiasós verziót ezer örömmel kirakok a falra, azon ne múljék – **ezzel nyilván nem vagy egyedül**), ezeket összeadva úgy éreztem, klaviatúrát ragadok, és én is csókot lehelek kezetekre, amiért hónapról hónapra megörvendeztetek minket cikkeitekkel.

**Hát ez nagyon kedves tőled, köszönjük szépen.**

Jó pár éve veszem az újságot, és minden megjelenésnél olyan érzés kerít hatalmába, mint kigyereket a cukorkabolt előtt, amikor közlik velem, hogy 50%-os akció van gumimacira: csillogó szemmel tapadok az újságosbódé kirakatára, és lesem, hogy kirakták-e már az új számot.

**Pedig nincs is akció, de ha annyira szereted, hogy olcsóbbnak tűnik, akkor ez egészen ügyes üzleti húzás a részünkről.**

Amennyiben igen, heves pulzusemelkedést követően kifizetem az árát az eladónak, az újságot magamhoz ölelem, majd rohanok haza, hogy olvassam. Mindezt 25 éves fejjel. A napom fénypontja. Meg a következő pár napé. Amíg tragikus módon a végére nem érek az aktuális lapnak, és túl sok idő van még hátra a következő megjelenésig. Egy tökéletes világban 500 oldalas lenne a GameStar, ebben biztos vagyok. **Mocsynak kicsit tikkelt most a szemem, de ha van elég pénz, akkor végül is megoldható a dolog.**

Az az érdekes, hogy a játékokról akár online is lehetne érdeklődni, van 10 ezer oldal erre, ám én azok táborát erősítem, akik szeretnek leülni, és kezükbe fogni az olvasmányt, majd mosolyogva kirakni a polcra a többi 500 lap mellé.

**Büszkék vagyunk rád, szívünk kandallójában az irántad érzett gyengéd hála a fújtató.**

Az újságról annyit, hogy a jelenlegi kialakítás rendkívül tetszetős, pedig nem egy változáson ment már át az utóbbi években. Mindez igaz a kollégákra/kolleginákra is, nem tudok olyan embert mondani a csapatban, aki ne lenne szimpatikus, és ne szeretném az írásait, és az újabb arcok is rendkívül jól illenek a csapatba. Ezzel kapcsolatban lenne egy kérésem is: amennyiben lehetséges az ilyesmi, ezer meg ezer örömmel fogadnék egy mindenki által aláírt papírost, talvaly Blikket, amit megrágtott a kutya, rágógumicsomagolást vagy bármit, amire lehet írni. Akár az egyik hölgykollégát. Ígérem, be is keretezem.

**Ha bejössz, megpróbálhatjuk megoldani.**

Visszatérve a januári hónap leveléhez, elhangzott ott egy gondolat, ami az én fejemben is szöveget ütött már jó ideje. Manapság, ahogy egyre inkább közeledünk a megjelenítés emberi szemmel még felfogható csúcshoz, egyre jobban kiveszik az iparból a kreativitás, leszámítva a szerencsére napjainkra rendkívül erőssé váló indie területet. Mindenki más dobálózik a HD felbontással és az ilyen-olyan mag számmal, amire én szomorúan bólintok, és annyit mondok: ez mind szép és jó, de mi-

ért felejtjük el, hogy 1997-ben mekkora partikat csináltunk az első GTA-val, vagy előtte milyen hangulata volt az N64-es, Sega Mega-s és egyéb retró címeknek? Nem vagyok egy matuzsálem, de szerintem előbb fogtam joysticket a kezemben, mint G.I. Joe figurát, és őszintén szólva a régi címeket jobban élveztem, mint a mostaniakat, még ha néha oda is vágtam a kontrollert vagy billentyűzetet a nehézség miatt. És ezzel nem vagyok egyedül. Hol vannak az *Okam*-hoz vagy *ICO*-hoz hasonló csodák? Mert én merem annak nevezni őket.

**Bátor, de nemes és igaz cselekedet ez részedről.**

Ahogy a mondas tartja: kockázat nélkül nincs győzelem. CliflyB anno valamilyen szinten kockáztatott a *Gears* fedezékrendszerével, mert előtte nem nagyon volt mérvadó az ilyen. Azóta meg mindenki azt a rendszert másolja, még a *Resident Evil* is. Elgondolkodtató, és pont ezért kéne egy-egy nagyobb kiadónak is megmozdulni, és azt mondani: gyerekek, mutassunk már valami újat, meglátjuk, mi sül ki belőle. Van miért fikázni Peter Molyneux barátunkat is a sok be nem vált/nem kivitelezhető ígérete miatt, de ő legalább mer próbálkozni még a sok kudarc ellenére is.

**Igaz, igaz, mintha csak magam mondtam volna.**

Hirtelen más nem jut eszembe, így zárom soraimat, jó munkát és stresszben nem bővelkedő lapleadást kívánok nektek, hogy minél hamarabb a kezemben foghassam az új számot! – **Ökri** **Kösz, most le is adom az Arénát, és hajtjuk tovább az igát.**

### DVD: NA DE HOL A TARTALOM?

Kedves GameStar szerkesztőség! Egy ideje le vagyok maradv a újságok olvasásával, de attól folyamatosan veszem

őket, és ahogy időm engedi, olvasom és dolgozok a lemaradáson.

**Ez igazán tiszteletreméltó magatartásforma.**

Az idei év első GS-ében vettem észre, hogy eltűntek a videók. Nincs Aréna, Ke-rekaszta, Mélyvíz, sem Másvilág.

**Kevés volt a hely, ez ilyen egyszerű.**

Szeretném megtudni, hogy miért és hogyan tűntek el ezek, szerintem nem csak nekem hiányzik, hisz ezek a videók adták a DVD sava-borsát, bár lehet, ez csak az én véleményem, de még a teljes játékoknál is többet értek. Remélem, visszakérülnek, bár azt se tudom, miért is mentek el, de remélem, választ kapok rá! - **V.ZS.**

**Kapsz, és szeretnélek megnyugtatni, hogy eltűnésről szó sincs. Minden attól függ, hogy mennyi ideje van a szerkesztőségnek, valamint fizikailag mekkora hely akad a DVD-n. Szó-**

**val a tartalom nem tűnik el, csak átalakul. Eseti alapon sajnos semmivé. De csak eseti alapon, nem temetünk semmit.**

Köszönöm nektek a sok levelet, ne hagyjátok abba, mert a következő számba is kell még bőven olvasói gondolat, észrevétel, komment. Hálám pedig a tiétek, feldobtátok ezt a rovatot, fényesen csillogó laptopok vagytok szívem karneválján. Ha pedig már itt az idő egy kis ivós játékra, akkor Gyu-féle maximális tisztelettel zárom soraim: „Vegyetek GameStart!”

HP





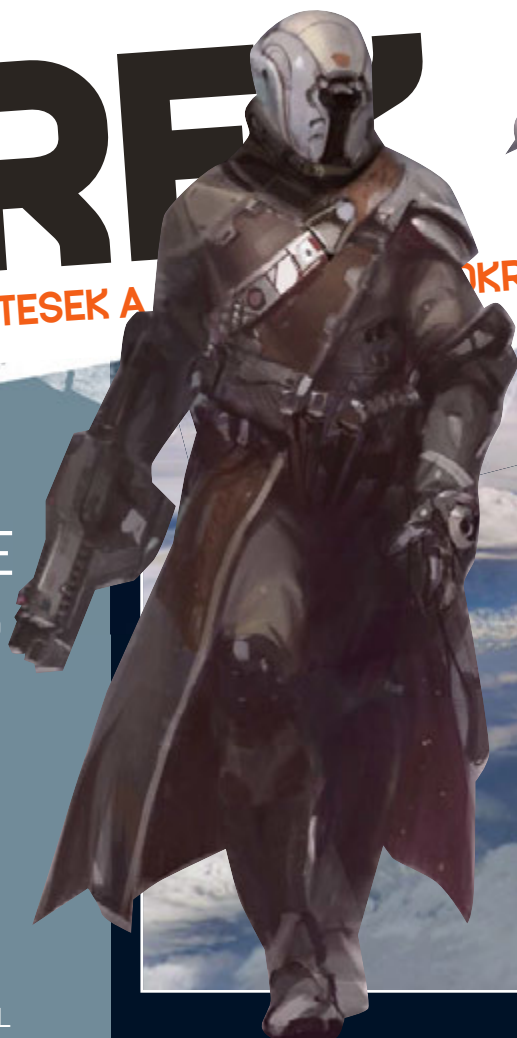
# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A JÁTÉKOKRÓL

A Traveller segít a bajban

## BÖNGÉSZDE

- 22 ASSASSIN'S CREED  
IV: BLACK FLAG
- 28 THE WITCHER 3:  
WILD HUNT
- 34 THIEF
- 38 HAWKEN
- 40 NEVERWINTER
- 42 ELITE DANGEROUS
- 44 LÁTOGATÓBAN A  
KALYPSO MEDIÁNÁL



Megint mozgolódik valami a Bungie sátrában

# DESTINY

**A BUNGIE-T A HALO SOROZAT ATYJAKÉNT ÉS A KONZOLÓS FPS-EK SZABADSÁGHARCOSAKÉNT TARTJA SZÁMON A JÁTÉKVILÁG.** Ők voltak

azok, akik megreformálva a zsánert azt mondták: töltdjön csak vissza a pajzs, legyen elég két fegyver, itt egy jármű, pattanj bele, illetve adtak nekünk egy olyan mesterséges intelligenciát és többjátékos módot, ami korábban elképzelhetetlennek tűnt. A PC-s közösség gurgulázva hördült fel, mondván, hogy ez az ötlet bizony a sátólól való, és egyébként is minek belenyúlni egy működő receptbe. Persze, PC-n, de konzolon siralmas volt a helyzet. A Bungie egy egész generációt tanított meg Xboxon célozni, és amikor ez a cég azt mondja, hogy itt valami nagy készül, akkor én vigyázállásban figyelek, ahogy egy jó kisdoboshoz illik.

Márpedig ők „forradalmasítani fogják azt a zsánert, amit egyszer már

forradalmasítottak a *Halóval*”, és most a *Destiny*vel „felrázzák” repetitív álmából az FPS-t. Tavaly novemberben kezdtek el szállingózni a nyilván véletlenül kiszivárogtatott koncepciós rajzok, amik egy mitikus sci-fi lövöldét sejtettek. Egy szót sem voltak hajlandók mondani a részletekről, egészen februárig főttünk a levünkben, és találgattunk, amikor is a Bungie egy nem túl informatív rendezvényen megosztott velünk egy-két részletet a *Destiny*ről.

Kiderült, hogy az emberiség megint nyakig van a szószban, ugyanis egy idegen faj a pusztulás szélére taszított bennünket. Felebarátainkkal a föld utolsó megmaradt városában élünk, amit egy titokzatos égitest, a Traveller tart életben. Mi, a Guardians of the City (Őrzők), különleges képességeinket is neki köszönhetjük, amivel a kihálás ellen és a már elfoglalt kolóniák – bármiféle

szexuális kontaktust nélkülöző – újraneépítéséért küzdhetünk.

**MMO ÉS FPS, DE NEM MMOFPS**

Legalábbis nem szeretnék, ha így hívnák, mert ez a játék „a világ első megosztott világi lövöldéje”, ami annyit jelent, hogy egy folyamatosan online, dinamikusan változó világban játszódó FPS. Ugyanakkor sandbox is, a játszótérünk a Földtől a Marsig szinte az egész naprendszerünket felöleli, ahol a játékos megy, ahova kedve tartja, a saját történetét követve. Természetesen találkozunk más játékosokkal is, amikor belépünk egy-egy instance-olt helyszínre, de nem látunk mindenkit, csak akivel a szerver összekapcsol – a Bungie szerint a játékosok számát kontrollálja majd a rendszer. De ami igazán lenyűgöző – és egyelőre felfoghatatlan – hogy a játékban lévő többi Guardian ugyanúgy befolyásolhatja a mi játékun-







## HA TE MONDOD

**Peter Parsons, a Bungie vezetője:**  
„Nagyon jó most a Bungie-nál dolgozni. A Halo fejlesztésének első időszak óta nem éreztük ezt a fajta pozitív energiát. Nagyon izgalmas időszak.”



## HA TE MONDOD

**Jason Jones, a Bungie társalapítója:**  
„Ez az univerzum olyan mély és izgalmas, mint amilyen a Csillagok Háborújái volt. A Destiny a játékosokban lakozó hétéves kisgyereket szólítja meg, és azt szeretnénk, ha a történet egy mítikus kaland érzetét keltené bennük.”



Az Ötödik elemből kölcsönzött ellenfél



Megvédjük a Földet!

## A BUNGIE EGY EGÉSZ GENERÁCIÓT TANÍTOTT MEG XBOXON CÉLOZNI

kat, mint a fejlesztők által kreált és a spontán események. Ennek működésére leszünk csak igazán kíváncsiak, mert ahogy a fejlesztők is mondták: „Ez a közösségi funkció jelenti a konzolos játékok jövőjét.”

### MINDENFÉLE PILLÉR

Nehezen találunk megfjtést a Bungie 7-es számhoz fűződő, már-már perverz viszonyára. Előjött már szinte minden játékukban, a hivatalos bejelentés is 2013 hetedik vasárnapjára (ami pedig a hét hetedik napja) esett, és most jöttek a hét pillérrel, amire a *Destinyt* építették. Nem kell rögtön vudura gondolni, ez csupán pár alapelv, amit követve fejlesztették a játékot. Olyan triviális dolgokról van itt szó, mint hogy „legyen szórakoztató”, mindenki számára könnyen érthető, illetve szereték volna, ha a *Destiny* világában jól érzi magát a játékos, visszavágyik, és szívesen osztja meg másokkal. Szóval mindent, ami mondjuk a Blizzard számára magától értetődő, ők most beszámoltak.

Az eddig látottak alapján viszont elég ígéretes a projekt, nagyon látványos és hangulatos a világ, és ha a hangzatos ígéreteket is sikerül betartani, akkor a *Destiny*vel egy új korszak indulhat. De korai még piedesztálra emelni vagy temetni a játékot, egyelőre sok a kérdőjel. Eddig csak három választható karaktert láttunk, egy puska sem döröült még el, és sem

az ellenségekről, sem pedig a fejlődési rendszerről nem esett egyetlen szó, sőt, még a közösségi funkciókat és a járműveket sem taglalták. Pedig (és ezt nyilván nem kell nektek magyaráznunk) nagyon fontos részletek ezek, és egy ennyire összetett és újszerű játék bizony a legapróbb részleteken is könnyedén megcsúszhat.

### A SORS

A Sony Meeting 2013-on a Bungie fejlesztői egy rosszul koreografált 90-es évekbeli fiúbandaként álltak ki a színpadra, és közölték, hogy a *Destiny* PlayStation 4-en is tiszteletét teszi majd, de ez nyilván senkit nem lepett meg. Reméljük, hogy a halovány Back Street Boys az áprilisra pletykált microsoftos rendezvényen is összeáll, és a százszor begyakorolt pr-szöveg helyett válaszokat kapunk.

Annyi biztos, hogy a *Destinyt* kiadják a jelenlegi konzolgenerációra és PlayStation 4-re is, és a Bungie vezetői – a régi szép idők emlékére – biztos megőriztek egy-két microsoftos névjegykártyát, úgyhogy akárhogy is hívják majd az új Xboxot, *Destiny* arra is lesz. Sajnos úgy tűnik, hogy ez a cím már nem fog beleférni idén az Activision naptárába, ezért a 2014-es megjelenés tűnik valószínűbbnek, de erről biztosat majd csak az idei E3 után tudunk mondani.



Csak semmi pánik

## BEYOND GOOD & EVIL 2

Malacunk van; legalábbis nekünk, akik odáig vagyunk a Ubisoft kultikus (ám a pénztárodnál gyengén szerepelt) *Beyond Good & Evil* játékaért. Yves Guillemot ügyvezető kategorikusan le-  
szögezte, hogy jön a folytatás, és több

szót nem is hajlandó vesztegetni erre. Legközelebb pedig akkor nyilatkozik a *Beyond Good & Evil 2* kapcsán, ha már lesz érdemi mondandója is. Például a támogatott platformok köréről, ami az egyik pályatervező szakmai önéletrajza alapján a Wii U mellett az Xbox 360-at és a PS3-at foglalja magában, ám egyáltalán nem lepődnék meg, ha a Microsoft és a Sony konzoljainak újabb generációján látnánk viszont Jade-et és Pey'j-t a régiók helyett.

Egy ideig nyitott volt a kérdés, hogy ki viszi végig a projektet a Ubisofttól. Még olyan pletykák is felrepültek, hogy az ötletgazda Michel Ancel távozik a cégtől a *Rayman Legends* premierjének elhalasztása miatt. A kiadó időközben határozottan cáfolta az állítólag belső forrásból származó értesítéseket.



Meglepetés a *The Walking Dead* második évada előtt

## LESZ MÉG ZOMBIS NYARUNK

Először is mindenki örülhet annak a hírnék, hogy a Telltale megerősítette a *The Walking Dead* című epizodikus játék második évadát, tehát van mit várni, van miért izgulni. Egyelőre semmit sem árultak el, de Gary Whitta, a játék írója egy interjú során kijelentette, hogy nem kell a második évad indulásáig várni, hogy valami új, a *The Walking Dead*hez kapcsolódó meglepetést kapjanak a rajon-

gók. Persze arról nem árult el semmit, hogy miben reménykedhetünk, de mivel könnyen elképzelhető, hogy a második szezonban új szereplőkkel ismerkedhetünk meg, logikus lenne egy átvezető játék vagy animációs film. Persze csak találgatni tudunk, de a Telltale hirtelen sikerét látva abban bízunk, hogy képesek lesznek ezt a minőséget fenntartani. Mi pedig epekedve várjuk a meglepetést.



Legjobb otthon

## GAMESTAR LAKBERENDEZÉSI TIPPEK

Szeretnél egyedi otthont? Unod a szokásos katalógushangulatot? Adunk néhány tippet, hogyan lehet valódi gamer szenttéllé varázsolni a hétköznapi lakást, természetesen ehhez profi tippeket veszünk igénybe, olyan úttörőket, akik mertek egyedi megoldásokat kialakítani otthonukban.



A HALADÓ

### Star Wars-őrület a nappaliban

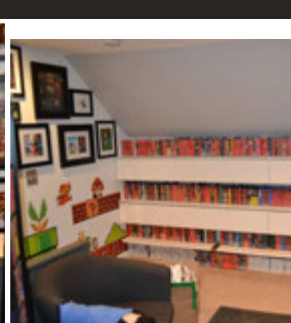
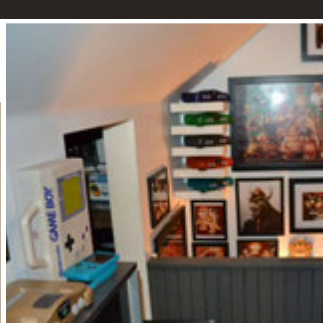
Itt már nincs mese, ez extrém. Nincs hely kanapénak, sem szófának, de még a páfrány sem kaphat helyet a sarokban. Bizony, a Birodalom visszavág csodáját élhetjük újra a hothi csata miniatűr terepasztalának formájában. Csak elvakult rajongóknak ajánlott; sok helyet foglal, nincs funkciója, de valami elképesztően zseniális.



AZ ÍZLÉSES

### Portal fürdőszoba

Egészen kifinomult, visszafogott, mégis minden apró részletében a *Portal* játék előtt tiszteleg ez a kellemes helyiség, ahol nem csak a gamer, hanem az átlagember is megfelelő harmóniában érezheti magát. Csupán a részletekben lakozik az ördög, de ott is elegánsan.



A KEMÉNY-  
VONALAS

### Konzoltörténelem a kishozzában

Egytel keményebb hangot üt meg az itt látható szoba, ahol már jól érezhető a gamer ereklyetároló mint hangulati elem. Nincs az a Feng Shui, ami a Nintendo retrót nevezné meg a csí szabad áramlásának egyértelmű kulcsaként, de azért lehet tenni egy próbát, mivel egészen hangulatos a végeredmény. Semmi cicoma, semmi luxus, csak a játék.





## Kicsit átalakult, mióta utoljára láttuk, de készül NAGYON ÍGÉRETES AZ ARMA III

A cseh Bohemia Interaktív taktikai lövöldéje az egyik legkalandosabb körülmények között készülő játék, amit valaha láttunk. Ármány, intrika, katonai börtön és még sorolhatnánk a fejlesztés időszakában előjött problémákat. Iránban már most betiltották az *Arma* harmadik részét, de szerencsére a két görög katonai bázis fotózátko fejlesztőt 128 nap után szabadon engedték; az ügynek persze volt visszhangja, és ez a játékra is rányomta a bélyegét. A félreértések elkerülése végett és a játék fiktiiv mivoltát megerősítő Limnosz valóságos szigetét átnevezték Altisra, és a most kiadott képek

egyéb újításokról is árulkodnak. Amikor ezt olvassátok, az *Arma III* alfa-tesztje már javában pörög, amiben a játékosok négy egy- és két többjátékos küldetést, valamint a missziókészítőt is kipróbálhatják. Az alfára egészen a béta kezdetéig lehet befizetni, ami a hírek szerint valamikor a Q2-ben startol. Ugyan a játék kampánya pusztán a fantázia szüleménye, a fegyverek és a hangok nagyon is valóságosak. Például a játékban is szereplő GepardGM6 Lynx távcsöves puskát egy magyar fegyvergyártó cég mutatta be a fejlesztőknek, és a fegyver hangjának felvételét is kis hazánkban csinálták.



## Jön, de csak jövőre 2014-RE CSÚSZIK A BATTLEFIELD 4

Úgy néz ki, hogy az Electronic Arts nem versenyezteti meg legjobb FPS-sorozatát a *Call of Duty*val, és a *Battlefield 4*-ből a next-gen konzolok számára nem nyitó-, hanem húzócímet csinál. Az EA egyik vezetője, Frank Gibeau hivatalosan is megerősítette, hogy a kiadó legerősebb játékát csak 2014-ben kaparinthatjuk kapzsi kezeink közé, és a várakozás hosszú hónapjait még elviselhetetlenebbé téve azt is megemlítette, hogy az új technológiának köszönhetően a játék „lélegzetelállítóan néz ki”. Ha nem láttuk volna, hogy a DICE mire képes, akkor ez a kijelentés

üres pr-szövegnek hatna, de a svédék eddig még nem okoztak nekünk csalódást. Az új konzolok erősebb hardveréből kifolyólag már a kanapékatonák is PC-s minőségben élvezhetik majd a *Battlefield* sorozatot, és a fejlesztők is boldogok, hogy végre messzebbre kalandozhat a fantáziájuk. Az EA gazdasági vezetője, Blake Jorgensen azt ígérte, hogy legkésőbb az idei E3-on már mindenki megcsodálhatja a készülő játékot, és a cég további meglepetéseket is tartogat a rajongóknak.



HA TE  
MONDOD

## Mikrotranzakció minden játékban VESZÉLYES ÚTRA LÉP AZ EA

A világ egykoron vezető játékkiadó- és fejlesztővállalata úgy véli, a játékosok örülnek annak, ha pénzért új fegyvereket, karaktereket, netán magasabb szintet és egyéb, kézzel nem fogható digitális tartalmakat, valamint kényelmi funkciókat vásárolhatnak maguknak. Egészen addig tekinthető megalapozottnak Blake Jorgensen pénzügyi igazgató elgondolása, amíg ingyenes alkotásokról beszélünk (lásd *Command & Conquer*), de máris másképp fekszik az a bizo-

nyos leányzó, ha a mikrotranzakciók egy olyan játékban jelennek meg opcióként, amiért már egyszer fizettünk a kasszájánál. A múlt hónapban tesztelt *Dead Space 3*-ban némi pénzmag ráfordításával a craftinghoz használatos alapanyagokat vásárolhatunk, ám ez szerencsére tényleg fakultatív, semmit nem veszít az, aki nem él a lehetőséggel. De mi van akkor, ha teszem azt a fejlesztés alatt álló *Dragon Age III: Inquisition* majd húszban maximal-

zálja a játékos karaktere által megléphető szintek számát, s ezt a korlátozást csak további pénzösszegért (a játék árán felül) lehet feljebb srófolni? Talán botrány, talán nem, azon viszont nem lepődünk meg, hogy a különböző feladatok kiszervezésében élen járó EA kivételesen nem bízza másra bankkártyaadatok feldolgozásához, nyilvántartásához, valamint a pénzmozgások nyomon követéséhez szükséges háttérszolgáltatás üzemeltetését.

**Blake Jorgensen:**  
„Az összes jövőbeli játékunkba beleépítünk mikrotranzakciós lehetőséget, legyen az magasabb szint, új fegyver, új jármű vagy akár egy teljesen új karakter. Teljesen mindegy, mi az, a lényeg, hogy a játékosok élvezzék és elfogadják ezt az újfajta üzleti megközelítést.”

” A DEAD SPACE 3-BAN NÉMI PÉNZMAG RÁFORDÍTÁSÁVAL A CRAFTINGHOZ HASZNÁLATOS ALAPANYAGOKAT VÁSÁROLHATUNK...





## Az ex-Infinity Ward-osok új játéka RESPAWN ENTERTAINMENT AZ E3-ON

Nyilván mindenki emlékszik az ex-Infinity Ward-tag Vince Zampella és Jason West hisztijére az Activisionnal. A cég azzal vádolta meg a két vezetőt, hogy összeszűrték a levelet az „ellenséggel” (EA), és kirúgásuk után még hosszú ideig járkáltak a bíróságra. Lehetett is némi alapja a dolognak, hiszen nem sokkal később a két FPS-gyáros megalapította saját stúdióját Respawn Entertainment néven, és az Electronic Arts partnereként egy titokzatos projek-

ten kezdtek dolgozni. Sokáig semmit sem lehetett tudni a játékról, csupán pár, szó szerint homályos képpel tartotta ébren az érdeklődésünket a stúdió, de a két tulajdonos önéletrajzát átböngészve magabiztosan állíthatjuk, hogy nem egy *Sims* kiegészítőn dolgoznak. Idén júniusban viszont végre lehull a lepel a titokzatos (félve mondjuk ki) lövöldéről, hiszen Zampella hivatalosan is megerősítette, hogy bizony ott lesznek az E3-on, és nem szándékoznak üres kézzel érkezni.



Démonirtás controllerrel

# DIABLO III

Szó bennszakad, hang fennakad, lehelet megszegik... Valahogy így lehet jellemezni azt az állapotot, amikor a Sony sajtótájékoztatóján megjelenik Chris Metzen, és bejelentéshez készülődik. Most akkor eljön az igazság pillanata, és lerántja a leplet a Titánról, amit aztán cross-platform keretein belül tolhatunk majd konzolokon is – gondoltuk naivan. Nos, nem ez történt, mindössze annyit nyögött ki az úriember, hogy lesz *Diablo III* PS3-ra és

PS4-re is. Ennyi? Ennyi. Rádásul az is kiderült pár nappal később, hogy a konzolosok akár offline módban is játszhatnak majd (persze csak a konzolos barátaikkal, mivel a cross-platform funkciót még mindig nem sikerült megoldani). Ezt mondjuk nem igazán értem, mivel a *Diablo III*-ban pont a coop harc, az aukciós ház és a párbajozás ér valamit, offline módban gyorsabban kimerül a játék, mint akármelyik *Call of Duty* egyjátékos kampánya.



Jason West azóta elhagyta a Respawn Entertainment fedélzetét

Felhők közt jártunk

# BIOSHOCK INFINITE

**MIRE ELÉG KÉT ÓRA? MEGNÉZHETÜNK EGY JÓ FILMET, ELFOGYASZTHATUNK EGY ÖTFOGÁSOS EBÉDET, DE NEM VONHATUNK LE MESSZEMŐ KÖVETKEZTETÉSEKET EGY OLYAN KALIBERŰ JÁTÉKRÓL, MINT A BIOSHOCK INFINITE.** Ennyi időt töltöttünk Columbia felhővárosában egy leányzó után kutatva, akiről a nevén kívül csak annyit tud a játék hőse, a polgárháborús veteránból lett egykori Pinkertonügynök, hogy megbízi bármit hajlandóak megadni érte. Például elengednék tetemes adósságát.

### ISTEN ORSZÁGA

Noha Columbia szinte mindenben az ellenkezője a sorozat előző részeinek ott-hont adó Rapture nevű vízalatti városnak, társadalmi ugyanúgy sodródik az önpusztítás szakadéka felé. Érkezésünkkor

látszólag még minden rendben, az emberek népnépélyre készülnek, de a felszín alatt indulatok forronganak, a legtöbben pedig észre sem veszik, hogy olyan puska-poros hordón ülnek, melynek dongáit már csak a szentlélek tartja egyben. A szélsőségesen vakbuzgó, puritán keresztény alapítók és a velük szemben álló, a más véleményét meghallgatni képtelen Vox Populi (a nép hangja) közötti polgárháború elkerülhetetlennek tűnik. És a legjobb az egészben, hogy mindenki a játékos bőrére pályázik csak azért, mert el akarja vinni Columbia legértékesebb drágakövét, Elizabethet, kinek személyében az utóbbi évek legszerethetőbb karakterét ismertük meg.

### TÖBBET ERŐVEL, MINT ÉSSZEL

A tűzharcok a *BioShock 2*-t idézik: a jobb kézben flinták dörognek, míg a balból most va-



## BŐVÍTENI KELL?

Nem kis megrökönyödést váltott ki a rajongókból, hogy az Irrational Games és a 2K Games közösen bejelentették a három tartalmi bővítésből álló Season Pass csomagot, amit 30 helyett 20 euróért (1600 MS pont) lehet megvásárolni. Tudvalevő, hogy a multiplayert kidobták a játékból, ezért sokan adtak hangot abbeli félelmüknek, hogy a fejlesztők a kampányból kivágtott részeket akarják nekik eladni. A játék vezető tervezője, Ken Levin állítása szerint azonban szó sincs ilyesmiről, még csak el sem kezdtek dolgozni a bővítvényeken, a játék pedig azok nélkül is hiánytalan, 100 százalékos élményt nyújt.



A nagy testvér mindent lát

# WATCH DOGS

A Sony PS4-et leleplező sajtótájékoztatóján kiemelt szerepet kapott a *Watch Dogs*, ami a tavalyi E3 óta folyamatosan bírgálja a fantáziánkat. A Sony sem hagyta ki a ziccert, és PS4-es nyitócímként mutatta be a játékot. A dolog szépséghibája az, hogy a bemutatott anyagnak köze nem volt a PS4-hez, egy bivalyerős PC-s demón demonstrálták a PS4 képességeit. Ráadásul a demóban megfigyelhető mozgások kísértetiesen emlékeztettek az *Assassin's Creed III* animációira.

Persze gyorsan érkezett a cáfolat a Ubisoft technikai igazgatójától: elmondása szerint a nyitott világra épülő sci-fi thrillert egy Disrupt névre hallgató motor hajtja, melyet a Ubisoft Montreal fejlesztett ki házon belül, kifejezetten a *Watch Dogs* kedvéért. Ezek szerint el kell, hogy higgyük, nincs semmi köze az *AC III*-at hajtó AnvilNext motorhoz, amit szintén maguk fejlesztettek ki. Mennyire életszerű, hogy ugyanazon cég az új játékokhoz is készít méregdrága saját motort, amikor már a szomszéd szobában pihen a fiókban egy bejártatott grafikus engine?

## RÖVIDZÁRLAT

Az igazán profi hekkerek nemcsak a mobilhálózatokba, hanem az elektromos eszközöket vezérlő számítógépekbe is beférkőzhetnek. Így lesz egy ártalmatlan elektromos elosztószekrényből halálos fegyver. Kicsit elegánsabb megoldás, mint mondjuk hátbalóni valakit, és üzemi balesetként is fel lehet tüntetni.

**” A NYITOTT VILÁGRA ÉPÜLŐ SCI-FI THRILLERT EGY DISRUPT NÉVRE HALLGATÓ MOTOR HAJTJA, MELYET A UBISOFT MONTREAL FEJLESZTETT KI HÁZON BELÜL, KIFEJEZETTEN A WATCH DOGS KEDVÉÉRT**



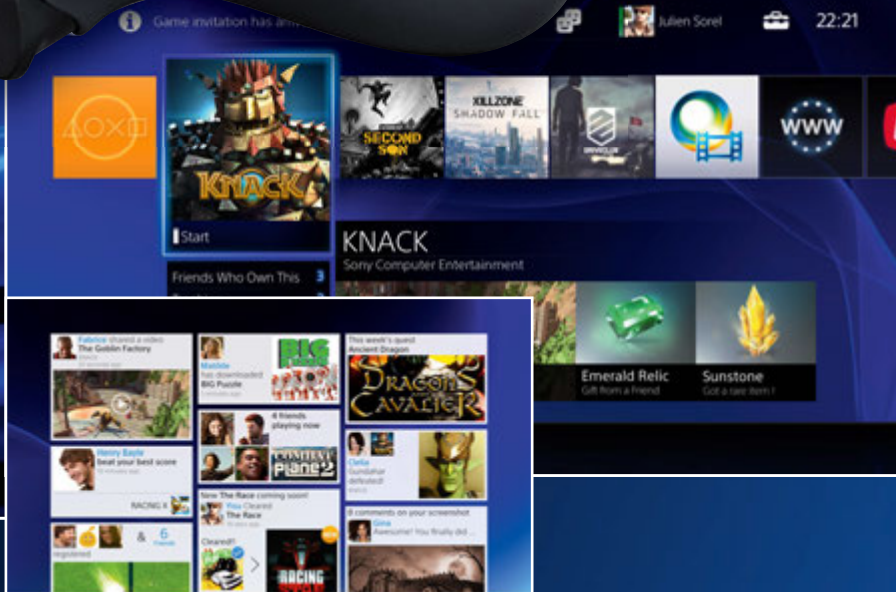
**” A TŰZLABDÁTÓL A TŰZCSAPDÁN, A VARJÚFÉSZKEN (SZINTÉN CSAPDA), VALAMINT A VARJÚRAJON ÁT EGÉSZEN A GÉPEK ÉS TESTEK MEGSZÁLLÁSÁIG TERJEDŐ REPERTOÁR FORRASA MEGLEPŐ MÓDON A SÓ**



➔ rászlatok (ezúttal vigor nével illetjük őket) csapnak le szerencsétlen ellenfeleinkre. A tűzlabdától a tűzcsapdán, a varjűfészken (szintén csapda), valamint a varjűrajon át egészen a gépek és testek megszállásáig terjedő repertoár forrása meglepő módon a só, míg a megfogytakozott életerőt orvosi táskák felhasználásával és táplálkozással lehet pótolni.

Meg kell viszont barátkoznunk azzal a *BioShock* szériától idegen gondolattal, hogy a fejlesztők kettőben maximalizálták az egy időben birtokolható lőfegyverek számát (viszont mindig nálunk lesz, a verekedésre és a mágneses drótkötélpályákon történő közlekedésre használt skyhook), illetve felruházták hősünket energiapajzsral is.





Az új generáció első hírnöke

# BEMUTATKOZOTT A PLAYSTATION 4

**S**OKAN 2012-T GONDOLTÁK A KONZOLGENERÁCIÓ-VÁLTÁS ÉVÉNEK, ÉS NEM IS TÉVEDTEK SOKAT. Még csak 2013 eleje van, de a Sony február huszadikán megtartotta a PlayStation Meeting 2013 nevű eseményt, ahol bemutatták a PlayStation 4-et. Többé-kevésbé. A dolog érdekessége ugyanis az, hogy láthattuk a vadonatúj kontrollert, a DualShock 4-et, illetve az újratervezett, sokkal több funkcióval rendelkező PlayStation Eye-t, de magáról a konzolról még a Sony vezérigazgatója sem tudja, hogyan fog kinézni. Na, de nem is ez a fontos, rengeteg információt megtudhattunk a hardverről és az új szolgáltatásokról, vegyük hát sorra, mit várhatunk a 2013 végén érkező konzoltól.

## EGY JAGUÁR EREJÉVEL

Egy, a szerződésekkel és titoktartási kötelezettséggel nem igazán törődő személy már korábban kiszivárogtatta a PlayStation 4 specifikációit, amelyek jórészt megfelelnek a valóságnak. A Sony következő asztali konzol-

jában lévő APU-t egy nyolcmagos x86-64 AMD „Jaguar” processzor és egy 1,84 TFLOPS-os, következő generációs, Radeon-alapú GPU alkotja. Memóriával is jócskán megpakolták, hiszen összesen 8 GB GDDR5 RAM áll rendelkezésre. A pletykákkal ellentétben maradt a Blu-ray-olvasó, az USB-portokat 3.0-sra cserélték, és az Ethernet-port sem tűnt még el. Külső megjelenítőhöz HDMI-, analóg és optikai kábelekkel keresztül csatlakoztatható. A vezeték nélküli kapcsolódás IEEE 802.11 b/g/n-es wifi-adapterrel és Bluetooth 2.1 (EDR)-rel működik. A merevlemez mérete egyelőre nem ismert.



## HA TE MONDOD

**John Taylor globális üzleti menedzser, AMD: „APU-ból még csak hasonlót sem építettünk senkinek a piacon. Ezidáig ez a legerősebb.”**

## MI AZ A VILÁGÍTÓ IZÉ A KEZEDBEN?

A Sony csupán apró módosításokat végzett a DualShock 3-on, hogy a következő generációs kontrollert megte-remthessék. A körülbelül 210 grammos DualShock 4 dimenziói milliméterekkel változtak csupán, így remélhetőleg valamivel kényelmesebb lesz tartani az eszközt. A Start és Select gomb már a múlté, helyükön egy, a Vítánál is alkalmazott technológiát használó érintőfelület található. Ezekről balra és jobbra további két új gomb kapott helyet, egyik a Share, ami a szociális funkciók gyors elérését teszi lehetővé, az Options pedig a Startot és a Selectet váltja fel. Az újdonságok közé tartozik még a mono hangszóró, a jack csatlako-

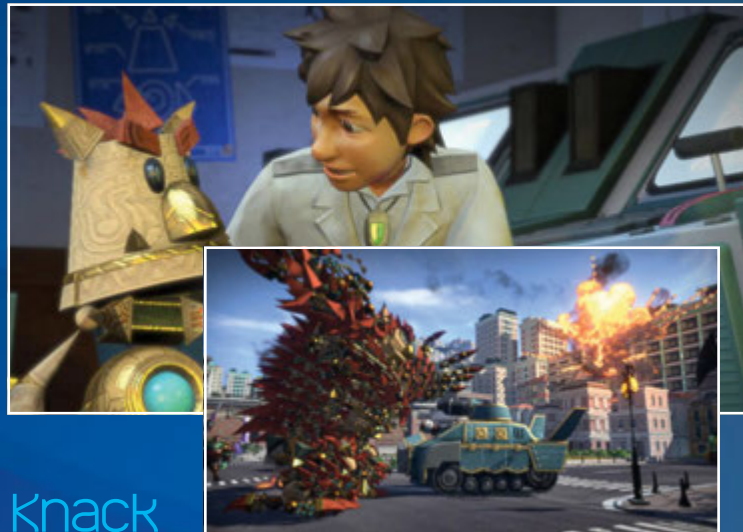
zó, illetve egy kék világító felület, ami a PlayStation Eye-jal történő kommunikációban játszik fontos szerepet. Az új PS Eye a korábbi generációs eszköz-höz csak annyiban hasonlít, hogy mindkettő kamera, és mindkettő a Sony terméke. Méretét megnövelték, két lencsén keresztül 1280x800 pixeles videót tud rögzíteni 60 fps sebességgel. 30 cm-re lát el, betekintési szöge pedig 85 fokal. A Move ugyan nem fog változni, de az új Eye természetesen kompatibilis lesz vele. Ahogy több Sony-illetékes is elmondta, nem az a fontos, hogy milyen a külső, hanem hogy mire képes a belső, és azok alapján, amit a játékbemutatókban láttunk, a Microsoftnak fel kell kötnie a gatyáját.

Paca



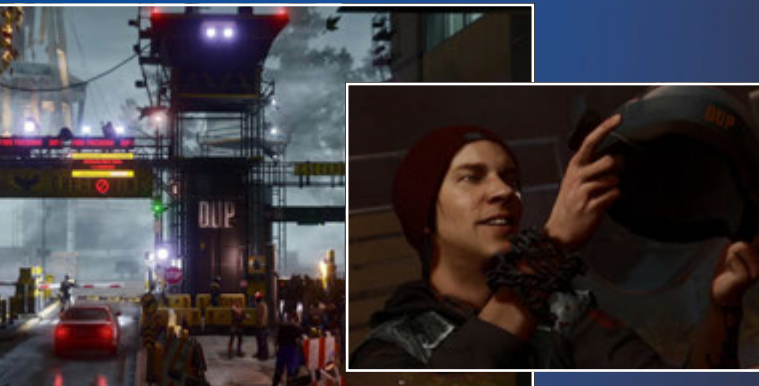
Ízeítő a jövőből

# A PLAYSTATION 4 NYITÓCÍMEI



## Knack

Az SCE Japan Studio készíti a PS4 egyik első húzócímét, ami az ősi relikviákból táltolt kis figura, Knack történetét meséli el. Ork kinézetű goblinok támadnak meg egy békés várost, a vezetőség csapatot toboroz, melynek legkiemelkedőbb tagja természetesen Knack lesz. Ereklék felvételével alakot tud váltani, így a térdig érő robotból toronyháznyi méretű monstrummá alakulhat. A mesészerű megvalósítás senkit ne tévesszen meg: a történet komoly erkölcsi problémákat is boncolgat.



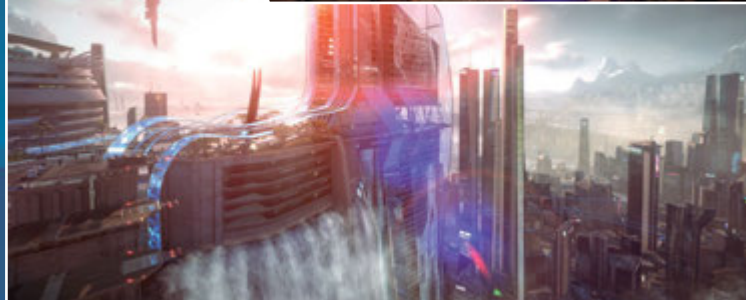
## InFAMOUS: Second Son

A *Killzone* mellett a PlayStation egy másik exkluzív sorozata is folytatódik, de itt is jelentős módosításokra került sor. Az előző epizódok óta eltelt hét év alatt sokat változott a világ. Bárki, akinél éppen hogy csak felmerül a bioterrorizmusban történő részvétel gyanúja, a DUP nevű kormány szervezet kezei közé kerül, akiknek feladata, hogy megakadályozzák a korábbi események megismétlődését. Az emberek minden mozdulatát kamerák figyelik. Az új főszereplő, Delsin is gyanúsítottá válik, de nem hagyja magát: mutáns mivoltából eredő képességeit használva Seattle városában száll szembe a DUP-val.



## The Witness

Sokaknak ismerősen csenghet Jonathan Blow neve, akinek az indie csodát, a *Braid*-et köszönhetjük. Második projektje, a *The Witness* egy rejtélyekkel teli szigeten játszódik. A nyílt világban a játékosoknak a 25 órás játékidő alatt különböző feladványokat kell megoldaniuk. Ha valahol elakadnak, átmehetnek máshova; a sziget egyik pontjáról a másikra 1 perc 10 másodperc alatt lehet elérni. Nincs két egyforma puzzle, így biztosan nem fullad hamar unalomba a kaland.



## Killzone: Shadow Fall

Harminc évvel az első trilógia eseményei után járunk. Az általában gyönyörű, a fejlesztők által a Hidegháborús Berlinhez hasonlított városban a fállal elválasztott két rivális frakció, a Helghast és a Vektaiak élnek egymás mellett. A békét a legkülönlegesebb alakulat, a Shadow Marshal egység igyekszik fenntartani, melynek tagjaként jócskán ki kell vennünk a részünket a feladatokból. A háború kirobbant, de sikeres, nyílt és lopakodós hadműveletekkel pontot tehetünk a csatározás végére, és megmenthetjük a hazát.



## DriveClub

Már-már azt hittük, hogy az új *Gran Turismo*val a Polyphony Digital is képviselteti magát a PlayStation 4 bejelentése alkalmával, de amikor az első autós videó a végéhez ért, a *Motorstorm* sorozatot fejlesztő Evolution Studios illetékese állt a színpadon. Az általuk készített *DriveClub* különleges: nemcsak azért, mert gyönyörű, az utolsó részletig kidolgozott autókkal száguldhathatunk, hanem mert a közösségre épít. Csapatokat alkothatunk, hogy más csapatok ellen versenyezzünk, és hogy az élmény tökéletes legyen, a sofőr szemszögéből játszva szabadon nézelődhetünk.





A HARCKOCSIK LÁNCTALPAI ALATT ALUMÍNIUMDOBOZKÉNT HORPADNAK BE, AZ AUTÓK KAROSSZÉRIÁI, A GYALOGOSOKBÓL VÉRES PÉPET GYALULNAK A PÁNCÉLOSOK



Ingyen Tiberiumot a népnek

# COMMAND AND CONQUER

**A** HOGY KÖZELEDIK A LEGENDÁS SOROZAT ÚJ RÉSZÉNEK MEGJELENÉSE, ÚGY SZAPORODNAK A KISZIVÁRGOTT INFÓK, KÉPEK ÉS VIDEÓK A JÁTÉKRÓL.

Most már véglegesnek tűnik, hogy a készítő levágták a *Generals 2* utónevét, tehát maradt a jó öreg *Command and Conquer*. Ez amolyan népi hagyomány lesz a készítőknél, hiszen a nagy dérrrel-dúrral beharangozott BioWare Victory fejlesztőnév is leolvadt simán Victoryra. Nagyon úgy tűnik, hogy az EA az *SW: TOR* fiasokja miatt sorra vágja el a szájakat, melyek a BioWare-hez kapcsolódnak.

A *Command and Conquer* azonban ettől függetlenül egészen kellemes stratégiának ígérkezik, és ebben kiemelt szerepet játszik az, hogy a fejlesztők igyekeztek az eredeti sorozat hangulatát megőrizni. Bázisépítés, erőforrás-menedzsment, kő-papír-olló stratégia



## A JÖVŐ A MULTIKÉ

Legnagyobb bánatunkra szó sincs arról, hogy bármilyen komolyabb egyjátékos rész is szerepelne a *Command and Conquer*-ben. Ez az átka az F2P megközelítésnek, az ingyenesség a legtöbb esetben egyet jelent azzal, hogy csak multizni lehet egy játékkal. A gond csak az ezzel, hogy zseniális megoldásokra van szükség ahhoz, hogy hosszú távra a gép elé szegezzen egy csak multis *Command and Conquer*.

gia – minden adott ahhoz, hogy visszatérjenek azok a békebeli 2000-es évek, amikor még az ilyen játékok uralták az eladási listák élvonalát.

A nosztalgikus emlékek mellett a *C&C* természetesen rendelkezik egy másik nagy fegyvertényvel, nevezetesen a Frostbite 2 motorral. Minden lerombolható, a harckocsik lánctalpai alatt alumíniumdobozként horpadnak be az autók karosszériái, az emeltes házakat pillanatok alatt romhalmazzá lövik a tankok, a gyalogosokból véres pépet gyalulnak a páncélosok.

Az első eresztésben a régi, jól bevált *Generals* világ és a tábornokok kerülnek a középpontba, miután a világ összes politikusát elpusztítja egy terrorista támadás. Három frakció küzd egymással a túlélésért: technológiai szempontból az európai szövetség a legfejlettebb, de ezt a főlényt az ázsiai részleg hatékonyan kontrázza gyalogshadosz-

tályaival. Aztán ugye ott van a jó öreg GLA, vagyis a terrorista egység, aki inkább sunyin, az árnyékból alkalmazza az üsd és fuss harcmodort.

Azt már régóta lehet tudni, hogy a játék a free to play modell irányába kacsingat, de erről jelen pillanatban nem sokat lehet tudni. Nagyon valószínű, hogy aki specializálódni akar valamilyen irányba, az kap majd egy egyedi tábornokot, persze azért már fizetni kell. Aztán ott vannak az új kampányok, az új pályák, az új multimodok, amelyek mind-mind pénzbe kerülnek.

A tervek között szerepel a *Command and Conquer*-univerzum kibővítése is, nevezetesen a *Tiberium* korszak és a *Red Alert* éra csatolása, sőt az sem elképzelhetetlen, hogy új részekkel bővítsék ki a legendát. A látott anyagok nagyon meggyőzőek voltak, most már csak az a kérdés, hogy lesz-e elegendő fizetőképes kereslet az extra tartalomra.



## A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



# XXX ROVAT

Nem pihenünk, nem lankad figyel-münk. Annyi alantas szexualitás fertőzi meg a tisztességesen erőszakra éhes fiatalságot, hogy nem maradhatunk csendben. Ebben a hónapban az *Aliens: Colonial Marines* került a vádlottak padjára, amely nemcsak szomorkás közepszerűségével biggyeszi le a vérengzéstől mosolygó száját, hanem

eseti alapon perverz pillanataival is. A csatolt bizonyíték mutatja, hogy a xenomorph kielégülési céllal ránehézkedik a készséges földlakóra, megosztják a pillanatot az űr rideg magányában. Szerintünk az ilyen jelenetek a fajok közti erotikát népszerűsítik, amit mélyen elítélünk a becses öldöklést életető generáció nevében.

## Négyszeresére növe eladások BEJÖTT A PS VITA ÁRCSÖKKENTÉSE

Sokáig húzták-halasztották, de a piaci igényekkel végül nem lehetett tovább szembenemenni, megtörtént, aminek meg kellett történnie. A Sony február végén kemény 50 dollárral csökkentette a Vita árát, egyelőre csak Japánban. Ezzel a lépéssel 200 dollár környékére tolták le a kézikonzol árát; még mindig nem olcsó mulatság, de azért már a megfizethető kategóriába tartozik, főként, ha a japán átlagfizetésekhez viszonyítjuk.

A lépésnek azonnali és látványos hatása lett, röpké két hét alatt megnégysze-

reződtek az eladások. Sajnos az árcsökkentés csak Japánra érvényes, esély sincs rá, hogy a közeljövőben a nyugati játékosoknak is kedveskedjen az óriási adó. Idővel persze úgyis be fogják adni a derekukat a Sony pénzemberei. Szükségük is van erre a lépésre, hiszen nagyon úgy tűnik, hogy a Sony valamiféle nagy dobáshoz (PS4) bővíti készpénztartalékát. Néhány héttel ezelőtt megváltak New York-i bázisuktól, most meg japán irodáik egy részét adták tovább, ráadásul egy halom részeseledést is yenné tettek. Valamire készülnek odaát...



# ICL 15

**H**ALLOTTÁK, UGYE? 2013. MÁRCIUS 29. ÉS 31. KÖZÖTT A MAGYAR ÉS A KÖZÉP-EURÓPAI E-SPORT-JÁTEKOSOK KRÉMJE EMELI SZEMÉLYES MEGJELÉNÉSÉVEL AZ EDDIGI EGYIK LEGNAGYOBB SZABÁSÚ RENDEZVÉNY FÉNYÉT. Az ICL 15. versenyen 5 játékban 500 résztvevő mérheti össze erejét és felkészültségét nemcsak a hazai menőkkel, hanem a környező országok csapataival is. A helyszín igazi kuriózum: Vácott, a volt hajógyár területén lévő felturbózott ipari csarnok ad otthont a négynapos küzdelemnek. A speciális helyszín sajátos flinget kínál, a szervezők a „genius loci”-nak, a helyszellemének megfelelő dizájnnal és körítéssel készülnek az eseményre.

A meghirdetett csapatjátékok közt találjuk a *Call of Duty 2.* és *4.* verzióját, a *Counter Strike 1.6* és *GO* változatot, illetve a *Battlefield 3*-at. Az egyéni játékosok a folyamatos Xbox és PlayStation versenyeken csaphatnak össze. A fordulók közti szabadidő kulturált eltöltését biliárd, csocsó, pingpong és más extra szolgáltatások biztosítják. Az Infinity Csarnok LAN-ra március 25-ig még elküldhetitek nevezéseket. Re-

gisztrálni a [www.lanseries.hu](http://www.lanseries.hu) oldalon lehet.

A verseny elsősorban profi és fél-profi csapatoknak szól, de a rendezők az érdeklődőkre, barátokra, családtagokra, nézőkre is gondoltak, a kiegészítő programokon ők is részt vehetnek, és óriás kivetítőkön követhetik az eseményeket. Több standon neves cégek kapcsolódó termékeit lehet megtekinteni és kedvezményes áron megvásárolni. S ha úgy érzitek, sikerült ellesni a külföldi, illetve hazai legjobbaktól egy-két trükköt, március 28-án a szabad játéknapon kifejezetten az amatőrök számára nyújtanak játéklehetőséget, akár egy-egy profi játékosal feljavított vegyes csapatban.

Igazi apa-fia program lehet vállatve küzdeni a szabadságért vagy csak szórni a gölokat a virtuális focipályán, remek szórakozás közben kerülhetnek közelebb egymáshoz a családtagok, barátok. A márciusi ICL kihagyhatatlan, de reméljük, nem megismételhetetlen rendezvénye lesz az e-sportot kedvelők népes táborának.

Codename: Capture the factory! (And you'll have the victory!)

## Program

### Március 28.

Fakultatív bootcamp lehetőség, illetve funplay. Klán nélküli lelkes e-sportolók minimális összegért lejöhetnek és játszhatnak a versenyre felkészülő „nagyokkal”, elleshetik a trükköket. A versenyzők ráhangoló programjának részese lehetsz, ha beszállsz a saját géppel.

### Március 29.

Az aréna beindul, elkezdődik a professzionális játékosok offline versenye.  
19:00: – A LAN megnyitása (Cs: 1.6, CS: GO, CoD2, CoD4, Battlefield 3 játékok kezdete).

### Március 29-30.

A fenti játékok csoportmérkőzései.

### Március 30-31.

A felsorolt játékok főtáblás mérkőzései, döntők, eredményhirdetés, díjátadás 15.00 körül.

### Március 31.

Eredményhirdetés. Szabad játék mindenkinek. 20:00: A LAN bezárása.



A rendezvény hivatalos honlapja: [www.lanseries.hu](http://www.lanseries.hu)  
Ha bármilyen kérdésed van: [info@lanseries.hu](mailto:info@lanseries.hu)

**Amennyiben a legújabb GameStar magazinnal a kezdedben érkezel a rendezvényre, a belépés díjtalan!**



**Előzetes**  
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

AAARRRR

# Assassin Black Flag



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal, Ubisoft Ancecy, Ubisoft Singapore**  
Platform **PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 4, egyéb next-gen**  
Röviden Az Assassin's Creed sorozat befészkei magát az igazi kalózok hatalmas, nyitott világába. Megjelenés **2013**  
PEGI **18+**

**K**ICSIT ÚGY ÉRZEM MAGAM, MINT AVI A BLÖFFBŐL. NEM SZÍVESEN HAGYOM EL AZ OTTHONOMAT, ÉS NEM SZÍVESEN UTAZOM OLYAN VIDÉKRE, Ahol NEM SÜT A NAP, NINCSENEK GYÖNYÖRŰ HELYI NŐK, FINOM PÁLINKA ÉS CSABAI KOLBÁSZ. De tényleg. Viszont amikor a Ubisoft magyar forgalmazója felhív, hogy egy titkos rendezvény vár Londonban, akkor gondolkodás nélkül hagyom itt az éppen tavaszba forduló, napsütéses Budapestet, és cserélem le önként a legdurvább télre, amit valaha láttatok. 1 fok, vízszintesen zuhogó eső; a sziget, amit tényleg csak a bennszülöttek tudnak hosszú távon elviselni. Sejtettem, hogy miről van szó, de nem lehettem biztos benne, amíg meg nem kaptam a stílszerűen sárgított PDF-re írt meghívót, és

meg nem láttam rajta az eltéveszthetetlen *Assassin's Creed* logót. Tudjátok, ami Kox nyakán is ott van. Miután sikerült átvergődnöm a kezdeti sokkon, elkezdtem fejben pörgetni Panni néni történelemóráit (az áldott jó lélek már akkor 170 éves volt, és tapasztalatból mesélt Ferenc Józseféről), és lázasan keresem azt a kort, ahol legszívesebben viszontlátnám az assasinjaimat. Szeretek izgulni és meglepődni, ebből kifolyólag pedig előszeretettel cserélek dobos azok bőréből, akik mindent elrontják. Hát persze, hogy valamelyik idiotának fel kellett raknia a netre egy képet, aminél ugyan zsírkrétával élesebbet rajzolok, de pont kivethető belőle a karakter. Ha én intézhetném ezeket a dolgokat a cégeknél, olyan diktatúra



Nem fáj? Csak ha nevetek!



# 'S creed IV

lenne, hogy Mao Ce-tung és Hitler padtársak lennének az előadásaimon. No de ne keseregjünk a múltton.

## KALÓZOK

Emésztgetem a szót. Mint mostanában mindenkinek ezzel a témával kapcsolatban, nekem is Szomália vagy Johnny Depp zseniális, de tagadhatatlanul homoerotikus filmjei jutnak eszembe, viszont ezt nem akarnám *Assassin's Creed* ruhában vizionlátni. Ugyanakkor az igazságért és a gonoszok ellen küzdő feddhetetlen hőst sem tudom összeegyeztetni a rumvedelő, pénzéhes kalóztársadalommal. Már csak pár óra van hátra a rendezvényig, ott majd minden kiderül, és

ez az a sorozat, ami még soha nem hagyott cserben. Az *AC* kicsit olyan, mint a pizza: ha rossz, még akkor is jó. Azt hiszem, minden játékos számára van egy olyan játék, amelytől eredeztetni a gamerségét, ami elé leült, és egyszerűen képtelen volt felállni, ami miatt kihagyott egy napot az iskolából, amihez később is visszavisszatért, és a mai napig eszébe jut valamelyik emlékezetes pillanata. Szerencsére nekem sok ilyen volt, de az *Assassin's Creed II*-t életem egyik legszebb játékélményeként tartom számon, és a sorozat azóta is minden évben legalább egy-két napra antiszociális kockát varázsol belőlem. A *Bortherhood*dal, ha lehet, csak mélyült a szerelem, olyan volt újra a reneszánsz Itália macskaköveire folytatni a templomosok vérért, mint visszabújni az anyaméhbe. (Ígérem, ennél groteszkebb már nem lesz.) Nekem voltak fenntartásaim a *Revelations* végigjátszása után, de a furcsa

Lesz erdő...

...meg város...

...és persze jó sok víz is

**” AZ IGAZSÁGÉRT ÉS A GONOSZOK ELLEN KÜZDŐ FEDDHEDETLEN HŐST SEM TUDOM ÖSSZEEGYEZTETNI A RUMVEDELŐ PÉNZÉHES KALÓZTÁRSADALOMMAL**



# Előzetes

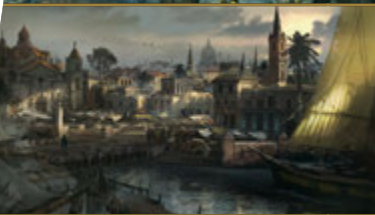
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



És még több víz



...és alá is lehet merülni



## JACKDAW

Én magam szinte teljesen hülye vagyok a hajókhöz, ezért amikor a Ubisoft azt mondta, hogy ez egy autentikus kalózhajó, akkor én bizony elhihttem. Nekem elég volt annyi, hogy a Jackdaw egyfajta másodlagos karakterként szerepel majd a játékban, és az összerabolt pénzzel pont olyan odafigyeléssel kell majd fejlesztgetnünk a tulajdonságait, mint Edwardét. Eleinte csak pár ágyú lesz a hajón, de később ezeknek a száma könnyedén elérheti a százat is. Emellett kapunk egy shotgun-szerű, kisebb golyókat lövő fegyvert, a fedélzeten gyorsabban újratölthető kisebb ágyúkat, bombákat és különböző vízi aknákat. Szóval emellett, hogy a Jackdaw meggyorsítja majd a szigetek közötti utazást, egy elég hatásos csapásmérő egységként is funkcionál.



tower defense cucctól eltekintve elégedett voltam, és alig vártam az új kort, az új hőst és az új kalandokat. Jött is a harmadik rész, vele egy szép új világ, egy megmagyarázhatatlan okból nem skalpoló fiatal amerikai bennszülött és az amerikai történelemlények mind a tizenhárom oldalát felölelő sztori. Tetszett, mert AC, viszont olyan volt, mint Angliában először autót vezetni: minden a helyén van, szépek az utak, de nem élvezem, és nem esik kézre. Volt viszont víz, hatalmas hajók és még nagyobb ütközetek, ami egy kis színt csempészett a sorozatba, és a rajongók is szívesen fogadták. Ezzel el is érkezünk az *Assassin's Creed IV: Black Flag* ötletadóhoz, ami nem más, mint...

## A VÍZI ÜTKÖZETEK

Látom magam előtt, ahogy Guillemot üldögél az irodájában, szürcsölgeti a csigalevest, és lapozgatja a jachtkatalógust, amikor arcon csapja a felismerés, és kiszól a titkárnőjének: „Florentine, csináltunk mi valami hajós izét az előző játékban, ugye? Nem, nem az. A másik. Mindegy, szőljon már át Kanadába, hogy húzzanak fel kö-

ré egy játékot...” Persze nyilván nem így történt, főleg hogy a *Black Flag* már 2011 nyara óta készül, és akkor sehol nem volt még a harmadik rész.

Ahogy azt egy kalózos játéktól elvárja az ember, fontos szerepet játszik majd a hajós harc a játékmenet során, mi több, a *Black Flag* bő 40%-át ezzel fogjuk tölteni. A szingapúri stúdió remek munkát végzett, talán az ő részük tetszett a legjobban a játékból, ezért érthető, hogy az új epizódban is őket kérték fel erre a feladatra. Most viszont nehezebb dolguk lesz, mert nem különálló szekvenciákat kell megtervezniük, hanem a játék nyitott világában kell ugyanazt visszaadniuk egy sokkal komplexebb élménnyel együtt.

A kifinomultabb rendszer mellé kapunk egy saját hajót is, a Jackdaw-t (csóka), ami másodlagos karakterként funkcionál majd; „képességeit” ugyanúgy fejleszthetjük, mint a sajátunkat. De erre majd később még visszatérek. Ha meglátunk egy potenciális ellenséget az óceánon hajóztatva, vagy kifosztásra váró kereskedelmi hajót a horizonton, odanavigálunk, és választhatunk, hogy vagy



Talált, süllyedt

## A JELEN – SPOILER!

Aki esetleg még nem játszotta volna végig az *Assassin's Creed III*-at, az most ne nézzen ide. Vagy vessen magára. Aki viszont utolérték magukat a sorozatban, azok tudják, hogy az AC *III*-mal lényegében lezáródott Desmond története, és a jelenben épp nem történik semmi. De nem kell aggódni, az autentikus élmény kedvéért az alkotók kitaláltak egy nem kicsit izdadságszagú magyarázatot. A jelenben játszódó rész lényegében utolérte korunkat, ezért mi ülünk az Animusban. A logikai Grand Canyonon, hogy nekünk miért is őszünk ez az ember, nem vezet át híd. Legjobb lesz belenyugodni a dologba, a fejlesztők sem mentek bele a részletekbe, és érzésem szerint nem is nagyon lett volna mibe. Itt a gameplay lesz a főszerepben.





Meghalsz, imperiál kutya!



Bántani kell szegény bálnát

porig bombázzuk, vagy megcsákyázzuk és átugrunk rá, hogy egyenként végezzünk mindenkivel.

A hírek szerint egész flottákat kell majd ilyen módszerrel megsemmisítenünk, illetve bálnákra is vadászhatunk, ami miatt már most csapólják a vért az állatvédők, hogy legyen mivel locsolni a Ubisoft dolgozóit. Eddig rendben is lennénk, de mit ér egy hiperszuper kalózhajó, ha nincs rajta egy...

### KALÓZ ASSASSIN

Edward Kenway már így elbeszélve is elég furcsa figurának tűnik. Ő egy angol apától és walesi anyától született assassinkalóz, akinek unokája Connor, az indián srác. Több mint talányos a helyzet, de a végtelenül kreatív ubis írók ezt is meg tudták magyarázni. Hősünk tapasztalt tengerészből avansált kalózzá, megvan a magához való esze, és kelőképpen harcedzett, viszont eddig csak a saját céljáiért küzdött. A készítőik nem akartak túlságosan belemenni a részletekbe, csak annyit tudunk, hogy valamikor még a sztori elején belecsöppen az assassinok és a templomosok konfliktusába, és hogy rendkívül fontos szerepet játszik majd a végkifejletben.

Eddie egyébként egy nyughatatlan angol fiatalember, jószívú, de természetéből fakadóan önző, szeret inni, imádjá a nőket és a kalandokat. Az eltartott kisujjal teázgató társadalomról hamar kiderült, hogy nem az ő terepe. Bristolba költözésük után felesége elhagyta, így semmi sem tartotta vissza, hogy 1712-ben egy későbbi neves kalóz, Benjamin Hornigold (Horny gold? Hehe.) és az egész angol flotta társaságában Jamaica felé vegye az irányt. Ekkor viszont

szörnyű dolog történt. Kitért a béke, és kezdetét vette...

### A KALÓZKODÁS ARANYKORA

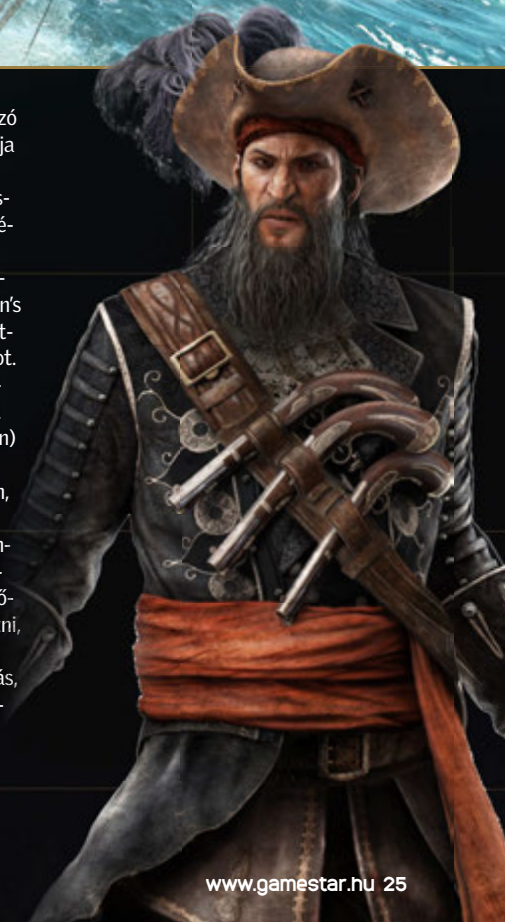
Az utrechti béke lényegében lezárta az európai nagyhatalmak közötti háborút, ami nyilván jó dolog, de a karibi térségben ragadt, hirtelen munkanélkülivé vált matrózok számára maga volt a vég. Nincs ellenség, nincs zsold. A leleményesebbek közül páran megrántották a vállukat, és rájöttek, hogy a térségben virágzik a kereskedelem, arannyal megpakott gályák szelik át az óceánt, hát miért is ne rabolnák ki őket? Az idő végtére is jó, és ugyan a kalózkodás élete nem egyszerű, de legalább szabad.

1775-ben majdnem az egész spanyol armadát elpusztította egy hurrikán, és az elsüllyedt aranyról szóló mesék szinte a világ összes kalózát a térségbe vonzották, akik táborát is vertek Nassauban, és létrehozták első kezdetleges kis demokratikus államukat. Ebben a cukormázát és minden kalózos klisé nélkülöző világban játszódik a *Black Flag*. Az *Assassin's Creed* sorozat mindig törekedett a történelmi hűségre, és ugyan néha kiszínezte az eseményeket, és alapalkolta a maga kis összeesküvés-elméletét, de a kökemény tények ott voltak. De mit ér egy jó történet, ha nincs hozzá ügyesen kidolgozott...

### KARIBI KÖRNYEZET

Az AC mindig igyekezett nagy, szabadon bejárható területeket nyújtani a játékosoknak, de soha nem nyitotta ki teljesen a világot. Pontosan ez az, amiért a *Black Flag* egy hihetetlenül izgalmas és nem kevésbé ambiciózus projekt. Hirtelen a Karib-tenger majdnem egész térsége szigetekkel, településekkel, titkos barlangokkal

és a tengerfenékekkel együtt a játézóterünkké válik. A vízi dolgokról már volt szó egy kicsivel korábban, de a játék vastagja még mindig a szárazföldön játszódik. A *Black Flag* több mint ötven, egymástól mind vizuálisan, mind játékélményben teljesen eltérő helyszínt kapcsol össze, amelyek között a játékosok szabadon járhatnak, már-már Farcrysin's Creedde (ha megbocsátjátok a harmatgyenge szöviccet) változtatva a játékot. Úgy hiányzott már ez ebből a sorozatból, mint egy istenes parasztlengő (fn. teli tenyérrrel adott oktatójellegű pofon) a kereskedelmi tévék vezetőinek. Szóval lesznek nagyobb városok. Kingston, Havanna és Nassau adják majd a háttérben ugrálós, falon futkározós, dzsumbujos részét a játéknak, tudjátok, amiből a harmadik epizódban zavarba ejtően kevés volt. Persze jó volt fára mászni, de azért mégis... Az évek során kezdett már kikopni az AC-ből a lopakodás, márpedig egy észrevétlen merényletken alapuló játéknál ez azért elég fontos tényező.





# Előzetes

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



Csak egy kicsit az aljából.

## INTERJÚ JEAN GUESDONNAL, A UBISOFT KREATÍV VEZETŐJÉVEL

**GameStar: Szinte az összes ubisoftos stúdió benne volt a Black Flag fejlesztésében. Nehéz ennyi fejlesztőt összefogni?**

**Jean Guesdon:** Ne is mondd. A montreali stúdiónk volt a központ, de rengeteg más fejlesztőcsapat is részt vett a munkában, a többjátékos módot például a romániai Annecy csinálta. Már az AC II óta dolgozunk ezzel a sokcsapatos módszerrel, és kiforrt a rendszer annyira, hogy mindenki tudja, mit kell tennie. De nem könnyű.

**GS: Szóval kalózok, assasszinok és tempomosok. Ezek a srácok mindenhol ott voltak?**

**JG:** Úgy néz ki. A templomosok egy titokzatos hely után kutatnak, ahol egy olyan erő rejlik, amivel átvehetik a föld feletti uralmat. Az Assassin's Creed mindig is a világunkat alapjaitól átalakító történelmi eseményekről és a mögötte meghúzódó titkos összeesküvésről szól, és a spanyol és az angol sereg, illetve a kalózok és mindenki más közötti háború is ilyen volt.

**GS: Az autentikus ábrázolás mindig fontos volt a sorozatban. Ez a kalóztémánál ez egy kicsit bonyolultabb. Hogy érzed, jól sikerült?**

**JG:** Az Assassin's Creed a tökéletes játék az igazi kalózlét bemutatására. Szakítunk a szórakoztatóipar kliséivel, és olyan nők és férfiak történetét meséljük el, akik messze a hazájuktól a túlélésért küzdenek, és csak egy jobb holnapban bízhatnak.

**GS: Csak hogy jobban lássuk, mekkora a Black Flag világa az AC III-éhoz képest?**

**JG:** Nehéz összemérni vele vagy bármely másik AC-val, hiszen teljesen más maga a játék is. A teljes világ nagyobb, de egészen más struktúrájú. A fő küldetés körülbelül akkora, mint a harmadik részé volt, viszont sokkal több a felfedezni- és tennivaló, azt hiszem, nyugodt szívvel mondhatom, hogy sikerült megalkotni az eddigi legváltozatosabb játszóterületet.

**GS: De a világ nem minden, az AC III is nagyon gazdag, viszont a játékélmény valahogy nem volt az igazi. A játékelemek nem vonzották be igazán a játékosokat. Milyen változásokat várhatunk a Black Flagben?**

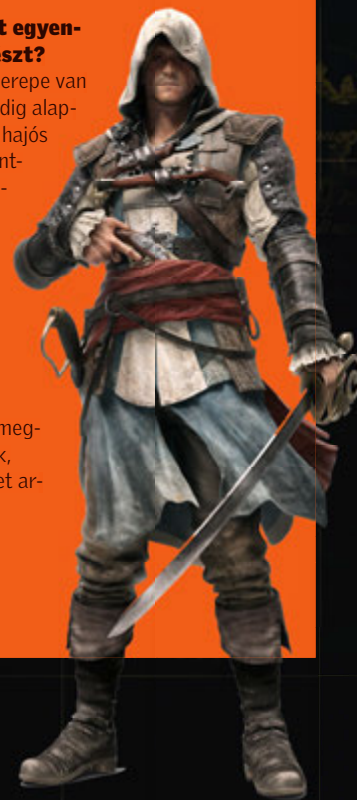
**JG:** Igen, mi is észrevettük a problémát, és az AC IV-ben gondoskodunk róla, hogy minden rendszert alaposan megismerhessen a játékos, és hogy fontosnak érezze és szeressen élni a játék adta lehetőségekkel. Sok időt töltöttünk azzal, hogy analizáljuk a korábbi epizódokat, és kiválasszuk a legjobb részeit, amiket érdemes továbbvinni és fejleszteni.

**GS: Hogy állunk a hajózással? Nehéz volt egyenúlyban tartani a szárazföldi és a vízi részt?**

**JG:** A Black Flag nem egy vízi játék. Fontos szerepe van a hajózásnak, de a szárazföldi játékmenet mindig alappillére volt a sorozatnak, és ez így is marad. A hajós harcokat kicsit átdolgoztuk, hogy kihívtást jelentsenek a játékosoknak, de mégse legyenek ijesztően nehezek, illetve az MI-t is ez alapján optimalizáltuk.

**GS: Köszönöm. Még egy dolog. Mi volt a végső cél az Assassin's Creed IV: Black Flaggel, mit szeretnél átadni a játékosoknak vele?**

**JG:** Lényegében azt szeretném, ha annyira élveznék a játékot, mint amennyire mi élveztük megalkotni. Emellett jó lenne majd azt hallani tőlük, hogy a mi találásunkban kaptak egy igazi képet arról, milyen is volt a kalózkodás aranykora.



„A BLACK FLAG TÖBB MINT ÖTVEN, EGYMÁSTÓL MIND VIZUÁLISAN, MIND JÁTÉKÉLMÉNYÉBEN TELJESEN ELTÉRŐ HELYSZÍNT KAPCSOL ÖSSZE, AMELYEK KÖZÖTT A JÁTÉKOSOK SZABADON JÁRKALHATNAK MÁR-MÁR FARCRY SIN'S CREEDDÉ VÁLTOZTATVA A JÁTÉKOT

Kalóz mivoltunkból kifolyólag sokat fogunk majd lopkodni és rabolni, és ez persze a szárazföldön is kötelező, úgy-hogy a különböző ültetvényeken és ellenséges bázisokon történő rajtaütések is gyakoriak lesznek. Mindezek mellett a hatalmas terület tele lesz felfedezésre váró helyekkel, az ősi maja templomromoktól a titkos kincses barlangokon és sötét erdőkön át az egész tengerig mindent bejárhatnak majd a játékosok. A felderítés a kulcsszó; a fejlesztők szeretnék, ha a játékosok nemcsak a fő történeti szál által érintett területeken bókálásznának, hanem felkeresnék (bocs, mazur) az élő, lélegző világ minden szegletét. Ha már ilyen szép nyitott lett a Minden, akkor ide fér még...

### KONTENT

De fér ám! Sajnos az egyik legizgalmasabb újításba, a víz alá merülésbe nem nagyon mentek bele az előadások alatt, csak annyit árultak el, hogy „lehet”. Mondjuk ez nekem éppen elég, nyilván sok a felderítendő cucc és rám váró kincs a tengerfenéken, de azért jó lett volna erről egy kicsit többet hallani. Azt tudjuk, hogy lesznek cápák. Na de beránthatom-e a mólón ülő részeg kalózt a vízbe, vagy lesz-e egyáltalán bármi szerepe a harcrendszerben? Ezt sajnos

nem tudom. Ettől függetlenül nagyon tetszik a gondolat, hogy csak hajózatok a tengeren, bedarálók egy flottát, beugrom a vízbe, kiúszom egy közeli szigetere, és rajtaütök egy bandán, majd visszavickélek a hajómra. Ezt most akarom! De legkésőbb holnap.

Ahogy azt már korábban említettem, a fejlesztők nagyobb hangsúlyt fektetnek a lopakodós játékmenetre, és ugyan a küldetéseket továbbra is mindenki a játéktípusának megfelelően teljesítheti, a „stealth” minden esetben járható út lesz. Ahogy eddig minden részben, úgy most is kapunk a korhoz és a főszereplő harcmódorához illő fegyvereket, sőt mindenből rögtön kettőt. A hajlított pengéjű szabályból és a modernizált korabeli pisztolyból is kettő-kettő lóg majd a hős övéről, de persze az ellenségek hullájáról lelopott késeket, fejszéket és puskákat is használhatjuk.

A pisztolyokat a játékmenet során egy sor extrával lehet még fejleszteni, és ugyanez igaz a köpöcsőre, amihez különböző nyílakat craftolhatunk. Lévéen egy assasszinról van szó, nem maradhat el a mindkét kabátujjunkban megbújó ikonikus rejtett penge sem, sőt, visszatér madzagra aggatott verziója is. Nem lesznek unalmasak a harcok, rengeteg új kombóra számíthatunk, illetve ne feledkezzünk el a Jackdaw





## A HAVEROK

Természetesen nem vagyunk egyedül a tengeren. A történelem leghíresebb kalózái is szerepet kapnak a játékban, egyesek az oldalunkon, mások pedig ellenünk fognak harcolni. Velünk tart az általam egyetlen ismert kalóz, Feketeszakáll és a már említett Benjamin Hornigold, akik mindketten „jó” kalóznak számítanak, de lesznek bőven olyan pszichopata állatok is, mint Calico Jack vagy Charles Vane. Érdekes módon a kalózkis társadalma nem kezelte egyenrangúként a nőket, viszont a kalóznőket igen, úgyhogy egy nő szereplővel is bővül majd a gárda.

Dupla kard, dupla élvezet



Új látványos kombók várhatóak

A rajtaütéseknél jobb, ha nem vesznek majd észre



harci felszereléséről sem. De erről tényleg majd később, részletesen.

### LESZ-E MULTI?

Lesz, de sajnos a többjátékos módról nem esett sok szó. Ugyanúgy az Annecy készíti; nyilván a szokásos játékmódokra számíthatunk, és értelemszerűen új pályák is lesznek, de csodálkoznék, ha a hajós mókára nem húznának rá izgalmas kompetitív módo(ka)t. Egyelőre a kooperatív sem került szóba, pedig most már aztán igazán illene egy külön kampányt szentelni ennek a játékmódnak is. Most, hogy open-world lesz a *Black Flag*, csak elférne egy külön coop-sztori, de lehet, hogy csak egy-két küldetésnyi anyagot kapunk olyan, szappanoperákat megsegyenítő történettel, hogy „az ott gonosz, meg kell ölni”, vagy „elveszett az izé, keresd meg”. Nyilván nagyon sok munka és igen költséges lenne egy ki-beugrálós kooperatív kampányt gyártani egy ennyire a történeten alapuló játékhoz, de azt hiszem, már a Ubisoft sem kerülgetheti sokáig a témát.

### DOLGOK ÉS ÉRVEK

Tetszik, amit láttam. Kifejtem. Személy szerint én nagyon élveztem az *AC III*-as hajós ütközeteket, és kíváncsi vagyok, hogy ha mindezt egy nyílt világú sandboxban látom viszont a játék szerves részeként, akkor vajon ugyanolyan jó móka-e. Fennáll a veszélye, hogy ez pár játékosnak egyszerűen sok lesz, és nem tudja majd összeegyeztetni a tradicionális *AC*-hangulattal. De ezen a játékmenettel és a tálalással lehet segíteni. Kicsit aggódtam, amikor először meghalottam, hogy kalózos lesz az *AC IV*. Egészen addig a pillanatig, amíg a Trónok Harcából és a Harry Potterből ismert Ralph Ineson ki nem állt a színpadra, és mély, karakteres hangján el nem beszélt az *Assassin's Creed* sorozat eddigi epizódjainak történéseit, és fel nem vezetett az új részt. Bár hallhattátok volna, engem ott meg is nyert magának az egész világ. Kalóz akartam lenni, assasin akartam lenni, és le akartam számolni az összes templomossal. A képek, az elbeszélés és az ígéretek alapján ez egy olyan világ, amibe az ember szívesen merül el, és

tud meg róla mindent. És ez az *AC* eszenciája, nem? Tetszik az óriási homokozó ötlete, a *Far Cry 3* óta tudom, hogy én igazából mindig is erre vágytam, illetve ugyanez a játék tanított meg arra is, hogy lemerülni a víz alá valami megmagyarázhatatlan okból nagyon jó cucc. Öröm volt hallani, hogy újra nagyobb hangsúlyt kapnak a lopakodós részek, és több lesz a free-run, mert már a második epizódban is szégyenteljesen sok időt voltam képes el-tölteni azzal, hogy céltalanul össze-viszsa rohangálok pusztán azért, mert megtehetem. Szerintem az egy igazán szimpatikus húzás a Ubisofttól, hogy bár nagyjából az új generációs konzolok megjelenésének feltételezett időpontjában adja majd ki a játékot (október 29.), mégsem csinál belőle next-gen-exkluzív címet. Nyilván nem pusztán emberbaráti szeretetből, de én azért örülök. A legnagyobb különbség az Xbox 360/PS3 verzió és az új konzolokra kiadott játék között a grafika és a már agyonrágott közösségi funkciók lesznek. Ez a rész még mindig elég ködös, de lé-

nyegében arról van szó, hogy akármennyire is egyjátékos élményről beszélünk, a játékos soha nincs igazán egyedül. A next-gen konzolok új tulajdonságainak köszönhetően folyamatosan érezni fogjuk és segítségünkre lesz az *AC* hatalmas játékosközössége – bármit is jelentsen ez. Kísétáltam az előadóteremből, közben a közös helységeket berendezték kalózköltőnek. Nagyon hangulatos lett a hely, sugárzó újságíróarcok mindenhol, kortyolgatják a sörüket, és kedélyesen beszélgetnek a látottakról. 48 órája nem aludtam már, de olyan jó ennyi felöltött embert látni, aki ilyen őszintén tud lelkesedni egy játékért. Sosem akarok felnőni. Bár a bal lábamat adtam volna már egy zuhanyért, olyan jó volt a hangulat, hogy maradtam még a csoporttal egy kicsit beszélgetni és inni még egyet az *Assassin's Creed* egészségégre. Mert kalóznak lenni oly jó, yohó!

Daev

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[www.gamestar.hu/jatek/assassins-creed-iv-black-flag](http://www.gamestar.hu/jatek/assassins-creed-iv-black-flag)



**Előzetes**  
THE WITCHER 3: WILD HUNT

Végre egy falu, itt csak le lehet vadászni valami prémeset

Trónfosztásra készül a szörnyvadász

# THE WITCHER 3: WILD HUNT

**C**SUPÁN EGY ÉVTIZED KELLETT HOZZÁ, HOGY A CD PROJEKT RED EURÓPA VEZETŐ RPG-SPECIALISTA STÚDIÓJÁVÁ NŐJE KI MAGÁT, S HA MINDEN A TERVEK SZERINT ALAKUL, JÖVŐRE AZ EGÉSZ VILÁGOT MAGA MÖGÉ UTASÍTSA. A siker kulcsát jelentős részben a videojátékokat nem sokra tartó lengyel fantasy szerző, Andrzej Sapkowski munkássága jelentette. Másrészt pedig, hogy a lengyelek ügyesen lemásolták, sőt továbbfejlesztették a BioWare történetmesélési megoldásait. Íróik úgy voltak képesek szerteágazó, számos lehetséges végkimenetellel járó cselekményt felépíteni, hogy a döntések következményeivel nem azonnal szembesültek a játékosok, hanem hosszú órákkal később. Ilyenkor már csak keveseknek jutna eszébe visszatérteni a régi mentett állást, feláldozni mindazt, amit időközben elértek, inkább lenyelik a békát, és haladnak tovább az ösvényen a következő elágazásig, ahol még alaposabban mérlegelnek, és imádkoznak, hogy a két rossz közül a kevésbé tragikus érvényesüljön. Sapkowski világa ugyanis nem fekete-fehér, mint a nyugati fejlesztőműhelyekből kikerülő sablonfantasyk többsége. Mindennapos je-

lenség a rasszizmus, virágzik a prostitúció és a kábítószerkereskedelem, hercegek és grófok intrikálnak, bárók törnek az uralkodók trónjára, mágusok igyekeznek minél nagyobb hatalomra és befolyásra szert tenni, a tudatlan nép pedig nemcsak a szörnyektől retteg, hanem mindentől, amit nem ismer. A boszorkányégetés és a lincselés a tömegek válasza ki nem mondott problémáikra, míg a jómódúak és nemesen születettek inkább a színpalak mögött intézik el piszkos ügyeiket. Csak pénz kérdése, hogy méreghez jusson az ember vagy megvásárolja egy jól képzett orgyilkos szolgálatait. A vérfertőzés és a nemi erőszak pedig a társadalom minden szintjén előfordul a leghatalmasabb királytól a legutolsó parasztig. A másfajúak sem épp olyanok, ahogy a Tolkienen nevelkedett közönség gondolná. Nemes és bölcs tündék, derék és becsületes törpék helyett közönséges terroristákat kapunk, akik nem válogatnak az eszközökben, ott ütik az embereket, ahol csak érik, és vérrel vesznek elégtételt minden csepp verítékért, amit szolgáskorban töltött éveik alatt hullajtottak el. Tökéletes táptalaj ez nem csupán egy regényfolyamnak, hanem egy szerepjáték szá-

mára is, ami a következő év folyamán trilógiává bővül, s lezárja átlagosnak korántsem nevezhető hőse történetét. Ráadásul mindez úgy, hogy a BioWare-től elesett fogásokat az utóbbi évek legsikeresebb szerepjátékát (*The Elder Scrolls V: Skyrim*) jegyző Bethesda védjegyének számítógigászi játéktérrel kombinálják, amit keresztül-kasul bejárhatunk, és lóháton vágatva is 30-40 percbe telik, míg egyik végéből a másikba érünk. Ha hihetünk a CD Projekt RED szavának, akkor a *The Witcher 3: Wild Hunt* világa 20 százalékkal múlja felül a *Skyrim*-ét, és alapvetően három nagy területen osztozik: Redania királyságának egy része (beleértve Novigrad szabad városát), a jeges Skellige-szigetek, valamint a Senkföldje erdei és mocsarai adnak otthont Geralt kalandjainak.

## EZ MÁR SZEMÉLYES

Ríviai Geralt, egyike az utolsó witchereknek (mutáns szörnyvadászok) két epizódon keresztül volt varázslónő és uralkodók játékszere, de ez már a múlté. Emlékei visszatértek, és semmi másra nem vágyik, mint hogy megtalálja régi élete nagy szerelmét és azo-

## INFO

Kiadó **N/A**  
Fejlesztő **CD Projekt RED**  
Platform **PC, PlayStation 4**  
**Röviden** Nyitott világú dark-fantasy szerepjáték az erőszak, a politikai machinációk, valamint a fajsúlyos döntések felnyitottkorú kedvelőinek.  
Megjelenés **2014.**  
PEGI **18+**





Csak meglesz végre az a kékszalag



## MÉG NEM LÁTTUNK MINDENT

Pillanatnyilag a REDengine 3 még csak a *Witcher 2* grafikai szintjét hozza azzal a különbséggel, hogy hatalmas egybefüggő területet képes töltögetés nélkül megjeleníteni, ám ha elkészül végre az új renderer, akkor olyan látványban lesz részünk, ami valóban következő generációsnak mondható. Alig várjuk!

## ” A BOSZORKÁNYÉGETÉS ÉS A LINCSELÉS A TÖMEGEK VÁLASZA KI NEM MONDOTT PROBLÉMÁIKRA, MÍG A JÖMÖDÜAK ÉS NEMESÉN SZÜLETETTEK INKÁBB A SZINFALAK MÖGÖTT INTÉZIK EL PISZKOS ÜGYEIKET

kat, akikre családtagként gondol. Minderre hat hónappal a *The Witcher 2: Assassins of Kings* eseményei után kerül sor. Ekkorra a nilfgaardi császár serege már egészen a Pontar folyóig nyomul előre, bekebelezve az uralkodó nélkül maradt Temeriát és Aedirnt. A megmaradt északi királyságok kétségbeesetten keresik a módját, hogy megállítsák vagy legalább lassítsák az inváziót, a varázslónők sosem látott népszerűtlenségnek örvendenek (szó szerint vadásznak rájuk), és már a félrevezetett, majd kihasznált Scoia'tael is csak árnyéka régi önmagának. Lélegzetét visszafojtva várja az egész világ, mi történik ezután.

Aki azt hinné, hogy Geralt akarátán kívül ismét az események kellős közepébe csöppen, az nem is tévedhetne nagyobbat. A witcher a háta közepére kívánja az egészét, nyugodt és kiegyensúlyozott életet akar magának és szeretteinek, nem hajszolja úgy a kalandot, mint egykoron. Igen ám, csak hogy sorsa nem a saját kezében van, hanem a játékoséban, aki bizony dönthet úgy, hogy igenis vállaljon szerepet Geralt a sorsdöntő eseményekben, ne fordítson hátat azoknak, akiknek szükségük van a segítségére.

Szintén a játékos vállán nyugszik az a teher, ami a witcher és Triss Merigold bonyolult kapcsolatát jelenti. Nem tehetnek úgy, mintha korábban egyszer sem gyúrték volna össze együtt a lepedőt. Geralt ugyan emlékei birtokában Yenneferbe szerelmes, mégsem tűnik el egyik pillanatról a másikra a kettesük között kialakult vonzalom. A fejlesztők szerint az, hogy hősünk érettebben gondolkodik, és komoly érzelmi problémákkal kénytelen szembenézni, azaz jár majd, hogy nem ugrik olyan könnyen fejest holmi egyéjszakás kalandokba (lásd az egyik dobozt), mint az előző részekben.

### KARDOK TÁNCA

Ezúttal is Maciej Kwiatkowski vívómester mozdulatait láthatjuk majd viszont a játékban bedigitalizálva, ám míg a második epizódban mindössze 20 harc animációból állt Geralt repertoárja, addig a trilógia záró darabjában ez a szám 96-ra emelkedik. Ha pedig már idáig elmerészkedtek, akkor miért is torpantak volna meg itt a fejlesztők? Inkább újra átgyúrták az egész harcrendszert: a Wild Huntban minden egyes gombnyo-



## BOTRÁNY, GERALT LISTÁZZA A NŐKET!

Szerkesztőségünk hozzájutott Ríviai Geralt naplójának egy részletéhez, amiből kiderül, hogy a Fehér Farkas beceneven is ismert szörnyvadász holmi amnéziára hivatkozva sűrűbben váltogatta a nőket az ágyában, mint más az alsóneműjét. Nem csupán tárgyként kezelte a szebbik nem képviselőit, hanem még listázza is őket. Az alábbiakban néhány partnerének ismertetését közöljük úgy, hogy a trágár és becületsértő kifejezések nagyját kigyomláztuk. Elhíhetjük még róla ezek után, hogy jó útra tért, s már csupán Yennefer érdeklí, vagy az egész nem több pusztá színjátéknál?

### Rayla

#### A megvásárolható

**Infó:** Zsoldos, aki mérhetetlen gyűlölettel viseltet az elfek iránt

**Extra:** Szenvedélye nem csak a harcmezőn mutatkozik meg

**Játék:** The Witcher

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Brigida Paperbrock

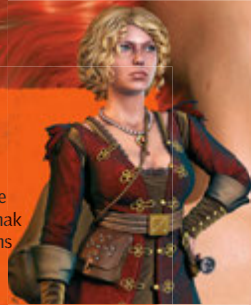
#### A dađa

**Infó:** Vernon Roche ügynöke, Foltest zabigyerekeinek kísérfője

**Extra:** Nagy, kerek szemei vannak

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Talán máskor



### Triss Merigold

#### A bűbájos

**Infó:** A varázslónők körének tagja, az elhunyt Foltest király tanácsadója

**Extra:** Ha nem lenne Yennefer... de hát eddig sem tartott vissza

**Játék:** The Witcher, The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Többször is!



### Toruviel aep Sihiel

#### A terrorista

**Infó:** Egy Scoia'tael csoport vezetője

**Extra:** Csak addig tart kemény hűvössége, míg erős karok nem ölelik

**Játék:** The Witcher

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Mary Louisa la Valette

#### A bárónő

**Infó:** Foltest ágyasa és törvénytelen gyermekeinek anyja

**Extra:** Nem mai csitri, de még mindene a helyén van

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Egyszer magam is láncra verném



### Ves

#### A harcos

**Infó:** Vernon Roche elit kékszalag-sainak legjobb lövésze

**Extra:** Legyen a férfi erősebb nála, gyúrja maga alá, s akkor elégedett cicaként dorombol

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Abigail

#### A boszorkány

**Infó:** Szentségtelen tettekkel vádolt herbalista

**Extra:** Ki nem nézné belőle az ember, hogy milyen vad az ágyban

**Játék:** The Witcher

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Deidre Ademeyn

#### Az elátkozott

**Infó:** Egy másik witcher, Eskel nevelt lánya

**Extra:** Azt beszélük, jó barát lányával nem illik... butaság

**Játék:** The Witcher

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Saskia

#### A szűz

**Infó:** Aedirn hősnője, alakváltó sárkány

**Extra:** Vajon pikkelyes ott lenn?

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Gyíkkal még soha



### Adda

#### A hercegnő

**Infó:** Foltest vérfertőző kapcsolatból született lánya

**Extra:** Odavan a nyers húsért minden értelemben

**Játék:** The Witcher

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Sabrina Glevissig

#### A halott

**Infó:** A varázslónők körének tagja, Henselt király egykori tanácsadója

**Extra:** Reggelig elhallgatnám a sikoltozását

**Játék:** The Witcher, The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Philippa Eilhart

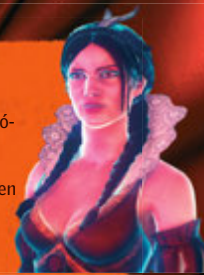
#### A pók

**Infó:** A varázslónők körének alapítója és vezetője

**Extra:** Nyílt titok, hogy a kelyhet részesíti előnyben a karddal szemben

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Lesbikus, kihívás



### Shani

#### A medikus

**Infó:** Oxenfurti orvostanhallgató

**Extra:** Nem csak a haja vörös

**Játék:** The Witcher

**Meg-faktor:** Többször is!



### Cynthia

#### A mazochista

**Infó:** Philippa Eilhart varázslónő tanítványa és szeretője

**Extra:** Szereti, ha elfenekelik

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Meg hát!



### Síle de Tansarville

#### A kígyó

**Infó:** A varázslónők körének tagja, Triss riválisa

**Extra:** Célozgatott rá, én is célozgatam... ennyiben maradtunk

**Játék:** The Witcher 2: Assassins of Kings

**Meg-faktor:** Talán máskor





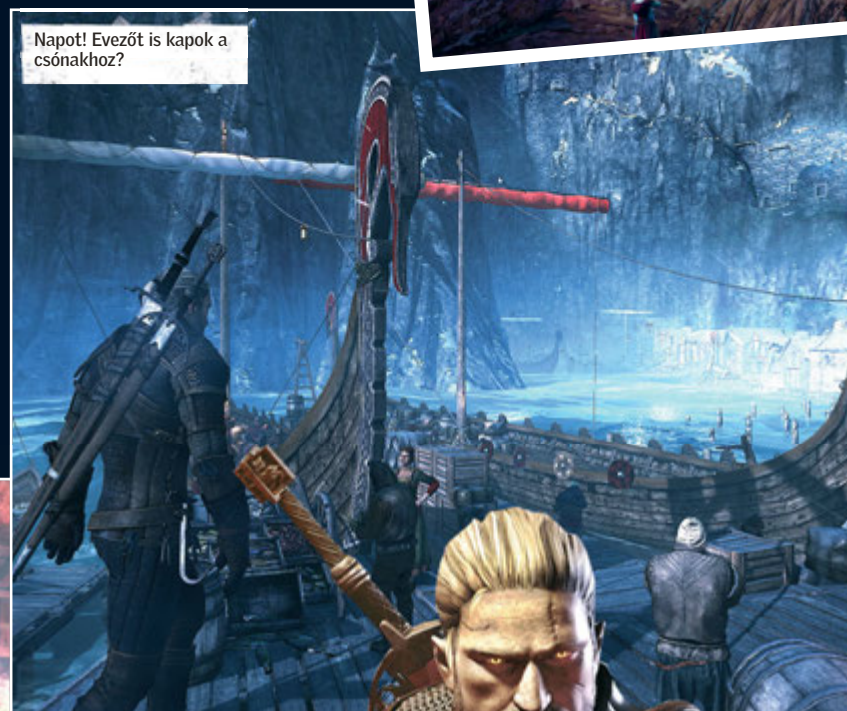
más egy-egy csapást takar, amelyek kivitelezése megközelítőleg ugyanannyi ideig tart, a kombinációkat pedig mi magunk hozzuk létre (szemben a második rész előre eltárolt, hosszúra nyújtott animációs fázisaival), és bármikor megszakíthatjuk, ha a helyzet azt kívánja meg, hogy inkább háritásra emeljük Geralt hagyományos ellenfelek legyőzésére használt acélkardját, vagy távolabb gördüljön a csak és kizárólag ezüstkarddal vagy witcherjelek segítségével elpusztítható szörnyek közeléből. A védekezés mozdulatait akkor is előcsalhatjuk, ha hősrünk staminája épp a nullával egyenlő, bár ilyenkor jócskán veszítenek hatékonyságukból. Lassabban tér ki emberünk a hegyes karmokban végződő mancsok csapásai elől, és remegő, bizonytalan karokkal próbál ellentartani a másik fél pengéjének. Harc közben – és úgy általában a játék során – Geralt nem rohangál többé mérgezett egérként, hanem megfontolt lépésekkel köröz ellenfele körül. Ugyanez érvényes mindazokra az élőlényekre vagy halálán túli rémségekre, akik a skalpjára pályáznak. Természetesen mindkét félnek lesznek olyan támadási formái, amelyeknek részét képezi a másik vilámgyors lerohanása, felöklelése, egyensúlyból való kibillentése. Nem kevesebbet ígérnek a fejlesztők, mint hogy a harc állása pillanatról pillanatra változhat, az MI reagál ránk, és

szükség esetén módosít a taktikáján. A szkriptelt összecsapások pedig legfeljebb rémálmainkban jöhetnek elő, nem úgy, mint a második rész quick time eventekkel terhes boszharcai során. Sőt nem csupán arra kell majd figyelniünk, hogy ki vagy mi áll velünk szemben, hanem a küzdelem színhelyére is, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a javunkra fordíthatjuk a direkt erre a célra létrehozott tucatnyi környezeti elem valamelyikét. Egyelőre csak a darázsészekt hozták fel példaként a fejlesztők, ami annyit tesz, hogy ha épp a fekete-sárga egyenruhás méhgyilkosok lakhelyét pillantjuk meg a közelben, akkor elég az Aard-jel telekinetikus erejével megbizgálni, hogy egy dühödtt fullánkosokkal teli felhő csapjon le ellenfeleinkre. Ha pedig már úgy érezzük, hogy alkalmi szövetségeseink több gondot okoznak, mint amennyit megoldanak (értsd: Geraltot is gondolkodás nélkül összecsapik), akkor az Igni-jel tűzcsóvjával máris megszabadulhatunk tőlük. Természetesen ellenfeleink sem maradnak sokáig adósaink: teljesen más lesz a párharc lefolyása, ha egy jégóriással a szabad ég alatt, a mezőn futunk össze vagy ha történetesen a saját barlangjában. Nyilván megpróbál megragadni, esetleg apró bogárként eltaposni, ám ha otthonába toppanunk, akkor épp úgy röpül felénk, mint rég nem látott anyánk, és még a sztalaktitokat is

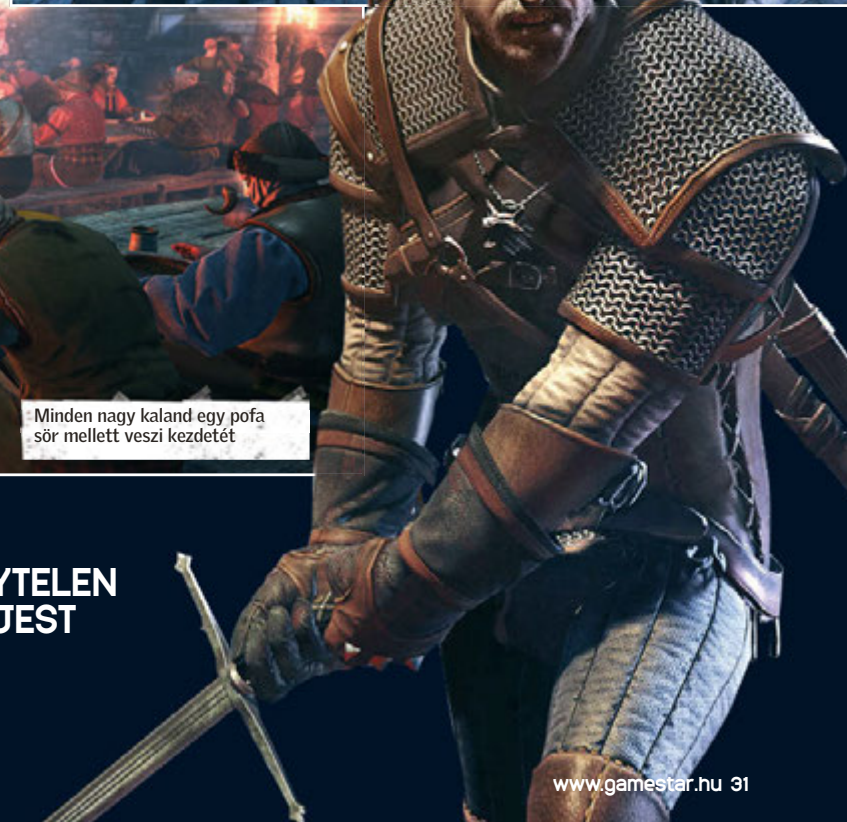
leveri a mennyezetről örömeiben, csak hogy újabb okunk legyen a fejfájásra (szó szerint).

### MESTERSÉGEM CÍMERE

A *Wild Hunt* fejlődési rendszere a második epizódtét idézi, magyarul továbbra is eldönthetjük, hogy a vívást, az alkmiát vagy a jelek használatát részesítjük előnyben a többi képességcsoporttal szemben. A kardforgatásról már esett szó, mindössze annyival egészíteném még ki a leírtakat, hogy új támadási formákat, valamint hatékonyabb védekezési módszereket sajtíthatunk el ezen a területen. A kotyvasztásról semmit sem árultak el a fejlesztők azt leszámítva,



Napot! Evezőt is kapok a csónakhoz?



Minden nagy kaland egy pofa sör mellett veszi kezdetét

**” HŐSÜNK ÉRETTEBBEN GONDOLKODIK, ÉS KOMOLY ÉRZELMI PROBLÉMÁKKAL KÉNYTELEN SZEMBENÉZNI, NEM UGRIK KÖNNYEN FEJEST HOLMI EGYÉJSZAKÁS KALANDOKBA**



# Előzetes

THE WITCHER 3: WILD HUNT



Egy már van középen, még négy kellene a sarkokba, és szólhatna az 5.1

hogy leválasztották róla a mutagéneket, és inkább csak a különféle főzetek készítésének lehetőségét, illetve azok hatásának módosítását takarja majd. A mutagének pedig a tapasztalati pontokkal párhuzamosan afféle másodlagos karakterfejlesztési opcióként lesznek jelen a játékban. Hatásuk tekintetében inkább az első részre ütnek, magyarul ismét különleges szörnyekből nyerhetjük ki őket, és komolyabb változást hoznak Geralt életébe, mint a *Witcher 2*-ben. A mágia iránt fogékony játékosok kedvenc fejlődési ága sem maradt érintetlen. A jelek ezúttal többféleképpen is felhasználhatók lesznek, ha elegendő figyelmet fordítunk rájuk. Az alapvetően lángszóróként működő Igni egy idő után körkörös lángcsapássá alakítható (úgy, hogy közben az alapfunkció is megmarad), míg az ellenséget rövid időre megbénító, csapdavesítésre használt Yrden hatókörét jóval nagyobb területre is kiterjeszthetjük, ám utóbbi esetben bénítás helyett mindössze lelassítja a szörnyeket.

## VADÁSZIDÉNY

Geralt elsődleges bevételi forrása a szörnyvadászat lesz a játék során. Megbízásokban nem fog hiányt szenvedni, ám ezek egyike sem merül ki annyiban, hogy végezzen 30 nekkerrel vagy szállítson le két vámpírfogat. A vidéket járva kisebb-

nagyobb közösségek, tanyák és falvak problémáival szembesül, s ha úgy gondolja, van még hely némi pénznek az erszényében, akkor vállalja, hogy megoldja azokat. Nem rohan fejfel a falnak, hanem alaposan felkészül a vadászatra. Ősztöneinek köszönhetően képes észrevenni a teremtmények által hátrahagyott nyomokat, tapasztalatai révén pedig a megvizsgált temeken látható sebekből kikövetkezteti, hogy mivel van dolga, így módjában áll előkészíteni a megfelelő főzeteket, és kiválasztani a leginkább hasznos witcherjelet. Könyvekből és a beszélgetések során szerzett ismeretek révén olyan részleteket is megtudhat a rémségekről, mint például hogy hol helyezkedik el a vámpírok mérregmirigyje (ha harc közben ezt kiiktatja, akkor már nem kell mérgezéstől tartania), vagy hova is érdemes döfni az ezüstkardot ahhoz, hogy a vérszopók mindkét szívet egyszerre hasítsa ketté.

Ezen a ponton tartom érdemesnek megjegyezni, hogy az ellenfelek nem lépnek velünk együtt szintet, ahogy a Bethesda játékaiban szokás.

Ha sikeresen végeztünk a prédával, akkor jön a habzsi-dőzsi, ugyanis általában rendkívül értékes alkímiai összetevőket, valamint fegyver- és páncéllétkészítéshez használható elemeket, továbbá mutagéneket hagynak hátra maguk után. E tárgyak jelentősége már csak azért sem elhanyagol-

**TELJESEN MÁS LESZ A PÁRHARC LEFOLYÁSA, HA EGY JÉGÖRJÁSSAL A SZABAD ÉG ALATT, A MEZÓN FUTUNK ÖSSZE VAGY HA TÖRTENETESEN A SAJÁT BARLANGJÁBAN**



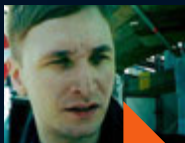


Rágyújtasz, koma?

## A VADAK LEGENDÁJA

Érdekes, hogy sem a tündék, sem a törpék legendáiban nem szerepelnek az égbolton átvonuló szellemlovasok. Az emberek ezzel szemben úgy hiszik, hogy felbukkanásuk ugyanolyan rossz ómen, mint a hullócsillagok. Bármerre is járjanak, számos lélek odavész, nyomukban pusztulás, halál és káosz jár. Ahol felbukkannak, ott kitör a háború.

A Vadak (angolul: The Wild Hunt) egyesek szerint mágikus teremtmények, elfek egy másik világból, akik valamilyen ismeretlen okból elrabolták Yennefert. Geralt saját magát ajánlotta szerelme szabadságáért cserébe, így egy időre a fogságukba került. Ott voltak akkor is, amikor társai Kaer Morhen közelében rátaláltak, miután halottnak hitték.



## HA TE MONDOD

**Adam Badowski stúdiófőnök, CD Projekt RED: „Már mesterei vagyunk a történetmesélésnek, de még mindig hiányzik valami: a Skyrimhez hasonló nyitott világú játékok szabadsága.”**

ható, mert a legkiválóbb vérték és kardok nem a kereskedők portékái között keresendők, hanem magunk állíthatjuk össze őket. Ám legalább olyan nehéz megtalálni a megfelelő kovácsmestert, mint megszerezni a szükséges „alkatrészeket”. Korábban komoly fejtörést okozott ezek tárolása, hiszen nemcsak átláthatatlan volt Geralt hátizsákja, hanem még úrtartalmának is korlátot szabtak a dizájnerek, a felesleget kénytelenek voltunk kocsmákban és fogadókban tárolni. A lehetőség

továbbra is megmarad, ám mindemellett, hogy harmadjára már tényleg letisztult inventort ígérnek a fejlesztők, nem árt tudni, hogy hű hátasunk nyeregtáskájába a végtelenségig pakolhatunk.

### VAD VÁGYAK, HA TELJESÜLNEK

Sokat ígér és még többet vállal a CD Projekt RED, ám ennek a csapatnak valahogy el is tudom hinni, hogy képes anélkül ötvözni a pazar történetmesélést a szinte korlátlan szabadsággal, hogy kompromisszumokat kellene kötnie. Roppant kíváncsi vagyok arra, hogy a bevalottan példaképnek tartott BioWare szintén nyílt világú játékát (*Dragon Age III: Inquisition*) sikerül-e leiskoláznia a vele majdnem egy időben megjelenő *Wild Hunt*-nak. Mindazonáltal ennél lényegesen fontosabb, hogy a harmadik epizód megfeleljen a rajongók elvárásainak. Ezt a célt szolgálja a legalább 100 órányi kaland és a játékot mozgó REDengine 3, amit úgy terveztek meg, hogy csúcskategóriás PC-k mellett a következő generációs konzolokat is ki tudja szolgálni. Nyakamat merném tenni rá, hogy a PlayStation 4-re bejelentett változat mellé felsorakozik majd az új Xbox is, amint sort kerít a

Microsoft a konzol leleplezésére. Az eddig kiadott képek az erőteljes normann hatást sugárzó Skellige-szigeteken készültek (nem véletlenül, hiszen hangulatban és látványban is közel állnak a *Skyrim*-képi világához), és többek között azt láthatjuk rajta, amint Geralt egy vitorlás kormányrúdjánál ülve szeli a hullámokat, s bálna fújtat a lélekvesztő közvetlen közelében. Egyelőre nem részletezték ugyan a srácok, hogy mégis mi módon, de mind a hajó, mind a háts fejleszthető lesz a végleges változatban.

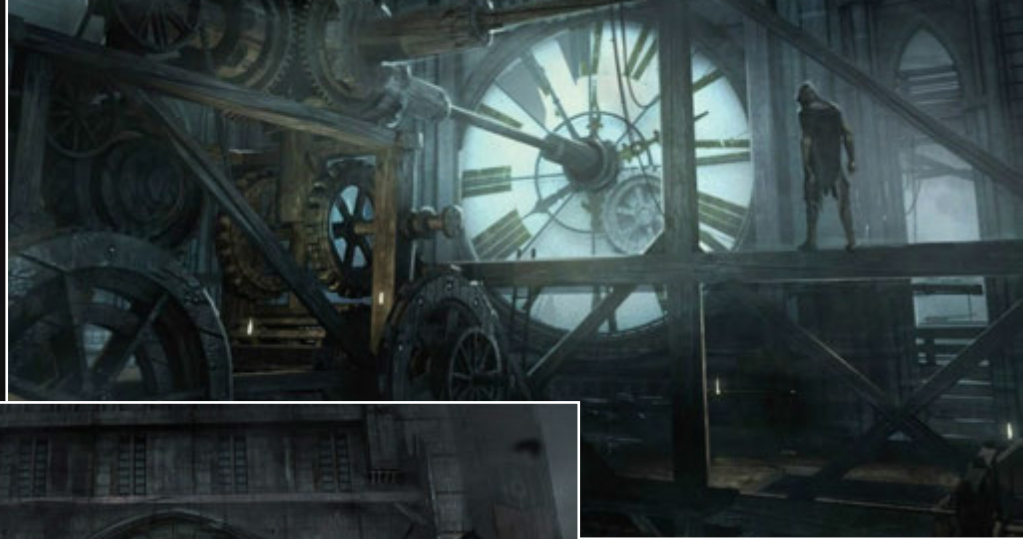
Még legalább egy év hátra van a játék megjelenéséig – ha másfelet írok, akkor sem járok messze a valóságtól –, de már most több mint ígéretes, ami Varsóban készül. Végre megadatik a játékosnak a választás szabadsága; akár hátat is fordíthat a világban tomboló káosznak, senki sem kényszerítheti, hogy térfelet válasszon, igazságot osszon, a hős szerepében tetszelegjen. Aminek meg kell történnie, az nélküle is bekövetkezik, a következményeket pedig majd csak megérzi a saját bőrén.

Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/the-witcher-3-wild-hunt](http://gamestar.hu/jatek/the-witcher-3-wild-hunt)





Az árnyékból a reflektorfénybe

# THIEF

**G**ARRETT (CORVO) VISSZATÉR A JÁRVÁNY SÚJTOTA VÁROSBA (DUNWALLBA), HOGY VÉGET VESSEN A BÁRÓ (RÉGENS) RÉMURALMÁNAK AZ EIDOS MONTREAL (ARCANE STUDIOS) LEGÚJABB JÁTÉKÁBAN, A THIEFEN (A DISHONOREDEN). Nem lehet nem észrevenni a hasonlóságot a *Thief* széria régóta várt negyedik epizódja (ami történetesen reboot lesz), valamint a tavalyi esztendő egyik legjobbja között. Mielőtt azonban plagizálással vádolnánk bárkit is, gyorsan tegyük tisztába, hogy a *Thief* volt előbb, ami szintén a 17. századi politikai csatározások és járványok sújtotta Londonból merített inspirációt.

## TOLVAJTEMPÓ

A fejlesztést 2008-ban kezdte el a stúdió egy kisebb csapata, az első három évet gyakorlatilag kísérletezéssel töltve. Míg a *Thief* koncepciója elnyerte végleges formáját, számos prototípus készült a taktikai játéktól az *Assassin's Creed* hasonmásig. Egy ponton a *Deus Ex: Human Revolution* megoldását alkalmazták a fejlesztők, miszerint a szituációtól függően váltott a kamera belső

## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Eidos Montreal**

Platform  
**PC, PS4, egyéb next-gen**

**Röviden** A lopakodós játékok öregapja visszatér, hogy egy új generációval ismertesse meg a magántulajdon elleni bűncselekmények szépségeit. Megjelenés **2014**  
**PEGI 18+**

és külső nézet között, ám ezt oly sűrűn tette, hogy szó szerint megfájdult tőle a teszterek feje. Végül a régi trilógia legmarkánsabb stílusjegyeinek megtartása mellett döntöttek, tehát Garrett irányítása hasonlóképpen zajlik majd, mintha egy FPS került volna a kezeink közé. Azzal a különbséggel, hogy nem szünet nélküli akció tornázza az egekbe a pulzusunkat, hanem a lebukástól való félelem. Nem jellemző ugyanis, hogy egy Garrett-hez fogható mestertolvaj többet erővel mint ésszel alapon győzedelmeskedjen a vértbe bújtatott nagydarab városi örökkel szemben. Célszerű hátulról meglepni őket (lehetőleg olyankor, amikor épp egyedül vannak), jó nagyot sózni a kobakjukra az ölmosbottal, majd elvonsozni a magatehetetlen testet az útból, nehogy véletlenül belebotoljanak szemfüles társai. A fiúk (A hölgyektől előre is elnézést kérek a szexizmus újabb nyomtatott formában történő megnyilvánulásáért, de tehetek én arról, hogy a Várost uraló báró nem tartotta fontosnak a női kvóta kitöltését? Ugye, hogy nem?!) egyébként betéve ismerik azt az épületet (közteret stb.), aminek az őrzésével megbízták őket, tehát azzal is tisztában vannak, hogy merre érdemes keresni a gyanús alakokat. Elsőként azokat a zugokat kutatják át, ahova ők rejtőz-

nének, ha történetesen egy felbecsülhetetlen értékű diadém lapulna a zsákjukban. Különösen a fátylós rendvédelmissekkel illik vigyázni, mert mindenhová magukkal viszik azt a fránya pilácsot, hogy szétoszlassák a bennünket hű szeretőként körülölelő árnyékokat. A harciasabb kedvű tolvajpalánták ilyenkor nyílveszőt helyeznek az összecuszkható új húrjára, célznak, és úgy lövik torkon a delikvenst, hogy azt Ron Jeremy is megirigyelné. A megfontoltabb játékos inkább egy gyertyatartót borítana fel a nyíllovással, hátha eltereli róla a figyelmet a váratlanul támadt csörömpölés. De ott van még az a speciális nyílvesző is, ami a becsapódást követően szemmel áthatolhatatlan füstfelhőbe borítja a környéket. Sőt, előre gondolkodva szárazjeges vesszővel kínálhatunk meg minden kioltható fényforrást, kivéve a kézben hordozottakat, mert az már minimum gyanús lenne. Egyelőre viszont nincs hír arról, hogy a zajkeltő, a kopogós járólapot mohaszőnyeggel borító, esetleg a kötelees nyílvesző is megtalálható lesz-e majd a játékban. Utóbbira az igazat megvallva kevés az esély, mert Garrett kapott egy csákyát, amit bizonyos helyeken rögzítve Tarzánként lengedezhet. Ugyanígy kérdéses a villanóbomba visszatérte, illetve a szentelt víz,



”KÜLÖNÖSEN A FÁKLYÁS RENDVÉDELMISEKSEL ILLIK VIGYÁZNI, MERT MINDENHOVÁ VISZIK MAGUKKAL AZT A FRÁNYA PILÁCSOT, HOGY SZÉTOSSZLASSÁK A BENNÜNKET HŰ SZERETŐKÉNT KÖRÜLÖLELŐ ÁRNYÉKOKAT



### HA TE MONDOD

**Stéphane Roy producer, Eldos Montreal:** „Igyekszünk megtalálni az egyensúlyt. Egyrészt szeretnénk, hogy bármikor nyíltsisakos harcot kezdeményezhessetek, ugyanakkor nem az a cél, hogy ezzel a módszerrel le lehessen gyűrni a játékot.”



Garrett ólmosbottal üti le az őrköt, továbbá íjat használ különböző típusú nyílveszőkkel: szárazjég oltja el a fáklyákat, füst nyújt rövid időre fedezéket

már csak azért is, mert az Eidos Montreal a korábbi részekben nyomokban fellelhető mágiából jócskán visszavesz. Szóval félt, hogy búcsút inthetünk a lassan cammogó, aranyosan hörgő (Aranycsászár) frászt! A zseniális hangmérnöknek, Eric Brosiusnak köszönhetően felnőtt-pelenka nélkül le se mertem ülni a játék elé annak idején.) élőhalottaknak és egyéb szörnyeknek.

Az sem derült még ki, hogy az eredeti trilógiában oly hangsúlyos frakciók (Keepers, Hammers, Pagans, Mechanists) egyáltalán szerepet kapnak-e a rebootban, vagy sem. Már-már kedvem lenne egy örön kitölteni kielégíthetetlen információéhségből fakadó frusztrációm, de az az igazság, hogy a még mindig kidolgozás alatt álló harcrendszer miatt fogalmam sincs, hogy Garrett milyen esélyekkel kerülne ki győztesként egy efféle konfrontációból. Csak annyi biztos, hogy a fejlesztők nem szeretnék megtagadni tőlünk a kizitusa lehetőségét.

### ÖSSZPONTOSÍTÁS KÉRDÉSE

Napjainkra némileg elkényelmesedtek (tisztelőt a kivételnek) a játékosok, és hajlamosak úgy érezni, hogy alapvető emberi jogaikon esik sérelem, ha a nem megfelelő helyzetfelismerésen ala-

puló hibás döntés következtében kénytelenek újramelegedni az adott pályaszakaszt, netán a teljes küldetést. Miatuk volt kénytelen Garrett elsajátítani egy új képességet, a Focust. Még javában reszelik a fejlesztők, ezért könnyen meglehet, hogy végső formája emlékeztetni sem fog a mostanira, ám addig sem árt, ha megismerkedünk a koncepcióval. Jelen állás szerint hasonlóképpen működik, mint az Instinct a *Hitman: Absolution*-ben, azaz korlátozott mennyiségű erőforrásként áll rendelkezésünkre. Visszatölteni pedig úgy tudjuk, ha hozzá szervesen kapcsolódó cselekedeteket (pl. zsebmetszés) hajtunk végre. Személy szerint abban bízom, hogy használata teljesen opcionális lesz a játék során, és nem jut a fejlesztők eszébe olyan képtelenség az utolsó pillanatban, hogy de jó is lenne, ha Garrett át-látna a falakon.

Akkor is bekapcsolhatjuk, ha szorul a hurok és az örök páncélkesztyűs keze Garrett nyakán. Ilyenkor némileg lelassul az idő (valahogy úgy, mint Guy Ritchie Sherlock Holmes filmjeiben), emberünk pedig alaposabban meg tudja figyelni ellenfelét, felmérve annak sebezhető pontjait. A látványosan kiemelt részek közül például a mellkasra kattintva erőteljes lökést kapunk eredményül,

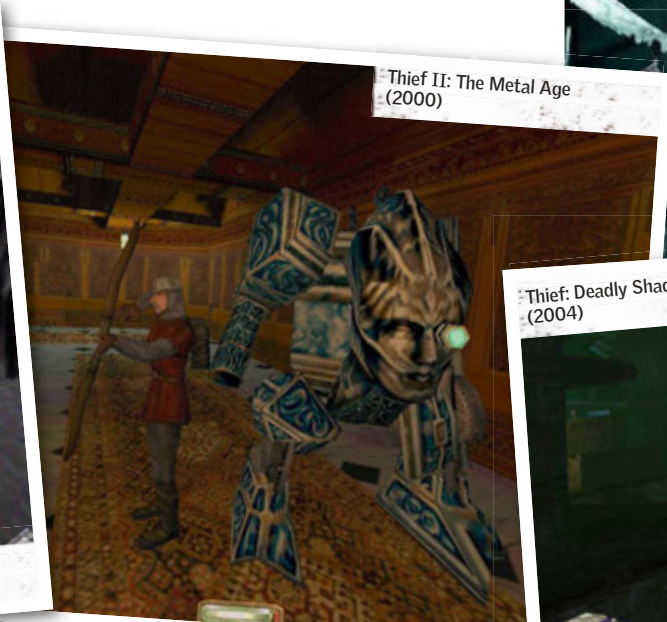


# Előzetes

THIEF

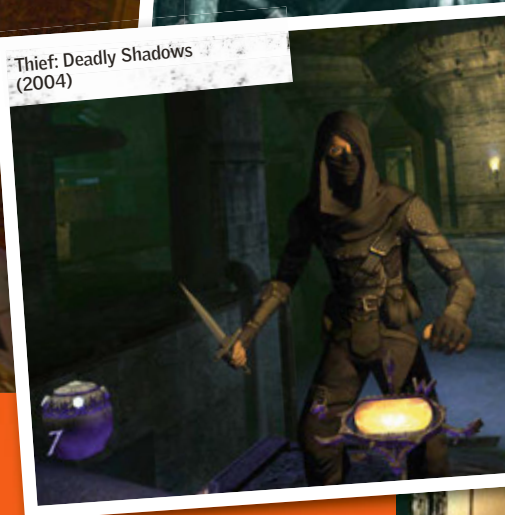


Thief: The Dark projekt (1998)



Thief II: The Metal Age (2000)

Thief: Deadly Shadows (2004)



## ELORZOTT ÖRÖKSÉG

1998 nem is piros, hanem egyenesen arany betűkkel írva vonult be a videojátékok történelmébe, hiszen ekkor lehettünk tanúi az ún. stealth, azaz lopakodós játékok műfajjává válásának. Létezett ugyan néhány korai fecske (*Castle Wolfenstein*, *Metal Gear*), amiben a bújócskán volt a hangsúly az öncélú erőszak helyett, ám a *Tenchu: Stealth Assassins* – *Metal Gear Solid* – *Thief* trojka hozta el az áttörést, és készítette elő a terepet az olyan későbbi sorozatok számára, mint a *Hitman* vagy a *Splinter Cell*.

### THIEF: THE DARK PROJEKT (1998)

Az első felvonás fektette le a széria alapjait: saját szemzőgből tárult elénk a steampunk stílusjegyeket is magán hordozó késő-középkori város, melynek tehetős polgárait kellett kifosztanunk. Habár a főszereplő tolvaj kardot is kötött a derekára, szemtől-

szemben nem állta meg a helyét a láncinges örökkel szemben, ezért az árnyékok mélyén bujkálva (a HUD jelezte, hogy mennyire sikerült elrejtőzni) lopakodott el mellettük, vagy ütötte le őket a megfelelő pillanatban. Már megjelentek a különböző funkciójú nyílveszők is.

A rendkívüli MI képes volt érzékelni a környezetében bekövetkezett változásokat (már egy vérfolt láttán riadóztatott), s ha bármi gyanúsat észlelt (látott vagy hallott), akkor megpróbált utánajárni a dolognak.

### THIEF II: THE METAL AGE (2000)

A folytatást ugyanúgy a Looking Glass Studios jegyezte, s esze ágában sem volt változtatni a jól bevált recepten. A rajongói visszajelzések hatására ugyanakkor nagyobb, nyitottabb pályákat tervezett, hogy minimálisra csökkentse az erőszakban végződő

találkozásokat. A steampunk vonások ebben az epizódban domináltak a leginkább, hiszen már mechanikus ellenfelek is megnehezítették a mestertolvaj dolgát.

### THIEF: DEADLY SHADOWS (2004)

A harmadik epizódot már az Ion Storm készítette Warren Spector felügyelete mellett. Az első, konzolra is (Xbox) megjelent rész szakított a hagyományokkal, és különálló pályák helyett félig-meddig sandbox-jellegű várost adott a játékosok kezébe, miközben a tolvajhoz jobban illő törre cserélte a kardot. Ezen felül opcionális külső nézetet, néhány hasznos eszközt (pl.: falmászó kesztyű) és minden idők talán legfélelmetesebb játékbeli helyszínét (az elhagyott Shalebridge Cradle árvaház) köszönhetjük az új csapatnak.

## SŰRŰ FEKETE FÜSTTEL KÖPIK TELE A KÉMÉNYEK AZ EGÉT, MADARAK CIKÁZNAK A SZÉLKAZASOK ÉS A VILLÁMHÁRÍTÓK KÖZÖTT, ÉS MESSZE A TÁVOLBAN FELSEJLIK AZ ÓRATORONY, AMINT ELÜTI AZ ÉJFELET

ami azzal jár, hogy az őr kibillen az egyensúlyából – talán seggre is esik –, mi pedig eliszkolhatunk a közeléből. Ha több ilyen érzékeny pontot jelölünk ki, akkor egy összetettebb mozdulatsor következik, amiben például hátracsavart csukló, kifeszített könyök és térdelés is helyet kap. Az áldozat pedig tovább időzik majd a padlón.

A képesség elsődleges célja ugyanakkor nem más, mint segíteni a sorozattal, sőt általában a műfajjal először találkozó játékosokat abban, hogy könnyedén eligazodjanak környezetükben. A Focus hatására képes derengésben tűnnek fel azok a tárgyak, amelyeket manipulálni tudunk – ide értve a fiókokat, szekrényajtókat, de például azt az ereszcatornát is, amin felkapaszkodva pillanatok alatt a tetőn találjuk magunkat. Az ujjlenyomatokra pedig tessék külön figyelni, hiszen értékes kincsek nyomára vezethetnek.

### JÁTSZÓTÉR

Ahonnán egy gótikus steampunk város látkepe tárul elénk, pontosabban a Városé, csak így egyszerűen. Sűrű fekete füsttel köpi tele a kémények az eget, madarak cikáznak a szélkakasok és a villámhárítók között, és messze a távolban felsejlik az óratorony, amint elüti az éjfelet. Garrett rég nem járt már itt a *Thief* egyelőre hét lakat alatt őrzött története szerint, ám a lehetőség, hogy alaposan megtömheti a zsebét, úgy vonzza vissza, mint legyet a romlott alma. Persze (anti) hősrünk elsősorban a kihívást keresi, ezért olyan kincseket néz ki magának, amelyek megkaparintására más nem is vállalkozna. A saját munkatársainak megmutatott egyetlen küldetés során a hírneves építész, bizonyos Theodore Eastwick uraság medalionjának nyomába ered, amire úgy tudja a legegyszerűbben rátenni a kezét, ha a titkos légyottra igyekvő derék férfiút követi a House of Blossom ne-



A Város ugyanaz, mint a korábbi részekben, olyan ismerős helyszíneket kereshetünk fel, mint a Stonemarket kerület, illetve olyan új területekre tehetjük be a lábunkat, mint a House of Blossoms bordély

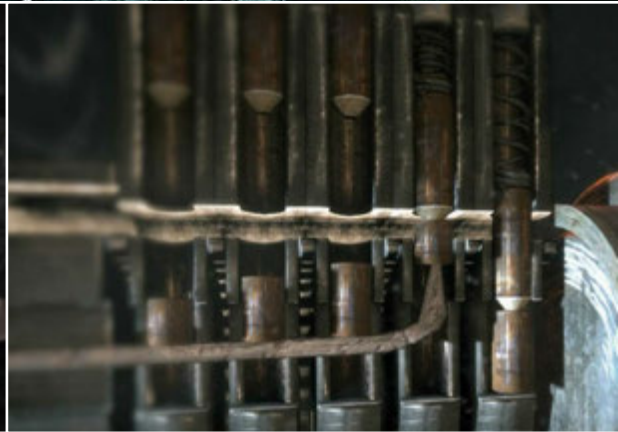






## FŐ A HITELESSÉG

Garrett fiának tervezésekor az Eidos Montreal olyan fegyver megalkotására törekedett, ami a valós életben is működőképes lenne. Eppen ezért megbízta a Les Forges de Montréal műhelyt egy replika elkészítésével. A szakemberek azonban az eredeti koncepciót életképtelennek találták, majd 600 emberórát rááldozva előálltak egy saját tervvel. A fejlesztőknek annyira megtetszett ez a változat, hogy azonnal átrajzolták a játékbeli íjat.



vű műintézménybe. Ha a cégér, illetve a piros lampionok láttán nem fognánk gyanút, akkor a nőimitátor Xiao Xiao felbukkanásakor csak leesik, hogy az, ahol madám igazgatja a lengén öltözött fehérnépet, talán mégsem kínai mosoda. Noha korhatáros lesz a játék, de jobban tesztelték, ha most azonnal letörlik a kaján vigyort a képzetekről, mert nem Garretten keresztül fogjátok kiélni voyeur attitűdötöket. Legfeljebb hallani lehet majd, ha valahol megy a kufirc – hiába, no, Kanada még mindig nem Európa. Na de vissza a feladathoz...

Jól tesszük, ha minden egyes beszélgetést kihallgatunk, és csak akkor küldjük csicsikálni az NPC-eket, ha már nincs több mondanivalójuk. Ellenkező esetben olyan kulcsfontosságú értesülésekről maradunk le, hogy vajh' hol helyezte biztonságba az építész az értékeit, mielőtt fejest ugrott

volna a fedetlen keblek és ingerlő popók hullámzó tengerébe. Figyeljünk, füleljünk, olvassuk el a feljegyzéseket, egy pillanatra se tiszteljük a levéltitkot, nem török bele a bicskánk a fejtőrökbe, és ha ügyesek vagyunk, a küldetések végén annyi pénzünk lesz, hogy minden fejlesztést megvásárolhatunk Garrett felszereléséhez. Sőt mi több, egyedi kegytárgyakra is szert tehetünk, amelyeket ugyan nem lehet csillogó aranyérmekre beváltani, ellenben szépen feldíszíthatjuk velük a mestertolvaj búvóhelyét.

A Thief valamikor 2014 folyamán oszont be a lakásunkba PC, PS4 és vélhetően következő generációs Xbox hátán, csak hogy újabb órákkal és napokkal rövidítsen meg minket. Addig bőven lesz időnk arra, hogy feldolgozzuk a sokkot, amit Garrett új kinézetének köszönhetünk. Ha valakinek az Assassin's Creed első orgyil-

kosa ugrik be róla, akkor nyugodjon meg, tökéletesebb nem is lehetne a képzettársítás, lévén ugyanaz az úriember tervezte meg mindkét karaktert. Nicolas Cantin, aki nem mellesleg a projekt vezetője is, mindössze annyit árult el Garrettről, hogy az arcát elcsúfító forradás oka a múltjával áll összefüggésben. Emellett arra is felhívta a figyelmet, hogy az erősen felturbózott Unreal Engine 3-as grafikának köszönhetően még a főszereplő ujjbegyén látható barázdák is tisztán ki-vehetők. Bizony, már az ajtónkon kopogtat a következő generáció.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/thief](http://gamestar.hu/jatek/thief)



Elsőre telitalálat

# HAWKEN – A PRODUCER SZEMÉVEL

**J**ASON HUGES, AZ ADHESIVE GAMES PRODUCERE BOKROS TEENDŐI MELLETT IS SZAKÍTOTT IDŐT ARRÁ, HOGY VÁLASZOLJON KÉRDÉSEINKRE A HAWKENNEL KAPCSOLATBAN.

**GameStar:** Először is szeretnék gratulálni neked és a csapatodnak ehhez a pazar F2P játékhoz.

**Jason Hugues:** Nagyon szépen köszönöm! Örülök, hogy ennyire tetszik.

**GS:** A Hawken számomra az év meglepetése, de sajnos túl sok időt töltök a lépegetőim fejlesztésével. Van ilyen gond a fejlesztőcsapat berkein belül is, vagy nincs olyan, hogy valaki túl sokat játszik?

**JH:** A kollégák elég sokat játszanak munkaidőn kívül is, és ez egy nagyon jó jel. Egy év belső tesztelés után még mindig képes a játék lázba hozni, ráadásul a szabadidőben. Sajnos napközben meglehetősen elfoglalt mindenki, ezért nem jut idő játékra. Az általunk használt verziókban csak az új anyagokat vagy valami nagyon csúnya bugot tesz-

telünk, ami nem olyan élvezetes. Vannak azonban nálunk is megszállottak; pont ma reggel kaptam egy e-mailt az egyik grafikusunktól, küldött egy képet, ami megmutatta, hogy az összes mechet felvitte 25-ös szintre. Ez igazán figyelemreméltó teljesítmény.

**GS:** Mi a kedvenc robotod és miért? Van valami titkos trükk, amit megosztanál velünk?

**JH:** Magam is nagy Reaper-rajongó vagyok, egyszerűen szeretem a kezelését. Alapból távolsági harcos a beállítottságom, bizonyos játékmódokban ez óriási előny. Legtöbbször MG Turret van nálam, harc közben ezt mindig magam elé dobom, hogy segítsen kijelölni az ellenfelet, de jó arra is, hogy ne tudjanak hátulról meglepni. Egy jó tanács: ne felejtsetek el a speciális képességeket.

**GS:** Van arra nézve valami statisztikád, hogy melyik a leginkább kedvelt mech mostanában? A Hawken közössége a könnyű vagy inkább a nehéz mecheket kedveli?

**JH:** Ez igazából elég változó, minden nap más robot van a lista élén. Általában azonban a Sharpshooter, a Reaper és a Bruiser a legnépszerűbb. Mostanában kezdik felfedezni a nehezebb lépegetőket, aminek az egyensúly miatt nagyon örülök. Sokan hajlamosak alábecsülni a nehéz mehek harcászati értékét.

**GS:** Nem titok, hogy a legtöbb játékos ledöbben, amikor először szembeül a Hawken grafikájával. Mi volt az oka, hogy a csapat az Unreal technológia mellett döntött?

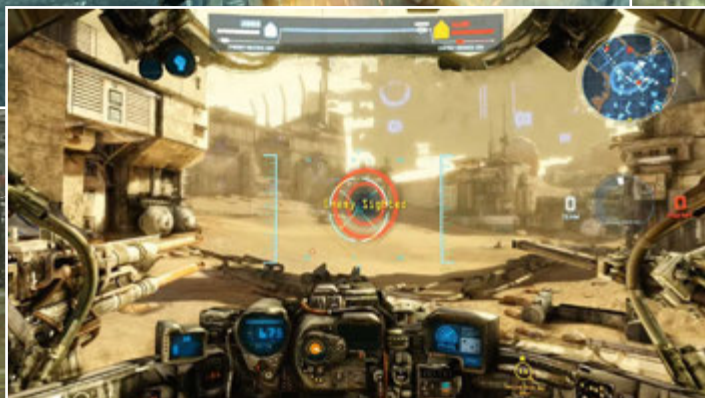
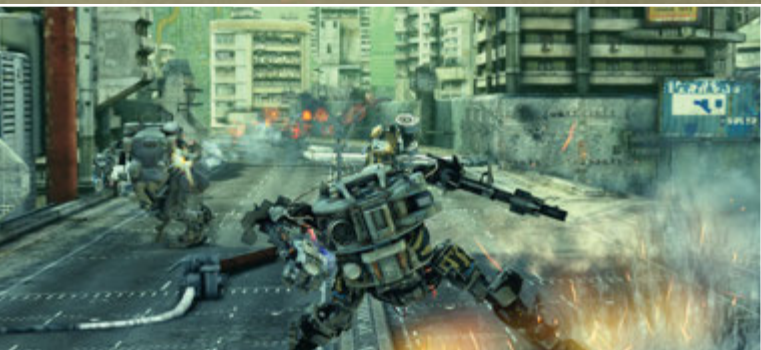
**JH:** Nos, igen, hozzánk is hasonló visszajelzések jöttek, a grafika a Hawken egyik legkiemelkedőbb erőnye. Nulláról felépíteni egy motort, ami képes futtatni a játékot, nagyon kemény, rengeteg időbe és pénzbe került volna. A Hawken születésénél az Epic UDK az Unreal 3-hoz már kezdett befutni. Manapság készen kapják a fejlesztők, ráadásul szinte ingyen, így mindenki koncentrálhat a tartalomra és a játékményre, nem kell azon görcsölni, hogy miként működik a grafikus motor. Az

engine zseniális, nagyon jó a kezelőfelület, így sokkal inkább rá tudunk koncentrálni a Hawkenre.

**GS:** Ne érts félre, de az Adhesive Games a teljes ismeretlenség homályából bukkant fel. Hogy viselték a hírtelen jött népszerűséget? El tudom képzelni, hogy egy rakat hasonló kérdésre kell válaszolnod, illetve folyamatosan járjátok a játékiállításokat.

**JH:** Minden kezdet nehéz; a Hawken az Adhesive Games első játéka, ezért nem is ismer senki minket. Iszonyú mennyiségű és minőségű munka van benne, erre igazán büszkék vagyunk. Nagyon nehéz azonban felmérni a népszerűséget, miközben éjjel-nappal azon dolgozol, hogy minden elkészüljön időre, amit kitaláltál. Imádunk a fórumokon beszélni a játékról, de a játékosrendezvények szezonja még csak most kezdődik el. Itt az ideje elkezdenni gondolkodni a dekorációkon.

**GS:** Egy Hawken kaliberű játék egészen biztosan felkeltette a nagy ki-





# EGÉSZEN ADDIG FOGJUK TÁMOGATNI A HAWKENT, AMÍG A JÁTEKOSOK EZT IGÉNYLIK. NAGYON PÖRGÜNK A NYÍLT BÉTA IDŐSZAKÁBAN, HISZEN MOST KELL KISZŰRNÜNK MINDEN HIBÁT...

**adók figyelmét. Nem félték attól, hogy jön egy multi, és nemes egyszerűséggel megveszi kilóra a céget, és az életetek hátralévő részében Hawkent csinálhattok minden évben?**

**JH:** Elméletben tetszik az ötlet, de nagyon messze áll a valóságtól, így nem is nagyon tartok tőle. Csodálatos emberekkel dolgozunk együtt, és minden tőlünk telhető elkövetünk annak érdekében, hogy a cég, a játék és a stúdió számára legelőnyösebb döntéseket hozzuk meg. Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, ha olyan játékon dolgozhatunk, ami inspirál. Jelen pillanatban ez a *Hawken*, és ez az, ami számít.

**GS: Hányan dolgoznak jelen pillanatban a Hawkenen? Bővülni fog a cég az éles megjelenés után?**

**JH:** 2012 márciusában mindössze 11 fő dolgozott a csapatban, most meg már 30-an vagyunk. Seattle-ben van még egy nagyobb csapat, ők végzik az utómunkát, és tartják a kapcsolatot a kiadóval. Egy év alatt nagy változáson mentünk keresztül. Van néhány üreseed jelenleg, szóval egy kicsit még fo-

gunk hízni. Túlzottan azonban nem szeretnénk terjeszkedni, pont ez a kis-csoportos mentalitás az, ami olyan különlegessé teszi a *Hawkent*.

**GS: Egy vadonatúj mech implementálása mennyi időt vesz igénybe?**

**JH:** Terveink szerint négy-ötvenente kiadunk egy új lépegetőt, ám ehhez rengeteg munka szükséges. Megrajzolni, lemodellezni, textúrázni, megtervezni, fegyvereket kitalálni hozzá, animáció, hangok, kezelőfelület, programozás. Művészeink igyekeznek előre dolgozni, így azért annyira nem veszés a helyzet. A gondok akkor kezdődnek, ha a tesztelés során kiderül, hogy nem is annyira élvezetes az új robottal harcolni. Eddig azonban szerencsénk volt.

**GS: Van valami elképzelésetek arról, milyen gyakran kell kiadnotok frissítést a játékhoz, hogy szinten tartsátok az érdeklődést?**

**JH:** Egészen addig fogjuk támogatni a *Hawkent*, amíg a játékosok ezt igénylik. Nagyon pörgünk a nyílt béta időszakában, hiszen most kell kiszűrni minden hibát, és új elemekkel meglepni a já-

tékosokat. Kitűztük a megjelenést, és most mindenki azon dolgozik, hogy még az idén megvalósuljon. A fiókban azonban ott várakozik egy rakat anyag, amit szép folyamatosan csipegetünk majd a megjelenés után is a rajongóknak.

**GS: Elárulnál valamit a jövőbeli terveidről? Tipikus „egy játék” kiadót szeretnél, vagy ennél többre vágysz?**

**JH:** Jelenleg 100%-ban a *Hawkenre* koncentrálunk, arra, hogy végre megjelenjen, illetve a kész játék támogatására. Ez a projekt számunkra a világ közepe, nemigen kacsingatunk ki oldalra. Annyit azonban elárulhatok, hogy az Adhesive Gamesben sokkal több van, mint a *Hawken*. Zseniális koponyák dolgoznak nálunk, és amint az idő engedi, beszélünk a többi projektről is. Most azonban még nem jött el az az idő.

**GS: A CES-en láttuk, amint a Hawkenel reklámozták a Projekt SHIELD-et. Vannak tervek arra nézve, hogy konzolokon is megjelenik a Hawken, vagy maradtok szigorúan a PC-nél?**

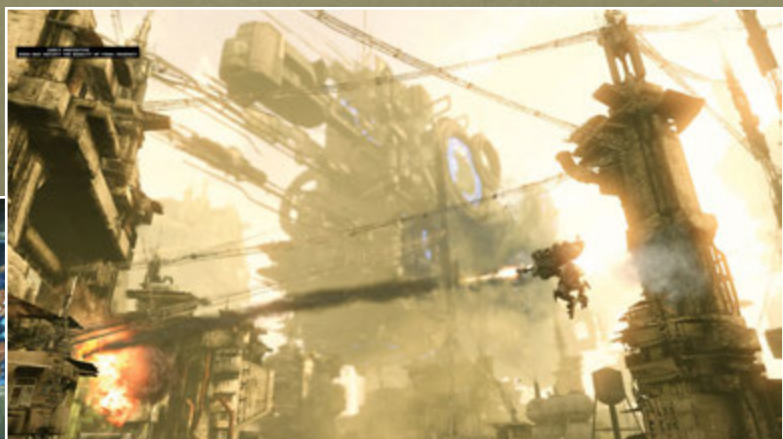
**JH:** A konzolok világa meglehetősen izgalmas mostanság. Ennek ellenére a PC-s változat emészti fel az összes erőforrásunkat pillanatnyilag, de nem zárkózunk el attól, hogy valamikor a jövőben még több játékoshoz eljuttassuk a *Hawkent*.

**GS: Valami terv arra nézve, hogy a Hawken elviszitek az e-sport irányába? A World of Tanks a hetekben jelentette, hogy komoly e-sport lesz belőle. Szerinted is ez az ingyenes játékok jövője?**

**JH:** Az e-sport óriási lett, és hihetetlen mértékben növekszik. A Riot és a Wargaming.net jó irányba halad, és tudom, hogy nem fognak megállni. Folyamatosan agyalunk ezen a *Hawken* kapcsolatban, de mielőtt lépnénk, nagyon komolyan át kell gondolnunk a stratégiánkat. Vannak olyan játékmódjaink, melyek ideálisak lennének az e-sporthoz, de az éles versenyekhez további fejlesztésekre lenne szükség. Lesznek ezzel kapcsolatban még bejelentések a jövőben.

**GS: Nagyon szépen köszönöm a válaszokat, és további sok sikert kívánok a jövőre nézve!**

**JH:** Én köszönöm a lehetőséget. Bizom benne, hogy folyamatosan találsz majd kedvedre való elfoglaltságot a *Hawken*ben.



## JASON HUGES

Hihetetlen mértékben nő a *Hawken*-rajongók száma, ráadásul azt tapasztaltuk, hogy aki egyszer belekóstol, az rendszeresen visszajár kipróbálni az új lépegetőinket.





Leváltották a kalandmestert

# NEVERWINTER

**A MIKOR OLYAN MMORPG-K LEPIK EL AZ INGYENÉLŐK PIACÁT, MINT A STAR WARS: THE OLD REPUBLIC VAGY A TERA, AKKOR NEHÉZ ELŐUGRANI, ÉS AZT MONDANI, HOGY „MI LESZÜNK A LEGJOBBAK”.** A Cryptic nem is tette ezt, mindössze annyit mondtak, hogy egy remek *Dungeons & Dragons* játékot akarnak, amiben mindenki átélheti a régi pen and paper játék hangulatát anélkül, hogy súlyos aranyakat kellene a kasszáknál felejtetni a szabálykönyvekért, karakterlapokért stb. Hogy sikerül-e a vállalkozás, még nem tudjuk, de nagyon jó úton vannak a készítők.

## ELFELEJTETT KIRÁLYSÁG

A *Neverwinter* a *Dungeons & Dragons* legnépszerűbb világában, a *Forgotten Realms*ben játszódik, ami a laikusoknak nem sokat mond, de akik valaha is kezükbe vettek fantasy könyvet, ráismernek majd a helyszínekre és az ellenfelekre. Egyébként a világot nem ölelték körbe csavarosan végigvezetett történetsszállal, de az egyes küldetések rendelkeznek majd annyi mesélni valóval, hogy a kincskeresés sose fulladjon céltalan egérkínzásba. Már csak azért is érdekesek lesznek a vállalható missziók, mert ahogy azt többi játékába, úgy ide is beleépíti majd a Cryptic a küldetés szerkesztőt, aminek hála bárki kalandmesterré válhat, és feltöltheti az általa készített küldetést.



## INFO

Kiadó **Perfect World**  
Fejlesztő **Cryptic**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Egy újabb versenyző F2P-píacon, ami az egyre népszerűbb akcióalapú harcrendszerrel kíván kitűnni a tömegből. Meg azzal, hogy valami *Forgotten Realms*ben játszódik. **Megjelenés 2013 eleje**  
**PEGI 12+**

A játék egyébként a 2002-ben megjelent *Neverwinter Nights* szellemi örököse, de ez a legkevésbé sem érződik rajta. Időrendileg a második rész után járunk, de a fenti szerepjáték sötét hangulata sehol sincs: akadnak romos, csontváz lakta börtöncellák, de az időnk jelentős részét a napsütötte városokban fogjuk mútatni. Ez persze nem keni falhoz a *D&D* légkört, bárki, aki csak egyetlen képet is meglát a játékból, ráérez arra a hamisítatlan atmoszférára, amit először a *Baldur's Gate* éreztetett igazán a PC-s játékosokkal. Egyik pillanatban még a városban isszuk a környék legkiválóbb serét, majd egy perc múlva kazamatában szeleteljük darabokra a *Forgotten Realms* démonait.

## THE CLICKING REALMS

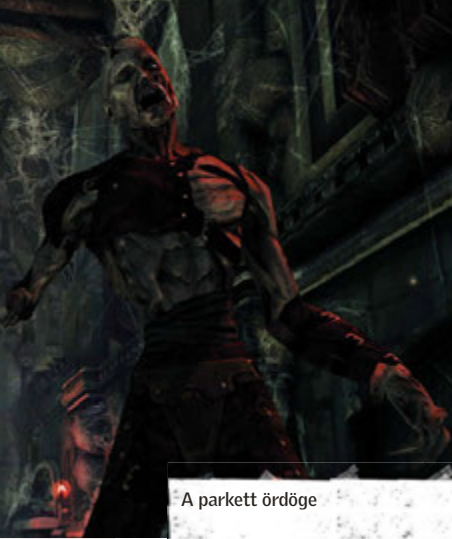
Merthogy a játék a manapság egyre divatosabb akcióorientált harcrendszerre épít, és nem is akárhogyan. A lényeg, hogy kevesebb képességünk legyen, de azokat ki is használjuk szépen, és ne legyen tízszok kihasználatlan gomb a képernyőnkön. Szupererőink három részre oszlanak: vannak a jobb és bal egérgombra „szerelhető”, folyamatosan használható varázslatok/támadó képességek, amelyek nem túl erősek, de cooldown sem gátolja bevetésüket. Az akciósor közepén helyezkednek el azok a változó időközönként bevethető varázslatok, melyeket

esetlegesen fogunk használni, de ezekből is csak hármat erősíthetünk három billentyűre. Az igazán ütős csapások a sor tetején vannak: ebből kettőt alkalmazhatunk aktuális buildünkben, de csak akkor küldhetjük őket ellenfeleink arcába, ha a két képesség közti 20 oldalú kocka egésze sárga fényben csillog; a kocka feltöltéséhez pedig erőszakolni kell a bal egérgombot rendszeren. A képességek a hármas felosztás miatt eléggé különböznek, de azért túl nagy meglepetéseket nem fognak okozni: egy rouge karakterrel játszottam a legtöbbet, aki lopakodott, majd ráteleportált az ellenfélre, és leszúrta. Mindenesetre a harc sokkal taktikusabb és pörgősebb még azoknál az MMO-knál is, amelyek ehhez hasonló harcrendszerrel operálnak. A lendületnek hála pedig minden pillanatban történik valami a képernyőn még akkor is, amikor épp nincs is ellenfél a közelben: ha azt hinnénk, hogy kifújhatjuk magunkat, a kamera egyszer csak ráközelít egy ellenfélre, bemutatja, hogy ő itt „Buzogányos Tibi, a kobold”, és ekkor a feladat is egyértelmű. Vesszük a kapát, kaszát, és hajrá.

## HŐSÖK

A pincék urává váló hősiünket a választható számos faj (egyelőre hat ismert: ember, félfelf, elf, törpe, tiefling, halfling) és több kaszt (ezekből három ismert: Trickster Rouge,





A parkett ördöge



## HA TE MONDOD

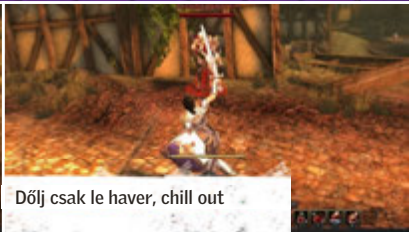
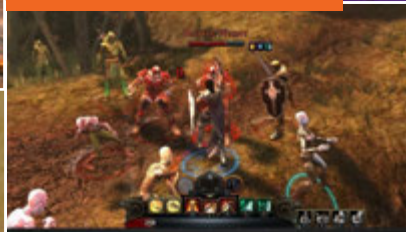
**Jack Emmert CEO, Cryptic: „Mindent megszerezhetsz, amit csak akarsz, tisztán játékkal. Kosztümök, hátasok, minden a tiéd lehet, ha rászánod az időt.”**

Bátor lovagunk a következő pillanatban már nem volt ilyen összeszedett



## SEGÍTŐKÉSZ KICSIKÉK

A sötét kazamaták sem lesznek már olyan félelmetesek, ha magunkkal viszünk pár jó barátot: rengeteg kíséret lesz a játékban, akik a többi MMO-val ellentétben itt aktívan ki is veszik a részüket a csatákból, és mellé még aranyosak is. Win-win!



Dőlj csak le haver, chill out



## A LENDÜLETNEK HÁLA MINDEN PILLANATBAN TÖRTÉNIK VALAMI A KÉPERNYŐN, MEG AKKOR IS, AMIKOR ÉPP NINCS ELLENFÉL A KÖZELBEN

Guardian Fighter, Devoted Cleric) valamelyikéből kell majd kiválasztanunk. Ezek egyike sem fog túl nagy meglepetést okozni, okosan válogatta össze a kezdőcsapatot a Cryptic. Az öt foglalkozásból könnyen összeállítható egy klasszikus barlangtakarító osztag: Tank, Heal, DPS. Igen, itt megmaradt a szentháromság, de nem haragszunk érte. Már csak azért sem, mert a karakterek olyannyira testreszabhatók, hogy két, egy kasztba tartozó szereplő sem fog megegyezni egymással sem külsőben, sem képességekben; már azzal sokak szívét meg fogják lágyítani, hogy minden 10. szinten kapunk pontokat, amiket a *Diablo II*-es módszerrel szétdobhatunk bizonyos alaptulajdonságaink között. Aztán ott van a Feats: hasonlóan a talentrendszerhez, választhatunk egy specializációt a három lehetséges ágból, amire szintén elkölthetünk néhány odaváló pontot, és akkor válogathatjuk össze a kaland során használandó képességeinket. Ezzel a felosztással megvalósul minden RPG-rajongó álma: egy MMO, ahol valóban olyan karaktert csinálhatsz, amilyet pici szíved kíván. Megalkotott avatárunkkal aztán indulhatunk is a kocsmába. Na, nem inni, küldetésért, nyilván, ami aztán vagy egy pincébe vagy a külvilágba vezet. Akárhogy is, időnk nagy részét

dungeonök mélyén fogjuk tölteni, mivel azok instance-olt hálózataiba egy pillanat alatt lejuthatunk; van csapatkereső a játékban, ami öt perc alatt összeszedi az ötfős csapatot, aztán kezdődhet a kincsvadászat.

### TERVEK

Bár a karakterek testreszabhatósága és a játék hangulata valóban egyedülálló, a rövid bétateszt végén azért bőven maradtak még kérdéseim. A játékban jelenleg csak ötfős csapatokra szabott szütereinek találhatók, ami mókás egy darabig, de a maximális szintet elért játékosoknak kicsit kevés lehet. A fejlesztők jelenleg csupán tervezgetik a nagyobb barlangokat, de megjelenéskor nem valószínű, hogy raidekre fogunk járni. Viszont a PVP-vel kapcsolatban letették a nagyesküt: a megjelenéskor egészen biztosan lesz lehetőség egymás elleni játékokra. Hallottuk már ezt, de azért bízunk a srácokban. A fő kérdés számunkra természetesen a játék fizetős része, és leginkább azért, mert konkrétumokat ezzel kapcsolatban még mindig nem ismerünk. Nem tudjuk, hogy mi és mennyibe fog kerülni, csak azt, hogy jelenleg lehet vásárolni kezdő csomagot, ami lehetőséget ad az összes bétahétfőgén történő részvétellel (a hamuba sült pogácsa és az

## SÁRKÁNYOK ÉS KAZAMATÁK

A *Dungeons & Dragons* a papíralapú szerepjátékok ősatyja: 1974 óta tartja lábban a 20 oldalú kockák mestereit. Az azóta eltelt 39 évben nem egy szabálymódosítást élt meg a rendszer, és jelenleg a negyedik kiadásnál tart, de a mai napig sokan vásárolják a kiegészítőket, könyveket, miniatűr figurákat. A D&D-re rengeteg játék épült offline és online egyaránt, ráadásul az 1991-ben indult *Neverwinter Nights* MMORPG volt az első, nem szöveges alapokon működő online szerepjáték – 1997-ig srákozta a kalandorokat.

extra mount mellett). Elmondásuk szerint a fejlesztők igyekeznek úgy megalkotni a játékot, hogy mindenki jól érezze magát benne, de az biztos, hogy a pénzért megvehető Astral Diamond a játékban is farmolható lesz. Ez azt jelenti, hogy minden tartalom, ami benne lesz a kész produktumban, tisztán játékkal is elérhetővé válik. Aki legény a gáton, az összefarmolhatja majd magának a csuda elegáns kosztümöket is, ami nagyon szimpatikus húzás a fejlesztőktől, és így még jobban akarjuk a végleges játékot. Egyelőre csak azt tudjuk, hogy valamikor még ez év elején megérkezik, de már itt a tavasz, és a zárt béta még csak alig vette kezdetét. Reméljük, hogy pár hónapon belül mehetünk sárkányra vadászni, mert én személy szerint annyira beleszerettem ebbe a kalandba, hogy biztosan tudom, melyik lesz az idei kedvenc MMORPG-m.

Hunter

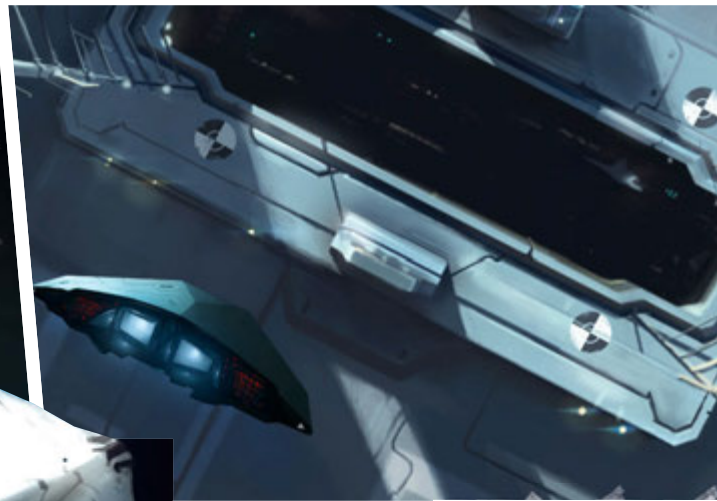
## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/dungeons-dragons-neverwinter](http://gamestar.hu/jatek/dungeons-dragons-neverwinter)



# Előzetes

ELITE: DANGEROUS



Az összes űrhajót kígyók és csúszómászók után nevezték el. A képen látható szépség egy Krait, ami így nézett ki a klasszikus Elite-ben

Egy galaktikus vihar nehezíti meg a közlekedést a naprendszerben, ilyen akadályokra is fel kell készülnünk



Visszatér a legenda!

# ELITE: DANGEROUS



## INFO

Kiadó N/A

Fejlesztő Frontier Developments

Platform

PC

**Röviden** A legendás Elite modern változata, amit a közösségi finanszírozás keltett életre.

Megjelenés 2014.

tavaszi

PEGI 12+

**JÖVŐRE LESZ HARMINC ÉVES MINDEN IDŐK EGYIK LEGZSENIÁLISABB JÁTÉKA, AZ ELITE.** Ennek öröme a legenda kiötlője közösségi kalapozásba kezdett annak érdekében, hogy méltóképpen megünnepelhesse a harmincadik születésnapot, mégpedig nem mással, mint egy méltó folytatással.

### MINDENKI AZ ELITE PAJZSÁBÓL BÚJT ELŐ

1984-ben két fiatal programozó, David Braben és Ian Bell olyan űrszimulátort tett le az asztalra, amelyet addig az otthoni számítógépes felhasználók még nem láthattak. 3D, nyitott világ, vég nélküli játékmenet, fejleszthető űrhajó, szabadon választható szakmák... Ezek a játékelemek a mai napig lázba hozzák a játékosokat, el lehet képzelni, hogy milyen hatással voltak harminc évvel ezelőtt az akkori gamerekre.

Összesen 13 különböző port készült, még a legendás NES-en is játszhattak vele a műfaj rajongói. Személy szerint óriási Elite-rajongó voltam még a C64-es érában, máig meghatározó játéktörténelmi pillanatként tartom számon, amikor rájöttem, hogy a C64-es kazettás magnóra rámenthetjük az éppen aktuális játékállásunkat, és nem kell előlről kezdenünk

a karrierünket. Képes voltam naphosszat a gép előtt ülni, és felfedezni a játék nyolc galaxisát, melyek egyenként 256 bolygót tartalmaztak. 25 év távlatából is tisztán emlékszem, micsoda óriási élmény volt az első dokkoló számítógépes aktiválása, és a hozzá kapcsolódó Kék Duna keringő dallamának felcsendülése.

Az azóta eltelt években számos folytatás készült ugyan, de az eredeti hangulatát egyiknek sem sikerült elérnie. David Braben azonban nem adta fel, és a 2012-es Kickstarter-sikereken felbuzdulva novemberben elindította a gyűjtést az *Elite: Dangerous*-ért, és röpké két hónap alatt össze is szedett több mint másfél millió fontot, ami testvérek között is bőven félmilliárd forintot jelent. Annyiból azért már lehet játékot fejleszteni...

### VÉGTELEN HATÁROK

Az eredeti *Elite* nyolc aprócska galaxisa bizony eltörpül az *Elite: Dangerous* hatalmas játkétere mellett. David Braben egy interjúban elhíntette, hogy az *Elite: Dangerous*ben 100 milliárd csillagrendszert is bejárhatunk (csak összehasonlításként jegyzem meg, hogy óvatos becslések szerint ennyi csillag van a Tejútrendszerben). Ez azt jelenti a matematika nyelvére lefordítva, hogy 1 millió olyan já-

tékosra lesz szükség, aki naponta felfedez 10 új, mások által még be nem járt rendszert. Ezt potom 10 ezer napon (vagyis majd 30 év) keresztül kell ismételni, hogy az utolsó fehér folt is eltűnjön a galaxis térképéről. Rádásul mindegyik csillag körül 100 különféle egyedi objektum is keringhet (ásványi kincsekben gazdag kisbolygó, gigantikus gázóriás, kereskedésre váró űrállomás, aszteroidák között megbúvó kalózbázis...). Értelemszerűen esélyünk sincs arra, hogy egy ilyen hatalmas területet bejárjunk, de a lehetőség adott, és aki hajlandó az életét rászánni, az felfedezheti a 100 milliárd egy nagyon kis részét.

### JÓ MUNKÁHOZ AZ IDŐ

Jogosan merül fel a kérdés, hogy egy ennyire sikeres játék folytatása miért váratott magára ilyen sokáig. A legtöbb eredményes kickstarter erre általában a szokásos marketingmaszlagot próbálja az egyszerű újságíró torkán lenyomni: a technológia most jutott el arra a szintre, hogy képes legyen az alkotó vízióját megvalósítani. A bevállalásabb fejlesztők szerencsére nem próbálnak meg minket ennyire ostobának nézni, mindenféle lelkiismeret-furdalás nélkül elárulják, hogy a nagy kiadók egyáltalán nem vevők az olyan játékokra, melyek nem garantálnak gigantikus profitot.





## KÉK FÉNY

A rendfenntartó erők ilyen Viper osztályú hajókkal tartják fenn a rendet a civilizált galaxisokban. Csak az öngyilkos hajlamú csempészek kötnék bele a rendőrségbe, mivel folyamatosan jön az utánpótlás. 30 Viper ellen meg ugye nincs esélyünk.

Dokkolók : számítógép nélkül is leszállhatunk ezekre az űrállomásokra, de elég egy kis hiba, és felkenődünk az oldalára

## FOGJ EGY HAJÓT ÉS 100 KREDITET, AZTÁN CSINÁLJ PÉNZT TÖRVÉNYESEN VAGY AKÁR ILLEGALISAN. KERESKEDJ, LEGYÉL FEJVADÁSZ, KALÓZKODJ, ÖLJ – CSAK RAJTAD MÜLIK, MERRE VISZ AZ UTAD A GALAXISOKBAN

David Braben szerencsére ebbe az utóbbi kategóriába tartozik, nem is rejti véka alá negatív véleményét az ilyen kiadókról, szerinte azok hozzáállása harminc év alatt semmit sem változott. Már 1982-ben bepróbálkoztak a Thorn EMI-nél (az akkori idők egyik legnagyobb kiadója), de azt a választ kapták, hogy csak akkor hajlandók érdemben foglalkozni az *Elite*-tel, ha abban három élet, pontrendszer és 10 perc alatt végigjátszható pályák lesznek. Mert ugyan ki akar hetekig játszani ugyanazzal a játékkal?

Látható tehát, hogy a kiadók mindig az adott kor sikerjatekait igyekeznek lemásolni, még szerencse, hogy vannak olyan renitens fejlesztők, akik elég örültek ahhoz, hogy nem met mondjanak egy-egy anyagilag kecsegtető, ugyanakkor sehová sem vezető ajánlatra. Az *Elite: Dangerous* tervei már sok-sok éve a fiókban vártak a megvalósításra, de az *Elite* két folytatása (*Frontier: Elite II*, *Frontier: First Encounters*) nem engedte, hogy a *Frontier* ténylegesen ráhangolódjon az új játéokra.

### MULTIPLAYER MÁSKÉNT

Egy dolgot azért nem árt tisztázni: az *Elite: Dangerous* nem lesz klasszikus értelemben vett MMO. Aki tehát *EVE Online*-ra vágyik, az már most jobban teszi, ha ellátogat az iz-

landi fejlesztők által pátyolgatott univerzumba, ott aztán lehetősége lesz napi szinten több ezer társával együtt repkedni. Az *Elite: Dangerous*ban csak azokkal a játékosokkal fogunk találkozni, akiket mi magunk hívunk meg. Nem fordulhat elő az a csúf eset, hogy gondosan kiagyalt üzleti tervünkbe valaki beleszóval köpög. Az *Elite*-ben megszokott és megszeretett felfedezés életérzés fogja uralni a játékmenetet, és nem kell azon idegeskednünk, hogy unatkozó tizenévesek azzal ütik el az üres óráikat, hogy a mi játékélményünket teszik tönkre. Csak mi és a barátaink lesznek a középpontban, mindenki más kívül reked.

### MESTERSÉGEK CÍMERE

A tényleges megjelenés ugyan még messze van, de már most lehet tudni, hogy a nagy öreg olyan valamit tesz le az asztalra, amire még sok-sok év múlva is emlékezni fogunk. Vérmérsékletünk szabja csak meg, hogy milyen irányban indulunk el. A békésebb és a törvénytisztelő hajózók megelégednek azazal, hogy a bőrökön és a számítógép-alkatrészeket kaszálnak nagyot. A csempészeket viszont semmi sem fogja visszatartani attól, hogy rabszolgákkal, fegyverekkel és kábítószerekkel árasszák el az anarchikus rendszereket.

### THARGOIDOK

A Thargoid inváziós flotta természetesen az *Elite*-ben is felbukkan, és okoz majd néhány kellemetlen meglepetést. Gyors és fordulékony hajóik rakétaelhárító rendszerrel vannak felszerelve, így csak lézerekkel érdemes támadni őket.

Itt azonban a rendőri erők jelenléte meglehetősen visszafogott, amin a kalózok egyre inkább felbátorodnak. A szétlőtt hajók rakományát összeszedve szédítő haszonra tesznek szert viszonylag kis befektetéssel. A növekvő kalózesélyt hivatottak ellensúlyozni a hivatásos fejvadászok, akik speciális vadászgépeikkel járják az űrt, és kíméletlenül begyűjtik a nevesebb kalózkokra kitérített vérdíjakat. Minden egyes foglalkozáshoz más űrhajó és felszerelés illik, de ezek kiválogatása már ránk lesz bízva. Azt persze azért nem árt figyelembe venni, hogy a törvényen kívülieket egyetlen civilizált rendszer sem fogadja tárt karokkal, és inkább előbb, mint utóbb megjelennek a hírhedt Viper rendőrvadászok, és darabokra robbantják a renitenseket.

A pénz összejött, az angliai és kanadai stúdiókban összesen 300 lelkes fejlesztő dolgozik azon, hogy méltó folytatása legyen minden idők egyik legnagyobb játéknak. Commander Jameson, jobb, ha felkészülsz a nagy utazásra!

Mocsy

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/elite-dangerous](http://gamestar.hu/jatek/elite-dangerous)





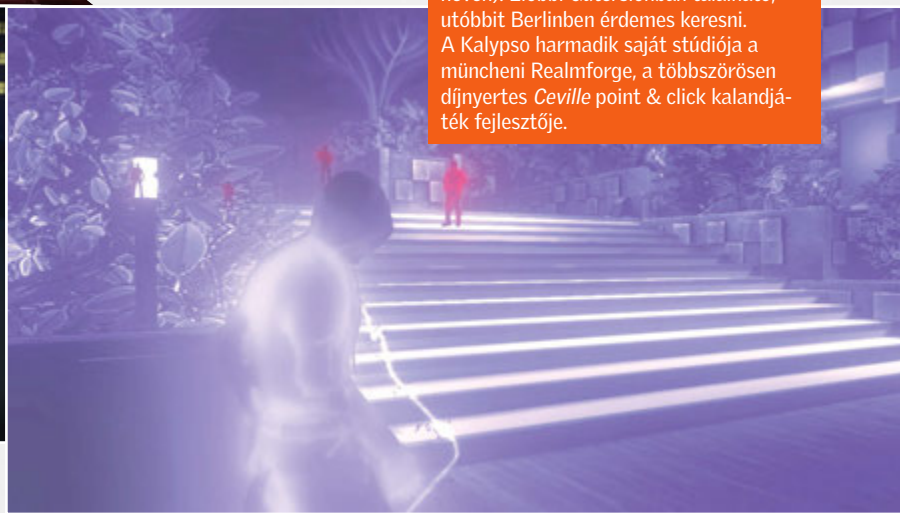
## A REKLÁM HELYE

Ha Berlinben járva egy jót szeretnétek enni-inni, és nem vonz különösebben a friss döner gondolata, akkor keressétek fel azt a műintézményt, amely a legsikeresebb német focicsapattal áll rokonságban. A Deftiger Schweinsbraten mit Dunklerbiersosse, Kartoffelknödel und Krautsalatot javasolom egy kis Lauwarme Apfelstrudel mit Vanillesauce-szal.



## KALYPSO GYORSTALPALÓ

A Kalypso Media 2006-ban született Stefan Marcinek és Simon Hellwig bábáskodása mellett a Rajna partján fekvő Worms városában. A kiadó időközben az Egyesült Királyságban és az Egyesült Államokban is nyitott irodákat, megvásárolta, és sikeresen feltámasztotta a Take Two hosszú ideig elhanyagolt Tropicó franchise-át, valamint jó érzékkel csapott le a nehéz helyzetbe került hazai fejlesztőcsapatokra, így került szárnyai alá a becsődölt Ascaron (Gaming Minds néven) brandjei többségével (*Patrician*, *Port Royale*, *Airline Tycoon*), valamint a The Games Company kiadó összeomlását követően a Silver Style (Noumena néven). Előbbi Güterslohban található, utóbbit Berlinben érdemes keresni. A Kalypso harmadik saját stúdiója a müncheni Realmforge, a többszörösen díjnyertes *Ceville* point & click kalandjáték fejlesztője.



Élet a nagykok mellett

# LÁTOGATÓBAN A KALYPSO MEDIÁNÁL

## HAGYOMÁNYOSAN AZ ÉV ELSŐ HÓNAPJAIT FORDÍTJÁK ARRÁ A NAGY KIADÓK, HOGY BEMUTASSÁK KOLLEKCIÓJUKAT A SAJTÓ KÉPVISELŐINEK.

A három stúdiót birtokló, mintegy másfélszáz főt foglalkoztató, főként niche-játékokkal foglalkozó Kalypso Media ugyan nem nevezhető nagyoknak, ám rövidlátásról tennék tanúbizonyságot, ha nem foglalkoznának azzal, hogy mi van a nyúlón, akarom mondani, a *Call of Duty*-n és az *Assassin's Creed*-en túl.

A wormszi székhelyű kiadó logisztikai okokból Berlinbe hívott össze vagy ötven újságíró-t a világ különböző pontjairól, hogy jófajta sörrrel leitassa, és a bajor konyha legfinomabb falatjaival jóllakassa őket, mielőtt megmutatná nekik

négy olyan játékát, amelyek még 2013 folyamán megjelennek. Nem a Kalypso emberein és nem is a bemutatott játékokon múlott, hogy az egész kiruccanás legnagyobb élményét a Mustafa's Gemüse Kebap bódéjánál kapható frenetikus jó döner jelentette. Egy franciától kellett megtudnom, hogy nem a Bundestag vagy a Branderburger Tor a leg-

fontosabb látnivaló a német fővárosban, hanem egy török gyorsbüfé. Mivé fajult a világ?

A legnagyobb érdeklődés egyébként érhető okokból a *DARK* és a *Demonicon* felé irányult, ám hiba lenne szó nélkül elmenteni a kisebb letölthető címek mellett. Főként, hogy Bernd Berheide pr-menedzser szerint csak ezekkel lehet

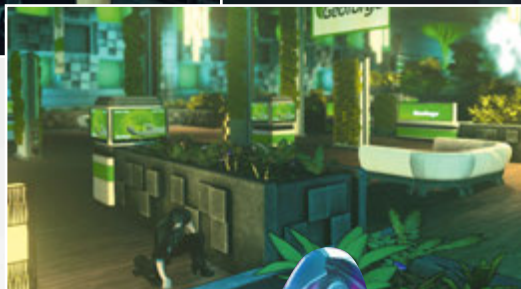
betörni a tengerentúli piacra, ahol a dobozos rétegjátékok szinte soha nem kerülnek ki az üzletek polcaira. Ezért fontos a Kalypso számára a Németországban egyébként nem túl népszerű Steam, továbbá az XBLA és a PSN. No de ennyi elég is a szócséplésből, lássuk inkább, mit szán nekünk erre az évre a feltörekvő kiadó.



## HA TE MONDOD

**Victor Linke művészeti vezető, Realmforge Studios (DARK):**  
„Ha ragaszkodsz hozzá, a bosszarcokat leszámítva nem muszáj senkit megölnöd, elég, ha ellopakodsz mellettük.”





A sötét város

# DARK

## VÁMPÍRNAK LENNI AZ UTÓBBI NÉHÁNY ÉVBEN TOTÁL SZÍVÁS LEHETETT.

Ha egy vérszopó trendi akart maradni, akkor minimum metroszexuálisnak, de inkább langyinak kellett kinéznie, mert valamilyen nehezen megmagyarázható okból velük tapétázták ki falikat a pubertáskor utolsó szakaszához közeledő lányok. Stephenie Meyernek és az őt követő tinihordának sikerült a gyakorlatilag minden kultúrkörben kiemelt helyen kezelt gonoszt gügyögő, nyavalgó, nyáladzó félbolonddá silányítania, akinek ezentúl nem az a legfőbb baja, hogy vajh' rágyújtja-e a várat a dühödt tömeg, hanem hogy szabad-e neki egyáltalán deflorálni a semmi másra sem vágyó, feje búbjáiig szerelmes csitrit. Dráma, dráma, dráma, mondanák erre a csajok, akik elcipelik a moziba a megvonástól tartó pasijukat, és miközben együtt zokognak a rózsaszín felhőbe burkolózó zárójelenet alatt, fel sem tűnik nekik, hogy a fájdalom könnyei ülnek a megtört férfiember szemében. Ezzel a gyalázattal szakít végre a *DARK*, melynek hőse egy régisulis vámpír, akinek esze ágában sincs finomkodni az önkéntelen véradókkal. Mindössze az a kérdés merül fel benne, hogy halálra vagy csapra verje inkább az útjába állókat. Bár a mimóza lelkű játékosok akár el is osonhatnak mellettük. A főként humoros hangvételű kaland- és meduzerjátékokon (*Ceville*, *Airline Tycoon 2*, *Dungeons*) edződött Realmforge Studios első szárnypróbálgatásának lehetünk tanúi a komoly és komor akciójátékok ismeretlen terepén. Sőt, hogy még nagyobb legyen a kihívás, azon belül is a lopakodós, gógyit is igénylő stílusba sikerült beletenyelerlnie a tu-

catnyinál alig több fejlesztőnek. Érződik is az előrehaladott állapotban lévő játékon, hogy csupán korlátozott mértékben álltak rendelkezésre hozzá erőforrások, és kevésből kellett volna sokat kihozni.

A napnál is világosabb, hogy a picit ingersebény környezetet próbálták cel-shaded grafikával feldobni, ami többnyire működik is. Éjszakai lokálban, múzeumban és egy iparvállalat hipermodern irodaházában jártam a próbakör alatt, amíg a memóriazavarokkal küszködő vámpír, Eric Bane irányításával ismerkedtem. Bár a mozgásanimáció kisé darabos, példaértékű az az érzékenység, ahogy a controller analóg karának legapróbb pöccintésére is reagál a karakter; ennyire simán még senkit sem terelgettem bulizó tömegben.

Rögtön a játék elején megismerkedtem pár fontosabb szereplővel (többek között Rosezal, a Sanctuary Night Club bájos tulajdonosával), majd a tutorial elvégzése után fejest ugrottam az első küldetésbe: inni egy vámpír vérből, akit egy olyan múzeumban talál meg, amit a Fort Knoxnál is szigorúbban őriznek. Fegyverek posztoltak minden sarkon, s hiába is vettem vágyakozó pillantásokat a nyakukra... izé, a nyakukban lógó géppisztolyokra, hamar rá kellett jönnöm, hogy ez bizony nem az a játék, amiben akár csak egyetlen lövést is leadhatok. Eric nem használ fegyvereket, csupán vámpírképességeire támaszkodva teheti el láb alól ellenfeleit.

Mondjuk van abban valami, hogy aki átlát a falakon, képes kisebb távolságokat teleportálással átszelni és egyetlen ütéssel embert ölni, az ne sírjon lőfegyverek után. Csú-



## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Realmforge Studios**  
Platform  
**PC, Xbox 360**  
Röviden Lopakodós játék vámpírok főszereplésével egy fiktív amerikai nagyvárosban sok akcióval és még több vérszívással.  
Megjelenés  
**2019. június**  
PEGI RP

pán arra kellett vigyáznom, hogy ne mások szeme láttára vagy füle hallatára végezzek áldozataimmal. Előfordult, hogy időben szakítottam meg a segélykiáltást, de arra is volt példa, hogy meghallották a többiek, és azonnal a keresésemre indultak. A *DARK* vámpírjait pedig egy jól irányzott sorozattal bizony le lehet teríteni. Hatékonyságom fokról fokra javult persze, ahogy a gyilkosságok után bezebeelt tapasztalati pontokat új passzív tulajdonságok és aktív képességek vásárlására, illetve a meglévők továbbfejlesztésére fordítottam. Idővel már a legdurvább sérüléseket is meg tudtam gyógyítani, szemkápráztató sebességgel mozogtam, és nesztelen voltam, akár az árnyék. Még az emberségük utolsó morzsáját is elvesztő ghoulak sem tudtak megállítani. Feltéve persze, hogy elegendő vért szívtam magamba.

Olyan idöket élünk, amikor a zombi a sikk (Óriási szerencsénk volt a vánszorgó hullák rajongóinak, hogy a szerelmes zombiról szóló *Warm Bodies* mozifilmlet a kritikuskok jobban szerették, mint a tinilányok.), a vámpír meg ciki, amikor majd' kilenc év telt el az utolsó igazán jó vámpíros témájú játék (*Vampire: The Masquarade – Bloodlines*) megjelenése óta. Mikor, ha nem most érkezett el a pillanat a Gerals hangján beszélő Eric Bane számára, hogy előmerészkedjen a sötétség mélyéről, mosolyra húzza vérmocskos száját, megvillantasa agyaráit, és kiszívja a mérget társadalmunk elkorcsosult testéből? A tinilányok meg lesznek szívesek legközelebb egy másik popkulturális ikont tönkretenni, jómagam Justin Bieberre javasolnám.

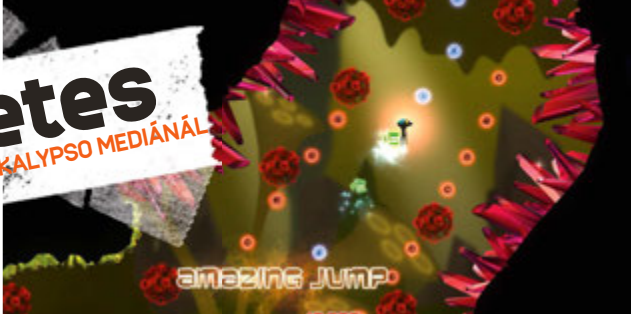
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/dark](http://gamestar.hu/jatek/dark)



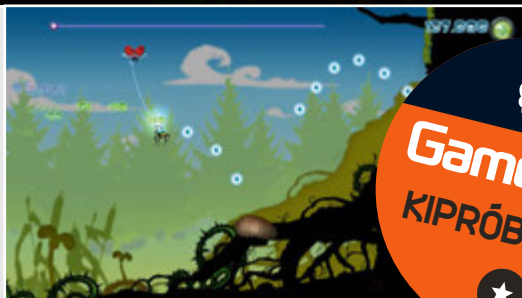
# Előzetes

LÁTOGATÓBAN A KALYPSO MEDIÁNÁL



## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
 Fejlesztő **Enigma Software Productions**  
 Platform **PC, Xbox 360**  
 Röviden **2D-s platformer egy földönkívüli pókkal a főszerepben, megfűszerezve hálójárással és néhány egyszerű feladvánnyal**  
 Megjelenés **2013. március**  
 PEGI **RP**



# Fogd a lét és fuss

## DOLLAR DASH

Meglepően szórakoztató partijátékot hoztak össze a *Dead Block* fejlesztői, melynek alapvető célja a lehető legtöbb zöldhasú összeharócsolása. Játshatunk a gép ellen is, de az igazi mókát az jelenti, amikor négyen szívadjuk egymást egyazon gép előtt ülve (vagy online). Személyre szabott kis bankrablónkkal nincs is más dolgunk, mint begyűjteni a pályákon elszórt dollárkötegeket, és lehetőleg egy darabban eljutni velük a menekülő járművek valamelyikéhez. Ha leadtuk a dohányt, máris rohanunk vissza az újabb adagért. Természetesen a többiek is ugyanezzel vannak elfoglalva, ám ha mindössze ennyiből állna a játék, akkor hamar unalomba fulladna az egész. Pontosan ezért találunk számtalan felvehető power-upot a pályákon, amelyeknek

köszönhetően aztán tűzijátékkal, vécepumpával és egyebekkel dobálhatjuk riválisainkat, akik többek között zselépáncsallal tesznek kísérletet a védekezésre. Ha sikerül valamelyik ellenlábaskunkat elkábítanunk, akkor már csak be kell gyűjtenünk az elhullajtott suskát – vigyázva arra, hogy ne előzzön meg senki –, majd megcélozunk a legközelebbi járgányt, hogy lepasszoljuk. Értelemszerűen az nyer, aki a legtöbb dohánnyal rendelkezik a menet végén. Sascha kollégával azonnal létrehoztuk a Berlin-Budapest tengelyt, és feltöröltük a padlót az alapvetően roppant kedves francia újságírókkal.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/dollar-dash](http://gamestar.hu/jatek/dollar-dash)

## Egy pók és más semmi

# ALIEN SPIDY

Fel nem foghatom, hogy miért pont egy földönkívüli pókot tettek meg játékuik főszereplőjének az olasz fejlesztők. Egy olyan lény, aminek nyolc szeme és nyolc lába van, akkora csapragósi, mint ide Kula-Lumpur, és nyúlós ragacsot sodor a tomporával, az minden, csak nem aranyos.

Mégis egy ilyen teremtményt kellett az *Insanely Twisted Shadow Planet* képi világát idéző platformerben kezelésbe vennem. Próbáltam ugyan megszeretni, de nem lesz a kedvencem sem stílu-

sa, sem pedig Spidy miatt. Azt viszont el kell ismernem, hogy a hálószövés, a hirtetés, az egyes pályaelemek ide-oda tologatásának lehetősége némileg feldobja a műfaj velejárójának tekintett szüntelen ugra-bugrárt. Rajongóknak és pókbarátoknak ajánlott, fóbiasoknak nagyon nem, kivéve Daevet.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/alien-spidy](http://gamestar.hu/jatek/alien-spidy)



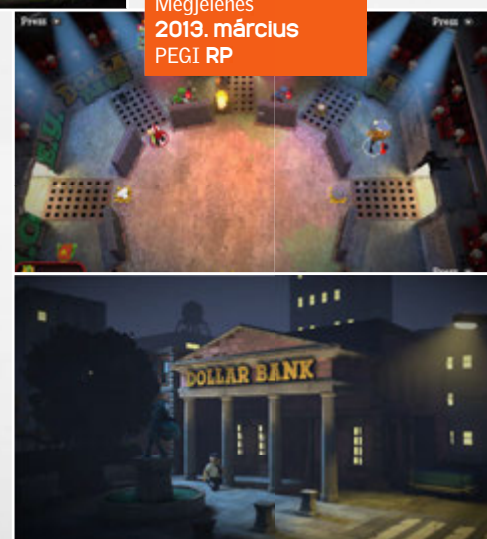
## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
 Fejlesztő **Candygun Games**  
 Platform **PC, XBLA, PSN**  
 Röviden **Pénzrablás partijáték négy főre és egymás szívatására kihegyezve. Szemed a pénzen, ujjad a ravaszon.**  
 Megjelenés **2013. március**  
 PEGI **RP**

## MI LAPUL MÉG A KALAPBAN?

Nem képviseltette magát a rendezvényen a Kalypso Media güterslohi stúdiója, a Gaming Minds, noha az *Ascaron* veteránjait tömörítő formáció rövidesen vízre bocsátja a *Port Royale 3: Treasure Island* kiegészítőt. A játék távolléte azzal magyarázható, hogy egyelőre nem született megállapodás a német nyelvterületen (Németország, Ausztria, Svájc) kívüli terjesztésről, és különben sem tudtak volna mit kezdeni a Schiller nyelvén beszélő játékkal azok az újságírók, akiknek időnként még az angol is meggyűlt a bajuk.

Ennél is feltűnőbb volt számomra, hogy – bár nem áll a Kalypso tulajdonában – egyetlen munkatársat sem delegált a bolgár Haemimont Games. Mint megtudtam, a *Tropico* széria harmadik és negyedik felvonását jegyző srácok épp roppant elfoglaltak. Nem csupán a közelmúltban megjelent *Omerta: City of Gangsters* tartalmi bővítései adnak nekik most munkát, hanem több titkos projekt is. Ezek közül az egyik újfent egy trópusi banánköztársaság ambíciózus elnökének szerepébe helyezi a játékosokat. *Tropico 5*? Felülünk jöhet.







**MORÁLIS DÖNTÉSEK ÉS HIHETŐ KONFLIKTUSOK NEHEZÍTIK AZ EGYSZERI JÁTEKOS DOLGÁT, AKINEK MÉG A DSA ALAPOSAN LEGEGYSZERŰSÍTETT, AM A D&D-HEZ MÉRTEN MÉG MINDIG RENDKÍVÜL ÖSSZETETT SZABÁLYRENDSZERÉT IS FEL KELLENE FOGNIA**

Testvéri kötelék

# DEMONICON

**A KIADÓ TALÁN LEGAMBICIOZUSABB PROJEKTJE EREDETELEG FELÜLNÉZETES, SZÍNES-SZAGOS HIGH FANTASY RPG-NEK KÉSZÜLT A LEGSZEBB DSA (DAS SCHWARZE AUGE)-HAGYOMÁNYOK SZERINT.** Azt követően viszont, hogy a Kalypto birtokába került, a játék teljesen átalakult, és egy komor hangvételű, külső nézetes akció-RPG-ként bukkant fel újra, erős a gyanúm, hogy a *Witcher* sikerének hatására. A Havoc motorral életre keltett alkotás látványvilága inkább hangulatos, mint szép, az animációk pedig néhol sutának hatnak, de az eddig látott helyszíneken (egy barlangrendszer, Warunk piactere és piroslámpás negyede, egy mo-csár) annak ellenére is sokáig caplat az ember, mire minden sarokba bekukkant, hogy nem egy nyitott világú játékról van szó. A *Demonicon* Cairon és Calandra történetét meséli el: a testvérpár családjá demónhordák elől menekülve kér bebocsátást Warunk szabad városába, ahol az áhitott biztonság helyett csak még nagyobb veszedelem vár rájuk. Már az is komoly problémát okoz, hogy a menekültek csak akkor maradhatnak hazamosabb ideig a városfalakon belül, ha valamilyen módon tartózkodási engedélyt kapnak. De vajon hajlandó lesz-e Calandra hozzámenni egy helybélihez csak azért, hogy megmentse a családját, vagy inkább a szívérére hallgat, és másnak adja oda a szüzességét? Mit szól majd ehhez az apja, és mit tesz Cairon, a bátyja?

Morális döntések és hihető konfliktusok (Ha megkímélem egy ártatlanokat fogságban tartó kannibál életét, akkor számos másikat is megmentek, de lehet, hogy folytatja később a falu terrorizálását. Ha viszont nekimegyek, akkor a foglyoknak is végük.) nehezítik az egyszerű játékos dolgát, akinek még a DSA alaposan leegyszerűsített, ám a *D&D*-hez mérten még mindig rendkívül összetett szabályrendszerét is fel kellene fognia, ha nem csak taláalomra akar pontokat szórni az olyan tulajdonságokra, mint az intuíció, a ravaszság vagy a bátorság, s akkor még nem is említettem a különleges támadási formákat, illetve a képességfa négy ágán (jég, tűz, mérge, démon) sorakozó varázslatokat. Utóbbiakra szükség is lesz rendszeren, mert míg a közönséges ellenfelek kardom néhány suhintásától kidőltek, addig a bossok engem végeztek ki játszi könnyedséggel, ha nem használtam mágiát. Siseregő jéglabdák száguldottak át a barlangon, borítottak fénybe mindent maguk körül, csapódtak az előttem tornyosuló emberhegy mellkasába, megbénítva ezzel néhány pillanatra. Így már volt némi esélyem. Ahhoz viszont, hogy folyamatosan tűz alatt tudjam tartani (sajnos a dobókések annyira sem zavarták, mint a szűnyogcsípés), meg kellett ritkítanom a segítők sorát is. Ezzel egyrészt több helyem maradt arra, hogy elguruljak a földrengető csapások útjából, másrészt a talpnyalókat legyőzve tudtam visszatölteni kimerült manakészletemet. A szemnek és a léleknek egyaránt kellemes



**INFO**  
 Kiadó **Kalypto Media**  
 Fejlesztő **Noumena Studios**  
 Platform **PC, Xbox 360, PS3**  
 Röviden Akció-szerpjáték Aventuria sötétre és brutálisra festett fantasyvilágában a DSA szabályrendszer alapján.  
 Megjelenés **2019. ősz**  
 PEGI **RP**

*Drakensang* sorozat után bizony szokni kell, hogy fix karaktert irányítunk, hogy oda a csapatos harc, a zoomolható felülnézet és a szín-pompás látványvilág, ám a *Demonicon* sincs híján potenciálnak, csak rengeteg munka van még hátra ahhoz, hogy kész játéknak lehessen nevezni. Az őszi megjelenést inkább a PC-s változat esetében vélem tarthatóknak, a konzolos buildek a legoptimistább becslésem szerint is fél éves csúszásban vannak ahhoz képest a jelenlegi állapotukat tekintve. Remélem, hogy hallgatnak a Kalypto fejesei a rendezvényen megfogalmazott kritikákra, és nem borzolják egy újabb *Risen 2*-vel a műfaj konzolos rajongóinak idegeit.

Chavalier

**AKARSZ TÖBBET TUDNI?**

[gamestar.hu/jatek/demonicon](http://gamestar.hu/jatek/demonicon)



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 48 TOMB RAIDER
- 56 GEARS OF WAR: JUDGMENT
- 62 GOD OF WAR: ASCENSION
- 66 METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
- 70 ALIENS: COLONIAL MARINES
- 74 BRÜTAL LEGEND PC
- 76 SNIPER ELITE: NAZI ZOBIE ARMY
- 77 STAR WARS PINBALL
- 78 PERSONA 4
- 79 NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3
- 80 IMPIRE
- 81 SHOOTMANIA STORM
- 82 ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON
- 83 HALO 4: MAJESTIC MAP PACK
- 83 SPECIAL FORCES: TEAM X
- 84 MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES
- 84 TABLE TOP RACING
- 85 DIE HARD
- 85 REAL RACING 3
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Túlélni a viharszigetet

# TOMB RAIDER



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Crystal Dynamics**

Platform

**PC, Xbox 360, PS3**

**Röviden** Lara Croft első komoly kalandja, ami majdnem az életébe kerül. De aztán inkább sírabló lesz.  
**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 szürke középút: csak ha vártad vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

1-59%

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

**A Z 1996 ÓTA ELTELT ÉVEKBEK ROPPANT MENŐ LETT ŐSI SÍR-BOLTOKBAN MÁSZKÁLNI ÉS MINDEN MOZDÍTHATÓ ÉRTÉKRE RÁ-TENNI A KEZÜNKET.** Ráadásul a legismertebb elkövető egy észbontóan szexi és okos nő, akit egyetlen férfi bíró sem tudna elítélni ezen tevékenységéért. Lara Croft az ezredfordulóra az egyik legismertebb videojátékikon lett, milliós példányszámban mentek el a nevével fémjelzett játékok, Angelina Jolie két filmben is megszemélyesítette a kalandornőt (azt most ne firtassuk, hogy milyen minőségben, a lényeg az, hogy dollár százmilliókat hozott a producereknek), ráadásul képregényekben is domborított a vagány régészlány. Kamaszfiúk millióinak lett ő az ideálja, minden este a szoba falán lógó nagyméretű poszterről intett búcsúcsókot a szerelmes tiniknek.

## MINDEN KEZDET NEHÉZ

17 évvel az első rész megjelenése után éppen itt volt az ideje az újratekérésnek, egy vadonatúj Larára vágyott az időközben tisztes családapává avanszált hősszerű tündérszer. Ez azonban nem annyira egyszerű. A kiadó nagyon helyesen ráértett arra, hogy nem elég megnövelni Ms. Croft mellméretét és pisztolyainak kaliberét. Valami zsigerből

**]] LARA TAPASZTALATLAN, KÉTSÉGEK KÖZÖTT ÖRLÖDŐ NAIVAKÉNT VÁG NEKI A KALANDNAK, DE AZTÁN AHOGY AZ ESEMÉNYEK SÜRÜJÉBEN TALÁLJA MAGÁT, RÁ KELL DÖBBENNIE, HOGY A TULÉLÉS ÉRDEKÉBEN BIZONY LE KELL OLVASZTANIA A CIVILIZÁCIÓS MÁZT**

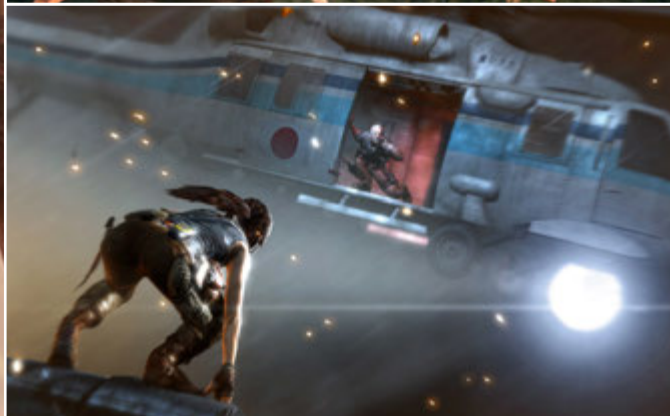
jövő újítás kellett, mely egyaránt megmozgatja a régi és az új rajongók játéka fogékony receptorait. Jelentem, a kísérlet sikerült, Lara Croft feltámadt hamvaiból, és újra a figyelem középpontjába került. Ehhez azonban fel kellett adnia bizonyos Tomb Raideres vonásokat, de ilyen áldozatra hajlandók vagyunk.

A játék első órája akár egy zseniálisan összerakott oktatórésznek is felfogható, de sikerült úgy megkomponálni, hogy ez csak a második végigjátszáskor tudatosul bennünk. Kalandunk az Endurance kutatóhajó fedélzetén kezdődik, ahol a fiatal Lara élete első kuldetését tölti. Egy rejtélyes szigetet keresnek, ami valahol Japán mellett található, de bővebbet senki sem tud róla. Mindössze annyi bizonyos, hogy egy igen ősi civilizáció virágzott itt valamikor, de aztán ahogy az lenni szokott, hirtelen minden összeomlott. Mint később kiderül, az összeomlás kapcsolatban van a szigetet körbefonó viharzónával, ami most éppen a kutatóhajót készül kettéropantani. Lara már a játék harmadik percében majdnem vízbe fullad, de szerencséjére még éppen időben megmentik. A hajótörést azonban nem kerüli el, ráadásul az ébredés sem a legideálisabb körülmények között zajlik. Ismeretlenek koszos és bűzös állatbőrbe tekerik, majd fejfelé fellógatják egy oltár előtt, mint valami kötözött sonkát. Ami ezután történik szegény lánnyal, az inkább emlékeztet egy igen alacsony költségveté-

sű BDSM filmre: hősünk benyel több liter vizet, megkötözik, nagyon megverik, fojtogatják, meglövik, átszúrja az oldalát egy farúd, és meg is pörkölődik. S akkor még csak azokat a csúfságokat említettem meg, melyekben nem hal bele, de egy halom olyan helyzet is előáll, melyek során egy-egy rosszul kivitelezett mozdulat következtében Lara nagyon csúnyán távozik ebből az árnyékvilágból. Na az az igazi horror! A gyengébb idegzetűeknek nem is nagyon ajánlom, hogy megnézzék, amint Lara torkát átfúrja egy rozsdás vascső, holmi ordas farkas kitépi a gégejét, szilánkosra tört faág fúrja át tüdejét, hatalmas sziklatömb zúzza össze medencéjét, és még sorolhatnám tovább a betegebbnél betegebb halálnemeket. Komolyan mondom, ehhez képes néhol még a *Mortal Kombat* sorozat is szolid vasárnapi matiné. Nem csoda hát, ha ez az első *Tom Raider* melyet csak 18 éven felüli játékosoknak ajánlanak a készítőik. Ez egy felnőtt játék. Végre!

## A SZENDE ÉS A SEGAL

Vitathatatlan, hogy számtalan veszély leselkedik kedvenc sírrablónkra, de azt már most az elején lefogadjuk, hogy idővel minden veszedelemből sikeresen kikecmereg. A célig vezető rögsős út azonban sok kínnal és keservvel van kiköveve, de ezt egy ilyen túlélőjátéknál alából el is várja az ember. Lara tapasztalatlan,





kétségek között őrlődő naivaként vág neki a kalandnak, de aztán ahogy az események sűrűjében találja magát, rá kell döbennie, hogy a túlélés érdekében bizony le kell olvasztania a civilizációs mázt, és néha olyan dolgokat is be kell vállalnia, amiktől egész addigi életében idegenkedett. Az elenséges szigeten az első lépés a meleg és az élelem biztosítása lesz, ehhez egyetlen szál gyufát kap, azt kell beosztania. A tűzrakás után szinte rögtön el kezd korogni a gyomor, ezért sűrűn valami tápláló fehérje után kell nézni, különben kénytelenek leszünk áttérni a vegan kocsztra, az meg ugye nem akkora előny egy ilyen veszélyes vidéken. Hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy egy szarvas frissen és saját kezűleg elejtett teteméből faragunk ki egy emberes adagot magunknak. Hiába, az éhség nagy úr! Eddig hibátlan volt a Crystal Dynamics logikája, így kell bevezetni egy túlélőjátékot. A gond csak az, hogy az egész kaland során ez az egyetlen alkalom, amikor szükségünk van a vadásztudományunkra. Ezt követően egyetlen egyszer sem korog Lara gyomra, egyetlen egyszer sem kell tüzet gyújtanunk, mindig találunk egy elhagyatott táborhelyet, ahol lepihenhetünk. Jogosan merül fel a kérdés: mi a jó életnek kellett akkor a játékba az a fél óras túlélőshow? Pedig lehetőség lett volna számtalan, elég ha csak annyit mondom, hogy az őzek, szarvasok és vaddisznók mellett tyúkók is felbukkannak, és ugye

egy ilyen pipi meg a tüzes nyíl még a legrosszabb családban is egyet jelent a grillcsirkével. Újabb kihagyott ziccer, kár érte. Aztán ott vannak a vadállatok. A korábbi *Tomb Raider*-részekben Lara számtalan veszélyes ragadozóval nézett már szembe (cápák, tigrisek, krokodilok, párducok, medvék, kígyók...), most viszont meg kell elégednünk néhány girhes farkassal. Aki *Far Cry 3* szintű faunát szeretne látni, az már most jobb, ha lapoz, mert itt bizony nem fog olyan széles választékot találni. Ennek ellenére veszedelemből nem lesz hiány, hiszen mint tudjuk, ember embernek farkasa, bőven lesznek kétlábú vadállatok is, akik az életünkre törnek. Másfél óra elteltével Lara olyan helyzetbe kerül, amiből csak úgy keveredhet ki, ha életében először embert öl. Persze annak rendje és módja szerint össze is rókázza magát, ami nem is csoda, hiszen mégiscsak ez számára az első kioltott élet; még akkor is pocék érzés lehet, ha tudjuk, hogy a delikvens egy agresszív orosz, aki mindenféle szívfájdalom nélkül kitéri a nyakát, amint alkalma nyílik rá. Innentől kezdve azonban drasztikus változáson megy keresztül a lány, tíz perccel később már vagy ötven ellenfelet végez ki brutálisan sziklamászó csákányával, és még csak el sem pirul közben. Túl nagy a váltás, nehezen hiszem el, hogy az egyik pillanatban a szende kislány elfelhősödött tekintettel néz le az utolsókat rúgó szarvasra, majd egy órával később Steven



Segalt megszegyenítő kegyetlenség-gel szúrja torkon egy nyílvezzszóval a földön védtelenül fekvő áldozatát.

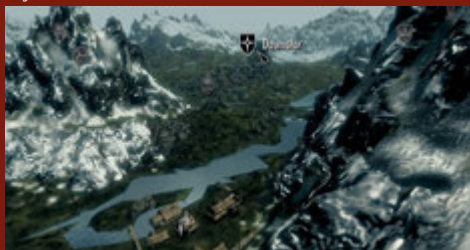
## A FEGYVERNEPPER

Míg a régi Lara kedvenc fegyvere a kilenc milliméteres Desert Eagle pisztoly volt, addig az új lány már inkább a csendesebb megoldást, nevezetesen az íjat és a nyílvezzszókat részesíti előnyben. Vítathatatlan előnye ennek, hogy jóval olcsóbb hozzá a muníció (felvehetünk olyan képességet, aminek segítségével visszaszerezhetjük az áldozatok testébe fúródó nyílvezzszókat), csendes, és amennyiben megtaláljuk a célpont fejét, akkor bizony ugyanolyan halálos, mint egy kilences dum-dum golyó. A helyenként meglehetősen ostobán viselkedő MI még azt is benézi, ha elvétjük a célpontot, és a szemüreg helyett a sziklafalba csapódik be a nyílvezzszó, vagy a járőr egyik tagja holtan fekszik az ösvényen, a barátja meg vígan elsétál mellette. Érdekes módon máshol egészen jónak tűnik a helyzet, az ellenfelek rakétapisztollyal jelzik Lara pozícióját, ellenállás esetén igyekeznek fedezékbe bújni, oldalról támadni. Ezek a kivételek azonban inkább a jó scriptelők munkáját és nem a mesterséges intelligen-



## Nyitott világ vs. szögesdróttal védett sandbox

A *Skryim* óta mániám lett az open world játékmélet. Valahogy már nem bírom elviselni, ha bezárnak egy szűk játéktérbe, és azt az utat kell követnem, amit a fejlesztők jó esetben megálmodtak vagy rosszabb esetben kiizzadtak magukból. Éppen ezért vártam nagy lelkesedéssel a *Tomb Raider*-t egy egész trópusi sziget ígértével, amit szabadon bejárhatunk. A végén persze kiderült, hogy nem ilyen idilli a helyzet, mivel egy nagy bejárható sziget helyét kaptunk több kicsi, elkerített részt, ahol szabadon kódoroghatunk, de ügyesen lerakott pályaelemekkel bizony lezárták a nem betervezett átjárókat. A folyók bizonyos szakaszain átjárhatatlan vízesések vannak, máshol meg kétméteres sziklatorlaszok gátolják a továbbjutást. Néhol tüskés bokrok képeztek áthatolhatatlan falat, és a tűz sem tudta eltakarítani őket az útból. Megpróbáltam beúszni a környező roncokhoz is, de fél óra keresgélés után fel kellett adnom, mivel mindig volt valami akadály, ami miatt nem jutottam ki a nyílt vízre. Szóval a *Tomb Raider*-t erős túlzással lehet csak sandboxnak nevezni; sokkal inkább meg van kötve a kezünk, mint mondjuk egy *Far Cry 3*-ban.





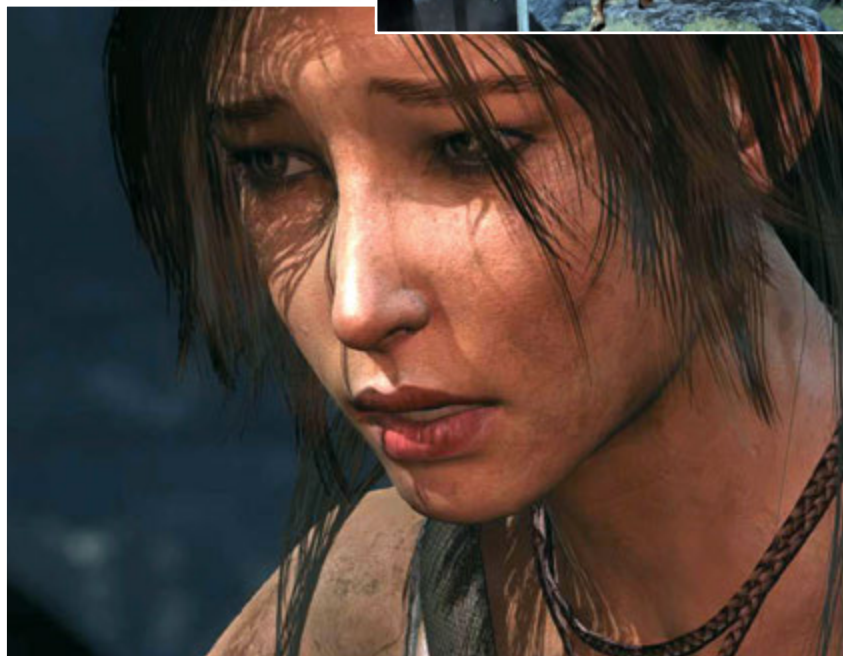
**” A KORÁBBI TOMB RAIDER-RÉSZEK BEN LARA SZÁMTALAN VESZÉLYES RAGADOZÓVAL NÉZETT MÁR SZEMBE (CÁPAK, TIGRISEK, KROKODILOK, PÁRDUCCOK, MEDVÉK, KÍGYÓK...), MOST VISZONT MEG KELL ELÉGEDNÜNK NÉHÁNY GIRHES FARKASSAL**

cia programozójának ügyességét dicsérik. Lara az új mellett lőfegyvereket is beszerz idővel, viszont azt nem lehet mondani, hogy túlságosan el lenne kényeztetve ezen a téren. Mindössze egy sima pisztolyra, egy gépkarabélyra és egy shotgunra tesz szert. Később persze lesz néhány fegyvermódosítás (gránátvető a gépkarabélyra), de semmi olyan, ami alapjaiban rengetné meg a harcrendszert. Kezdetben alapfegyvereket találunk, a karabély például egy második világháborús öskövület, amit a sziget egyik bunkerében fedezünk fel. Később aztán találhatunk különféle alkatrészeket, melyekből egy egészen új fegyver (valamelyik Kalasnyikov modell) állítható össze. A ládából egész halom „majd valamire csak jó lesz” kacatot szedhetünk össze, ezekből fejleszthetjük tovább meglévő fegyverarzenálunkat. Éppen ezért érdemes mindent alaposan megvizsgálni, mivel rengeteg fejlesztési lehetőségünk lesz, ráadásul ezeket minden egyes típusnál külön-külön el kell végezni. Külön figyelniük kell azért, ha hangtompítót szeretnénk pisztolyunkra, és persze lehúznak akkor is, ha ugyanezt szeretnénk rászerezni a gépkarabélyunkra. Van még egy fegyverünk, ez pedig a csáklya, amit csak végszükség esetén használunk, mert elég suta fegyver, sokkal elegánsabb módja is van annak, hogy hidegre tegyünk pár

szeptatagot. A harcrendszer alapból egészen jónak mondható, bár aki szokva van ehhez a stílushoz, az minden bizonnyal túl könnyűnek fogja találni. A fedezékrendszer használható, végre-valahára nem kell külön gombnyomással felhívni a golyózáporban álló hősnő figyelmét, hogy von-szolja be a sejháját egy láda mögé. Bizonyos fedezékek rombolhatók, kifejezetten tetszett az a rész, amikor gépágyúval lőtték Larát, és a betonfalból öklömmnyi darabok váltak le minden egyes lövedék becsapódásakor. A faházak meg úgy néztek ki, mint a szita, miután megszórták őket ólommal. Nem egyszer előfordult, hogy a fahordók és a ládák lángra kaptak egy-egy tüzes nyíl vagy Molotov-koktél belobbanása után, ilyenkor bizony új fedezék után kellett nézni.

### **SZIGETTÁHÓK**

Ez az elátkozott sziget bizony nem fiatal naiváknak való vidék. A szeptatagok mindenkit elfognak, aki a szigetre vetődik, és akit nem tudnak megtéríteni, azt bizony kíméletlenül feláldozzák az ősi isteneknek. Meglepően jól szervezettek, és felszerelésük alapján különböző kasztokba sorolhatók. Az egyszerű mezei katonának igencsak szegényes és primitív fegyverekkel támadnak, a legtöbbjüknél csak kés vagy jobb esetben új található.







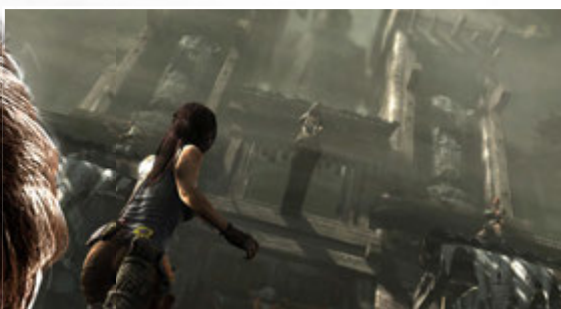
Őket követik az elit katonák, náluk már löfegyverek, sőt robbanóanyag is lehet, egyesek pajzsral takarják el a testüket, így szemből szinte sérthetetlenek. Szerencsénk lesz néhány bossnak is nevezhető ellenfélhez, de sajnos a harcok velük roppant gyengére sikeredtek, nem is értem, hogy maradhattak benne a játékban. Az egyik kedvencem az volt, amit egyetlen ponton, vagyis a gerincén lehetett megsebezni, mégpedig csak és kizárólag úgy, ha előtte elhajoltunk az egyik nagy támadása elől. Ugyanezt a taktikát kellett alkalmazni a *Halo* első részében a Hunter ellen azzal a különbséggel, hogy ott elég volt egyetlen golyó a gerincvelőbe, és máris győztünk. Itt viszont legalább nyolcszor meg kell ismételnünk a cselet és nyolcszor beelőzni az ellenfél há-

tába. Annyira nem szórakoztató, főként akkor, ha menet közben elvétünk valamit, és előről kell kezdenünk a táncot. Az emberi ellenfelek mellett a játék vége felé felbukkannak az élőhalott szamurájok és az onik is, de elsőre sokkal ijesztőbbek, mint amennyire veszélyesek. Onival csak egyszer fogunk harcolni, az is valami eszméletlen módon primitív lesz, szerencsére nem kell többször végigszenvedni. A játék főellenfelei viccnek is rosszak, kicsivel ötletesebb megoldásra számítottam a nagy fináléban, de sajnos nem mindig azt kapjuk, amit szeretnénk.

## LARA MINDEN TÉREN FEJLŐDŐKÉPES

Minden egyes sikeresen teljesített feladat vagy győzelem tapasztalati pont-

tal jár, amit aztán elkölthetünk különböző perkekre. Alapvetően három csoportba oszthatjuk ezeket a képességeket: a vadász ágban a távolsági fegyverekkel kapcsolatos új képességeket tanulhatjuk meg, a túlélő ágon felszedett tudás hatására több hasznos kacattal lehetünk gazdagabbak kutatáskor, míg a verekedős ágon közelharcú képességeinket tuningolhatjuk. Elsőre egészen jópofa skillék nyithatók meg (különféle menekülési taktikák, piszkos trükkök, extra kivégzések), de az egész inkább csak porhintés, igazából csupán azért került bele a játékba, hogy legyen mire elkölteni azt a rengeteg tapasztalati pontot, amit menet közben összeszedünk. Úgyis az számít, hogy mennyire vagyunk profik a fejlődésben és a lesből támadásban. Amennyiben ezekből a tan-



## Camilla Luddington – az új Lara

Az angol színésznő számára a Calification és a Grace klinika hozta meg az igazi világsikeret és ismertséget, de ettől függetlenül örömmel mondott igent a *Tomb Raider* készítőinek felkérésére. Ő lett az új Lara, s egyúttal az év egyik legkívánatosabb kalandornője. Sokszor feltették neki a kérdést, hogy Larát modellezték-e róla, vagy direkt olyan színésznők közül választottak, akik hasonlítanak az új hősnőre. Ilyenkor mindig nevetve említi meg, hogy amikor ő a képbe került, akkor már rég készen voltak az új rendermodellek, szóval neki semmi köze nem volt az új kinézethez, mindössze a hangját és a mozdulatait kölcsönözte a játék főhősnőjének. Camilla szerepvállalása a Calificationban sok *TR*-rajongónál kiverte a biztosítékot (egy számítógépes és nimfomán bébiszittert alakít a sorozatban, aki minden adandó alkalmat megragad egy kis meztelenkedésre), úgy gondolták, nem lesz alkalmas a szexi, de megközelíthetetlen Lara Croft szerepére. Szerencsére tévedtek, Camilla kisasszony remekül helytállt, és ehhez még csak le sem kellett dobni magáról egyetlen textíliát sem. Ilyen egy igazán jó színésznő.





tárgyakból dicsérettel végeztünk, úgy végigjátszhatjuk a játékot anélkül, hogy akár egyetlen skillpontot vagy fegyverfejlesztést felhasználjunk volna. Enélkül persze meglehetősen unalmas lenne, de ha valaki extra nehézséget szeretne, annak adott a magas labda. Fejlődni és fejleszteni csak a táborhelyeken lehet, itt használhatjuk a gyorsutazást, de kizárólag a táborhelyek között. A maximalistáknak kifejezetten jól jöhet ez a funkció, mivel sokszor fordul elő olyan helyzet, hogy egy adott felszerelés megszerzésével (sziklamászó csáklya, mobil kötélpálya...) visszamehetünk az előző pályarészekhez, és titkos részeket nyithatunk meg. Egy gond van ezzel: az esetek nagy részében a titkos pályarészek jutalma mindössze némi tapasztalati pont, amiből karakterünket fejleszthetjük, arra pedig olyan nagy szükségünk nincs a végigjátszáshoz.

## FEHÉR TENYÉR

Az új *Tomb Raider* talán egyik legnagyobb erőssége az animációs rendszer. Lara képzett tornászokat megszegényítő agilitással mozog ebben a zord környezetben. Macskaügyességgel mászik fel a sziklafalakra, ugrik, kúszik, vetődik. Soha nem fordul ki a bokája, nem törik el a csontja, még csak tériszonya sincs a szédítő magasságokban. A régi *Tomb Raider*-es elitista mozgások persze felejtősek, itt most nincs hátraszálló, sőt még a szakadékok szélén sem fogunk kézen

állva vagyázkodni. Az új Lara hatékony, profi túlélőként igyekszik beosztani az erejét, nem pocskéolja haszontalan látványosságokra. A kor követelményeinek megfelelően a felfedezés feladványok nehézségi szintje is visszaesett: a végigjátszás során konkrétan három olyan hely volt, ahol egy kicsit el kellett gondolkodnunk azon, milyen módszerrel lennének képesek továbbjutni az adott pályaszakasról. A készítő három könnyítést is becsempészték; kicsit szomorú vagyok, hogy ilyen szinten ostobának tartják a mai kor játékosait, bár a felmérések biztosan nem hazudnak. Az első segítség: meglehetősen látványos, rikító fehér színnel vannak befestve azok a pályaelemek, amelyekre fel lehet kapaszkodni vagy ugrani. Akinek ez nem lenne elég, azt még szóban is figyelmezteti Lara vagy az ott lébecoló NPC, hogy ugyan fi-



## Licorne, a magyar Lara

**GameStar: Bár biztosan sok olvasónknak ismerős lehetsz, hiszen rengeteg Conon, illetve a PlayIT-en is láthattak téged valamelyik játék szereplőjének beöltözve. Mondj pár szót magadról és arról, hogy mióta cosplay-ezel.**

**Licorne:** Először is üdvözlök mindenkit! Először csak hobbinak indult ez az örület, azóta munkává, jótékonykodássá és „elismeréssé” nőtte ki magát, így még mindig nem tudok elszakadni ezektől a rendezvényektől. Bár bevallom, nem is szeretnék még. 2006 óta vagyok cosplayer, de a munkásságom nem volt folyamatos. Volt egy másfél-két éves kihagyásom. Másfelé vitt az élet, de aztán visszatértem. Azóta szerencsére elértem a tényleges célját a dolognak. Nem csak a magam szórakoztatásáért cosplayezem. Többször kértek már fel bizonyos karakterek, jelmezek elkészítésére. Külföldre hívnak zsűrizni. Nem utolsósorban a magyarországi Cosplay Charity (jótékonyági mozgalom) „anyjává” váltam.

**GS: Hogy indult nálad a cosplay-örület? Mit tartasz a legnagyobb sikereknek?**

**Licorne:** Talán a kreativitás iránti vágygal indult minden. Első rendezvényemen valahogy így álltam a cosplayerekhez: „Ezt a sok időtát, aki itt rohangál jelmezben... Ezekbe meg mi ütött?!” Majd megpillantottam egy hölgyet, akinek csodaszép festett kosztümje volt. Ő nem más volt, mint Vörös Dóra, Cassidy. Az ő sárga-fekete pillangós kimonójába lettem szerelmes (Yuuko – XxX Holic), és akkor döntöttem úgy, hogy én is csatlakozom az elmeroggyantak társaságához a következő rendezvényen. Komolyabbra fordítva a szót, egy igényes cosplay rengeteg munkát, időt, energiát és pénzt igényel. Szóval aki sikereket szeretne elérni, annak bizony oda kell raknia minden tudását és kreativitását.

A magyar versenyek engem sajnos hamar untatni kezdtek, így lettem konferáló, majd szervező, végül főszervező. (Bár lemondtam a „posztomról”, már nem én szervezem a HoldfényCon-PlayIT-kat.) Tehát a magyar versenyek és a rengeteg photosthoot után felkértek külföldre zsűrizni, ami nagyon nagy megtiszteltetés számomra. Egyre több országba jutok el úgy is mint Magyarország képviselője: Románia, Csehország, Szlovákia, Anglia, Franciaország... De legnagyobb „sikeremnek” a Cosplay Charityt tartom. Vallom és szeretném, hogy a cosplayerek ne csak magamutogatásból „zsebeljék be az elismeréseket”, ezért létrehoztam egy jótékonyági mozgalmat. Segítettünk már a Noé Állatthon lakóin, a Pető Intézet mozgás- és értelmi sérült gyermekein, a Fővárosi Gyermekek- és Ifjúságvédelmi Intézet árváin. És nem állunk meg!

**GS: Hogyan lettél te a launch „hivatalos” Tomb Raidere?**

**Licorne:** Az AMGC-vel már több projektben együtt dolgoztam (és remélem, még fogok is). Van pár cosplayer, akiket fel szoktak kérni az ilyen partykra. Azt hiszem, úgy gondolták, hogy rám illene most ez a karakter. Juliet karakterét is félig így sikerült összehoznom, ezért vállaltam végül be a *Lollipop Chainsaw*

jelmezt. Nagyon örültem Larának és a felkérésnek. Bár nem túl komplikált a kosztüm, de igazán kemény a csaj.

**GS: Ez nem az első Tomb Raider-feldolgozásod, ennyire tetszik a karakter, vagy azt is mondhatjuk, hogy meglepően annyira népszerű?**

**Licorne:** Tökéletes a kérdés. Benne is van a válasz. Szerintem megkerülhetetlen. De igazából nagyon szeretem a kemény, de nőies karaktereket. Azokat az igazi nehézbombázókat. Így Angelina Jolie kisasszonyt is igazán bírtam a szerepben. Inkább ő „ihletett” meg, mint a játék karaktere.

**GS: Az új vagy a régi Lara karaktere áll közelebb hozzád?**

**Licorne:** Na, most fogom megkapni a gamerektől a magamét... Nem vagyok nagy játékos. Ezért nehezen is merek bevállalni játékkaraktereket. Hiteltelennek érzem magam bennük, pedig szerintem nagyon fontos, hogy hitelesen tudjam visszaadni a képeken a cosplayelt karaktert. Ami miatt viszont kétszer is rábólintottam Larára, az inkább a fegyverek iránti vonzalom volt. Sportlövészkedtem, íjászokodom, szeretem a fegyvereket, a késeket... Szóval rosszul jár, aki megtámad este az utcán. Nem kedvelem, amikor a cosplayerek úgy választanak fegyveres karaktereket, hogy azt sem tudják, hol van a fegyver eleje meg a vége. Jókat szoktam derülni az ilyen képeken... Szerintem mókás. A konkrét kérdésre tehát nem tudok választ adni. Csak külsőségek alapján mondom azt, hogy az új miatt preferálom jobban az új Larát.

**GS: A játékot is ki fogod próbálni, vagy te „csak” cosplay szinten érdeklődsz a játékok iránt?**

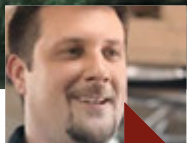
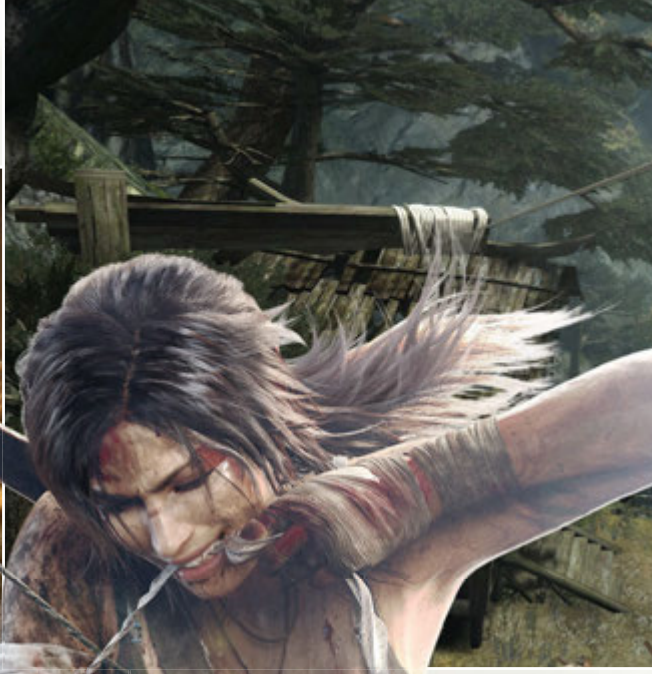
**Licorne:** Azt hiszem, az előző kérdésben részben megadtam a választ. Nem vagyok nagy gamer. Sok-sok más hobbim van, ami mellett nem nagyon fér bele a játékszenvedély (főleg időhiány miatt). De ne érje szó a ház elejét, egyszer majd kipróbálom.

**GS: Milyen játékkarakterben láthatnak legközelebb az olvasók?**

**Licorne:** Egy *Dynasty Warriors* karaktert tervezek – már nagyon el kellett volna kezdenem –, Diao Chant. Gyönyörű és bonyolult a ruhája. Igazi kihívás!







## HA TE MONDOD

**Noah Hughes, kreatív igazgató:**  
„Minden játékelemet egyformán kiemelt figyelemmel kezeltünk, legyen szó a harcrendszerről, a platform elemekről, a fejtörőkről vagy akár a sziget felfedezéséről.”



gyeljen már oda a terem egy adott pontjára, mert ott van valami furcsa. Azok a játékosok, akik még ezután sem értik, hogy mi a dörgés, nos, nekik találták ki a túlélőnézetet (kicsit olyan, mint az új *Batman* játékok detektív módja), ilyenkor az egész világ szürkévé válik, és a fontos részeket ragyogó fényárba vonja. Aki ezek után is elakad, az magára vessen, rossz játékot emelt le a polcra. Jól látható a sorozat részei közötti generációs szakadék. A régi részekben még az volt a játék lényege, hogy minél ördögibb fejtörőkkel nehezítsék meg a továbbjutást, most meg már lassan ott tartunk, hogy külön billentyűzetkombináció lesz arra, hogy a gép játssza le helyettünk a hűzős részeket. Igazi komoly kihívást csak a szigeten eldugott sírkamrák felfedezése és feltörése jelent – aki szereti száz százalékosra kitolni az ilyen játékokat az úgymint visszamegy megkeresni az elrejtett kincseket, a többiek meg egy vállrándítással elintézik ezeket a helyeket.

### LARA MEG A TÖBBIEK

A fejlesztők olyan szinten kidolgozták Lara karakterét, hogy mellette a többiek csupán szürke kiscserkésznek tűnnek. Camilla Luddington hangja és mozgása tökéletesen illik a főszereplőhöz, egyszerűen zseniális, ahogy lejátszik mindenkit a képernyőről. Kár, hogy nem si-

került legalább ennyi energiát fordítani a többi szereplő életre keltésére, egy Vaas Montenegro kaliberű főgonosz iszonyú sokat dobott volna a játékon. A mellék-szereplők igazi mellékszereplők, pár hónap múlva nehéz lesz visszaemlékezni arra, hogy milyen funkciót töltöttek be az új *Tomb Raider*-ben. Nekem egyedül az öreg és morgós skót tengerész jött be, aki még akkor sem jött zavarba, ha egy bozótvágóval elkezdtek nyiszálni a nyakát csak azért, hogy Lara megadja magát. Az öreg sercintett egyet, röhögve közölte, hogy ez semmi, mivel ő Glasgow-ban nőtt fel – majd megkötözött kézzel nekitámadt három szektásra. Az összes többi karakter sajnos elég szá-

nalmas, kár, hogy a dizájnerek nem fordítottak több gondot a kidolgozásukra. Hangosan sírtam azon a jeleneten, amikor az egyik szereplő az egyik kezében a magatehetetlen Larát tartotta, a másikban meg a pisztolyával intézte el sora a rosszfiúkat. Szép pontos fejlődésekkel sikerült is feltartóztatnia mindenkit, ám jött a mélypont: kifogyott a lőszer a fegyveréből. Ekkor végső kétségbeesésben a testével fogta fel a Larának szánt baltát. Fejszével a hátában viszont eszébe jutott, hogy van egy MÁSÍK pisztolya is, amit elő is húzott, és módszeresen elintézte a megmaradt ellenfeleket. Aztán szépen leült és meghalt. Értem én, hogy ezt a részt érzelmi katarzissnak szánták,





meg ugye ott az önfeláldozás is, de a végeredmény inkább nevelés lett, mint felemelő.

### SZEMNEK ÉS FÜLNEK INGERE

A grafika és a hang egy újabb dolog, amibe egészen egyszerűen nem lehet belekötni. Kérem szépen, így kell kinéznie és hangoznie egy akciójátéknak 2013 elején. Látszik, hogy a grafikai részt nem adták ki alvállalkozóknak, nem csapták össze kilenc hónap alatt, de még csak nem is kell hozzá olyan PC, ami csupán a tervezőasztalokon létezik. A CGI-résztől kezdve a sziget részletgazdag kidolgozottságáig minden elképesztően jól néz ki, igazi filmes élményt nyújt. Óriási látvány, amikor kimászunk a hajóroncsokkal teli partszakaszra, és a viharfelhők mögül időnként felbukkan egy-egy kósza napsugár. Ez a minőségi munka a sziget minden pontjára érvényes, legalább húsz különböző helyszínt fedezhetünk fel, de soha nincs az az érzésünk, hogy újrafelhasznált elemekkel próbálnák meg betömni a szánkat. Igényesen kidolgozott keleti stílusú kolostorok, hegyi falvak, hulladékból összetákoltnyomornegyedek, második világháborús bunkerrendszerek, havas hegycsúcsok és föld alatti kazamaták egész sora gondoskodik arról, hogy egy percet se kelljen egyazon területen eltölteni. Nem ront az összhatáson a sok QTE (quick time event) rész sem, jól illeszkednek az akcióba, és minimális ritmusérzéssel szinte soha nem fogunk hibázni. A játék zenéjéért

az a Jason Graves felel, akinek dallamait a *Dead Space* és a *Star Trek* játékokban ismerhettünk és szerethettünk meg. Végre-valahára a PC-s játékosok is kaptak némi szeretetet: a *Tomb Raider* egy időben jelenik meg minden platformon, ráadásul a PC-s felhasználók extra szolgáltatásokat is kicsiholhatnak a játékból, feltéve, ha van elég kraft a gépükben. Részletgazdagabb, nagy felbontású textúrák, élethűbb árnyékok és ruhák, szebb vizes effektek – mindez úgy optimalizálva, hogy két-hároméves gépeken is simán menjen minden, de akinek öregebb gépe van, az is tudjon vele játszani. Valahogy így kell partnerként bánni a PC-s játékosokkal. Figyelem, nagy kiadók, itt a követendő példa, főleg most, hogy az új konzolok is PC-s alapokra állnak át.

### KELL LARÁNAK PARTIZNI?

A megjelenés óta mást sem lehet hallani, csak azt, hogy mekkora különbség van a multiplayer és az egyjátékos mód között. Sajnos a teszt írásának pillanatában a hivatalos szerverek még nem működtek, szóval első kézből ezt nem tudjuk bizonyítani vagy cáfolni, inkább leírjuk, mire lehet számítani, aztán mindenki döntse el maga, hogy kell-e egy *Tomb Raider* kaliberű játékba multimóka. A többjátékos részt teljes egészében az Eidos Montreal végezte (a Crystal Dynamics közben az egyjátékos részre koncentrált). Az egész multi alapja az aszimmetrikus játékelmény, ami annyit jelent, hogy a két frakció (hajótörtek és szektások) tagjai teljesen eltérő képességekkel

rendelkeznek. Van néhány jó multimód, de semmi olyan extra, amit már ne láttunk volna ezerszer. Jobb szerettem volna egy önálló coop részt, az sokkal inkább felkeltette volna az érdeklődésemet. A készítő a pályákon igyekeztek a *Tomb Raider* életrészt visszaadni a különféle csapdákkal, amik elintézik a figyelmetlen ellenfeleket. Falakból kilövellő tüskék, kötél- és környezeti csapdák teszik trükkössé a pályákat. Ezek egy ideig bizonyos szinten szórakoztatók, de hosszú távon nem hiszem, hogy nagyon lekötne bárkit. Ez egyébként a legnagyobb baj azokkal a játékokkal, ahol a zseniális egyjátékos rész mellé beraknak egy jobb esetben is csak közepes múltit. Az első két hétben tele vannak a szerverek az új játékosokkal, aztán mindenki szépen visszamegy COD-ozni meg WoW-ozni. Kevesen mernek olyan tökösek lenni, mint Ken Levine, aki három hónappal a *BioShock Infinite* megjelenése előtt bejelentette, hogy a multis rész minősége nem érte el az általa megszabott szintet, ezért kukázták az egészet. Ennyi, nem kell szépitni a dolgokat, nem kell erőlködni, aligha hiszem, hogy lesz olyan, aki egy kétes színvonalú multi hiánya miatt mondana le az év egyik legjobb egyjátékos akció-kalandjátékáról.

### AZ INSPIRÁCIÓ NEM EGYENLŐ A LOPÁSSAL

Már hónapokkal a megjelenés előtt sok kritika érte a felhasználókat, miszerint az új *Tomb Raider* nyomokban *Uncharted*-elemeket is tartalmaz. A hír igaz; eléggé el nem ítélnélő módon a *TR* tele van pör-

gős, filmszerű akciójelenetekkel, kincskereséssel, drámával, és szerethető a főszereplő. Ennyi erővel akkor azt is mondhatnánk, hogy az *Uncharted* sorozat ugyanezeket az elemeket lenyúlta az előző *Tomb Raider* játékokból. A kör bezárult, mindenki felhasználhat minden szórakoztatóelemet, van két remek játékunk – soha nagyobb baja ne legyen a játékosársadalomnak. Végre elkészült egy olyan játék, aminek főszereplője van annyira okos, hogy ha belép egy sötét kazamatába, akkor automatikusan meggyújtja a fáklyáját, vagy lehajol, ha egy gerenda alatt kell átbújnia. A kezelőfelület teljes hiányát kitörő lelkesedéssel üdvözöltem, nincs annál kiabrándítóbb, mint amikor az arcunkba tolják a legdrámaibb jelenet közben, hogy éppen hány százalékon áll az életerőnk. A vércseppek számából a képernyőn azért jól látszik, hogy mikor jön el az ideje fedezékbe húzódni és gyógyulni.

### A JÖVŐ ELKEZDŐDÖTT

Utólag végigolvasva a cikket, látom, hogy számtalan apró hibára felhívtam a figyelmet, de ezek amolyan apróságok, igazából nem befolyásolják a végső ítéletet. A játék az első perctől fogva az utolsóig élvezetes és pörgős, egyetlen egyszer sem kaptam azon magam, hogy unatkoznék. Nekem nagyon bejött a filmszerű megközelítés, egyáltalán nem zavart, hogy többet kell átvezető animációkat nézni, mint harcolni. Egészen jó volt az arány a felfedezés és a harc között, az a 15 óra tiszta játékidő, amit beleölttem a játékba, egészen élvezetes volt. 2013-ban ezt várom el egy TPS akciójátéktól, se többet, se kevesebbet.

Mocsy

**HARDVER**  
kétmagos 2 GHz-es CPU, 1 GB RAM, DX9-es VGA, 12 GB HDD

- + újragondolt Lara Croft
- + filmszerű megközelítés
- + lélegzetelállító látvány
- unalmas bosszarcok
- jellegtelen mellékszereplők
- felesleges multiplayer

**MOCYSY**  
Az igazi legendák sose halnak ki.

90





Az Xbox 360 utolsó mohikánja

# GEARS OF WAR: JUDGMENT

**H**AT HÉTTTEL AZUTÁN, HOGY LEZÁRULT A UIR (UNION OF INDEPENDENT REPUBLICS) ÉS A COG (COALITION OF ORDERED GOVERNMENTS) KÖZÖTT 79 ÉVEN KERESZTÜL DÚLÓ, A SERA BOLYGÓ EGÉSZÉRE KITERJEDT HÁBORÚ, EGY ÚJ ERŐ RONTOTT A KIMERÜLT SZUPERHATALMAKRA. A Felemelkedés napjaként vonult be a történelembe, amikor a föld alól hullószzerű humanoidok milliói áramlottak elő a világ minden pontján, egyszerre rohanták le a nagyvárosokat, és tizedelték meg a civil lakosságot. A vesztes UIR hadereje romokban hevert, így elsőként a Koalíció agresszív terjeszkedése ellen küzdő független köztársaságok buktak el. A győztes COG katonáinak túlnyomó része eltávozott a békekötés utáni hetekben, ami igazán csak megnehezítette a védelem megszervezését. A gondokat súlyosbította még, hogy a hadvezetés a UIR ellen bevált taktikát



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
 Fejlesztő **People Can Fly/Epic Games**  
 Platform **Xbox 360**  
**Röviden** A fedezék-harc non plus ultrája visszatér, hogy még egy utolsó alkalommal megmutassa, mennyi kraft rejlik a Microsoft nyolc éves konzoljában. **PEGI 18+**

szerette volna alkalmazni, amihez sem kellő emberállomány, sem elegendő hadianyag nem állt rendelkezésére. A sáskák minden fellelhető fegyverre és technológiára rátették a mancsukat, és azonnal az emberek ellen fordították azokat. Nem voltak olyan ostobák és szűklátókörűek, mint a COG-parancsnokok, akik megtiltották a bakáknak, hogy akár csak hozzáérjenek a hullófajzatok eszközeihez. Aki életben akart maradni, jobban járt, ha saját szájíze szerint értelmezte a főtisztek utasításait, vállalva, hogy ezért akár hadbírótság elé is állíthatják. Pontosan így járt el Damon Baird hadnagy, a Kilo osztag vezetője: saját és társai életén túl további ezrekét mentette meg, mégis haditörvényszék elé citálta Ezra Loomis ezredes, hogy jótett helyébe elnyerje méltó büntetését.

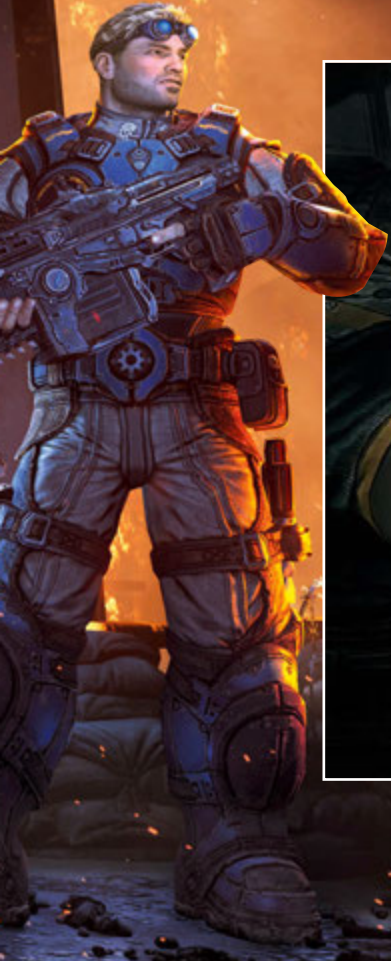
### VALAMI TÖRTÉNIK

Ezzel a felüttéssel veszi kezdetét a *Gears of War* széria negyedik darabja, ami valójában

előzmény, és nem sokkal a Felemelkedés napja után játszódik. Története egy védőügyvéd és esküdtszék nélküli bírósági tárgyalás keretében ágyazva bontakozik ki előttünk hat fejezetten keresztül. Ahogy a Kilo osztag tagjai egymás után vallomást tesznek, mindig az eseményekről beszámoló szereplő felett vesszük át az irányítást. Tökéletes alkalom lett volna ez arra, hogy nemcsak küllemükben és személyiségükben (sic!) eltérő karaktereket terelgessünk, hanem valamiképp a játékmenetre is rányomja bélyegét, hogy épp kit személyesítünk meg.

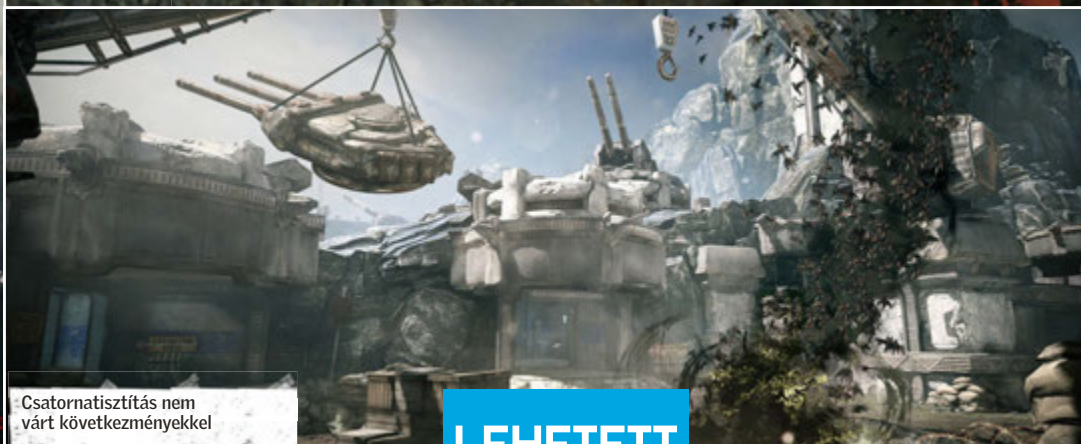
A széria korábbi epizódjaiból ismert nagydu-más okostojás (Damon Baird) és a kőgazdag sportoló (Augustus Cole) ugyanúgy szentséggel, vetődik fedezékbe, és pumpálja az ólmot a mindenfelől özönlő sáskákba, ahogy az új szereplőként bemutatkozó köztársasági veterán (Garron Paduk) és a tisztképző csinos növendéke (Sofia Hendrik). Kiaknázatlanul hagyta ezt a lehetőséget a fejlesztésen testvériesen





Sajnálom, uram, stage pass nélkül nem engedhetem át

AMIKOR MEGHATÁROZOTT FEGYVEREKSEL KELL ÁTVEREKEDNÜNK MAGUNKAT AZ ELLENSÉG SORAIN, KICSIT OLYAN, MINTHA KÉST RÁNTANÁNK EGY KOCSMAI LÖVÖLDÖZÉS KÖZEPETTE



Csatornatisztítás nem várt következményekkel

## LEHETETT VOLNA MÁS

Cliff Bleszinski egy tavaly októberi interjúban elárulta, hogy a Gears of War eredetileg a Battlefield és az Enemy Territory stílusában készült hatalmas hadszínterekkel, járművekkel, karakterosztályokkal, és inkább a multira fókuszált volna. Aztán megjelent a Resident Evil 4 és a Kill Switch, s rájöttek, hogy egy szórakoztató, pop-corn-mozira emlékeztető kampányt akarnak beépített coop móddal és egyszerűbb multival.

padva hajfíthatunk a melák boomerek közé. Néhány tized-, századmásodperccel hamarabb kapjuk így elő a megfelelő flintát, ami leginkább multiban dönthet majd életről és halálról. A három részen át érintetlenül hagyott irányítás egyszerűsítése azonban néhány nem várt hátulütővel jár: mindössze két fegyver lehet nálunk egyszerre, stukkert pedig az istennek sem lehet elővarázsolni az Y nyomva tartásával, hiába szólt erről az ígéret. A másik kellemetlen következmény, hogy ha hozzáérünk a gránát dedikált gombjához, akkor mindenképpen elhajítjuk (célzottan vagy találmorra), nincs mód eltenni szűkösebb időkre, ha közben meggondolnánk magunkat. A második felismerés akkor ér bennünket, ha elhalálunk. Alighogy betöltődik a legutolsó checkpoint, és bosszúszomjasan célra tartanánk a lancert, hogy a

megosztó People Can Fly és Epic Games páros, akárcsak azt, hogy az emberből érzelmeket kiváltó, összetett személyiséggel rendelkező karaktereket hozzon ki ebből a négyesből. Nincs igazi jellemfejlődés, hiányzik a dráma, a csapaton belüli konfliktus és ezzel együtt minden, aminek hatására érdekelne sorsuk, félténém őket (Cole-ról és Bairdról tudjuk, hogy úgyis túlélnek), vagy aggódnék értük. A tárgyalást lefolytató Loomis egy barom, de cselekedetei mögött nagyjával sem találni mozgatórugót. Persze az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy nem a kacifántos történetvezetés vagy épp az emberközeli karakterek miatt zártuk a szívünkbe a Gears of War-t. A rajongás okát valahol a láncfűrész és a rohampuska összeházasítása környékén ildomos keresni. Van valami ártatlan báj abban, ahogy az egyszeri játékos, kezében kontrollerral, fejhallgatót viselve rátapad a tévé képernyőjére, és kivörösödött arccal, vérben forgó,

megszállottan csillogó szemekkel közvetlen közlőre loccsantja ki a férgek agyvelejét. Vér teríti be a játékos karakterét, tévéjének képernyőjét és lelkének egy darabkáját is. Az adrenalinpumpáló harc, a folyamatos darálás hajlamos fogaskerekei közé csippenteni a gyanútlan ember nadrágszárát, aki aztán vagy szabadulni próbál, vagy alámerül a bűnös élvezetben.

**ZÚZDA**  
Ami elviszi a hátán a Gears of War: Judgmentet, nem más tehát, mint az akció, aminek intenzitását sikerült feljebb srófolniuk a fejlesztőknek. Ezt az eredményt három módosítással érték el: az egyik látszólag jelentéktelennek tűnik, egy másik pedig csak akkor nyújt élvezetet, ha a játékos maga bele akar kóstolni. Elsőre szembeötlik a vezérlés újragondolása, melynek következtében a fegyverváltás az Y nyomogatásával végezhető el, gránátot pedig a bal bumperre ta-





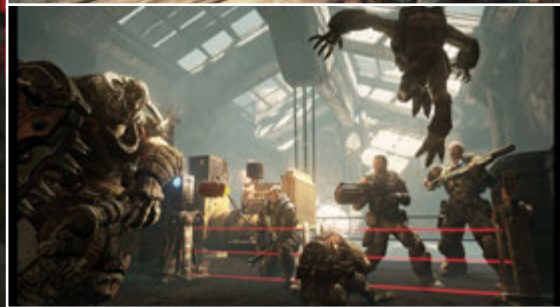
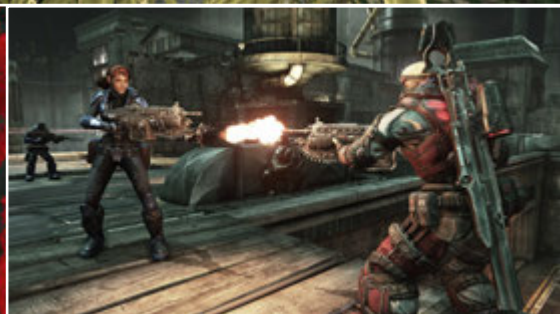
## FOGASKEREK EGYMÁS KÖZT

A *Gears of War: Judgment* legjelentősebb újítását a többjátékos módot próbálgatva érhetjük tetten. A széria egyetlen korábbi epizódjában sem választathatunk magunknak kasztot, ellenben most négy is a rendelkezésünkre áll a COG oldaláról: Soldier (Cole), Engineer (Baird), Medic (Sofia) és Scout (Paduk). Mindannyian más fegyverválasztékkal indulnak harcra, de igazán a kiegészítő felszerelés különbözteti meg őket egymástól.

A katona löszeres ládává alakuló, a felderítő szenzorként működő, a szanitéc pedig gyógyhatású gázt kibocsátó gránátokat dobál, míg a mérnök megjavítja a szögesdrót- és lézerrács-akadályokat, valamint azokat az önmaguktól működő vagy kézivezérelt turreteket, amelyekkel megakadályozzuk a sáska bőrébe (ticker, wretch, grenadier, kantus, rager, serapede, mauler, corpser) bújó ellenfelek előretörését. Amennyiben az ellenség eléri a célját, és a visszaszámlálás befejezése előtt felszabadítja az utánpótlást biztosító lezárt földalatti járatot, akkor a harc a térkép egy másik pontján folytatódik tovább. Ha az összes stratégiai fontosságú helyszín elesik, a sáskák nyernek.

Az előbb felvázolt overrun módtól csupán annyiban tér el a survivor, hogy a rémségeket nem más játékosok irányítják, hanem az MI, és egyre keményebb sáskahullámok teszik próbára jól összehangolt védekező taktikánkat. Az is közös még a két játékmódban, hogy négy térképen (Estate, Island, Junkyard, Skyline) osztoznak, valamint csak rájuk érvényes a kasztosodás lehetősége.

A rajongók kérésére visszatért a team deathmatch játékmód, amiben ugyanúgy COG-katonák esnek egymásnak, mint free for allban, épp csak azzal a különbséggel, hogy csapatba verődve ismertetik meg ellenfeleiket a lánctűrész barátságatlan oldalával. A végére maradt a domination, ami az Epic Games klasszikusából, az *Unreal Tournament*ből lehet ismerős. Az előző két játékmódnak is otthont adó négy térkép (Gondola, Library, Rig, Streets) mind-egyikén három-három elfoglalandó pozíciót találunk, amelyeket néhány másodperc ott-tartózkodással csapatunk színére „festünk”. Amint ez megtörtént, máris nekünk kezd el termelni a pontokat, ám egy percig se feledkezzünk meg arról, hogy az ellenség bármikor lecsaphatja kezünkről.



túlvilágra küldjük a bukásunkat okozó kantusok és tickerek csapatát, azt fogjuk tapasztalni, hogy nem ugyanaz a banda tör az életünkre, hanem egy másik. Megváltozott felállásban veszik fel az eljüket dobott kesztyűt a sáskák, és könnyen megeshet, hogy néhány grub és rager fog össze pár boomerrel vagy maulerrel a győzelem érdekében. Dicséretes elgondolás, ami némileg enyhíti a sorozat talán legnagyobb hibájaként felrható monotonitást.

A Smart Spawn System elméletben egy adaptív MI-t takarna, ami a játékos taktikájához igazodva aszerint variálja a sáskacsoportok összetételét, hogy a lehető legnagyobb kihívás elé állítsa a játékost. Sajnos ebből csak annyi igaz, hogy nem ugyanazokkal az ellenfelekkel találjuk szembe magunkat, de olyasmiről ne is álmodjunk, hogy az MI azt érzékelve, hogy csak rövid hatótávolságú fegyvereket viselünk, mesterlövészekkel várjon a következő kanyarban.

A harmadik, s egyben talán a legjelentősebb újítás az ún. challenge-ek megjelenése, melyek révén extra kihívással nézhetünk szembe. Esetemben pont ezek mentették meg a kampányt attól, hogy

unottan, fapofával toljam végig. A COG-dögcédulák felbukkanási helyét jelző koponyás fogaskerek logójának irizáló változata fogad minket minden egyes pályaszakasz kezdetén, és csakis rajtunk áll, hogy elfogadjuk-e a kihívást, és aktiváljuk-e az extra nehezítést. A fejlesztők összesen negyvenkét kemény dió feltörését várják tőlünk (Gyors fejszámlálás következik: 6 fejezet, fejezetenként 7 pályaszakasz, szakaszonként 5-10 perc játékidővel; akkor bizony a legjobb esetben is nettó 7 óra a kampány. Plusz a meglepetés, de erről később.), amelyek ötféleképpen befolyásolhatják az összecsapások körülményeit. A legnagyobb kihívással az jár, amikor időre kell eljutnunk a pályaszakasz kijáratához, különben fogalmazhatjuk is a végrendeletünket: a Hammer of Dawn csapástól az ideggázig válogatott halálmekében lehet részünk.

Hasonló izgalmakat rejtenek azok az összecsapások, amelyekbe korlátozott vagy épp nullára redukált életerő-regeneráció mellett keveredünk. Az már inkább szórakoztató, mint frusztráló, amikor meghatározott fegyverekkel kell átverekednünk magunkat az ellenség sorain, kicsit olyan, mintha kést ránta-

nánk egy kocsmái lövöldözés közepette. Őszintén élveztem azokat a pillanatok is, amikor az orromig sem láttam a szálaló portól, furcsán éreztem a környezetem a belélegzett gáz hatására, vagy alig tudtam mozdulni a heves szellőlökések miatt.

Mind közül a legkevésbé ötletes megoldás az volt, amikor szimplán csak erősítést kaptam az ellenségtől – valószínűleg tartom, hogy túl sokat agyaltak volna rajta a dizájnerek. Mégsem ez a legnagyobb probléma a kivitelezéssel, hanem az, hogy a challenge-ek aktiválása előtt értesülünk arról, milyen nehézségek várnak ránk, s ezáltal oda a meglepetés ereje.

### A LEGJOBB TÁMADÁS A VÉDEKEZÉS

Mindazok után, hogy ennyi energiát fektettek a fejlesztők a nehézség fokozásába, nem kevés csalódással vettem tudomásul, hogy bizony a *Judgment* lényegesen könnyebb, mint a korábbi epizódok akármelyike. A próba kedvéért mentem egy kört mindhárommal, és ugyanazon a nehézségi fokozaton (normal és hardcore) sokkal jobban bírják az emberek a gyűrődést a *Judgment*ben, és a



Ez is a manikűrészlet része



## ELŐREN- DELŐNEK LENNI JÓ

Hogy a reménybeli vásárlók már a megjelenés előtt bizalmat szavazzanak a játéknak, olyan extra ajándékokat dobott be a köztudatba a Microsoft, mint az első rész letöltőkódját tartalmazó tokent és az exkluzív multiplayer karaktert, illetve fegyvert. Aki pedig a Walmarton keresztül rendelte elő az Államokban, választhatott, hogy a *Gears of War 2*-t vagy a *Gears of War 3*-at kéri a *Judgment* mellé ajándékba.

”VAN VALAMI ÁRTATLAN BÁJ ABBAN, AHOGY AZ EGYSZERI JÁTÉKOS, KEZÉBEN KONTROLLERREL, FEJHALLGATÓT VISELVE RÁTAPAD A TÉVÉ KÉPERNYŐJÉRE, ÉS KIVÖRÖSÖDÖTT ARCCAL, VERBEN FORGÓ, MEGSZÁLLOTTAN CSILLOGÓ SZEMEKKEL, KÖZVETLEN KÖZELRŐL LOCCSANTJA KI A FÉRGEK AGYVELEJÉT

sáskák már kevesebb találat hatására is beadják a kulcsot. Challenge-ek nélkül sétagalopp az egész.

Kivételet csupán azok a küldetések jelentenek, amelyek során egy robotot kell kísérnünk, miközben a környéken lévő minden sáska lelki szemei előtt az a cél lebeg, hogy elpusztítsa a törékeny masinát, vagy legalábbis hogy hősi halált haljon, miközben megpróbálja. Az eszkört általában nem egyetlen pályaszakaszra korlátozódik, a robot állapota sem javul meg egy csapásra (még jó hogy nem!), ezért ha nem muszáj, ne hagyjuk, hogy baja essék, különben az utolsó szakaszokon már egy-két eltévedt golyó is elegendő lesz ahhoz, hogy kipurcanjon szerencsétlen.

Komolyan ugyan nem izzasztja meg az embert, mégis örömmel üdvözöltem a még ma is népszerű horde mód megoldásait a kampányban. Nem egy alkalommal kellett védekezésre berendezkednem négyfős csapattal, hiszen az utolsó néhány rögzített lövegtorony és pár automata löveg segítségével. Utóbbiakat ide-oda hurcolhatjuk, hogy oda telepítsük, ahol épp a legnagyobb szükség van rájuk. A sörétes változat inkább a lépcsőfordulóknál, bejárók-

ban törhet borsot az ellenség orra alá, míg távolra lövő rokona akkor a leghatékonyabb, ha semmi sem akadályozza a kilátásban. Komoly segítséget jelenthetnek az egyre keményebb hullámok leverésében, de egy percig se feledkezzünk meg arról, hogy néhány lövés után újratöltést igényelnek, illetve ugyanúgy el lehet őket pusztítani, mint a szögcsőből és lézerrácsból álló akadályokat, illetve lövegtoronyokat. Olykor előfordul, hogy a sáskák ássák be magukat, s nekünk kell bevennünk a tengerpartot úgy, mint a normandiai partraszállásnál, vagy épp fordítva, meg kell akadályoznunk, hogy a mocskos lábukkal beszenyezzék a strand homokját.

A küzdelmet olyan új fegyverek színesítik, mint a UIR hadseregétől származó Booshka gránátvető, illetve a Markza mesterlövészpuska vagy a rager (néhány találat után bedühödik, átváltozik és tombolni kezd) által eredetileg brumakvadászatra használt nagy erjű flinta. Taktikusabb játékosok jó néven veszik majd a Tripwire Crossbow felbukkanását. Ezzel a számszerűen aknákkal szórhatjuk tele egy-egy rajtaütés helyszínét.



## PAPÍRON, DOBOZBAN ÉS FILMVÁSZNON

Már több mint 19 millió eladott példánnyal büszkélkedik a *Gears of War* széria a legutóbbi (2012. november 7.) hivatalos adatok szerint. Nem csoda, ha az évek során számos adaptáció született a lánzfűrészrohampuskával felszerelt katonák küzdelméről, ráadásul ha minden igaz, egy napon még a játékok alapján készült mozifilmre is jegyet válthatunk.

### GEARS OF WAR: ASPHO FIELDS

Magyarul eddig csak a Karen Traviss által jegyzett regényfolyam első kötete jelent meg. Az Aspho-mezők története két szálon fut: a *Gears of War*, illetve a *Gears of War 2* eseményei között zajló történések kevésbé érdekfeszítőek, mint az ingaháborúk lezárásához nagymértékben hozzájáruló akció, valamint Marcus Fenix és a Santiago fivérek gyerek- és ifjúkora.



### GEARS OF WAR: JACINTO'S REMNANT

Ott folytatódik, ahol a *Gears of War 2* véget ér. Jacinto túlélő új otthont keresnek maguknak, s eközben tengelyt akasztanak azokkal az emberekkel, akiket az E-nap után magára hagyott a Koalíció. A második kötet révén átélhetjük azt a pillanatot is, amikor a hadvezetés végső elkeseredésében elrendeli, hogy a Hammer of Dawn katonai műholdas csapatát mérjenek a városokra anélkül, hogy evakuálnák azokat.



### GEARS OF WAR: ANVIL GATE

Ismételten egy, a múltban, valamint egy második, a széria akkori jelenében futó szálon építette fel a történetet az író. Míg a Koalíció maradéka Vectes szigetén nyalogatja sebeit, és időnként összecsap a lázadókkal, valamint a Locust inváziós erőket is tizedelő Lambent rémségeivel, addig jobban megismerjük az ifjú Hoffman ezredest, aki ott volt Anvil Gate ostrománál.



### GEARS OF WAR: COALITION'S END

18 hónap telt el a *Gears of War 2* vége, azaz Jacinto víz alá süllyesztése óta. A Lambent szűnni nem akaró támadásai hatására a Koalíció maga mögött hagyja Vectest, s ezzel kezdetét veszi a *Gears of War 3* nyitányához vezető események láncolata.

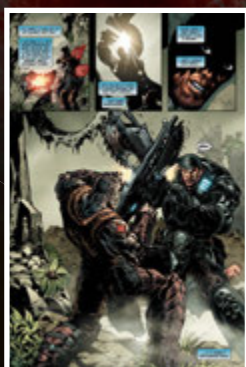
### GEARS OF WAR: THE SLAB

Az utolsó kötet már csak a múlt titkait vizslatja. Jobban megismerhetjük Victor Hoffman és Adam Fenix karakterét, valamint azt is megtudhatjuk, hogyan teltek Marcus Fenix napjai a börtönben közvetlenül a *Gears of War* kezdete előtt.



### GEARS OF WAR TÁBLÁS JÁTÉK

A Fantasy Flight Games 2011-ben adta ki a résztvevők együttműködésére építő játékot Corey Koniciezka tervezésében. A játékosok miniatűr COG-katonákat mozgatnak a véletlenszerűen felépülő térképen, körökre osztott rendszerben. Kockadobás és saját karaktereik, illetve az ellenséges Locust rusnyaságok számára húzott kártyalapok döntik el, hogy mi történik, illetve hogyan zárulnak az esetleges összecsapások. A játékhoz időközben megjelent egy kiegészítő is, ami hétről kilencre emeli a teljesítendő győzelmi célok számát.



### GEARS OF WAR KÉPREGÉNYEK

Az Epic Games és a DC Comics együttműködése eredményeként született sorozat 2008 decembere és 2012 augusztusa között futott. A 24 füzetből hosszabb-rövidebb történetek bontakoznak ki, amelyek révén jobban megismerhetjük a játékok olyan, kevésbé fontos szereplőit, mint Jace Stratton vagy Tai Kaliso, valamint arra is fény derül, hogy az emberhiányt szaporítótelepek létesítésével próbálta enyhíteni a Koalíció.

### GEARS OF WAR MOZIFILM

Pontosan hat évvel ezelőtt hozta nyilvánosságra a New Line Cinema, hogy megszerezte a *Gears of War* megfilmesítésének jogait, a forgatókönyvet Stuart Beattie-re (A Karib-tenger kalózai: A Fekete Gyöngy átka, Ausztrália), a rendezést pedig Len Wisemanre (Underworld) bízva. Ahogy lassan körvonalazódnak kezdtek egy előzményfilm részletei, úgy szaporodtak a problémák: előbb lecsérték a forgatókönyvíró Chris Morganre (a Halálos iramban széria utolsó négy része), majd a rendező dobantott, miután a stúdió Cliff Bleszinski egyetértésével kétszázról százmillió alá akarta szorítani a film költségvetését. A projekthez azóta sem találtak új rendezőt, az új jelölt, Tony Scott tavaly öngyilkos lett. A New Line Cinema végül lemondott a megfilmesítés tervéről, és a biztosabb megtérülést ígérő Hobbibba lapátolta a pénzt, így most a Creative Artists Agency házal a jogokkal az eredeti forgatókönyvíró, Stuart Beattie és az Epic Games megbízásából.



# HADONÁSZÓ TÁBORNOKOK

Lassan már csak a Microsoft hisz abban, hogy kontroler nélküli mozgásérzékelős megoldásával ritmus- és partijátéknál komolyabb címeket is lehet irányítani. A *Fable: The Journey* nem sikerült ugyan rosszul, és valóban kiemelkedik a kinectes játékok közül, ám a sorozat korábbi részeihez képest elég haloványnak mondható. Vajon ugyanez a sors vár a *Gears of Warra* is? A napokban kiszivárgott néhány fénykép, amelyek egy állítólag *Gears of War: Tactics* néven futó játékról készültek

egy pre-alpha állapotot ábrázoló videós bemutató során. Egyelőre nem világos, hogy a tavaly áprilisban törölt, szintén kinectes *Exile* és a *Tactics* egyazon projektet takar-e, vagy valami egészen másról van szó. Talán a Kinect 2.0 már alkalmas lesz arra a feladatra, hogy kiszolgálja a komolyabb játékokat, ám addig pusztán a gondolattól is kiráz a hideg, hogy a mostani szenzor korlátai közé szorítva kelljen kézmozdulatokkal, a tévé előtt ülve és integetve vezérelni egy taktikai stratégiai játékot.



## HA TE MONDOD

**Rob Auten író:** „Nem lehetett része a Felemelkedés napja a történetünknek, mert akkor még sem Baird, sem Cole nem szolgált a seregben, és mindenképpen velük akartunk dolgozni.”

### MENNYIRE VAGY JÓ?

A *Gears of War: Judgment* oly módon köti össze a kampányt a multival, hogy még egyjátékos módban is mindvégig figyeli teljesítményünket (a kivégzésektől kezdve a fejlődésen és az ellenfél cafatokra robbantásán át a padlózásig mindent számba vesz), amit egyrészt csillagokkal (ezekből negyven kell az egyórás extra minikampány megnyitáshoz), másrészt pedig a szintlépéshez szükséges tapasztalati pontokkal halál meg. Csillagokat könnyebb úgy szerezni, ha nem futamodunk meg a challenge-ek elől, extra XP-hez, illetve további kiténtetésekhez pedig úgy jutunk, ha sokat ölünk és látványosan. Ha elég sűrűn lengetjük a halál kaszáját, akkor ún. normal prizeboxok ütnek a markunkat (dobozonként 200 XP), míg szintlépésenként egy-egy epic prizebox a jutalmunk. Utóbbiak játszható karaktereket, karakterskineteket és fegyverfestéseket unlockolnak számunkra, akár csak a kiténtetések. Igazság szerint ez csupa felesleges sallang, de a rajongótábor egy jelentős része pont attól jön lázba, ha rózsaszínre kent lancesrel rohangálhat. Ezt az egyébként ép ésszel nehezen felfogható vágyat lovagolják meg a mikrotranzakcióra támaszkodó játékok,

s bármilyen meglepő, a *Judgment* is. A skinék, festések többségét ugyanis pénzért vásárolható MS-pontok feláldozásával is megkaparinthatjuk.

### A FOGASKEREKEK ŐRÖLNEK TOVÁBB

Az értékelőboxban szereplő pontszám szigorúan az egyjátékos részre vonatkozik. Igazságtalan lett volna, ha a multiplayert anélkül veszem számításba, hogy érdemben kipróbálhattam volna. Míg életre nem kelnek a szerverek, addig botokkal gyakorlok, ám ennyi nem elegendő ahhoz, hogy átfogó képet kapjak mindenről, és jól alátámasztható érveket szólaltassak meg mellette vagy vele szemben. A nem egy esetben többszintes, vertikális mozgásra és taktikázásra is lehetőséget adó térképek felépítésével nincs különösebb probléma (szerencsére nem közvetlenül a kampányból hasították ki őket), ám számukat korántsem tartom elégségesnek. Mindazonáltal ha az ember ránéz a *Gears of War: Judgmentre* – pláne, ha még végig is játssza néhányszor –, azt kell, hogy gondolja róla, igényes munka, amiben szinte minden megtalálható, amit a sorozatban szeretni lehet – sőt még néhány extra is –, ám kivételesnek

már nem nevezhető. Azért el kell ismereni, a fejlesztők mindent kihoztak a harmadik generációs Unreal motorból, amit az Xbox hardvere lehetővé tesz. Még a konzolportok láttán finnyásan legyintő pécés is kénytelen megemlíteni a kalapját. A látvány parádés, legyen szó éjszakai „háztűznézőről” a múzeum épületében vagy reggeli sétáról a katonai akadémiához vezető hídon, esetleg Seasore Hills luxusvilláinak megtekintéséről. Már-már zokog a szív, ha elképzeljük, hogy festhetett Halvo Bay, mielőtt a Gorasnayát (Paduk otthona) elpusztító Karn tábornok erői megvetették volna itt a lábukat. Az utcákon még mindig látszanak az ingaháborúk végét ünneplő parádé nyomai, egyes területek gyakorlatilag érintetlenek, másutt tüzek égnek, melyek pernyével kevert füstjét felénk sodorja a szél. Hála a magasságosnak ugyanolyan színes és tarka kép tárul elénk, mint a *Gears of War 3*-ban, s habár a környezet kellően részletgazdag, sajnos feleannyira sem változatos, mint a széria csúcscsúcsának tekinthető *Gears of War 2*-é volt.

Zene és hangzás tekintetében sem adott alább a színvonalból a *Judgment*, ami azt jelenti, hogy mindenki kemény, mindenki macsó, mindenki badass, ki-

véve Sofiát, de azért neki is helyén van a szíve. Nem úgy a kampánynak, amiből hiányzik a lélek, s ezt csak részben ellensúlyozza a Smart Spawn, illetve a challenge-ek jelenléte. Ráadásul az is hamar ismétlődni kezd, ami elsőre még újnak és izgalmasnak hat, így nem marad más, csak a véget nem érő darálás. De hát pont ezért szeretjük ezeket a játékokat, vagy nem?

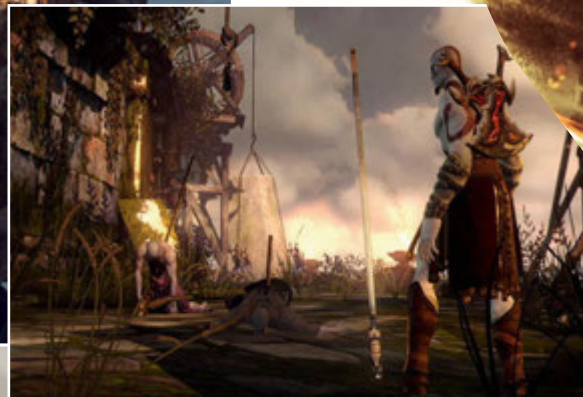
Chavalier

- + a konzol egyik legszebb játéka
- + szünet nélküli akcióorgia
- + remek coop-élmény
- + néhány régóta esedékes újítás...
- ... amelyek hamar elveszítik varázsukat
- rövid és érdektelen történet unalmas sablonkarakterekkel

**CHAVALIER**  
Méltó búcsú az Xbox 360-tól egy korrekt játék képében.

85





A bosszú brutális bajnoka

# GOD OF WAR: ASCENSION



## INFO

Kiadó Sony Computer Entertainment  
Fejlesztő SCE Santa Monica Studio  
Platform PS3  
Röviden Kratos hatodszorra is visszatér, hogy felülvizsgálja kapcsolatát az Olümposz isteneivel.  
PEGI 18+

**K**RATOS ÉS BOSSZÚSZOMJAS HADJÁRATA NYOLCADIK ÉVE BORZOLJA A KEDÉLYEKET A SO- NY KEDVENC KONZOLJAIN. PS2-n, PS3-on és PSP-n jelent meg az eddigi öt rész, éppen itt volt hát az ideje, hogy kijöjjön a hatodik fejezet, mely méltóképpen búcsúztatja el a hétéves játékgépet.

### MEGLEPETÉSEK HELYETT

Rögtön az elején le kell szögezmem, nem ez lesz az a játék, ami megreformálja a *God of War* sorozatot. Igen, belekerült a multiplayer, és van néhány egészen jó újítás is benne, de sajnos az, aki többször végigtolta már az előző részeket, bizony szomorúan fogja konstatálni, hogy alig változott valami. Ugyanúgy ott van a badass főszereplő, aki pofázás helyett inkább öl, ugyanúgy szemt gyönyörködtető a grafika, az akciórögi, a cseles fejtörők, a platformelemek, egy szóval minden olyan rész, ami miatt imádtuk az első öt *God of Wart*. Hatodszorra azonban már gyakran feltesszük magunknak a kér-

dést: tényleg ennyire nem volt újítási kedv a játék tervezőiben?

### DEUS EX MACHINA

Az idők hajnalán, mielőtt még a titánok és az olümposzi istenek sem ütötték egymást délutánként, a világ teremtéséért felelős lények szörnyű háborút vívtak egymással. A csata során keletkeztek a hegyek és tengerek, és a legenda szerint Uranosz férfiasságának levágásával életre keltek a fúriák. Ezek a nagy hatalmú teremtmények egész létüket egy dolognak szentelték: megbüntetni az esküszegőket.

Sajnos Kratos barátunk is pont ebbe a kategóriába tartozik, hiszen Árésznek tett esküjét jogos felháborodásában kénytelen volt felmondani. Mert ugye milyen erkölcsi alapon követel bármit az az isten, aki mágiával rábírra Kratos, hogy végezzen a családjával? A baj tehát megtörtént, Kratos érthető okokból igencsak zabos lett, ezért illúziót bocsátottak az elméjére, hogy mégse tépjen darabokra mindenkit. A káprázat azonban csak

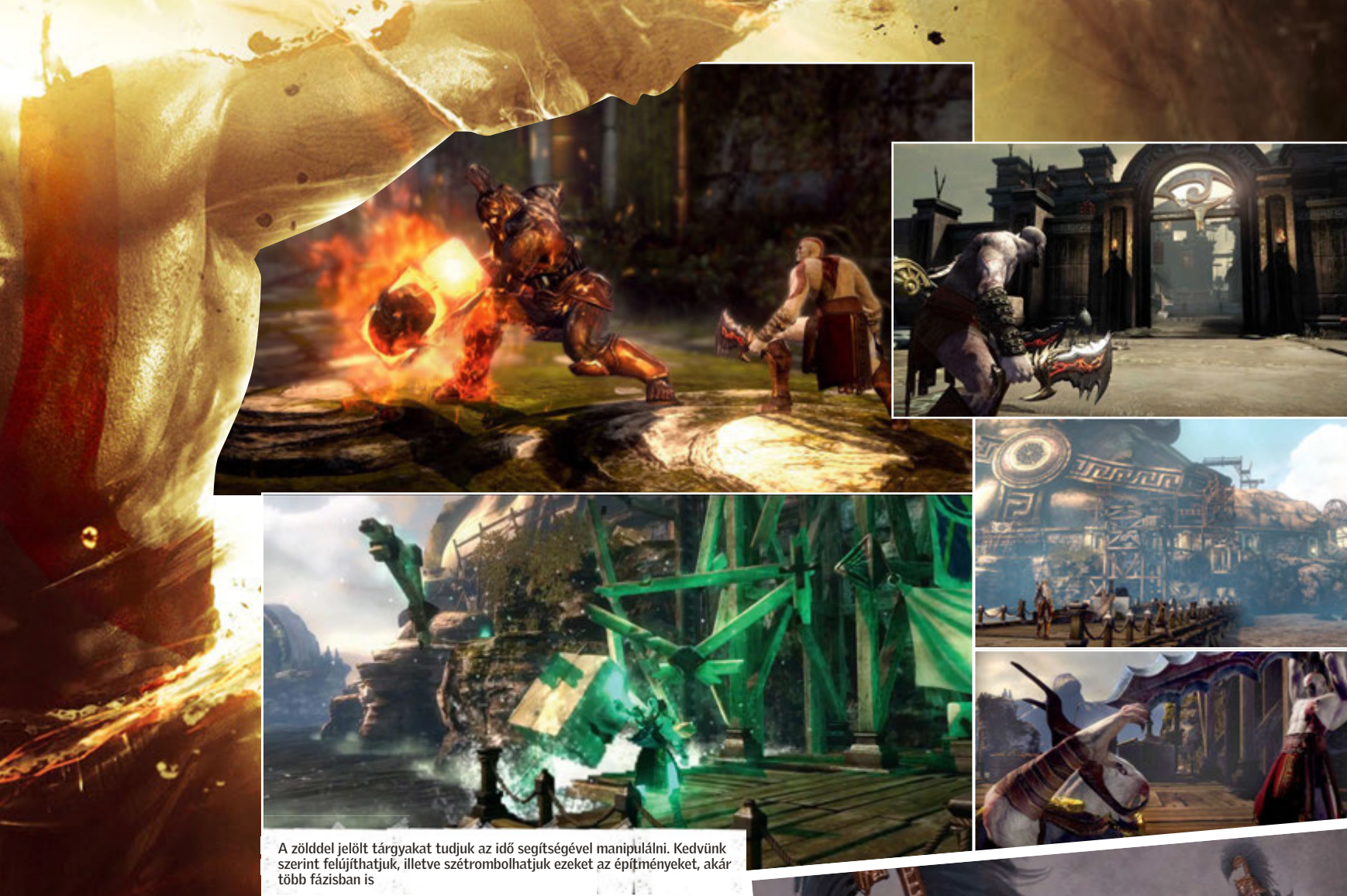
rövid ideig tart, Kratosnak szép lassan kezdenek visszatérni az emlékei, s ettől bizony nem túl boldog.

### MÉSZÁRLÁS MESTERFOKON

Időrendben ez az első *God of War*, hat hónappal Kratos családjának kiirtása után játszódik. Kratos a játék elején a fúriák fogságában sínylődik, és az egyik úgy gondolja, hogy itt az idő kicsit eljátszozni a fogollyal. Önélégültségében megszabadítja béklyóitól, de ezt később alaposan megbánja. A történet inentől kezdve több párhuzamos idősíkon keresztül folyik, időnként csak kapkodjuk a fejünket, hogy ki kivel van, és mégis mit keres ott az a fúria, akit már vagy hat fejezettel ezelőtt kiiktattunk?

Feltűnt a játék során, hogy jóval kevesebb óriás ellenfél támadt ránk. Az előző *God of War*okban szinte minden második boss valami hegeméretű mitológiai szörny volt, akit csak ügyes taktikázással, no meg a Káosz pengével tudtunk eltakarítani az útból. Most viszont a játék háromnegyedéig egyetlen





A zölddel jelölt tárgyakat tudjuk az idő segítségével manipulálni. Kedvünk szerint felújíthatjuk, illetve szétrombolhatjuk ezeket az építményeket, akár több fázisban is

## ” A HARMADIK RÉSZ ANNYIRA DURVÁN EL VOLT TALÁLVA GRAFIKAILAG, HOGY AZT A JELENLEGI KONZOLGENERÁCIÓK KERETEIN BELÜL SZINTE LEHETETLEN FELÜLMÜLNI

hegynyi méretű szörny sem próbált meg feltranszírozni.

### KÁOSZPENGÉK ÉS TÁRSAIK

Az egyik nagy újítás az előző *God of War*-okhoz képest a fegyverek számának drasztikus csökkentése. Távol álljon tőlem, hogy ezt pozitív változásként üdvözöljem, sokkal jobban kedveltem azt a megoldást, amikor egy egész fegyverarsenál közül választhatuk ki az aktuális hangulatunkhoz illő eszközt. Most viszont van az iker Káosz pengénk, amit felturbózhatsz tűzzel, jéggel, elektromossággal és árnyékmágiával. Ennyi. Nem igazán lehet azt mondani, hogy a fejlesztők nagyon megerőltették volna magukat.

Nagyon hiányzik egy jó távolsági fegyver, kár, hogy teljesen kimaradtak a játékból. Ezt érezhették a fejlesztők is, mivel bizonyos helyeken találunk elszórva fegyvereket (pajzs, buzogány, kard, dárda), melyeket felvéve korlátozott ideig transzírozhatunk. Az igazat megvallva sok értelmét nem láttam, hiszen

a felturbózott káoszpenge sokkal durvábban sebzett, de ettől függetlenül menőn nézett ki, ahogy Kratos egy pajzsral feldöntött minden útjába kerülő ellenfelet.

### FEJRE ÁLLT VILÁG

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy grafikai- lag sokat fejlődött az *Ascension* a harmadik részhez képest. Igazából semmit, legalább- is az avatlan szem hangyányi különbséget sem vesz észre a két verzió között. A harmadik rész annyira durván el volt találva grafi- kailag, hogy azt a jelenlegi konzolgenerációk keretein belül szinte lehetetlen felülmúlni. A fejlesztők nem is nagyon igyekeztek ebbe az irányba billenteni a mérleg nyelvét, inkább az egyedi és meglepő technikai megoldások felé kacsintottak ki.

Iszonyú látványos volt például az a rész, amikor egy börtönben az egyik hatalmas titán háznyi méretű darabokat tépett ki, majd az oldalára fordította az egész épületet. A falakból kipotyogtak az új ellenfelek, Kratos meg végre talált magának elfoglalt-

## A FŰRIÁK

A görög mitológia talán legrettegettebb teremtményei. Sok helyen még a nevüket sem lehetett kimondani, helyette inkább azt mondták, hogy a nyájasok. Elsődleges feladatuk a bosszúállás volt, főként az apagyilkosokat és azokat üldözték, akik megölték a családjuk egy tagját. Van, aki úgy véli, Gaia és Uranosz lányai a lelkiismeret-furdalás istennői, mások szerint akkor születtek, amikor Kronosz kasztrálta apját, és annak vére az óceánba csapódott. Az első fúria Alekto, kinek haragja soha nem csillapodik. A második a gyilkosságokat megbosszuló Tisziphoné, a harmadik meg a féltékenységről hírhedt Megaira. Mindig hajlottak arra, hogy meghallgassák a halandók esdekléseit, de a bűnösökkel szemben kíméletlenek voltak, részögekkel kivert korbáccsal kergették az örület- be a vétkeseket, akik ezután a Tartaluszba kerültek örök szenvedésre.





Hosszú távon azért nagyon kényelmetlen ez a póz, főként akkor, ha ki kell menni a fürdőszobába



Bizonyos kameraállásokban olyan kicsik lesznek a karakterek, hogy sokszor az is nehéz, hogy észrevegyük őket a képernyőn. Ez főként akkor bosszantó, ha időhöz kötött ügyességi rész is társul hozzá.



## HA TE MONDOD

**Todd Papy, kreatív igazgató:**  
 „Kratos már az első rész óta megkérdőjelezhető karakter. Mindig is benne volt ez a vadság, de az Ascensionben mégis a felszínre tör az emberi oldala. Még az is megesik vele, hogy megment egy névtelen senkit a biztos haláltól...”

ságot. Aztán ott volt a hatalmas, romokban álló Apolló szobor, amit egészen elképesztő módon nem mi vertünk szét, sőt a végére egy mágikus talizmán segítségével újjávarázsoltunk.

### AZ IDŐ VASFOGA

A *God of War: Ascension* egyik leglátványosabb része az időmanipulálás, nagy kár, hogy ez csak a játék néhány pályáját érinti. Úgy kell elképzelni ezt a varázslatot, hogy bizonyos helyeken beleállunk egy zöld füstfelhőbe, minek következtében az egész terem rövid időre időrvénybe kerül, s a szemünk előtt pusztul le minden. A padló elkorhad, a falakról lekopik a festés, az áthatolhatatlannak tűnő ajtókat egyetlen rúgással betörhetjük. Ez az állapot csak rövid ideig tart, így igyekeznünk kell, hogy átjussunk a következő pályára.

A játék felénél találunk majd egy félelmetes erejű varázstárgyat, melynek az a különleges képessége, hogy a kijelölt dolgokat elpusztítja vagy éppen újjáépíti. Ez számos lehetőséget nyújt a fejtörők megoldásánál; néhol bizony fél órákat is eltöltöttem, mire sikerült ki-

találnom, hogy miként kell továbbjutni az adott pályaszakaszcáról.

A megnövekedett nehézség nemcsak a fejtörőkre igaz, normál fokozaton bizony akadt néhány olyan harc, hogy csak kínkeservesen tudtam továbbjutni. Nem igazán hiszem, hogy ebbe az irányba kellene elvinni a játékok nehézségi szintjét. Nincs abban semmi szórakoztató, amikor hat medúza és négy irritáló varázsló legyőzése után, mindenféle mentés és életerő-növelés nélkül jön még két távolsági fegyverrel megáldott ellenség, és kacagva elnyiszálják életünk fonálát, kezdetjük elölről az egészet... Két óra hiábavaló próbálkozás után komolyan megfordult a fejemben, hogy beleállítom a tévé képernyőjébe a kontrollert, de aztán győzött a józan ész, és inkább kikapcsoltam a játékot.

### MÉG MINDIG CSAK FELNÖTTEKNEK

Az a bizonyos 18-as karika ismét nem véletlenül került a dobozra, Kratos brutális kivégzéseit újfent látványos megoldásokkal varázsolja elének a fejlesztőcsoport. Tobzódunk a levágott végtagokban,

omlanak a belek, nyílnak a torkok, recsegnek a csontok, szóval minden olyan gyomorforgató részlet helyet kapott, amitől eddig a hideg is kirázott. Ezzel csak az a gond, hogy az évek során szinte teljesen immunisak lettünk ezekre a borzalmakra, már a szempillánk sem rebben, ha a képernyőn éppen kibelegnek valakit, vagy kettéfűrészelnék egy felsőtestet. Hozzászoktunk, két évvel előtt még izgalmas volt, mára már uncsi lett, többet akarunk. A fejlesztők azonban vagy nem akartak, vagy nem tudtak elmozdulni erről a holtpontról, de azt nem tudom eldönteni, hogy ezt támogatnám-e avagy sem.

### ISTENI BAJNOKOK

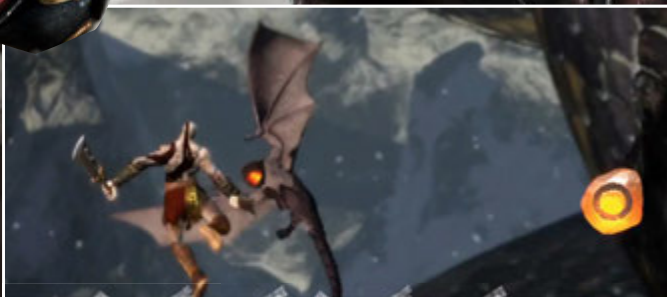
Az *Ascension*nel kapcsolatban nyílt titok, hogy a fejlesztők a multiplayer megjelenésére helyezték a fő hangsúlyt. Ezzel kapcsolatban vannak ellenérzéseim, személy szerint ellemegyek annak, hogy egy sikeres egyjátékos részre rászuszakolják a multiplayert csak azért, hogy kipipálhassák a marketinganyagokban ezt a játékelemet is. Az a baj, hogy még abban az esetben is, amikor minden klap-

pol, és a generáció egyik legötletesebb multiját hozták össze, csak néhány napig tart a „multi csoda”, pár hét után aztán kiürülnek a szerverek, és hoppon maradnak azok, akik jelentősebb időt és energiát beletettek a játékba. Természetesen nem rendelkezem a delphoi jósk jövőbelátó képességével, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy ez a sorsa szinte az összes hasonló próbálkozásnak.

Pedig az alapkoncepció nem is lett volna olyan rossz. Adott ugyebár Kratos és a görög mitológia néhány fenegyereke (bizonyos előrendelők a spártai Leonidász skinjét kapják ajándékba), ők küzdenek meg az istenek kegyeiért az arénákban. Minden hős kiválasztja, hogy melyik isten nevében fogja darabokra vágálni az ellenfeleit, ezután fel kell készítenünk a karakterünket a harcra, felmunkolni a stílusunkhoz illő fegyvert, majd indulhat a daráló. Többféle játékmód, fejleszthető fegyverek és páncélok, ősi relikviák, skillpontok, varázslatok, halálos csapatok – ennyi minden vár azokra a bátor harcosokra, akik az istenek kezébe teszik az életüket. Minden egyes győze-



„EZZEL CSAK AZ A GOND, HOGY AZ ÉVEK  
SORÁN SZINTE TELJESEN IMMUNISAK  
LETTÜNK EZEKRE A BORZALMAKRA,  
MÁR A SZEMPILLÁNK SEM REBBEN,  
HA A KÉPERNYŐN ÉPPEN KIBELEZNEK  
VALAKIT, VAGY KETTÉFŰRÉSZELNEK EGY  
FELSŐTETET



A QTE részek most is kiemelt szerepet kapnak, annyi könnyítést kapunk csupán, hogy most sokkal jobban látható helyekre kerültek a gombok, és még csak az ujjainkat sem kell tövig lekoptatni, hogy túljussunk ezeken az akciórészeken



## BLADE OF CHAOS

Árész isten elátkozott láncos ikerpengéi. Maga az isten kovácsolta őket az Alvilág legsötétebb bugyrában, és láncsal erősítette a kiválasztott karjához. A fegyverben szunnyadó tűz minden egyes támadás során felizzik. Csak a hadisten szedheti le a láncokat, vagy maguktól leesnek, amint a hordozó szolgálata letelik. Kratos a káoszpengékkel ölte meg a családját, ezt soha nem felejtette el. Árész halála után a pengék megsemmisültek, helyüket átvette egy hasonló fegyver, Athéna ikerszablyái.

lem, kombó vagy ügyesen alkalmazott csapat tapasztalati ponttal jár, tehát valamilyen szinten rá vagyunk kényszerítve, hogy folyamatosan toljuk ezeket a meccseket.

Sajnos a teszt írásakor még nem mentek a hivatalos szerverek, mindössze a multi béta alapján tudunk véleményt megfogalmazni erről a részről. A lag nem kicsit volt problémás, de ezt azért túlzás lenne hibának felróni, főként mivel bétáról volt szó, azóta vélhetően sokat dolgoztak azon, hogy ez teljesen eltűnjön a képből. Maga a csata rész meglehetősen kaotikus, de persze volt abban valami perverz szépség, amikor nyolc talpig felfegyverzett és páncélozott görög harcos igyekezett kiszorítani a szuszt a többiek közül. Egy ideig egészen biztosan szórakoztató a dolog, de hosszú távon nem hiszem, hogy lemondok a kedvéért a *World of Warcraft* raidjeimről.

Kratos legújabb kalandja hozta a szokásos formáját, de egészen egyszerűen nem tudta már azt az élményt megközelíteni, amit az előző részek. Technikaileg ugyan szinte lehetetlen belekötöni, de hatodszorra elsütni ugyanazokat

a játékelemeket nem volt túl szerencsés. Azok a játékosok, akik egész eddigi életükben még nem jutottak hozzá PlayStation controllerhez, biztosan imádni fogják, mivel önmagában nézve ez egy nagyon jó játék, viszont aki már végigjátszotta mind az öt részt, az hamar rádöbben, hogy itt bizony nem sok újdonságba fog ütközni. Maximum felfedezi, milyen Kratos emberi oldala, de ugye általában nem ezért ül le az ember egy *God of War* kaliberű játék elé.

Macsy

- + időmanipulálás
- + okos fejtörők
- + páratlan grafika
- bizonyos részekben túl nehéz
- unalomig ismert játékelemek
- kevés fegyver

**MOC SY**  
Hatodszorra unalmas ugyanabba a folyóba lépni.

84



Ettől a tempótól még Solid Snake-nek is kiugrana a szíve

# METAL GEAR RISING: REVENGEANCE



## INFO

Kiadó **Konami**  
 Fejlesztő **Platinum Games**  
 Platform  
**PS3, Xbox 360**  
**Röviden** A sorozat egyesből ötösbe kapcsolta a sebességet, és Raiden személyében egy új főhőst mutat be. PEGI 18+

### A SIVATAGOK VARÁZSLATOSAK. VÉGTELEN HOMOKTENGER, AMERRE CSAK A SZEM ELLÁT.

Ha az ember orra hegyét éppen nem süti pecsenye vörösrre a nap, akkor túl tud jutni azon, hogy baromi meleg van, és meglátja a táj festői szépségét. Női idomokat megszágyenítő dűnecsöcsö... dombok, melyek tetején cammogó tevekaraván sziluettje úszik. A semmi közepén burjánzó oázis, melynek hús vize kielégíti a szomjas vándort...

Berántom gyorsan a keziféket, mielőtt még belegázolok az 1001 éjszaka meséinek szirupos övezetébe, mert a sivatagnak van morcosabb orcája is, ami csendben, lassan, de biztosan cseni el az ember életét, ha egy szál fecskében, esetleg bikiniben és 125 faktorosnál gyengébb napozókrémmel vág neki a túrának. Mindemellett az effajta területeknek egyedülálló romantikája van, amit mi, humanoidok játszói könnyedséggel teszünk tönkre. Na nem azzal, hogy elapátoljuk a tonnányi homokot, hanem hogy hatalmas, egекbe törő metropolist húzunk a közepébe. Gondoljunk csak Dubajra.

### A METAL GEAR DUBAJA

A közel-keleti város nyüzsgése olyan liúktetést és szivajt hozott a térségbe, mint a *Metal Gear Rising* a méltán híres sorozatba. Ez korántsem azt jelenti, hogy a korábbi részek aludttej-

ként funkcionáltak a széria „tejboltjában”, hisz volt bennük minden jó, mint egy magyáros rántottában. Ennek ellenére muszáj kétszer aláhúzni, hogy az öreg Solid Snake csendben, lassan, de biztosan szerette becséskézni az áldozatait – tudjátok na, mint a sivatag. Épp ezért masszívan keresztbe ugrott a szemünk, amikor megláttuk az első mozgóképes anyagokat a játékról.

Nem kényerem a melléduma, ezért őszintén bevallom, hogy fintorogva, csak két ujjal fogtam meg a lemezt, és igen erőteljes unszim-pátiával löktem be a gépbe. Ez nem csoda, ugyanis olyan közegben nőtem fel, ahol az anyatej helyett Hideo Kojima munkásságára bíztuk a fejlődésünket, és ahol nem néztük időtának a haverunkat, ha éveken keresztül úgy szólt bele a telefonba, hogy: It's Snake. Fia-talkori örökségem megtiprását helyezte számomra kilátásba a most debütált *MG* epizód. Másfelől viszont megjegyzendő, hogy az előítélet az ostobaság előszobája, így adtam neki egy tisztalapos rajtot, mert a nindzsák nagyon menők mostanság.

### KEVERED, NEM A MORTAL KOMBATBÓL...

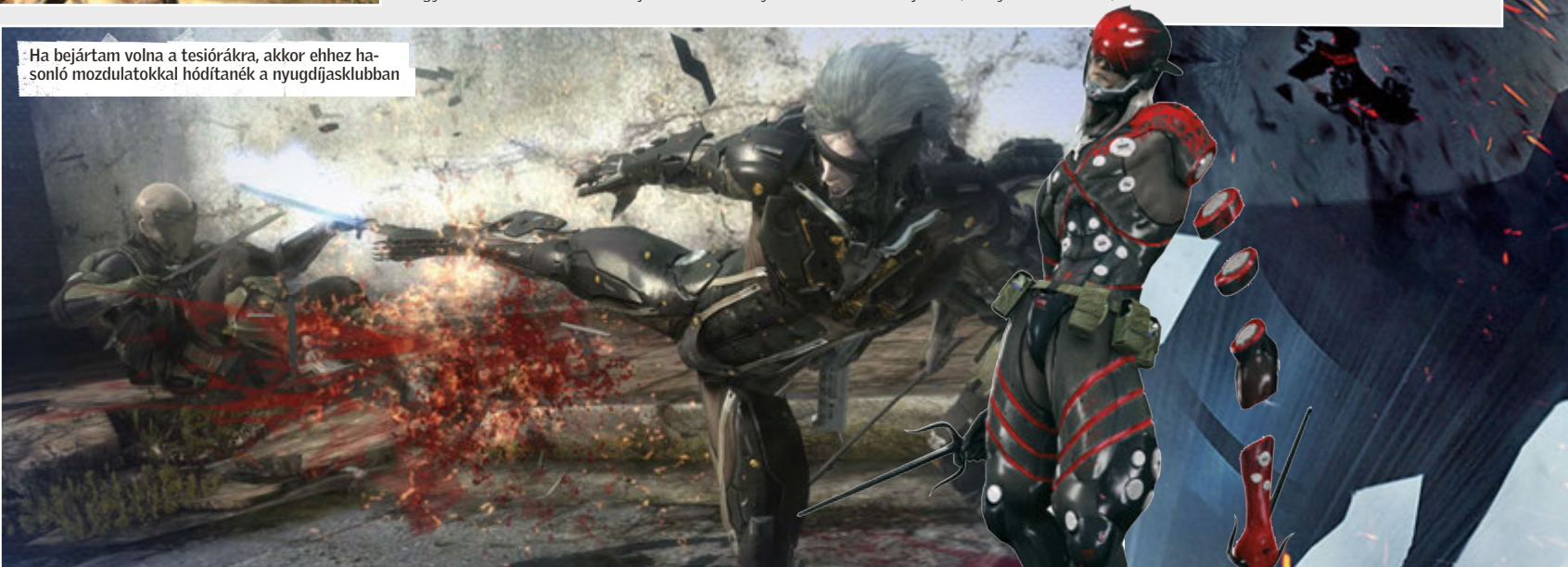
Akik találkoztak az alkotás előző felvonásával, azok elkerülhetetlenül összefutottak már a főszereplővé avasáló Raidennel. Ez a rokonszenves fiatelember bemutatatta, hogy mire képes a testére aggatott cyberruccoknak köszönhetően, így biztos voltam benne, hogy olyan mutatványokat láthatunk majd tőle, melyekre

még Fekete Laci sem legyintene fitymálóan. Nem is kellett sokat várni. A program rögtön a nyitó résznél belescap a lecsóba, és akciófilmeket is megszágyenítő, pörgős lövöldébe kezd, ami kellően át van itatva a Kojimaféle drámai és epikus képsorokkal. Jóllehet a játék stílusa szöges ellentétben áll az eddigi megszokottal, ezen mellékszál mégis tökéletesen kapaszkodik a sorozat univerzumába. Ismerős arcok és ellenlábask vigyorognak ránk a történet során, ami felskiccelve röviden így fest: négy évvel járunk az utolsó *MGS* rész után. Raiden ballhésabb múltját a háta mögött hagyva most inkább védelmi és tanácsadói feladatokat lát el, konkrétan politikus atyafiakra vigyáz. Ám a veszedelem árnyékként ólálkodik a nyomában, ami kíváratva alakot ölt, nem is egyet. Miközben pallosforgató élharcosunk illedelmesen cseverészik egy diplomáciai konvojjal haladva, felbukkan Jetstream Sam – az egyik nagyon főgonosz –, és végez a katonai kísérettel. A baj ugyebár nem jár egyedül, így megérkezik a sűrű testfelépítéssel büszkélkedő Sundowner is, aki ráadásul még egy drabális robotszörnyet is a pengék elé zavar. Felettébb kegyetlen társaság ez, mint azt a saját bőrünkön is tapasztalni fogjuk. Már ennyi pernahajder felpozozása is megtöltené egy estimesényit, de mindez csak bemelegítésül szolgál. Annyit azért elárulhatok, hogy a bevezető nem helyez majd győzelmi koszorút hősünk fejére, ezért jobb göncökbe bújva, segítőtársaival az új bünszervezet körmére néz, miközben készül a revansra.



Ugye senki nem gondolja komolyan, hogy a való életben bárki is beleállna egy ilyen perpatvarba? Várjunk csak! Hívja fel valaki Huntert...

Ha bejártam volna a tesiórákra, akkor ehhez hasonló mozdulatokkal hódítanék a nyugdíjasklubban





A sztori elbeszélése során harmonikusan és kiegyensúlyozott mértékben váltják egymást az aktív csíhi-puhik és az igen látványos bejátszások. Miközben pörögtek az események, minduntalan úgy éreztem, hogy nem kapok kielégítő betekintést a fabulába. Mintha a program szándékosan nem szeretne minket mutatni a részletekkel – ez viszont közel sincs így. Rajtunk áll, hogy mennyire merülünk bele a részletekbe. Csak annyit kell tennünk, hogy rácsörgünk népes segítőksoportunk egyes tagjaira, és ők már duruzsolják az infót. Persze nem paragrafus-féle beszélgetések ezek, sokat megtudhatunk róluk is, miközben rendszeresen ugratnak minket a beszélősaikkal. Csak kerülne valamelyikük egy morcos reggeli borotválkozás közben a pengém elé!

### NINCS AZ A SZÁLKA, AMI UJJHEGYÜNKBE BÚJNA

Természetesen a *Revengeance*-ben minden tényező az akció köré épül. Első ránézésre Raiden az egyedüli legény a gáton, kinek nem sok ellenfele akad. Ám ha így lenne, akkor inkább a Gumimacik című mesesorozatot néznénk, mert egyrészt ingyen sugározza a tévé, másrészt pedig ott is fennáll a helyzet, hogy miután pattogásra itták magukat a medvék, senki sem mer kekeckedni velük. Bőven akadnak olyan kihívók – leginkább a bosszarcok során –, akiknél előbb ki kell ismerni az Achilles-pontokat, és csak ezután tudjuk velük igénybe vetetni a TAJ-kártyájukat. A többi „töltelék” ellenfél azonban elenyésző ellenállást tanúsít. Kicsit magunk ellen dolgozva, ezt a majdnem iste-

ni státuszt úgy tudjuk elkerülni, ha alából nem a legkönnyebb fokozatra bökünk az indításnál. Ezzel elejét vesszük az agyament, eszeveszett vaddalkozásnak (tegyük hozzá, hogy azért annak is megvan a maga pikantériája), és értelmet nyerne az azokat és képességeket, amiket „tápaszpontokból” vásárolhatunk meg. Azért nem akarom túlsterilizálni magát a dulakodást, hisz tocsogósan pöpec kis vérfürdőt varázsolhatunk pillanatok alatt a képernyőre.

### MUTASD, MID VANI

Mivel egy cyborg nindzsáról szól a fáma, igen-csak amorf módon nézne ki, ha egy kétkezes, felebarátverő kalapács fityegne hetykén a hátán, mint alap fegyelmegőszköz. Egy ilyen harcoshoz kard dukál, ráadásul nem is akármilyen: mindentkeresztülnyiszálópallos. Igen, és szó szerint szeletelni fogunk.

Ezt a szoftvert simán lehetne alkalmazni épületbontó vagy hentestanalók vizsgaanyagaként, mert aki itt ötösrre teljesít, az biztosan sikeres lesz a munkájában. Nemcsak egyszerűen pár akciógomb lenyomásával küldhetjük a másvilágra ellenfeleinket, hanem szegény kárvallottakat ízekre is vághatjuk a kivégzések alkalmával vagy a spontán alkalmazható „Blade Mode” által. Ilyenkor az idő lelassul, mint metró az állomáson, és irányítónk jobb oldali analóg karjával olyan irányú keresztülvágásokat végezhetünk, amelyeket csak akarunk. Személy szerint többször sikerült úgy felaprítanom egynéhány szerencsétlent, hogy konfettiként hullottak a porba. Mivel ez a funkció



## RAIDEN ÉS A CSODALÁMPA

Akik mélyen a zsebükbe csúsztatták a kezüket, hogy beszerezzék a játék limitált kiadását, azok egy életre megoldották a szoba legszebb díszének problémáját. Az impozáns csomagban a kötelező anyagokon kívül (steelbook, zenei betéteket tartalmazó korong) egy hosszúka plazmalámpa található, melyben Raiden kardjának másolata látható – egészen pontosan a markolata és a penge egy része. Már magában is nagyon tetszetős a darab, de ha bekapcsoljuk, kéken világít és elektromos sugarak kezdenek cikázni a burában. Érdemes rákeresni egy videó erejéig.

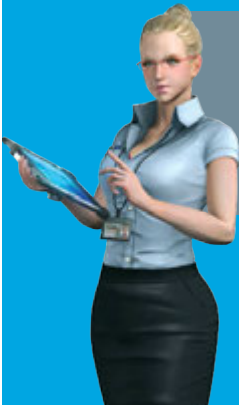


” A VALÓSÁGTÓL JÓCSKÁN ELRUGASZKODOTT SZITUÁCIÓK ANNYIRA LÁTÁNYOSÁK, HOGY SIMÁN VISSZATÖLTENÉNK ŐKET



## CSAK EGÉSZSÉG LEGYEN ÉS TÉRERŐ

Bátran kijelenthetjük, hogy Raiden és a szeme elé merészkedő, botor átlagellenfelek között nem bonyolódnak le kimerítő, informatív, esetleg humoros beszélgetések, pedig a kommunikáció nagyon fontos része a kapcsolatok kiépítésének (legalábbis anyám így nevelt). Mielőtt még a penge csattogása szavaktól mentes, tátongó úrt vájna főhősünk lelkébe, lehetősége van arra, hogy elcseverésszen néhány segítőtársával. Ehhez elegendő a Codecen keresztül felkeresnie őket. Kiket takar a Raiden mögött felsorakozó istápoló egység?



### Courtney Collins

Elsőként említendő az a bőkeblű hölgyemény, akinek nincs más szórakozása, mint hogy folyamatosan Raiden életfunkcióit vizsgálja: figyelemmel kíséri és elemzi a vérnyomását, a vércukorszintjét, az agyi hullámain, sőt cyborg testének energiafogyasztását is, emellett az azt ért károkat. Mindig tettere készen várja, hogy játéknunk legfrissebb állását elmentsük nála.

### Kevin Washington

Courtneyval egy egyetemre jártak, és neki köszönheti az ajánlást, ami által bekerülhetett a Maverick Security Consulting csapatába. Raident az öccseként kezeli, holott nem ő az idősebb. Ez sokat elárul a kapcsolatukról, amit leginkább a humor fűszerez meg. Eléggye szerteágazó a szakmai előélete, de a játékban hackerként jelenik meg, ezért ő adja Raidennek a technikai hátteret.



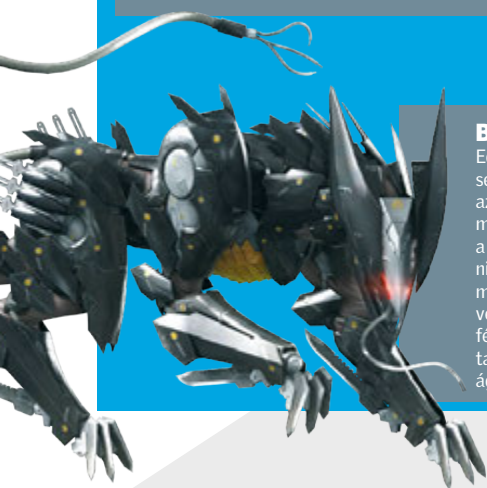
### Boris Vyacheslavovich Popov

Neve sokat sugall származásáról – volt szovjet katona, harci szakértő, és lehet, hogy titokban vodkafőző üzeme van. Természetesen az utóbbi csak fikció, de az már nem, hogy teljes válszélességgel Raiden mellett áll, hiszen ő van a legtisztábban azzal, hogy mi történhet a világgal, ha egy cyborgtechnológiával felvértezett bűnszervezet elkanászodik.



### Wilhelm „Doktor” Voigt

Pszichopata kinézete ellenére (kelet-európai a lelkem) a Doki nagyon ott van a színen. Raiden neki köszönheti menő kinézetét, hiszen nemcsak orvos, hanem mérnök is, így pont kapóra jön a társaságnak, és hasznos tanácsokkal lát el minket – például hogy a jobbos csizmát ne a bal lábunkra húzzuk fel.



### Bladewolf

Egy kibernetikus farkas, aki a beszélgetések során porig tudja alázni Raident. Ez azonban megbocsájtatható neki – főleg azért, mert jókat lehet rajta vidulni –, ugyanis a bevetések során szorosan ott liheg a nindzsa mögött. Testfelépítéséből adódóan már ránézésre inkább öngyilkosságot hajt végre magán az, aki felé megindul, ám a félelmetes külső még durvább fegyverzetet takar, például egy méretes láncfűrész, ami ágyúcsőként nő ki a hátából.

kimondottan jó móka, nem csupán rossz-akaróinkon használhatjuk, hanem szinte minden különálló tereptárgyon, legyen az akár fa, autó, anyós, tartópillér vagy traktor (mezőgazdasági gépek nincsenek a tyutyerkában). Én itt rögtön észrevettem a játék a játékban lehetőséget, ugyanis a művészebb lelkek két életkioltás között precíz geometriai formákat tudnak alkotni például egy konténerből; nem csodálkoznék, ha napokon belül napvilágot látna erről néhány videó a neten. Hogy pengénk azért pihenjen is, lehetőségünk lesz másodlagos fegyvereket kézbe venni, amiket a pályák során találunk eldobálva. Semmi érdekes nincs bennük, csupa átlagos cucc, amit a sarki fűszeresnél is be lehet szerezni: rakétavető és különböző gránátok. Egyes főellenségek árvává váló kaszabolóit is magunkhoz ragadjuk, amelyekre szintén új mozdulatokat vásárolhatunk meg.

### A NÉV KÖTELEZ

Gyilkolásra teremtett énünk nem arra lett kitalálva, hogy bármilyen helyzetben is a sunnyogást válassza. De a matriéria címe fémjelez egyfajta stílust, ezért ha nagyon rááll a kezünk, akkor kis lopakodást is belecsempészhetünk a játékmenetbe, vagy bérgyilkosok módjára, hátulról végezhetünk riválisainkkal. Számomra

viszont ez nem volt járható út, mert egyrészt a program kimondottan a birkózást jutalmazza jobban, másrészt pedig életidegennek éreztem nem suhogtatni minden percben a bőköt. Valahogy ez illik ehhez a felvonáshoz, hiszen így lesz igazán kerek az élmény.

### KIBERNETIKUS GYÖNYÖR

Valójában milyen benyomást tesz ránk a produktum? A játékot fejlesztő Platinum Games ebben nem tudott hibáztatni, hiszen a *Bayonettával* sem estek pofára, itt pedig adott volt egy kiforrott világ, csak hozni kellett a már ismert stílust. Még az én felszisszenően cinizmusos orrlyukam is hevesen és szaporán túlgalgotott egy-egy nagyobb csata alatt, a látvány lehengerlő. A valóságtól jócskán elrugaskodott szituációk annyira látványosak, hogy simán visszatöntenék, újra átélendő őket. A pergő, monumentális és még pont élvezhetően belassított képsorok miatt teljesen egy interaktív filmben érezhetjük magunkat. Küldetéseink során szinte az egész világot bebarangoljuk, ám egyes helyszínek kidolgozottságán lehetett volna még egy picurít csiszolni. A kedélyállapotot még feljebb csavarják a rendben odarakogatott zenei betétek. Ki is bukik az emberből, hogy „de jó kis talpalávaló duruzsol a csata-



Most talál az a vágás vagy elmosódászerzés, vagy most mi van?

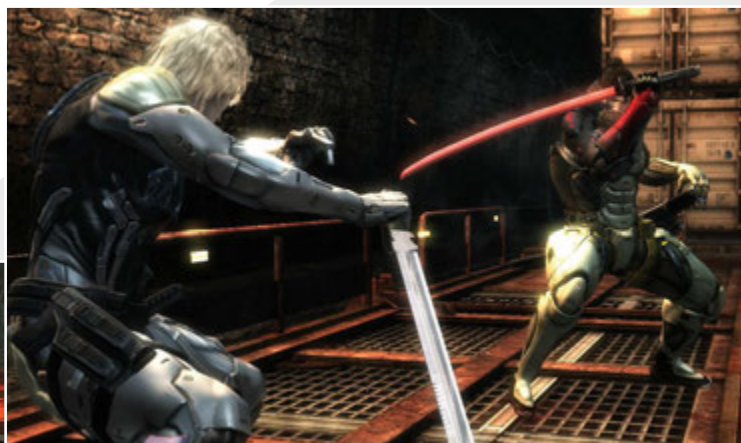




Gyomortáji napkitörés; igazán ritka látvány



**”AZ EFFAJTA MŰFAJ KEDVELŐINEK KÖTELEZŐ DARAB, ÉS AZOKNAK SEM ÉRDEMES FINTOROGNIUK, AKIK HOZZAM HASONLÓAN MÁR A MEGJELENÉSE ELŐTT HORDTÁK RÁ A FÖLDET**



A kutya az ember legjobb barátja... ja, hogy ez farkas...



zaj mellett!” Ilyen melódiákat hallgatva bárki szívesebben áll egy ágyúsortűz elé. Véték lenne persze kitenni magukat effajta romboló szándéknak, mert meglátva az előbukkanó hibákat, lehet, hogy ellépnénk a végzetes golyóbis becsapódása előtt.

### A PENGE HELYENKÉNT CSORBULT

Több fórumot és megannyi kritikát elolvastam, és mindenki kitért a kamera-kezelés viszontagságaira. Személy szerint én nem éreztem ezt akkora galibának, mert mindig láttam, hogy honnan jöttem és merre tartok, valamint hogy hova kell csapnom – persze ez lehet, hogy azért van, mert akkora királynő vagyok (repedezik a mennyezet). Jobban zavart a történet hossza: nem több mint hat óra alatt végig lehetett szaladni az egészen úgy, hogy közben rengeteget cseverészhetünk segítőtársainkkal (lásd a dobozban, hogy kik is ők). Volt olyan rész, amit fájoan hamar letudtam, konkrétan 14 perc alatt. Persze az újrajátszás lehetősége adott – és ajánlott is, ha az összes fejlesztést be akarjuk zsebel-

ni –, de a pályavégi küzdelmeket leszámítva egyenletes tempóban válik monotonná a pofozkodás, így nem biztos, hogy ugyanazzal a mosollyal fogadjuk a repetázást.

### SOLID SNAKE IS JÁTSZANA VELE

Csőppet szégyellem magam, és zavartan vakargatom a fejem, mert balga módon talán kicsit negatívabban indult a kapcsolat a *Metal Gear Rising: Revengeance*-szal. Pedig abszolút nem ezt érdemelte, hisz nem ezért a játékért fogják a fejlesztők fejét guillotine alá dugni, sőt, nagyon úgy fest a dolog, hogy a szakma és a játékosok egyöntetűen veregetik háton a készítőket, és pár elismerő csapást mi is rájuk mérhetünk. Az effajta műfaj kedvelőinek kötelező darab, és azoknak sem érdemes fintoogniuk, akik hozzám hasonlóan már a megjelenése előtt hordták rá a földet. Azért még mindig várunk egy régisulis folytatást, de ha minőségben tartani tudják ezt a szintet, akkor bármilyen műfajban érkezhetsz – akár stratégia is lehet. Csak viccelek...

Nightwolf

- + akciójáték a javából
- + látványos, epikus bosszarcok
- + zúzós zene a jobbik fajtából
- egyes részek monoton csépeléssé fajulnak
- rövid, szinte átrepülünk a sztorin

**NIGHTWOLF**  
Még egy epizód Raiden-nel, és Snake féltheti a helyét.

82





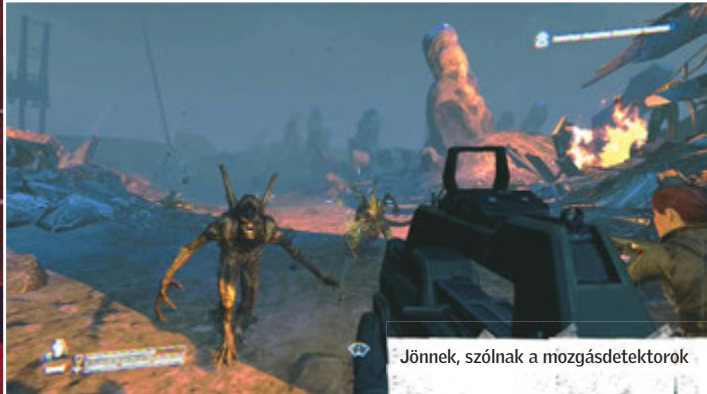


Marad a xenomorph, ha játszik...



„Savas eső a szép kis házra, savas eső a családomra – jajj, ha meghalok”

Egy kis hangulatfényvel mindjárt más az űrrandi



Jönnek, szólnak a mozgásdetektorok

A xenomorphok legyőzték a Gearboxot

# ALIENS: COLONIAL MARINES



## INFO

Kiadó **Sega**  
 Fejlesztő **Gearbox Software**  
 Platform  
**PC, PlayStation 3, Xbox 360**  
**Röviden** A jellegzetes „banánfejű” ellenfeleket FPS stílusban apríthatjuk a korábbi filmek kultikus helyszínein.  
**PEGI 18+**

**A „PECAN” KÓDNEVŰ JÁTÉKRÓL ELŐSZÖR 2006 VÉGÉN HALLHATUNK, AZÓTA SOK ÉV TELT EL, RÁADÁSUL TÖBBSZÖR IS ELHALASZTOTTÁK A MEGJELENÉST.** Az egyre magasabb elvárásoknak megfelelni legalább akora csoda lett volna, mint Ripley elmene-külése a Királynő elől, a Gearbox pedig bele is bukott a próbálkozásba. A *Duke Nukem: Forever* fejlesztőcsapata olyan félkész játékot adott ki a kezei közül, ami akár sikeres is lehetett volna – bejelentésének évében.

### LV-426 ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Az előzetes információk több mint biztatóak voltak: a játék történetét hivatalosan a filmjogokat birtokló 20th Century Fox tartja számon, maga Ridley Scott konzultált a fejlesztőkkel, sőt, a Prometheus forgatókönyvébe is bepillanthattak. Az írói feladatokra ráadásul a *Star Trek: Deep Space Nine* és a *BattleStar Galactica* című sorozatokon edződtött Bradley Thompson és David Weddle-t is sikerült megnyerni, a lehetőségek tehát adottak voltak. A történet a második film, A bolygó neve: Halál eseményei után játszódik. A USS

Sulaco legénységével megszakadt a kapcsolat az LV-426-os bolygó közelében, ezért az ügy kivizsgálására gyarmati tengerészgyalogs osztagot küldenek. A csapat egyik tagja, Christopher Winter tizedes szemszögéből követhetjük majd végig a játék történéseit. A csapat a USS Sulaco kivizsgálása közben olyan élőlényekkel kerül szembe, melyekre egy seregben sem készítik fel az újoncokat: xenomorphokkal. Többet nem szeretnék lelőni a történetből, legyen elég annyi, hogy kalandjaink során olyan kultikus helyszíneket járunk majd be, mint az LV-426-os felszíne, a Headley's Hope kolónia, sőt az első részből is ismerős Tervező űrhajó. A játékban rengeteg utalást találhatunk az Alien univerzum filmjeire és egyéb alkotásokra (lásd keretes írásunkat), ennek köszönhetően néha egészen kellemes hangulatba ringat minket a *Colonial Marines*.

### ÖTLETELENSÉG ÖTLETE

Sajnos csak néha, mivel a készítőik nem sok szint vittek a jól megszokott FPS stílusba, így legtöbbször fegyverrel a kezünkben haladunk előre az általuk gigondolt lineáris útvonalon, miközben lövöldözünk mindenre,

ami él és mozog. Pedig milyen bizakodó voltam az első xenomorph-észlelésem után... amikor nem adta magát könnyen a rohadék, már kezdtem reménykedni, hogy egy horrosztikusabb, „realistább” feldolgozást kapunk. Ez az érzés azonban hamar elillant, sajnos egy kezemen meg tudom számolni azokat a küldetéseket, amelyekben volt egy kis eredetiség a „menj és lödd” feladatokon kívül. Az egyik leghangulatosabb pálya jellemzően pont az, amelyikben nincs nálunk fegyver, és csöndben kell oszonnunk egy sötét csatornarendszerben a vak, de rendkívül jó hallású, öngyilkos terrorista módjára felrobbanó idegenek között. Legalább erre nem lehet panasza, a készítőik több fajta xenomorphot is beletettek a játékba: nemcsak arctámadók és „mezei” alienek fogják megkéséríteni a dolgunkat, hanem több alfajjal is összeakasztjuk majd a bajszunkat. Az idegeneken kívül emberi ellenfeleket is kapunk, köszönhetően a Weyland-Yutani cég hathatós közreműködésének, azonban ezek a pályák messze a legunalmasabbak a játékban. Ezen felül az is furcsa helyzet, amikor egymást irtja xenomorph és céges alkalmazott, mi pedig külső szem-





## KAMU AZ EGÉSZ?

Nem kis felháborodást okozott a 2011-es demó, ami egy sokkal szebb és hangulatosabb játék elővetelét ígérte. Ehhez képest a végleges változat nemcsak rondább, de egynéhány hangulatos jelenetet is nélkülöz. Ráadásul a megjelenés óta több pletyka is napvilágot látott, miszerint a Gearbox mindenkét átvert, a fejlesztésre kapott pénzt lenyúlta, a munkálatokat pedig alfejlesztőknek adta ki. A xenomorph- királynőnél csak egy lény veszélyesebb, és ez nem más, mint az átvert rajongó. Randy Pitchford kapja is az ívet rendesen, de megígérte a játékosoknak, hogy utánanéző, mi okozhatta ezt a különbséget a korai és a végleges verzió között. Mintha nem tudná...



Adj egy csókot apucinak!

## ” ÉSZ NÉLKÜL ÜRÍTHETJÜK KI A TÁRAKAT EÖTVÖS GÁBOR ÖRÖKBECSU „VAN MÁSIKI!” MONDATÁT ISMÉTELGETVE MAGUNKBAN

lélőként nem tudjuk eldönteni, hogy ez most egy interaktív áldokumentumfilm vagy játék akar-e lenni. Hasonlóan felemás a helyzet fegyverek terén is: változatosságból nincs hiány, sőt, másodlagos tüzelési móddal is odapörkölhethetünk a nem ide valósiaknak. Ha ez nem lenne elég, az egyjátékos kampányban is jelen lévő szintlépésnek köszönhetően fejleszthetjük a csúzlíkat, ami még nagyobb tűzerőt jelent számunkra. Igen ám, de a Gearbox munkatársai valamiért úgy döntöttek, hogy még inkább megkönnyítik a dolgunkat, és megengedték, hogy az összes fegyvert egyszerre magunkkal vihessük a küldetésekre. Emiatt persze ugrik az a kevéske félelem és még kevesebb kiszolgáltatottság érzés is, ami egy darabig megvolt, hiszen nem kell beosztanunk a golyókat, ész nélkül üríthetjük ki a táarakat Eötvös Gábor örökbecsű „Van másiki!” mondatát ismételve magunkban. Fegyvereken kívül olyan klasszikus eszközökkel is találkozunk majd, mint a pittyegő mozgásdetektor vagy a rakodó lépegető, de vágyott funkciójukat ezek

sem látják el, előbbi automatikus bekapcsolódása (akkor is jelzi az ellenfelet, ha nincs használatban), utóbbi pedig borzalmas irányítása és a vele való bugos harc miatt. Aprópó bug. A filmekben többször is hallani a „bughant” kifejezést, a fejlesztők viszont nem foglalkoztak hasonló apróságokkal a játékban, így rengeteg hibát találunk majd: tereptárgyakba beakadó vagy épp teleportáló ellenfelek, egy helyben futó társak, eltűnő objektumok, átlóható fedezékek – hogy csak néhányat említsek ezek közül. Mindezeket a hibákat pedig csak tetőzi a – sajnos nincs rá jobb szó – hihetetlenül ostoba mesterséges intelligencia, melynek köszönhetően mind ellenségeink, mind társaink tetteinek fő mozgatórugójává a „Hű, villámló bot van nála, álljunk elő!” gondolat válik. Ráadásul társaink halhatatlanok, így ha megunánk a hentelést, nyugodtan hátradőlhetünk, és gyönyörködhetünk xenoirtó képességeikben.

**CSÚNYA, DE SZÉP A HANGJA**  
Másban ugyanis nem fogunk, a grafikai megjelenítés megragadt a 2006-



### HA TE MONDOD

**John Mulkey, a játék dizájnrendezője, Gearbox Software:** „Mindig kihívás egy olyan projektben történő részvétel, ami hosszú fejlesztési idővel rendelkezik. De a csapattal sokat tettünk azért, hogy korszerű legyen a program, és azt adjuk a rajongóknak, amit akartunk. Szerintem rendben leszünk.”

### IGAZI XENOMORPH

Az angol eredeti „xenomorph” szó nemcsak az Alien univerzum ellenfeleit jelöli, hanem a valóságban is létezik. A geológiában olyan ásványi anyagot jelöl, ami vulkanikus kőzetekben található meg, formája nem klasszikus kristályszerkezetű, hanem a környezet által formált.



# BAJTÁRSÁKAT NEM HAGYUNK HÁTRA



## WINTER

**Rang** tizedes  
**Név** Christopher T. Winter  
**Születési hely** Pender, Nebraska  
**Születési idő** 2151. november 23.  
**Kor** 29

Erős vezetői és nyomkövető képességekkel rendelkezik, a fegyverekkel biztos kézzel bánik. Nyomás alatt is jól teljesít. Egyre felelősségteljesebb viselkedése miatt 2 év után megkapja a tizedesi rangot.

## O'NEAL

**Rang** közlegény  
**Név** Peter O'Neal  
**Születési hely** Newark, New Jersey  
**Születési idő** 2149. február 12.  
**Kor** 31

2177-ben Newarkból toborozták. A kiképzőtábor legjobb nehéztüzéreként végzett. A parancsokat követi, nyomás alatt is nyugodt marad. Első bevetésén túlerőben lévő ellenféllel harcolt, osztagából egyedül ő maradt életben. Felvételre javasolt a válaszcsoportot mérő csapatba.



## BELLA

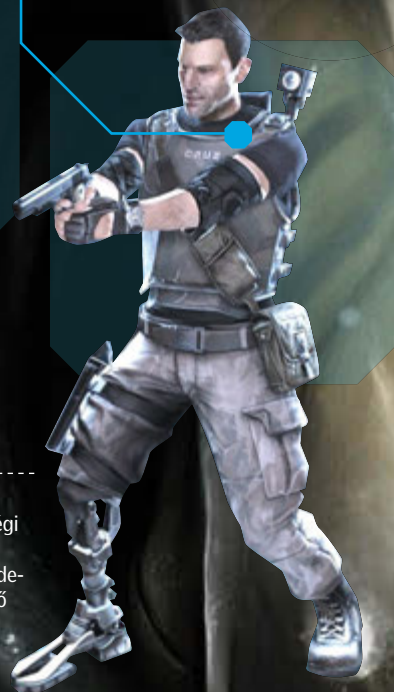
**Rang** közlegény  
**Név** Bella Clarison  
**Születési hely** Waterloo, Iowa  
**Születési idő** 2153. december 26.  
**Kor** 27

Beiktatva a tengerészgyalogság támogató alszakaszába. Erős tüzéségi képességekkel rendelkezik, extrém körülmények között is jól teljesít. Feldehítést végző vagy válaszcsoportot mérő osztagba javasolt.

## CRUZ

**Rang** hadnagy  
**Név** Jeremy Cruz  
**Születési hely** Broken Arrow, Oklahoma  
**Születési idő** 2143. április 16.  
**Kor** 37

A tisztképzőt kiváló teljesítménnyel végezte el. Az ellenséges vonalak mögött is bevethető. Erős vezetői és harci képességei vannak. Nyomás alatt indulatos, de osztagának tagjait mindig élve visszahozza.



os szinten, pedig a 2011-es E3 rendezvényen bemutatott demó játékmenet engem is levett a lábamról, gyönyörű fény-árnyék effektet, hangulatos megjelenítést és remek jeleneteket láthattunk akkor. Ehhez képest a végső változat konzolos verziói legalább annyira rondák, mint Ripley anyus kicsinye a negyedik részben, csak recés élekkel, lassan betöltődő és elmosódó textúrákkal, szinte nulla fizikával és fényhatásokkal.

A PC-s verzió egy fokkal jobb, de közel sincs a két éves (!) demó minőségéhez, ráadásul komplett jelenetek maradtak ki. Mi történt az elmúlt időben? Létezett egyáltalán ez a változat? Átverték volna minket? Ilyen és ehhez hasonló kérdések merültek fel bennem és rengeteg rajongótársamban, akik jelenleg is Randy Pitchfordtól várják a válaszokat. A PC-s kollégáknak még van esélyük szebbé varázsolni a játékot, köszönhetően a tehetséges moddereknek, akik időt és energiát nem sajnálnak lényegében azt a munkát

## A KÉPREGÉNY

Aliens: Colonial Marines címmel jelent meg 1993-ban egy 12 darabos képregénysorozat a Dark Horse Comics gondozásában. A történet az alienek földre érkezése után játszódik, főszerepben a második részből is ismerős Jenette Vasquez húgával, Carmen Vasquezzel. Ugyancsak hasonló címmel adták volna ki egy PS2-es játékot 2001-ben, de ez végül sosem látott napvilágot.

végzik el, amit a Gearboxnak kellett volna. Ez persze sajnos sovány vigasz konzolos társainknak...

Együtt örülhetünk azonban a játék hanganyagának, ezen a téren ugyan is remekül teljesítettek a készítők: a xenók és a fegyverek hangja olyan, amilyennek lennie kell, a szinkronszínészek pedig kiemelkedő teljesítményt nyújtanak – ez mondjuk nem csoda, hiszen több eredeti színészt is sikerült megnyerniük a szerepekre. A zenei vonalat ezúttal nem éreztem annyira erősnek, pedig a *Gears of War* zeneszerzője, Kevin Riepl komponálta a dallamokat, figyelembe véve és tiszteletben tartva az eredeti filmek muzsikáit is.

### ALIENS VS. COLONIAL MARINES

A történetet három társunkkal kooperatív módban is végigvihetjük, ami sokat dob a hangulaton, de a fentebb említett hibák és zavaró tényezők sajnos

itt is jelen lesznek. Ezen felül összesen négy multiplayer módban próbálhatjuk ki magunkat: Team Deathmatch, Extermination, Escape és Survivor. Az egyjátékos részből kölcsönzött pályákon tengerészgyalogosként vagy különböző alfajú xenomorphként teljesíthetjük feladatainkat.

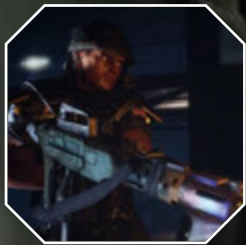
Az Exterminationben összesen öt pálya különböző pontjain kell idegen tojásokat elpusztítanunk, xenóként megvédenünk. Az Escape magáért beszél, de ez a mód csak két pályán játszható, feladatunk eljutni a kivonási pontig. A Survivor szintén két helyszínen játszódhat, tengerészgyalogosként célunk a túlélés, alienként ennek megakadályozása. A földönkívüliek választása esetén külső kameranézetet kapunk, de az irányítás még így is roppant körülményes, főleg a falakon haladás közben.

Amennyiben a multiban is az embereknek szavazunk bizalmat, az egyjátékos mód-



# TOJÁSVADÁSZATRA FELI

A játékban rengeteg rejtett utalással, úgynevezett „easter egg”-gel találkozhatunk, ezek közül szerezzük párát.



## KULTIKUS FEGYVEREK

A küldetések során több klasszikus karakter ikonikus csúzliját is megszerzhetjük, ha szemfülesek vagyunk. Szeret tehetünk Hicks shotgunjára, Gorman pisztolyára, Hudson impulzuskarabélyára, Vasquez mozgásérzékelő nehézfegyverzetére és pisztolyára, illetve Frost, előrendelőként pedig Ripley lángszórójára is.



## KLASSZIKUS JÁRMŰVEK

A negyedik misszó elején több jármű mellett is elhaladunk, ezek sem véletlenül kerültek a játékba. Láthatunk egy nyolckerekű Daihotai traktort, egy M577 páncélozott személyszállítót, valamint több Weyland-Yutani logóval ellátott triciklit is. Virtuális pacsi jár annak, aki tudja, miről is van szó.



## ŪRGOLYHÓK

Ki ne emlékezne a Star Wars paródia alienes jelenetére, amikor az áldozat mellkasából (akit ugyanaz a színész játszott, mint az eredeti Alien filmben) előtörő xenomorph kalapot és sétatálcát ránt, majd rázendít a „Hello my honey!” című nótára. Az említett kis kalapot is felfedezhetjük a hetedik pályán.



## TERVEZŐ ÉS A JÁTÉKOSOK

A Tervezők hajójában teljes életnagyságában megcsodálható az Ūrsoké is, akivel legelőször: a Nyolcadik utas: a Halál című részben találkoztunk. Amennyiben elkezdjük löni a fejét, érdekes jelenetnek lehetünk szemtanúi egy holografikus technológiának köszönhetően. Vajon mi lehet az ismeretlen objektum?



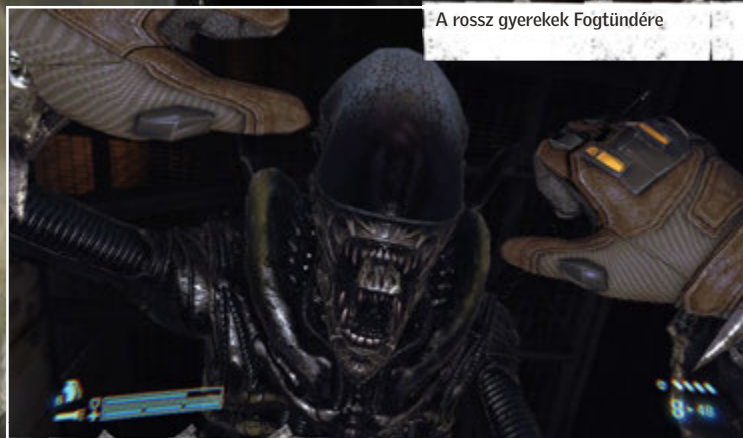
## MINIÁGYÚK

A film egyik legizgalmasabb jelenete volt, amikor a tengerészgyalogosok a miniágyúk ritmikus kattogását számolták, melyek ideig-óráig feltartották a xenomorphok támadását. Ez a két ágyú a játékban is megtalálható, bár az egyik hat tölténnyel kevesebbet mutat, mint ahogy arra emléksünk. Mi történhetett?



## HŪSVÉTI TOJÁSOK

A második küldetés során a szemfülesek eljuthatnak egy félreeső terembe, ahol a xenomorph tojások húsvéti festéssel vannak ellátva, így duplán indokolt az easter egg kifejezés használata. Hogy ennek mi értelme volt, talán Mr. Pitchford sem tudná megmondani, mindenesetre ilyet is láttunk.



A rossz gyerekek Fogtündére

Úgy tűnik, az ellenfeleknek is van jobb dolguk, mint a játékban lenni



Félsz a sötétben? A játék után nem fogsz!



Mondtam, hogy nem jó ötlet elhozni Super Meat Boyt!

ban elért fejlődési szintről kezdetünk, így továbbfejleszhetjük az addig megszerzett fegyvereinket. Éppen ezért a xenomorphoknak legtöbbször esélyük sincs, ha a tengerészgyalogosok összefogoznak, a legnagyobb dögöt is hamar levadászzák. Ezzel szemben az idegenek átlátnak a falakon, gyorsan tudnak mozogni, és kétféle támadási módot alkalmaznak, de a golyótól ez sem menti meg őket. Mindezekon felül nagyon lassú a matchmaking (vagy csak nem játszanak elegendő), a pályák pedig még csúnyábbak, mint az egyjátékos részben.

## RIPLEY SÍRNA

Az *Aliens: Colonial Marines* felemás játék lett. Rengeteg lehetőséget szalasztottak el, és jó ötletet valósítottak meg rosszul a fejlesztők. A nyomokban remek hangulatot, ütős hangeffekteteket és szinkronhangokat tartalmazó játékot

kooperatív módban, „Ultimate Badass” nehézségi szinten végigvinni egész kellemes szórakozás, de az élményt nagyban rombolja az ostoba mesterséges intelligencia, a rengeteg bug és az elavult grafika. Visszatekintve a 2010-es *Aliens vs. Predator* tengerészgyalogos kampányára, még az is élvezhetőbb, grafikai pedig mindenképp szebb, mint a *Colonial Marines*.

Persze mindezeketől függetlenül rajongóknak kötelező darab, ha másért nem, a Prometheus-utalások és a klasszikus helyszínek miatt. Fájó szívvel ugyan, de nem értékelhetem többre az *Aliens: Colonial Marines*-t, pedig isten a tanúm, én próbáltam. Most viszont újságíróként, és nem rajongóként kell a játékra tekintenem. A teszt elején azt mondtam, bejelentésének évében sikeres lehetett volna, sőt megkockáztatom, 2006-ban a két kezünket összevéve adtunk volna hálát egy ilyen *Alien*

játékért. Most viszont 2013-at írunk, és joggal érezzük úgy, hogy átvettek minket.

Dudu

## HARDVER

Windows XP, 2 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8500/ATI Radeon HD 2600, 20 GB HDD

- + néhol remek hangulat
- + hangeffektetek, szinkronhangok
- + kooperatív mód
- sok bug
- buta MI
- idejétmúlt grafika

## DUDU

Csúnya is, buta is, hibás is, de legalább Alien.

65



Mivel a föld ovális, jó nekünk a metál is

# BRÜTAL LEGEND PC



## INFO

Kiadó **Double Fine Productions**  
 Fejlesztő **Double Fine Productions**  
 Platform **Xbox 360, PS3, PC**  
**Röviden** A lassan négy évvel ezelőtt kijött játék feljavított, PC-re portolt változata végre letölthető digitális formában.  
**PEGI 18+**

**F**EKETE BŐRNRÁGJA FINOMAN FESZÜL MEG FENEKÉN, MIKOR LEHAJOL A KÖVETKEZŐ HANGSZERÉRT, BEHANGOLJA A HÚROKAT, MIKÖZBEN A NYÁRI NAPSÜTÉSBN MEGCSILLAN MELLKASÁN A FRISSEN LAMINÁLT VIP BACKSTAGE PASS. Minden a helyére kerül, de a rengeteg tennivaló után sem pihen meg. Napszálltakor meglelik a nézőtér, és elégedetten sóhajt, mikor felcsendül tisztán az első riff. Nélküle nem lenne dübörgő koncert, hang az erősítőkből és semmilyen fény a színpadon. A porond árnyékából figyel a rendre, és bármi történik, ott terem, mert tudja, hogy a show-nak mennie kell. A taps soha nem neki szól, de minden jól sikerült est büszkeséggel tölti el a szívét. Néhány utómunka és baráti vállveregetés után magányosan tér vissza a turnébuszhoz. Igen, ő a road, élete a rock.

### A LEGENDÁK FELÜLÍRJÁK A TÖRTÉNELMET

Eddie Riggs az a muksó, aki profi roadként alázattal végzi a munkáját, de érzi, hogy többre hivatott. Képtelen azonosulni az általa istápolat zenészekkel, akik a rock égjégs alatt már-már kiábrándító cukrostakonyos rágógumi-muzsikát nyomnak a koncerteken. Az egyik éjszaka viszont megfordul vele a világ. Egy véletlen baleset következtében (részakad az egyik színpadkellék) Eddie megsérül, és vére

rácsepeg elátkozott, mágikus erővel bíró övcsatjára, amivel életre kelti a böszme bestiát, Ormagödent.

Ez a fenevad, a közönség nem kis öröme, de soha nem látott „látványelemekkel” pusztítja el a színpadon álló együtttest, és átrepíti főhősünket a metál korába, egy olyan dimenzióba, ahol még a rock igazi nagygúyú uralkodtak. A térséget mindenféle ocsmány démon uralja, de akadnak beleváló rockerek, akik kis csapatokba tömörülve próbálják túlélni a zord körülményeket. Eddie egy templomban lyukad ki, ahol örök társául fogad egy kétélű bárdot, és azonnal meg is mutatja, hogy olyan mesterien tudja forgatni, mintha az anyja méhéből is ezzel jutott volna ki. Végre a saját univerzumában van, ahol nélkülözhetetlenebb a jelenléte, mint metálvillában a mutatóujjnak.

Aki a több mint három évvel ezelőtt megjelent játékot eddig nem pörgette konzolon, annak ennyi háttérinformáció talán elég ahhoz, hogy letöltse Steamről a digitális PC-verziót. De mivel könnyíthetnének még meg ezt a döntést?

### ÁLLATOT SZELÍDITENI GITÁRRAL?

Tim Schafert – a játék atyját – senkinek nem kell bemutatni, és bizonyára mindannyian egyetértünk abban, hogy az ő neve máris pecsét a garancialevélre. Ez a játék még mindig annyira horzsol, hogy heget hagy ennyi idő elteltével is. Nem rendelkezik konkurenciával, ami a lehengetlő humort, az Iron Maiden-

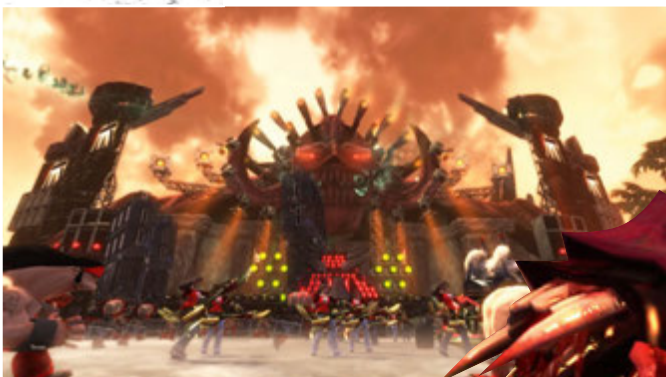
borítók világába elkalauzoló atmoszférát és az egyedi sztorit illeti. Mondj még olyat, ahol egy szál gitárral a kezeden kényszeríthetsz térdre bizarrabbnál bizarrabb lényeket, szóval szabadíthatsz fel extra képességeket, miközben folyamatosan Jack Black sziporkázó szinkronja csillapítja a vérgőzös hangulatot. Én már csak attól nevetőgörcsöt kaptam, hogy megláttam a sok sztereotipizált metál arcot, kezdve a fejrázástól izomnyakúvá vált, kendős ipséktől a melírozott hínárhajú, sminkelt pojacákig. Mindezt mentálisan kihordani önmagában felér egy komoly feladattal. Persze nem csak ez teszi egyedülállóná a 70-es, 80-as évek rock szubkultúrájára épített miliőt. JB mellett olyan egyéb ismerős arccal találkozhatunk a kaland során, mint Ozzy Osbourne, Lemmy Kilmister, Rob Halford, Kyle Gass – csak hogy néhány nevet említsünk a teljesség igénye nélkül. A metál pedig szüntelen csak dübög 75 köztudomású, autentikus bandától – személyre szabható összeállításban. Rengeteg, általánosnak nem nevezhető összetevő fokozza a játékelményt, de ennél több mondható el az új kiadásról.

### FEGYVER CSÖRÖG, HALÓ HÖRÖG, A NAP VÉRTÓBA SZÁLL

A talpunk alatt porzó koponyák és csontok, ódon, romos kastélyban a mennyezetről láncon lecsingő autómotorok, pusztaságból kiemelkedő óriás fémszerkezetek, hófödte hegy-



Nem mondd, hogy két sarokkal arrébb 200 Ft-tal olcsóbb a sör?



Király, de kicsit sokat eszik százon





ormok, mocsaras dzsunglek és még több változatos, monumentális látnivaló. Előtted van? Most képzelj el mindezt egy adag full HD-fröccsel megspékelve, állítható látószöggel és nagyobb felbontásra húzható textúrával. A mintegy 60 négyzetkilométernyi fantasykörnyezetben most messzebbre elmerenghetsz, akár még a monitor szélén túl is elláthatasz. Mindezt a remekül optimalizált klaviatúra+egér adta irányítás fokozza, ami a játék RTS-jellegű küzdelmei alkalmával könnyebben kezelhető, mint az eredeti verzióban – ez persze szubjektív, de számomra kényelmesebb és élvezhetőbb volt a használat, főképp az egyéni kiosztható billentyűkombinációk miatt. Kontrollertámogatást is kapott a tyutyerka, így az ahhoz ragaszkodók sem kell, hogy teljesen sutba vágják a konzolos életérzést. Ezen felül van más előnye is a mostani kiadásnak: a letöltéssel együtt megkapjuk az eddig csak külön megvásárolható DLC-eket is további multis pályákkal, fegyverrel (közte Ormagöden fejcséjét), felszereléssel, Eddie-kosztümmel, GPS-segítség-gel, járgánytuninggal. Ennyi extra tartalommal bátrabban vághatunk neki a vad acélmezőknek, de játékon kívül is tupírozhatunk a hangulatunkon a plusz néhány pénzegységért letölthető MP3 nó-

tákkal. A gyors reagálású egység, vagyis a szemfüles előrendelők a *Team Fortress 2*-höz ráadás-ként megkaphatták Clementine húrosát és Eddie séróját, úgyhogy azt is jutalmazták, aki rajongásból vagy éppen vakon megbízva a felújított, asztali gépekre portolt anyagban, megvette a mókát. A többjátékos mód támogatja a 8 fős, 4 vs. 4 küzdelmeket is, úgyhogy én is új frakciókkal csapatom, ha van csapatom. Azt csiripelik a verebek, hogy osztatlan siker esetén bevezethetnek új egységeket, úgyhogy várjuk a frissülő update-eket.

### KÉT FÜLE VAN, MÉGSEM SZATYOR

Számtalan játékos viszolyg a metál- vagy rockmelódiáktól, mégis úgy tolja a *Brütal Legendet*, mint a lopott biciklit. A poénok és beszélőségek nagyon a helyükön vannak, és kizárt, hogy ne csaljanak mosolyt a fizimiskánkra. A kiterjedt sandbox környezet, a hack&slash hentesítés, a stratégiai színpadfoglалó küzdelmek, a jópofa sztori és a karakterek összehatása teszik egyedivé az alkotást, ezért mindenkit csak buzdítani tudok arra, hogy tegyen egy próbát, megéri. Törjék meg a csendet! \m/ \m/

**Eprespuszedlee**



## OLYAN SOKOLDALÚ, HOGY AZ MÁR GÖMB

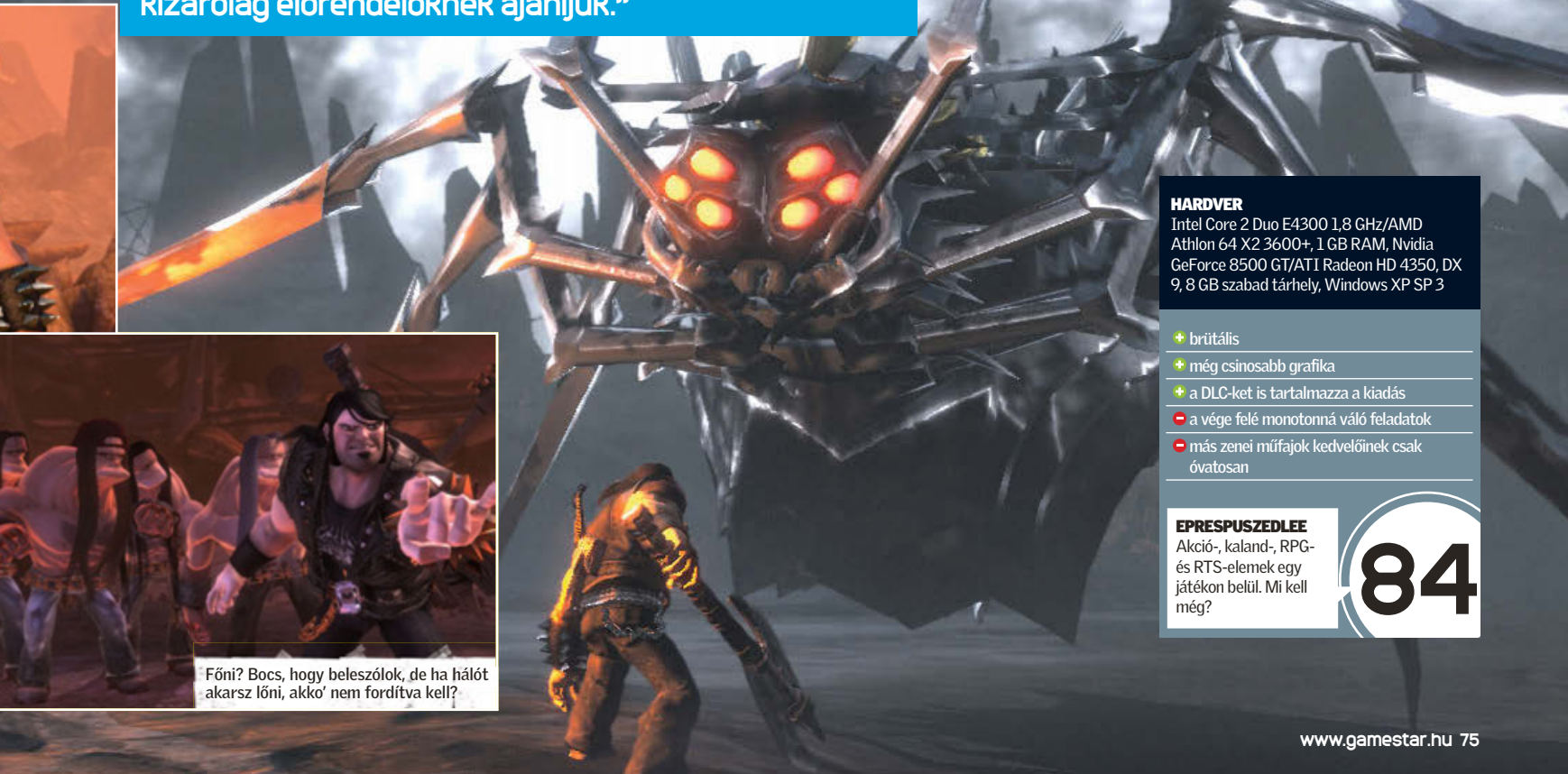
Az Eddie Riggst megszemélyesítő Jack Black egyben színész, zenész és komikus. JB, azaz Jables pályafutását sorozatszereplőként kezdte, később kisebb játékfilmekben vállalt háttér munkát. Minden kétséget kizáróan vérbeli előadóművész ő, aki Kyle Gass-szel karöltve a Tenacious D formáció alapítójává. Együttműködésükkel fémjelzett mozijuk, a *The Pick of Destiny* nem szerzett osztatlan sikert (nekem személyes kedvencem). A film a valóságtól igen elrugaszkodott módon mutatja be zenekaruk lét-rejtvényét. Példának okán muszáj kihangsúlyoznom, hogy nevük a tomporukon lévő két anyajegyéből állt össze, amihez nem mellesleg pucér hátsójukat kellett egymásnak érinteniük (Tenac+Ious D). Végzettségű találkozásuk így kovacsolódtott összetartó kompániává. A *Brütal Legend* nem az egyetlen játék, ahol dalaik megjelennek – a *Guitar Hero*-ban és a *Rock Band*-ben ugyancsak megszólalnak az általuk komponált muzsikák. Jack igazán örült, hiperaktív figura, aki mindig felkarvarja maga körül az állóvizet, emellett szeret néha ebből a mederből kimászni, és elvállal igen komoly szerepeket is. Talán ebben rejlik ezerarcúsága.

## NEM RENDELKEZIK KONKURENCIÁVAL, AMI A LEHENGERLŐ HUMORT, AZ IRON MAIDEN-BORÍTÓK VILÁGÁBA ELKALAUZOLÓ ATMOSZFÉRÁT ÉS AZ EGYEDI SZTORIT ILLETI



### HA TE MONDOD

**Tim Schafer játékdizájnér, Double Fine Production: „A PC-s kiadással vésszen magas szintre nő a világot körülvevő metálos telítettség, ezért a zárt bétát kizárólag előrendelőknél ajánljuk.”**



#### HARDVER

Intel Core 2 Duo E4300 1,8 GHz/AMD Athlon 64 X2 3600+, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 8500 GT/ATI Radeon HD 4350, DX 9, 8 GB szabad tárhely, Windows XP SP 3

- + brutális
- + még csinosabb grafika
- + a DLC-eket is tartalmazza a kiadás
- a vége felé monotonná váló feladatok
- más zenei műfajok kedvelőinek csak óvatosan

#### EPRESPUSZEDLEE

Akció-, kaland-, RPG- és RTS-elemek egy játékon belül. Mi kell még?

# 84

Főni? Bocs, hogy beleszólak, de ha hálót akarsz lőni, akko' nem fordítva kell?

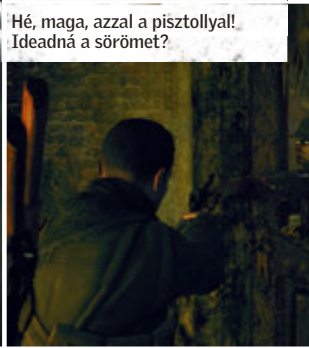




Hans úgy érezte, mintha átlőtték volna a tüdejét



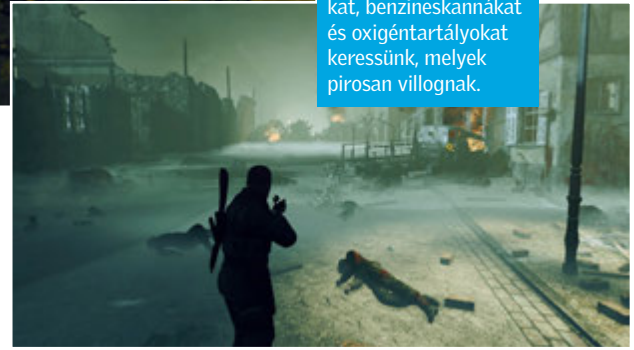
A lapleadást felügyelő ideiglenes munkások



Hé, maga, azzal a pisztollyal! Ideadná a sörömet?

## ROBBANTS A TÖMEGBE

Amennyiben tömeges támadás áldozatai lennénk, figyeljünk a felrobbantható tereptárgyakra, hiszen azok segítségével akár öt-tíz zombinácit is visszaküldhetünk a pokolba egyetlen lövéssel. Gázpalackokat, benzineskannákat és oxigéntartályokat keressünk, melyek pirosan villognak.



Hitler már megint kitalált valamit

# SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

**A JÁTÉKVILÁG UTÓBBI TÍZ ÉVÉNEK ELSŐ RÉSZÉT TÖBBNYIRE A VILÁGHÁBORÚS TÉMÁK, MÍG AZ ELMÚLT IDŐSZAKOT A ZOMBIAK TETTÉK KI, DE OLYKOR EZEK METSZETÉRE IS VOLT PÉLDA, SZÓVAL NEM LEHET AZT MONDANI, HOGY A REBELLION JÁTÉKA LÉGÜRES TÉRBE PRÓBÁL BETÖRNI A PIACRA.** Amit nyújt, azt viszont egészen profin teszi.

A sztori röviden annyi, hogy Hitler nem olyan típus, aki feladja, ezért amikor egyetlen túlélési lehetőségként már csak a megadás maradna, akkor nagyot csap az asztalra, és azt mondja, hogy ideje bevetni a B-tervet, melynek hatására halott nácik ezrei bújnak ki a földből, ráadásul világító szemekkel (gondolom, a sötétre való tekintettel).

## FRAGEN SIE IHREN ARZT ODER APOTHEKERI

A Führer csak egyetlen dolgot nem vesz számításba, mégpedig azt, hogy van a világon egy éles szemű mesterlövész, aki majd szépen halomra öli az egyszer már meghótt német katonákat. Az oszladozó nácikkal megszórt *Sniper Elite* egyik érdekessége, hogy a játékmenet nem változott, ugyanakkor gyakorlatilag teljesen más szemlélettel kell játszanunk, mint eddig. Hiába maradt meg a remek távcsöves népirtás lehetősége, elfelejtjük a lopakodást és a bujkálást, mert a derék zombik kiváló szaglással és ragacsos masszává sorvadt agyukkal mindig tudják, hogy mer-

**INFO**  
Kiadó **Rebellion**  
Fejlesztő **Rebellion**  
Platform **PC**  
**Röviden** Amikor az élő hadsereg már nem szolgál megfelelően, jöhetnek a holtak. **PEGI 16+**

re vagyunk, ezért csak a sebességükön múlik, hogy mikor érnek a nyomunkba. Ettől függetlenül a mesterlövész funkció működik, használható, de sokkal többször fogunk söréttel és Thompsonnal ismételt halált osztani, mint amit korábban megszokhattunk.

## GUT VERKAUFEN, GÜNSTIG EINKAUFEN

Amiben a játék nagyon odateszi magát, az a hangulat. Ezerféle zombis megvalósítást látunk már a komorabb és a viccesebb fajtából is, de a *Rebellion* mégis képes volt olyasmit adni, ami újszerűnek hat. A modellek száma közepes, így ellenfeleink jelentős részét a kopasz, nagyon gonosz, a jól fésült, de kis-ke rothadó amorózó, a bilisiskos sunyi, valamint a hajlékony baka adják, ugyanakkor a sorba egyebek mellett befért még a gázálarcos hörgős, a csontvázás ropogós, az öngyilkos sprinter, a repülő snipер és hasonló nyálkáságok.

A látványvilágra egyébként sem lehet panaszkodni, a környezet nagyon autentikus, mindenfelé sejtelmes köd, a házak ajtaján és ablakán hívogatóan ömlik ki a lámpafény, de ha beugrunk nekik és bemegyünk, biztosak lehetünk abban, hogy azonnal megtámad egy halom halott német. Egy idő után a játékoson úrrá lesz a bizonytalanság és a szorongás, a hangszórókból folyamatosan hallható suttogás és az éjszaka csendjét kettéhasító, velőtrázó üvöltések még a legbátrabbak esetében is garantálják, hogy nem lehet felhelyezni a zabszemet oda, ahol a mondás szerint helye van.

A kép és a hang tehát nagyon egyben van, a bullet cam lehetőségének köszönhetően pedig továbbra is csodásan megsejlelhetjük, hogy éppen melyik létfontosságú szervet találtuk el, bár nálam játék közben egyszer azt is megmu-

tatta lassítva, ahogy eltalálom a zombi kezében tartott lapát nyelét.

## DIE SCHWARZWALDKLINIK

Sajnos (valószínűleg) nincsen zombi szag nélkül, így a *Sniper Elite: Nazi Zombie Army* sem mentes a hibáktól, illetve a frusztráló játékméleti jellegzetességektől. Egyrészt az optimalizálással még babrállhattak volna egy kicsit, mert néha meglassul a játék, bár nem vérszesen. Sokkal problémásabbnak gondolhatjuk a hentes részeket, amikor több tucat zombi akar agyonverni egy lábszárcsonttal vagy ásóval, és egyszerűen kevés a lőszer. A körülöttünk tébláboló jószágoknál már semmire nem megyünk távcsövessele, a Thompson három tárja pedig pillanatok alatt elfogy, ha nem tudunk folyamatosan fejlvéseket osztogatni. A botlórótos gránátok vagy az aknák szinte semmit nem érnek, pisztollyal pedig vajmi kevés az esélyünk a túlélésre. Ettől függetlenül a játék jó lett, kooperatívban pedig szerfelett élvezetes.

RC

## HARDVER

Intel Pentium D 3GHz / AMD Athlon 64 X2 4200, 2 GB RAM, 5 GB HDD, GF 8800 / Radeon HD 3870 256 MB, Win Vista/7/8

- + látvány
- + hangulat
- + bullet cam, még mindig
- olykor kevés lőszer
- időnként frusztráló ellenfelek

## RG

Aki meghalt, az maradjon fekvél!

84





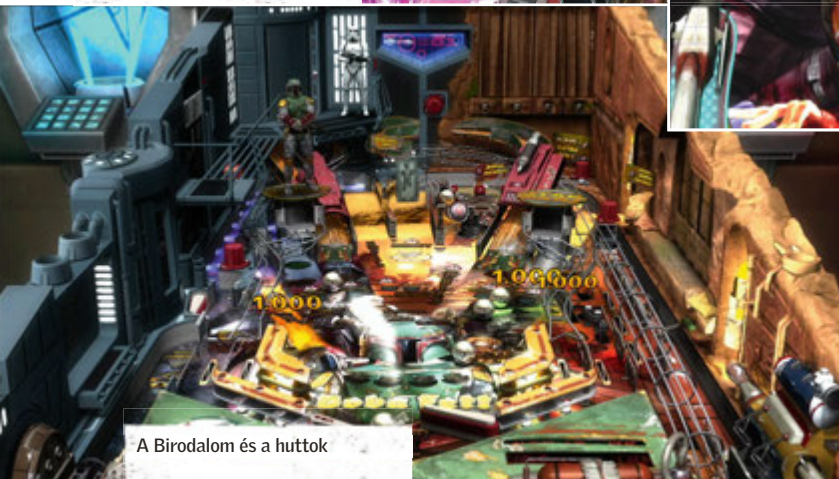
Fénykardok... fénykardok mindenfelé

A rajzfilmes hangulat visszaköszön



## MULTIBALL FELSŐFOKON

A Zen Studios a *Boba Fett* asztalon az eddig látott legdurvább multiball játékot nyújtja nekünk: egyszerre öt golyóval lehet zsonglörködni, ráadásul valahogy azt is sikerült megoldani, hogy ettől ne lassuljon, ne akadozzon a játék, és a 60 fps sem ijed meg az élménytől. Az Erő van velük.



A Birodalom és a hűtök



## Az erő meg a golyók

# STAR WARS PINBALL

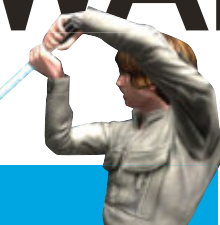
## MIKOR A DÜHÖS MADARAK RÖPKÖDTEK STAR WARS INDULÓRA, KICSIT KESERŰ VOLT A SZÁM ÍZE.

Féltem, hogy még egy casual játékot nem bír el az a nagy cím, de szerencsére tévedtem. Egyébként is agyat csiklandozó érzés, hogy vajon a flipper mennyire nevezhető casual játéknak, mert én '96 nyarán (állandóan a Coco Jumbo szólt, mindig és mindenhol, erre az iszonyra a mai napig emlékszem) egyszer másfél órán keresztül figyeltem egy profi flipperjátékost a síófoki strand melletti játéktérben, aki egy golyóval manőverezett és döntött meg minden rekordot. Úgy volt ő casual, ahogy a Halálcsillag a Kis Herceg bolygója, szóval ne is elemezzük ezt tovább.

A Zen Studios elhozott egy régi életérzést, és már egy ideje úgy csomagolja, hogy az a fiatalabb korosztály számára is készséggel fogyasztható legyen. Eddig volt ugyebár a Marvel mint húzóerő, aztán most a Star Wars korszak köszöntött be. Minden klafa dolgot megvesz a Disney, ebből is látszik, de az érdem most a magyar Zen Studios embereié, akik egyszerűen tökéletes érzékkel nyúltak a témához.

### AZ ELSŐ TRILÓGIA

A 2013/02-es GameStar magazinban már olvashattatok élménybeszámolómat, akkor a Zen Studios irodájában jártunk EndreMannal. Megtudtuk, hogy összesen tíz *Star Wars* asztal várható a jövőben, amelyből az első három érkezett most meg: *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back*, *Boba Fett* és a *The Clone Wars* köszöntik a rajongókat az első körben – elég magasra rakva a léceket. A *Star Wars*



## INFO

Kiadó **Zen Studios**  
 Fejlesztő **Zen Studios**  
 Platform **PS3, Xbox 360, PC, IOS, Android**  
 Röviden **A magyar Zen Studios flipper-sorozatának legújabb licence a Star Wars univerzumot hozza el nekünk, nem is akárhogy. PEGI 3+**

*Pinball* egyébként XBLA (*Pinball FX 2* DLC-ként), PSN és PS Vita (*Zen Pinball 2*), Mac (*Zen Pinball 2*), iOS (*Zen Pinball*) és Android (*Zen Pinball HD*) játék formájában is megjelenik, sőt azon sem lennének meglepve, ha hűtőgépre, hajvasalóra és almaházozóra is kijönne belőle egy-egy változat. Ilyenkor mindig van az emberben egy kis rosszindulat, hiszen egészen biztosan rosszat tesz a játék minőségének, ha csak úgy ömlesztik mindenféle átírat formájában, de annak alapján, amit eddig láttam (iOS, PS Vita, XBLA), a Zen Studios elég jó eséllyel nem enged a minőségből egyik fronton sem, ez pedig nevezhető biztatónak is.

Az első három asztal minden kipróbált formában elég komoly játékelményt nyújtott. Nyilván most sem a realizmus volt a cél, sokkal inkább egy interaktív szórakozás, amikor a játékmenet minden másodpercében történik valami érdekes. Színes, 3D-s elemekkel dúsított élményorgia (egyébként 3D-támogatás is van a konzolos verzióban, nekem elég hamar fejfájást okozott a sok gyors mozgás miatt, de látványos), az ember képes masszívan tenni arra, hogy most éppen milyen pontos ívben repül a golyó, mennyire sikerült élethűen ugratni vagy megfelelő sebességgel irányba pöckölni, mert végig tátott szájjal bámulja az eseményeket. Igen, olyan flipperjátékról van szó, amiben még történet is vár ránk, ez pedig megéri a fáradságot.

### FLIPPERESEKET IS BEVESZNEK ROHAMOSZTAGOSNAK?

Először is ott az érzés, hogy online lázadókkal és birodalmiakkal is versenyezhetünk. Ez persze semmit nem oszt, nem szoroz a játékmene-

ten, csak a világranglistás helyezésünket dönti el. Aranyos ötlet. Ezután mind a három asztalon van egy egyedi hangulat és történet, ami miatt órákig képes az ember belefeledkezni a játékba. A számomra csehovi bágyadt unalommal fűszerezett módon érdektelen *The Clone Wars* téma is képes volt annyi kihívást és látványos elemet felsorakoztatni, amitől bele tudtam szeretni az asztalba, *Boba Fett* személyes kultusza minden rajongót azonban megvadít (ráadásul érdekes küldetésekkel és minijátékokkal operál), az *Episode V* asztal pedig rávesz arra, hogy megnézzem ezredszers is kedvenc filmemet, mert minden pillanat tökéletesen idézi azt. Talán nem is érdemes ezt nagyon tovább magyarázni, inkább ki kell próbálni, elmerülni benne. Ne tévesszen meg senkit a casual flipperezés könnyedsége, igenis komoly élményre számíthat az, aki belevág a *Star Wars Pinball* játéktérmekek jóval túlmutató kihívásaiba.

HP

- Star Wars hangulat
- minden eddiginél komolyabb kihívások
- akciódús játékmenet
- szeretnénk a magyar Live-ra is
- néhány kicsit túlságosan hatásvadász
- a birodalmi és lázadó toplisták megosztó (gúny)

**HP**  
 Majdnem tökéletes virtuálisflipper-élmény majdnem tökéletes Star Wars-köntösben.

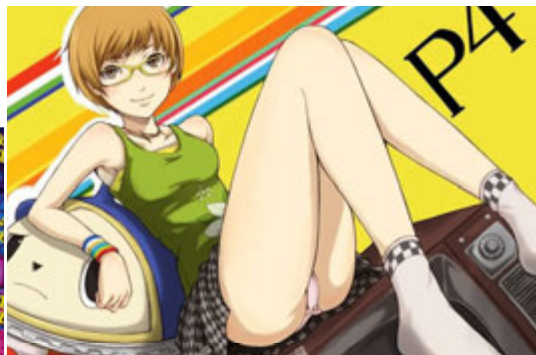
# 90



# Teszt

» PERSONA 4 GOLDEN

Kis japán szobalány Colttal harcol a hatalmas, öltönyös, lyukas hasú medvével, lebegő kulccsal a hasukban... Problem?



A játék szerint a hősrünk mellett álló karakter egy... medve

## PERSONA GRATAI

A *Persona* széria a *Megami Tensei* sorozat egyik spin-offja. Míg utóbbi a démonidézokről szól, addig a *Persona* tizenéves gyerekekről, akik meg tudják idézni belsőjük megnyilvánulását, a perszónájukat.

Mi rosszra gondolnánk?



Ilyen lett volna a *Twin Peaks*, ha JRPG készül belőle

# PERSONA 4 GOLDEN

## EGY KAMASZ SRÁC MEGÉRKEZIK A KISVÁROSBA, Ahol furcsa, morbid gyilkosságok történnek.

Miközben hősrünknek be kell illeszkednie a helyi iskolába, barátságokat köt, és újdonsült barátaival együtt – televízió-képernyőnkön keresztül – elkerül egy bizarr alternatív világba. Bár a *Persona 4* csak most jelent meg PS Vita-ra, valójában egy átíratról van szó, az első verzió ugyanis még 2008-ban PS2-n látott napvilágot. Maga a *Persona* egy különleges szerepjáték-sorozat, amely egyaránt ötvös szerepjátékos, szimulációs és kalandjátékos elemeket. A *Persona 4* emellett furcsa sztorival is fel van vértezve, ami engem kicsit a *Twin Peaks* tévésorozatra emlékeztetett. Mivel az általunk elnevezett és irányított főhős egy iskolás srác, ez meghatározza az iskolában eltöltött mindennapjait, amiben mi magunk is részt veszünk.

## SOK BESZÉDNEK SOK ANIMÉJA

A *Persona 4* le sem tagadhatná, hogy hamisítatlan anime stílusú JRPG. A japánokra jellemző rengeteg párbeszéd és átvezető részek hatványozottan érvényesülnek: rengeteg idő telik el, mire ténylegesen interakcióba lépünk a játékkal, és nem csak ide-oda mászkálunk hősrünkkel, a kör gombot nyomogatva a párbeszédet továbbléptetéséhez. Ez szerintem nem túl szerencsés egy PS Vita címmel, ahol minél gyorsabban az akció kellős közepébe szeretnénk kerülni, mielőtt leszállnánk a metróról vagy a vilamosról. Már az *Uncharted: Golden Abyss*ban is sok volt kicsit a duma, de legalább minden alkalommal látványos átvezetőben követhettük figyelemmel karaktereinket, itt viszont gyakran csak állóképeket nézhetünk, igaz, azért jó né-



## INFO

Kiadó **Atlus**  
Fejlesztő **Atlus**  
Platform **PS Vita**  
Röviden **A Persona 4** egy különleges JRPG iskolás sráccal és lányokkal, profi harcrendszerrel, jól kidolgozott háttérstoriával és iszonyú sok párbeszéddel.  
PEGI 16+

hány animációval is találkozhatunk. Pozitívum, hogy a párbeszédhez kapunk választható mondatokat, á a BioWare szerepjátékok, ezek viszont nem befolyásolják lényegesen a sztorit vagy társaink hozzánk való viszonyát. Hozzá kell tennem azért gyorsan, hogy a történet amúgy érdekes, illetve helyenként háttörzongató is, és bár a vicces, gyakran kissé idétlen, tipikus animekarakterek szerintem nem mindenki szívébe lopják majd be magukat, a stílus rajongói elégedettek lehetnek.

## A KISSRÁCOK ÜTNI IS TUDNAK...

Mire a hihetetlen mennyiségű sztoriszálon és a párbeszédhegyeken keresztül – folyamatosan nyomkodva a körgombokat és kiválasztva a megfelelő mondatokat a párbeszéd során – végre eljutottam a játékban az első nagyobb csatához, már arra kezdtem gyanakodni, hogy ilyen alig lesz benne – pedig de. A harcrendszer hagyományos, körökre osztott, és nem lesz idegen azok számára, akik otthonosan járnak-kelnek a JRPG-kben. Mindegyik karakterük képes egy egyszerű támadás véghezvitelére, speciális képességek vagy tárgyak használatára. A játékosnak lehetősége van közvetlenül irányítani csapattagjait, vagy használhatja a „taktikák” menüpontot, hogy meghatározza, a mesterséges intelligencia milyen stílus szerint irányítsa társait. A támadóképességek mind egy bizonyos típusú sérülést okoznak, mint például a „fizikai”, a „szél” vagy a „mindenható”. Amikor egy harc során az összes ellenfél egyszerre kifekszik, akkor a játékos elindíthatja az úgynevezett „teljes erővel csapást”: egy brutális támadásformát. A megnyert harcok végén tapasztalatot és tárgyakat kap, valamint új perszónát is

választhat, hogy azt később megidézze a harcok folyamán.

## MICSODA EGY PERSZÓNAI

Itt érkezünk el a játék címéhez is: a „persona” nem más, mint egy megidézhető lény, akit segítségül hívhatunk. Mindegyik karakterünknek van perszónája, a főszereplőnek több is. A perszónák a viselőjükhez hasonlóan tapasztalatot szereznek a harcok során, majd új képességekre tesznek szert, ahogy szintet lépnek. Sok türelem és kitartás kell, amíg végre eljutunk a tényleges szerepjátékos részekhez, de egyértelműen megéri a fáradságot. Bár a 93%-os gamerankings eredményt túlzásnak tartom, kétségtelenül ez az egyik legjobb játék most Vita-ra, feltéve, hogy van hozzá türelmed.

BadSector

- + kiválóan kidolgozott harc-, fejlődés- és „persona”-rendszer
- + remek, borzongató sztori, csak türelem kell hozzá
- + nagyszerű anime stílus, szerethető karakterek
- ha nem vagy anime-fan, unatkozni fogsz
- iszonyú lassan válik igazán interaktívá a játék
- PS Vita-n ennél pörgősebb játékménetre vágunk

**BADSECTOR**  
Echte JRPG; sushit rendeljtek hozzá, ne pizzát!

89





VÉRESEN?

Érdekeség, hogy aki anno megnézte mind az európai, mind pedig a japán demót, észrevehettek egy alapvető különbséget a kettő között. Nem tudni pontosan, mi okból, de míg az európai verzióban látszott vér, addig a japánban nem.



Sasukével játszva találkozhatunk hack'n'slash jellegű küzdelemmel is

Prológos, avagy küzdj meg a játék legnagyobb szörnyével rögtön az első pályán



Kakashi sensei és csapata készül a csatára

A páratlan jutsuk összecsapása

# NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3



## INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**  
 Fejlesztő **CyberConnect2**  
 Platform **PS3, Xbox 360**  
 Röviden **Fergeteges csaták, látványos kombók, többfajta játékmód – mindez a Naruto sorozatból ismert karakterekkel.**  
**PEGI 16+**

**NARUTO ÉS SAKURA KÜLÖNBÖZŐ MOTIVÁCIÓVAL, FÜGGETLEN UTAKON SASUKE NYOMÁBA ERED, MADARA HÁBORÚT HIRDET A NINDZSASZÖVETSÉG ELLEN, ÉS A TSUKI NO ME (HOLD SZEME) PROJEKTTEL URALMA ALÁ AKARJA HAJTANI A VILÁGOT.**

Na, ha ebből egy szót sem értettél, akkor valószínűleg nem ez lesz a kedvenc játékod, az *Ultimate Ninja Storm 3* célközönsége ugyanis továbbra is a hardcore rajongókra korlátozódik. A látványos kombók és anime-szerű csaták ideig-óráig ugyan leköthetnek mindenféle – akár a sorozatban kicsit sem jártas – játékos, de a hosszú párbeszédék és a harcok közötti mászkálás részek alatt, lévén, hogy egy évek óta tartó történet közepébe csöppenünk, hamar el fogjuk unni magukat.

**TANULNI, TANULNI, TANULNI**

A harcok – feltéve, ha kibírjuk odáig – viszont roppant izgalmasak és élvezhetők. Bár az irányítás elsőre kicsit furcsának tűnhet, ha sikerül megbarátkozni vele, már semmi sem állhat az utunkba. A kombók ugyanis könnyen tanulhatók, változatosak, és az ellenfelekkel nem egyszerű elbánni, így folyamatosan újabb

és újabb kihívások elé állít minket a játék, végig fenntartja az érdeklődést. Tutorialsok nincsenek ebben a részben sem, és mire ezt a naív játékos realizálja, az első küzdelem már le is ment, és hirtelen azon kapjuk magunkat, hogy karakterünk megalázottan fetreng a földön. Így nem marad más, mint szorgosan bogarászni a move és combo listet, és iparkodni, hogy hamar elmélyüljön a tudás az ujjainkban.

**JUTSU JUTSU ELLEN**

Mint már említettem, nem a történet a játék legerősebb pontja (hisz a fanok azt már úgyis ismerik, akik pedig nem tudják, hogy miről van szó, eléggé meg lesznek kavarodva, főleg a játék elején), hanem a csaták, amiket igazán Free Battle módban élvezhetünk ki. A szépen összeláncolt kombók és a csakra (Naruto világabeli manna) használatával kivitelezett Jutsuk és Ultimate Jutsuk videóinál már csak egy látványosabb dolog van: két kezdő játékos első csatája egymással, ahogy összevissza rohagnak a harctéren, mert hosszú percekig nem jönnek rá, hogy melyik gombbal lehet támadni. Aztán ha egy karakter kevésbé válik, háromfős csapatokat is meg lehet mérkőztetni egymás ellen, ezeknél a fő karakter mellett van még két segítő, akik harcmódját választáskor meg kell adni. Lehetnek támadók, védekezők vagy az előbbi kettő kiegyensúlyozott kombinációja. Az ilyen csapatoknak külön kombók is vannak, és ezek, meg a 80 választható karakter még színesebbé teszik a játékot. Külön érdekesség egyébként, hogy Adventure módban akadnak olyan csaták, amelyek egy-egy visszaemlékezésben zajlanak. Játshatunk

például az aktuális karakter fiatalabb, gyermekori verziójával, ami azzal is együtt jár, hogy az egymás ellen harcoló felek az eddigiekhez képest más stílusban, más mozdulatokkal fognak küzdeni. Emellett izgalmas tény még az is, hogy ha Ultimate Jutsuval fejezel be egy harcot, akkor még egy kis videobejátszást is kapsz, ami esetenként – ha a két karakternek köze van egymáshoz – igen megható tud lenni. Szóval a kezdeti irányítási nehézségek, a szűk célközönség és a helyenként unalmas sztori mellett rengeteg jószág van ebben a játékban, és mindenképp megéri pár órát rászánni egyedül is, de leginkább egy haveroddal együtt, még akkor is, ha véletlenül úgy élted le eddigi életed, hogy semmi közöd nem volt a Naruto-univerzumhoz.

KOX

- + látványos kombók
- + szép képi világ
- + sok-sok izgalmas karakter
- hosszú részek harc nélkül
- nem tanít a játék elején
- szűk célközönség

**KOX**  
 Elfogultság és alapvető Naruto-ismeret nélkül is szórakoztató.

# 74

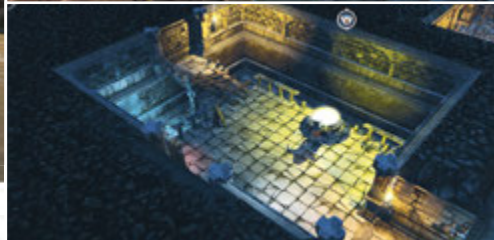
**MINDENKÉPP MEGÉRI PÁR ÓRÁT SZÁNNI RÁ AKKOR IS, HA ÚGY ÉLTED LE EDDIGI ÉLETED, HOGY SEMMI KÖZÖD NEM VOLT A NARUTO-UNIVERZUMHOZ**



A színpompás grafika és effekthe-  
gyek szinte elvakítják a játékos



Már fő a kondorban a  
barna pixel



Egy páratlanul kidolgozott  
kovácsműhely

Horned Reaper nemcsak forog, hanem egyenesen zokog a sírjában

# IMPIRE

## A TÖRTÉNELEM JOBBAN MEGY NEKIK...

A svéd Paradox Interactive korábban nem régi játékok klónjainak alfaverzióival próbálta becsalogatni a nagyérdeműt, hanem rendkívül komplex, igényes, körökre osztott történelmi stratégiai játékokon dolgoztak. Ilyen volt például az *Europa Universalis* vagy a *Hearts of Iron* sorozat.

**A DUNGEON KEEPER 1-2 RAJONGÓI-NAK PRÓBÁLT KEDVESKEDNI A PARADOX INTERACTIVE EZZEL A JÁTÉKKAL, AMI SZÉGYENTELENÜL KOPPINTJA AZ EGYKORI KLASSZIKUSOK JÁTÉKELEMEIT SZINTE EGY AZ EGYBEN.**

„Ugyan, ugyan, köszönjük szépen, nem kellett volna!” – válaszolhatnának udvariasan a rajongók, aztán ahogy az „ajándékozók” hátat fordítanak, gyorsan landol a kukában az *Empire*, ugyanis annyira vacak lett.

Kár ezért a játékért. No, nem azért, mintha olyan hihetetlenül eredeti lenne, hiszen túl sokat nem tesz hozzá a *Dungeon Keeperek* eredeti receptjéhez. Nostalgiaivonatnak viszont jó lett volna, de sajnós olyan mennyiségű bug és egyéb technikai probléma szorult belé, hogy a nosztalgikus érzelmeket hamar felváltja az e fölött érzett bosszúság.

### BAALUL SÜLT EL AZ IDÉZÉS (MEG A JÁTÉK...)

A játék elején Baalt megidézi a pokolból egy mágus. A probléma csak az, hogy az ilyen jellegű varázslatok tekintetében hiányosságokkal küzd, így az óriás földemon helyett egy szánalmas kis lény formájában ölt testet. Mivel ilyen formában még egy közepes sallert sem tud szégyen Baal lenyomni a mágusnak, kénytelen-kelletlen belemegy, hogy segít neki kiirtani ellenségeit cserébe azért, hogy visszanyerhesse egykori formáját.

Így tehát Baal szerepében nekilátunk, hogy egy szörnyekből álló hadsereget hozzunk létre. Még a legrútább lényeknek is élniük kell valahol, ezért lakóhelyet, illetve más fontos termeket kell nekik teremtenünk. Meg tudjuk választani,



## INFO

Kiadó **Cyanide Studios**  
Fejlesztő **Paradox Interactive**  
Platform **PC**  
Röviden A *Dungeon Keeper* babérajaira próbál törekedni a játék, de sajnós egy izadtságszagú, gyenge, bugos klónt kaptunk csak helyette.  
PEGI 16+

hogy milyen típusú szobákat építsünk, viszont azok méretét és formáját már nem, így hát 90 fokos forgatásokkal kell szenvednünk, amíg végre a megfelelő módon helyezzük el a szobákat. A játék motorját sikerült annyira iszonyúan bémán kidolgozni, hogy amikor mozgatjuk a térképet, a legapróbb túlmozgástól is a legsötétebb sarkokban találjuk magunkat, ahol az égvilágon semmi nincs.

### HA HARC, HÁT... LÁSSUNK IS BELŐLE VALAMIT!

Amikor végre összeszenvetünk néhány termet, elkezdenek áramlani birodalmunkba a hősök kisebb-nagyobb csapatokban. Ahogy egymás után nyírjuk ki őket, úgy szerünk tapasztalati pontot és suskát. Ahogy újabb és újabb ellenségeket irtunk ki, és bevonzoljuk a holttestüket a dungeonönkbe, úgy kapjuk meg az elvesztett egységnek megfelelő saját lényünket (közelharcos katona, íjász, mágus stb.). A harcok elég egyszerűek, lévén mindegyik egység a saját stílusában harcol. A legnehezebb feladatunk az lesz, hogy meg tudjuk különböztetni a tömérdek apró, alig kivehető pixel, ahogy egymás hegyén-hátán nyüzsgőnek, mint döglegyek a húson. A játékmenet pedig nagyjából ennyi, szóval hihetetlen összetettségről tett ezen a téren is tanúbizonyságot a Paradox...

### A BUG A LEGJOBBAN „KIDOLGOZOTT” SZÖRNY A JÁTÉKBAN

A bugok mellett a játék másik főszereplője egy rendkívüli hatalommal bíró mágus, aki nem a játékban szerepel, hanem azzal foglalatosodik, hogy szövegrészeket, karaktereket, térképdarabokat és játékmentéseket tüntet el a sze-

med láttára. Remélhetőleg egyébként szeretsz állandóan játéklást menteni, mert a játék magától csak a pályák végén ment, és nincs annál „felemelőbb” érzés, mint amikor az előbb említett mágus zsupsz, az egész játékot elvarázsolja, te pedig a Windows asztalon találd magad. Még „szerencse”, hogy a fejlesztők dolgoznak az újabb és újabb javításokon, mert a legutóbbi patchtől a játék még rosszabb lett. Szép munka volt, srácok!

Összességében tehát én csak azt tudom javasolni, hogy aki *Dungeon Keeperezni* akar, az szerezz be a *Dungeon Keeper 2*-t valahonnan, GOG-on például 6 dollárba kerül. Hatszor többet ér az a hat dollár, mint ez a játék...

**BadSector**

#### HARDVER

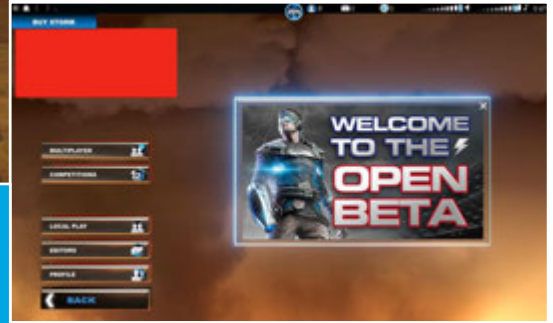
Windows XP/Vista/7; Intel Core 2 Duo, E8400 3,0 GHz/AMD Athlon 64 X2 6000+, CPU; 3 GB RAM; Nvidia GeForce, 8800/ATI Radeon HD3000 GPU, 512 MB; 3 GB HDD

- + nem is tudom, talán a jó szándék megvolt
- borzalmas irányítás
- ennyi bugot még az állatkertben sem láttam
- 2002-es szintet azért sikerült megugrani grafikában

#### BADSECTOR

Ez nem egy *Dungeon Keeper*, legfeljebb egy *Dungeon Weeper*...





**SIKERES ELŐD**  
A Nadeo előző játéka, a *Trackmania* nagyon nagy sikereket tudhat magáénak. A teljesség igénye nélkül megjelent Windowsra, Nintendo DS-re, Wii-re, és a *Trackmania Nations* megjelenésével sikerült addigi kis közösségi játékokat világméretű versengéssé fejleszteni. Azt hiszem, a *Shootmania* esetén is meglepően hasonló fogadtatással.

Hol játék állott, most köhalom...

Ezt akartuk, örülünk, Vincent?!

# SHOOTMANIA STORM



## INFO

Kiadó **Nadeo**  
Fejlesztő **Ubisoft**  
Platform **PC**  
**Röviden** A *Shootmania Storm* egy multiplayer FPS, ami leginkább a *Quake 3* Arénára hasonlít, érdekes játékméletbeli újításokkal és saját, építhető pályákkal, arénákkal.  
PEGI 12+

**KÉTSÉGKÍVÜL ELISMERÉST ÉRDEMEKEL A NADEO, HISZEN KORÁBBI „MÁNIAJUK”, AZAZ A TRACKMANIA AUTÓS JÁTÉK MINIMÁLIS ÚJÍTÁSOKKAL HOSSZÚ ÉVEKIG A KÖZTUDATBAN TUDOTT MARADNI.** Köszönhetően a pillanatok alatt lezavarható meneteknek, könnyű pályatervezőnek és a későbbi verzióktól jelen lévő nemzetközi laddereknak, amelyek segítségével könnyedén mérhettük össze tudásunkat a világ többi játékosával. Elérkezettnek látták azonban az időt arra, hogy ezúttal az FPS-ek világában tegyenek szerencsét, legújabb gyermekük pedig a *Shootmania Storm* nevet viseli.

### A KERETRENDSZER ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

A Nadeo ManiaPlanet névre keresztelt kis „Third Party” programja arra hivatott, hogy a jelenlegi és jövő „Mania” címeit innen tudjuk indítani, menedzselni. Jelenleg a *Trackmania 2 Canyon* és a most debütáló alcím, a *Stadium*, illetve a *Shootmania Storm Béta* érhetők el. Igen ám, de nem tudunk elmenni a tény mellett, hogy ez a keretprogram a legkevésbé sem felhasználóbarát, idegesítő, majdhogynem amatőr munka, az opciók fele a grafikánál érthetetlen módon nem állítható, csakúgy, ahogy az irányítás, valamint teljesen logikátlan felépítésű. Tudomásul kell venni, hogy a mai világban, ahol iPad szintű innovatív, két perc alatt mindenki által érthető menürendszerű dolgok elérhetőek, egy egyszerű keretprogram el tudja venni az alkalmi játékos kedvét már attól is, hogy kipróbálja a játékot. Na de most már vessük bele magunkat a lövöldözésbe.

### DEJA VU

Rögtön kijelenthető, hogy a *Shootmania* koncepciója nagyon jó. Nevezetesen arról van

szó, hogy a nadeós hölgyek egy tradicionális, már-már kihálófélben lévő klasszikus *Quake 3* Aréna jellegű, percek és egyéb „nem skilles” módosítók nélküli FPS-t akartak létrehozni. Olyat, amelynek letisztultságában, egyszerű mivoltában rejlik az igazi ereje, tisztán az egyéni képességekre alapoz és nem ad lehetőséget arra, hogy mindenféle más játékosok által birtokolt kiegészítő képességeket, extra fegyvereket okoljunk verseségünkért vagy a többi játékos vélt vagy valós tisztességtelen előnyéért.

Sajnos azonban nemcsak a koncepciónak kell működnie, ha sikeres játékot akarunk alkotni. A problémák ott kezdődnek, hogy a játék nem túl informatív annak ellenére, hogy több, eddig nem megszokott megoldást is tartalmaz, amelyeket kvázi magunktól, a semmi-ből kellene kitalálnunk. Az egyik ilyen új játékméletbeli elem és egyben talán legfontosabb újítás a fegyverek használata. Nem lehet a klasszikus értelemben fegyvereket felvenni, megvenni, váltani közöttük. Mindenki egy alap fegyverrel indul, és bizonyos területeken (folyosók, mesterlövész-fészkek) automatikusan egy másik fajta terem a kezünkben, amelyről mindössze célkeresztünk megváltozása informál minket. Meglévő puskánk egyébként egy lassú lövésű rakétavetőre emlékeztető valami, amiből két lövésre lesz szükségünk egy ellenfél leterítéséhez, négy gyorsabb sorozat után azonban újra kell töltenie. Távolsági célpontokhoz majdhogynem használhatatlan.

A Storm alcím alatt egy mindenki mindenki ellen, illetve egy oszlopfoglalós játékmódot találhatunk: ahogy fogynak a játékosok, a vihar folyamatosan közeledik a térkép középpontja felé, és elpusztít minden harcost, aki az útjába kerül.

A Joust módban egy 1v1 párbajban vehetünk részt, az Elite pedig 3v1 védős-foglalós móka. A játék grafikája mai szemmel elég ósdiának tűnik, a pályák jól láthatóan „egy kaptafára” készülték a régi *Trackmánián* alapuló editorral. Az ugratók és egyéb pályaelemek is a *Quake 3*-at idézik, de felmerül a kérdés, hogy: ez 2013-ban mire lehet elég?

### AKKOR MOST?

Chavalier szerkesztőtársam első mondatát szeretném itt zárszóként megosztani, amit a játék megpillantásakor mondott: És ezért pénzt kérnek? Esetleg valamilyen free-to-play modellben lehet jövője a dolognak, de a mai minőségi FPS-felhozatal mellett még az egyébként dicséretes alapkoncepció sem fogja túl messzire repíteni a játékot.

EndreMan

### HARDVER

Pentium 4 3.0 GHz/AMD Sempron 3600+, GeForce GT 120/Radeon HD 5450, 1 GB RAM, Windows XP 32 bit, 3 GB HDD

- + alacsony gépigény
- + gyors játékmélet
- + nem kötelező
- pénzbe kerül
- igénytelen keretrendszer
- nem túl informatív

### ENDREMAN

Talán nézzük meg újra pár hónap múlva.

60



# Teszt

» ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON – THE INFAMY



Connor/Ratonhnhaké:ton és Kaniehtí:io a nyitó harcban megszárolja Washington csatlósait



Connor új megjelenése, a harci arcfestés és a farkasbőr ruha sokkal vadabbá teszi a karaktert

## A TRILÓGIA RÉSZEI

A most februárban megjelent *The Infamy* két másik rész fogja az elkövetkezendő hónapokban trilógiává bővíteni, ezek pedig nem mások, mint a március 19-én megjelenő *The Betrayal* és az április 23-ára tervezett *The Redemption*.



A hatalomtól megrészegült őrült király, akinek nevét időnként lefordították Györgyre

### Ismerkedés egy alternatív univerzummal

# ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON – THE INFAMY

**A VILÁG MEGVÁLTOZOTT, A TÖRTÉNELEM ÚJRAÍRÓDOTT, ÉS CONNOR AZ EGYETLEN, AKI EZT REALIZÁLJA, EGYEDÜL Ő EMLÉKSZIK ARRRA, HOGY MI IS TÖRTÉNT VALÓJÁBAN.**

Nyugtalan álmából felébredve igen furcsa dolgokkal kell szembesülnie. Kaniehtí:io (Connor anyja) nem halt meg a törzs lakhelyén kitörő tűzvészben, hanem az őrült király, Washington megfélemlésére törekvő ellenállás élére állt.

### ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM

Ebben a fiktív történelmi környezetben játszódik az *Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington DLC*, ami érdekes lépés a Ubisofttól, hiszen a sorozatot tekintve mindig is azt tartották mérvadónak, hogy az epizódok tökéletesen illeszkedjenek az adott kor általunk ismert történelmi tényei közé. Azonban most, megszüntetve ezeket a korlátokat, egy ismeretlen világba kalauzolnak minket, ahol George Washington birtokába jutott egy darab a *First Civilization* játékszerei közül, és beleőrült a hatalomvágyba. Egy olyan világba, ahol Connor nem is Connor, hisz soha sem hagyta el a törzset, hogy elmenjen tanulni Achilleshez, és belépjen az Assassin rendbe. Egy olyan világba, ahol az ártatlan civilek az életükkel fizetnek a legapróbb hibáért, ahol tombol a káosz, és katonák masíroznak minden úton.

### AZ ÖTLET JÓ, DE MILYEN A MEGVALÓSÍTÁS?

A három részből álló DLC első epizódja néhány órányi játékidőt tud nyújtani, ami a melléklettel együtt körülbelül a duplájára



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform **Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii U**  
Röviden Utazás egy alternatív történelemben, ahol George Washington egy őrült király, és Ratonhnhaké:ton sosem hagyja el a törzsét, hogy Connorra váljon.  
PEGI 18+

húzható szét. A történet izgalmas, de sajnos helyenként megtörik a lendülete, a küldetések (főleg a játék elején) néha elég értelmetlennek és unalmasnak tűnnek, olyan, mintha megírás után telepakolták volna fillerrel, hogy szét lehessen vágni három részre. Ráadásul bug is van benne bőven, az egyik küldetésnél egy ágyúgolyó ragadt a levegőben, vagy például azok a random halálok, amikor pedig szemmel láthatólag nem történik semmi. Ezek mellett elég hamar szemet szúr, hogy míg magában a játékban a mohawk törzs a saját nyelvén beszélt, a DLC-ben már nem tartották ezt fontosnak, és mindenki angolul szólal meg.

### FARKASOK, FARKASOK MINDENHOLI

Mondhatnánk, hogy ez eddig nem sok, de a bugok és egyéb negatívumok mellett azért akad pozitívum is bőven. A játék második fele már izgalmas és lendületes, élvezhetővé válik az egész, ráadásul némi módosítást is végeztek a harcrendszeren. Miután főhősünk iszik egy erősen hallucinogén teából, képes lesz kommunikálni saját lelkének állati manifesztációjával, ami annyit jelent a játék szempontjából, hogy Connor új képességet kap. Nem is egyet, hanem kapásból kettőt! Az egyik (ami az assasinok hívását helyettesíti) az, hogy képes megidézni egy hordányi farkas szellemét, akik miután megjelennek, észrevétlenül legyilkolnak minden ellenfelet a közelben, a másik pedig, hogy Connor bármikor képes magára öltetni egy úgynevezett farkasálcát, láthatatlanná válva ezzel ellenfelei számára. Ily módon könnyebb számára beszélgetéseket kihallgatni vagy rejtekből ölni. Túl könnyűnek hangzik, nem? Ennek a képességnek megvannak azért a

hátrányai is. Amikor például nyílt harcba kerülsz, az álca deaktiválódik, felfedve ezzel téged, ezen kívül pont úgy viselkedik használat közben, mint az alma, amit Ezio alkalmazott Rómában: folyamatosan sebződés, amíg aktív. Ha jobban belegondolunk, kicsit butának hangzik ez az egész „teát-iszom-aztán-láthatatlanná-válok” dolog, elsőre pislogtam is rajta, hogy ekkora hülyeség mégis kinek juthatott eszébe, de ha más szemszögből nézem, az egész játék elrugaszkodik az eddigi – viszonylag reális – talajáról, és ebbe az új irányba végül is teljesen belefér ez is, főleg így, hogy sokat hozzáad a játékélményhez. Összességében tehát a Ubisoftot elérte célját, én kíváncsi vagyok a következő részeket.

Kox

### HARDVER

Windows Vista/7 (SP1)/8, 2,6 GHz Intel Core2 Duo E8200/2,60 GHz AMD Athlon II X4 620 processor, 2 GB memória, DirectX 10-kompatibilis 512 MB grafikus kártya, Shader Model 4.0, 17 GB HDD

- + van potenciál a történetben
- + újítás a harcrendszerben
- + sok melléklettel
- bugok
- unalmas küldetések

### KOX

Akár igazán jól is elszülhet az egész, de az első rész önmagában még kevés az üdvösséghez.

# 72





## Cseppet sem különleges alakulat SPECIAL FORCES: TEAM X

**INFO** Kiadó Atari Fejlesztő **Zombie Studios** Platformok **PC, Xbox 360**  
**Röviden** Lelkes fejlesztők megpróbálkoztak egy letélhető akciójátékkal, ami egy darabig szórakoztató, de szinte semmi újat nem tud nyújtani. PEGI 18+

**A ZOMBIE STUDIOS CSAK ÚGY UGRÁL A MŰFAJOK ÉS A TÉMÁK KÖZÖTT, DE NEVÜKHÖZ MÉLTATLAN MÓDON EDDIG MÉG EGYETLEN ZOMBIS JÁTÉKOT SEM KÉSZÍTETTEK.** Legutóbbi címeik közé tartozik a közepesre sikerült *Saw*, illetve a zömmel pozitív fogadtatású *Blacklight: Retribution*, terveik szerint pedig hamarosan a horror műfaját is megreformálják a *Daylight*-tal. A most megjelent, csak és kizárólag digitálisan megvásárolható játékuk, a *Special Forces: Team X* olyan, mintha a fejlesztők a szabadidejükben mindig faragtak volna egy kicsit rajta, majd amikor épp több időhöz jutottak, elvégezték az utolsó simításokat, és kiadták, hátha ebből is lesz bevétel. Már a címe sem túl figyelemfelkeltő, bár manapság sajnos ez a trend. A *Special Forces: Team X* alapja szintén ismerős: vannak a terroristák és vannak az antiterroristák, ők feszülnek egymásnak az öt többjátékos mód mindegyikében. A lényeg a csapatjátékon van: ha magányos farkasként saját utunkat szeretnénk járni, egyrészt kisebb lesz az XP-szorzó, másrészt esélytelen lesz pontot szerezni az összetartóbb ellenséges csapattal szemben. Ahogy magasabb szintet érünk el, egyre jobb fegyvereket és felszerelést vehetünk, de a bugosan funkcionáló, már-már jutalomfalattal szelídíthető dobermannok bevetésével sem jutunk igazán előre. Ami viszont érdekes, az a pályák megoldása. Minden pálya három darabból rakható

össze, így szinte minden egyes alkalommal más szintéren fogunk csatározni. A végső összeállítás a játékosok szavazata alapján alakul ki. Ezzel csupán annyi a gond, hogy egy csapatalapú játékban az összeszokott tagok általában bevált taktikákat szeretnek alkalmazni, melyek tervezése itt teljesen felesleges: a több mint száz kombinációból ritkán kapjuk meg többször ugyanazt. Nem arról van szó, hogy a *Special Forces: Team X* rossz játék, csak annyira közepes, hogy pár óra játék után inkább a *Gears of War*-hoz vagy a *Counter-Strike*-hoz nyúlunk. A PC-s szerverek egyelőre pangnak, Xbox Live-on több élet van, de érdemes megfontolni, hogy valóban nem tudunk-e jobb helyet annak az 1200 Microsoft-pontnak vagy 11 eurónak.

Paca

### HARDVER

kétmagos processzor, 2 GB RAM, 256 MB-os DX9-es videokártya, 1 GB szabad hely

- + a pályagenerátor jópofa
- + a lényeg a csapatjátékon van
- + a cel-shaded grafika tetszetős
- semmi extra
- rengeteg bug
- PC-n senki nem játszik vele

### PACA

A különleges alakulat valahol máshol van bevetésen, helyettük az átlagos arcokat küldték.

57



**GameStar**  
Az alapjátékról lásd még tesztünket a GS 2012/11-es számában

## Intézzük el szemtől szemben HALO 4: MAJESTIC MAP PACK

**INFO** Kiadó Microsoft Fejlesztő **343 Industries** Platformok **Xbox 360**  
**Röviden** A Halo 4 második térképcsomagja ismételtén három csatával, valamint egy új játékmóddal kenyereli le a rajongókat. PEGI 16+

### HÁROM TERVEZETT DLC-JÉBŐL MÁR A MÁSODIKAT IS KIPIPÁLHATJA TEENDŐLISTÁJÁN A 343 INDUSTRIES, RÁADÁSUL A JÓL VÉGZETT MUNKA TUDATÁBAN.

A *Majestic* sikeresen felülmúlta a *Crimson* térképcsomagot, pedig annak minőségével sem volt különösebb bajunk. A legszembetűnőbb eltérés a mapek méretében keresendő. Kisebb, kifejezetten gyalogos hadviselésre tervezett játszótérreket vehettek birtokba a spartanok, s ezzel sikerült egy csipetnyi klasszikus *Halót* csempészni a modernizált negyedik epizód multijába. Néha azért jó lett volna bepattanni egy ghost volánja mögé, de nem tagadhatom, hogy megvan annak is a bája, amikor manó-mano esünk egymásnak csőre töltött söréttel, és ha nem lenne az erőpáncél, éreznénk, hogy egymás tojásrántottát fogyasztott-e ellenfelünk reggelire. A három térkép közül a vertikális felépítésű (erkélyek, lépcsők, lift, szűk folyosók) Skyline remek Slayer-csaták terepe, míg a pakk legnagyobbja, az aszimmetrikus Landfall zászlóablásban lehet népszerű. Magasan kiemelkedik viszont közülük a Monolith teljesen szimmetrikus arénája, aminek a CTF mellett a King of the Hill rajongói fognak igazán örülni. A mapek mindegyikéről elmondható, hogy ugyanolyan izléesek, mint az előző trojka, a látványos és mozgalmas hátterek pedig nem egy elbambult játékosnak jelentették már a véget.

Kaptunk egy új játékmódot is (határozatlan ideig csak a *Majestic Map Pack* tulajdonosai férnek hozzá), amiben mindenki a másik ellensége, nem számít a barátság, sem pedig a közös sörözések. Akutyaközöségsen Slayertől az különbözötti meg, hogy fegyver-és kiegészítő csomagokat (ordnance) küldhetünk magunknak játék közben, amelyek összetételét mi magunk határozzuk meg. Annak érdekében, hogy a lehető leghamarabb meghalljuk a postás csengetését, kénytelenek leszünk stílusosan gyilkolni (fejlövés, felragasztott gránát, orvtámadás stb.). A saját bőrünkre pedig úgy vigyázzunk, mintha a legdrágább kínai selyemből lenne, mert a respawn nem azonnali egy-egy elhalálzás után, s míg mi malmozva várjuk, hogy visszatérhessünk az arénába, addig ellenfeleink elhúzzhatnak tőlünk.

Chavalier

- + parádés térképek, köztük a világba jnok Monolith
- + személyesebb küzdelmek
- + pörgős Infinity Rumble
- hiányoznak a járgányok
- 800 MS pont egy picit sok

### CHAVALIER

Szolid kiegészítő csomag, ami a War Games Season Pass részeként éri meg igazán az árát.

81



# Teszt

» MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES, TABLE TOP RACING



Match3-RPG a Ubitól

## MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES

**INFO** Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Capybara games** Platformok **iOS**  
Röviden A Clash of Heroes PS3, Xbox és PC után most iOS-en debütál.  
iTunes rating **9+**

**S**ÜT A COH-RÓL, HOGY A MIGHT AND MAGIC SZÉRIA SPIN-OFFJA: AZ EPIKUS ZENÉK, A VILÁG, A JÁTSZHATÓ KLÁNOK MINDMIND ISMERŐSEK LEHETNEK A SOROZAT VETERÁNJAINAK, DE A POLIGONOKAT SPRITE-OKRA ÉS KÉZZEL FESTETT HÁTTEREKRE CSERÉLTÉK. A kampány során egymás után vehetjük fel a harcot: Ashan gaz démonjaival egy-egy faj színeibe bújva (képzavar: pipa!). Vannak mellékküldetések, fejtörőkbe is botlunk, de a játék savát-borsát a csaták adják. Egy körben meghatározott akciópontunk van, ezeket a leghátsó (szabad) egységek átmozgatására, toborzására vagy megsemmítésére használjuk. Ha három egyforma színű egységet egymás mögé mozgatunk, támadó formáció jön létre, ha egymás mellé, védőfal képződik az érintett oszlopok tetején.

Speckó egységeink több mezőt foglalnak el, ezeket a megfelelő színű egységek mögöttük történő felsorakoztatásával aktiválhatjuk. Ha törléssel hozunk létre formációt, még egy mozgást kapunk, ugyanabban a körben támadó formációk vagy egymás mögötti két megegyező formáció létrehozásakor pedig (unit és chain) támadási bónuszokat. Ilyenkor manapont is jár, amit speciális képességünk aktiválására használhatunk. Komoly taktikai érzékre lesz szükségünk, ha a fokozatosan nehezedő kampány során talpon akarunk maradni. A múlt csatákban (pass n' play és online) úgy

válnak elérhetővé a hősök és képességek, ahogy haladunk a kampányban (bár a türelmetlenebbek IAP-pal elérhetővé tehetik az összes nyálánságot). S hogy a port hogy sikerült? A HD verziót megkapjuk, ez pipa. Minden megvan, ami korábban is, sőt, a pass n' play még jobb, mint a HD verziók hot seatje. És az irányítás? Nos, ez attól függ, hogy iPaden vagy iPodon/iPhone-on játszunk. Előbbi esetben minden rendben, az iPhone-on viszont – hiába a nagyítás – olyan apró minden, hogy rendszeresen véletlenül fogunk mozgatni vagy törölni egységeket. És ez baj. Pláne, hogy az undo gomb is kimaradt a játékból, ahogy az épkezláb tutorial is. Kár. Aki ezekkel együtt tud élni, még így is egy remek és tartalmas Puzzle-RPG-vel lehet gazdagabb.

**kacor**

- + remek komplex harcrendszer
- + testes, epikus kampány
- + Ubisofthoz méltó prezentáció
- iPhone-on kaotikus irányítás
- nincs szinkron
- hiányos tutorial

**KACOR**  
Egy remek cím  
- iPhone-on kényelmetlen irányítással.

**87**



Játssz az ebédlőasztalnál!

## TABLE TOP RACING

**INFO** Kiadó **Playrise Digital** Fejlesztő **Playrise Edge** Platformok **iOS**  
Röviden Többnyire élvezetes indokolatlanul kis járművekkel a lakás különböző pontjain száguldozni, de nem mindig. iTunes rating **9+**

**R**E-VOLTON, MATCHBOXOKON ÉS ARMY MENEN EDZŐDÖTT MINDIG IS KÜLÖNÖS VONALMAT ÉREZTEM AZ OLYAN VIDEOJÁTÉKOK IRÁNT, MELYEKNEK A LAKÁS, A KERT, A SZUPERMARKET KÜLÖNBÖZŐ PONTJAI SZOLGÁLNAK HELYSZÍNÜL. Órákat töltöttem el a régebbi *Call of Duty* azon többjátékos pályáin, melyeken a babaházból lövöldözhettem a mosogatóban szaladgáló ellenfelekre. Bejelentése óta izgatottan vártam a *WipeOut* szériát is jegyző Playrise új játékát, hiszen – érthetetlen módon – túl kevés olyan játék van, amiben egy konyhaasztalon kell versenyezni, de a kategóriába tartozó alkotások általában kielégítőek, olykor kimondottan jók. A *Table Top Racing* is az utóbbiak közé tartozik, bár meg kell hagyni, nem fog mindenki azonnal beleszeretni. Jó árkád versenyjátékhoz híven nincs története, nem Pistike tologatja autóit a konyhaasztalon, nem jött egy örült tudós, aki leicsinyített egy mélygarázsnyi járművet. Ennek ellenére a környezet rendkívül hangulatos van kialakítva. Az asztalra játékok, dobozok, kaják vannak pakolva, ezek szegélyezik a vonallal berajzolt pályát, de van, ahova már nem jutott tereptárgy, és ha elnézzük a kanyart, az asztal alatt végezhetjük. Ötletes, ugyanakkor néha idegőrlő megoldás, hogy a pálya széle nincs láthatatlan fallal határolva, így beleakadhatunk a tárgyak kiálló részeibe, amivel értékes időt veszíthetünk. Ez az idő több okból is értékes, de főleg a maximalisták számára lesz iga-

zi kihívás a legjobb időeredmény elérése. A négy bajnokságnak és 30 speciális eseménynek (ez utóbbi esetében kihívásokat kell teljesíteni) nyolc különböző pálya ad helyet. A versenyek többféle kategóriába sorolhatók: van, hogy egyszerűen csak az első helyet kell megszerezni, de külön játkémmódot kaptak az ellenfél kilökésével vagy a legjobb időeredmény elérésével megnyerhető futamok.

A játék egyik gyengesége az irányítás. Olyannyira le van egyszerűsítve, hogy a játékosoknak csupán a kanyarodásra és a felvehető extrák aktiválására kell koncentrálniuk. Az, hogy a gyorsulás automatikus, még elfogadható, sőt, egyenesen kellemes, viszont a fék hiánya sokszor okoz bosszantó perceket. Megszokható, de sokkal jobban kell figyelni az ívekre, mint az árkád versenyjátékoknál általában. Mindenesetre aki szereti a miniatűr világokat, ne habozzon a kipróbálásával; ugyanakkor a Playrise tudna ennél jobbat is.

**Paca**

- + hangulatos
- + hosszú játékidő
- + még a profiknak is kihívás
- az amatőröket elijesztheti
- a fék hiányával nehéz megbirkózni
- a pályaelemekben történő fennakadás bosszantó

**PACA**  
Amikor szülein az ajtóhoz álltak, hogy ne játszunk az asztalnál, erre biztosan nem gondoltuk.

**71**





Az óvszer mindig drága

## DIE HARD

**INFO** Kiadó Fox Digital Entertainment Fejlesztő Possible Platform Android  
**Röviden** Az új Die Hard filmhez természetesen elengedhetetlen volt, hogy játékot is csatoljanak, de nem véletlenül nem érték nagyra. GPR H

**A MOZIKBAN JELENLEG IS FUT A FÉLIG-MEDDIG BUDAPESTEN FORGATOTT DIE HARD – DRÁGÁB, MINT AZ ÉLETEM, AMI A BRUCE WILLIS FŐSZEREPLÉSÉVEL KÉSZÜLT, EGYKOR SZEBB NAPOKAT IS MEGÉLT SZOROZAT ÖTÖDIK RÉSZÉ.**

Mivel egyetlen akciófilm-sorozat sem létezhet anélkül, hogy valamilyen módon az oroszok is bekavarjanak a főhősöknek (ja, várjunk, mégis létezhet), John McClane Moszkvába kénytelen utazni, hogy megmentsse a világot, meg persze lepacszon rég nem látott, nem kevésbé badass gyermekével, John „Jack” McClane-nel. A Possible öt választotta játéka főszereplőjének, míg a mobilos *Die Hard*-ban az öregnek nyoma sincs.

A *Die Hard* a véget nem érő pályán rohangalós játékok kategóriájában versenyez, és átlagon felül teljesít. Hősünk menekülhetne kigyúrt, kopasz, öltönyös olasz maffiózók elől is, miközben mindenféle tereptárgyakat kerülget, de most nem ő az üldözött. Futás közben – amellett, hogy akadályokat küzd le, nem itt van a csavar, de majd mindjárt eljutunk oda is – lőnie kell, amiben úgy segíthetünk neki, ha a képernyő fegyveres-maszkos alakok által betöltött részét megérintjük. A fegyver egy idő után kifogy, de újratölthető, viszont figyelni kell, hogy ne akkor akarjunk tárat cserélni, amikor öten állják utunkat; ekkor ugyanis a talaj lesz hú társunk. Amikor épp nem tüzelnek ránk, érméket és betűket gyűjtögethetünk, előbbiek a boltban válthatók be fejlesztésekre, utóbbiakból pedig a NAKATOMI szó

rakható ki, ami leginkább a rajongók arcára csal mosolyt.

Lévéen a játék alapvetően ingyenes, a Fox Digital Entertainment a mikrotranzakciós lehetőségektől várja a bevételt. Valódi pénzért dollárerméket vehetünk (ami vicces, mert az Egyesült Államokban már nincs dollárérme), amelyekkel megakadályozhatjuk Jack halálát, gyorsíthatjuk fejlődését, de ha nem akarunk gyűjtögetni, rubelre is beválthatjuk a malacpersely tartalmát. Egyes részek során úgy érezhetjük, hogy az indokolatlanul sok ellenfél a pénzünket akarja, de ha rövid köröket akarunk futni, abból pedig sokat, a rubelek hamar összegyűlhetnek.

A *Die Hard* közel sem tökéletes, jó pár sokkal jobb játékot említhetnénk kategóriájában, mobilos játékként viszont megállja a helyét. Az persze más kérdés, hogy adaptációként mennyire kielégítő...

Paca

**Az android rovat támogatója a Samsung.**



- + sok eszközt támogat
- + ingyenes, nem erőlteti a fizetést
- + lőni is kell, nemcsak szaladni
- nincs Bruce Willis
- nem mondható kiemelkedőnek
- néha túl sok az ellenfél

**PACA**

A legjobb esetben is csak egy fokkal jobb a közepesnél, de még élvezhető.

60



Művészi rossz irányba vezetés

## REAL RACING 3

**INFO** Kiadó Electronic Arts Fejlesztő Firemonkeys Platform iOS, Android  
**Röviden** Az EA szeretne minél több bevételre szert tenni, ezért a Real Racing sorozatból freemium játékot csinált. Nem biztos, hogy bejön. GPR E

**AZ UTÓBBI IDŐBEN A KIADÓK ÉS FEJLESZTŐK FEJÉBEN KI-ALAKULT AZ A NÉZET, HOGY A JÖVŐ A FREEMIUM MODELL ALKALMAZÁSÁBAN VAN.**

Ennek lényege, hogy a felhasználó ingyenesen letölthet egy játékot, de különböző extrák megvásárlásával előnyt szerezhet, hamarabb fejlődhet. Láttunk már sikereket, láttunk kudarcokat, de hogy a fenti állítással teljes mértékben egyet tudunk érteni, ahhoz valami meggyőző kellene. És ez nem a *Real Racing 3*. Igen kevés versenyjátékot tudnék mondani, ami freemiumként került fel az App Store vagy a Google Play kínálatába, az EA viszont megjárta az elkerülhetlent, méghozzá minden idők egyik legkiválóbb, leggyönyörűbb mobilis játéksorozatával, a *Real Racing*-gel. Az előző két epizód kiválóra sikerült, a készítő nemcsak az eszközök korlátait feszegették, de minden lehetőséget a legmegfelelőbbben igyekeztek kihasználni. A *Real Racing 3* vitathatatlanul gyönyörű, ugyanakkor látszik, hogy az alkalmi játékosokat célozza meg, holott elméletben egy szimulátorról volna szó.

Az első sóhaj akkor hagyja el az ember tüdejét, mikor először kell autót választania. Kifizeti az összeget, majd elindul a visszaszámlálás: a járművet két percig még nem használhatja, mivel épp „szállítják”. Kívárhathatjuk, de némi pénzért cserébe azonnal beülhetünk a volán mögé. A verseny végén ismét jön a hideg zuhany: meg kell javítani az autót. Egy mérkőzés után még sérülten is használható a jármű, de a harmadik-negyedik – két-három percnél nem hosszabb – összecsapást követően már jelentős teljesítménybeli romlást tapasztalhatunk. Ha

azt tervezzük, hogy több órát játszunk egyhuzamban, 10 euró alatt biztos nem ússzuk meg, ami elfogadhatatlanul sok.

A *Real Racing 3* másik érdekes funkciója az úgynevezett Time Shifted Multiplayer, ami barátaink rögzített időeredményeihez generál egy mesterséges intelligencia által vezérelt autót, ami nemcsak szellemként, de konkurens versenyzőként is részt vesz a versenyben. Itt sem azt a bonbont kapjuk, ami a dobozra van írva, a helyzetet pedig nem segíti, hogy a játék bárkivel összeszorsolhat.

Oké, hogy mobilis játékról van szó, amit a legtöbben csak ebédszünetben, utazás közben játszanak, de mivel a *Real Racing* sorozat részeinek minősége a konzolos játékokéval vetekszik, a freemium modell nem működhet ebben a formában.

Paca

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



- + még mindig gyönyörű
- + minden igényt kielégítő irányítás
- + sokféle verseny
- rengeteg türelem vagy pénz kell hozzá
- félrágégtetéssel lehetetlen versenyt nyerni
- a freemium modell alkalmazása bosszantó

**PACA**

Pénzért vásárolható exkluzív autók, festések? Támogatjuk. Percenként vegyünk valamit? Nem!

69



Mit vegyek, ha jöt akarok magamnak?

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

### Tomb Raider – Collector's Edition



Platform PC/PS3/X360  
2013. március 5. Ár 21 990 Ft

GameStar  
**90**

Megélt pár jobb-rosszabb epizódot a *Tomb Raider* sorozat, abban viszont mindenki egyetért, hogy a most megjelent reboot méltó folytatása lett a szériának. Lara Croft még messze van attól a nőtől, aki nagystélyiben lövi halomra az életére törő ellenfeleket, a történet elején még az is komoly traumát jelent neki, hogy élelem gyanánt leszúrjon egy szarvast. Ahhoz, hogy minden segítségetek meglegyen a vadonban, érdemes beruházni a nagydobozos kiadásba, amiben a játék mellett a Lara figura a legnagyobb durranás.

### God of War: Ascension – Collector's Edition



Platform PS3  
2013. március 13. Ár 18 000 Ft

GameStar  
**84**

Kratosra nem feltétlenül drámai múltja miatt emlékszünk. Az istengyilkos görög a harmadik részben az Olümposz összes celebjét kardélre hányta, így más mesélni valója nem akadt a múltján kívül. Az *Ascension* során megismerhetjük a *God of War* előzményeit, különös figyelmet fordítva a főhős életére, épp ezért nem lepődünk meg, mikor kiderült, hogy a gyűjtői kiadás főattrakciója is Kratos maga. Legalábbis asztalra tehető figura változatban, ami mellett fémdobozban fekszik maga a játék, amihez alanyi jogon jár majd az összes jövőbeli DLC is.

### Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 – Will of Fire



Platform PS3/X360  
2013. március 8. Ár 18 500 Ft

GameStar  
**74**

Javában zajlik a negyedik Shinobi háború, amiben Naruto generációja kénytelen akkora harcot vívni, amiről ők csak a mondákban hallhattak. Uzumaki Naruto megtanulta, amit jinchurikiként meg lehetett, és most újonnan elsajátított képességeivel igyekszik megfordítani egymaga az összes hadszíntér helyzetét. Nem lesz egyszerű, hiszen az ellenfél a shinobi legendáriumok egyik legsötétebb alakja. A *Will of Fire* editionben Naruto-figura vár ránk, ami mellett a játék zenei anyagát és egy custom DLC-t is kapunk, ha a tűz akarátát választjuk nindzsautunknak.

## ELŐRENDELŐI AKCIÓK

**GRID 2**  
2013. MÁJUS 31.



A versenyjátékok szerelmesei nem véletlenül imádták a GRID első részét. Tökéletesen egyensúlyozott a szimulátor és az árkád között, megadva mind a szórakozást, mind a kihívást. Ez biztosan nem lesz másképp a második rész esetében sem, ami akkor ad igazán teljes élményt, ha még időben feliratkoztok a vásárlók listájára. Az előrendelők ugyanis olyan DLC-vel gazdagodnak, ami egy Nissan GT-R Spec-V-t, egy plusz helyszínt és egy teljes extra versenysorozatot rejt.

ben feliratkoztok a vásárlók listájára. Az előrendelők ugyanis olyan DLC-vel gazdagodnak, ami egy Nissan GT-R Spec-V-t, egy plusz helyszínt és egy teljes extra versenysorozatot rejt.

**GEARS OF WAR JUDGMENT**  
2013. MÁRCIUS 19.



A *Gears of War* az Xbox 360 legsikeresebb sorozatává vált az elmúlt években. Az eredeti trilógia előtörténetét feldolgozó Judgment során egy új hőst, Damon Bairdet alakítjuk, aki nem kevésbé gyűlölő a sás-kákat, mint elődje. Az új karakterből következően Marcus Fenix nem jelenik meg a képernyőn, hacsak nem rendelitek elő a játékot, amihez megkapjátok az ifjú Marcus modelljét letölthető formában. Az előrendelői kiadás természetesen fémdobozban érkezik.

meg a képernyőn, hacsak nem rendelitek elő a játékot, amihez megkapjátok az ifjú Marcus modelljét letölthető formában. Az előrendelői kiadás természetesen fémdobozban érkezik.

## BUDGET MEGJELENÉSEK



**GOTHIC COMPLETE COLLECTION**  
1999 FT

Az egyik leghíresebb RPG-sorozat annak minden részével együtt a tiéd lehet. Bár a Gothic epizódok sosem voltak hibátlanok, ennyiert bõven megéri elmerülni világukban.



**KING ARTHUR II**  
1999 FT

Hazánk fiainak és lányainak egyik legjobban sikerült stratégiai játéka lett a King Arthur második része. Mágiával és mitikus teremtényekkel harcolni komoly stratégiát kíván meg.



**SYNDICATE**  
1999 FT

Az 1993-as Syndicate feldolgozása nem sült el olyan jól, mint azt a rajongók szerették volna, de érdekes sajátosságai miatt bõven megér egy próbakört.



# 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.



**ALIENS: COLONIAL MARINES**  
**GS 2013. MÁRCIUS – 65%**  
**9890 FT**  
 A sci-fi horror sorozat története újabb játékfeldolgozást kapott hála a Gearbox fejlesztőinek. A Sulaco fedélzetén történetekre keressük a magyarázatot.



**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.



**CRISIS 3**  
**GS 2013. FEBRUÁR – 84%**  
**9990 FT**  
 Több mint 24 év telt el az előző rész óta. Újra magunkra ölthetjük a nanoruhát, és rendet tehetünk az engedély nélkül itt tartózkodó idegenek között.



**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.



**TOMB RAIDER**  
**GS 2013. MÁRCIUS – 90%**  
**7990 FT**  
 Megannyi epizód után most megtudjuk, hogy lett Lara Croftból az a dögös, tettekre kész nő, akit több mint egy évtizede terelgetünk a világ különböző pontjain.



**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



**METAL GEAR RISING: REVENGEANCE**  
**GS 2013. FEBRUÁR – 82%**  
**13 990 FT**  
 A Konami zászlóshajójának számító Metal Gear sorozat legújabb részében a cybernindzsát, Raident irányítjuk bosszúhadjáratá során.



**SONIC ALL-STARS RACING TRANSFORMED**  
**GS 2013. JANUÁR – 83%**  
**9990 FT**  
 Sonic és barátai ismét autókba ülnek, és ha valaki látta már őket vezetni, tudja jól, hogy ebből csak rengeteg órányi kötetlen szórakozás kerekedhet ki.



**GEARS OF WAR: JUDGMENT**  
**GS 2013. MÁRCIUS – 85%**  
**12990 FT**  
 A Gears of War sorozat előzményeként szolgáló Judgment során új főhőssel kell szétfűrészelni a Locust hordákat. Ezúttal Damon Baird küzd Cole oldalán.



**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.



**DEAD SPACE 3**  
**GS 2013. FEBRUÁR – 88%**  
**13 990 FT**  
 Isaac még mindig nem ment nyugdíjba: újra felveszi a plazmavágót, hogy rendet tegyen a Tau Volantison, ehhez pedig egy segítőtársat is kap.



**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 megjelentett 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 sofőre 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 kifizetett mesevilágába, hogy társunkkal együtt mentjük meg a csodák otthonát.



**GOD OF WAR: ASCENSION**  
**GS 2013. MÁRCIUS – 84%**  
**14 990 FT**  
 Kratosszal kapcsolatban akadtak kérdéseink a sokadik God of War epizód után is, de ezúttal talán mindenre választ kapunk. Persze intenzív darabolás közben.



**NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH**  
**GS 2013. FEBRUÁR – 90%**  
**14 990 FT**  
 Az animerajogok már dörszölhetik a tenyerüket. A Ghibli Stúdió fejlesztői megmutatják varázslatos világukat ebben az elképesztően gyönyörű JRPG-ben.



**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 meccsémény.



**HITMAN HD TRILOGY**  
**GS 2013. FEBRUÁR – 81%**  
**7500 FT**  
 A 47-es ügynök teljes történetét megismerhetjük ebben a gyűjteményben, ami magában foglalja az összes klasszikus Hitman-epizódot.



**DMC: DEVIL MAY CRY**  
**GS 2013. JANUÁR – 90%**  
**15 999 FT**  
 Dante visszatér, de sokan már rá sem ismernek. Megváltozott néhány dolog az előző részek óta, de az akció ugyanolyan pörgős és brutális, mint eddig.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Gears of War: Judgment  
 BioShock Infinite  
 Injustice: Gods Among Us

március 19.  
 március 26.  
 április 19.

Dead Island: Riptide  
 Star Trek  
 Resident Evil: Revelations

április 25.  
 április 25.  
 május 24.

Soul Sacrifice  
 GRID 2  
 The Last of Us

május 1.  
 május 31.  
 június 14.



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

# HARDVER



Márciustól előrerendelhető a Razer Edge

## Windows 8-as, bivalyerős gamer táblagép

A Razer eredetileg Project Fionaként bejelentett, majd az idei CES-en Edge Pro néven már kész termékként demóztott táblagépe hamarosan piacra kerül. A gyártó a Windows 8-as tabletet március elsejétől teszi elérhetővé, de a kiszállítások idejéről egyelőre nem esett szó. A gamereknek szánt 10,1 colos és 1366×768 képpontos IPS érintőkijelzővel szerelt táblagép három verzióban lesz kapható: az Intel Core i5 processzorral és 64 gigabájtos háttértárral szerelt verzió 999 dollárba fog

kerülni, míg 128/256 GB SSD-vel ellátott Intel Core i7-es modellek 1299 és 1499 dollárt kóstálnak majd. Az árakban sajnos nincs benne a tablet megkülönböztető jegyévált kontrolleres dokkológység, a kiegészítőért külön perkálni kell. Ennek ára 249 zöldhasú. A Razer Edge Próhoz elérhető lesz még egy klaviatúrával és 40 wattórás akkumulátorral, továbbá sztereó hangkimenettel és HDMI-vel felturbózott dokkoló is, melyek sorrendben 69 és 99 dolláros árcédulával rendelkeznek.

A táblagép főbb, fentebb nem említett specifikációi: 8 GB DDR3-as memória, Intel HD 4000 + Nvidia GeForce GT 640M LE GPU (utóbbi 2 GB önálló memóriával rendelkezik), Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11n, 2 megapixel webkamera, 1× USB 3.0, 1× audio jack, sztereó hangszórópár.



## Ezzel a karszalaggal azonnal jedivé válhatsz Játssz kézmozdulatokkal!

Az izmok elektromos aktivitását figyelő, Myo nevet kapott karszalag által kütyüinket különböző mozdulatokkal irányíthatjuk. A kanadai fejlesztő Thalmic Labs szerint az eszköz attól függetlenül, hogy a karunk közepére kerül, akár a kisujjunk mozgását is képes érzékelni. A más elektronikai eszközeinkhez Bluetoothon csatlakozó karszalag segítségével

vel böngészhetünk az interneten, játszhatunk kedvenc játékunkkal, zenét vághatunk, vagyis bármi olyat megtehetünk, amit egy átlagos billentyűzettel is. A Mac OS X-et és Windowst egyaránt támogató eszköz nemsokára az Android- és iOS-táblák, valamint okostelefonok felett is képes lesz átvenni az uralmat, hiszen az API-t heteken

belül kiadják a fejlesztőknek. A 2013 végétől megvásárolható, jelenleg még tesztállapotban lévő karszalagot most 36 ezer forintnak megfelelő összegért (159 dollár) rendelhetjük elő.





Formális bemutatkozása nem volt, híre azonban van

## Itt a legerősebb Core i3

Nem mutatkozott be formálisan az Intel legújabb Core i3-as processzora, azonban a vállalat MDDS adatbázisának frissítése miatt kiderült, hogy érkezik a Core i3-3250, ami az eddigi leggyorsabb tagja lesz a Core i3-as szériának, amit az Intel valaha gyártott.

Bár pontos specifikációk nem láttak napvilágot, annyi bizonyos, hogy a rekord ellenére mindössze egy kétmagos CPU-ról van szó, ami Ivy Bridge-M-2 magot használ. A meg nem erősített hírek szerint a két mag 3,5 GHz-en üzemel majd, az L3 cache mérete pedig 3 MB. A lapkára integrálnak még egy HD 2500-as videovezérlőt is.

Az 55 watt fogyasztású processzor egy, az LGA1155-ös foglalatokba beilleszthető asztali Ivy Bridge lapka. Azt egyelőre nem tudni, hogy az új Core i3-as CPU mikor kerülhet a boltok polcra, ráadásul a hivatalos bemutatóra is várni kell még. Az Intelnek egyes vélemények szerint olyan modellekre is szüksége lenne, amelyek áthidalnák a Pentiumok felé tátongó szakadékot.



Dokkolva szárnyalnának az AMD-s táblák

## Turbo Dock

Az Intelhez hasonlóan az AMD is ki szeretne végre hasítani magának egy szeletet a táblagépek piacából, így partnereivel megfeszítetten dolgozik alacsony fogyasztás mellett kiváló teljesítményt nyújtó lapkán.

A Mobile World Congressen be is mutatta a Turbo Dock névre hallgató találmányt, mely nem más, mint egy billentyűzet, ami opcionálisan saját akkuval is ellátható. A perifériába illesztett támogatott táblagépek teljesítménye megugrik, így komolyabb pusztítást rendezhetünk velük a feladatok sorában. Sokaknak ismerős lehet a megoldás, hiszen a legtöbb laptopba szánt processzor már nagyon régóta üzi



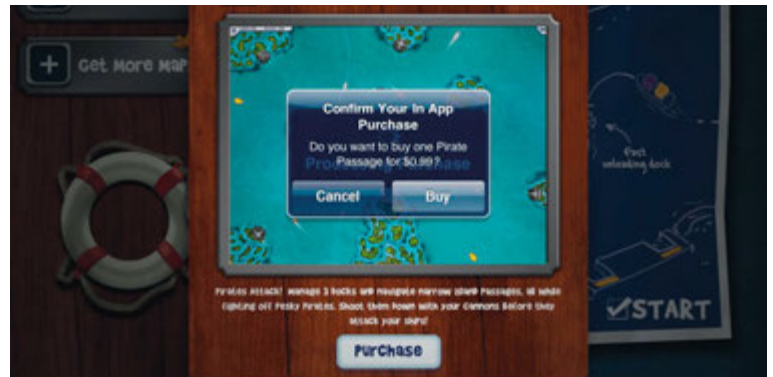
ezt a csoportot. A CPU képes az akkuzemidő meghosszabbítására érdekében limitálni a frekvenciáját, de ha plusz energialöketet kap, akkor feltornázza órajelét. Ettől függetlenül kíváncsian várjuk a Turbo Dockkal kapcsolatos részleteket, hiszen ha az AMD nem szedte vissza túlságosan az akkus órajelét, akkor az eszköz komoly eladási pontot jelenthet majd a processzoraival szerelt táblagépek számára.

2016-ra nagyon nyereségessé válhat

## Rengeteget költhetünk tabletes játékokra

Várhatóan 3,03 milliárd dollárt költenek majd el a tabletek tulajdonosai 2016-ban in-app vásárlások keretében a brit Juniper Research tanulmánya szerint. Ez több mint a tízszere annak a 301 millió dollárnak, amit 2012-ben a felhasználók kiadtak a kezükből. A megjósolt összeg 86 százaléka feltehetően ázsiai és észak-amerikai játékosoktól érkezik majd. A tabletekre történő áttérés már nem újdonság, hiszen a notebookokat idén először túlszárnyalják az eladásokban. A menet közben elérhető szolgáltatásoknak hála a tabletek még a konzolok-

tól is át tudnak csábítani játékosokat. Az úgynevezett freemium modell szintén a tableteknek kedvez, hiszen a kézi konzolok sokszor nem teszik lehetővé a mobilkapcsolatot sem. Az in-app vásárlások, bár jól alakulnak majd a tableteken, mégis az okostelefonokon költenek majd ezekre a legtöbbet: a Juniper szerint három év múlva már 6 milliárd dollárt. A fejlesztők egyre inkább szeretnék a játékokhoz ragasztani a felhasználókat, a jó minőség már nem garantálja a nyereséget. Az egyik segédeszköz a virtuális pénz lehet.



## A Kickstarteren újra feltalálták a villanykörtét Óriási fényt ad meglepően kis fogyasztás mellett

A torontói egyetem három végzőse dolgozta ki a Nano-Light izzót, ami vélhetően a világ legenergiatakarékosabbja. A hagyományos 100 wattos égő fényerejét (kb. 1600 lumen) adva mindössze 12 wattos fogyasztással bíró darab sorozatgyártásának megkezdéséhez a Kickstarteren gyűjtöttek pénzt. Biztos a siker, hiszen a még 11 napon át aktív, január hetedikén indított gyűjtésben a kitűzött 20 ezer dolláros cél helyett már 231 ezernél tartanak.

Az elég absztrakt megjelenésű fényforrás célja nem a világ megváltoztatása, mindössze az ökológiai lábnyom kisebbé tételének lehetőségét mutatják meg ezzel, valamint azt, hogy könnyen lehetünk energiatakarékosabbak. A gyártás júliusban kezdődhet meg, de a projekthez most legalább 30 dollárral (6700 Ft) hozzájárulok egy kisebb, 75 W-osnak megfelelő, ám mindössze 10 wattot fogyasztó izzóra, a legalább 45 dollárt (10 ezer Ft) küldők pedig a fentebb már említett



12 W-os darabra tehetnek szert még a gyártás megkezdése előtt. Ugyan az ár kissé magasnak tűnik, hosszú távon az áramszámlán megmutatkozhat a különbség, így mi is profitálhatunk ezekből a takarékos fényforrásokból, sőt egyszer talán még az öntöltő, illetve saját magának áramot termelő kityűk ideje is eljön.



## 300 ezer forint alatti noteszgépek tesztje

# PC-t helyettesítő laptopok

**A HAGYOMÁNYOS ASZTALI GÉPEK PIACA FOLYAMATOSAN SZÜKÜL, A HANGSÚLY MANAPSÁG A MOBILSZEGMENS MEGOLDÁSAINRA KERÜLT, ÉS EGYÁLTALÁN NEM FURCSA, HA VALAKI ASZTALI GÉP HELYETT EGY ERŐS LAPTOPOT VÁSÁROL.**

Az Intel sem véletlenül hagy fel a PC-kbe szánt alaplapok gyártásával, a nagy chipgyártó szerint megérett az idő, hogy szinte teljesen a hordozható eszközök piacára koncentráljon. Tesztünkben mi is így fogunk tenni. Hat hordozható notit nyújtunk, melyek ára nem lépi át a 300 ezer forintos lélektani határt, de kiválóan alkalmasak arra, hogy játszunk rajtuk. Áttekintjük, mit érdemes keresni egy olyan notebookban, amivel akár asztali gépünket is leválthatjuk, illetve végigvesszük, hogyan érdemes felállítani magunkban az elvárásokat a leendő géppel szemben, és hogy milyen korlátokkal kell számolnunk.

### SZABJUNK HATÁRT IGÉNYEINKNEK

Akár hordozható PC-barátra fáj a fogunk, akár egy gamer gépre, pár kérdés tisztázásával közelebb kerülhetünk az ideális masina víziójához. Körvonalazzuk, hogy mit várunk tőle a következők tekintetében: **Ár:** Mennyit szeretnénk költeni a leendő gépre? Megé-e nekünk 10-40 ezer extra forintot, hogy közelebb kerüljünk vágyaink hardveres kiépítéséhez? Szükség van-e 256 gigabájtos SSD-re? Kell-e 8 GB RAM, vagy elég lesz 4?

**Mobilitás:** Mennyire fontos az, hogy magunkkal hordhassuk a gépet? Rendszere-

sen mozgásban leszünk, vagy csak alkalmanként szeretnénk kimozdulni otthonról? Az iskolába is magunkkal szeretnénk vinni a laptopot? Megriadunk-e attól, ha hosszú órákon keresztül kell a hátizsákunkban vagy az oldaltáskáinkban cipelni egy nehéz gépet?

**Sokoldalúság:** Milyen mértékben vagyunk hajlandók áldozni a laptop játékteljesítményéből, hogy normál méretű notink lehessen? Hány kiló többletet tudunk/akarunk elviselni, hogy egy erős, olykor-olykor mozgatható eszközünk lehessen?

**HA AZ INTEGRÁLT GRAFIKUS PROCESSZORRA (IGP) KERÜL A SOR, MÁR EGYÁLTALÁN NEM MINDEGY, HOGY HD 4000, HD 3000 VAGY EGY AMD-S MEGOLDÁS SERÉNYKEDIK A PROCESSZORON**

### KÖVETELMÉNYEK FELÁLLÍTÁSA

Különösen fontos, hogy meghatározzuk a felhasználás módját, közel sem mindegy ugyanis, hogy játszótagásra vagy komolyabb abálásra akarjuk beszerezni a gépet. Ha döntöttünk, később már ne csábuljunk el más irányban, annak ellenére sem, hogy a boltok polcain sorakozó erőteljes, ámde magas árcédulával megáldott gépek könnyen beáshatják magukat a gondolatainkba. Kísértés márpedig lesz, mivel vásárlás előtt mindenképpen érdemes átböngészni a kínálatot, főként hogy e szegmensben gyors fejlődés jellemző. Vegyük például az érintőkijelzőt. Egy gamernek nem érde-

mes ezért a komponensért többet fizetnie, ha ugyanakkora összegért SSD-t, néhan erőteljesebb videokártyát is választhat. Kevés PC-s játék használja ki ugyanis az érintésben rejlő lehetőségeket, ráadásul az összemaszatolt képernyőt egyébként sem jó nézni.

Ha definiáltuk a felhasználás módját, körvonalazódni fog a szükséges komponensek listája. Sejtteni fogjuk, milyen processzorra, videokártyára, mennyi tárhelyre, mekkora üzemidőre és memóriára van szükségünk. Pár példán keresztül

adatok ideiglenes tárolása céljából bőseges memória áll rendelkezésre. Összességében videós szerkesztésre erős CPU és irdatlan mennyiségű memória a célszerű.

**Játék:** Játékprogramok alatt több mindent is érthetünk, ezért a félreértések elkerülése végett pontosítanánk. Jelen esetben nem az online játékokra gondoltunk. Azok a címek jelentek meg lelki szemeink előtt, melyek szinte már filmszerű grafikájukkal képesek hosszú órákra kiragadni a valóságból a monitor előtt ücsörgő felhasználót. Ilyen esetekben a processzor és a memória nem kap akkora szerepet, mint a grafikus vezérlő, melynek szinte egyedül kell a hátán cipelnie a játékokat. Azt is mondhatnánk, hogy itt a GPU viszi a prímet, miközben a tárhely, a processzor és a RAM csak másodhegedűként muzsikál. Ha kicsit körülnéztünk a piacon, feltűnhetett, hogy a noteszgépek többsége ugyanazokat a mobilprocesszorokat használja, négy-hat megoldás fluktuálódik a gyártók modelljei között. Madártávlatból nézve azonban ezek számítási teljesítménye játék szempontjából elhanyagolható. Am ha az integrált grafikus processzorra (IGP) kerül a sor, akkor már egyáltalán nem mindegy, hogy HD 4000, HD 3000 vagy egy AMD-s megoldás serénykedik a processzoron. Pláne akkor nem, ha a gép nem rendelkezik diszkrét grafikus kártyával.

### MILYEN PROCESSZORT KERESSÜNK?

Miután meghatároztuk a számunkra vállalható ársávot, azonán belül a processzorok

a biztonság kedvéért felvázoljuk, mire is gondoltunk.

**Utazás, iskola, munka:** Ebben az esetben a noteszgép mérete, tömege és hosszú üzemideje sokkal fontosabb, mint a teljesítménye; a gyakori utazók tudják, milyen rossz, ha lemerül a gép. Mivel az erős komponensek általában sokat esznek, az utazás céljából vett gépekben diszkrét grafikus kártyát ne is várjunk.

**Videovágás, renderelés:** Erre a célra olyan gépet érdemes beszerezni, ami erős processzorral rendelkezik, hiszen ezekkel a folyamatokkal mind a CPU-nak kell elszámolnia. Emellett pedig nem árt, ha az

## Lenovo IdeaPad Y580 15,6"

Az IdeaPad Y580 érdekes egy jószág. A széria zongoralakkos borításának tapintása közepes minőségű műanyagra emlékeztet, a tappad és a kijelzőt körülölelő széles perem sem mindenkinek nyeri majd el a tetszését. Amiünket biztos nem. Az 1366×768 pixeles felbontású kijelzőn van mit nézni: egyrészt a LED háttérvilágítású TFT-panel beltéri használatkor bőseges, átlagban 245 nit fényerővel rendelkezik, másrészt a panel színreprodukciós képessége is átlagon felüli, az sRGB színtartomány 90 százalékát képes lefedni. A vízszintes betekintési szöggel nem lesz probléma, ezért egyszerre több felhasználó is figyelheti, ahogy pörögnek a játékok.

A széria tagjai olyan erős hardvert kaptak, aminek csak kevés játékba törik bele a bicskájá, a 300 ezer forintos árkategóriába eső modell esetében azonban az 5400 RPM-es merevlemez kissé lassúnak tűnik. Egy játékos lehet, hogy nem veszi majd észre, pláne ha elvakítja a nagy tárhely felett érzett örömet, valamint a gépbe pakolt Nvidia GeForce GTX 660M teljesítménye. Amennyiben a lakásban kívánjuk tölteni minden szabadidőnket, ezt a gépet kifejezetten ajánljuk. Teljesítménye bámulatos, csupán néhány játékkal nem boldogul ultra beállítá- sok mellett.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Lenovo Magyarország  
**Ár:** 227 000 Ft-tól  
**Web:** www.lenovo.com

**Pro:**  
kiváló teljesítmény,  
nagyyszerű képmínőség,  
billentyűzet-háttérvilágítás

**Kontra:**  
olcsó kinézetű ház,  
odakint szinte használhatatlan



nagyjából hasonló szinten fognak teljesíteni. A különbségekre csak a professzionális alkalmazások és egyes erőforrás-igényes játékok futtatása során derül fény. A játékoknál mutatott teljesítmény, mint ahogy korábban említettük, erősen függ attól, hogy a konfiguráció rendelkezik-e diszkrét grafikus kártyával, vagy csak a processzorra integrált IGP-ben bízhatunk. Amennyiben különféle okokból kifolyólag csak processzorra integrált GPU-t szeretnénk, például hogy ne szökjön az egekbe a gép fogyasztása, és túlzott hő se termelődjön, akkor az Intel HD 4000-et dolgoztató processzor helyett érdemes egy Trinityre épülő AMD-s processzort keresni. Az A10-4600M APU-ra integrált DirectX11-kompatibilis Radeon HD 7660G könnyűszerrel lekörözi az Intel említett megoldását.

Egyes játékok azonban nem csak a GPU-ra támaszkodnak. A *Total War* szerelmeinek például érdemes tudniuk, hogy a játék gördülékeny futása legalább annyira függ a processzortól, mint a grafikus kártyától. Az említett játékosoftver folyamatosan komplex számításokat végeztet a processzorral, és több ezer objektum mozgását követeti egyszerre.

Ilyenkor egy kétmagos és egy négymagos processzor között hamar megmutatkozik a különbség. Járjunk utána, hogy kedvenc címeink mit igényelnek, kihasználják-e a többmagos processzorban rejlő kapacitást, valamint tudjuk meg azt is, hogy a CPU vagy a GPU erejére figyeljünk-e inkább.

## MILYEN VIDEOKÁRTYÁT VÁLASSZUNK?

Az integrált grafikus chipek jobb esetben szép, látványos képeket tudnak monitorunkra rajzolni, ráadásul ezt kis energiafogyasztás mellett teszik, de ha valaki maximum részletességen szeretne játszani bekapcsolt szűrők mellett, akkor a de-

dikált GPU elengedhetetlen. Amennyiben a noteszgép üzemideje továbbra is fontos, kutakodjunk a dedikált mobil-GPU-k átlagos energiafogyasztási értéke, azaz TDP-je (thermal design point) között. Keressünk olyan megoldást, ami folyamatos játékelményt nyújt, és az akkumulátort sem vámolja meg rettenetesen.

Közben jogosan merül fel a kérdés, hogy melyik gyártót preferáljuk. Itt is a futtatandó alkalmazások alapján érdemes dönteni. Az olyan programok számára, melyek előszeretettel dolgoztatják a CUDA-magokat, illetve egyedi GPU-programozást igényelnek, Nvidia terméket kell beszerezni. Játék szempontjából azonban azt kell, hogy mondjuk, szinte teljesen mindegy, melyik gyártót választjuk, az azonban egyáltalán nem, hogy a gyártó melyik modelljét szemeljük ki. Az nvidiás oldal csúcsán a 680M áll, de egy ilyen megoldás rendkívül megdobja a noteszgép árát. A pénztárcabarát darabok leginkább 640M és 660M között mozognak. AMD-s fronton a 7970M áll a topon, de hasonló a helyzet, mint a rivális gyártónál, ezért a 7660G-t és a 7670M-et érdemes keresni. Mindkét termékcsaládra igaz, hogy megszerzésükért mélyen a zsebünkbe kell nyúlunk, de ha gördülékeny játékelményre vágyunk, nincs igazán más választásunk.

## MIRE FIGYELJÜNK A KÉT FŐ KOMPONENSEN TÚL?

Elsősorban a hűtésre. Kerüljük azokat a noteszgépeket, melyek szívó ventilátorra lefelé néz. Ha ágyban, asztalon kívánjuk használni a laptopot, akkor oldalsó és hátsó szellőzőnyílásokat keressünk. Mivel egy erős konfigurációban sok hő termelődik, arra is törekedjünk, hogy a hűtőrendszer tudjon lélegezni. Ne torlaszoljuk el mindennel a levegőztetőnyílásokat. A passzív hűtés lehet alul, de ha fekiadni fog a gép, és nem használunk hűtéssel fel-

## Brutális gamer notebookok

Az Origin EON17-S belső kialakításának szinte csak a képzeletünk és a pénztárcánk szab határt. Tíz processzor közül választhatunk, melyek leggyengébb darabja egy Core i5-3340M, és a topon egy alapjárton is húzott Core i7-39940XM extreme található. Az utóbbi CPU Turbo Boost 4,5 GHz-en aprítja a feladatokat. E mellé akár 32 GB 1600 MHz-en duruzsoló Corsair Vengeance memória is rendelhető, valamint a grafikus feladatokra egy Nvidia GeForce GTX 680M-et is ráereszthetünk. 4 GB GDDR5 memóriája rendíthetetlenül pumpálja majd az adatokat a CUDA-magokba, vagyis az egekbe tornáztatjuk a játékok felbontását és képminőségét. Tárhely és optikai meghajtó szempontjából annyira személyre szabható a gép, hogy gépelésre használt új-jaink elkopnának, mire végeznék a lehetőségek bepötyögésével. Ezek után mit érdemes tudni az Origin EON17-S teljesítményéről: leginkább azt, hogy az alacsony frame-rátohoz szokott felhasználók óvatosan üljenek a gép elé. Egy Hobbit-féle HFR-edzést mindenkinek ajánlanánk, hogy játék közben már ne forduljon fel senki gyomra. Am ettől még mindig van feljebb. Az Alienware M18x legalább ennyire személyre szabható, de ebbe a gépbe ráadásul két 680M-et vagy két 7970M-et is kérhetünk. Bámulatos, mire képes!

szert laptopállványt, akkor nem szerencsés, ha az aktív hűtés is lefelé néz. Ezután jöhet az üzemidő. A gamer noteszgépek esetében pár évente nem árt akkumulátort cserélni, mivel az energiaigényes konfiguráció sokkal hamarabb kikészíti a cellákat, mint amit a hagyományos noteszgépeknél tapasztalhatunk. Arra is érdemes felkészülni, hogy ezek a gépek töltő nélkül maximum két óráig bírják. Miután az akkumulátor kapacitása kezd leromlani, minden egyes percet hiányolni fogunk az üzemidőből.

Mennyire fontos a tartósság? Nagyon. Az elmúlt években piacra került laptopok könnyen tönkre mennek, még irodai használat mellett is képesek pár éven belül megadni magukat. Emiatt rendkívül fontosá vált az agépek tartósságának vizsgálata. Hogyan állapítható meg, hogy mennyire tartós egy modell? Először is lessük meg a burkolatot. Ha már első ránézésre látszik, hogy hamar széttörik, hajlik, akkor hagyjuk is. Tegyük ugyanezt, ha már aboltban gyen-

gék akijelzőt tartó zsanérok. A fedlapot fel- és lehajtva rögtön érezni fogjuk, hogy van-e ellentartása akijelzőnek.

## AZ EXTRA ADALÉK

Sose feledkezzünk meg a saját kutatásról. Járjuk végig a boltokat, próbálgassuk a laptopokat, valamint olvassunk tesztet a kiszemelt darabokról. Tudakoljuk meg, mire képes a processzor, a GPU és azt is, hogy a többi komponenssel együtt mit képes kipróbálni magából a gép. Olvassunk bele a fórumokba, és vásárlás előtt, ha van időnk, illetve ha tehetjük, kutakodjunk egy kicsit az interneten felhasználói vélemények után. Egy teszt sosem lehet olyan pontos, mint egy felhasználó véleménye, aki már hosszú hónapok óta nyúzza az adott készüléket. Ekkor azonban tartsuk észben, hogy a teszt objektív módszerekkel készül, míg a felhasználói véleményeket erősen áthathatják a szubjektív gondolatok.

Mr. Láb

## Dell Inspiron 7720 17,3"

A Dell Inspiron 7720 gépek kijelző tekintetében kilógnak körképünk alanyainak sorából. Nemcsak azért, mert nagyobbak, hanem azért is, mert gyakorlatilag mindenki megtalálhatja a számára megfelelő panelt ehhez a géphez. A masina rendelhető 1600×900 pixeles TrueLife technológiás, valamint 1920×1080 pixeles tükröződéscsökkentő kijelzővel is. Utóbbit vennék standardnak, és rögtön meg is jegyeznék, hogy az élénk színeket produkáló FHD kijelző odakint, közvetlen napfényben nehezen olvasható. Ez főleg a fényerő hibája, hiszen a matt felületre nem lehet panaszkodni, ahogy a betekintési szögekre sem.

A méhkaptármintás, elektronikus úton megerősített alumínium burkolat alatt alapjárton egy Core i3-3217U processzor dolgozik, de még a Core i7-3630QM processzorral rendelkező verzió is beleferne 300 ezer forintos költségvetésünkbe. Mellé pakoljunk 8 GB memóriát és egy Nvidia GT 650M-et. A teljesítmény láttán konstatálhatjuk, hogy a 7720-tulajdonosok számára többé nem kell majd asztali gép. A széria egyetlen igazán osztorozható része, hogy gyárilag nem kérhető SSD-vel. Összességében, ha nem használunk gyakran AA, illetve AF szűrőket, akkor a gép jól kezeli a terhelést. Ultra beállítások mellett azonban nem brillírozik.

## INFO

Forgalmazó:  
Dell Magyarország  
Ár: 269 000 Ft-tól  
Web: www.dell.com

Pro:  
masszív prémium ház, erős multimédiás teljesítmény

Kontra:  
nehéz, nincs SSD, üzemidő

GameStar  
DESIGN DÍJ





## INFO

### Forgalmazó:

Acer Magyarország  
 Ár: 229 000 Ft-tól  
 Web: acer.shop.hu

### Pro:

jó általános teljesítmény, kényelmes billentyűzet, viszonylag hosszú üzemidő

### Kontra:

sípoló hűtés, terhelés alatt erősen melegszik



## Acer Aspire V3-571G 15,6"

Vitathatatlan, hogy az Acer Aspire V3-571G széria készülékei nemcsak elegánsan néznek ki, de elegendő erő rejlik bennük ahhoz, hogy a multimédiás felhasználón túl a játékosokat is izgalomba hozza. A család legtöbb tagja WXGA felbontású kijelzővel rendelkezik, ám akad egy-két modell, mint az Acer Aspire V3-571G – 73638G1T Maii, ami 1920×1080 pixel felbontású IPS-kijelzőt kapott. Ennek felülete kissé műanyagosan csillog, de egyébként nem lesz vele probléma. A V3-571G széria gépei számtalan konfigurációban érkeznek. Az említett

modellben Core i7-3632QM processzor, 8 GB DDR3 memória és egy 2 GB dedikált memóriával rendelkező Nvidia GeForce GT 730M kapott helyet. Ez utóbbi, a GT 730M-re épülő megoldást januárban jelentette be az Nvidia, és érdemes tudni róla, hogy középkategóriás GPU-ként csak egy hangyányit erősebb, mint a széria többi készülékében kapható GT 640M; a GPU-gyártók előszeretettel címkézik át mobil termékeiket. Az erőforrás-igényes játékok alatt a laptop melegszik, a hűtőventilátor pedig magas tartományban süvít. Akik elegáns gépre vágnak, és játszani is szeretnek, azoknak érdemes kipróbálniuk a gépet.

## INFO

### Forgalmazó:

MSI  
 Ár: 289 000 Ft-tól  
 Web: www.msi.com

### Pro:

számtalan csatlakozó, erős akkumulátor, erős grafikus kártya

### Kontra:

gyenge processzor, zömök ház



## MSI GX60 15,6"

Bárcsak erősebb processzor került volna ebbe a robusztus GX60 szériába! Amennyiben ez így történt volna, a gépben található csúcskategóriás mobil-GP – az AMD Radeon HD 7970M – teljesítményét nem fogná vissza semmi. Most azonban egyes számítógépes esetekben a felhasználó azzal találkozhat, hogy a 7970M fps-ben mért teljesítménye egy középszintű kártya képességeivel vetekszik. Pénztárcabarát szempontból érthető a trinitity AMD A10-4600M használata, ám ezt a processzort egy belépő-, maximum középkategóriás gépben tudjuk elképzelni. Az 1920×1080 pixeles matt kijelző megfelelő fényerő-

vel rendelkezik, hogy egy jól megvilágított szobában is élvezhető legyen a tartalma. Külön öröm, hogy a panel kiváló kontrasztértékekkel rendelkezik, ezért a fekete objektumok sötétek maradnak, nem szürkülnek. A panel sRGB színtartománya is rendben van, és ezt a betekintési szögekről is el lehet mondani. A GX60 tehát kiváló TN-panelt dolgoztat, nem melegszik, és szupertisztán szóló 2.1-es hangrendszer rejtett el benne. A rendkívül erős GPU ellenére ez a széria főleg azon játékosok számára lehet vonzó, akik a nem processzorigényes címekkel szeretik elütni az időt. A teljesítmény-megszállottaknak máshol kell kutakodniuk.

	Lenovo IdeaPad Y580	Acer Aspire V3-571G	MSI GX60
Ár	227 000 Ft-tól	229 000 Ft-tól	289 000 Ft-tól
A rendelkezhető legjobb processzor	Core i7-3630QM	Core i7-3632QM	AMD Quad-Core A10-Series processor
Kijelző	15,6" WXGA vagy 15,6" FHD	15,6" FHD IPS vagy 15,6" WXGA	15,6" FHD
Tárhely	500 GB, 750 GB, 1 TB (5400 RPM) vagy 500 GB (7200 RPM) és SSD: 32 GB	1 TB SATA HDD	128 GB Super RAID + 750 GB SATA (7200 RPM), 128 GB Super RAID + 500 GB, SATA (7200 RPM) 750 GB, SATA (7200 RPM)
Memória (max.)	8 GB DDR3	16 GB DDR3 1600 MHz	16 GB DDR3 1600 MHz
GPU	Nvidia GeForce GTX660M	Nvidia GeForce GT 730M	AMD RadeonTM HD 7970M
Portok	2×USB 3.0, 2×USB 2.0, 6-az-1-ben kártyaolvasó, jack, mikrofon jack, S/PDIF, 1×VGA, 1×HDMI, 2×mini-PCIe, RJ-45	5-az-1-ben kártyaolvasó, 2×USB 2.0, 1×USB 3.0, 1×HDMI-port HDCP-támogatással, 1× fejhallgató-kimenet/mikrofonbemenet, 1×RJ-45	1×VGA, 1×HDMI, 1×USB 2.0, 3×USB 3.0, 1×fejhallgató-kimenet/mikrofonbemenet, 3-az-1-ben kártyaolvasó
Dead Space 3@1366×768, high	85 fps	61 fps	102 fps
Diablo III@1366×768, high	95 fps	82 fps	98 fps
Battlefield 3@1366×768, high	39 fps	30 fps	42 fps



## Samsung Series 7 Chronos 15,6"

Amint ennek a szériának a tagjaira pillantunk, rögtön elgondolkozhatunk, hogy vajon mi került a bámulatos összerakás minőségű és prémium anyaghasználatú gépek belsejébe. Ugyan a 14 hüvelykes sorozat a nagy testvérhez képest rendelkezik két gyengességgel, de már ezek a modellek is rengeteg erőt képviselnek. A 15,6-os széria tükröződésmentes, 1600×900 pixeles felbontású, 16:9-es képarányú kijelzőjét az irodában szívesen nézi az ember, azonban játékok és filmek között kellemesebb lenne a szemnek, ha a sötét elemek valóban sötétek lennének, és nem a szürke irányába tolnának el. E mellé átlagos betekintési szög társul, ezért szinte

csak szemből érdemes rácsodálkozni az egyébként magas fényerejű panelen zajló eseményekre.

Egy hasonlóan karcsú kialakítású géptől korábban nem vártunk volna ilyen erős kiépítést. A friss modellek már harmadik generációs Intel processzorral érkeznek. Az előre megadott árkategóriánkba az NP700Z5C modell fért bele, melybe egy Core i5-3210M processzor, 6 GB memória és Nvidia GeForce GT 640M került. Amennyiben a széria modelljei hasonlóan erős kijelzőt kaptak volna, mint a Chronos 17, az átlag játékosok számára örömmel ajánlottuk volna a Samsung Series 7 Chronost.

### INFO

**Forgalmazó:**  
Samsung Magyarország  
**Ár:** 298 000 Ft-tól  
**Web:**  
www.samsung.com

**Pro:**  
elegáns kialakítás, jó teljesítmény, billentyűzet-háttérvilágítás

**Kontra:**  
átlagos kijelzőminőség, csak a RAM-modulok könnyen hozzáférhetőek



## Asus N56VZ 15,6"

Szívesen teszteltük volna az Asus G55VW gépét, de ára miatt nem fért bele a most kiszemelt kategóriába, ezért kompromisszumot kellett kötnünk. Ahogy az írásunkban szereplő legtöbb gyártó esetében, úgy itt sem dedikált gamer gép került terítékre, hiszen azoknak a konfigurációknak, mint tudjuk, rendkívül magas az árak. Végül a szemünk az Asus N56-os szériáján akadt meg, melynek tagjaival belopta a jelenlegi csúcspot multimédiás gépei közé a gyártó. A kiváló munkát sejtető burkolat alatt erős hardver lapul. A belépőszintű modellben egy Core i3-3110M processzor dolgozik, de kérhetjük Core i7-3610QM processzorral is. A grafikus feladatokat

Nvidia GeForce GT 650M végzi, ami csak egy-két esetben riad meg a magasabb felbontástól és képminőségtől. A gép közben melegedni fog, ám a hűtés hangja nem zavar majd minket.

A noteszgép 1366×768 pixeles felbontású, tükröződő felületű vagy 1920×1080 pixeles felbontású, matt kijelzővel rendelhető. Utóbbi célszerűbb választás, mivel a játékok és a filmek részletei szebben köszönnek vissza, valamint a panel átlagban majdnem 300 nit fényerővel rendelkezik. Amennyiben nem ultra beállítások mellett szeretnénk hadba vonulni ezzel a noteszgéppel, akkor szinte minden igényünknek megfelel majd, az N56VZ erős hardveres kiépítése erre a garancia.

### INFO

**Forgalmazó:**  
Asus Magyarország  
**Ár:** 289 000 Ft-tól  
**Web:** www.asus.hu

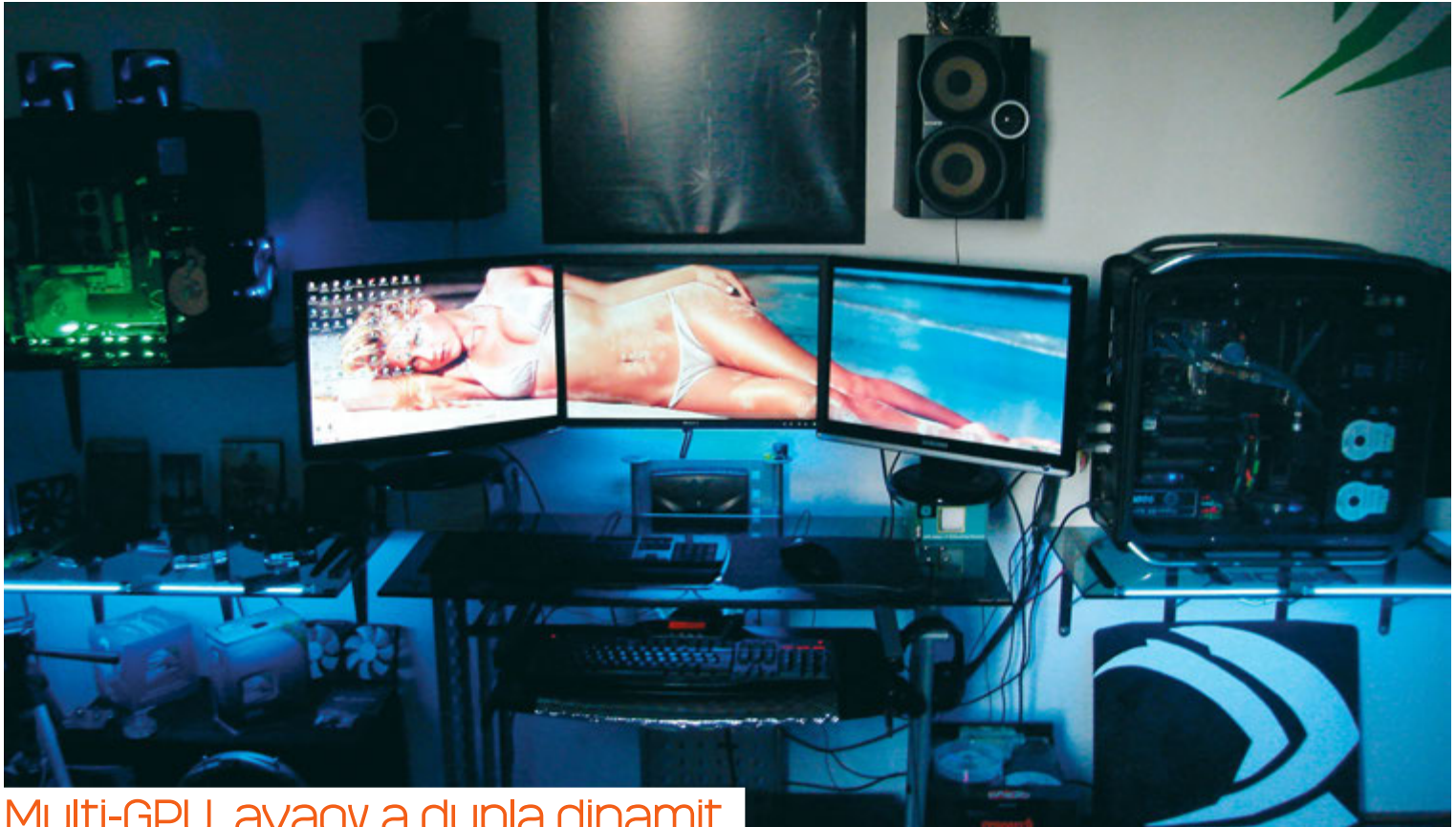
**Pro:**  
kiváló teljesítmény, nagyszerű képminőség, billentyűzet-háttérvilágítás

**Kontra:**  
olcsó kinézetű ház, odakint szinte használhatatlan



Dell Inspiron 7720	Asus N56VZ	Samsung Series 7 Chronos
269 000 Ft-tól	289 000 Ft-tól	298 000 Ft-tól
Core i7-3630QM	Core i7-3610QM	Core i7-2675QM
17,3" FHD vagy 17,3" HD	15,6" HD vagy 15,6" FHD	15,6" HD
1 TB (5400 RPM) SATA HDD + 32 GB, 750 GB (5400 RPM) SATA	1 TB (5400 RPM), 750 GB (5400 RPM/7200 RPM), 500 GB (5400 RPM/7200 RPM), 750 GB (7200 RPM SSH), 500 GB (7200 RPM) SSH	750 GB (7200 RPM)
8 GB DDR3 @ 1600 MHz	8 GB DDR3 1600 MHz	8 GB DDR3 1333 MHz
Nvidia GeForce GT 650M	Nvidia GeForce GT 650M	Nvidia GeForce GT 640M
3×USB 3.0 + 1×USB 3.0 PowerShare, 1×RJ-45, 1×HDMI, 1×VGA, 1×fejhallgató-csatlakozó/mikrofoncsatlakozó, 8-az-1-ben kártyaolvasó	1×mikrofonbemenet/fejhallgató ki jack, 1×VGA, 4×USB 3.0, 1×RJ-45, 1×HDMI, 1×SPIDIF	HDMI átalakítóval, 1×mikrofonbemenet/fejhallgató ki jack, 2×USB 3.0, 1×USB 2.0, 4-az-1-ben (SD, SDHC, SDXC, MMC), 1×RJ45
68-69 fps	67-68 fps	53-55 fps
82 fps	81 fps	62-64 fps
32-33 fps	31-32 fps	26-28 fps





Multi-GPU, avagy a dupla dinamit

## Több grafikus kártya egy gépben

**G**ÉPÜNK GRAFIKUS TELJESÍTMÉNYÉNEK FELTURBOZÁSÁT LEGTÖBBEN ÚGY KÉPZELJÜNK EL, HOGY A RÉGI, DISZKRÉT GRAFIKUS KÁRTYÁT KISZERELJÜK, ÉS HELYETTE BETOLUNK EGY ERŐSEBB MEGOLDÁST. Ezzel nincs is gond,

hiszen gyakran tényleg ez a legjobb szcenárió. De mi a helyzet akkor, ha már beszereztük a legjobb kártyát? Adjuk el? Használjunk egy másik gépet? Jobbat is tudunk: vegyünk belőle még egyet, és szereljük be a gépbe, hogy a két eszköz egymás erejét megduplázva, közösen izzadhasson a feladatokon.

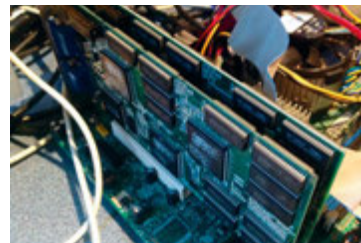
A legtöbb PC-felhasználó egy kártyával bőven megelégszik, nem is sejtik, mekkora löketet tud adni egy második, illetve egy harmadik kártya a PC-s játékok teljesítményének. Azonban hogy tényleg megéri-e a vesződést és a megnövekedett fogyasztást egy többkártyás konfiguráció kiépítése, azt gondosan mérlegelni kell, és többről van szó, mint egy szimpla igenről vagy nemről.

Akik 22 hüvelykes monitoron, 1920×1080 pixeles felbontáson élvezik a játékokat, azoknak egy közép- vagy felsőkategóriás kártya bőven elegendő. Aki azonban mondjuk egy vagy több 30 hüvelykes kijelzőn szeretné minimum 2560×1600 felbontásban vízszintlátni

ajátékcímeket, ráadásul úgy, hogy minden szűrő az egekben van, vagy ha mindent 3D-ben szeretné élvezni, akkor neki egy második GPU segíthet.

### AZ ELSŐ PÁRBA ÁLLÍTHATÓ GPU

A többkártyás konfigurációk kiépítése kissé trükkös lehet, bár az elmúlt évtizedben a folyamat nagyon sokat egyszerűsödött. A felhasználói szintű multi-GPU-s konfigurációk gyökere 1998-ig nyúlik vissza, ezen belül akkorra, mikor a 3dfx bemutatta a Voodoo 2-t és ezzel együtt az SLI-t, vagyis a Scan-Line Interleave-et is bevezette a GPU-k világába. Akkoriban, ha két Voodoo 2 üzemelt egy gépben megfelelően konfigurálva, a kártyák képesek voltak váltogatni a páros és páratlan vonalak renderelését között, ezáltal hatalmas löketet kapott a teljesítmény.



A Voodoo 2 1998-ból

Ez a konfiguráció egy Voodoo 2 tempójához képest majdnem dupla akkora frame-rátát produkált.

Ahogy az ős GPU-nya, úgy nem meglepő módon az Nvidia és az AMD berkeiből érkező GPU-k többsége is párba állítható, de már másként működnek, mint annak idején az öreg Voodoo 2. A multi-GPU-s konfigurációkban a modern grafikus kártyák általában a képkockák renderelését váltogatják, vagy vízszintesen vagy egyéb módon osztják fel a mun-

kát, így minden egyes GPU-nak a képkocka egy adott területével kell foglalkoznia. Közös vonás ugyanakkor, hogy több GPU-t láncba kötve tetemesen megnő a teljesítmény és a fogyasztás.

### A KULCSSZAVAK: CROSSFIRE ÉS SLI

Két kifejezéssel kell megismerkednünk, ha több-GPU-s konfigurációt szeretnénk építeni. Az egyik a CrossFire, a másik az SLI (Scalable Link Interface). Az SLI betű-

## A FEJLESZTÉS FELTÉTELEI

Mielőtt SLI vagy CrossFire rendszerbe investálunk, meg kell győződnünk arról, hogy olyan alaplappal rendelkezünk-e, ami kapott elegendő PCI Express slotot, valamint arról is, hogy a deszka kompatibilis-e a technológiákkal. Emellett kell majd egy olyan ház, amelyben nem forrnak fel a kártyák és egy táp, ami képes kiszolgálni a grafikus részleg megnövekedett étvágyát. Ezután már csak a kártyák vannak hátra. Miután beszereztük őket, ne feledkezzünk meg az összekötő kábelekről sem. Ezek általában a kártyák vagy az alaplapok dobozában találhatóak. Ezután a meghajtóprogramunkban már csak aktiválni kell az SLI-t vagy a CrossFire-t.





## CRYSIS 3

Sokakhoz hasonlóan mi is nagyon vártuk már a Crysis 3-at, de annyi előnyünk volt, hogy a játék gépigénye alapján összeállíthattunk egy megfelelő vasat, amit elég erősnek hittünk, hogy könnyűszerrel élénk pattintsa a nanokupola alá zárt New York nyitott területeit. De nem akárhogy; ki szeretnénk volna maxolni a játékot, hogy filmszerű élményben lehessen részünk. Vászunk nem volt ugyan, és projektorral sem szeretnénk volna vacakolni, ezért inkább a hardveres oldal másik feléről közelítettük meg a dolgot. Duál GPU-s rendszert építettünk.

Aztán jött a meglepetés, amit felemelkedő szemöldök, ráncos homlok és fogak között morcosan átszűrte szavak kísérték. Ahogy anno az első résznél, úgy a Crysis 3 alatt is megremegett a friss gép lába. Izzadva próbálta élénk varázsolni New York Hét Csodájának apró részleteit. Ettől a konfigtól nem ezt vártuk. Minek két GPU, mikor egy húzott darab is közel ilyen jól teljesít? Aztán frissítettünk a meghajtóprogramon, és lássatok csodát, a 6970 CrossFire magára talált. Persze még mindig nem az igazi, de az optimalizált profilokra sajnos szokás szerint várni kell.

Crysis 3 @ 1920x1200, Ultra / 6970: 23-25 fps / 6970 crossfire: 51-53 fps

szó 2004 óta az Nvidia multi-GPU-s technológiáját jelöli. Miután a cég felvásárolta a 3dfx-et, a Voodoo cége munkájának tisztelegve átvették az SLI-t, azonban a mögöttes rejlő technológia már teljesen más volt. Az AMD a több-GPU-s megoldásait egyszerűen CrossFire-nek nevezi, ezt a technológiát még az ATI-s időkben fejlesztették ki. A névadásnál vélhetőleg az volt a lényeg, hogy nagyot üssön.

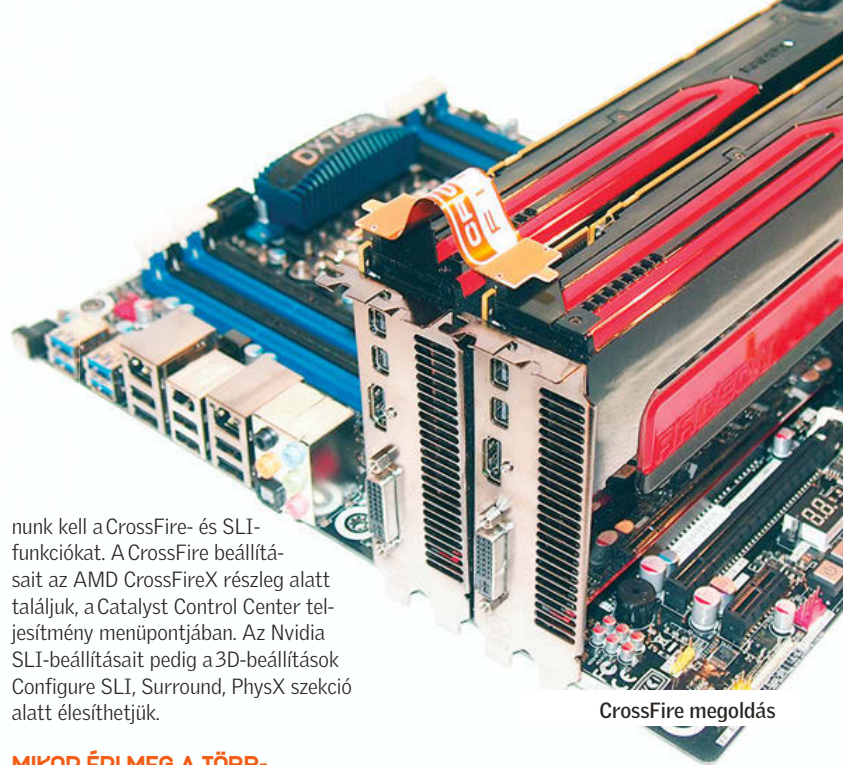
A különböző elnevezések ellenére az SLI és a CrossFire lényegében nagyon hasonlítanak. Általánosságban nincs másról szó, mint hogy egy termékcsaládból kettő, három vagy négy különböző kártyát helyezhetünk a gépbe, melyek aztán egymás között elosztják a grafikus munkát, és ideális esetben növelik a teljesítményt. Az Nvidia GeForce és az AMD Radeon kártyák egy vagy két csatlakozóval rendelkeznek, melyek a nyomtatott áramkörök első felén kapnak helyet. Ha az adott kártyán mindössze egy ilyen csatlakozó található, akkor csak két kártya állítható munkába SLI-ben vagy CrossFire-ben. Azok a kártyák, amelyek két csatlakozó is található, már akár négyes konfigurációba is köthetők. Minél több GPU aprítja a grafikus feladatokat, annál jobb.

Mivel az SLI-t és a CrossFire-t főleg a játékok tempójának növeléséhez találták ki, a technológia leginkább azon gamerek számára ideális, akik nagy felbontású és feltornázott képminőség mellett magas frame-rátákat szeretnének látni.

### CROSSFIRE ÉS SLI RENDSZEREK BEÁLLÍTÁSA

Amennyiben rendelkezünk megfelelő hűtéssel, kompatibilis alaplappal és táppal, ami elég erős ahhoz, hogy az extra kártyát is ellássa, a több-GPU-s rendszer kialakítása eléggé kézenfekvő lesz. A fo-

lyamat nem bonyolultabb, mintha egy GPU-t szerelnénk a gépbe. Először is állítsuk le a masinánkat, majd áramtalanítsuk is. Ezután dugjuk be a kártyát az alaplap megfelelő PCIe-slotjába, csatlakoztassuk hozzá a 6 és/vagy 8 tűs tápcsatlakozókat, végül az SLI- vagy CrossFire-összekötővel kössük láncba a kártyákat. Miután mindent megfelelően illesztettünk, csatlakoztassuk a monitort ahhoz a kártyához, amely abban a PCIe-sínben ül, ami fizikailag 16 sávot kap. Ez általában az a kártya, amelyik közelebb esik a processzorhoz. Egyes kivételes esetekben ez a sín máshogy helyezkedik el, ezért ha biztosan szeretnénk lenni a dolgunkban, nézzük meg az alaplap kiskönyvét. Ezután csatlakoztassuk a tápkábel a táphoz, kapcsoljuk fel a kapcsolóját, és indítsuk el a gépet. Bootolás és az operációs rendszer betöltődése után hagyjunk egy kis időt, hogy a rendszer telepítse a megfelelő meghajtóprogramokat. A meghajtóprogramok települése után kapunk egy értesítést, hogy a CrossFire vagy az SLI funkció aktiválható. Miután a szükséges hardverelemek és meghajtóprogramok települtek, aktivál-



CrossFire megoldás

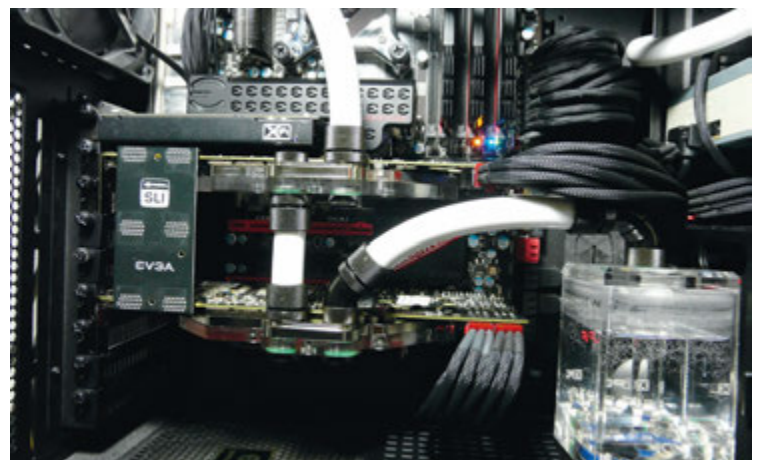
nunk kell a CrossFire- és SLI-funkciókat. A CrossFire beállításait az AMD CrossFireX részleg alatt találjuk, a Catalyst Control Center teljesítmény menüpontjában. Az Nvidia SLI-beállításait pedig a 3D-beállítások Configure SLI, Surround, PhysX szekció alatt élesíthetjük.

### MIKOR ÉRI MEG A TÖBB-GPU-S RENDSZER?

Pár gyors teszt után elmondhatjuk, hogy a CrossFire és az SLI megéri, ha erőforrás-igényes játékokkal kívánunk játszani, és a fogyasztás nem igazán érdekel minket. Amellett azonban, hogy megnövekszik a rendszer játékteljesítménye, a több GPU-s konfiguráció azt is jelenti, hogy több monitort lehet csatlakoztatni, illetve a GPU számításigényes folyamataiban szintén hasznosíthatjuk a nehézlövasságot.

Arról azonban ne feledkezzünk meg, hogy a multi-GPU-s rendszereknek is

megvannak a problémáik. A több grafikus kártyás konfigurációk fogyasztása megugrik, és a hőtermelés is hasonló mértékben emelkedik. Ám nem ez az életünket megnehezítő legfőbb probléma. Ezeket a rendszereket jobban korlátozzák a meghajtóprogramok. Az AMD-nek és az Nvidia-nak minden alkalmazáshoz és játékhoz mellékelnie kell egy profilt, hogy a meghajtóprogram skálázhassa a teljesítményt. Lényegében mind egyik grafikus kártya csak annyira jó, mint a meghajtóprogramja, amit használ. Az SLI és a CrossFire pedig további ter-



Két grafikus kártya nem csak a teljesítményt fokozza, a hőtermelés is alaposan megugrik. Használjunk megfelelő hűtést!

GPU	3DMark 11 Extreme	Metro 2033
1 GeForce GTX 680	3354 pont	54,33 fps
2 GeForce GTX 680 (SLI)	6463 pont	93 fps
1 Radeon HD 7970	3321 pont	58,7 fps
2 Radeon HD 7970 (CrossFire)	6413 pont	99,33 fps

**Mérési eredmények**  
Nem minden esetben préselhetünk ki teljesítménynövekedést több-GPU-s rendszerünkől, de ha igen, akkor az 50, de akár a 70 százalékos teljesítménynövekedés is elérhető.

het ró a programok nyakába. SLI-vel régi játékokat nem igazán futtathatunk. Amennyiben valaki szeret bütykölni, és az extra költségek sem számítanak tengernek, illetve nagyfelbontású kijelzővel rendelkezik, és folyamatos, gyönyörű játékelményt szeretne, akkor megéri veszni a több-GPU-s rendszerekkel. Azonban fejlesztés előtt érdemes minden faktort számításba venni, köztük elsősorban a fogyasztást és a fejlesztések (alaplap, táp, plusz kártya, hűtés, ház) költségét.

Mr. Láb



## GX gamer fülesek A skorpiós hangzuhatag

**T**AVALY JELENTEK MEG A PIACON A GENIUS GX MÁRKAJELZÉSŰ, JÁTÉKOSOKNAK SZÁNT TERMÉKEI. A GX-paletta többek között háromféle, árban és tudásban eltérő fejhallgatót is kínál.

A Cavimanus fantáziánévű HS-G700V típusjelében a „V” a vibrációra utal. USB-portra csatlakoztatható, és normál fejhallgatóként a mellékelt szoftver nélkül is működik. A maximum 8 csatornás virtuális hangzások beállításához azonban telepíteni kell a szoftvert, amellyel többféle hangszín, környezet (koncertterem, lakószoba stb.) és effektus beállítható. Hangképe kiegyensúlyozott viszonylag jó basszussal. Hifi minőségre persze ne számítsunk, ez nem az az árkategória. A vibráció nem túl erős, és a hangerő-szabályozó mellett lévő gombbal kikapcsolható. Felépítése elég masszív, a párnázott, állítható fejpánt fémből készült. A Mordax (HS-G600) fülest azoknak tervezték, akik PC-n és PS3 vagy Xbox 360 konzolon is játszanak, a tartozék kábelekkel mindezekhez csatlakoztatható. Hangerőszabályzója a kábelre került a mikrofon kapcsolójával együtt, a mikrofon levehető róla, a Cavimanusé csak felhajtható. Mindkettőben ugyanaz a 40 mm-es

hangszóró dolgozik, így hangzásuk is hasonló. A PC-hez a Mordax is az USB-porton csatlakozik, de a Cavimanus virtuális többcsatornás beállítási lehetőségei nem érhetőek el. A GX sorozat legolcsóbb fejhallgatójának, a Lychasnak (HS-G550) kicsit nagyobb, 50 mm-es neodímium hangszórója van, hangminősége így nem rosszabb az eddig taglalt eszközökénél. A költség-takarékosság inkább a kivitelét érintette: több a műanyag, és a játékhoz megfelelő, de a másik kétónél gyengébb minőségű a szintén felhajtható mikrofon. A hangerő külön-külön szabályozható, és van egy közös hangerőszabályzó is a mikrofonkapcsolóval együtt a kábelben. A Cavimanus és a Lychas kábele 2,5, a Mordaxé 3 méter hosszú. Mindhárom füles csatlakozói aranyozottak, így a rossz kontaktusból eredő zajtól nem kell tartanunk.



### Tájékoztató árak:

Cavimanus: 16 790 Ft

Mordax: 13 290 Ft

Lychas: 8 190 Ft

## Végre lencsevége! Nyko Zoom

**A KINECT CSOMÓ JÁTÉKOSNAK KOMOLY FEJTÖRÉST OKOZOTT, KÜLÖNÖSEN ITTHON, NEM SZOKÁS UGYANIS 100 NÉGYZETMÉTERES NAPPALIKAT ÉPÍTENI KIS HAZÁNKBAN.**

Márpedig ha megnézzük a Kinect-reklámokat, mindegyikben rengeteg hely van a szenzor előtt, nem beszélve a szanaszét világított szobákról, preferábilisan fehér fallal. Mi itt a stúdióban jól elvagyunk vele, de akadtak már pillanatok, mikor mi sem fértünk el. Pláne akkor van ez így, ha társmagazinunk rendetlen kollégái szanaszét hagyják a cuccaikat. Hogy

borulna rájuk a faliszőnyeg fallal együtt! Na, nálam a fal sötétbarna, és a szenzornak pont másfél méternyi tere van. Gyűlölöm, mert sosem állok jó helyen, túl közel vagyok, és ez a legtöbb esetben teljesen kinyírja az amúgy is nehézkes játékot. Legutóbb a Nike + Kinect Training alatt kaptam agyvérzést, amikor a 25. fekvőtámasznál jelezte a program, hogy nem lát, és kezdjem újra. Durrantak a kapillárisok, de a nap végére oxigénpalackon lógva legalább elmondhattam, hogy ki vagyok pattintva. Nem is akárhogy. Utólag is köszönöm a Nike + Kinect Training kegyetlen, szív-



## INFO

Gyártó: Nyko  
Ár: 8499 Ft  
Web: [www.nyko.com](http://www.nyko.com)

**Specifikáció:** akár 40%-kal is csökkenti a Kinecthez szükséges teret, könnyen csatlakoztatható, beolvad a Kinect dizájnjába

**Pro:** nem nehéz, könnyen mozgatja a szenzor

**Kontra:** sokszor kell kalibrálni, egyes esetekben nehézkessé válik a vezérlés



telen, szadista trénerének. A lényeg, hogy nem jó, ha nincs helye a szenzornak. Régóta kerestem már egy, a Zoomhoz hasonló kütyüt, úgyhogy pont jókor jött tesztelésre. Ennél tényleg nem lehet egyszerűbb a megoldás: kibontod a dobozt, kiveszed a kis lencsét, és az útmutató szerint rápattintod a szenzorra. Szerencsére maga a kiegészítő sem túl nehéz, tehát a szenzor szervós motorja ugyanúgy tudja mozgatni az érzékelőt, és hát a lényeg: végre beleférnek a látótérbe. Nem kell a kanapét kiszedni, nem kell a csillárt lecsavarozni, jó egy lépéssel közelebb kerülhetet minden a tévéhez. És ennyit tud a cucc. De nem is kell több; a Nyko Zoom végre meghekkeli a rendszert pont annyira, hogy minkét (vagy három) játékos kényelmesen ugrálhasson a szobában. Már csak arra kell figyelni, hogy ha valakinek nagy tévéje van, nehogy túl közel álljon, és elkezdjen émelyegni... nem vicc! Próbáltatok már projektorral autóversenyezni közelről? Ne próbáljátok... de tényleg ne!



## Az álcázott hangsapka Asus Echelon

**KORÁBBAN SZÁMUNKRA AZ EGYES HADSEREGEKNÉL HASZNÁLT CAMO ÁLCAMINTA NEM VOLT IGAZÁN SZIMPATIKUS. MI A FENÉNEK?**

Muter úgysis észrevesz és beleköttyög a játékba. Az Asus Echelonon ellenben kifejezetten jól mutat a minta. Ennek köszönhetően szinte észrevétlenül rejtőzködik a füles a dobozában. Mikor pedig kipattintjuk onnan, egyből a fejünkre kíváncsok az Asus legfrissebb füle valója. A látszat ellenére egyébként egyáltalán nem nehéz; persze hosszú távon 268 grammot is megérez az ember, de a párnázásnak köszönhetően mégsem fogunk szenvedni tőle. S ehhez még csak keménykednünk sem kell. Fülünket 100 mm átmérőjű, nagyon kényelmes,

jó tartással bíró, magas minőségű bőrborítású párna veszi körül, ami segít egy helyben tartani a headsetet, és a kívülről beszűrődő hangok egy részét is elnyeli.

Emellett a circumaural kialakítás miatt a hanghullámokat is bent tartja, vagyis minimális szinten passzív zajszűrőként működik. Nyugodtan feltekerhetjük a hangot, belemerülhetünk a játékokba, és zavartalanul tarthatjuk a kapcsolatot társainkkal a bal tányérból előhúzzható zajszűrő mikrofon jóvoltából, melynek gégés szára könnyen hajlítható, ennek ellenére jól tartja a számára kijelölt pozíciót. A némitás funkcióért felelős csúsztatható kapcsolót a cucc hangerőszabályozóján keressük. Ez utóbbit a kábelen helyezték el csipetős formában.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Asus Magyarország  
**Ár:** 22 000 Ft  
**Web:** www.asus.hu

**Specifikáció:**  
50 mm-es neodímmágnese hangszórók, 20-20 000 Hz, 100 dB, mikrofon-érzékenység: -30 dB, ellenállás: 32 ohm ± 3%, 2,5 méter pólyázott kábel, 268 gramm

**Pro:**  
jó basszus és magas, kényelmes kialakítás, minőségi anyaghasználat

**Kontra:**  
karcsú középtartomány, sztereó headsethez képest magas ár

81



Az 50 mm-es neodímmágnese hangszórók meglepően jól szólnak. A magas és abaszus szépen átjön, de emiatt a középső tartomány háttérbe szorul egy kicsit. A lövéshangok mindenesetre nagyon élethűek, játék közben erre biztosan nem panaszkodhatunk. Teszt közben többször úgy éreztük, mintha alövedékek csak centikre susogtak volna el koponyánk mellett. Audiofileknek nem ajánlanánk, de időszakos zenhallgatásra megfelel.

Az Asus Echelon remekül néz ki, kényelmes, és jól is szól, ára azonban kicsit magas, hisz mégiscsak egy sztereó headsetről van szó. A konkurencia ebben az ársávban nagyon erős, és a versenytársak többsége támogatja a virtuális hangzást, ami ebből a modellből egyeseknek hiányozhat. Mindenesetre ha megtetszett, próbáljátok ki!

## Ha akarom, rádiós, ha akarom, nem Trust GXT 35

**I GEN LÁTVÁNYOSRA SIKERÜLT A TRUST FŐLEG JÁTÉKOSOKNAK SZÁNT EGERE, ÉS EZT NEM CSAK (JOBB)KÉZBE ILLŐ FORMÁJA ÉS ALAPOS KIKÉPZÉSE MIATT ÁLLÍTHATJUK.**

A gumírozott hatású, csúszásmentes burkolat stílusos mintája mellett rengeteg gomb és több jelzőfényoszlop árnyítja a szemléltetőt, szerencsére a látvány mögött valós, használható funkciók rejlenek.

A rádiós egér szembeötlő érdekessége, hogy nem ceruzaelemek, hanem lítiumion-akkumulátor szolgál energiaforrással – már amikor erre szükség van. A GXT 35 ugyanis nemcsak az USB-vevővel, hanem a mellékelt mini-USB-kábellel

is csatlakoztatható a géphez, ilyenkor a telepítés automatikusan beindul. Jól használható rádiós üzemmódban is, de igazi gamer szintű precizitását vezetékre kötve domborítja ki, maximálisan elégedettek voltunk vele játék közben és grafikai jellegű feladatoknál egyaránt.



## INFO

**Forgalmazó:**  
R. A. Trade Kft.  
**Ár:** 14 000 Ft  
**Web:** trust.com

**Specifikáció:**  
lézeres optikai egér (5600 dpi), USB-kábel és vevőegység, 6 méteres hatótávolság, görgetőkerék, 11 gomb, mechanikus ki- és bekapcsoló, tápellátás lítium-akkumulátorral, 3 éves elemélettartam, Windows XP/7 beállítószoftver

**Pro:**  
kézreálló, vonzó dizájn, kiváló érzékenység vezeték nélküli módban

**Kontra:**  
rádiós kapcsolattal kis mértékben kevésbé pontos

82

Nagy érzékenységű lézeres érzékelőegység szolgál a precíz egerésés alapjául, felbontása a hüvelykujj pozíció alatt elhelyezett kétirányú sebességváltóval szoftver nélkül is állítható. A vízszintes és függőleges érzékenység hangolása megoldható a LED-sorok visszajelzése alapján, bár szoftverből sokkal kényelmesebb. A [mode] gombbal öt profil között válthatunk, az aktuálisat az egér tetején lévő LED színe jelzi (ez tenyerünkön nem látszik, csak ha épp úgyis üzemmódot váltunk, így nem zavaró). Lehetőség ad a program majdnem az összes gomb szerepének megváltoztatására, az egergomb-funkciókon túl copy-paste, hangerő, számológép, böngésző, levelezőprogram, médialejátszó, hangerőbeállítás témakörökből választhatunk. Körülbelül 5 kB-os billentyűzet-egér makromemóriával is bír az eszköz, kedvenc *Mortal Kombat* kombóinkból az összes elfér benne. Kiváló és könnyen megszerethető a GXT 35 a mellékelt szoftver nélkül is, azzal együtt pedig igazi kezes munka- és játékostársá alakítható – kifejezetten ajánljuk.





# Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## PROCESSZOR

### Intel Core i3-3220



Forgalmazó: Intel Magyarország  
 Ár: 28 800 Ft  
 web: www.intel.com

Alacsony ára és megnyírbált grafikus képességei miatt a Core i3-3220 egymagában azoknak ajánlott, akik nem játékokban keresik a kikapcsolódást. Diszkrét grafikus kártyával kiegészítve azonban már elég erős ahhoz, hogy egy belépő szintű gamer gépben stabil alapot képezzen. Mivel a processzor fogyasztása mindössze 78 W, ami alacsonynak számít, és tuningolni sem lehet, a gyári hűtő tökéletesen megállja majd a helyét a Core i3-3220 tetején. Összességében tehát egy olyan megoldásra lehet szert tenni, mely bírja a strapát, és nem kell érte mélyen a zsebünkbe nyúlni.

## SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

### Antec Nine Hundred Two V3



Forgalmazó: Bluechip.hu  
 Ár: 34 990 Ft  
 web: Bluechip.hu

Az Antec Nine Hundred Two nem tol több funkciót ajátékosok lába elé, mint a többiek ebben az árkategóriában, azonban rendkívül jó dizájnnal készült. A komponenseket könnyen beszerelhetjük, és nem is főnek meg, hiszen nagyon jó odabent a szellőzés. Különösen a tárhelyek élvezik a hűs percekét. A CPU- és a GPU-hűtés szintén szuper, a meleg levegő eltávolításáról egy 20 centiméteres légkavaró gondoskodik. A ventilátorok fordulatszáma kívülről szabályozható, így ha játékra kerül sor, jobban megforgathatjuk a levegőt. Aki jó kialakítású, kissé klasszikus stílusú házat keres, az ne ferdjön tovább. Antec Nine Hundred Two!

## PROCESSZOR

### AMD A10-5800K



Forgalmazó: Ramiris Europe Kft.  
 Ár: 30 800 Ft  
 web: www.amd.com

Habár 2D és számítási kapacitás terén az AMD A10-5800K nem képes felvenni a versenyt az inteles vetélytársakkal, ha játékokra kerül sor és nem szeretnénk külön grafikus kártyára költeni, ne is vacilláljunk tovább. Az AMD APU beépített grafikus vezérlője 1920x1080 pixeles felbontásban is megbirkózik a legtöbb játékkal, és ha tuningoljuk a megoldást (miért ne tennénk?), további fps-eket csikarhatunk ki belőle. Pláne akkor, ha az APU mellé 2133 MHz-es memóriamodulokat pakolunk. Tapasztalataink szerint az ilyen frekvenciájú modulokkal igencsak hasít a rendszer.

## 3,5" HDD, 7200 RPM



- 1 WD Caviar Blue WD2500AAKX**  
12 790 Ft  
www.wdc.com
- 2 Hitachi HDS721010CLA332**  
18 450 Ft  
www.hgst.com
- 3 Samsung HD103SJ**  
20 400 Ft  
www.samsung.com
- 4 Seagate ST1000DM005**  
19 400 Ft  
www.seagate.com
- 5 Western Digital Caviar Green 1,5 TB**  
23 000 Ft  
www.wdc.com

## PC-HANG- FALAK 25 EZER FORINTIG



- 1 Creative-Labs GigaWorks T20 Series II**  
24 990 Ft  
www.creative.com
- 2 Logitech Z323**  
11 940 Ft  
www.logitech.com
- 3 Genius SW-G 2.1 3000**  
20 000 Ft  
www.genius.hu
- TIPP 4 Trust XpertTouch 2.1**  
13 000 Ft  
www.trust.com
- 5 Philips SPA 6350**  
19 000 Ft  
www.philips.hu

## FULL HD MONITOROK



- 1 LG E2442T-BN**  
48 600 Ft  
www.lg.hu
- 2 BenQ BL2400PT**  
60 700 Ft  
www.benq.com
- 3 NEC EA232WMI**  
101 000 Ft  
www.necdisplay.com
- 4 ViewSonic VP2365-LED**  
73 000 Ft  
www.viewsonic.com
- TIPP 5 Samsung T24B301EW**  
60 000 Ft  
www.samsung.com

## BILENYŰZET- EGÉR PÁROSOK



- 1 Gigabyte GK-KM5200**  
3 000 Ft  
www.genius.hu
- 2 Genius Luxemate 800**  
9 000 Ft  
www.genius.hu
- 3 Microsoft Wireless Desktop 800**  
6 000 Ft  
www.microsoft.com
- 4 A4tech KX-2810**  
7 000 Ft  
www.a4tech.com
- TIPP 5 Logitech MK330**  
10 000 Ft  
www.logitech.com



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Brazos E350 APU alaplapon	x
<b>Processzorhűtő</b> Gyári	x
<b>Alaplap</b> ASRock E350M1	18 500 Ft
<b>Memória</b> Kingston HyperX 4 GB DDR3-1333 MHz	7 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> AMD Radeon HD 6310 integrálva	x
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>Winchester</b> Western Digital Scorpio Blue 500 GB WD5000LPVT	13 500 Ft
<b>DVD-író</b> Nincs	x
<b>Ház</b> Thermaltake Element Q fekvő mini-ITX	16 000 Ft
<b>Táp</b> Házba integrálva 160 watt	x
<b>ÖSSZESEN</b>	55 000 Ft
<b>Külső DVD-író</b> Transcend TS8XDVDRW 8x	11 900 Ft
<b>Monitor</b> DELL ULTRASHARP U2212HM	48 500 Ft



## GAMER

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> AMD A10-5800K	30 800 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Arctic Cooling Freezer 7 Pro	6 000 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte GA-F2A75M-D3H	19 500 Ft
<b>Memória</b> Corsair Vengeance Kit (2x4 GB) DDR3 1600 MHz	16 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte Radeon HD 6770	28 800 Ft
<b>Hangkártya</b> Asus Xonar DG	7 000 Ft
<b>Winchester</b> Western Digital 3 TB Caviar Green	37 500 Ft
<b>DVD-lejátszó/író</b> Nincs	x
<b>Ház</b> Thermaltake Commander MS-I	13 290 Ft
<b>Táp</b> Be quiet! Pure Power 530W	17 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	176 200 Ft
<b>Vízhűtéssel</b> Corsair H80i	26 900 Ft
<b>SSD-vel</b> Kingston 240 GB SSD Hyper-X	59 050 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Core i7 3770K	82 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Corsair H100i	30 500 Ft
<b>Alaplap</b> Asus Maximus V Gene	47 000 Ft
<b>Memória</b> Corsair Vengeance Kit (2x4 GB) DDR3 1600 MHz	16 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte GeForce GTX 660	55 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>SSD</b> OCZ Vertex 4 256 GB	57 000 Ft
<b>Blu-ray Combo</b> LG Blu-ray-író BH10LS38	19 500 Ft
<b>Ház</b> Thermaltake OVERSEER RX-I	35 000 Ft
<b>Táp</b> Corsair HX650W CMP5U-650HX	39 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	381 000 Ft
<b>Merevlemezzel</b> Western Digital 2,5 TB SATA-II 64 MB HDD	35 785 Ft
<b>Hangkártyával</b> Creative X-Fi Titanium HD	40 000 Ft



## PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

### INTEL

#### Intel Socket 775/1156/1155

Intel Core i7-3930K	148 000 Ft
Intel Core i7-3820	72 000 Ft
Intel Core i7-2600	61 000 Ft
Intel Core i5-3570K	55 000 Ft
Intel Core i5-3550	47 000 Ft
Intel Core i7-3770K	81 000 Ft
Intel Core i7-3770	72 000 Ft
Intel Core i7-2700K	76 900 Ft
Intel Core i7-2600K	72 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2+/AM3/AM3+/FM1/FM2

FX-8120 / 3,1 GHz	37 000 Ft
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	23 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	22 000 Ft
A8-3850 / 2,9 GHz	24 000 Ft
A10 5800K 3,8 GHz	34 000 Ft
A8 5600K (FM2)	26 000 Ft
A6 5400K (FM2)	17 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	11 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	13 000 Ft
Athlon II X3 450 / 3,2 GHz	14 000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLÓ

### INTEL

#### Intel Socket 1155

Gigabyte GA-Z77-D3H	28 000 Ft
Asrock Z77 Extreme4	31 000 Ft
MSI Z77A-GD65	45 000 Ft
ASUS Sabertooth Z77	58 000 Ft

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+/AM3

Asrock Fatal1ty 990FX	42 000 Ft
ASUS F2A85-V PRO	39 900 Ft
Gigabyte GA-990FXA-UD5	38 000 Ft
MSI 970A-GD45	28 000 Ft



# Corsair H80i

Az első modellekhez képest a Corsair H80i és nagy testvére, a H100i rengeteget fejlődött, amit legkönnyebben a kisebb zajból és a hatékonyabb hűtésből lehet leszűrni. Ennek pedig ki ne örülne? A frissített modellek azokban a házakban jelentenek nagyszerű választást, melyeket gazdáik most kívánnak átállítani vízűtésre. Miért? Egyrészt nem kell azon agyalnunk, hogy beszereléskor vajon hol fog szivárogni a hűtőfolyadék, és azon sem, hogy ez melyik komponenst teszi majd tönkre. A Corsair H80i és H100i könnyen beszerelhető (nagy házba), és onnantól végzik a dolgukat. Anyagiak szempontjából jobb választásnak tűnik a H80i, de ezt a megoldást főleg az LGA 1155-ös rendszerekhez ajánlanánk. Forró szituációkban (LGA 2011, AMD AM3+) a H100i jobban teljesít. A korábbi modellekkel szemben itt már szoftveresen is babrálnunk a ventilátorok fordulatszámán, sőt a LED színét hozzáigazíthatjuk házuk színéhez. Apróság ugyan, de sokat képes dobni az összképen.

## INFO

**Forgalmazó:**  
Computer Emporium Kft.  
**Ár:** 26 900 Ft

**Web:**  
www.corsair.com

**Specifikációk:**  
5 év garancia, 120 mm ventilátor; támogatott foglalatok: AMD AM2, AMD AM3, AMD FM1, AMD FM2, Intel LGA 1155, Intel LGA 1156, Intel LGA 1366, Intel LGA 2011

**Pro:** szoftveres támogatás, állítható LED, elődjéhez képest jobb teljesítmény

**Kontra:** kicsit borsos az ára

# 91





# KULT

Konzolgenerációk: 2005-től napjainkig

## HETEDIK GENERÁCIÓ: EZEKEN JÁTSZUNK MA

**A JÁTÉKKONZOLOK HETEDIK GENERÁCIÓJÁNAK KORSZAKÁRA VÉGLEGESEN KIALAKULT A PIACOT URALÓ NINTENDO-SONY-MICROSOFT TRIÓ.** A gépekre jellemző a magas felbontású grafika (full SD/HD/full HD), a következő generációs optikai adattárolás (Blu-ray/HD-DVD), illetve a játékok mozdulatokkal – kontrollerrel vagy teljes testtel – történő irányítása. Mindezek mellett jelen van még egy dolog, köszönhetően a szerintem némiképp álságos RoHS törekvésnek: a 3 LED/sárga LED probléma.

### MICROSOFT XBOX 360

A gép fejlesztése a Classic Xbox szerény szereplése miatt már 2003-ban megkezdődött. A Microsoft véresen komolyan vette a dolgot, februárban óriási szoftverfejlesztői konferenciát tartott, ahol az új gép támogatására toborzott cégeket. Ugyanebben a hónapban a SEGA of America korábbi vezetőjét, Peter Moore-t is a céghez csábították. Augusztusban megkötötték a szerződést az ATI-val a grafikus chipok szállítására. A hárommagos PowerPC-alapú processzor fejleszté-



2010-től a Microsoft a Kinect segítségével lehetővé tette a teljes testtel történő irányítást

se az IBM-nél folyt – szimultán a PS3 Cell processzorával. Természetesen két külön gárda dolgozott a projekteken, a fejlesztők pedig szigorú titoktartás mellett rejtgették egymás elől a munkájukat. A gép 2005 novemberében került az amerikai, decemberben pedig az európai és japán boltok polcaira. Első nekifutásra kétféle konfigurációt kínáltak: a Premium változat vezeték nélküli kontrollerrel, headsettel, 20 GB-os merevlemezzel és média-távírányítóval, a Core csomag vezeték nélküli kontrollerrel, headsettel, 20 GB-os merevlemezzel és távírányító nélkül volt kapható. A játékal-

lások mentésére egy 256 MB-os memóriakártyát csomagoltak a géphez. A későbbiekben még számos változat volt kapható, ezek főképp a merevlemez méretében és a hozzáadott egyéb bundle tekintetében különböztek, és persze a gép elektronikáját folyamatosan fejlesztették a felmerülő meghibásodások miatt. Az időközben frissített oprendszer lehetővé tette, hogy a játékokat a gép merevlemezére másoljuk, és onnan futtassuk (a játéknak a DVD-olvasóban kellett lennie). 2010 nyarán érkezett az S (slim) verzió. A jelenleg is kapható modell a főbb chipok gyártástechnológiájának javítása miatt kevesebb hőt termel, így működése is halkabb. Beépített Wi-Fi-vel, 5 db USB-aljzattal és S/PDIF digitális hangkimenettel is rendelkezik. Az eredeti „penge” menürendszer sajnos áldozatul esett a Microsoft mindent „metrósító” stratégiájának, így kevésbé látványos, de a mobiltelefonok és Windows 8-as PC-k képernyő-elrendezésére hajazó csempés kinézetet kapott. 2010 novemberében jött ki a korábban Project Natal néven futó Kinect, a kontroller nélkül, teljes testtel történő irányítást lehetővé tevő kütyü. A Guinness-rekorder kiegészítő két hónap alatt 8 millió példányban kelt el.

A következő generációs Xbox megjelenése már küszöbön van, a várakozások szerint idén karácsonyra a boltokba is kerülhet.

### PLAYSTATION 3

A Sony az Xbox 360-nak közel egy év előnyt adva 2006. november 11-én dob-

ta piacra Japánban a PlayStation 3-at, az USA-beli boltok egy héttel később kezdték el árulni a masinát. Itt a legelső napon több incidens is történt a PS3-ra ácsingózókkal kapcsolatosan: volt verekedés, lövöldözés és fegyveres rablás is. Tiszta Amerika... Az európai debütálás 2007 márciusára tolódtott, mivel a cégnek akadt némi problémája a Blu-ray-meghajtók gyártásával.

A PlayStation 3 lelke a zseniális Cell processzor, amit a Toshiba-val és az IBM-mel közösen fejlesztettek. A chipben a fő operatív processzormag mellett hét kisebb mag dolgozik, ezekből egy a rendszer számára van fenntartva, így összességében 1+6 mag áll a programok rendelkezésére. A grafikáért az Nvidia RSX chipje felel, ami akár full HD felbontású (és nem minőségű) megjelenítésre is képes. A rendszer és a grafikus vezérlő is 256 MB saját RAM-mal gazdálkodhat. A gépben beépített HDD, Wi-Fi (kivéve a 20 GB modellt), Bluetooth, gigabit LAN, multi kártyaolvasó, USB-portok és HDMI 1.4 kimenet található. Merevlemez tekintetében 20 GB-tól egészen 320 GB-ig tart a skála.

A Sony a Classic Xbox gyenge japán szereplésének egyik okaként felelegetett bumszliságot valahogy nem akarta figyelembe venni: a gép meglepően nehéz, vaskos darab, bár leginkább a robusztusán elegáns jelző illik rá. A kontroller nagy vonalakban megmaradt a régi formánál, csak az L2-R2 gombok lettek valódi analóg mozgásúak. Kezdetben beépített rez-

## RROD/YLOD ÉS A ROHS KONSPIRÁCIÓ

Ez az összeesküvés-elmélet a saját agyszüleményem. Tény: a régebbi elektronikai készülékek áramköri paneljeinek forrasztóanyagában ólmot tartalmaz, ami a készülékek szemébe kerülése esetén környezetkárosító, és az ember egészségére is ártalmas. 2002-ben az EU minden tagállamában kötelező érvényűvé tett RoHS direktíva (Reduce of Hazardous Substances) hatféle környezetkárosító anyag használatát tiltotta be, többek között az ólomot is. A forgalomba kerülő új elektronikai cikkek forrasztása csak ólommentes anyaggal lehetséges, de ezek a kötés ridegsége miatt sajnos sokkal rövidebb ideig bírják. Főleg a nagy hőterhelésnek kitett alkatrészek érintettek, ahol a folyamatos felmelegedés/kihűlés ciklus miatt ezek a kötések egyszerűen elengednek. A központi processzorok és a grafikus vezérlőchipek pedig tipikusan ilyenek. Ez az oka a korai Xbox 360 gépek „három LED”-es (gyakori) és a szintén korai PS3 példányok „sárga LED”-es (elenyésző) hibájának, de említhetném az erősebb VGA-kártyák, laptopok, mobiltelefonok hasonló meghibásodásait. Ólmos forrasztást használva nem lenne ilyen probléma, de azt ugye tilos. Értem. És mi a helyzet a két-hároméven-té biztosan tönkremenő, 4-5 kiló ólmos tartalmú autókumulátorokkal?



gető nélküli Sixaxis padokat csomagoltak a gépek mellé, a DualShock 3 változatok csak 2008 szeptemberében érkeztek. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy a PS3-padok mindegyike képes mozgásérzékelésre, de ezt a lehetőséget a fejlesztők nem igazán használták ki.

A PlayStation 3 optikai adattárolásra saját fejlesztésű Blu-ray-lemezeket használ, melyek tárolókapacitása 50 GB. A PS3-as játékok mellett természetesen a Blu-ray-filmeket is le tudja játszani, illetve a CD/DVD lemezekkel szintén megbirkózik. A saját lemezformátum használatának köszönhetően a gép másolásvédelmét a mai napig sem sikerült feltörni. 2009 szeptemberében érkezett a ráncfelvarrott Slim modell, ami kisebb és csendesebb volt elődjénél. Egy évvel később a Sony a Nintendo Wii sikerét meglovagolva piacra dobta a Move mozgásérzékelős kontrollert.

A PlayStation 3 netes szolgáltatása, a PlayStation Network a gép megjelenésekor már elérhető volt, használata alapvetően ingyenes. A cég a korábbi generációt képviselő PS2-t sem nyugdíjazta, hanem szimultán futtatta tovább a két gépet. Mindezek mellett a korai PS3-asok képesek voltak PS2-programok futtatására (a PSX játékok szoftveres emulációval futnak), amit konkrétan egy majdnem teljes PS2-elektronika beépítésével értek el. Ez nemcsak hogy jelentősen megrágrította a gép gyártását, de még bugos is volt. A későbbi költségcsökkentett modellekből ezt a szolgáltatást már kihagyták.

A PS3-legendához tartozik a szuperszámitógép projekt is. Több helyen folytak kezdeményezések, hogy spéci Linux-disztribúciókkal képessé tegyenek több, egymásba felfűzött PS3-as gépet az összedolgozásra. Az így elért számítási teljesítmény a projekthez felhasznált gépek árához képest megdöbbentően magas volt. Sajnos a Sony egy rendszerfrissítéssel letiltotta az idegen oprendszer futtatásának lehetőségét, és ezzel ki is nyírta az ilyen irányú törekvéseket.



A PlayStation 3-hoz 2010-ben érkezett a Move mozgásérzékelős controller

2012-ben újabb méretcsökkentés következett, az eredmény a Super Slim modell. Ez jelenleg is megvásárolható a legtöbb elektronikai áruházban és a kisebb konzolos boltokban. Az utód már úton van, a Sony február 20-án jelentette be hivatalosan a PlayStation 4-et, amit elvileg idén karácsonykor már meg is lehet vásárolni.

### NINTENDO Wii

A Nintendo a Gamecube viszonylagos sikertelensége miatt törhette a fejét azon, hogy a következő generációs gépe milyen legyen – gondolnánk mi. Pedig a cég fejlesztői már 2001 körül elgondolkodtak egy „más” konzolon.

## FORMÁTUMHÁBORÚ

A következő generációs optikai adattárolás terén nagy volt a küzdelem a Sony által kitalált Blu-ray és a Toshiba alkotta HD-DVD között. Minden a HD-DVD mellett szólt a visszafelé kompatibilitás, a gyártósról és a gyártás nagyságrendekkel kedvezőbb költsége, a jóval alacsonyabb selejtarány és még sorolhatnánk mi miatt, de a Sonynak mégis sikerült a saját szabványát ráerőltetnie a világra. Ebben legfőbb partnerei a cég érdekeltségi körébe tartozó hollywoodi filmstúdiók voltak, akik nemes egyszerűséggel nem adták ki újabb filmjeiket HD-DVD formátumban, csak Blu-ray-en. Az embereket ezután nem volt szükséges meggyőzni arról, hogy milyen lejátszót kell vásárolniuk.

A Wii eléggé vegyes megítélésű masina. Bár ez a gép jelent meg a legkésőbb, a konkurenciához képest igencsak gyenge a hardvere. Egyes becslések szerint csak másfélszer erősebb a Gamecubénál, és HD-képet sem képes megjeleníteni. Cserébe a gép olcsón előállítható, és már a kezdetektől nyereségesen árulta a Nintendo.

A Wii legmerészebb húzása a mozgásérzékelős controller. Sokan csak néztek, hogy mi ez a butaság. Ki fog hadonászni játszani? Ki fogja ezt a gépet megvenni? Aztán volt nagy döbbenet, mert a Wii úgy fogyott, mintha ingyen adták volna. A netre felkerült videókban látszik, hogy nyugdíjas-otthonokban, gyerekpartikon, meg még ki tudja, milyen helyeken találják a gépet olyan felhasználók, akikre se a Sony, se az MS nem számított vásárlóként. A Nintendo-nak sikerült egy igazi casual gépet alkotnia, amit óriási példányszámban adott el annak ellenére, hogy például DVD-filmek lejátszására sem alkalmas.

A Wii kontrollere két darabból áll, a Wiimote-ból és a Nunchukból. A fő controller a Wiimote, ami egy minimalizált tévé-távírányítóhoz hasonlít, és sok játékhoz önmagában elegendő. A komolyabb mókákkal a Wiimote-hoz kell csatlakoztatni a Nunchukot, amin egy kis analóg karocska és két vezérlőgomb van. Mindkét egységben van mozgásérzékelő

szenzor, a Wiimote-ban pedig még egy kis hangszóró is.

A Wii menüje tévétűdió falára emlékeztet. Minden program, alkalmazás vagy akár online szolgáltatás egy-egy csatornaként jelenik meg. Az internetes szolgáltatások eléréséhez anno kicsit kamuzni kellett a lakhelyünkről, de utána majdnem mindent el lehetett érni, például fizetős játékokat vagy ingyenes demókat tudtunk letölteni.

2007 decemberében került a boltokba a Balance Board/Wii Fit szett. A fehér deszkára ráállva az a testünk súlypontjának változtatását érezte – újabb alkalmi felhasználók, például súlyproblémákkal küzdő háziasszonyok lettek Wiitulajdonosok. 2009 novemberében megérkezett a Wii Motion Plus.

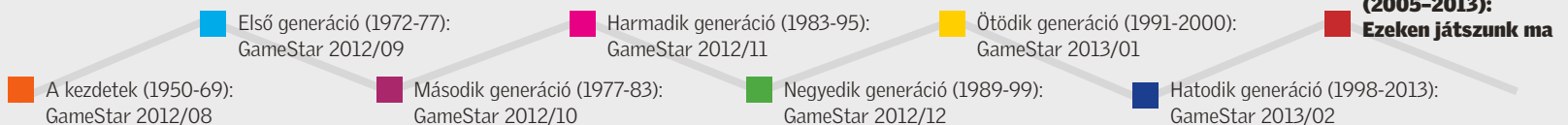
A Wiimote-hoz csatlakoztatható kis kiegészítő fejlesztett mozgásérzékelővel volt ellátva, aminek segítségével a gép pontosabban tudta lekövetni a játékos mozdulatait. 2010-ben jelent meg a Motion Pluszal egybeépített Wiimote, a Remote Plus.

A Nintendo 2012 novemberében indította útjára a nyolcadik generációs Wii U-t, illetve az egyelőre csak Kanadában kapható, igencsak kimerített Wii Minit. Ez utóbbi iránt viszont olyan nagy az érdeklődés, hogy 2013 során a világ összes régiójában piacra fogják dobni.

SakmaN

## A SZOROZAT RÉSZEI

Sorozatunkból megtudhatod, milyen evolúción mentek keresztül a videojáték-konzolok a hetvenes évektől napjainkig



2005

Microsoft Xbox 360



2006

PlayStation 3



2006

Nintendo Wii



2012

Wii U





Minden szintem  
szinte ingyen

# SZABAD(A)JÁTÉK

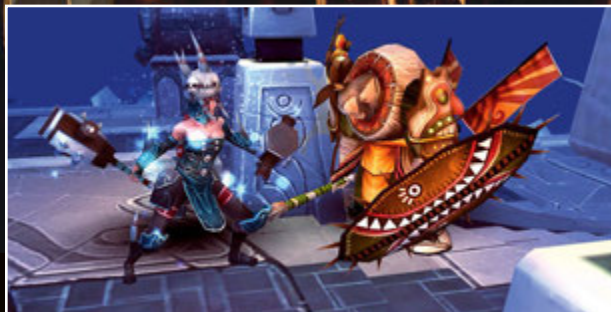
## Bloodline Champions

A Funcom PvP-játékát sokan tévesen sorolják a MOBA műfaj tagjai közé. Abban nem tévednek, hogy egy csapat alapú arénaharcokra kihegyezett játékról van szó, de az említett kategória alapelemeit szinte mind mellőzték a készítők. Nincs szintlépés, nincs a tornyoknál toporgás, nincs tárgyért rohángálás. És akkor mi maradt? Egy brutális, pörgős, ugyanakkor komoly csapatmunkát igénylő felsőnézetes taktikai durr-bele.

Feladatunk nem más, mint választott bajnokunkkal eltiporni az ellenséges szín képviselőit, ehhez pedig hat pusztító erejű csapás áll rendelkezésünkre. Ha már eleget zúztunk (vagy épp minket zúztak), akkor zárszóként elsüthetjük hetedik, ultimate képességünket, ami az adott karakter ütőkártyájaként szolgál. Egy jókor elsütött „ulti” az eldőltnek vélt mérkőzés is megfordíthatja, így érdemes kívánni hozzá a megfelelő helyet és időt.

Ha már emlegettem a megfelelő helyet: nem mindegy, hol vívjuk meg csatáinkat; mivel nem egy MOBA-játék három-ösvényes terepén kell helytállnunk, elég változatos arénák várják, hogy kipróbáljuk adottságaikat. Egy-egy emelvény az életünket mentheti meg holmi kósza lövedékektől, de ha tudjuk, hogy hol vannak a gyógycsomagok, az is sokat segíthet helyzetünkön.

Ha okosan játszunk, és hasznára válunk kicsiny társaságunknak, pontok üthetik markunkat, amelyekért új bajnokokat vagy kozmetikai cikkeket (ikonokat, skineket) oldhatunk fel. Természetesen ez utóbbiakat jóval gyorsabban nyithatjuk meg, ha hajlandók vagyunk némi pénzt is áldozni a játékra, de ha ezt nem szeretnénk, akkor is teljes játékményt kapunk.



A hónap játéka

### F2P INFO

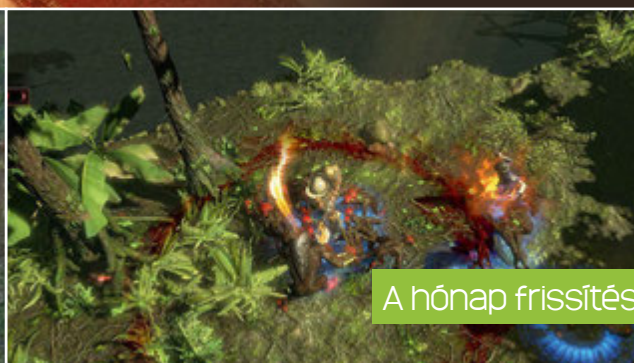
Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit, és pár olyan ingyenes címet, ami mindenképpen megéri a letöltést.

## Path of Exile – Open beta

A *Path of Exile* a *Diablo* legjobb játémenetbeli elemeit megtartva és pár igen hasznos és ötletes mechanikával kiegészítve (mint a fejleszthető ékkövek vagy az elképesztő méretű passzív képességfa) több szempontból is túllépett a korábbi *Diablo*-klónok szintjén. A hosszan elnyújtott, zártkörű bétatesztelés után végre mindenki számára nyitottá tették a játékot, melyben karaktereink immár örökre megmaradnak.

A nyílt bétát elhozó frissítés persze nem üresen érkezett, rengeteg új tartalommal bővült ki az eddig is részletgazdag játémenet. Elérhetővé vált egy teljesen új fejezet 21 eddig ismeretlen területtel, 18 új szörnyrel és több mint 90 ellenfélvariációval együtt. A két új flaskatípus (sebesség és károsallás-növelők), új gyűrűk és legendás tárgyak mellé mérhetetlen mennyiségű javítást, grafikai fejlesztést és balanszoldást kaptunk, a későbbi frissítésekben pedig még több minden érkezik.

A játék bevételi forrásának számítató mikrotranzakciós boltba is számtalan új tárgy került be, melyek azonban csupán kozmetikai jellegűek. Ilyenek a táncanimációktól kezdve a különböző állatokon át a speciális fegyver- és képességeffektékig sokminden, a választékra nem lehet panasz. A hack and slash szerepjátékstílus kedvelőinek mindenképp megéri beszállni a mókába, ha eddig még nem tették volna meg.



A hónap frissítése





## Star Wars: The Old Republic – Return of the Gree

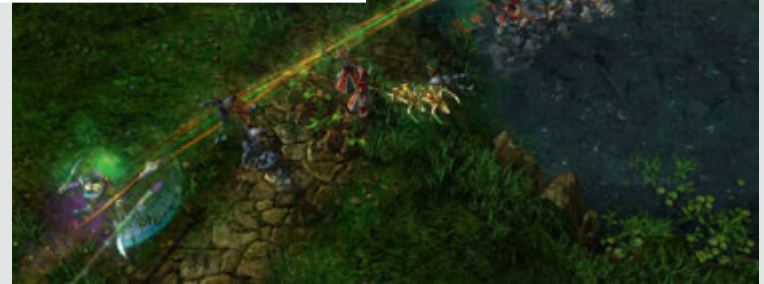
Van kedvenc cephalopodotok? Most lesz. A gree faj visszatért a *Star Wars: The Old Republic* világába, aminek következményeképp adódik egy seregnyi új feladatunk az Illium bolygón. Az ősoleg népi tanulni és kutatni érkezett, így akár a sötét oldalt, akár a jedik útját favorizáljuk, bőven lesz hasznunk abból, ha segítjük őket. Rengeteg felszerelési tárgyat zsákmányolhatunk, amelyekre nagy szükségünk lesz az eljövendő harcok során, főleg mivel a játék történetének

legérdekesebb eszközei várnak ránk. Természetesen az 1.7-es javítás nem csak egy remek történeti szálát hozza be. Bekerül a sokak által várt reputációrendszer, aminek működése senkit nem fog meglepni, ha már valaha is játszott MMOG-vel: ha olyasmit teszünk, ami bizonyos frakciónak kedvez, akkor pontokat kapunk, és attól függően, hogy hányadán állunk az adott csoporttal, kedvezményekben részesülhetünk, esetleg új feladatok nyílhatnak meg előttünk.

## Heroes of Newerth – Salomon Rises

Új hős, új rend a *Heroes of Newerth* csatateréin. Az új karakter, Salomon ugyan gyökeresen nem borítja fel a játékegyensúlyt, de egy kellemesen játszható bajnok a hősök körében. A kellemes szót okkal használtam: Salomon kezelése nem fog különösebb problémát okozni a MOBA-hoz szokott kéznek. Közélszíni támadásai mély nyomot hagynak az ellenfélén, de igazán védelemben erős. Passzív képességének köszönhetően képes elnyelni

a bekapott sebzés egy részét, és közben aktív képességeivel rendszeres szétcsaphat a társait fenyegető ellenséges egységek között. Kezdezőknek érdemes tánca vinni az új titánt, mivel támadóképességei kevésebbek, viszont a védekezéshez használt eszközei komoly tanulnivalót adnak, így vele ténylegesen szórakoztató lesz a tanulódőszak, ellentétben nyögyvenyelősen kitanulható társaival. Természetesen a legújabb frissítés magával hozott jó pár új alt avatárt (különböző hősöknek adhatunk velük teljesen új kinézetet) és jó pár bugfixet, így aki meguntta *Newerth* ütőzeteit, az most jó eséllyel ismét izgalmas csaták elé nézhet.



## Age of Conan – Dragon's Spine

Az *Age of Conan* barbárjainak ismét lesz dolga: teljesen új játéktér nyílt meg a 4.0-s frissítés érkezésével. A csomag a *The Secret of Dragon's Spine* frissítéssorozat nyitóepizódja, amiben rengeteg új küldetés vár a hyboriai kalandorokra. Az új terület homokdűnéi borzalmas titkokat rejtenek, és a játékosokra vár a feladat, hogy ezeket felfedjék. Ahhoz, hogy elutazhassatok az új terepre,

Captain Temotennel kell beszélgetek, aki útbaigazít titeket. Ha felkészültek a harcra, akár meg is próbálhatjátok hódítani az új csapatos instát, a Sepulcher of the Wyrmet. A 4.0-s update természetesen rengeteg apróbb javítást és extrát hozott magával, mint például a kombójelzésekkel kapcsolatos hibák javítását vagy több, küldetéssel kapcsolatos probléma megoldását. Bár tény, hogy a *Dragon's Spine* vonzó lehet a megfáradt, onott barbárok számára, az új terepre történő kilátogatásnak sajnos még az F2P rendszerben is ára van: csak és kizárólag prémium tagsággal rendelkező játékosok tehetik be lábukat a sivatagi lélekvesztőbe.



## Dota 2 – Tusk

Mindig is komoly probléma volt a *Dota 2* történetében, hogy a kezdők elvesztek érezték magukat. Fogalmuk sem volt, hogy milyen hős illene hozzájuk, és a választott karakterhez milyen tárgyak lennének megfelelőek. A játékba beépített új funkciók hála végre nem kell a böngésző után nyúlni elkeseredtségünkben: in-game guide fogja segíteni utunkat, amíg naggyá nem válunk, és magunk írunk segédanyagot a kezdőknek.

A nagykönyvbe ugyanis azok a jó tanácsok kerülnek be, amiket a játékosok írnak: bárki összeállíthatja az általa hasznosnak ítélt tárgy- és képességfejlesztési segédanyagot, és bedobhatja a közösbe. Aztán a profik értékelhetik,

hogy mennyire hasznos vagy működőképes, de akárhogyan is, most már mindenkinek lesz egy apró fogódzója a taktikai lehetőségek tengerében. Bár a guide a legfontosabb újdonság, bekerült végre a csapatos meccskérés funkciója, aminek hála előre összeállt társaságok kereshetnek ellenfeleket maguknak, illetve egy új hős, Tusk is csatasorba állt.



## MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékosi és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi az ideális MMORPG-t Szonja.

Álom-világ 11. rész

# AZ IDŐ PÉNZ

**AZ MMO-K IDŐGÉNYES ELFOGLALTSÁGOK, A JÁTÉKOSOK SZERETIK IS A LEHETŐ LEGTÖBB IDŐT ELTÖLTENI BENNÜK, HA ÉRTELMESEN TEHETIK... DE CSAK AKKOR.**

Különösen kritikusá válik ez a kérdés, ha fejlesztőként nem kizárólag a biztos jövedelmű munkanélküliekre építünk, hanem azokra is, akiket más fontos dolgok is lefoglalnak az életben, úgy mint munka, tanulás, család, barátok, sport vagy egyéb hobbi. Márpedig annyi bevételhez, ami el is tartja az egyébként nem olcsón fenntartható MMO-akat, csak akkor juthatunk, ha ezeket a célcsoportokat is kiszolgáljuk. Megfordítva ugyanannyira nem szerencsés, ha megfeledezünk azokról a játékosokról, akik viszont akár akarjuk, akár nem, nem fogják sajnálni a napi 8-16 órát sem a játéunktól, legalábbis a kezdeti időkben. Gondoljunk csak a Bioware már emlegetett esetére: alig pár hónappal a *Star Wars: The Old Republic* megjelenése után már bajban voltak az unatkozó hardcore felhasználók miatt, és még az a vélemény is ki tudott szaladni az egyik fejlesztő száján, hogy „túl gyorsan” játszották végig a játékosok.

Nos, nincs olyan, hogy túl gyorsan. Olyan viszont van, hogy nem jól lőttük be a célközönségünket, és olyan is, hogy valamilyen célközönségre kifejezetten nem lövünk. Ebben pedig az időtényezőnek és az időzítésnek nagy a szerepe. A fenti esetben például semmi gond nem lett volna azzal, hogy a kiadáskor kevés volt a magas szintű tartalom, ha jól felmérték volna, melyik játékos típus mennyi idő alatt juthat el ideig, és a megfelelő időben már a csőben várt volna a kilövésre a következő tartalmi frissítés. Tudnunk kell, hogyan és mennyit játszik a célközönségünkben fellelhető minden játékos típus.

### IDŐHÚZÁS, DE ÉSSZEL

Persze egy MMO-kiadónak minden üzleti modell esetében az a célja, hogy felhasználói a lehető legtöbb időt töltsék a játékban, méghozzá a lehető leglassabb haladással, amit még élveznek. Ugyanakkor amíg egy hardcore játékosnak talán bele is fér a játékidőbe némi unalmas, monoton tevékenység, a legszélesebb, casual közönség számára már sokkal kevésbé. Ezért a feltűnően csak időhúzásra szolgáló tevékenységeket az egyre nagyobb részt ebből a rétegből kikerülő játékosok egyre kevésbé tolerálják. Lássuk,

mik azok a játéktevékenységek, melyeket a különböző MMO-k előszeretettel használnak erre a célra.

### GRINDELÉS ÉS CRAFTOLÁS

Elsőként ott van ugyebár a grindelés: a legtöbb klasszikus MMO-ban erre a tevékenységre is szükség van, sőt kifejezett rajongótábor van ennek az agykikapcsoló, relaxáló műveletnek, ugyanakkor ha a „hobbijátékosokra” is lövünk, célszerű a hosszabb grindelést opcióként és nem kötelező elemként felajánlani, tehát az előrehaladáshoz nem feltétlenül szükséges bónuszok jutalmaként. Én például türelmetlen típus vagyok, ritkán élvezem igazán a monotonitást, viszont annak idején, még úgy 2004-2005 táján nagyon vágytam a *World of Warcraft*-ban egy egyébként mások számára talán nélkülözhetőnek tűnő kissárkányra. Egy barátom kigrindelte, és meglepett vele: összességében mindketten jól jártunk (bár én azért egy kicsit jobban). Ugyanakkor az sem mindegy, milyen a grindelés: nincs annál idegesítőbb, amikor még fölösleges várakozással is társul... A következő tételt a mesterségek, a craftolás jelenti. Egy korábbi részben már említettem, hogy szerintem a legnagyobb vétek egy ilyen lehetőséget pusztán

## FELELŐSSÉGGEL TERVEZNI

Az, hogy a játékos ne napi szinten, inkább hosszú távon töltsön sok időt egy MMO-ban, nem csupán üzleti, de erkölcsi kérdés is (kellene, hogy legyen). Nem tekinthetünk el attól, hogy egy MMO-nak mindenképp lesznek magányos, függőségre hajlamos játékosai. Nincs ezzel gond... A legtöbb szórakoztató tevékenységnek ez velejárója, de nem árt, ha a tervező is odafigyel, aminek sajnos ma még meglehetősen kevés jele van. Elsőként a *World of Warcraft* vezette be az (adott helyeken töltött) pihenésért (kilépett állapotban töltött időért) járó bónusz tapasztalati pontokat. Ezen és a gyakori figyelmeztetgetésen kívül eddig sajnos nem túl sok megoldást láttam, pedig lennének lehetőségek. Egy a fontos: soha nem szabad a túl hosszú online időt büntetni, az offline időt kell jutalmazni, ha eredményt szeretnénk elérni.

tán értelmetlen időhúzássá redukálni, így erről most bővebben nem írnék. Vannak viszont olyan, tulajdonképpen hobbitevékenységek, melyek hagyományosan nem, de úgy tűnik, egyre inkább a craftolás körébe tartoznak: ilyen például a horgászat, de lehetne a kertészkedés vagy akár a lakberendezés is. Döntés kérdése, hogy ezek közül melyeket vonjunk be a szinte szükségszerűen üzenő tevékenységek körébe, viszont személy szerint azt gondolom, hogy nem árt néhányat meghagyni közülük „érintetlenül”, azaz kikapcsolódási lehetőségként, melynek





## BÁRMENNYIRE IS TÖREKEDNI KELL A HITELESSÉGRE, A JÁTÉKÉLMÉNYNEK NEM SZABAD TÚL NAGY SÉRÜLÉST SZENVEDNIE

során ugyan fejlődhetünk és jutalmat is kaphatunk, de ha „munkánk” eredménye csupa olyasmi, ami csak a többiek és a magunk szórakoztatását szolgálja (például tűzijáték, rézségység, ha mondjuk alkoholt lehet így gyártani, és még sorolhatnánk), akkor a munkát magát is pusztá kikapcsolódásként élheti át a játékos, a fejlődés kényszere nélkül, ami a játéktevékenységek megfelelő változatosságát nyújthatja annak, aki ezt igényli.

### A FŐBŰN: AZ UTAZÁS

A legfőbb kedvenc pedig az utazás. Engem személy szerint semmi sem idegesít jobban, mint amikor még magas szinteken is úgy kell időt töltenem azzal, hogy egyik helyről eljussak a másikra, hogy ezt még csak nem is indokolja az adott világban semmi: viszonylag ritkán találkozunk a valós világra építő világokkal, vagy mágia vagy sci-fi szintű technológia szinte mindenhol van, néha mindkettő egyszerre... akkor meg? Egyetlen egy esetben bocsátom meg, és még akkor sem mindig: mégpedig amikor az utazás maga élmény. De sajnos ezt nálam máig egyetlen egy játéknak sikerült csak elérnie: a *World of Warcraft*-nak (hogy mivel, arról majd egy későbbi részben lesz szó).

Mint mindig, most is van azonban egy másik megoldás: ha értelmessé tesszük az utazással eltöltött időt, mint ahogy ez az *EVE Online*-ban történt, ahol maga az utazás (egy része) olyannyira veszélyes, hogy nem mindenkinek

éri meg belevágni, külön szakma épülhet például a kereskedelmi forgalomban lévő áruk vagy éppen a a játékosok szállítására. Persze van az utazásnak egy elfogadható mértéke is, a baj csak az, hogy ezt nagyon nehéz eltalálni: nyilvánvalóan érthető hogy nem teleportálgathatunk ész nélkül akár kisebb területeken a küldetéseink között, hiszen adott világ körülményei függvényében a varázslat vagy a technológia erőforrásigényes is lehet. Ha viszont már tízedszer kell ugyanazt az útvonalat bejárnunk egymás után, elkezd gyanús lenni a dolog... A *TERA*-ban például a városok és falvak csillagszerű elhelyezkedésének megfelelően kapjuk a feladatokat, így redukálták minimálisra a gyalogos közlekedést, és lám, még ha kissé kevésbé realiztikus is ez a megoldás, ez esetben a játékosok inkább hárlásak a kis csalásért, minthogy panaszkodnának. Bármennyire is törekedni kell a hitelességre, a játékelménynek nem szabad túl nagyot sérülnie.

### TOGETHER ALONE

Az egyik legnehezebb kérdés pedig éppen abból fakad, ami az MMO-k szépségét adja: hogy különböző mennyiségű szabadidővel, különböző célokkal és egyéniséggel rendelke-

## MENNYIT JÁT SZUNK?

Arról, hogy mennyi időt töltenek a játékosok MMO-kkal, azon belül naponta hány órát stb., sok érdekes kutatási eredmény született már az utóbbi években, de engem a legjobban a *Deadalus Project* 2005 körüli eredményei leptek meg: eszerint a vizsgált játékosok átlagosan heti 21 órát töltöttek az általuk választott MMO-ban. A tévénézéssel töltött idő átlagosan, nemzeti szinten az Egyesült Államokban ekkoriban heti 28 óra volt. Ezzel szemben az MMO-játékosok átlagosan csak 5,79-8,9 órát töltöttek tévénézéssel, a nem és kor függvényében (és nem, nem a nők néztek több tévét, ellenben huszoneves kortól átlagosan több időt töltöttek játékkal). ([tinyurl.com/chm98s](http://tinyurl.com/chm98s))

ző, eltérő képességű emberek közös játékát teszi lehetővé. Ugyanakkor máskor és más mennyiséget ér rá játszani egy középiskolás, egy egyedülálló vagy egy családost, felnőtt dolgozó, és akkor még nem is beszélünk a pár órás időeltolódás hatásairól, ami még egy kontinensen belül is fennáll. Akik pedig nem találnak csapatot az életbeli időbeosztásuk miatt, hamar magányossá válhatnak egy MMO-ban.

A hardcore játékosok önálló szervezetei ugyanakkor csak a probléma egy részére jelentenek megoldást, hiszen éppen a kevesebbet, a legfeljebb napi vagy akár csak heti két-három órát ráérő résztvevők egymással történő összehangolása jelenti a legnagyobb kihívást. Mostanában azt látjuk, hogy a hagyományos guildok (céhek) kezdenek veszíteni jelentőségükből a kevésbé elkötelezett játékosok körében az olyan csapatösszehozó eszközök miatt, melyek vadidegenekből, akár különböző szerverekről hoznak össze játékosokat egy-egy gyors kör erejéig. A gond csak az, hogy így egyre többen lesznek azok, akik lényegében egyedül, mindenféle közösséghez tartozás nélkül töltenek el akár éveket egy játékban... Legközelebb ezzel a témával folytatjuk.

Szonja



## HA TE MONDOD

**Albert Einstein:** „Tartsd a kezed egy percre a forró kályhán, meglátod, egy órának fogod érezni. Beszéljess egy csinos nővel egy órát, mintha csak egy perc lenne. Na, ez a relativitás.”



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2(1/x+x/y^2)y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

Nagyon óvatos léptekkel, de mégis otthonosan mozogva becsoszogott a tavasz, így újabb GameStar magazin érkezett el hozzátok. Bizony, a márciusi. Fecskeszárny verdesésének sebességével hasított belénk a felismerés, hogy korábban is volt már ilyen hónap a kalendáriumban, így az is feltételezhető, hogy akkor is olvastak az emberek GameStar magazint. Be is tévedtünk a rak-tárba, hogy előkeressük a tavalyi, az öt évvel ezelőtti és a 2003-as márciusi lapszámot, hogy megnézzük, mit írtunk akkor. Neveztünk, nosztalgiztunk, úgy gondoltunk a régiekre, mint József Attila a mamára (mindíg, meg-megállva), és össze is szedtük a számunkra vicces, érdekes vagy mosolygató mondatokat, hogy megosszuk őket veletek. Boldog tavaszt, emlékezzünk együtt!



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

e=2,79

itt vagyunk most

$$e=\cos x + tgy$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2dr-dx^2$$

10  
ÉVE



## Idézet: Uhu – Echelon előzetes

Réges-rég egy messzi galaxisban... Bizony, bizony: régen volt már, hogy az X-Wingekkel vagy Tie-Fighterekkel nyuvaszthattuk a birodalmiakat és a lázadókat. Ráadásul ez az állapot most sem fog megváltozni.

S nem nagyon változott azóta sem. Szomorú felismerés ez, mint ahogy a pótlékként remélt *Echelon* sem maradt fenn a történelem rostáján. Na majd most a Disney megmutatja, hogyan is kell a hardcore rajongókat boldoggá tenni (szarkazmustáblát felmutat).



## Idézet: GYZ – Rise of Nations előzetes

Jó ideje már, hogy egy önmaga határainak átlépésére hajlandóságot és képességet érdemben nem mutató műfajt kell látnunk s túrnünk valós idejű stratégiák kapcsán. E helyzet – véleményem szerint – a *Rise of Nations* megjelenésekor sem változik meg markánsan, a program lét-rehozói végső soron ugyanazon jellemzők, adalékok bőséges satírozgatásában jeleskednek, amelyeket 12786329789-edszer kell majd konstatálnunk egy hasonló fejlesztés keretein belül.

A modorosság mögött rejlő igazság azért tíz év után is aláírható, nem véletlen, hogy Brian Fraser, a *Sins of a Solar Empire*-t megalkotó Ironclad Games egyik tulajdonosa nemrég azt nyilatkozta, hogy ez egy haldokló piac, amit már sem a *StarCraft*, sem a *Company of Heroes* sorozat nem menthet meg. Ekor felröppent a kinectes *Gears of War* RTS ötlete, azóta is ezen röhögünk. A *Rise of Nations* pedig közepezen kellemes emlék.



## Idézet: Bad Sector – BloodRayne teszt

Kegyetlen, szexi, børszerkója, két pengéje van, és imád szívni...

Ez amolyan gamer „Szó, fon, nem takács” – Bad Sector éppen BloodRayne karakterét vezette fel a nagydéműnek kellően szado-mazo felnőttfilmes VHS kazettaborító hangnemben, majd rácsapott egy könnyed 82 százalékot. Ezalatt Chavalier kolléga egy távoli iskolában éppen a 95-ös szám misztikájával ismerkedett egy különleges fakultáció keretében.



## Idézet: mazur – Fetish Fighters teszt

Az extra macákat akkor aktiválhatjuk, ha végigtoljuk különböző karakterekkel a sztori módot – a kérdés az, hogy megéri-e.

Ez egy általános csajozási mottó is lehetne, olyan tökéletesen foglalja össze a párkeresés nehézségeit. Persze nem erről volt szó, de tíz év után ki emlékszik már erre?





5  
ÉVE

Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Aki mer, az Warhammer – leírtam, bár nem jó szívvvel, hisz szegény mazurnak tikkel a szeme, ha meglátja, mivel ezt a poént az utóbbi időben szinte minden warhammeres cikkben elsütik a t. szerzők, ő pedig nem győzi kiserkeszteni utánuk.

Szegény mazur már azt hitte, hogy ezeknek az időknak vége, de mi most mégis visszahozzuk a divatba. Annak idején Boe reménykedett, hogy nem nyúl bele a főszerkesztői bevezetőbe, vajon most a Visszapillantóba belenyúl? Ha itt más szavakat olvastok, akkor megtette. Persze akkor ti azt nem is tudjátok. Ilyen huncut dolog a sajtó.

Idézet: Gyu – Aréna

Úgy gondoljuk, az igencsak méretes összefonódás és a téma azonossága miatt igenis érdemes a konzolos játékokkal foglalkozni. Attól, hogy a fejünket a homokba dugjuk, nem múlnak el a konzolok, sőt...

Láttunk már sok emberfejet a homokba dugva, de a konzolok nem múltak el. A röhej az, hogy még ma is csak azon megy a vita, hogy PC vagy konzol, nehéz megérteni, hogy a választás lehetősége az, ami király. Platformfüggetlen szeretet – ezt hirdetjük rózsaszirmokat dobálva.

Idézet: Ashe – Aliens: Colonial Marines előzetes

A gondosan kidolgozott, sztorivezérelt egyjátékos kampány és a négyfős kooperatív mód mellett az eddigi képek alapján kiváló, félelmetes hangulatra számíthatunk. Az Aliens: Colonial Marines vélhetően nem csak a filmek rajongói számára lesz érdekes...

Hát utólag is elnézést kérünk emiatt, öt évvel ezelőtt kicsit másnak nézett ki az egész. Randy Pitchford háta is egyenesebb volt még.

Idézet: Bad Sector – Assassin's Creed teszt

Ha például éppen valamilyen disznóságot követtünk el, akkor elég összetenni a kezinket, mint valami vallási fanatikus, és lassan, komótosan eltávolodunk.

Ez a mondat a szöveggörnyezetből kiragadva egészen új értelmet nyer; akármilyen sátáninak is tűnhet kollégánk túlélési tippje, pusztán a korszellemnek megfelelő camouflage technikát ecsetelte. Az más kérdés, hogy sokan így élnek le egy életet.

Idézet: HP – Resident Evil 6 előzetes

Leon inkább a régi Resident Evil játékok világát hozza majd vissza; egy Raccoon Cityhez hasonló városban kóvályog, ráadásul a zombivá változott amerikai elnök is megnyomorítja életét, tehát ezen a szálon sem fogunk édesdeden elszundizni a játékmenet közben.

Sajnos sikerült elszundizni, nem véletlen, hogy a Capcom a szerény eladások fényében már nemcsak ígéretet a visszatérést a gyökerekhez, hanem meg is lépné. Aztán persze majd meglátjuk, mi lesz – amint megjelenik a következő CoD, megint megvadul minden mendedzser.

Idézet: Mocsy – Binary Domain teszt

A kezdőkörben lesz tökök amcsi zöldsapkás fenegyerek, nagydarab színes bőri kommandós nehézfegyverzettel, tipikus angol okostojás, aki azt sem tudja, ki az a James Bond, mogorva angol kommandósnő, aki jobban szereti a rakétavetőjét, mint bárki vagy bármi mást a világon, és nem maradhatott ki a képből a vékony ázsiai mesterlövészlány sem, akinek annyira jó hátsója van a szűk katonai testpáncélban, hogy csuda.

Ejnye, egy mesterlövész hölgyet testi adottságai miatt dicsérni elég veszélyes dolog. Ugyanúgy nem érhetsz hozzá, mint egy táncosnőhöz, de ő le is szed messziről, ha túlságosan elburjánzik a szexizmus.

Idézet: RG – Microsoft Flight teszt

A leszállással kapcsolatban van néhány vicces mondás, mint például: „Az a leszállás, ami után saját lábodon sétálsz el a géptől, jó leszállás volt.”

Végül is nem kell túl magasra tenni a léceket; az a nap, amikor nem esik a fejedre egy ACME üllő, már egészen kellemesnek mondható. Nyilván túloztunk, de RG eddig csak jó leszállást hajtott végre. Maximalista, életben van.

Idézet: Nightwolf – Gotham City Impostors teszt

Én például elrepielnék a volt történelemtanáromhoz, és becsöngetve hozzá megmutatnám neki, hogyan tudok lézerszemeimmel egy szempillantás alatt kivágni több hektárnyi rekettyést. Egyből a fejéhez vágnám, hogy: Na, nem viszem semmire, mi? Tudja, tanár úr, hogy mi pénzt fogok így keresni, ha fakitermelőnek állok?

Nightwolf gyermekkori sérelmeiből építkező vágyálma tökéletesen megmutatja szíve jóságát, lézerszemével nem világuralomra törne, csak látványkonyha jelleggel rekettyést aprítana a tanára háza előtt, majd fakitermelőnek állna. Ahogy a nóta is mondja: „I'm a lumberjack and I'm OK; I sleep all night and I work all day.” Ő ugyanez, csak lézerszemmel.

$e=mx^2$   
 $P=r^2-m$   
 $(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$

1  
ÉVE





Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

McClane soha nem adta még ennyire olcsón az irháját

## Drágább, mint az életed

Film



**H**A FOLYTATÁSRÓL VAN SZÓ, HOLLYWOODBAN SEMMI SE DRÁGA. FŐLEG MANAPSÁG, AMIKOR MINDEN ARRÓL SZÓL, HOGYAN HÚZZANAK LE MINÉL TÖBB BŐRT UGYANARRÓL A BRANDRŐL AKÁR FOLYTATÁSOK, AKÁR ELŐZMÉNYFILMEK, AKÁR REMAKE-EK VAGY REBOOTOK FORMÁJÁBAN.

Így a kilencvenes évek legkultikusabb akciótrilógiája, a Die Hard sem kerülhette el sorsát; egy közepesen teljesítő negyedik rész után idén megérkezett a – kis túlzással várva várt – ötödik is. Rádásul mivel az álomgyárban imádnak eszkalálni, John McClane-nek – aki nek egy toronyház, egy reptér és egy komplett metropolis után sikerült az egész USA-t is kinőnie – időszerű volt végre nemzetközi vizekre eveznie, így a Die Hard 5: Drágább, mint az életed legfontosabb újítása, hogy Moszkvában játszódik. Ezen kívül érdemben semmi egyebet nem tud felmutatni. John Moore (a rendező) és Skip Woods (a forgatókönyvíró) még a házi feladatukat sem

csinálták meg, legalábbis erről tanúskodik az a tény, hogy láthatóan fogalmuk sincsen arról, mitől volt a Die Hard, s hogy mi tette ezt a sorozatot olyan veszettül egyedivé.

Az alaptrilógiának ugyanis a véres, lövöldözős, mindent felrobbantós akció mellett szerves részét képezte a fordulatokban gazdag, remek történetvezetés, az elképesztően karakteres gonoszbrázolás és a dráma élet egy picit elvevő okos humor. Na, ezekből mára már semmi sem maradt, az új résznek tehát a legeslegnagyobb bűne, hogy semmi Die Hard nincs benne. A gonoszok nemcsak, hogy nem stílusosak, de a legnagyobb csavar az egészben, hogy egy ponton egység sugarából konkrétan debilül minősülnek vissza. (Ez ám a plot twist!) Rádásul a film nem több mint néhány – egymáshoz csupán lazán kapcsolódó – jelenetötlet összeolósítása, amiben a marionettbábuként

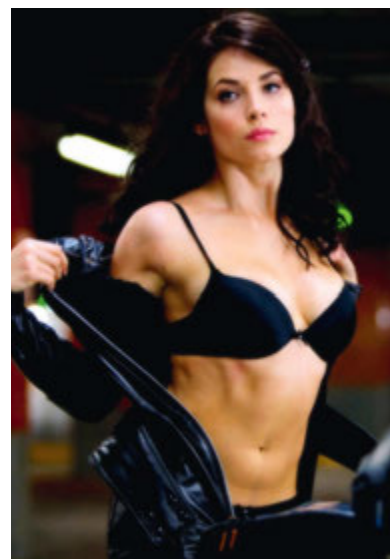
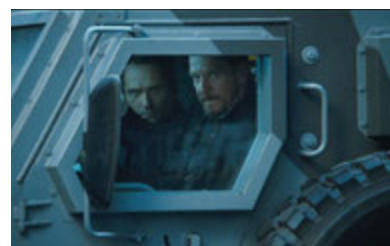
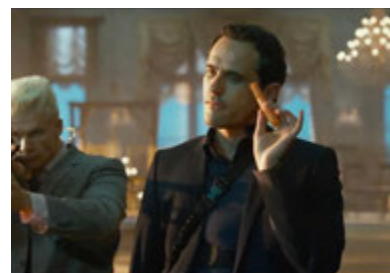
funkcionáló karaktereknek semmi belső motivációja nincs, a pongyolán megírt forgatókönyvnek köszönhetően csupán értelmetlenül és teljesen öncélúan bukdácsolnak egyik helyszínről a másikra.

És ha már a helyszíneknél tartunk: mi, magyarok, még viszonylag szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hiszen a filmet javarészt Budapesten forgatták, így ha a cselekmény nem is, az biztosan leköt minket legalább egy fél órára, hogy az ismerős utcákon és tereken eszközölt módosításokon és irreális mértékű pusztításon kuncogunk. Ez azonban önmagában még édes keves ahhoz, hogy megérje a pénzt és a kinszenvedést, hiszen egy minden szempontból minősíthetetlen, buta filmmel állunk szemben, amiről konkrétan kijelenthető, hogy szegyen a Die Hard sorozatra nézve.

mercenary

Hiába tart már az ötödik részénél, a Die Hardra továbbra is csak trilógiaként érdemes gondolni.

2/5







Könyv

## Robert Jordan/ Brandon Sanderson Az éjfél tornyai

**AZ IDŐ KERKE CIKLUS 12. RÉSZÉVEL, A GYŰLEKEZŐ FELLEGGEKEL BRANDON SANDERSON EGYÉRTELMIEN BEBIZONYÍTOTTA, HOGY HELYESEN DÖNTÖTT ROBERT JORDAN,** amikor halálos ágyán a Ködszerzet sorozat írójára bízta regényfolyama lezárását. A fiatal szerző mesterien bánik a karakterekkel (ideértve a kulcsszereplőket is, akikkel még 1990-ben köthettek először ismeretséget a fantasyrajongók), együtt élünk velük, szurkolunk nekik, hogy elkerüljék a halálos kelepccéket, bosszankodunk a hibás – és ettől emberi – döntéseik miatt, miközben már előre gyártjuk a különböző elméleteket a végső csata lehetséges kimeneteléről. Az idő kerke története hagyományosan több szálon fut, amelyek időnként találkoznak egymással, jó alaposan összebongozódnak, majd mindenki halad tovább a maga útján. Ez alól a bő 1300 oldalon elterülő Éjfél tornyai sem jelent kivételt, amit ugyan terjedelmi okokból két kötetre bontott szét a Delta Vision Kiadó (pont úgy, ahogy az összes többi részt), de még így is bajoson lehetne zsebkönyvnek nevezni. Egy zsúfolt villamoson csak akkor

nem jelent komoly kihívást a forgatása, ha pimasz módon sikerül elcsakloznunk egy ülőhelyet a kis- és nagymamák orra előtt. Az utolsó előtti epizód azonban van olyan jó, hogy megérje konfrontálódni, s kivívjuk akár egy szerelvényti utas ellenszenvét. A Sötét Úr árnyfattyai évszázadok óta nem látott tömegben zúdulnak rá az északi királyságokra, sorra prédálják fel a falvakat, veszik be az erődöket, dúlják fel a városokat, és söprik el a seregeket. A Fény erői azonban korántsem egységesek, hiába a gyerekkori barátság, az aes sedaiok új vezetője, Egwene meggyőződése szerint Rand a világ vesztét okozza azzal, ha idő előtt letöri a Sötét Úr börtönének pecsétjeit, hogy megütközzön vele. A mindenkit egyaránt fenyegető pusztulás árnyékában még mindig hatalmi pozícióik megerősítésén fáradoznak az uralkodók, és megtorlatlanul maradt régi sérelmek választják el egymástól a lehetséges szövetségeseiket. Pedig csakis együtt szállhatnak szembe a trallokok, enyészek és más rémségek hordáival, s akkor még nem is említettem a Sötét Úr kiválasztottjait, kiknek ereje majdnem felér az Újjászületett Sárkányával.

Chavalier

Minden készen áll a végső összecsapásra jó és rossz között, csak bírjuk kívánni az utolsó kötet megjelenését.

5/5



Sorozat

## Szép új világ Black Mirror

**CHARLIE BROOKER - JEGYEZ- ZÜK MEG EZT A NEVET!** „Ha a technológia drog, vajon mik lehetnek a mellékhatásai?” – teszi fel a jogos kérdést a Black Mirror szülőatyja, aki a Dead Settel magasra tette a léceket, most mégis sikerült azt átugrania. A brit televíziózás nem először ajándékozta meg remekművel a közönséget (elég csak a Doctor Who-ra vagy a Monty Pythonra gondolni), de a jelenünket átfogó techno-paranoia (a virtuális élettől való függés) talán most először kap igazán rémisztő arcot (sci-fi) tévésorozat formájában. Szatirikus, ironikus, drámai, cinikus, humoros, paranoid. A még Kínában is rendkívül népszerű! első évad 2011 decemberében ment le a Channel 4-on, mindössze három rész készült, és most februárban további három epizóddal folytatódott (és fejeződött is be) a második etap. Más színészek, különböző sztorik és világkép jelenik meg a fejezetekben, a látásmód és az aggodalom mégis összefogja őket. Egy-egy jelenetben szinte minden benne van: a férj, aki hagyja ázni kedvesét az esőben, mert nem veszi észre őt mobilozás okán vagy a szeretkező pár, akik doggy style pozíció közben – egy futurisztikus rögzítő beren-

dezésnek köszönhetően – régebbi emlékeket pergetnek az elméjükben. De ha tovább szpojleroznánk a történeteket, senki nem járna jól, így inkább maradjunk egy rendhagyó kérdésfeltevéses ajánlónál. Nézzük sorrendben: 1/1. Hogyan lehet manipulálni a médiát és azon keresztül a tömeget, az embereket? Hogy adjuk el ezt művészetként? 1/2. Minden árucikk lett? A tehetség? Az önfeláldozás is? A betagozódás elkerülhetetlen? 1/3. Ha mindent rögzítünk, és visszakereshetjük bizonyíték gyanánt, mi lesz a felejtéssel? Mit tehet ez a párkapcsolatokkal? 2/1. Mi az ember? Egy test plusz tweetek, posztok, kommentek összessége? 2/2. Meddig lehet elmenni egy bűnös ember meghurcoltatásában? Mire használható a média ereje? 2/3. Bírálhatunk-e valamit, ha nem tudunk rá megoldást? Van-e még terület, amit nem bekelezett be a média? És folytathatnánk... Ahogy az lenni szokott, Hollywood már le is csapott az egyik epizódra, a The Entire History Of You-t Robert Downey Jr. és csapata viszi nagyjátékfilm formájában vászonra. Várjuk nagyon, de a harmadik évadot még inkább.

Haka

Remekmű a televíziózás történetében. Kötelező!

5/5



## Bornholm

# Inexorable Defiance

**BORNHOLM SZIGETE DÁNIA LEGERŐSEBB VÁRERŐDJE VOLT ÉSZAK-EURÓPA VIHAROS TÖRTÉNELMÉBEN.** A sziget nevét viselő budapesti pagan/black metal zenekar lemezét meghallgatók talán nem érzik túlzásnak a fekete fém legnagyobbjaihoz történő hasonlítást, s bizonyára a bandának sem derogáló, ha az Emperor, Bathory mester vagy a Borknagar egy-két jobban sikerült albuma jut eszembe az anyagról. A lemezt egy szép ívű, akusztikus gitárral is feldobott intró nyitja, előrevetítve a teljes anyag letisztult heroicitását. Izgalmasan felépített dalok sorjájának, szintetizátorszólásokkal támogatott pogány himnuszok. Az éjfélete világosságtól sugárzó álomképek, a kemény kiállású, ősiséget megidéző gondolatok, a zord, egyszersmind ünnepélyes témák egyfajta rendíthetetlen ellenállásból fakadnak, lenézve modern korunk végvonaglását, és kérelhetetlenül kardot

döfnek a zsidó-keresztény istenség szívébe. A limitált digibook 28 oldalas füzetében Sahsnót pogány szimbólumokkal, rúnákkal teleszótt grafikai bravúrijai tovább mélyítik a nagyszerű lemez gondolatiságát.

KoWaLa



Zene

Pogány metál feketén, fehérén, vérvörösén.

5/5

## Liquid Limbs

# restart '13 EP

**CÍMÉBEN A TARTALMA. KORTÁRSAIM (A 70-ES ÉVEK VÉGE FELE SZÜLETETTEK) ELEKTRONIKUSZENE-FANATIKUSAI MOST A SZÍVÜKHÖZ KAPNAK,** ha esetleg még nem botlottak volna bele mondjuk a Facebookon a nagy visszatérés hírébe. A 90-es évek elejének grandiózus technoforradalmá, vagy ha úgy tesszük, az acid éra gyermeke volt a Liquid Limbs, és még hozzá nem is amolyan másodvonalas Nyugat-klón, hanem nemzetközi szintű hazánkbüszkesége. 1995-ben a Prodigy előzenekara, és az akkori nagy jelentőségű partyk (Mayday) gyakori résztvevője olyan nevekkel együtt, mint Marusha, Westban és a Members of Mayday. Később volt ugyan egy kis eltávolodás a mainstream pop felé, és a zenekar is úgy ahogy volt, felbomlott, most mégis feltámadnak hamvaikból, a késői X-generáció legnagyobb örömeire. Ha megnézzük a tracklistát, minden egyes cím újabb réteget olvaszt le az utóbbi két évtized egyre romló zenei tendenciái

okán megmerevedett lelkünk jégpáncéljáról, és ez még csak a kezdet. Suta (aka Batta Róbert, egykori alapítótag) online tevékenységét szemlélve úgy tetszik, a következő évek során fénymadarunk várhatóan kibontja teljes tollazatát.

H.A.L.



Zene

„Ez a zene túl bonyolult” – cinkos kacsintás, mosoly, pacsí.

5/5

## Március 27-étől a mozikban

# G.I. Joe: Megtorlás

**FOLYTATÓDIK A 2009-ES G.I. JOE: A KOBRA ÁRNYÉKA CÍMŰ SZUPERPRODUKCIÓ.** A csapat ezúttal nemcsak halálos ellenségével, a kobraival harcol, hanem a kormánykörökből érkező veszélyt is el kell hárítaniuk, ami pusztá létüket fenyegeti. A film készítői, Lorenzo di Bonaventura producer és John M. Chut rendező tovább akarták vinni a A G.I. Joe mitológia legjobb szereplőit és az előző film legjobb elemeit a következő részbe is, miközben új hősöket is bemutatnak. Visszatér Duke, a fiatal amerikai mintakatoná, a vezér és Roadblock, a csapat törzse. Új szereplő a lázadó Flint, a parkour

bajnoka, amely sport kivételes mozgékonyt és hajlékonyt kíván ahhoz, hogy a test minél gyorsabban eljusson A-ból B-be. Cotrona hónapokig edzett a Los Angeles-i Tempest stúdió parkourspecialistáival. Szintén új karakter Lady Jaye, az osztag egyetlen női tagja, aki soha nem hátrál, és soha nem száll inába a bátorsága. Bruce Willis alakítja az igazi G.I. Joe-t, azaz Joe Colton tábornokot a filmben. A producer senki mást nem tudott elképzelni erre a szerepre: „Az eredeti G.I. Joe ikonikus figura, Bruce meg ikonikus mozihős, a kettő közötti összefüggést pedig talán a vak is látja.” (x)



Film

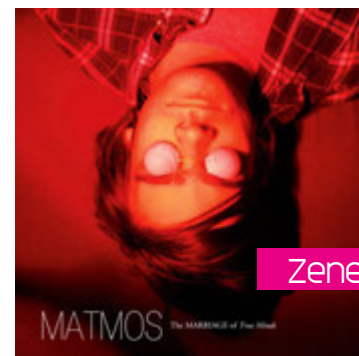
## Matmos

# The Marriage of True Minds

**A BALTIMORI MATMOS DUÓ EXPERIMENTÁLIS ZENEKAR-KÉNT VAN ELKÖNYVELVE, MÉGSEM KELL „MEGLJEDNI” TÖLÜK.** Orgona hangok, torokének, etióp népdal, költőiség, metál, „stomp” techno, filmenéz – mindez egy csokorban, pop-struktúrába csomagolva. A húsz éve együtt levő és öt év után újra nagylemezzel jelentkező, Drew Daniel és M.C. Schmidt alkotta zenekar mindig egy tematikára húzza fel albumai narratíváját, és vallomásuk szerint most a telepátiát járták körül. Sokszor dolgoznak együtt más zenészekkel, legfőképp J. Lesserrel, de szélesebb körökben a Björkkel közös munkák (Vespertine, Medúlla) után váltak ismertté. E sorok írója 1998-ban hallott először a Matmosról a 'Quasi-Objects' album kapcsán, ahol is hétköznapi tárgyak (lufi, olló, latex póló stb.) hangjait használták zenekészítésre. Az ezután kiadott 'A Chance to Cut Is a Chance to Cure', a 'The Civil War' és a 'The Rose

Has Teeth in the Mouth of a Beast' mind-mind fontos lemezek, ezek alatt alakult ki a „sohasem tudhatjuk, mi fog történni” attitűd a Matmos alkotásaival kapcsolatban. Sokatmondó, hogy a magánéletben Daniel a Johns Hopkins Egyetemen asszisztens professzor, Schmidt pedig a San Francisco-i Művészeti Intézetben tanít.

Haka



Zene

Napjaink egyik legfontosabb elektronikus zenekara újra nagylemezzel jelentkezik. Ennyi elég is.

4,5/5





DIGITALSTAND

[www.digitalstand.hu](http://www.digitalstand.hu)

Lepje meg magát, családtagjait  
és barátait digitális újsággal!

Oldalunkon közel  
200 kiadvány közül válogathat!

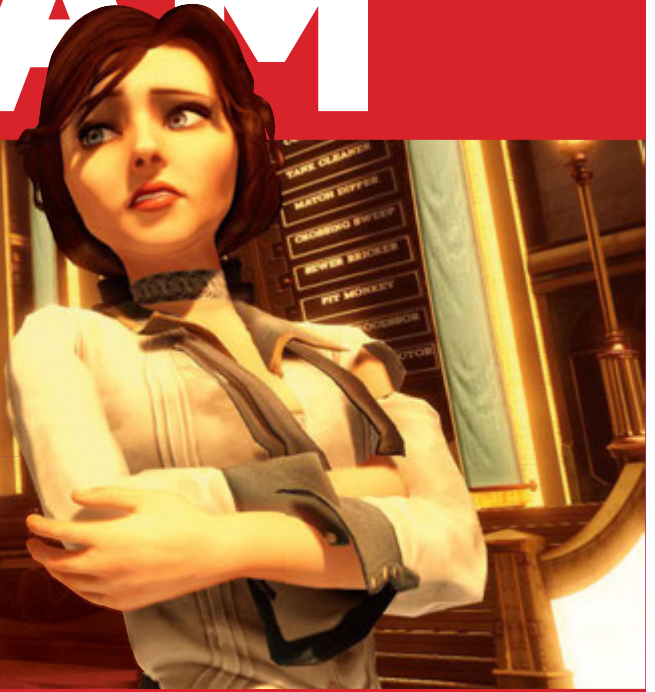
[WWW.DIGITALSTAND.HU](http://WWW.DIGITALSTAND.HU)



Megjelenik április 19-én

# KÖVRSZÁM

## BIOSHOCK INFINITE



Sokévnnyi várakozás után ezúttal végre biztosan felkerekedünk Columbia felhővárosába, hogy megmentjük a titokzatos tüneményt, Elizabethet. Hősünk küldetése nem lesz egyszerű: egy polgárháború közepébe csöppen, ahol az anarchista Vox Populi és a rendpárti Founders támogatói küzdenek egymással. Az elsőre menyeyei paradicsom képét mutató tébolydából kell kiszabadítania a hölgyet Booker DeWittnek. Jövő hónapban meglátjuk, sikerül-e neki!



### THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Az AMC sorozatának két karakterét, Daryl és Merle Dixont kell végigkísérnünk a sorozat előtörténetét bemutató FPS-ben. Az első képek és videók nem győztek meg bennünket, de azért készen állunk egy kellemes meglepetésre. Háttha...



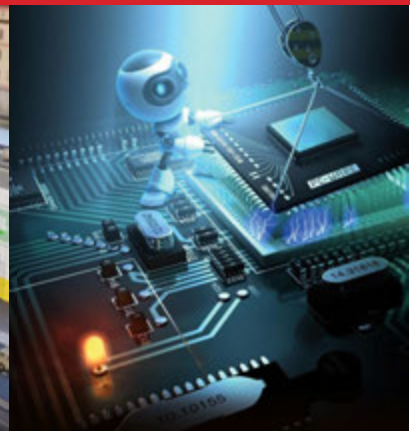
### STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

Megmentettük Kerrigan, s lám, mit kezd az új élet lehetőségével: párbajra hívja Mengsket és seregét. A zerg kampány során egy grandiózus háború levezénylése vár ránk, stratégia legyen a talpán, aki állva akar maradni a raj szívében.



### SIMCITY

Már majdnem hat éve mellőzzük kedvenc városmenedzser játékunkat, de idén végre visszaülhetünk a polgármesteri székbe, ami most szebben csillog, mint valaha: közösségi építkezés, hiteles fizika, állkoppantó grafika. Reméljük, nem vállalták túl magukat a fejlesztők!

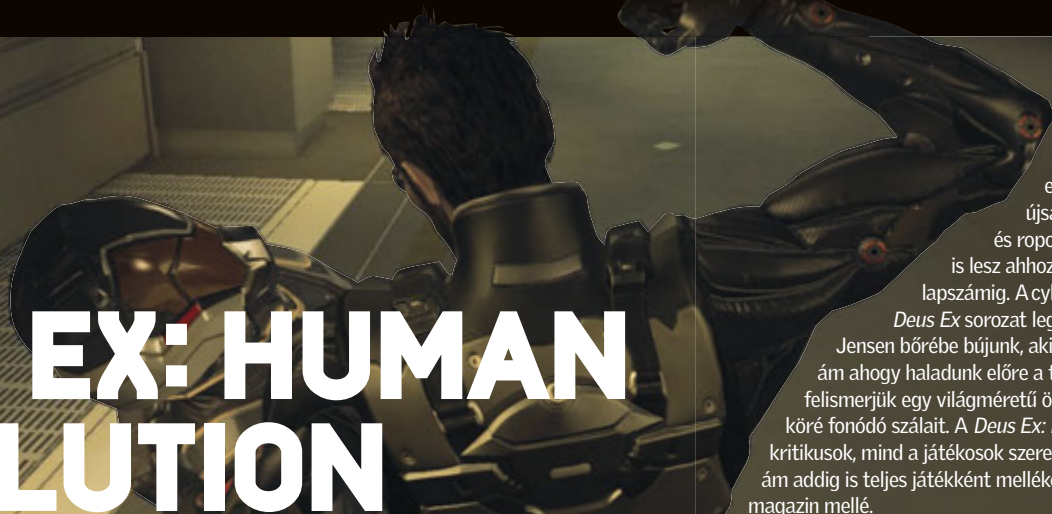


### PROCESSZOROK

Gépfelvezetés előtt állsz? Nem tudod biztosan, milyen processzor felelne meg az igényeidnek? Ráadásul nem szeretnél sokat költeni, mert bízol grafikus kártyád erejében, vagy mert szükséges a keret? Megkeressük a legjobb, itthon kedvező áron kapható processzorokat.

TELJES JÁTÉK

## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Bár a jövő hónapban csak egy játékot csomagolunk az újság mellé, az nem csupán friss és ropogós, hanem elég tartalmas is lesz ahhoz, hogy kitarson az újabb lapszámgig. A cyberpunk jövőbe helyezett *Deus Ex* sorozat legutóbbi epizódjában Adam Jensen bőrébe bújunk, aki eltűnt barátnőjét keresi, ám ahogy haladunk előre a történetben, szép lassan felismerjük egy világméretű összeesküvés pókhálójaként köré fonódó szálait. A *Deus Ex: Human Revolution* mind a kritikusok, mind a játékosok szeretették, várjuk is a folytatást, ám addig is teljes játékként mellékeljük az áprilisi GameStar magazin mellé.



# FourFourTwo

**Előfizetési akció!**

**Fizess elő  
9900 forintért**  
a **FourFourTwo** magazinra  
egy évre, és egy Puskás-sálat  
adunk ajándékba!



Az akcióban részt vehetnek már érvényes előfizetéssel rendelkező olvasóink, illetve új előfizetők is. Az előfizetési akció március 23-áig tart.

Jelen előfizetési akció csak [www.FourFourTwo.hu/elofizetes/](http://www.FourFourTwo.hu/elofizetes/) honlapon történt előfizetésekre vonatkozik. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.

**Minden jog fenntartva.**



# 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-BORÍTÓK

### MAGYARÍTÁSOK

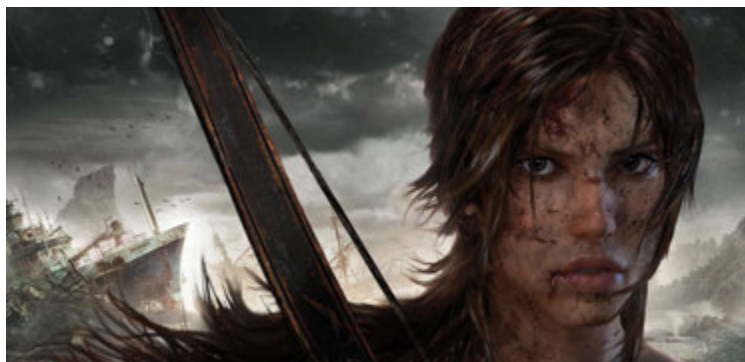
Ezúttal négy magyartás is felkerülhetett a lemezre, Gyűrűk Ura-, Splinter Cell- és nindzsarajongók minden biztonnal örülnek majd, de a többi játékos sem fog szomorkodni. Köszönet a fordítóknak!



### TELJES JÁTÉKOK

PROTOTYPE, WOLFENSTEIN

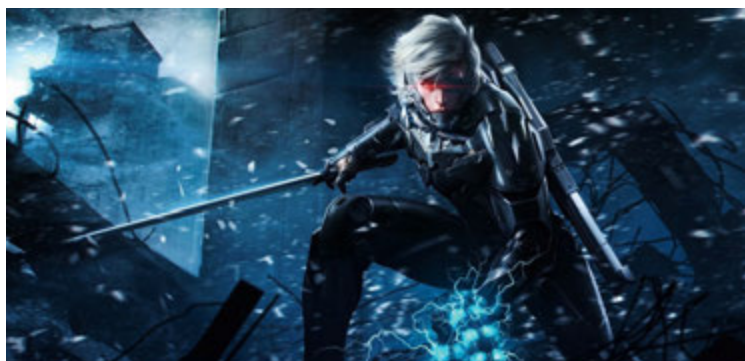
Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



### VIDEOTESZT TOMB RAIDER



### KEREKASZTAL



### VIDEOTESZT METAL GEAR RISING: REVENGEANCE



### MÉLYVÍZ



### EXTRA RETRÓ



www.playit.hu

Az  XBOX 360, bemutatja

**PLAY IT**  
SHOW  
2013  
ÁPRILIS 13.

**ÁPRILIS 13.**

**Budapest, Millenáris Park, B Csarnok**  
**Az ország legnagyobb gamer rendezvénye**

A jegyek elővételben az 576 KByte üzleteiben kaphatóak, valamint a rendezvény napján a helyszínen!







# GOD OF WAR ASCENSION™

"PS", "PlayStation", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. God of War: Ascension™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Santa Monica Studios. "God of War", "War", and "God of War: Ascension" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



## A LEGENDA MEGSZÜLETIK

KRATOS LEGENDÁJA MEGSZÜLETIK A BESTSELLER GOD OF WAR® SOROZAT LEGÚJABB DARABJÁBAN, AMELY AZ EDDIGI TÖRTÉNETEK ELŐZMÉNYE. AZ OLYMPOSZ ISTENEI KEGYETLENÜL BECSAPJÁK ÉS ÖRÖK KÁRHOZATRA ÍTÉLIK BÖRTÖNÜKBEN A SPÁRTAI HARCOST, AKI HARAGRA GYÚL AZ ÁRULÁS TÜZÉNEK LÁNGJAITÓL, AMI EGYRE CSAK NŐVEKSIK...



PS3  
PlayStation 3

SONY  
make.believe