



TELJES
JÁTÉK

Steamen aktiválható változat

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/04

GameStar



EXKLUZÍV BESZÁMOLÓ A FAGYOS STOCKHOLMBÓL

BATTLEFIELD 4



TESZT

Injustice: Gods Among Us

A SZUPERHŐSÖK
VIADALA

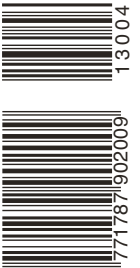


TESZT

BioShock Infinite

A FELHŐK FELETT
MINDIG KÉK AZ ÉG

www.gamestar.hu
1995 Ft
2013/04



9 771787 902009 13004

2 ÉV, 55 MILLIÓ JÁTÉKOS



Ünnepeljen velünk április 12-től!

• Bónusz kódok • Ötszörös tapasztalati pontszám • Exkluzív ajándékok

Még nincs saját fiókja?

Regisztráljon a www.wothu.net címen és írja be a 2YEARS kódot az ingyenes ajándékcsomaghoz*.

JÁTSSZ INGYENESEN MOST! - WWW.WOTHU.NET



IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epreszsedle) dvigh@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@gamestar.hu

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

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu

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

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

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

Kálmán Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

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

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Odrovics Szonja (szonja) szodrovics@gamestar.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi István iberenyi@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.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

Felölős kiadó:

Virágh Mártonv mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

iPress Center Hungary Kft.

Felölős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

Kereskedelmi igazgató:

Farkas Viola vfarkas@gamestar.hu

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

Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea abohn@gamestar.hu

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

Médiaajánlatok: idg.hu/media

Email: keriroda@gamestar.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



SZIASZTOK!

JOBBAN BELEGONDOLVA AZ ÉV ELEJE ÓTA MEGÁLLÁS NÉLKÜL JÖNNEK A JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOK.

Ennek mi, játékosok csak örülünk, hiszen emberemlékezet óta nem volt még ilyen téli-tavaszi időszak, amikor ennyi zseniális címről kellett volna írniuk. Az év második fele is hasonló intenzitással ugrik majd nekünk, ennek ékes példája az április elején bejelentett *Battlefield 4*. A Stockholmban megtartott sajtótájékoztatón ott volt természetesen a GameStar is, az első sorból gyönyörködtünk a csodaszép Frostbite 3 motor teljesítményében. APC-n bemutatott anyag valósággal letaglózott minket, az meg már csak a cse-resznye volt a hab tetején, hogy mindezt idén októberben itthon is kipróbálhatjuk. Itt az ideje a régóta halogatott gépfejlesztésnek vagy a next-gen konzolok beszerzésének (bár lehet, hogy utóbbira várunk kell pár hónapot). Következő utunk Londonba vezetett, ahol Endrének jutott az a megiszteltetés, hogy Magyarországról először vehette szemügyre az új *Thiefet*. Azóta csak magázódní lehet vele, és bármilyen témából képes visszakanyarodni a bemutatóhoz.

Tesztek terén sem volt egyszerű az életünk ebben a hónapban, szinte mindenki talált magának kedvére való nyalánkságot. Duncan a zergek és Kerrigan dédelgetésével töltötte szabadidejét, Chava és Paca az *Army of Two* végigjátszásával enyhítette a stresszt, HP zombikat gyilkolt, míg jómagam a felhővárosban, egy csodálatosan szép lány szoknyája után szaladgáltam, miközben tombolt körülöttem az osztályharc. Nem hagyhatom szó nélkül áprilisi teljes játékunkat sem. A *Deus Ex: Human Revolution* korának és kategóriájának egyik legjobb akció-szerepjátéka, csak bátorítani tudok mindenkit, hogy játssza végig, mi egészen biztosan nekifutunk újra. Nagyon jó szórakozást kívánok az áprilisi GameStarhoz, de ne feledjétek, hogy májusban újra jövünk, és szokásunkhoz híven olyan, de olyan újságot kaptok, hogy sokáig emlegetni fogjátok.

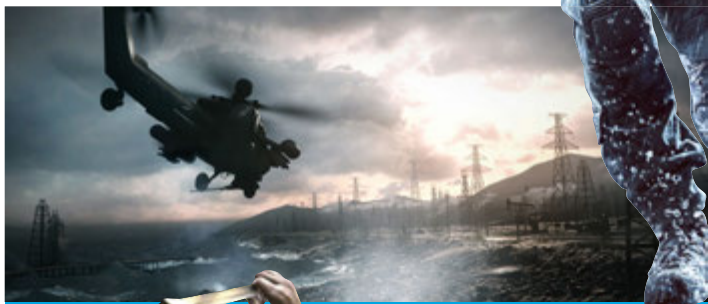
Mocsy

22 CÍMLAPSZTORI

KÖLTÖZÜNK!

Május elsejétől új helyre költözik a GameStar szerkesztősége, ennek megfelelően az ügyfélszolgálat címe is változik. **2013. május 1-től a Madách Imre út helyett a 1037 Budapest, Montevideo utca 9. cím alatt találhatnak meg minket olvasóink.**

TARVALOM



BATTLEFIELD 4 22



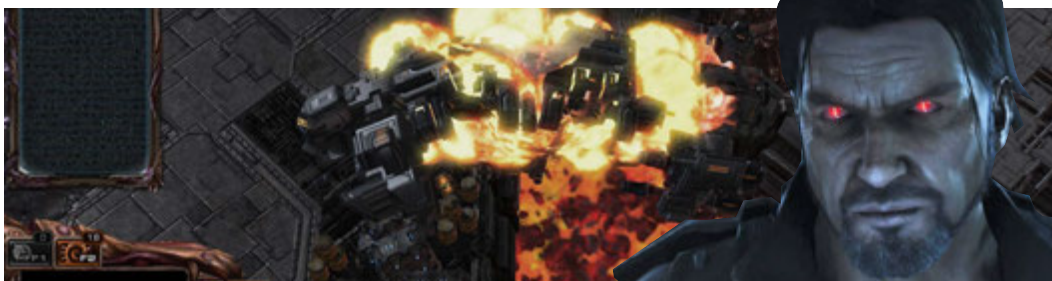
THIEF 30



DEAD ISLAND: RIPTIDE 34



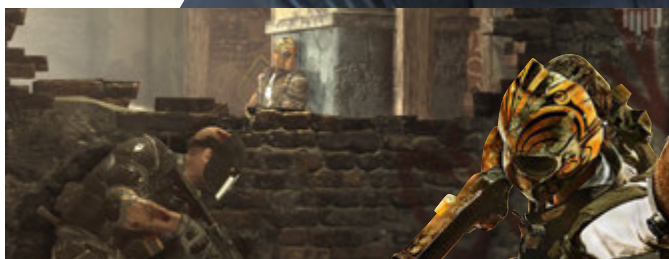
BIOSHOCK INFINITE 40



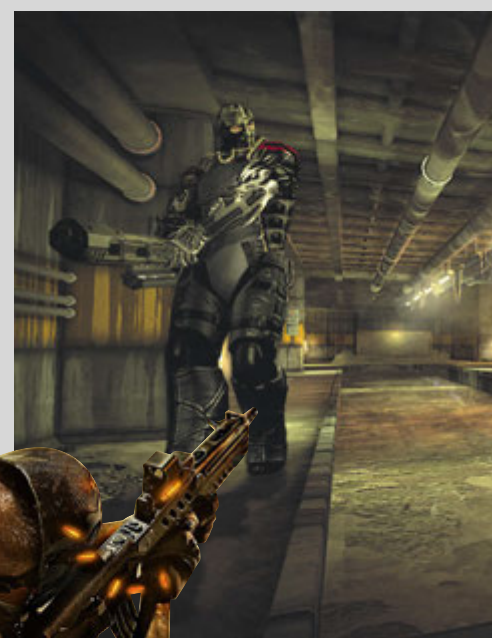
STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM 48



INJUSTICE: GODS AMONG US 56



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL 60





THE WALKING DEAD: SURVIVOR INSTINCT 68

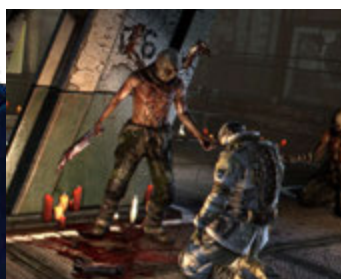
SNIPER: GHOST WARRIOR 2 70



ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON - BETRAYAL 72



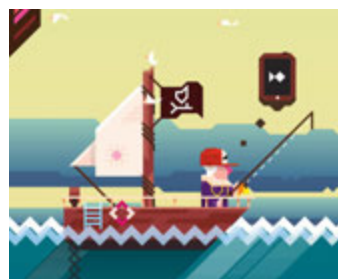
BATTLEFIELD 3: ENDGAME 73



DEAD SPACE 3: AWAKENED 74



DEVIL MAY CRY: VERGIL'S DOWNFALL 76



RIDICULOUS FISHING 78

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 22 BATTLEFIELD 4
- 28 GS TÁBOR
- 30 THIEF
- 34 DEAD ISLAND: RIPTIDE
- 36 WILDSTAR
- 38 MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

TESZT

- 40 BIOSHOCK INFINITE
- 48 STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
- 56 INJUSTICE: GODS AMONG US
- 60 ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
- 64 SIMCITY
- 68 THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT
- 70 SNIPER: GHOST WARRIOR 2
- 72 ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON - BETRAYAL
- 73 BATTLEFIELD 3: ENDGAME
- 74 DEAD SPACE 3: AWAKENED
- 74 MASS EFFECT 3: CITADEL
- 76 DEVIL MAY CRY: VERGIL'S DOWNFALL
- 76 DARKSTALKERS: RESURRECTION
- 78 FETCH
- 78 RIDICULOUS FISHING
- 79 THE CONDUIT HD
- 79 VECTOR
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 A LEGJOBB, 35 EZER FORINT ALATTI PROCESSZOROK
- 88 A NÉGY LEGOLCSÓBB TÁBLAGÉP
- 90 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 94 LEJTMENETBEN AZ ELECTRONIC ARTS?
- 98 GAME CONNECTION
- 100 WORLD OF TANKS - JELEN-SÉGGÉ VÁLT HARCKOCSIK
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 ÁLOM-VILÁG 12.
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM

TELJES JÁTÉK DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - STEAM

A HUMAN REVOLUTION 2027-BEN JÁTSZÓDIK, AMIKOR MÁR NEM PROBLÉMA A MESTERSÉGES IMPLANTÁTUMOK BEÜLTETÉSE. Sőt, ezek nemcsak egészségügyi célokat szolgálnak, hanem különleges erőt is adhatnak hordozójuknak. Egy idő után azonban kiderül, hogy az emberi szervezetnek egy drága gyógyszerre van szüksége a mesterséges eszközök használatához. A megoldást egy Sarif nevű személyi vállalata kínálná, de a nagy bejelentés előestéjén támadás éri a központot. A főhős, a maga is félig kiborggá változtatott Adam Jensen feladata, hogy kinyomozza és felkutassa a felelősöket, akik nem csupán tudósokat öltek meg, de Jensen barátját is. A *Human Revolution* egy összeesküvésekkel és intrikákkal teli világba kalauzol el minket, ahol semmi és senki sem az, aminek elsőre látszik.

A játék Steamen aktiválható, telepítéséhez Steam-felhasználói fiók szükséges!



Ebben a hónapban teljes játékunk a Deus Ex: Human Revolution; videóteszten a BioShock Infinite és Injustice: Gods Among Us. Kellemes szórakozást!

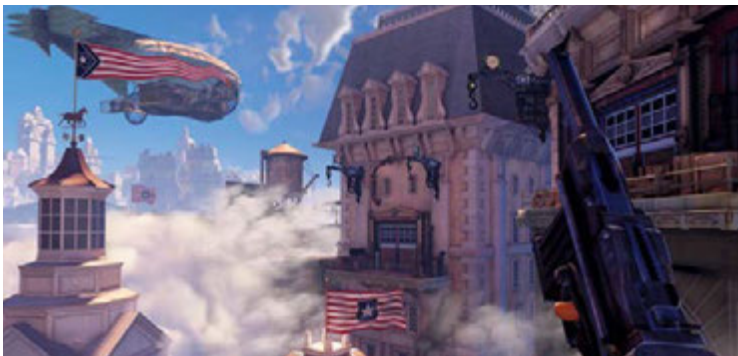
DVD TARTALOM

WORLD OF TANKS TELEPÍTŐ

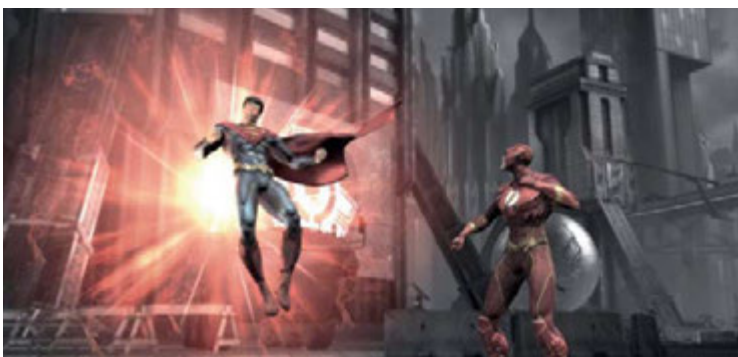
Az idén második életévét betöltő *World of Tanks* még mindig kihagyhatatlan élményt nyújt azoknak, akiknek van merszüik bepattanni a különböző tankok volánjai mögé. És miért ne tennék így, hiszen a játék ingyenes! Világ tankvezetői, egyesüljétek!



GSTV



VIDEOTESZT BIOSHOCK INFINITE



VIDEOTESZT INJUSTICE: GODS AMONG US

HÁTTÉRKÉPEK: BioShock Infinite, Deus Ex: Human Revolution, Injustice: Gods Among Us, StarCraft 15. évforduló

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

Amennyiben a GS_1304 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontra, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, 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 május 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el a www.agnitum.hu/gamestar oldalra, és írd be az aktuális havi kódot. Ekkor egy újabb kódot kapsz, amit másolj be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetsz segítséget. Az aktiváláshoz szükséges kódot a 114. oldalon találod.



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 Macról. Ráadásul olvasóink immár az F-Secure mobilvédelmet is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az antivirus.haz.hu/gamestar oldalon juthatsz hozzá, ahol a regisztrációs űrlapon add meg az aktuális kódot, majd válaszd ki, hogy mely terméket szeretnéd aktiválni. A generált kulccsal 2013. április 15-től május 31-ig használhatod a szoftvert. Probléma esetén a kapcsolat@yellowcube.hu címen kérhetsz segítséget. Az aktiváláshoz szükséges kódot a 114. oldalon találod.

ESET SMART SECURITY

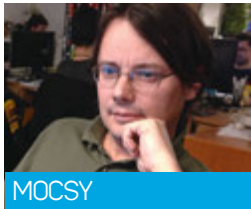
Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag nyújtja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő. Mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. Az aktiváláshoz szükséges kódot a 114. oldalon találod.



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

MEET THE TEAM



MOCSY

VÁLASZ: Még ma is megjelenik a libabőr a karomon annak gondolatára, amikor az X-Wing utolsó pályáján berepültem az árokba. Direkt nagy ívben fordulva...

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Hawken, World of Warcraft

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Injustice: Gods Among Us



MAZUR

VÁLASZ: Sosem felejttem el a dicséretet, amit a Star Wars: TIE Fighterben birodalmi pilótaként kaptam, miután megmentettem Darth Vader életét. Pedig örök kedvenc LucasArts játékomban a Grim Fandango.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BattleBlock Theater

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Dragon's Dogma: Dark Arisen



SZONJA

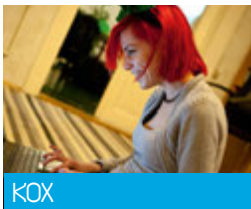
VÁLASZ: Day of the Tentacle, természetesen és vitathatatlanul. Kiadóként az SW: TOR-t emelném ki, sok szempontból korát megelőző MMO-nak tartom maig.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Kivesztem a Cave-et, épp próbálok magam rávenni, hogy bepróbálkozzak a SimCityvel, de... vannak félelmeim.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Heroes VI



KOX

VÁLASZ: Egyértelműen a Day of the Tentacle. Imádtam sajátos humorát, a helyszínek lehetetlen geometriáját, a karakterek esetlenségét és természetesen a Lila Csápot.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Injustice: Gods Among Us, BattleBlock Theater

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Remember Me



SOPHIASO

VÁLASZ: Van egy Day of the Tentacle-ös tetkóm. „Többet mond minden szónál.”

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BioShock Infinite, The Walking Dead

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Remember Me



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Örök élményt hagyott az életemben a The Curse of Monkey Island. Szeretném is megköszönni neked ezt a csodát: köszönöm szépen, LucasArts! Emlékiül elkezdtem a kispárnámra ráhímezni a logójukat.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Idén már csak a GTA ötödik részét várom.



GYU

VÁLASZ: Egyértelműen a Day of the Tentacle, az időutazásos fejtörői. Imádtam és most is imádom, hogy nemcsak három, hanem négy dimenzióban is kellett néha gondolkodni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Star Trek Online

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Defiance



DUNCAN

VÁLASZ: Ha a LucasArtsot mint fejlesztőt tekintjük, akkor a Grim Fandango, ha kiadóként, akkor a késői Jedi Knightok (Jedi Outcast, Jedi Academy), no meg persze a BioWare fejlesztette Star Wars-játékok (KOTOR, SW: TOR).

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Heart of the Swarm

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Minecraftot X360-ra.



CHAVALIER

Melyik volt a legemlékezetesebb LucasArts-os játékműnyed az elmúlt 31 évben?

VÁLASZ: Ben, a Full Throttle szelíd motorosa akkor vett meg kilóra, amikor az első lebujs csapásával úgy kezdte a beszélgetést, hogy fejét az orrkarikájába beleakaszkodva a pulgig rántotta azt.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BioShock, BioShock 2, BioShock Infinite

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Star Trek: The Game, Remember Me



HP

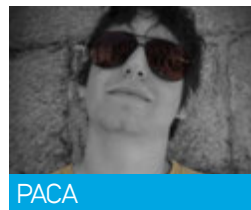
VÁLASZ: A Maniac Mansion; túl hülye voltam hozzá, de imádtam. Csak a Kinect Star Wars volt még annál is jobb...

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Resident Evil: Revelations

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Dead Island: Riptide



PACA

VÁLASZ: Ha egyet kellene említenem, a Rogue Squadron választanám. Egyedi élmény volt a Hothon egy AT-AT lábai körül repkedni. A Jedi Knight, a Battlefront és a Republic Commando játékok szintén mélyen megmaradtak bennem.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BioShock Infinite, Injustice: Gods Among Us

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Star Trek: The Game, Remember Me



ADAM

VÁLASZ: Nekem a Rebel Assault volt az első Star Wars-játék, amit birtokolhattam. Bár gyenge volt és kötött, nem felejttem el soha, amikor a T16-osommal buckapatkányokra vadásztam... egerrel.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BioShock Infinite

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Valójában most semmit, majd júniusban a Last of Us.



DAEV

VÁLASZ: Egyértelműen a Jedi Academyt szerettem a legjobban. A multiplayerbe hosszú órákat sikerült belelőnöm, és a minap egy elfeledett CD-n (igen, CD-n) még a régi konfigomat is megtaláltam.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BioShock Infinite, Mortal Kombat

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Last of Us (tudom, tudom, de engem most csak ez érdekel)



EPRESZSEDLÉE

VÁLASZ: My name is Guybrush Threepwood and I'm a mighty pirate. Ha ismerősen cseng ez a mondat, akkor nem kell megmagyaráznom, melyik játék rabolta el leginkább a szívemet és a szabadidőmet gyermekként.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Még mindig a Guild Wars 2 rabja vagyok.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Injustice: Gods Among Us



ENDREMAN

VÁLASZ: Nehéz választani a Monkey Island sorozat és a Day of the Tentacle között, mégis egy hajszál felével a kalózos kalandot érzem közelebb a szívemhez, mert nyitottabb és hosszabb, mint az örült Lila Csáp időutazós története.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

BioShock Infinite, FIFA13

Melyik tavaszi játékot várod a leginkább?

Dead Island: Riptide



RG

VÁLASZ: Star Wars: TIE Fighter, ami baromira beszippantott, az összes többi Lukasar-játékhoz csak érintőlegesen volt közöm.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Test Drive: Ferrari Racing Legends

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Következőt: Mafia 3

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



ELMARADT TAVASZT MINDENKINEKI

Április eleje van, amikor ezeket a sorokat írom, és gőzerővel megy a fűtés. Komolyan mondom, ez a fél éves tél már a legvidámabb emberből is kihozza a távolba révedő bölcsészt, aki világfájdalommal éli meg azt, hogy szandált visel zoknival. Valami ilyesmit érzek én most is a röhejesen abszurd időjárás okán, még szerencse, hogy itt van nekem a GameStar Aréna rovata, ami mostanában egyre több levelet kap, ezúton is nagyon köszönöm a kedvességeket. Most már olyan is előfordul, hogy nem kerül be valami, mert kevés a hely, ez nagyon nagy öröm ám, varázsol némi meleget a száználmasan vergődő tél hófúvásos, anyaszomorító, búbanatos, fagyos ölélésébe. Szóval bocs, ha esetleg valakit kénytelen voltam kihagyni, próbálom pótolni, vagy írjon újra, aktualizálja mondandóját, így még nagyobb eséllyel lehet vendég a GameStar hasábjain. Az öröklétnek dolgozunk együtt, vagy mi a szösz. Nagy bánatomra Nezumi (aki az előző lapszámban társat keresett magának nálunk merész kalandvággyal, a lehetetlennel kacérkodva) nem írt azóta, hogy megtalálta-e szerelmét áldozatos munkánk gyümölcseként, viszont egy másik kedves olvasó, ALIEN kifejtette a megjelenés után egy levélben, hogy ő bezzeg kimaradt, mert egy nagyon tiszteletre méltó, komoly és tököspasi (próbálom enyhíteni szavai súlyát) párt keres egy gamer újságban. Kedves ALIEN, ezúton a rovat bevezetőjében válaszolok neked múlt hónapban küldött kérdésedre, mert úgy gondolom, hogy megérdemled a kiemelt figyelmet: igen, tök jó, hogy beszerezted a Pécsi Árkádban a *Doom 3: BFG Edition* PC-re, én is nagyon szeretem, és valóban jó nosztalgizálni a múlt nagyjaival. Most, hogy kis rovatunk mindenki kedvére tett, bele is vetem magam a friss kérdésekbe, és előre is, újfent elnézést kérek, ha valaki kimarad a rovatból, mert epizodikus társkereső rovatunk kiszorította. Szeretnék itt folytatásos romantikus regényt is kezdeni, mint annak idején a GamePro magazin impresszumában, még vitatkozom Mocsyval az oldalpénzen. Na, de nem pófázok már ennyit, inkább jöjjenek az olvasói levelek tüstént.

LEVELÜNKET MEGSZAKÍTJUK...

Üdv HP! Hogy legyen mit olvasgatnod, gondoltam, most időt szakítok pár, benem régóta fogalmazódó dologra, és leírom neked. Először is, így még mindenek kívül, hadd gratuláljak, hogy átvetted az Arénát, bár tudom, ez nehéz feladat manapság a kevéske levél miatt, de eddig álltad a sarat, és remélem, ezután is így lesz! Annyi kritikát engedj meg, hogy a beékkelt válaszokkal okosan, mert néha (hiába zseniálisan poénos) a válaszod, számomra megtöri a levél ritmusát, és ez nem kellemes. Viszont néha pont jól jön ki, így nem rossz megoldás ezt választani. Ki tudja, lehet, hogy jobb, most így van, ez is újdonság! Valamint bármennyire is imádom a drága Vandát, kicsit talán kevesebbet furakodhatna bele a dolgokba, mert néha szintén eszméletlenül poén tud lenni, de valahogy nem mindig illik oda. (Bratach) **Lásd, milyen kedves vagyok, egyszer sem szakítottam meg a leveledet, csodás is volt a ritmusa, és ígérem, hogy Vanda sem ír most ide semmi nem ideillőt.**

(I like rusty spoons. – V.)

KIGOLYÓZVA

Hály HP!

Hály!

Örülök, hogy te vetted át az Arénát. Kicsit visszatértek veletek a régi idők.



Gyúval is minden oké volt, csak túl nagy volt a rend. Most kicsit lazább a hangulat, és ez nekem hiányzott kicsit. Persze csípem Gyút is, meg minden, tisztelem is őt, szinte Buddha a GS egén, plusz olyan rég ismerem, bár nem hiszem, hogy ő tudná, ki vagyok, de ez igazából nem is tartozik szorosan ide, csak mesélem. Kézcsók, Ms.V.

A „Buddha a GS egén” csodálatos kép. Egyébként lehet Aréna Uncut is a DVD-n Gyúval, ha összegyűlik elég kérdés, sajnos eddig nem történt ez meg, de Gyú várja a neki szóló leveleket.

Na idáig altattalak.

Koppant is a fejem a billentyűzetem.

Az a sztori, hogy a 2013/02-es számban olvastam egy előzetest a *Star Wars Pinball*ról. Szeretem a flippert, a *Star Wars* meg ugye default, így nem lehetett kérdéses a vásárlás. Az újságban lévő két oldalas cikk valami fantasztikusra sikerült! Érződik rajta, hogy

LATE NIGHT ARENA

KEDVESKÉINK!

Mostani műsorunk két területen is debütált: sikerült már az első mondattal egy képzeletbeli +16-os karikát csapni a képernyő sarkába, valamint elsőként üdvözölhettünk körülünkben egy hölgyet, aki messziről nagyon hasonlít Erős Antóniára (híradós, rövid vörös haja

van, legtöbbször egy férfi társaságban üldögél egy hosszúkás asztal mögött, és általában csak deréktól felfelé látszódik), de közelebről nézve egyértelműen Kox! Örülünk neki! A másik nagy boldogságunk, hogy végre a kis havi szereplésünk már a „tecsatorna” oldalán is elérhető, amit sokan felfelé mutató ujjal jutalmaztak. Itt szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy aki diszlájkot nyom a videó alatt, azt Hunter és Paca meglátogatja, hogy megmutassák a szerkesztőségben beázott baseballütő-gyűjteményt.

Arantti: RG, repüléseid során volt-e már valami felejthetetlen pillanat?

RG: Minden egyes repülés minden egyes pillanata felejthetetlen. Ha bomba idő van, akkor azért, ha viszont minden, levegőben töltött percért meg kell küzdeni, akkor azért. A földtől való elválás olyan élmény, amit szavakkal nem lehet leírni, és még az öreg sasok is ugyanúgy élvezik minden egyes percét, mint a magamfajta fiókák, akik-

nek még szinte meg sem száradt a tinta a szakszolgálati engedélyükön. Persze vannak olyan történetek, melyek valóban mélyen beivódnak az emberbe, de a repülésben csak felejthetetlen és örökké élvezetes pillanatok vannak. **NW:** Igen, amikor rádióan először közölték vele lenről, hogy végül is minden oké, de nem biztosak abban, hogy a szárnyakat megfelelően rögzítették az összerakás során...

Ukognos: Milyen közelharcos fegyver a kedvencetek?

RG: Egyértelműen a katana, bár eddig csak a bazári darabokhoz volt szerencsém, ami tulajdonképpen nem baj, mert egy valódival alighanem komoly sérülést okoznék magamnak. Mindenestre nagy tisztelője vagyok azoknak, akik egykoron művészi hatékonysággal forgatták eme remekműveket.

NW: Egy svéd légvédelmi ütég. Ha valaki baromira közel megy hozzá, annak irdatlan károkat tud okozni az egészséges életvitelében.



NIGHTWOLF

mennyire élveztétek EndreMannal a cikk készítését.

Főleg ő hogy élvezte, hogy én készítettem.

Az interjúban elhangzottak tényleg érdekesek voltak, és ahogy leírtad a helyszín miliójét, nem csodálkozom, hogy oda jár az életérzés a stílussal kettýinteni.

Magam sem mondhattam volna ezt szebben.

Igazából egy bajom mégis van ezzel a cikkel, mégpedig az utolsó mondat közhely alatti része, miszerint mit is írhatnál így a cikk végére. Mondjuk írhattad volna, hogyaszonygya... „Magyarországon nem fogsz vele játszani, mert ez csak Dé-El-Cé!” Szóval, hogy Mózeset idézzem az egyik kedvenc mo-zimból: „Tetszett a könyv, még sírtam is... csak a vége szar.”

Nagyon szépen döngölsz, de nincs teljesen igazad, azt írtam, hogy teljes játékként és DLC-ként is érkezik rengeteg platformon (értelemszerűen platformtól függően). Mivel minden egyes Pinball FX 2 tesztemnél sírok, hogy nincs magyar Live-on a Zen Studios remekműve, így azt gondoltam, hogy ez tiszta sor.

A GSO-n szinte kiköszörülted a csorbát. Ott már bővebb infót adtál pont eggyel több mondattal, igaz, zárójelben egy zárójeltengerben. Most már persze köny-

nyen megtalálom, mert megjegyeztem, hol van. Summa summarum, a DLC-t természetesen megvettem... Hagyok egy kis időt, hogy feldolgozd.

Köszönöm.

Ha már itt tartunk, az MS-nek is van vaj a füle mögött. Az alap játékot nem lehet itthonról beszerezni (amit nem is értek), de a DLC az enyém lehet. Na? Jó biznisz, mi? (Innen üzenem Kígyóssy Zsolt-nak, hogy igazán lobbizhatna a hazai játékosokért. – **Erről beszéltem ve-le, ő semmit nem tud tenni az ügyben, a Microsoft döntéshozóin múlik minden, sajnós.** – Arról nem is beszélve, hogy a kicsit sem meglepésztő *Star Wars Pinball* (full) címen talál-tam a piacon. Azóta persze beszéltem a supporttal, ahol bocsánatot kértek, és jóváírták a pontokat. Be is voltam tojva, hogy egy ekkora multival beszélék telefonon (udvarias volt, de a hangja alapján vagy egy androiddal vagy magával az új Xboxszal tárgyaltam).

Király, hogy így el tudtad intézni, azt javaslom addig is, hogy hozz létre egy brit vagy amerikai profilt, és ott vásárolj meg a Pinball FX 2-t, illetve bármilyen DLC-t, aztán a letöltött tartalmakat már a magyar profillal is eléred. Én is ezt csinálom, jobb híján, illetve okostelefonokra, táblagépekre,

PlayStation eszközökre és Win8-ra is elérhető a móka, tehát nem beszerezhető Magyarországon.

Most még duzzogok kicsit, mert szenyóság volt zokniban „sztárvorsz” flipperezni, és utána ilyen cikket írni. De azért szeretlek titeket még mindig! – **gibbonka**

Mi is szeretünk, sajnálom, hogy ilyen kört kellett futnod, de megoldható a dolog, majd író, hogy meg-tetszik a játék! Nálam továbbra is a csúcskategória.

A LEGJOBB?

Sziasztok! Szerintetek is a *BioShock Infinite* a világ legjobb játéka? Mert szerintem az! – **Dr. Michael Jox Jr.** Szerintem jó nyomon jársz, Mocsy legalábbis most nagyon bólogat. Azért talán nem a legjobb, de idén eddig a legerősebb cucc, az biztos.

ÍRÓ-OLVASÓ MÉSZÁRSZÉK

Kedves GameStar/HP! Először is szeretnék a GS team minden egyes tagjának kellemes hűsvéti ünnepeket kívánni, a női tagoknak pedig küldenék egy virtuális locsolást ezen a szép, havas tavaszi napon!

Őszintén remélem, hogy mire az újság megjelenik, már nem a havas április lesz a menő, mert akkor tényleg a könnyeimen csúszva fogok már munkába járni.

(Hoppácska, a mondat fele nekem is szólt, azt hiszem. Hálásan köszönöm! – V.)

Több kérdéssel is készültem, vágjunk is bele.

Tessék parancsolni.

Az első közvetlenül hozzád szól, HP: Hogy kezdted zenélni? Én csak mostan-



Mocsy még itt is iszik...

ság bontogatom a szárnyaimat ilyen téren, és érdekelne a te történeted is. **Őszinte leszek, én csajozni akartam, azért léptem be bandába még a gimiben, aztán rájöttem, hogy van ebben azért sokkal több is. Nagyon élvezem a zenélést, nagyon jó emberekkel csinálom együtt a (bizonyos körökben ismert) ZAP zenekart, így egyszerűen csak boldoggá tesz. Ja, és a csajozásban is segít, szóval bontogasd csak a szárnyaid, megéri.**

Esetleg nem terveztek a ZAP-nál Gyúval valami fusion albumot csinálni? **Még nem merült fel ilyen ötlet, de ki tudja.**

Más téma: Te vagy valaki a teamből játszott már a *Hawken* nevű csodával? (Mintha valaki mondta volna, hogy igen, de lehet, hogy rosszul emlékszem.)

Főleg Mocsy tolja keményen, szereti is nagyon.

Nekem annyira megtetszett, hogy már azon gondolkodom, építek hozzá külön egy speciális perifériát. Nem terveztek valamilyen online játékban egy gamestaros megmozdulást szervezni, amiben az olvasók az írókkal játszhat-

„SZERETNÉK ITT FOLYTATÁSOS ROMANTIKUS REGÉNYT IS KEZDENI, MINT ANNAK IDEJÉN A GAMEPRO MAGAZIN IMPRESSZUMÁBAN, MÉG VITATKOZOM MOCSYVAL AZ OLDALPÉNZEN

xNomadx: Akartok magánhangzót venni a rejtvényemhez?
RG: Nem.

Rafinho: Április 1-jén mivel fogjátok átvenni az olvasókat? Esetleg beöltöztök hipszternek?
RG: Nem.



Brodan95: RG, ki tudnád mondani rendesen a neveket?
RG: Nem.

Arannti: Szerintetek ki a legijesztőbb pszichopata?
NW: Egyértelműen a majom az Oroszlánkirályból. Gyűlölöm azt a sarlatánt!

Matthew120: Milyen lesz az idej tábor?
RG: Felejthetetlen.

Atee007: Ender???
RG: Igen!

xNomadx: Ha találkoznátok egy UFO-val, mit mondanátok neki, és mi lenne a reakciótok?

NW: Először adnék a feje búbjára egy barackot, hogy a vidéken töltött gyerekkori éveim alatt keletkezett traumámat rajta is levezessem, aztán közölném vele, hogy ha csak egy röpke pillantást is vet a fenekemre, miközben egy hosszúkás szondát szorongat, akkor felőlem hívhatja a bélkutató szakszervezetet, de úgy visszaruğdosom az űrhajójába, hogy inkább a Jupiter kőbányáiba megy csákányozni, mint hogy itten riogassa a jónépet.

Mr.Rowland: Milyen volt végigszenvedni a Sniper: Ghost Warrior 2-t?
RG: Nem nevezném szenvedésnek, de tény, hogy jobbra számítottam.



A poszttraumas sokk (van ilyen?) elkerülése érdekében kiírtam magamból a GSO-n és a printben is.

Rafinho: ENDRE! Háborodtál már fel Pro Evolution Socceren?

EM: Nem, és ezért él még a sorozat. Egyszer felháborodtam a Monkey Island egyik részén, és nézd meg, mi lett a LucasArts-szal!

sander46: Endre, láttad a Fehér tenyér c. filmet?

EM: Igen, és nagyon várom a másodikat, Fehér talp című részt.

nánk együtt? Szerintem mindkét fél élvezné. – **LazZer**

Vannak ilyen elképzelések Hunter kolléga fejében, lehet, hogy összehozunk majd egyszer egy közös mókát, amolyan író-olvasó mészárszék, ott végre megadhatjátok nekünk keményen. Ha esetleg nem tetszett egy cikk vagy vélemény, akkor el lehet porolni szépen a GS-csapatot. Kedvesek vagyunk, szoktuk hagyni.

ZENE BUTIK

Kedves HP! (Potter, te vagy az?)

Jaj, hát még soha senki nem poénkodott így a becenevemmel. A nyomtatós, a házipalinkás és a hülye p*a is egyedi vicc. Mindig.**

A februári GameStarban megemlítetted, hogy: „Ritka az olvasói levél, mint Freddy Krueger arcán a szelíd mosoly.” Ezt az állapotot vagyok hivatott megszüntetni.

Freddy Krueger most mosolyog rád ezért.

Azaz már-már személyes életcélként, hogy írok neked/nektek.

Én pedig szent hivatástudattal olvasom soraid, szemem könnyektől ragyog, lelkem magasztos szférákban repked. Megtisztelsz.

Így hát billentyűzetet ragadtam, és... a többi már úgyis nyilvánvaló. Igazából zenészként „panaszodom”, de ez a probléma ugyanúgy igaz a játékefejlesztőkre is, mint az egyszerű zenészekre.

Ezt én szerényen csak stílusmegosztásnak hívom. Tekintsünk vissza a 70-es évekre (20 évesként jócskán lemaradtam róla, de ha zenéről van szó, nem feltétlen a mai stílusvilág az, ami engem a leginkább megfog). Zenei műfaj volt bőven, de leginkább az idősebb korosztály hallgatott swinget vagy éppen bluest (én mindkettőt szeretem). A fiatalabbak pedig egy kategóriából válogattak a rengeteg zenekar közül maguknak kedvenct a hard rock világából. Berobbant Ozzy, a Deep Purple, Led Zeppelin, és még sorolhatnám a nagyobb-nál nagyobb neveket.

Azért nem csak a hard rock világából válogattak a fiatalok, de abban igazad van, hogy nagyon komoly legendák éltek akkoriban, és a rock&roll életérzés valódi generációs kötelék lett, nem olyan félszbúkos, unottan lájkolós, tükör előtt csücsörítő mentális pusztá, ahol a legnagyobb motiváció az a sztori, hogy a Lajos a pénteki buliban Tiesto-alakút hányt a hokedli mellé.

Az emberek legnagyobb része az előbb felsorolt zenészek, zenekarok zenéire tombolt. Aki ebben a stílusban ügyes volt, az mind vitte valamire. Sajnos ma már ez nem így van.

Nem. A zene nem művészet, hanem üzlet.

Az emberek rengeteg stílus közül válogathatnak. Például ott a metál, tech-



no, rap, rock, és persze még ma is él a blues stb. Sok ember szeret több műfajt egyszerre. Már nem az van, mint régen, hogy egy stílus volt mindenek felett (olyan ez, mint Szauron gyűrüje). Sajnos a mai zenekarok ki is zárhatják azt, amit a Deep Purple vagy a Led Zeppelin elért: az általános sikert.

Ennek egyszerű oka van, szélesebb lett a világkép, emelkedett az ingerküszöb, tele van a világ tehetségekkel, és már hamarabb eljutnak mindenkihez. Nincs ezzel gond szerintem, a diverzitás gyönyörködtet. Az más kérdés, hogy milyen olcsó és megcsinált sztárok jönnek futószalagon, de ha a népigény beveszi, kár is ezen rugózni.

A sok stílus miatt már nem lehet olyat alkotni, amit egységesen kedvelnének az emberek. Vannak persze „egyszámos” előadók, de velük egyértelmű a baj: azon a bizonyos „egy számon” kívül nem tesznek le semmit az asztal-

ra. Régebben (amikor még kissrác voltam...) kétféle korombeli létezett: aki a *Counter-Strike*-kal játszott és aki a *World of Warcraft*-tal. Ez a kettő cím az, ami viszonylag osztatlan sikert aratott anno. A többi meg amolyan „réteggjáték” volt, áttörő sikert egyik sem ért el.

Értem, hogy mit akarsz mondani, de azért szerintem árnyaltabb volt a helyzet akkor is.

Ahhoz valami igazán újat kell alkotni, de a legtöbb már lelélt „poén”. Ez igaz zenére, játékra, sőt, majdhogyanem mindenre. És ez bizony azt eredményezi, hogy ha az ember például metál zenét akar játszani, jobb, ha felkészül arra, hogy általános sikert nem fog elérni. Régebben egy igazán közkedvelt stílus volt, de mára ennek vége, ma már semmi nem lesz egyértelmű siker. – **Attila**

Szerintem nincs azzal baj, hogy mindenki kis szeletet kap a tortá-

HA ESETLEG NEM TETSZETT EGY CIKK VAGY VÉLEMÉNY, SZÉPEN EL LEHET POROLNI A GS-CSAPATOT



ENDREMAN

Wooh09: Utoljára mikor voltatok edzőteremben?

RG: Ahhoz, hogy valamiből legyen „utoljára”, kell egy „először”, vagyis előbb be kellene mennem egybe, és emelgetni valami súlyokat, hogy érdemben válaszolni tudjak a kérdésre. **NW:** Amikor meg akarták húzni a hajamat, én meg beszéltem a legközelebbi kapun, ami pont egy izomnövelő hely volt.

Vexi: Ha egy vasúti átjáróban érkező vonat várható, akkor szerencsés esetben a jelzőlámpa két piros fényforrása elkezdi felváltva villogni, viszont tudjátok-e, hogy melyik pilács villanik fel először és melyik utoljára?

NW: Én csak azt tudom, hogy ha pucéran vagyok egy sötét helyen és fény villanik, akkor illendő valami ruhaféléssel eltakarnom a csúnyámat.

Rafinho: Tudtátok, hogy a tavaszi tél a globális felmelegedés miatt van? Az Arktiszon úgy olvadt most a jég, hogy a vízszintemelkedéssel hideg

tengeráramlat és hideg légáramlat is jött, ami a szárazföldre is kihát.

EM: Ez nem igaz! Múltkor úgy fölháborodtam azon, amiért a télen nem tudtam egy rendezet szánkózni, hogy az északi szél inkább idehozott egy kis hideget, és vele együtt néhány centi havat is. De most már takarodhatna innen.

NW: Azt hiszem, hogy ezt a filmet én is láttam. Egy apa – a főszereplő – elmegy a fiáért New Yorkba, aki ott ragadt egy hatalmas szökőár után, ami közben befagyott, és közeledik egy olyan orbitális vihar, ami a szélben lengedező zászlót is pillanatok alatt megfagyasztja. Abban is valami tengeráramlatos képleten ma-

gyarázták el, hogy miért kell még áprilisban is fűtenünk.

Realbaffle: Kértek Abszintot? Na, valaki?

RG: Igen.

Castor*: Hunter, a múlt adásban Wolfit kereste az apja, nem engem. De kösz a választ az újságban.

NW: Szegény Huntika néha fordítva ilyi meg a lovat, de ettől függetlenül nagyon szeretjük, mert ilyenkor lekváros buktát főz nekünk, vagyis azt kellene tennie. És képzelj, Castor*, megint bekerültél az újságba!





★ A HÓNAP LEVELE ★

„AZ OLVASÓ VÁLASZOL” ROVAT

Első alkalom, hogy billentyűzetet ragadok, és írok az Arénába, mert így április 1. és Húsvét táján eszembe jutott: Miért is ne?”

És valóban: Miért is ne?

Az újságot 2011-től veszem, olvasom, és be kell, hogy valljam, jól „összerakott” és tetszetős, azaz a kedvencem.

Nekünk meg most már te vagy a kedvencünk, mert így cirógatod az egónkat.

Levelemben egy pár apró dologra szeretnék kitérni.

Mindenképpen tedd ezt.

Először például a játékvásárlásról szeretnék írni. Én általában megveszem a játékokat, és valahogy a warez dolgot macerásnak tartom (ennek később ki is fejtem miéretté).

Mondjuk nem azért törvénytelen, mert macerás, de értem az érvelést.

Előbb-utóbb a legtöbb társaságban előjön a gamer téma, ennek kapcsán néztek már örülnék azon egyszerű ok miatt, hogy „képes vagyok ezért pénzt kiadni”. Aztán jön ugye mindenki kedvenc kérdése: Miért?

Na és az ilyen kérdésektől megyek a falnak. Tökéletesen megértem a játékosokat, akik minőséget, szolgáltatást, kipróbálható demót várnak el a lehúzás helyett, ami most divatos, de azért az elhívó tolvajoknak üzenném, hogy akkor mostantól ők se kapjanak fizetést a munkájukért, de továbbra is elvárjuk tőlük, hogy kussoljanak és dolgozzanak. Mert az nekünk jár. Nagyon nagy tisztelet neked azért, mert veszed a lapunkat, vásárolsz játékokat, neked köszönhetjük a létezésünket, kár, hogy ezt sokan képtelenek megérteni, mert a neme-

sebbik felükbe szorult fejükben csak az forog, hogy nekik mi a jussuk. Ingyen, ugyebár.

Csatlakozok azon táborhoz, amely azt mondja, hogy polcon annak a helye, mert jó ránézni. A warez meg ugye, mondanom sem kell, tele lehet hibával. Az *Oblivional* jártam egy, már megvolt Xboxra, de szerettem volna PC-n is játszani a rengeteg mod miatt. Mivel elég sűrűn kaptam hibát, megvettem, és jött a fájdalmas igazság: zökkenőmentesen futott. Ez mondjuk kielégítő válasz volt a miérré.

Tökéletesen.

Mostanság elég sokat olvasom, vagy csak most botlottam bele (ennek van nagyobb valószínűsége), hogy a *Diablo III* sokak számára (akik a második részt szerették) hatalmas csalódás volt. Játszottam mindkettővel elég tetemes időt, és azt kell mondanom, hogy a *Diablo III* nálam a favorit.

Igaz, vannak bugok, de én a kampány kijátszásáig nem talákoztam eggyel sem. Jelenleg egy 60-as paragon 6-os karakterrel büszkélkedhetek. Olvashattuk, hogy a Blizzard szerint az AH bevezetése nagy hiba volt, és hogy a konzolos verzióban benne sem lesz (talán ha úgy alakulna, akkor felküldhetem a barbáromat, hogy „beszélgessem” kicsit velük úgy mindenről, persze csak ha te is akarod).

Hogy akarom-e? Összerosáltam magam a 60-as szintű karakteredtől; azt akarom, amit te akarsz, csak ne bánts!

A kérdések pedig: Mennyire vagy „összebarátkozva” az RPG műfajjal? Van-e kedvenc címeid? Látsz esélyt arra, hogy Xboxon irtsuk a pokol urait?

Nem vagyok nagy mestere a műfajnak, jómagam a PlayStation 2-es *Baldur's Gate: Dark Alliance II*-nél leragadtam, azért végle-

tekig tudtam rajongani, ne kérdezd, miért. Nem tudom, hogy az új Xbox kapcsán mi lesz majd a Blizzard terve, én nagyon szeretném már kipróbálni konzolon a *Diablo III*-at, felőlem akár lehet az csak PlayStation 4.

Az ez évi játékfelhozatal jóval tetszetősebb számomra, mint a tavalyi, kapásból ott az *Elder Scrolls Online*, amit a legjobban várok, de még helyet kap a listán a *Devil's Cartel*, *Castlevania*, *Sacred* és meg egy páran.

Az izléssel nincs baj, az is biztos.

Az új konzolgenerációt, be kell, hogy valljam, nem várom; van egy 2008-as Jasper Xbox 360-asom, ami megérett egy ventilátorcserére, de attól eltekintve szép állapotban van, és nem terveztem még lecserélni. Neked konzol, vagy inkább PC? Ha konzol, akkor melyik volt az első?

Konzol, és PlayStation volt az első még 1998-ban. Nagyon szerettem volna Megadrive-ot annak idején, de nem engedhetjük meg magunknak (gallyakkal takaróztunk, sarat ettünk, apám minden reggel este 11-kor kelt, és megivott egy üveg hideg mérget), viszont C64-em volt, a mai napig örök kedvenc.

És végül semmiképpen nem hagynám ki a gyilkosság témát.

Ezt ne egy pszichológiai alkalmassági teszten mondd ki, és akkor okés.

Szerintem se megy le épeszű ember az utcára gyilkolni csupán azért, mert milyen jól deathmatchezett vagy éppen felhúzza magát egy játékon. És az utóbbi gondolatról jutott eszembe, hogy egy jó példa a hajlamosságra az, amikor az ember idegessége fokozódik a játék során. Szerintem er-

re sem hajlamos mindenki, ékes példa vagyok én magam, aki faragott szorborként játszik végig mindent (max. plusz jókedvet ad), ami a keze ügyébe kerül (na ezt már nem fogom kimagyarázni, ha valaki nem jól értelmezné). Meg ugye van olyan, aki képes a *Raymant* is végigüvöltetni.

Wolfi például pizzával dobálja a tévét, felgyújtja Epres haját, alsógatyában üvölti a holdat a balkonon, ruhacsipeszt aggat a mellbimbójára, aztán jovialis polgárként megvacsorázik, olvas posztot Jean-Francois Lyotard postmodern filozófus gondolataiból az Antropológia az ember halála után című gyűjteményt lapozgatva, hümmögve, mélézva korunk értékviságán.

Előfordult már veled, hogy felhúztad magad valamilyen játékon?

Igen. Nagyon csúnyán beszélek ilyenkor főleg.

Hirtelen ennyi jut eszembe úgy mindenről. Mire megírtam a levelet, kedd lett. Maradhat?

Maradhat, bár én pénteken olvasom éppen. Az nem baj?

Továbbra is híu olvasótok maradok, amíg lesz GameStar. Megpróbálok a következő havi Arénába is írni, hogy gyարapodjanak a levelek. Azt kívánom, csak így tovább, jó úton haladtok. És be is fejezem az írást, mert még véletlenségből könyvet írok nektek. – **Vath**

Köszí szépen, Vath, a regényes terjedelmű levelet, ezzel meg is nyerted mokusposta múlt hónapban felajánlott csodálatos rajzát, amit a GameStar szerkesztőségében vehetsz át. Majd keressük mailben is, hogy egyeztessük a részleteket. Köszí a levelet, írd legközelebb is!

ból, meg kell küzdeni a sikerért. Régen azok maradtak fent, akiket tolt a rendszer (politikai, üzleti), most már a neten mindenki kap egy kis helyet. Megmutathatja magát. Kicsit persze a nagy része azonnal önjelölt sztár lett, alázat nélkül megy a magamutogatás, de ez majd letisztul. Van persze tehetségkutató percmber, pornóból lett DJ és falunapon tátogó megélhetési sramlis, de a közönség választ, és sokaknak ez elég. A jó metál zenének is van helye, tábora, csak keményen kell küzdeni a kis sikerért is. De látok nem egy tehetséges embert, aki folyamatosan teszi a dolgát, megy előre, ahogy tud, és nem várja a megváltást. Az ilyen

művészeket végtelenül tisztelem, akár tetszik a zenéje, akár nem.

(Bocs, hogy idetrollkodok megint, de nem bírom megállni: Nincs új a nap alatt. Egy olyan világban, ahol már mindent kitaláltak, egyre nehezebb át-ütőt alkotni, inkább az újragondolások kora ez. A fúzióké. Az alkotórészek újszerű konstrukciókba rendezése jellemző. És a szubkultúrák minipiacokat nyújtanak. Igen, egy mai zenekar nem érhet el metallicai sikereket, de nem is túl gyakran fordul elő olyan éneklő, mint James Hetfield. Mennyiségi világot élünk, ez köztudott, és ez alól a művészetek sem képeznek kivételt. Ezzel együtt a hozzám hasonlók pont abban lelik örömeiket, hogy az olyan rétegzenei gyöngyszemeket megtalálják

minden hype és tévéspot segítségével nélkül, mint mondjuk amilyen a Princess Chelsea. Az ilyen fölfedezettek aztán elterjednek baráti, aztán szélesebb

körben is, végül azon kapjuk magunkat, hogy Winston az MTV1 riporterének mikrofonjába nyávog (remélem, ez sosem fog bekövetkezni)... – V.)

Minden jónak vége szakad egyszer, itt sem maradt több hely, mert a galád éjszakai arénás műszak idekellemetlenkedett. Nezumi meg nem írt, hogy mi lett a csajokkal, ez is bánt kicsit. Nagyon szépen köszönöm a sok levelet, és tényleg bocs attól, aki lemaradt, nehéz a popszakma, aljas az élet. A GameStar szeretének fénye viszont mindenki egyformán ragyog, tehát mindenképpen írjatok továbbra is, a következő számban a hónap levele egy *Shogun 2: Total War* PC-s játékot érdemel majd ki, tehát van miért billentyűzetet ragadni és eszmét cserélni lapunk hasábjain, nyomot hagyni a nyomtatott sajtó kortalan csarnokában. Addig is legyen már valóban tavasz; ha valaki látja Dévényi Tibi bácsit, szóljon neki, hogy intézze már el! Aki pedig szomjas, az vegyen GameStart. Nem kell mondanom, ugye?

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETES

BÖNGÉSZDE

- 12 A DISNEY BEZÁRATTA A LUCASARTSOT
- 22 BATTLEFIELD 4
- 30 THIEF
- 34 DEAD ISLAND: RIPTIDE
- 36 WILDSTAR
- 38 MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT



Elhagyta az Erő

A DISNEY BEZÁRATTA A LUCASARTSOT

HARMINGEGY ÉV ÉS TÖBB MINT 120 SIKERESEN KIADOTT JÁTÉK UTÁN BEZÁRT A LEGENDÁS LUCASARTS.

A hír valóságos sokként érte a játékosársadalmat, pedig ez a döntés már nagyon régóta ott lebegett a cég felett. Mint ismeretes, tavaly ősszel a Disney 4,02 milliárd dollárért megvette a Star Wars-jogokat George Lucastól. A bejelentés után azonnal megindultak a találgatások, hogy mihez kezd a Disney a vállalattal, de az senkinek nem jutott eszébe, hogy nemes egyszerűséggel bezárják, és lapát-ra teszik azt a mintegy 150 fejlesztőt, aki a *Star Wars: 1313*-on és a *Star Wars: First Assault*-on dolgozott. Elég rossz hír ez egy olyan cégnek, akinek kifejezetten fontos, hogy milyen képet mutat magáról a külvilág felé. Az átvétel követően azt nyilatkozták a Disney fejesei, hogy eszük ágában sincs bántani az épp futó fejlesztéseket, a *1313* az eredeti ütemterv sze-

rint halad tovább. Erre tessék, derült égből halálsugár... Pedig minden olyan szépen indult!

**RÉGES-RÉGEN
A MI GALAXISUNKBAN...**

1982-ben Lucas már túl volt két sikeres Star Wars filmen, és teljes elánal dolgozott a trilógia befejező részén. Felismerte azonban, hogy micsoda lehetőség van a videojátékokban, ezért egy önálló csapatot állított fel, melynek az volt az elsődleges feladata, hogy minőségi játékokkal följözze le a piacot. Első játékaik 1984-ben jelentek meg, az Atari támogatásával piacra dobták a *Rescue on Fractalus!*-t és a *Ballblazer*-t. A siker nem is váratott magára, az elkövetkező években szinte az összes személyi számítógépre megjelentek a játékaik. A 8 bites korszakban olyan zseniális kalandjátékokat köszönhetünk nekik, mint a *Maniac Mansion* vagy a *Zak McKracken and the Alien*

Mindbenders. A cég azonban nagyon helyesen úgy döntött, hogy nem kötelezi el magát egyetlen stílus mellett. A kezdeti években nagyon komoly katonai szimulátorokat is kihoztak, ezek közül a *Secret Weapons of Luftwaffe* lett az egyik legsikeresebb. Az igazi áttörést azonban a 90-es évek eleje hozta el.

Ez idő tájt a PC-k megkezdtek térhódításukat, s Lucas elérkezettnek látta az időt és megfelelőnek a technológiát, hogy megpróbálkozzon igazi, hamisítatlan *Star Wars* játékokkal is. Na itt aztán alaposan belenyúltak a tutiba, az *X-Wing* a kritikusokat és a vásárlókat egyaránt lenyűgözte, igazi kultjáték lett belőle. A folytatások sem maradtak el, jött a *Tie Fighter*, az *X-Wing vs. Tie Fighter*, az *X-Wing Alliance* és ezek kiegészítői. Ha egyszer egy üzlet beindul...

A kilencvenes évek közepére a LucasArts legenda lett, a játékosok remegve várták minden játékukat, le-



” A KILENCVENES ÉVEK KÖZEPÉRE A LUCASARTS LEGENDA LETT, A JÁTEKOSOK RÉMEGVÉ VÁRTÁK MINDEN JÁTEKUKAT



HA TE MONDOD

Disney sajtóközlemény: „Miután behatároltuk pozíciónkat a játékipiacon, úgy döntöttünk, hogy a LucasArtsot belső fejlesztőstúdióból licenccel modellre állítjuk át, így minimalizálva a cég kockázatát, miközben szélesebb portfóliót szerzünk minőségi Star Wars játékokkal. A változás eredményeképp az egész szervezetben elbocsátások következtek be. Elképesztően hálásak és büszkék vagyunk azokra a tehetséges csapatokra, akik az új címeinket fejlesztették.”

gyen az a *Day of the Tentacle* vagy a *Dark Forces*. Szinte minden, amihez hozzányúltak, közönségsiker lett, teljesen megérdemelten. Olyan zseniális fejlesztők dolgoztak náluk, mint Ed Killham, Larry Holland, Tim Schafer vagy Ron Gilbert.

AZ ERŐ SÖTÉT OLDALA

Aztán az ezredforduló táján valami megváltozott. Lucas előrukkolt az új trilógiával, és minden erejével igyekezett azt az előtérbe tolni. Sorra jöttek ki az előzményfilmek alapuló játékok, ezek ugyan jól fogytak a filmek hihetetlen marketingkampányának köszönhetően, de a kritikusok nagyon lehúzták őket, tegyük hozzá, teljesen jogosan. A régi rajongók úgy érezték, hogy a LucasArts elárulta őket, és a gagyi irányba mozdult el. Ennek ellenére volt néhány egészen jó ötletük is. Külön ki kell emelnünk a *KOTOR*-t, amit a BioWare-rel közösen hoztak tető alá, és a mai napig az egyik legjobb szerepjátéknak számít. Belevágtak az MMO-üzletbe is. Egy évvel a *World of Warcraft* megjelenése előtt beizzították a *Star Wars Galaxies* szervereit, és meg sem álltak egymillió előfizetőig. Ne felejtjük el, hogy ez tíz évvel ezelőtt történt, akkoriban ez nagyon szép teljesítménynek számított. Kifejezetten bejött az együttműködésük a *Traveller's Tale*

csapatával is, a *LEGO Star Wars* azonnali közönségsiker lett, milliókat adtak el belőle. Aztán ott van a két *Battlefront*, melyek szintén gyorsan a közönség kedvenceivé váltak. Sajnos azonban az idő múlásával egyre többször fogtak mellé. Az *SW: TOR*, a *Kinect Star Wars*, a *Republic Heroes*, a *Force Unleashed II* bukása mind mind egy szög volt Lucas játékrészlegének koporsójában.

EGY ÚJ REMÉNY

Fáj kimondani, de sajnos igaz: az utóbbi évek LucasArtsa már csak nyomokban emlékeztetett hajdani önmagára. A felnőtt játékosoknak készülő *1313* volt az utolsó nagy reménység, és a megfelelő összeget az asztalra téve megszerzik a befejezés jogát. A Disney öltönyösesei nem bolondok, fél év alatt felmérték, hogy micsoda hihetetlen kockázat ennyi pénzt pumpálni egy felső kategóriás címbe. Osztottak-szoroztak, aztán az a nagyszerű ötletük támadt, hogy viselje más a kockázatot, ők



A HOLLÓ ÉS A FORRÁSKÓD

A LucasArts bezárásának hírére kinyílt a holló csőre, és kiesett belőle a *Jedi Knight* forráskódja. Ennek alapján a rajongók szinte azt tehetnek a játékkal, amit csak akarnak; bízunk benne, hogy nem durran el az agyuk, és elegendő tisztelettel nyúlnak ennek a legendás játéknak az alapjához.

előre elkérnek egy rakat pénzt a licencjogokért, a többi meg őket már nem érdekli.

Joggal tehetjük fel magunknak a kérdést, hogy ez most akkor jó dolog? Személy szerint azt hiszem, hogy igen, hiszen így olyan fejlesztőcsapatok is beléphetnek az *Star Wars* játékok elit klubjába, akiknek eddig esélyük sem volt. Elképzelem, mit tudna kihozni Tim Schafer és Ron Gilbert a *Monkey Island* világából, ha szabad kezet kapnának. Aztán itt van az elfeledett *Dark Forces-Jedi Knight* vonal, ezt párosítva a *Frostbite 3* motorral vagy az *Unreal 4*-gyel megtörné a *Battlefield*ek és *COD*-ok hegemoniáját. Ki ne szeretne egy új *X-Winget* a mostani technológiával? Ezekre most minden esély megvan, akár még egy Kickstarter keretén belül is. Egy korszak lezárult. Örülök, hogy részese lehettem, nagyon sok eredeti LucasArts játék megvan a padláson valahol szépen bedobozolva és arra várva, hogy az unokáknak elővegyem és megmutassam, mivel játszottunk mi, az ezredfordulón. Köszönöm a szép emlékeket, LucasArts, egy élmény volt!

Előzetes

HÍREK



Klasszikusok szabad ég alatt

LEGEND OF GRIMROCK II

Az apró finn fejlesztőcsapat, az Almost Human megtette azt, amitől a nagy kiadók folyamatosan rettegnek. Kockáztattak. Viszont nyertek. A *Legend of Grimrock 2012* legjobb finn játéka lett, ami elég nagy fegyvertény, mivel olyan fejlesztőcsapatot utasítottak maguk mögé, mint az *Angry Birds*-öt jegyző Rovio. A díjátadón állítólag mindkét csapat egészségtelen mennyiségű alkohollal ünnepelte meg az eredményt, de ez a derék finneknek nem jelenthet gondot, nagyon bírják az italt. A díjki-

osztót követő józanodás közben volt idejük agyalni a *Grimrock* jövőjén, és arra az elhatározásra jutottak, hogy elfelejtik a tervezett DLC-t, és egy önálló folytatásba öntik addigi ötleteiket. A fejlesztés még nagyon kezdeti stádiumban tart, de annyit már egészen biztosan lehet tudni, hogy a földalatti barlangok mellett a szabadterre is kimerészkednek hős kalandozóink. Egyelőre csak ez az egy kép került közkézre, de reméljük, hamarosan többet is megteudhatunk erről a remek indie játékról.

SZÁMONKÉRHEKÉTHŐSÉG

John Riccitiello lemondását azzal az indoklással nyújtotta be, hogy lehetőséget kíván nyújtani egy új vezető számára azzal, hogy tiszta lappal kezdhesse a 2014-es üzleti évet. A Larry Probsthoz, illetve a munkatársakhoz címzett leveleit elolvasthatjátok a Wall Street Journal blogján.



Ha lassul a szekér, cseréld le a hajtót

LEMONDOTT AZ ELECTRONIC ARTS ÜGYVEZETŐJE

John Riccitiello 2007 februárja és 2013 márciusa között tartotta kezében az EA gyeplőjét ügyvezetőként, ami a közkeletű félreértéssel ellentétben nem teljhatalmat jelent, hanem állandó megfelelési kötelezettséget az igazgatótanács és a részvényesek elvárásainak. Regnálásához olyan eredmények kötődnek, mint a BioWare felvásárlása, a Steam-konkurens Origin elindítása a digitális átállás folyamatának részeként (kiskereskedelmi láncok közbeiktatása helyett digitális disztribúció). Az elhúzódoó válság éveiben a cég teljesítménye felemás volt, egyfelől sikerült bivalyerős franchise-zá felfuttatni a *Battlefield*-et, szépen fogytak az olyan sorozatok is, mint a *Mass Effect*, a *Dragon Age* vagy a *Dead Space*, de közben két méregdrága MMO (*Warhammer Online*, *Star*

Wars: The Old Republic) elhasalt a pénztáráknál, a *Need for Speed* széria pedig tanácstalanul keresi a helyes irányt. Ha nem hozná az eredményeket az általában megbízható EA Sports részleg (bár azért az *NBA*-t kisebbfajta átok sújtja az utóbbi években), könnyen meglehet, hogy Riccitiello jóval korábban bejelentette volna lemondását. Azt ugyan nem tudjuk, hogy a CEO távozása önkéntes volt-e, vagy nyomásgyakorlás hatására történt, az viszont tény, hogy helyét Larry Probst tölti be ideiglenesen, az ideális utód megelégségig. Az a Larry Probst, aki az EA-alapító Trip Hawkins visszavonulása után egészen Riccitiello kinevezéséig volt ügyvezető. Az EA pillanatnyi helyzetéről és nehézségeiről Szonja cikkéből többet is megteudhattok, ha a 94. oldalra lapoztok.

A rettegett jövő csak szebb lehet

A DOOM 4 NEXT-GEN CÍM LESZ

De majd csak jövőre. 2011-ben újraindult a *Doom 4* fejlesztése, de nem haladtak jól a dolgok az id-nél. Olyannyira nem, hogy az egész projektre nyomtak egy emberes abortot, és nekiálltak újra. A Bethesda azt nyilatkozta, hogy az akkor készülöben lévő játék „nem volt elég izgalmas, se nem olyan minőségű”, mint amilyet a fejlesztők és a rajongók elvárnak a nagynevű sorozattól, ezért alapjaiban írják újra a *Doom 4*-et. Na-

gyon elkötelezett a cég, lefűjták a *Rage 2*-t, és még az első rész DLC-jének tartalmát is megválták, hogy minden erővel a *Doom* legújabb részére koncentrálhassanak. A next-gen konzolos megjelenés már most borítékolható, viszont a kiadás dátumával kapcsolatban csak John Carmack magát legkevésbé sem meghazudtoló kijelentésére támaszkodhatunk, miszerint a *Doom 4* „jön, amikor jön”.

FEJLESZTŐI POKOL

Az id-hez közeli források szerint a pokol szabadult rá a *Doom 4* fejlesztőire. Vezetési hibák egész sorozata, újakezdések és káosz jellemzi a játékot. Az újratervezés előtt egy scriptelt *CoD*-hoz hasonlított leginkább, de a felpimpelt változat is csak erős közepes a kiszivárogtató szerint. Mi lesz így veled, *Doom* sorozat?

A KÉSZÜLŐBEN LÉVŐ JÁTÉK „NEM VOLT ELÉG IZGALMAS, SEM OLYAN MINŐSÉGŰ”, MINT AMT A FEJLESZTŐK ÉS A RAJONGÓK ELVÁRNÁK A NAGYNEVŰ SOROZATTÓL



A CSOMAGOK TARTALMA

Ahogy minden TCG esetében, úgy a *Hearthstone*-ban is eltérő lesz a lapok gyakorisága. *World of Warcraft* analógiára lesznek common (fehér), rare (kék), epic (lila) és legendary (narancs) kártyák. Ha bontunk egy ötlapos csomagot, abban minimum egy kék lapot biztosan találunk. Ezen felül is bonyolódik a dolog, lesznek basic és expert kártyák. Előbbiek a választott kasztunkhoz járnak majd, míg experteket a boosterekben találhatunk. Azért fontos megkülönböztetni őket, mert arcane dustot csak utóbbiakból nyerhetünk ki.

Ingyenes kaszinó Azerothban

HEARTHSTONE

ELÉG SOKAN VAGYUNK MA ESTE, DE MINDIG JUT HELY MÉG EGY EMBERNEK!

– invitál minket játékra a hallhatóan nem szomjas törp, és mi azonnal eldobjuk az Ashbringert, hogy helyet foglaljunk az asztalnál Thrallal szemben. A Blizzard kártyabarlangot nyit, mi pedig örömmel lépünk be falai közé. A stúdió alig 15 főt számlál, új csapatának tagjai olyan ősblizzardos arcok, akik nem rettennek meg attól, ha valami nem konvencionális, de mégis AAA-kategóriás címet kell letenni az asztalra. A *Hearthstone* szépen meg is lepte a sajtó munkatársait a PAX Easten történt bejelentésével, hiszen ilyen játékot nem láthat-

tunk még a nagy B portfóliójában: gyűjtögetős kártyajáték a *Warcraft*-univerzumban, ingyen.

WOW-OS ALAPOKON

A *Hearthstone*-ban a *World of Warcraft* kilenc alapkasztja közül kell választanunk egyet. Döntésünk alapján kapunk egy paklit a hozzátartozó, a *Warcraft* történetéből jól ismert hőssel, képességekkel, minionokkal és minden járulékos lapal együtt. Ha megvan a kezdőcsomag, már ugorhatunk is az asztalhoz, ahol három játékmód közül választhatunk. A klasszikus egy-egy elleni viadal során a [Battle.net](#) kerít nekünk egy ellenfelet, és máris me-

het a menet. Ha még nem érezzük kellőképp ütőképesnek a paklinkat, kihívhatjuk esetleg a normál vagy expert MI-T gyakorlatképpen, de a The Forge névre keresztelt mókát is kipróbálhatjuk. Utóbbi lényege, hogy mindkét játékos véletlenszerűen összerakott készlettel vonul hadba, az egyenlő esélyek jegyében.

LAPOT KÉREK

Egy online TCG esetében nyilván a legnagyobb kérdés, hogy hogyan juthatunk majd lapokhoz. Erre több lehetőségünk is lesz: az első, nyilván, ha pénzért veszünk booster-pakkokat. Egy kiegészítő csomag öt lapot tartalmaz majd, és ugyan a fix ár még nem el-

döntött, várhatóan egy dollár körül alakul. Boostereket játékkal is nyerhetünk, szimpla egy-egy meccs után esik majd bontható csomag, tehát, aki nem szeretne költekezni, annak nem muszáj, bár jelentősen meggyorsítja a fejlődést, ha a zsebünkbe nyúlunk. A harmadik megoldás a crafting: felesleges lapjainkat bezúthatjuk, így nyerve ki belőlük arcane dustot. Ha elég alapanyag összejött, kiválaszthatjuk bármelyik(!) lapot az adatbázisból, és el is készíthetjük azt. Pofonegyszerű rendszer és szinte tökéletes. A játék nem sokára elérhető lesz, elvileg a nyáron már kezdődik is a bétatesztelés, és még időn megjelenik PC-re, Macre és iPadre.

GYŪJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉK A WARCRAFT-UNIVERZUMBAN, INGYEN



Előzetes
HÍREK



Szerénytelen kezdetek

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Egy ideje már találgatjuk a szerkesztőségben, hogy vajon min is ügyködhet a kedvenc fejlesztőcsapatunk közé tartozó Rocksteady. Reneszánsz festőkről elnevezett páncélos hullóktól a képregények ún. ezüst korszakának (1951–1969) DC-hőseiig minden felmerült. Miután a Warner Bros. Games lerántotta a leplet a *Batman: Arkham Origins*-ről, tudomásul vettük, hogy a legvalószínűbb forgatókönyv érvényesült, ám hogy mit művel a Rocksteady, arra továbbra sem kaptunk választ. Az október 25-re kiírt, PC, Xbox 360, PS3 és Wii U (semmi next-gen) plat-

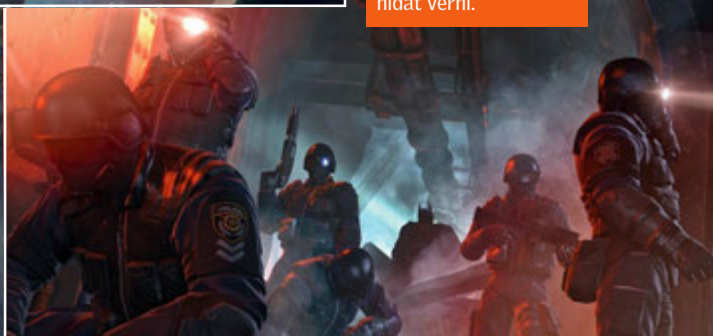
ZSEBBEN A DENEVÉR

Hogy kedvenc álarcos hősünket bárhova magunkkal viessük a konyhától a mosdón át a vidéki rokonokig, kapunk egy játékot az Armature Studio srácaitól (*Metal Gears Solid HD Collection Vita*) Nintendo 3DS és PS Vita kézikonzolokra is. A *Batman: Arkham Origins Blackgate* címre keresztelt oldalnézetes platformer története az *Arkham Origins* és az *Arkham Asylum* közé hivatott hidat verni.

formokra várható előzmény mögött ugyanis a 2010-ben alapított Warner Bros. Games Montreal áll, ráadásul ez lesz a stúdió első játéka. Az *Arkham Origins* története szerint Bruce Wayne még kezdő bűnöldöző, nem rendelkezik kiterjedt kapcsolatrendszerrel, szövetségeikkel, még a rendőrök is egy kalap alá veszik az újonnan felbukkanó bűnöző elmékkel, mint amilyen Pingvin, Black Mask vagy épp Deathstroke. Egy nagyobb, viszonylagos szabadsággal bejárható Gothamben száll szembe velük télvíz idején, és többek között olyan különleges helyszínekre jut el, mint Pingvin hajója, a Final Offer vagy a karácsonyi díszekbe öltöztetett Jezebel Plaza, ahol bandák garáz-

dálkodnak kedvükre. Az egyszerű fogdmegek összeverésén túl telefonok szkennelésével, a „detektív látás” gyakori igénybevételével gyűjtjük az információt, hogy kiderítsük, miért tűzött ki vérdíjat Batman fejére a főellenség szerepére kiszemelt Black Mask (Joker felbukkanására nem érdemes számítani). Újdonságnak számít az egyes városrészek közötti gyorsutazás, amit a Batwing segítségével valósíthatunk meg. A repülőtet magát nem vezethetjük, mindössze rádiótornyokat szabadítunk fel a *Far Cry 3* mintájára. Pedig ha valamivel a rajongók kedvében járhatnának a fejlesztők, az egy vezethető Batwing vagy Batmobil lenne.

” BRUCE WAYNE MÉG KEZDŐ BŰNÜLDÖZŐ, NEM RENDELKEZIK KITERJEDT KAPCSOLATRENDSZERREL, SZÖVETSÉGESEKKEL, MÉG A RENDŐRÖK IS EGY KALAP ALÁ VESZIK AZ ÚJONNAN FELBUKKANÓ BŰNÖZŐ ELMÉKKEL



3DS borzongás a nagy testvérek hátán

RESIDENT EVIL: REVELATIONS



VAN EZ A BIZONYOS RESIDENT EVIL SOROZAT, AMI 1996 ÓTA TÖBB PLATFORMON, TÖBB FORMÁBAN IGYEKszik TELETÖLTENI A KASSZÁT, HÓDÍTANI A KÖZÖNSÉGET.

Több-kevesebb a siker, a *Resident Evil 6* kapcsán például inkább kevesebb, az *Operation Raccoon City* meg a zabigyerék a családban. Nem 2012 volt a Capcom legjobb éve, az is biztos, így nem csoda, hogy igyekeznek valahogy helyrehozni a sorozat hírnevét. A *Resident Evil: Revelations* 3DS-en szép eredményeket ért el, ezért nem meglepő, hogy viszonylag kis erőbefektetés mellett érdemes volt portolni PC-re és a jelenlegi konzolgenerációra, valamint Wii U-ra is.

ÉRDEMI VÁLTOZÁS NINCS

Fontos leszögezni, hogy nagy újdonságokra nem érdemes számítani (új nehézségi fokozat

és a Raid mode nevet viselő többjátékos móka keretében megjelenő új szörnyek és szereplők mellett nincs érdemi változás). Ez persze egy HD változat esetében nem is annyira meglepő, azt viszont jogosan várni el az ember, hogy a látvány legyen annyira megkapó élmény nagy képernyőn is, mint a 3DS kijelzőjén. Ehhez mérten nem volt elég a textúrák simogatása, valóban látható még a preview változaton is, hogy komolyan felturbózták a látványt. Ettől még persze egy *Resident Evil 6* szintet ne is várjunk, de néhol egészen varázslatos képet nyújt a *Revelations*. A közeli képek és karakterek esetében látható csupán, hogy nem egy csúcsra járatott motor futtatja, de egy handheld konzol átiratának esetében ez megbocsájtható.

MIÉRT AKADOZIK?

Nagyon furcsa, hogy a remekül felépített (majdhogynem epizodikus) sztori, az egyszer-

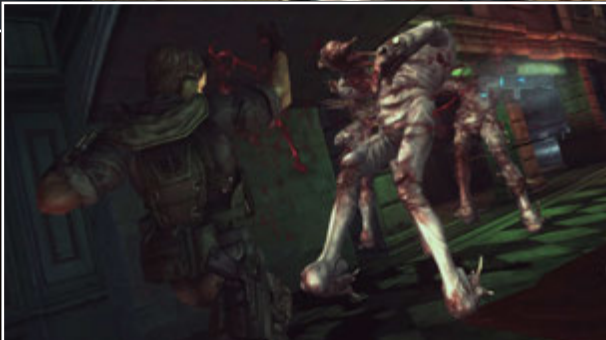
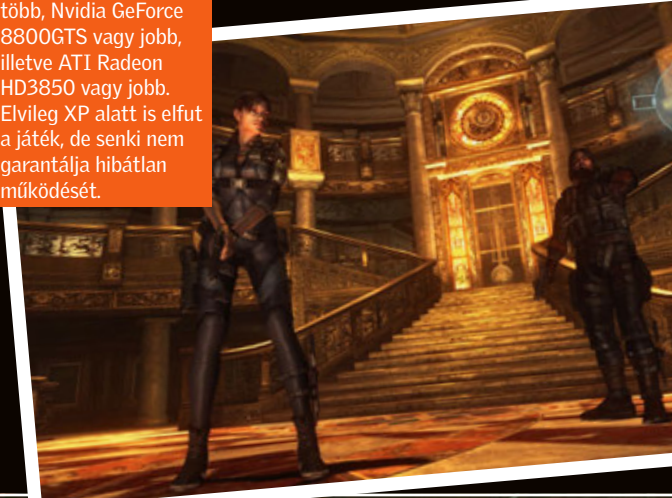


HARDVERIGÉNY

Ahhoz, hogy PC-n a *Resident Evil: Revelations* szépen fusson, minimum a következő teljesítményű gépre lesz szükség: Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, illetve AMD Athlon X2 2,8 GHz vagy jobb, 2 GB RAM, 8 GB szabad hely, VRAM 256 MB vagy több, Nvidia GeForce 8800GTS vagy jobb, illetve ATI Radeon HD3850 vagy jobb. Elvileg XP alatt is elfut a játék, de senki nem garantálja hibátlan működését.

re akciódús és klasszikus játékmennet idéző, kiváló epizód minden tekintetben ül a „nagy testvéreken” is, de azt nem sikerült megoldani, hogy az automatikus mentés közben ne akadjon meg a játék. Ezt még 3DS-en képes voltam feldolgozni, de PlayStation 3-on (csak ezen próbálhattam ki eddig) sokkal jobban röccent, amikor memóriára véste a konzol az állásomat. Ez pedig zavaró, főképp azért, mert egy alkalommal menekülés közben tette ezt két szoba között, ami teljesen megakasztotta a ritmusomat. Ettől eltekintve a *Revelations* remek port, szemrevaló, és abszolút hozza azt a *Resident Evil*-hangulatot, amelynek nyomát sem láttuk a többi tavalyi játékban. Hogy várom-e? Szerintetek?

A REVELATIONS REMEK PORT, SZEMREVALÓ, ÉS ABSZOLÚT HOZZA AZT A RESIDENT EVIL-HANGULATOT, AMINEK NYOMÁT SEM LÁTTUK A TÖBBI TAVALYI JÁTÉKBAN



Előzetes

HÍREK



BIG BOSS

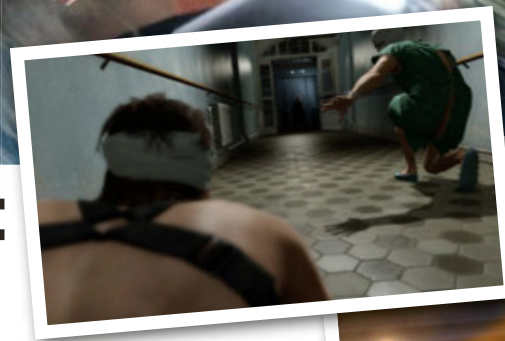
Solid Snake genetikai apja kapja elméletileg a főszerepet az új *Metal Gear* játékban. Őt tartják a modern kor egyik legveszedelmesebb harcosának és legkiválóbb taktikusának. Az idő vasfoga alaposan megrágt a öreg, a szeme és a bal karja már rég az enyészeté, de ettől még ugyanolyan veszedelmes.

Kojima köpött

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Még decemberben, a VGA rendezvényén mutatta be egy ismeretlen skandináv csapat a *The Phantom Pain* trailert, melyről percekben belül kiderítettük, hogy az bizony az új *Metal Gear Solid* játék. Kojima akkor még bőszen hallgatott, de mostanra megtört az újságírók keresztkérdései alatt, és töredelmesen bevallotta, hogy a Fantom Fájdalom bizony az *MGSV* alcíme lesz. Figyelem! Nem összekeverendő a *Metal Gear Solid: Ground Zeroes*sal, ami a *Phantom Pain* előzménye lesz. Valahogy úgy kell elképzelni, mintha a *Metal Gear Solid V*-öt félbevágták volna, az első része a *Ground Zeroes*,

a másik meg a *Phantom Pain*. Azt, hogy miért nem lehetett a két játékot egyben kiadni, ne részletezzük, inkább bízunk benne, hogy mindkét epizód felér majd egy teljes résszel, és nem egy félbevágott valamiért kell egész árat fizetnünk. Szerencsére Hideo Kojimát ismerve biztosak lehetünk abban, hogy remek játékokról lesz szó. A megjelenésről sajnos még semmi biztatót nem tudunk mondani. Rossz hír viszont a rajongóknak, hogy a Solid Snake hangját adó színészt ismeretlen okból leváltották, új ember került a helyére. Itt az első intó jel a játékkal kapcsolatban, több ne legyen!



Erre kellett Tim Schafernek a pénzünk

BROKEN AGE

Mostanáig *Double Fine Adventure* munkacímén futott Tim Schafer új játéka, amire egy éve úgy dobott össze a kalandjátékok nem elhanyagolható méretű rajongótáborra 3,3 millió dollárt a Kickstarter oldalán keresztül, hogy egyetlen árva képkockát sem látott belőle. Persze egy *Grim Fandango* vagy egy *Full Throttle* után nincs ezen mit csodálkozni, s akkor még nem is említettük, hogy könyvéig benne volt a keze a *Monkey Island* szériában is.

Bármilyen megalapozott is legyen a bizalom, a rajongók türelme véges, ezért a Double Fine további időhúzás helyett lerántotta a leplet a klasszikus point-and-click zsánerhez visszatérő alkotásról, amely a *Broken Age* címet nyerte el a keresztségben.

A Windows mellett Linuxra és Macre is várható játék egy lány és egy fiú történetét meséli majd el. A két szál párhuzamosan fut ugyan, de biztosak vagyunk benne, hogy keresztezni fogják egymást, nem is egy alkalommal. A részleteket az elkövetkező hónapokban ismerhetjük meg, addig be kell érniünk azzal az aprócska információmórszával, hogy míg a lányt faluja fel kívánja áldozni egy szörnynek, addig a fiú magányosan él egy úrhajó fedélzetén. Egy anyáskodó számítógép gondoskodik a szükségleteiről, de a srác érthető módon szabadulni akar „börtönéből”, kalandra vágyik és arra, hogy jót tegyen a világban.

HA NEM VAGY TÁMOGATÓ

Az előfinanszírozásban résztvevők meghatározott összeghatárt meghaladó támogatás fejében már a magukénak mondhatják a *Broken Age*-et, de azoknak sem kell lemondaniuk róla, akik nem adakoztak. A játék egy 15 dolláros alapsomagban, valamint egy kétszer ilyen drága, dokumentumfilm és egyéb extrákat tartalmazó pakkbán is előrendelhető a hivatalos oldalról.

Minden feltöltött kódért **GARANTÁLT KUPON!**

Minden **5.**
nyer!
És a többi is!*



napi 10 db
Pöttyös
Pendrive
összesen 610 db



napi 1 db
iPhone 5
összesen 61 db

***Igen, tényleg.**

Minden feltöltött kódért
garantált kedvezményt
kapsz! Te választhatsz több
mint 150 partnerünk
népszerű ajánlatából.



több mint
6 millió db
Túró Rudi

GameStar KUPON ELFOGADÓHELY

A kedvezménykuponok beváltási határideje a honlapon és a kuponokon található meg,
a kuponok az ország bármelyik Intersport üzletében felhasználhatóak.

1
Vásárolj
promóciós
csomagolású
Pöttyös
terméket!

2
Ha
„Terméket
nyertél”,
keresd a beváltó-
helyeket a
www.pottyos.hu
oldalon!

3
Ha kódot
találtál,
töltsd fel a
www.pottyos.hu
oldalon

4
Válassz
garantált
kuponkedvez-
ményt!

Nyerd meg
a napi iPhone 5,
vagy 10 Pöttyös
pendrive
egyikét!

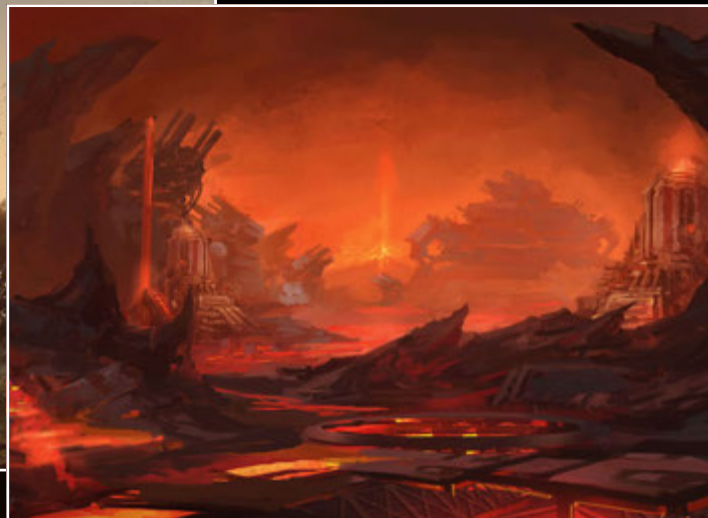
Az akció időtartama: **2013. március 1. - április 30.** Április 30. után a kódok feltöltésére és a nyertes csomagolások beváltására nincs lehetőség.

A játékban csak a promóciós csomagolású termékek vesznek részt. A nyeremények átvételének feltétele a promóciós csomagolás bemutatása. Az akció részletei, a beváltóhelyek listája és az akcióban részt vevő partnerek listája a www.pottyos.hu oldalon találhatóak.

A nyerő termékek elosztása nem egyenletes.
A képen látható fotók illusztrációk.
A kedvezményeket biztosító partnerek listája nem végleges.

Pöttyös
A Pöttyös az igazi!

„ A TITÁN CSAK EGY MUNKACÍM, EZT ÁLLÍTÓLAG EL IS FELEJTHETJÜK, MERT MÁR MEGVAN A VÉGLEGES



A titokzatos időutazó

TITÁN PROJEKT

Megtört a jég, kiszivárogtak az első infók a Blizzard új MMO-jával kapcsolatban. Noha ez nem annyira bevett gyakorlat a Blizzardnál, legendásan szigorúan fogják a fejlesztőiket; élünk a gyanúperrel, hogy ezekben a kiszivárogtatásokban ott van a Blizzard marketing- és PR-osztályának kézjegye is. Most, hogy megjelent a *Heart of the Swarm*, nemigen maradt értékelhető címe a Blizzardnak, lassan ideje leleplezni, min is dolgozott nagy titokban az a halom játékkervező, akik sikerre vitték a *World of Warcraft*-ot. Mint minden pletykát, ezt is fenntartásokkal kell kezelni, de azért nagy esélye van annak, hogy minden szó igaz. Azt már tudtuk korábbról, hogy

nem fantasyról van szó, azt a témát a *World of Warcraft*-ban eléggé kivesézték. Helyette egy valós történelmi korokban játszódó MMORPG-t kapunk, amiben központi szerepet kap az időutazás. Erre azért már volt példa a *World of Warcraft* történelmében, a legjobb dungeonök a *Caverns of Time* barlangjában léteznek, persze egy egészen más idő-síkban. A hírek szerint a görög, a római és a viking történelmi korok kapják a főszerepet, ezek között ugrálhatunk természetesen karakterünkkel. A stílus marad a jó öreg TPS, de állítólag lesznek FPS részek is, de csak korlátozott mértékben. A *World of Warcraft* technológiáját nyugdíjazzák, egy

egészen új motort fognak bevezetni. Megtartják azonban a jellegzetes Blizzard stílust, és egészen biztosan előrukkolnak valami nagyon durva nyitóanimációval is. Igaz ugyan, hogy a játék a földön játszódik, de a hagyományos tűzfegyverek mellett mágját is bevethetünk. Neves írókat kértek fel a történet megírására, közöttük van Richard A. Knaak, akit nyugodtan tekinthetünk a *Warcraft* játékok hivatalos írójának is. A fejlesztés PC-n folyik, de a háttérben tárgyalnak arról, hogy next-gen konzolokra is megtörténik később. A *Titán* csak egy munkacím, ezt állítólag el is felejtethetjük, mert már megvan a végleges. Az idei BlizzConon lesz a nagy bejelentés, de még csak

néhány rövidebb teaser-videóval fogják borzolni a kedélyeket, konkrét játékmenev-videókat nem mutatnak. A tervek szerint a hagyományos Friends and Family alfatesztre valamikor 2014 első negyedévében kerülne sor. Jelenleg 150 fejlesztő dolgozik a játékon, és folyamatosan bővítik a csapatot. Ide jött át Jay Wilson is, miután leköszönt a *Diablo III* igazgatói posztjáról. 2009 óta a csapatot erősíti Nick Carver, a Free Radical (ők dolgoztak a *Star Wars: Battlefront III*-on, de aztán kilótték alóluk a játékot) művésze is. A cikkhez mellékelte képek az ő munkái, de természetesen nem a *Titán*-ból loptuk őket ki, arra még várni kell néhány hónapot.

MI AZ A NUMENERA?

Monte Cook (nem rokona a *Planescape* világát megálmodó David „Zeb” Cooknak) 2011-ben mondott le arról a lehetőségről, hogy megtervezze a *Dungeons & Dragons* ötödik kiadását. Míg kollégáival felhőtlen volt a viszonya, a cégvezetéssel nem bírt tovább ágra vergődni, ezért inkább egy saját univerzum és szabályrendszer felépítésébe kezdett. Kickstarteren kívánt 20 ezer dollárt összegyűjteni erre a célra, ám a szerepjátékosok még félmilliót hozzávágtak a kért összeghez felül.

A tudományos fantasynek mondott *Numenera* helyszíne a föld a távoli jövőben, amikor már nyolc hatalmas civilizáció elbukott, és épp a kilencedik van születőben. Ez a nagyjából középkori fejlettségi szintnél tartó új világ a régiek romjaira épül, de nem tűntek el nyom nélkül a múlt tudományos vívmányai a nanotechnológiától kezdve a még mindig aktív műholdak hálózatára épülő adathálón keresztül a biotechnológia segítségével létrehozott teremtenyékig. Ezek a numeneráknak nevezett furcsaságok túl összetettek és bonyolultak az új emberek számára ahhoz, hogy egyáltalán megpróbálják megérteni őket, nem csoda hát, ha varázslatként tekintenek rájuk.



D&D licenc nélkül is elkészül a kultikus RPG utódja

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Sokan vélik úgy, hogy az 1999 decemberében megjelent *Planescape: Torment* minden idők egyik legjobb szerepjátéka (bővebben a 2012/06-os GameStarban), s ezzel mi magunk sem szállnánk vitába. Lassan másfél évtizede már annak, hogy folytatásról ábrándozunk, ami a *Planescape*-jogtulajdonos Wizards of the Coast ellenállása miatt szinte biztos, hogy sosem készül el. A második legjobb forgatókönyv azonban mégis érvényesülni látszik: egy szellemi örökös van születőben. A Brian Fargo vezette inXile Entertainment új Kickstarter-rekordot felállítva 4,18 millió dollárt kalapozott össze egy hónap leforgása

alatt a *Torment: Tides of Numenera* számára, ami Monte Cook vadonatúj *Numenera*-világára épül. A játékért olyan, nem éppen ismeretlen arcok felelnek, mint Colin McComb, Monte Cook, Gerog Ziets, Biran Mitsoda és Chris Avellone dizájnerek, valamint Mur Lafferty, Nathan Long, Tony Evans és Pat Rothfuss írók. A projektet magát pedig Kevin Saunders, a *Neverwinter Nights 2* díjnyertes kiegészítője, a *Mask of the Betrayer* tervezője felügyeli.

MIT ÉR EGYETLEN ÉLET?

A történet szerint a T:ToN főhőse az utolsó Elhagyott, egy ősidők óta élő

ember legutóbbi levetett porhüvelyé, aki saját tudatára ébred azt követően, hogy gazdája maga mögött hagyja. Emléke hiányában fogalma sem lehet arról, hogy egy isteni hatalommal rendelkező entitás vadászik rá, hasonszórú társaira és örök életre törekvő gazdájára. Meg kell találnia a magához hasonlókat, hogy választ kapjon kérdéseire, de közben azt sem feledheti, hogy tettei rajta hagyják bélyegüket a világon. Bármerre is vezessen útja, bárhogyan is döntsön, semmi sem marad következmények nélkül.

A Unity motor (ugyanazt használja a *Project Eternity* és a *Wasteland*

2 is) jóvoltából izometrikus nézetből irányítjuk majd 3D-ben modellezett hősünket előrendellett 2D-s hátterek között, így még a külsőségeken is érződni fog a *Planescape: Torment* öröksége. A hangsúly azonban ezúttal is a mélyen személyes, a játékos lelkét lecsupaszító történeten van, a párbeszédeken és az egyedülálló karaktereken, akik közül többen is úgy dönthetnek, hogy megosztják velünk életünk nagy kalandját. Sajnos mindezt legkorábban csak 2015-ben kerülhet sor Windows, Mac és Linux operációs rendszereket futtató gépeken.

Előzetes

BATTLEFIELD 4



A Volvo, az egykilős franciaágy és Dolph Lundgren után bemutatjuk Svédország legfontosabb exportcikkét

BATTLEFIELD 4

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Digital Illusions CE**
Platform
PC, Xbox 360, PS3, next-gen konzolok
Röviden A Battlefield brand legújabb tagja, az EA idei legnagyobb sikervárományosa. Története egy, a nagy világpolitikai zűrzavar sűrűjébe keveredő katonai alakulatról szól, amely néhány fontos túszerkiszabadításáért és a saját életéért küzd a háború forgatagában.
Megjelenés **2013. október 25.**
PEGI **16+**

A SZEMÜVEGES CSÁVÓNAK IGAZA VOLT: A VÁLSÁGNAK MAGYARORSZÁGON VÉGE.

Ezt onnan tudom, hogy a *Battlefield 4* stockholmi bemutatójára az egész Európából érkező 200 újságíró közül én voltam az egyetlen közép-európai, vagyis tulajdonképpen az egész környéken a magyar GameStar újságírója láthatta csak testközelből, hogyan debütál a 2013-as év egyik legjobban várt játéka saját szülőföldjén. Elképesztően sokat pletykáltak róla a népek az elmúlt pár hétben, a szokásos hájpot pedig még tovább színesíti a tény, hogy a játékvilág elmúlt hét-nyolc évének legnagyobb eseménye, egy konzolgenerációváltás is kinéz az esztendő végével. A *Battlefield*-szériával kapcsolatban így nemcsak a szokásos „hol fog játszódni”, „szébb lesz-e”, „mekkorák lesznek a pályák”, „használnak-e a svédek rénszarvaszsírt a sütéshez” típusú kérdések merültek fel, hanem megannyi, a konzoltechnológiákkal kapcsolatos talány is. Például hogy kívánják-e a *Battlefield* játékokba integrálni az új irányítóeszközök valamelyikét (mondjuk az új Kinectet), vagy lesz-e megfelelő számú játékos immár a konzolos multikban is. Egy egykori treyarchos community-menedzser arról csiripelt nemrég, hogy a március 27-én a netre is kikerült előze-

tes videót már az első napon több mint 3,5 millió ember nézte meg (öt nap alatt ez nyolcmillióra kúszott), többen, mint amennyien ilyen intervallumban bármelyik korábbi *Call of Duty*-trailert. Mondanom sem kell, mennyire kedvező ez az előjel az EA számára akkor, amikor elképesztő összegeket ölnék a játék fejlesztésébe és promójába, egyes feltételezések szerint nagyobb, mint bármelyik korábbi projektbe. Az izgalmas pletyizést aztán némi bizonytalanság váltotta fel, miután kiderült, hogy a játék október végén a boltokba kerül, vagyis már akkor, amikor a Microsoft és a Sony új gépe még csak ábrándozó gémekek színes, virágillatú, madárcsiripelős álmaiban lesz csak megtalálható, de semmiképpen nem a nappaliban. Most akkor nem lesz új generációs élmény a *Battlefield 4*? Vagy kicsit az, kicsit nem az? Butított verziók jönnek konzolra? Ha igen, kompatibilisek lesznek a korábbi generációval? Egyáltalán: WTF DICE, seriously? Az égető kérdések megválaszolásához tehát jobbnak láttuk egyenesen Svédországba, az Ace of Base és a 3000 forintos kebaptál szülőföldjére látogatni, ahol a magas és szerfelett csinos szőke csajok mellett arra is kíváncsiak voltunk, milyen infókat lehet kisedni a DICE becsipett

munkatársaiból egy alkohalmámoros Battlefield 4 partin.

3. NAP. MÉG MINDIG NEM TUDJÁK, HOGY MAGYAR VAGYOK

Húsz perce várok a puccos belvárosi színház nagytermének bejáratánál tülekedő újságírók között – ha ez egy Guns N' Roses koncert lenne, már gyanakodnánk, hogy Axel nem jön el. Fogatkozó türelmemet lazacos szendvics és pazar pezsgő betemelésével kompenzálom, de egyrészt ebben a kontextusban ez megbocsátható, másrészt meg legalább ennyiben lássam már hasznát annak, hogy suttyó magyar újságíró vagyok. Ekkor persze még nem tudom, hogy a partinak lesz folytatása is Stockholm egyik menő klubjában, végtelen mennyiségű, kötelezően lefogyasztandó ingyen piával. A múlt perceket külföldi újságírókkal folytatott csevegéssel ütöm el, és sikerül is találnom köztük egy svédet, aki egyrészt még nem játszott a *BF3*-mal (ami már eleve gyalázat), ráadásul gyengébb az angolja, mint az enyém, minekutána egyenesen svéd mivoltát vagyok kénytelen megkérdejezni. Aztán csak beengednek a terembe. Az ülőhely meglelése után teketória nélkül kezdődik a demózás, és mindenki szájatva nézi végig, ahogy a fejlesztőgárda



HA EZ EGY GUNS N'ROSES KONCERT LENNE, MÁR GYANAKODNÁNK, HOGY AXEL NEM JÖN EL

Mindig utáltam a gyártelepes pályákat az FPS-ekben. De eddig egyik sem nézett ki így

egyik munkatársa végignyom egy cirka 20 percet a játékból. A sallangokból összegyűrt, nagyon rövid köszöntés után azonban már pattanunk is be a fekete buszokba, és furikázunk a másik helyszínre, a stockholmi Caf  Oper ba, ahol az EA  s a DICE sz let f lben l v  fenegyerek r l rem l nk t bbet megtudni. A breakout session kre, vagyis az  js g r k kisebb csoportjai sz m ra k l ntermekben tartott el ad sokra v rako va a b szen k t lozgat , nemzetk zi  js g r sereg k reiben kutatok inf k ut n, t bb-kevesebb sikerrel. Sokat elmond az Electronic Arts  vatoskod s r l, hogy minden, a j t kr l tartott részletesebb el ad son ott  lt egy amerikai, angol vagy sv d pres az anyac gt l, aki felvezette az el ad sokat,  s ha kellett, d rgedelmesen  llította le a fejleszt knek tov bbi k rd seket feltenni igyekv   js g r kat. Az eg sz rendezv ny k tarcus g t  ppen ez adta: nemcsak inf b l kaptunk a v rtn l kevesebbet, de olyanra tiltott k az  rdekl d  felv t seket is, hogy az egyik angol  js g r , miut n kij tt az egyik prezent ci r l, hatalmasakat oda is ki lltatt a kint v rako z knak: „Ne k rdezzetek! B rmi történik, ne k rdezzetek,

mert ezek sz tr jj k a seggeteket!” Mindenki j t mosolygott, de k rdezni az rt val ban senki nem mert. A sajt  k pvisel inek frusztr ci j t j l jellemzi, hogy amikor az egyj t kos m dr l tartott el ad s v g n a sr c elmondta, hogy sajnos nincs m d k rdezni, az egyik n met koll ga egy csendes, de ann l  zesebb „No Q&A?! Fuck off!” komment rja r psett  t a termen.

A TUD S HATALOM

A *Battlefield 4*-ben kisebb k t r kkel ugyan, de egy n gyf s raj  tj t k vetj k nyomon a 2020-ban j tsz d , vil gm ret  konfliktusban, ahol feladatuk n h ny fontos fogoly kiszabadítása Sanghajb l. A Tombstone alakulat n gy tagja Dunn t rsz rmester, a rajparancsnok-helyettes Irish, a felcser Pat  s maga a f szerepl , az  ltalunk alakított Recker; a j t k kezdet n haz jukt l t vol, Sanghajban, egy k l nleges misszi  keret ben v dik a haz t. A helysz nek k z l fontos lesz az USA, Oroszorsz g, K na  s t bb  zsiai v ros is, de a konkrét frakci k egyel re nem ismertek.

A sv dek tiszt ban vannak vele, hogy borzaszt an ingov nyos talajra t vednek, amikor egyes n ci kat megb lyegeznek a „rossz-j ” dichot mi ban,  s

BATTLEFIELD 4 K V NS GLISTA

Noha a legfontosabb inf k nagy r sze rejtve maradt,  sszeszedt nk  t t azokb l a k v ns gokb l, amiket a j t kosok a leggyakrabban  s a legelkeseredettebben k rnek a fejleszt kt l.

1. 64 f s csat k konzolokon

Valljuk be, a DICE-nak is plusz mel , hogy a pály kat k l n kell 24  s 64 j t kosra optimaliz lni. Sok s r  gyerekcs j t t mn nek be, ha kies pusztas g helyett v gre konzolon is élvezhet  csat k lenn nek az olyan, hatalmas pály kon, mint a Caspian Border vagy a Bandar Desert.

2. Battle Recorder

Tegy k vil goss : nincs j t k ezen a vil gon, ahol annyi l tv nyos, sz r kozott  s meglep   llats got lehetne m velni a multiban, mint a *Battlefield* v ltozatos csataterain. Hatezer m terr l leszedni egy sz g ld  Cobr t egy sima RPG-vel, berongyolni tankkal egy strat giai pontra  s sz tkapni k t rajnyi ellens get, vagy egyed l, 120 m terr l ledar lni t z embert egy let masztott g ppuska sorozat val igazi  lm ny. K ls  seg dprogram használata n lk l ezek a pillanatok a feled s hom ly ba v sznek ahelyett, hogy a j t k egyszer en r gziten  nek nk a l tottakat,  gy a legl tv nyosabb pillanokat eltehesz k  s megoszthassuk m sokkal.

3. A f parancsnok visszahoz sa

A *Battlefield 2* egyik kedvelt szerepl je volt a commander, akit mindk t oldalon egy-egy j t kos választhatott,  s aki seg lycsoomagokkal, t z rségi t mogat ssal, valamint radarfelderit ssel seg thette csapat t gy zelemhez. Valamennyi rajparancsnokkal kommunik lhatott,  s parancsokat is adhatott nekik, ami hozz j rult ahhoz, hogy a *BF2* el keszt en sz r kozott  s csapatj t k k  v ljon.

4. Hatf s rajok, k nnyebb kommunik ci 

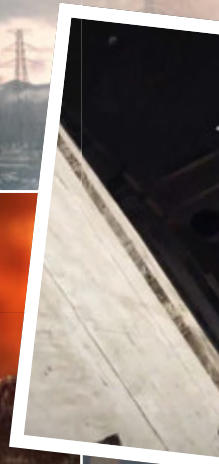
A *Battlefield 2*-h z k pest a h romban nagy visszal p s t rt nt a csapatj t kban, ami a kisebb l tsz m  rajoknak  s a visszaszorult kommunik ci nak k sz nhet . A k z ns g nagy r sze v gyja, hogy a rajparancsnokok t bb  s egy rtelm  parancsot adjanak ki,  s hogy a t rsak mikrofon n lk l is, egyszer  gombnyom sokkal utasítsanak, vagy k rjenek egy ttm k d st a rajt rsaikt l.

5. Kevesebb CoD-osítás

Ez a t ma  jra meg  jra felmer l az online k z ss gekben, kiemelve, hogy a hiba oka alighanem az EA b b skod sa a fejleszt s felett. A *CoD*-dal val  verseny vezetett oda, hogy a *Battlefield*-be implement lt egyj t kos m dot rendk l l kisz m lthat , ir-re lis an akci d s  s abszol t hiteltelen harc jelenetekkel t mt k meg, valamint hogy a t bbj t kos m dban sz mtalan egyszer sítés t rt nt, ami nem keveset elevett a sokak  ltal a mai napig visszas rt *BF2*-hangulatb l.

Előzetes

BATTLEFIELD 4



Semmi baj haver! Igyál sok vizet meg egyél valamit és ígérem, holnap nem fogsz háyni

próbalnak is diplomatikusan egyensúlyozni (jól emlékszünk rá, hogy az előző epizódban szerepeltek a jó oldalon álló orosz ügynökök és a rosszakat pártfogló amerikaiak is). A megoldást ismét fiktív politikai tömbök kitalálásában látták, ahol nem országok, hanem inkább nemzetközi paramilitáris csoportok és nagyobb politikai tömörülések vívnak meg egymással, így egy kínainak vagy oroszoknak sem kell azt éreznie, hogy nem kedvelik őt Svédországban.

A DICE ígérete szerint emócióban és akcióban is dúsabb folytatásra számíthatunk, olyannyira, hogy a sajtóeseményen egy komplett előadás szolt arról, miként törekednek a dizájnerek, hogy a játékosok minden korábbiánál közelebb érezzék magukhoz a karaktereket. Larss Gustavsson kreatív igazgató nem győzte hangsúlyozni: a legfontosabb feladatuk az volt, hogy megnézzék, mi működött a *Battlefield 3* egyjátékos kampányában, és mi nem. Ennek nyomán hoztak meg számos súlyos döntést, például azt, hogy a képernyőn látottaknak jobban kell tükrözniük a történet emberi aspektusát. A gondolat különösen érdekes, ha tudjuk, hogy

néhány hónappal ezelőtt kísértetiesen hasonló marketingjelszavak közepette bukott gigantikus az EA másik produkciója, a *Medal of Honor: Warfighter*.

A bennfentesek szerint a most készülő játék hasonló taktikát követ majd, hiszen nem grandiózus világpolitikai krimi készítenek, melynek valamennyi eseményénél ott vagyunk egy-egy karakter megszemélyesítőjeként, hanem egy bizonyos főhősre koncentrál, interaktív akciófilmet, ahol az emocionális kapcsolatoknak is döntő szerepük lesz. Az azonosulást segíti, hogy az állkópocslazító grafikai teljesítményt olyan színészek játéka hűzzák rá, mint Michael K. Williams, aki a *Wiredben* (Drót) és a *Boardwalk Empire*-ben (Gengszterkorzó) már bőven bizonyította kvalitásait. A karakterek körültekintő megalkotása, a hiteles dialógusok megírása kiemelten fontos volt a gyártás során, és mint látható, olyan bátor elhatározások is születtek, mint például a háborús FPS-ben igen ritkán látható női karakter szerepeltetése. Ide kapcsolódik, hogy szinte az egyetlen biztos infó, amit a multiplayer-ről elárultak, éppen az, hogy nem lesz választható női figura a

HA EZEK EGY KÖZÉPSZERŰ JÁTÉK KAPCSÁN HANGOZNÁNAK EL EGY KÖZÉPSZERŰ GYÁRTÓTÓL, AKKOR RÁ SEM HEDERITENÉNK. LARSS GUSTAVSSONNAK VISZONT MUSZÁJ HITELT ADNUNK

többjátékos módban, noha ezzel kapcsolatban az elmúlt hónapokban több találgatás is felmerült.

A sorozatban először lesznek „tizennyolcpuszos” betétek is, amit onnan tudunk, hogy az egyik főhősnek bugylibicskával térdből vágják le a lábát, sőt mi több, mi magunk tesszük ezt meg, hogy megmentjük őt szorult helyzetéből. Remélhetőleg nem a *MoH: Warfighter* szintjén, de állítólag a korábbiaknál nagyobb szerepet szánnak a vízi harcászatra is, ennek megfelelően ismét lesz majd jet-ski, motorcsónakok és még pár egyéb nyalánkság.

JÁTÉK - TECHNIKAILAG

A magyar standuposokon szoktam azzal gúnyolódni, hogy amennyiben megtiltanák nekik a „hogy hát” szó-

kapcsolat használatát, nem maradna szöveg. Kis túlzással ez elmondható volt a DICE-ről is ezen a rendezvényen azzal a különbséggel, hogy az egész este ismételtgetett mágikus varázsige náluk ez volt: „Átemelni a többjátékos mód élményét az egyjátékos kampányba.” Gustavsson szerint tudniillik úgy próbálják „kinyitni” a teret, hogy a nagyobb pályákon túl új és több eszközt adnak a játékos kezébe.

A multi az ad hoc, az adott pillanatban meghozott egyszeri döntésektől lesz igazán változatos, és mindezt a fegyverek, a járművek és az opcionális megoldások széles skálája teszi számunkra lehetővé. Már a nekünk mutatott demóban jól példázta a sztori mód szemléletváltását néhány jele-

AZ ARZENÁL

A Battlefield 3 óta tudjuk, hogy ez a játéksorozat a fegyverek működésének, visszarúgásának, hangjának és úgy általában a lövés érzetének minél élethűbb szimulációjáról is szól. Az alábbi pisztolyok és puskák biztosan szerepelnek majd a játékban, bár az még nem egyértelmű, hogy valamennyit használhatjuk-e a multiban is. A lista magától értetődően még nem teljes.

GLOCK 17: Bizonyosan szerepel majd a harmadik generációs, 9 mm-es Glock 17-es automata pisztoly, ami az előző részben G17C néven futott. Nem melléleg a játék borítóján szereplő figura is ezt a fegyvert tartja a kezében.

MP-412 REX: A .357-es Magnum löszert használó revolver igen népszerű a játékfolyamban, a Battlefield: Bad Company óta valamennyi epizódban szerepelt, noha valójában soha nem került piacra. A REX egyébként a Revolver for EXport rövidítése.

Serbu Super Shorty: A Remington 870s-ből átépített Serbu Super Shorty shotgun 2+1 lövetű, és a játékban egy Trijicon RMR Red Dot célzóval használjuk.

M16A4: Bizonyítandó, hogy az amerikai tengerészgyalogság (vagy legalább a szárazföldi gyalogság) soraiban szolgálunk, alapértelmezetten is a BF3 multi egyik legnépszerűbb fegyverét, egy M16A4-est használunk Elcan távcsóval és egy érdekes kiegészítővel, a SureFire 45 fokos acél célgömbjével.

AEK-971: A Vintovka az orosz hadseregben egykor rendszeresített, Sergej Kokhsarov nevével fémjelzett, A0-38 típusú visszarúgáscsillapítóval felszerelt AK-47 variáns, amely a Bad Company óta szintén kihagyhatatlan kelléke a Battlefield sorozatnak.

HK416: A svédek nagyon szeretik az M16 szeria Heckler&Koch által gyártott variánsát, hiszen a BF3-ban mind az 5.56-os HK416 (M416 néven és a mostaninál rövidebb, 10,4 hüvelykes csővel), mint a nagyobb kaliberű, 7,62-es HK417 verzió (M417 néven, kizárólag egylövetű verzióban) szerepelt.

Mk46 Mod0: A legendás belga gyártó, az FN Minimi könnyűgéppuskájának még legendásabb M249-es variánsának a variánsa ez az 5,56-os NATO-löszerrrel etethető, rokonszenves kis gép, amivel az egyjátékos módban főleg Irish látjuk majd aprítani.

M39EMR: Ez a 7,62-es puska lényegében egy M14 variáns, és mind ebbéli minőségében (Battlefield Vietnam), mind pedig már M39 verzióban (Battlefield 3) találkozhattunk vele korábban. Biztosan benne lesz az új játékban is, már csak azért is, mert a plakátokon a főhős ilyet hurcibál az ölében.

MGL MK15: A Milkor gyártja ezt a gránátvetőt a '80-as évek óta, és igazi újdonságnak számít a Battlefield szériában. Recker az ellenséges állások megrohanásakor használja egy kis „falbontáshoz” egy Picketinny szerelésínre pakolt elülső markolattal és egy reflex célzóval.

HK M320: „No M320!” – olvasható a privát szerverek szabályzatának kilencvenhét százalékaiban, ami nagyjából annyira racionális regula egy háborús játékban, mintha valaki a körző használatát tiltaná meg egy geometria érettségien. Fel kell fogni, hogy a gránátvető manapság hasonlóan integráns része a hadviselésnek, mint a gépkarabély, helye van tehát az M320-nak is.

játékbeli ténykedéséről, elért eredményeiről. Nyilván csak ez érdekel minket, ugye...

A JÁTÉKMOTOR

A prezentációban elsütöttek egy lényeges, bár marketingesek szájából igen gyakran elhangzó frázist, miszerint „nem a poligonok száma a fontos”, ami kissé képmutató egy olyan műfajban, ahol a grafika minősége az egyik legalapvetőbb elvárás a játékosok részéről. A Battlefield 3 megjelenése után a svédek azonnal hozzákézdtek a Frostbite 3 programozásához annak ellenére, hogy saját bevallásuk szerint még az előző verzióból sem sajtoltak ki mindent. A sietség oka elég egyértelmű: egy olyan, jól skalázható engine-re volt szükség, melynek segítségével az EA zászlóshajóját nagy látványvesztés nélkül, könnyedén le lehet búfítani a mosta-

ni konzolgeneráció szintjére úgy, hogy az új gépeken is megfeleljen a rajongók jogos várakozásainak. Tehát PS3-on elég, ha nem akad, PS4-en viszont csapjon oda! Nem könnyű feladat, én éreztem is a fejlesztés vezetőjének szavaiban némi sértettséget, amikor arról beszélt, hogy a BF3 megjelenésekor kicsit úgy érezték, feleslegesen melóztak annyit az akkori programkódon. Beszédes viszont, amit a kreatív igazgató mondott, amikor úgy fogalmazott: az új, a fejlesztéstúdióin belül létrehozott speciális részleg gyártotta motorral sokkal nagyobb dolgokat tudnak építeni, mint bárki más a szakmában. Ha ezek egy közepszerű játék kapcsán hangoznának el egy közepszerű gyártótól, akkor rá sem hederítenénk. Larss Gustavssonnak viszont muszáj hitelt adnunk. Egy, a trailer első néhány jelenetéből kimerevített képkockát mutogatva

Carl Almgren, a Frostbite csapat feje elmondott egy sztorit arról, hogy amikor az egyik újságíró jegyzetbe belekukkantott, azt olvasta benne: gyönyörűek az átvezetők, lélegzetelátlítón részletesek, de kár, hogy előre renderelt 3D filmeket használnak bennük. A DICE felelőse ezt csak megmosolyogta, ugyanis a bemutatott videó minden egyes képkockáját, az összes arcizom rándulását, verejtékcsepp legurulását valós időben számolja ki a hardver. Minden, amit az előzetesekben látunk, valóban így néz ki élesben, mozgás közben is, ami már akkor helyt adott a feltételezésünknek, hogy a demó vagy egy egészen brutális pécén, vagy esetleg már az új konzolok valamelyikén futott. A mozivászonon ezt a vizuális orgiát látva azt tippelgettük a kollégákkal, hogy vajon milyen hajmeresztő felbontásban futtatott a játék, ha ilyen

A KIS CSAPAT

A Tombstone raj tagjai állandóan bajba keverednek. Móka, nevetés, buli, izgalom vár rájuk ebben a színes, látványos akció-kalandfilmben. Not! A csapatról sajnos vajmi keveset tudni, de megkíséreltük összeszedni, amit mégis.



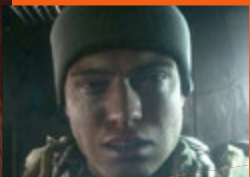
Hanna: A széria eddigi talán egyetlen női szereplője, aki nem katonája a Tombstone csapatnak. Hovatartozása és szolgálati helye sem ismert, de feltehetően valamely helyi ellenállási csoport tagja vagy akár vezetője. Irányítani sem az egyjátékos kampányban, sem a többjátékosban nem lehet.



Irish: Az afroamerikai srác (Michael K. Williams alakítja) a csapat nagyhangú fenegyereke, aki a könnyűgéppuskát kezeli, és nem mellesleg a rajparancsnok, Dunn helyettese is egyben. A demóban, amikor a srác rangidős eliesik, már ő osztogatja az utasításokat.



Dunn: A törzsőrmester vezeti a rajt a sztori elején, de előbb a lábát, majd az életét veszíti el a küzdelmekben. A publikussá vált videóban ő maga ad parancsot Reckernek arra, hogy kilője az elmerült autót ablakát, ezzel megmentve saját életüket, de elveszítve felettük. Ez feltehetően még a játék elején lezajlik, ezt követően minket neveznek ki a csapat vezetésére.



Pat: A banda medikusa. A történet szerint meglehetősen képzetlen, ennek köszönhetően igen parás a srác – konkrétan már attól megrémül, hogy oroszok vannak a közelben. A kalandok során kénytelenek leszünk rábízni az életünket, annak ellenére, hogy állítólag egy háromórás gyorskurzust végzett csak el a felcsérképzőben.

túéles vonalakat és tökéletesen pixelmentes homogén felületeket produkált. Igazi varázslatos pillanat például, amikor a főszereplők kilépnek arra a hatalmas, nyílt térre, melynek távolában megpillantják a gyárépületet. Az effektusokban már a Frostbite 2 is kiemelkedő volt, de itt most végképp észveszejtő a látvány. Az erős szél szinte az arcunkba fújja a homokot, a madárcsapatok felrebbennek a lövések hallatán, a pocsolóba csapódó bakancsok fodrozta hullámok pedig olyan energiával csillantják meg a nap sugarait, hogy az kiveri a szemünket.

A fókuszálások, bevilanások másodpercenkénti aránya, a pupilla összehúzódását és kitágulását modellező fényrendszer folyamatos munkája, a Battlefield játékokra jellemző karakteres és dinamikus változó kontrasztok olyan izgalmas képi világot eredményeznek, hogy ennek fényében a *Call of Duty* széria legutóbbi részei grafikai szempontból már vállalkatlanul elavult gagyinak minősíthetők. A fent jellemzett technikai megoldások együttese azt eredményezi, hogy még akción kívül, egyetlen egérrándítással is úgy érezzük, történik valami látványos, valami emlékeztető a monitoron.

A HASZON

A környezet interaktív manipulálására képes programkód továbbfejlesztése több eredményt is hozott. Egyrésztől nagyobbak és látványosabbak a robbanások, több és szebb szilánk mozgásának még hitelesebb modellezése válik lehetővé. Másrészt az ígérek szerint szinte nem is lesz már olyan anyag (legyen az zászló, ruha, füst, törmelék), amire a szél vagy akár a detonáció keltette légnyomás ne lenne hatással. Ha például északról erős fuvallat érkezik, ezt akkor is tapasztaljuk, amikor egy égő ház füstfelhője takarja a kilátást, és akkor is, amikor egy robbanás után szétrepülő kavicsok és por hullik a fejünkre. Mostanra bizonyossá vált, hogy egy szuperpécén futott a demó (plet-

kák szerint egy AMD Radeon HD 7990 forralta a kakaót), de az még nem világos, hogy ehhez képest mire számíthatunk más platformokon. Wii U-ra nem jelenik meg a játék, Xbox 360-ra, PS3-ra, a Microsoft, valamint a Sony új konzoljaira viszont biztosan igen. Teljesen jogosan vetődik fel viszont a kérdés: hogy tud tők ugyanaz a játék egy időben kijönni két, egymástól markánsan eltérő konzolgenerációra úgy, hogy mindkettőből kihozza a maximumot grafikailag, és mindkét verzió ugyanazt a motort használja? A válasz egy érdekes felhasználói felületről készült screenshottal választották meg. Kidolgoztak ugyanis egy olyan rendszert, amelyben a fejlesztés alatt már a pályák szerkesztése közben (sőt, gyakorlatilag a játék futtatása közben) tudják monitorozni, hogy az egyes hardverkiépítéseken miként festenek a látottak, mennyire akad, hol bugos, mikor fagy le, melyik effektus kapcsol ki és a többi. Vagyis ha például a demóban látott pályára bedobnak 100 új fát hatalmas lombkoronával és egy füstölő páncélautót, valós időben megfigyelhetik, hogy melyik platformon miként fest majd mindez. Azt is mondhatnánk, hogy egységnyi munkával rögtön négy konzolra fejlesztik és optimalizálják a játékot.

További érdekesség, hogy a terepasztalon, a fizikai engine-ben vagy a grafikai motorban eszközölt változtatásokat folyamatosan mindenki látja a dizájnertől a pályatervezőig, az art directortól a programozóig, ezzel is gyorsítva a fejlesztés folyamatát. Nem kell szakbarbárnak lennünk ahhoz, hogy sejtjük, mekkora meló volt egy ilyen megoldás fejlesztése, és erős a gyanúm, hogy a Frostbite 3 motort a fenti erősségeinek hála az EA igen aktívan fogja használni majd más projektjeiben is. Főleg akkor, ha azok párhuzamosan régi és új generációs szoftverekre is készülnek. Mint kiderült, száznál is több programozó munkája van benne, és ahogy Patrick Soderlund elárulta, az új rendszer segítségével gyorsabban és hatékonyabban lehet



HA TE MONDOD

Lars Gustavsson kreatív igazgató, DICE: „Úgy gondolom, hogy nagyszerű munkát végeztünk a Battlefield 3-mal és a Frostbite 2-vel, de ezek még csak az alapjai annak, amire most készülünk.”

majd a legkorszerűbb vizuális élményt eljuttatni minden felhasználóhoz, legyen szó bármilyen gépről. Halkan jegyzem meg, hogy „Az új motorok köszönhetően lesz-e a CoD-hoz hasonlóan minden évben Battlefield?” kérdésre nem adott egyértelműen kitérő választ, ami feltételezi, hogy ez a gyorsabb munkamódszer a jövőben a mostaninál gyakrabban polcokra kerülő folytatásokat is eredményezhet. Elhangzott egyébként még egy érdekes kérdés az egyik újságról az illetőn, hogy mit szándékoznak tenni a Call of Duty 60 fps-es hívószava ellen, vagyis miként próbálják a Battlefield 4 sebességét konzolon is 30 képkocka/másodpercnél feljebb tornászni. Erre (mint sok minden másra is) kitérő válasz érkezett, valami olyasmi, hogy a srácok jelenleg is a bányában dolgoznak, erről tehát később tudnak majd biztosat nyilatkozni. Az én véleményem, ahogy fentebb is kifejtettem, az, hogy teljesen esélytelen a BF3-nál szignifikánsan szebb megjelenést alkotni a jelenlegi konzolgenerációra, pláne nem magasabb frame-rátával. Említettek ugyan néhány trükkös eljárás emlékeztetésben meg texturátómórtásban, de ezek sallangok. Bizakodásra adhat okot viszont, hogy ezúttal sokkal szorosabb az együttműködés az EA más fejlesztőcsapataival, ami nem csak annyit tesz, hogy háromhetente váltanak egy „Bronson, ti hogy csináltátok meg, hogy amikor egy játékos felrúgja a másikat,

akkor az úgy taknyol el, hogy nekem fáj?” jellegű e-mailt. Folyamatos személyes konzultációkat és nagyon közvetlen együttműködést eszközöltek az EA különböző fejlesztőgárdái között, ennek köszönhetően például a Fight Night Round és a FIFA sorozat fizikai rendszeréből vettek át karakteranimációs megoldásokat, de ötleteket gyűjtöttek a Mass Effect és a Dragon Age szakembereitől is.

AMIT MÉG TUDNI

Folytatni fogják a Battlefield Premium rendszerének mechanizmusát, vagyis a speciális előfizetők folyamatosan kapják majd a kiegészítő kontenteket. Ez több szempontból jó hír. Egyrészt azért, mert hosszú időre garantálja az új és szórakoztató pályák, játékmódok, fegyverek érkezését, továbbá mert elősegíti, hogy a szabályrendszert és a játéktechnikai elemeket érintő apróbb finomhangolásokkal a csapat még tökéletesebbé csiszolja a terméket. A Battlefield 3 DLC-csomagjai kiválóan példázzák ennek sikerét. A negyedik rész hangjait egyébként házon belül ugyanaz a csapat kreálja, mint eddig, vagyis feltételezhető, hogy újfent igazi audiofil kánaán érkezik a svédok örült hangfelelőseitől. A mélynyomó szétszakad a harcok motorjának bögésétől, a géppisztoly elsütésének pillanatában szinte érezzük a berezonáló závarblokkot, halljuk az ütőszeg kattánását a csappantyún, a helikopter gép-

ágyújának dörömbölése pedig angyalok kórusának mennyei éneke.

AMIRE VISZONT NEM KAPTUNK VÁLASZT

Miközben az esti partin a mellém besztott újságírócsapat társaságában várokztam a fejlesztőkkel megtartott zártkörű beszélgetésre, úgy döntöttem, hogy az egyre intenzívebben imbolygó kollégákat és a csalágot Battlefield 4 itallistát hátrahagyva további információk reményében átvereksem magam a szervezőkön, és megpróbálok feljutni a beszélgetések helyszínére, hátha sikerül egy illetékesel négy szemközt váltanom pár szót. Az EA egyik svéd péereséig jutottam, aki elárulta, hogy ők maguk sem igazán értik, a kiadó miért ilyen elképesztően szűkszavú a játékkal kapcsolatban, és számára is szokatlan, hogy a munkáltatója ennyire hét lakat alatt őrzi a készülő alkotás titkait.

Az igazság az, hogy végül elképesztően sok kérdésre nem kaptunk választ, és tulajdonképpen a rendezvény után még mindig sokkal kevesebb lényeges információnak vagyunk a birtokában, mint amennyinek nem. Az egyik kolléga az utolsó breakup session elején morgott is egyet szegény előadónak, számon kérve, hogy a multiról mégis mi a nyavalyáért nem árulnak el egyetlen szót sem, ha már ez a kétszáz ember ide-ropkódott Európa minden szegletéből, amire az volt a kényszere-

dett válasz, hogy „annak is eljön majd az ideje”. Továbbra sem tudjuk például, hogy az irányításban használnak-e majd innovatív beviteli eszközöket. Konzolon a Kinect végre használható kiegészítővé avansálna a helikopter- vagy a repülőgéppilóták számára, ha annak segítségével nézhetnénk körbe az égen – ez ugyanis konzolon most lehetetlen. A legizgalmasabb kérdéseket külön szövegdobozokban tárgyaljuk, addig meg marad a bizakodó várakozás és a remény, hogy a játék minden platformon megugorja majd a szintet.

Duncan



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/battlefield-4



„Ehhez képest a Dragon Age sehol sincs” – Chavalier, GameStar magazin 96%

„Nem kell tovább keresni Az év játékát” – HP, GSO 9,7/10

„A nyár szenzációja” – Velencei Hírharsóna

**AZ ÉV
JÁTÉKA**
GameStar

PEGI
14+
PEGI.INFO

2013.
JULIUS
14-20.
VELENCE

ÁR:
CSAK
39.900FT

HELYSZÍN:

VELENCE

IFI SZÁLLÓ (TÓPART U. 51.)

IDŐPONT:

2013. JÚLIUS 14-20.



A játék csak és kizárólag a GameStar magazin által meghirdetett táborra aktiválható, kereskedelmi forgalomba nem hozható. Kapcsolat, előrendelés, kérdések:
Mocsáry József (jmocsary@gamestar.hu)

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

EBBEN A MASSZÍV VALÓS SZEREPJÁTÉKBAN A HŐS TE VAGY. A VELECEI TÓ PARTJÁN, A MISZTIKUS, LETÚNT KOROKAT IDÉZŐ IFI SZÁLLÓ (TÓPART U. 51.) FALAI KÖZT ÉLETRE SZÓLÓ KALANDOK VÁRNAK. TALÁLD MEG KEDVENC GAMESTAR-HŐSÖDET, INDULJ KALANDRA TÁRSAIDDAL, MÉRJÉTEK ÖSSZE TUDÁSOTOKAT A JÁTÉKOSOK CSARNOKÁBAN, HOGY A 2013-AS GAMESTAR TÁBOR ÚJ BAJNOKAI MEGSZÜLETHESSENEK. A GAMESTAR TÁBOR 2013: THE VIDEO GAME BELSŐ NÉZETES AKCIÓ-RPG JÁTÉKBAN ULTRA-REALISZTIKUS GRAFIKA, SANDBOX JÁTÉKMENET ÉS VÉGET NEM ÉRŐ SZÓRAKOZÁS VÁR NE MARADJ LE AZ EGYSZERI LEHETŐSÉGRŐL

PLATFORMOK: PC, PLAYSTATION 3, XBOX 360

PEGI: 14+

JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1-40 FŐ

KIADÓ: PROJECT029

FEJLESZTŐ: GAMESTAR

CSAK ELŐRENDELŐKNEK
MÁJUS 15-IG:
EXKLUZÍV AJÁNDÉK DLC!

MOCZY
ALIAS
FREEMAN



GAMESTAR
TÁBOR 2013

THE VIDEO GAME

> PRESS START

SELECT YOUR HERO





Látok! Látok

Ami a tiéd, az az enyém – legalábbis majd 2014-ben

THIEF

BÁR MEGFOGADTAM, NEM BAZZAL KEZDEM A CIKKET, HOGY A LONDONI KIUTAZÁS RÉSZLETEIT TAGLALOM, MÉGIS SZERETNÉM MEGOSZTANI, HOGY MILYEN ÉRZÉS WIMBLEDONBAN MAJDNEM FRONTÁLISAN ÜTKÖZNI, amikor az érted küldött sofőr le akar faragni az útból egy másodpercet, ezért a szembejövő sávban halad. Hát, ugyanolyan rossz, mint Pesten... „Sorry about that” – mondta a sofőr. „No problem” – mondtam én. Na de ettől eltévelytve épségben eljutottunk a Square Enix irodájába (elsőként érkeztem egy orosz kollégával – különben kicsi a világ: az orosz úriemberrel már a Black Hole csapatánál is találkoztam két éve), ahol eredeti *Tomb Raider*-es relikviák fogadtak minket. Érezni lehetett az iroda berendezésén, az aktuális relikviákon, hogy a *Tomb Raider* reboot még csak nemrég csengett le, és természetesen büszke a csapat a rendkívül jó fogadtatásra. Megkaptuk a szabályt: „You can take photos of anything, except the *Thief* presentation.” Az orosz kollégának



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montreal**
Platform **PC, PlayStation 4**
Röviden **A Thief** egy akció/lopakodós játéksorozat, amelynek legutóbbi része óta közel tíz év telt el. A friss epizód majd 2014-ben, egy reboot formájában érkezik el hozzánk. Megjelenés **2014**
PEGI RP

szerintem nem szólta, ő három olyan kamerával és statívval jött, amivel szerintem 3D-ben is leforgathatta volna az összes anyagot. Eközben gyanús olasz és francia kollégák is csatlakoztak hozzánk, hamarosan megtudtuk; heten leszünk. Mint a gonoszok... Az orosz sráctól megkérdeztem, melyik újságtól jött; elmondta – egy betűt nem tudnék idézni belőle. Aztán egy rövid eligazítás után végre megkezdődött a gameplay levetítése, amire rögtön felélénkült a világ sok szegletéből összesereglett játékujságírók kis csapata. A műsor pontosan indult, az angolok már csak ilyenek... vagy azok a németek?

ELŐRE SZAJHÁK, ZSIVÁNYOKI

Garrettet látjuk, amint egy lovaskocsin elbújva be akar jutni a városba. A hangulat lélegzetelállító, nagyon-nagyon sötét, depresszív; a nyomor, a kosz... hullák szerteszét a nyílt utcán. Ahogy haladunk előre, nyilvános akasztásoknak vagyunk tanúi. Aztán nekiiramodunk a városban, és megpróbáljuk kiismerni, hogyan működik Garrett ebben az új rendszerben. Egy fickót követünk, miközben be kell vetnünk jól ismert tűzoltó nyílunkat is, amit most egy kicsit tudományosabb módon alkottak meg, mint a korábbi egyszerű water arrow-t.

Bordélyház kerül az utunkba, ahová nem ártana bejutni, hiszen Garrett nem mondhat le az ide betérő, sőt kivételes fogadtatással várt úriember talizmánjáról. A kupleráj rendkívül hangulatos, a háttérben szóló kellemes citerazenétől már önmagában égnek áll a szőr a karomon, s akkor még rendesen körbe se néztem... Itt aztán Garrettnek nem kell izgulnia, hogy meglesse-e aznapra a vacsorára való; majdnem az összes vendég nyakláncát, gyűrűjét és kb. mindent, ami kicsit csillog, és meg lehet mozdítani, ellop. Az átlagos, megszerezhető csecsebecsék mellett vannak a pályákon nagyobb, nevesített kincsek is, amiket eltulajdonítva Garrett a küldetések közti pihenéshez használt főhadiszállásán tárolhat egyfajta trófeaként. Jó tudni, hogy egy egyszerű gyűrű hiánya nem kavar túl nagy port, ha nem kapnak rajta a meglovasításán, de egy amolyan nagyobb, számon tartott gyémánt rögtön feltűnik, ha nincs a helyén. Még ha nem is látják meg magát a bűncselekményt, utólag is képesek konstatálni, és intézkedni. Érdemes meghallgatni az NPC-k párbeszédeit, hisz fontos információhoz juthatunk általuk, ami esetleg egy új megoldás felé vezet. A bordély konyhaszerű helyiségében például Garrett két lány beszélgetése nyomán tuda-





FOREVER ALONE

A játék teljes mértékben a single playerre helyezi a hangsúlyt, de azért multi rész is várható, ez azonban még ötletelés alatt áll. Mit mondjak, ha nem is deathmatch, de egy kis kooperatív egymást segítő tolvajlás jó móka lenne, az egyszer biztos!

mást szerez a hely ópiumadagoló be-
rendezéséről, és láthatjuk majd a ké-
sőbbiekben, hogy az információnak jó
használhat vehetjük. Találunk egy tit-
kos folyosót is a falban, ahonnan min-
den szobába be lehet látni, kifigyelhe-
tők az örömlányokkal mókázó pénzes
urak. Garrett célpontja azonban ez-
úttal nem hancúrozni jött, a falon ke-
resztül átnézve szemtanúi lehetünk
annak, ahogy elkábítja a vele lévő
kurtizánt, és valamit nagyon de na-
gyon keres. Egészen pontosan titkos
jeleket a falon, amiket Garrett, persze,
a megszerzett talizmánnal és „focus
eye” látásával (erről később írok még)
könnyedén meglát a négy különböző
szobában elrejtve. A talizmán eredeti
tulajdonosa (Ki emlékszik már, ki volt
az, ugye, Garrett?) észreveszi kedvenc
játékszere eltűnését, és azonnal örök
százait (na jó, tízeit) szólítja oda, hogy
addig senkit ki ne engedjenek a ház-
ból, míg nincs meg a kicsike. Ekkor a
két legalapvetőbb lehetőség: az ext-
rém nehéz kilógás a rendkívül sok űr
mellett, vagy pedig átverekedni ma-
gunkat. Oké, oké... esetleg létezik más
is? Hát persze! Hogy is volt az az ópi-

umos dolog? A pincébe érve eláraszt-
hatjuk az egész kupit mákonnyal, ami
nek hatására az összes jelenlévő rögt-
tön kidől; mi sem vagyunk immúnisak,
azonnal a kijárat felé kell hát venni
az irányt. Odaérve kicsit harciasabb-
ra vesszük a figurát, két űrt egy csil-
lár segítségével elintézzük, a főbejá-
ratnál pedig szemtől szemben állunk a
két nehezebb páncélos űrrrel, de focus-
látásunk segítségével megpillant-
va gyenge pontjaikat, egy jól irány-
zott lökéssel egymáshoz döntjük őket,
majd amíg feltápáskodnak, tovaröp-
penünk az éjszakában.

FOCUS EYE ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

A legfontosabb, hogy kikerült a játé-
ból a sokak által az egyik fő ismerté-
tőjegynek tartott középső kis drága-
kő, amivel a korábbi részekben a söt-
étség/világosság mértékét tudtuk
megfigyelni, vagyis azt, hogy el tu-
dunk-e bújni az adott területen a fél-
homályban, vagy sem. Ezúttal teljesen
más megoldást alkalmaztak a készí-
tők. Megmaradt ugyan egy kis göm-
böcske a HUD bal oldalán, de nem lesz

Lopott válaszok

STEPHANE ROY, AZ EIDOS MONTREAL PRODUCERE ÁLLT MIKROFONUNK ELÉ

GameStar: Melyik a kedvenced a trilógiából, és miért?

Stephane Roy: Nekem leginkább a második rész nyerte el a tetszésemet. Nagyszerűen voltak felépítve a pályák, meg merem kockáztatni, hogy a trilógia talán legjobb leveli dizájnójával volt benne dolgunk. A kevesebb mágia és a hangsúlyosabb technológia közel áll hozzám.

GS: A reboot tervezésénél számoltok-e a trilógia steampunk- és fantasy-elemeivel? Mennyire lesznek ezek hangsúlyosak a játékban? (És ha nem, mi lesz akkor a népszerű zombikkal?)

SR: A steampunk-elemek jelen lesznek, hiszen a technológiára helyeztük a hangsúlyt, mint ahogy az a demópályán is látható volt. Nem véletlen fegyvereink olyan szintű kidolgozottsága sem, hogy szinte igaziak is lehetnének. A mágia viszont háttérbe szorult, sőt konkrétan nem is lesz látható a játékban. Sejtelmes lesz, misztikus, de konkrét varázslatok stb. nem jelennek meg. Ezáltal élőhalottak sem.

GS: A Thief előkészítéseként értesítettek-e arról, hogy készül a Dishonored,

és ha igen, akkor mennyit tudatok róla?

SR: Igen, tudtunk a fejlesztésről, és figyelemmel kísértük a játékot, ami mindannyiunknak nagyon tetszett. Azonban nem hinnénk, hogy a *Thief* alap hangulati elemei, története, világa sokban hasonlítana a *Dishonored*-hoz. Ott a bosszún alapszik minden, ráadásul nagyon erős, mágikus elemekkel. A hősi kép is teljesen más, Corvo és Garrett egymáshoz semmiben sem hasonlító főszereplők, teljesen különböző indítékkal. Mi nem hisszük, hogy bárkinek, aki játszik majd a *Thief*-el, olyan érzése lenne, mintha a *Dishonored*-del játszana.

GS: Már a kezdet kezdetén új generációs konzolokra (és PC-re) fejlesztettetek, vagy csak később váltottatok?

SR: Az alap *Thief* a maga idejében szinte korszakalkotónak számított az akkori technikai lehetőségek maximális kihasználásával. A valós idejű fények és árnyékok, a térhatású hangok lenyűgözték a kor játékosait. Amennyiben mi is szeretnénk felőni ehhez a feladathoz, és a legmagasabb mai szinten akarjuk grafikai- és minden téren megteremteni a játékot, semmilyen kompromisszumra nem lehetünk

hajlandók. Ahhoz, hogy a *Thief* rendszerre úgy működjön, ahogy kell, a jelenlegi generációs konzolok nem lettek volna maradéktalanul képesek. Ezért egy bizonyos ponton túl nem is lehetett kérdés a fejlesztési irány.

GS: Mi indokolta Garrett külsejének újratervelését? Illetve mi történt Stephen Russellel, Garrett eredeti szinkronhangjával? Megkerestétek?

SR: A mi *Thief* rebootunkat leginkább ahhoz lehetne hasonlítani, amit Christopher Nolan tett a *Batmannel*. Nem akartunk ugyanolyan Garrettet, természetesen ettől függetlenül a főbb személyiségjegyeit meg kellett őriznünk. Emiatt maradt ki Stephen Russel is, aki természetesen nagyszerűen hozta a szerepet a régi trilógiában, de mi nem óhajtottunk semmilyen összehasonlítást a korábbiakkal.

rá szükségünk, mert amint egyre sötétebb területre érünk, úgy kezdenek el a képernyő sarkai sötétedni, míg végül egy komor felhőszerű kontúr veszi körbe a látóterünket. A fejlesztők szerint ezáltal nem kell a HUD-ot bámulni, hanem minden irányban, perifériás látásunkkal is érzékeljük a sötétség állapotát.

Az első és legszembetűnőbb új Garrettnk, ahogy akcióba lendül a falakon, tetőkön: a kezek, lábak használata az FPS nézetben. Talán eddig a legjobban a *Mirror's Edge* rendszere hasonlított ahhoz, amit láttam, persze csak ebben a tekintetben. De ha már a HUD szóba került, nem mindegy, mi található a kis fényerőgömböcske mellett: két csík – egy életere és egy fókusz. Ez utóbbi rendkívül fontos szerepet tölt be a *Thief* reboot játérendszerében: nem új képességeket ad, hanem felerősíti azokat. Tulajdonképpen majdnem minden alaptulajdonságunk (nézés, zsebmetszés, zárfeltörés, verekedés) felerősödik a használatával. A „nézés” esetén például kiemelten láthatjuk, mely dolgokkal tudunk kezdeni valamit egy szobában, illetve jelzi, hogy milyen irányba menjünk, és az úton mely platformokra, kiszögellésekre kapaszkodhatunk fel, esetleg megmutat egy létrát kicsit messzebb. Ez

engem picit az *Assassin's Creed* hasonló megoldására emlékeztetett, lévén hogy például adott esetben rejtett jeleket is megláthatunk vele. Verekedés közben roppant látványosan kiemeli az ellenfél testén lévő támadható pontokat, különböző színekkel elkülönítve, mondjuk pirossal a gyilkos csapást a nyakon, fehérrel, amivel csak eltaszítjuk ellenfelünket. A zárnyitás és zsebmetszés műveletei során a gyorsabb kivitelezésben segít a fókusz, és roppant látványos az a mozdulat, amivel megszabadítunk egy hőlgyet a nyakláncától, karkötőjétől és gyűrűjétől egyetlen másodperc alatt. Használata persze teljesen opcionális, tehát ha szerinted megöli a játékélményt, hogy elárul mindent előre, egyszerűen ne használ! Kiemelném továbbá, hogy a rendszer szimpatikus ugyan, de Garrett sokat erősödött harci területen, sokkal keményebb csatákat is túlélhet, mint az alap trilógia hőse – lehet, hogy ez pár hardcore *Thief*-fanatikusnak nem fog tetszeni.

A reális ábrázolás a játék egészére jellemző, a mágiából elég sokat, sőt inkább mindent visszavettek, de azért misztikum lesz bőven, ugyanakkor konkrét dolgok, mint például varázslatok, szellemek nem. Félő, hogy ezzel együtt a jó öreg „arvaházás” pályát,

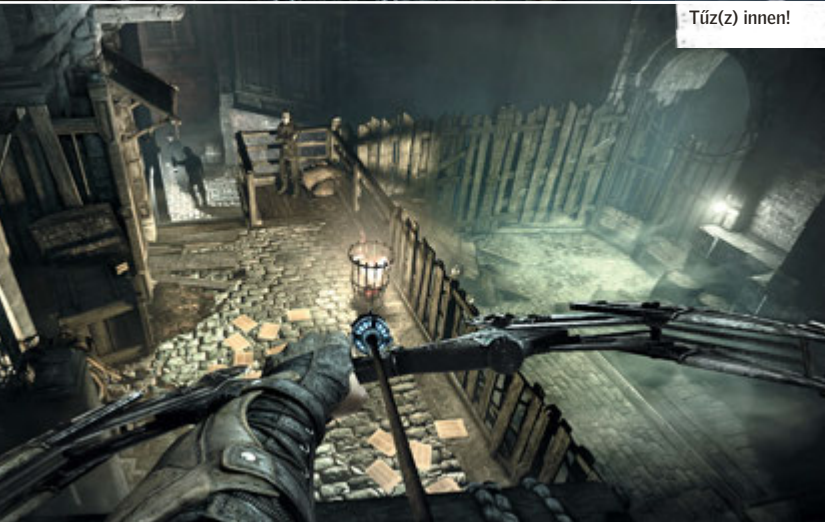
illetve az ahhoz hasonló küldetést elfelejtjük. Az új is teljesen valószerű, tényleg elkészítették igazi fegyverkövácsokat (mármint a való életben, igazándiból), bár arról nincs infó, ki emberfia veheti majd a kezébe. Fontos új felszerelési tárgyunk a „crawl” (karom), amivel felkapaszkodhatunk a falakra, illetve tárgyakat tudunk közelebb húzni vele. Bár a játék végig FPS, mégis TPS-nézetbe vált önmagától bizonyos akciójelenetektől, animációknál, trükkös leütéseknél, falon mászásakor stb. A zajkeltő trükkök (üvegeldobás, egyéb csörömpölés) működnek, és odacsallják az öröket, bár attól függ: a kezdő örök mindennek bedőlnek, de a veteránok gyanakodva körbenéznak, vizsgálódnak, és nem rohannak esztelenül a hang irányába. A nyilakkal be lehet nyomni a kapcsolókat, ha messziről szeretnénk bezárni valakit egy szobába.

Természetesen a legfontosabb az, hogy számtalan módon – na jó, azért biztos van száma – megoldhatunk egy pályát, többféleképpen bejuthatunk az épületekbe, illetve sok titkos dolgot, rejtett kapcsolót találhatunk hallgatóság, keresgélés közben, amik egy részét csak sokadik újrajátszáskor fogjuk észrevenni. Nagyon fontos és tetszetős dolog, hogy a *Deus Ex*





ÉRDEMES MEGHALLGATNI AZ NPC-K PÁRBESZÉDEIT, HISZ FONTOS INFORMÁCIÓHOZ JUTHATUNK ÁLTALUK, AMI ESETLEG EGY ÚJ MEGOLDÁS FELE VEZET



Tűz(z) innen!



Hm... valamire emlékeztet ez a helyszín...



nyomdokain haladva végigjátszhatjuk a játékot egyetlen gyilkosság nélkül, sőt nemhogy tiszta kézzel, de totálisan észrevétlenül is! Mazochisták, figyelem, itt a GHOST öcsi! Azt hiszem, azért az ölmosbottal – ami szintén visszatért – 1-2 srácot elaltatok majd, de ölés nélkül tuti megpróbálom; a Deus Exben is összejött a „pacifist”.

LÁTVÁNYOSAN AZ ÉJSZAKÁBAN

Szót kell ejteni még az Unreal Engine 3-ról: hihetetlen végletekig moddolták a Square munkatársai ezt a sok éves motort. Főleg persze a fény/árnyék viszonyra ügyeltek, hiszen ez és az atmoszferikus, tökéletes térhatású hang a sorozat legmeghatározóbb elemei. A demót egy PC-ről futtatták tökéletes framerate mellett, de pontos adatot a gép belsejéről nem kaptunk. Elmondásuk szerint egy jól felépített közepes gépen élvezhetően elfut a játék, viszont a jelenlegi konzolok mindeképp kimaradnak a mókából, mert a fejlesztők véleménye az, hogy a mostani generáció képtelen lenne élvezhetően hozni azt a szintet, amit a játék megérdemel. Ugyebár ne feledjük, hogy a legtöbb címnél, ha gondunk van, akkor az árnyékokon szoktunk spórolni, itt viszont ezzel gyakorlatilag a játék velejét vennénk el. A profi árnyékrendszerrel csak annyit, hogy a dinamikus teljes értékű háló

akár azt is megtehetjük, hogy egy sétáló őr mozgó árnyékában, vele párhuzamosan haladunk, mindig észrevétlenül maradván. Gondolom, nem kell hosszasan ecsetelnem, mekkora jelentőségű lehetőség ez.

A textúrák akkor sem változnak majd kisebb felbontásúvá, ha eltávolodunk tőlük, hiszen a next-gen gépeknek ezt már bírniuk kell. Ide tartozik még a leomló épületek lehetősége, valamint az, hogy töltőképernyővel nem fogunk találkozni, amikor belépünk a házakba vagy kijövünk onnan.

VÁRAKOZUNK, TEHÁT VAGYUNK

Azt hiszem, Chavalier nevében is kijelenthetem, hogy bár természetesen alakítani „kell” a játék rendszerén a mai elvárásokhoz, mégis egy komoly lopakodós kalandot várhatunk jövőre. Akció-lopakodást, ahogy a készítő nevezte saját stílusukat, amelyben a Dishonored-től eltérően nem gyilkosok, hanem 100%-os tolvajok lehetünk. Ne feledjük, ez egy teljes reboot, nem előzmény, és semmi egyéb módon nem kapcsolódik az eddigi epizódokhoz. Szabadság, kevés script, szerelem? Meglátjuk 2014-ben.

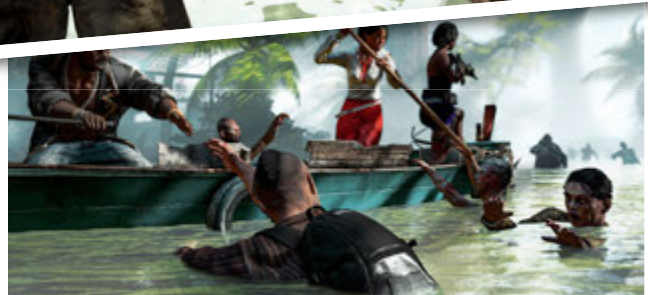
EndreMan

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/thief



Sziasztok! Én vagyok az új fiú. Egy átlagos séf, kinek elvették a Michelin-csillagját. Most keresem azt a kritikuszt, aki miatt ez megtörtént



Pedig ebből még egy rögtönzött tengő(lábténisz)parti is kialakulhatna

Ha ilyen szigetek vannak a trópusokon, akkor inkább belföldön költjük el az üdülési csekket

DEAD ISLAND RIPTIDE



HA KÉT KÜLÖNBŐZŐ FERTÁLYON CSOSZOGÓ ZOMBIT KÉRDEZÜNK MEG ARRÓL, HOGY MELY EMBERI TESTRÉSZEKET SZERETIK ELSŐKÉNT MEGCSÓCSÁLNI, AKKOR VALÓSZÍNŰLEG MINDKETEN UGYANAZT VÁLASZOLNÁK. Sajátos, hörgő akcentussal elmagyaráznák, hogy ha váratlanul kapják el az áldozatot, akkor nyak, illetve váll környékén kezdik a marcangolást, ha viszont védekezne a nyomorult, akkor az alkar és felkar részeit részesítik előnyben. A vélemények semmi esetre sem ütköznenek, és ez így is van rendjén. Egy élőhalott maradjon meg a kaptafánál – főleg, ha halála előtt cipész volt a lelkem. Igazat szólva, ha egy alkotás kellemes meglepetéssel debütál, majd folytatásra adja a fejét egy új helyszínnel előrukkolva, akkor „csak” annyit várunk tőle, hogy legalább annyira legyen ütős, mint az elődje. Jelen esetben azt szeretnénk, hogy a *Dead Island: Riptide* halottjai is ugyanazzal a vehemenciával vessék ránk magukat,



INFO
Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Techland**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden Csőbőrből vödörbe. Ott folytatjuk a zombik irtását, ahol abbahagytuk, csak a helyszín változik.
Megjelenés **2013. április**
PEGI 18+

és mi hasonló lelkesedéssel csapjunk oda nekik, mint az első részben. Persze azért pluszban még lehetne... mondom, most igazat szönlünk!

BRAAAAAINSSII!
Lehetőségünk nyílt arra, hogy sok érdeklődővel együtt a PlayIT-en kipróbáljuk a *Riptide*-ot „Press!” és „GameStar!” kiáltásokkal és fontosságunk kihangsúlyozásával tudatosítva a tömegben, hogy távolabbról egészségesebb érdeklődni. Ez a kiállított darab egyébként még nem a végleges verziót tartalmazta, de az már első blikkre látszott, hogy fenntartott aggályainkat nyugodtan levehetjük a kételyek polcáról, mert a készítők szerencsére a jól bevált receptet váltották ki ismét. Lesz itt karakterfejlődés, mellékfeladatok, különböző járgányok és számos fejlesztendő fegyver, amelyekkel a halottakat egy sokkal halottabb állapotba passzírozhatjuk. Kész is van a fejlesztők házi feladata. Megkaptuk, amit igazán akartunk. De! Mivel a legények nemcsak jó jegyet szeretnének kapni a munkájukra, hanem mosolygós napocskáit is, a megmaradt erősségekre építve szá-

mos újdonsült mozzanattal vajzatták meg a folytatást.

A SZABADON NÖVŐ PÁLMAFÁK VILÁGA
Trópusi paradicsom volt a javából Banoi szigete, leszámítva azt a rengeteg rothadó egyeddel, akik pástétomnak tekintették a testünket. Nem volt egy sétagalopp elszabadulni erről a helyről, de legalább voltak normálisan kiépített utak, épületek, körbeülhető italbárok. Ellenben ahova most elsodor benünket a történet, ott bizony egyetlenegy kőműves sem tette le a névjegyét. Az új, nyitott világú territórium egy vihar tépte pokoljárás. Sűrű, kontrollálatlanul növekvő növényzet, mocsaras ingovány, romhalmok és dűledező kalyibák; remek táptalajt nyújt az aszalódó szörnyeknek. A nap is csak azért ontja ránk kiszúrásból fényességét, hogy könnyebben észrevegyenek minket. Ehhez képest az előző helyszín szinte steril volt, mindig láttuk, hogy honnan érkeznek az emberek. Itt viszont legtöbbször csak abban az esetben vesszük észre a mihasznákat, ha már a nyakunkban lihegnek vagy a buja aljnövényzetből kapkodnak bo-

kánk után. A horrorfaktort ez jócskán felpumpálja, és emiatt a gyávábbak – mint például én – máris közelebb húzzák magukhoz védelmező plüssmackójukat. A megváltozott terepviszontagságok megkövetelik, hogy ne pusztán négykerekűekkel közelítsük meg az adott pontokat, hanem motorcsónakokkal is. Tisztára Krokodil Dundee feeling, csak a két hete leölt kutyát sem érdekli, hogy nekünk mekkora bökő fityeg a farzsebünkben.

SÉF A FEDÉLZETEN

A történetet nem bonyolították túl, sőt, olyanira kapcsolódik az előző felvonáshoz, hogy még áttöltözni sem volt idejük a főszereplőknek. A négy „szerencsés” túlélőhöz viszont csatlakozik egy ötödik társ is, John Morgan, a szakács. Rögtön tessék elfelejteni a pocakos, hosszú fehér fejedős konyhafőnök stílust, mert John egy igazi keményfiú. Annyi a bűné, hogy kihullott a tengerészgyalogosuliból, és egy hadihajón ragadt főzőcskézni. Nagyon szerethető figura, és nem azért, mert vagányan, a pólján kívül hordja a dögcéduláját, hanem, mert közelharcokban kevés élő áll meg előtte – hát még halott! Szükségünk is lesz rá, mert egy új játékelem megjelenésé-

vel úgy rajtunk lesznek a zombik, mint lábón a zokni. Nem telik el tíz perc a szigetre érkezésünk után, és máris arcon vág a felismerés, hogy miről is van szó.

ENYÉM A VÁR, TIÉTEK A LEKVÁRI

Lesznek olyan központi helyek, ahol minden szép és jó: túlélőkkel beszélgethetünk, cserepes virágokat locsolhatunk, és fejleszthetjük gyilkolásra alkalmas eszközeinket. Mint minden más, ez az idilli állapot is múlandó, mert igen kíváncsi népség a bezombisodott társadalom; előbb-utóbb az ilyen területek körmére néznek, nem akad-e valami harapnivaló. A dolgunk ilyen esetekben a tábor megvédése azzal, ami a rendelkezésünkre áll. Kezdetben csupán egyszerű drótakadályokkal tartjuk fel ideig-óráig a csoszogókat, de később már gépágyúkat állíthatunk fel, elaknásíthatjuk a környéket, vagy lövésre érzékenyen reagáló gázpalackokat helyezhetünk el. Nem egy egyszerű dolog, ugyanis több helyről is hullámokban özönlének, és biztos, hogy sokszor az amúgy is kilátástalan státuszunkból még szorultabb helyzetbe kerülünk majd – szó szerint a seggünkben lesznek. Sajnos a játékot kooperatív módban nem volt lehetőségünk kipró-

bálni, de ezekért a szorult helyzetekért megéri majd többedmagunkkal (maximum négyen) nyomulni az alkotással.

FELI TÁMADUNKI

Kellemesen belefáradtál az első epizód kihívásaiba, de még buzog a bemedelt vágy, hogy tovább tizedelhesd a zombipopulációt? Akkor itt az idő, hogy újra bemelegítsd a mutatóujjadat! A hónap végén érkező matéria több kihívással és új ocsmány lényekkel folytatja az elszabadult apokalipszist egy őserdős környezetben, amit sikerült ismételtelen nagyon meggyőzőre felskiccelni. Szinte érezzük a lép fojtogató bűzét – vagy a halottakét? Teljesen mindegy, ebben is, abban is rohad minden, de egyvalami biztos: ha nem követnek el kapitális hibát a Techland emberkéi a bearanyozódás előtt, akkor nem fog rájuk száradni a teljes készlet.

Nightwolf

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dead-island-riptide



A különböző bázisok bevédésénél elengedhetetlen lesz, hogy mindent összeszedjünk, amit csak találunk

Az állandó viharok miatt szinte az egész szigetet elöntötte a víz, még a lakott területeket is

A NAP IS CSAK AZÉRT ONTJA RÁNK KISZURÁSBÓL A FÉNYESSÉGÉT, HOGY KÖNYVEBBEN ÉSZREVEGYENEK MINKET

BOTRÁNYOS GYŰJTŐI KIADÁS

A *Zombie Bait Edition* néven futó különleges kiadás tömegek békés lelki világát kergette meg, akik nem voltak restek lihegő öntudattal megírni egyértelmű nemtetszésüket a kiadónak. Mire volt ez a nagy hajcihő? Csak tessék egy pillantást vetni a képre, és mindenki látni fogja. A játék és az egyéb szokásos extrák mellett ez a pakk tartalmaz egy 31 cm nagyságú megcsónkított, lefejezett női testet, méghozzá angol zászlós (már amerikai is van) bikiniben. Az zombis játékokat kedvelőknek ez a szobor éppen annyira kötelező darab, mint mellékhelyiségben a vécépapír, de egy bizonyos réteg – főleg szülői fronton – rögtön vizualizálta a

helyzetet. Nem szeretnék, hogy csemetgjük „véletlenül” beszerzve egy ilyen csomagot, ezzel a mellszoborral ékesítse fel szobáját vagy a közös nappalit.

A Deep Silver, látva ezt a lincselős hangulatot, mélységesen elnézést kért mindenkitől, és biztosította az aggodalmaskodókat, hogy a jövőben majd jobban átgondolja, hogy mit tesz egy gyűjtői kiadás mellé. Akik hozzánk hasonlóan még az ilyen fajta békát is lenyelik, és helyükön tudják kezelni a dolgot, azok átszámítva 35 ezer forintért rendelhetik meg a csomagot, ugyanis nálunk (félve mondom ki a következőt, mert feltehetőleg szülők is olvassák a magazint) sajnos nem kerül a boltokba.

Amióta tévéket gyűjtök, jobban megy a harc

NAGYSZERŰ REPUTÁCIÓ

A Carbine Studios emberei olyan címeken dolgoztak régebben, mint a *World of Warcraft*, az *EverQuest 1 és 2*, a *Warhammer Online*, a *City of Heroes*, a *Free Realms*, a *Diablo II*, a *StarCraft*, a *Fallout* és a *Metroid Prime*.

Azt mondom Jump, Jump!
Még egyszer Jump, Jump!

Vajon mennyire lesz majd Vad ez a Csillag?

WILDSTAR

MANAPSÁG, AMIKOR AZ MMO-ÖZÖN KORSZAKÁBAN ÉLÜNK, MÁR MEG SEM KÉRDEZZÜK, VAN-E VALAMI ÚJDONSÁG A LEGÚJABB MMO-BAN – ÁLTALÁBAN ÚGYSINCS.

A Carbine Studios fejlesztői szerencsére úgy gondolták, hogy leginkább úgy érdemes egy új MMO-t elkészíteni és piacra dobni, hogy jócskán tartalmaz újdonságokat a klasszikus elemek mellett.

KIPRÓBÁLJAM? NE?

Manapság ez az akét egyszavas mondat az, ami egy átlagos MMO-rajongó szájából elhangzik, amikor új játékra terelődik a szó. Van ugyan kivételek, mint például a *The Elder Scrolls Online*, ami olyan reputációval érkezik, hogy csak a TES-t vagy az MMO-kat kimondottan gyűlölők nem fogják kipróbálni, mindenki más igen. A *WildStar* mögött nem áll ismert franchise, viszont ismert kiadó igen, hiszen az NCSoft egy ideje már vitézkedik az MMO-k világában, ahol egész nagy sikereket ért el.

A *WildStar* első látásra egy „szokásos” koreai MMO, pedig Kaliforniában készül, pontosabban a Carbine Studios műhelyében, Aliso Viejo városában, mégis sokan azt mondják róla, hogy „egy újabb anime MMO, engem már nem is érdekel”. Grafikai stílusa kétségtelenül hordoz magán ázsiai elemeket (hatalmas me... izé, szemű kislányok nagy fegyverekkel, nyuszifülekkel stb.), de kár volna mindössze az alapján megítélni. Nekem viszont a *WildStar* készítőinek *World of Warcraft* iránti rajongása tűnt fel, és inkább érzem a Blizzard klasszikusát rokonnak, mint valamilyen ázsiai MMO-t. Természetesen mindezt

2013-as színvonalon, hiszen nem kevés idő telt el azóta, hogy a *WoW* grafikus motorja megszületett.

„AMERRE GURULT, ARRÁ MENTEM TOVÁBB”

A *WS* egy távoli bolygón játszódik, ahol két frakció, a Dominion és az Exiles küzd egymással. A Nexus bolygó az ismert világegyetem legszélén kering, egykor egy értelmes faj, az eldan lakta, akik rengeteg technológiát és szinte végtelen tudást hagytak hátra maguk után. Nyomtalanul és indokolatlanul tűntek el, a bolygójuk feledésbe merült, amíg az Exiles meg nem találta. Ekkor megindult a verseny a területért, a technológiáért, a tudásért.

Az emberiség által vezetett, erőszakra és elnyomásra építő Dominion és egykori szövetségese, mára ellenlábas, az Exiles között folyamatos a harc. Az Exiles oldalán az aranyos nyuszifüvet viselő, macskafarkú aurin hölgyek, a kőgőlemre hasonlító granok zsoldosok és emberek közül választhatunk. Ez utóbbiak a hatalom által elüldözött, kirekesztett humanoidok. A Dominion birodalmából az igen erőteljes draken harcosokat, a gyilkolásra készített mechari robotokat és a birodalmat vezető, cassian nevű emberfajt választhatjuk – mindkét oldalon található még egy-egy eddig be nem jelentett faj. Klasszunk elvileg hatféle lehet, de ebből csak négyet ismerünk eddig: warrior, stalker, spellslinger, esper. Ezek tipikus MMO-archetipusok: a warrior a megszokott harcos fizikai sebesséssel, a spellslinger a távható fegyveres, a stalker a „rugó”, és az esper voltaképp a mágus, aki

pszichoerejével varázsol. A warrior és a stalker a tank karakterek, a másik kettő pedig gyógyító, azaz healer. Ez eddig nem nagy újdonság, a szereplők „Útja”, vagyis az az ösvény, amit követnek, viszont már az. Ezt a Carbine Studios Path Systemnek hívja, és négyféle ösvényt követhetünk: explorer, soldier, scientist vagy settler. Ezeket az ösvényeket mi választjuk a karakter létrehozásakor: aki felfedező típus, annak explorer küldetése lesznek, aki kimondottan harcoló alkat, az a soldier dolgokat kap stb. Mivel ma már az MMO-játékosok nagy része nagyon jól tudja, milyen típusú MMO-t kedvel, ez igen jó választási lehetőség lesz. Az explorer olyan helyeket fedezhetnek fel (utakat, rejtett ösvényeket stb.), amelyeket mások nem, de amiket később mások is használhatnak. A katonák hatalmas csatákat vállalhatnak be, melyek során támadó ellenségek hordáival küzdenek meg stb. A scientist a különböző tudást és tárgyakat gyűjtő és elemző játékosoknak való, a settler pedig az építkező, közösségi interakciót kedvelő embereknek. Mindegyik faj mindegyik foglalkozása választhatja bármely ösvényt.

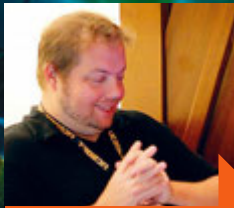
AZOK A HATÁRVIDÉKEK VISSZAKÖSZÖNNEK

Igen, tudom, a *Borderlandst* a Gearbox készítette, ennek ellenére az ott megszokott és ajátékot feldobó humor itt, a *WildStarban* is megtalálható: ha nagyon nyomoznánk, biztos kiderülne, hogy a két csapat együtt szokott sörözni, vagy esetleg van még más közös vonás is bennük. Szükség is van ajó humorra, hiszen az igen dinamikus és akciódús

INFO

Kiadó **NCSoft**
Fejlesztő **Carbine Studios**
Platform **PC**,
Röviden A Carbine Studios által fejlesztett MMORPG sci-fi anime környezetben mutatja meg, hogy bizony lehet még újdonságokat kitalálni, csak akarni kell. Megjelenés **2013 vége**
PEGI NA

A JÁTÉKOT FELDOBÓ HUMOR ITT, A WILDSTARBAN IS MEGTALÁLHATÓ



HA TE MONDOD

Békés, csöndes este valahol a Nexuson

Jeremy Gaffney vezető producer, Carbine Studios: „Szükség van moddolható UI-ra, hiszen több millió játékos sokkal jobb munkát képes végezni, mint akár 200 fejlesztő. Ha más nem, a nagy számok törvénye alapján simán felülmúlnak minket.”

harc (számítani fog, ki hol áll, merre lövöldöz, sőt például a blokkolást külön jutalmazza a játék) mellett nagyon fontosak lesznek asztori küldetései – rengetegszer kerülünk majd bele az Exiles és a Dominion konfliktusába, hiszen az egész bolygóért folyik a küzdelem. A nagy mennyiségű PvE-tartalom (lesznek raidek is jócskán) mellett PvP is lesz, nem is kevés – *League of Legends*-szerű világranglistákkal operáló harcok, battlegroundok, arénák és Warplot PvP-k (ez utóbbiak nagy, tömeges csaták) is várhatók.

ADJ, URAM, HÁZATI

Sok MMO kedvelt helyszínei a háztömbök, ahol a játékosok karakterei laknak – ezt általában housing néven jegyzik. Van, ahol egész városokat lehet építeni, más MMO-kban úrhajókat lehet csinósítani, és van, ahol nincs hol laknia szegény karaktereknek. A *WildStar* esetében már induláskor lesz housing, méghozzá nagyon komoly funkciókkal bíró lakhatósággal. Jó hír, hogy aki a házában pihen, a legjobb pihent XP-t (azaz rested XP-t) kapja majd. S nemcsak ház lesz, hanem komplett bázis is kiépíthető a telken. Lehet bányád, műhelyed, harci gyakorló helyed, háztáji kiskerted és még sok minden más. Sőt, a szomszédaidat is bevonhatod, esetleg a szomszédokat megtámadó banditák legyőzésével jutalmakat is kaphatsz. Magyarán a housing kérdését itt nagyon komolyan veszik – a saját telkeden levő épületek például máshol meg nem kapható questeket is adnak majd.

Amit fontos még megemlíteni, hogy a fejlesztők igen ügyeltek arra, hogy a játékosoknak ne kelljen olyasmit csinálniuk kötelezően, amit nem szeretnek. A sokunk által nem szeretett grindelés keveseknek fog hiányozni a játékból (nekem tuti nem), viszont a dinamikusan változó mini-kihívások mindenki játékát egyenlően teszik majd. Nem érdekel a fő sztorivonal? Sebjaj, akkor másképp is fejlődhetsz, hiszen amolyan, a *Guild Wars 2*-ben is tapasztalt „bárhol is vagy, valami mindig történik, amiben nem kötelező részt venni” kalandok bármikor előbukkanhatnak, csak rajtad múlik, mit teszel és hogyan. Tényleg csak a játékosokon múlik, hogyan érik majd el céljaikat, hogyan szerzik meg eszközeiket, és állítólag a maximális szint elérése után nyílik csak meg majd az igazi világ. Ezt nyilván mi sem próbálhattuk még ki, de az NCSoft sok-sok éves MMO-tapasztalatát és a Carbine Software ez ügyben végzett kutatásait figyelembe véve lehet benne igazság. Arról, hogy milyen üzleti modellben lesz majd játszható a *WildStar*, egyelőre nem tudunk mit mondani, de reméljük, ezzel sem lesz gondja a játéknak.

Gyu

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

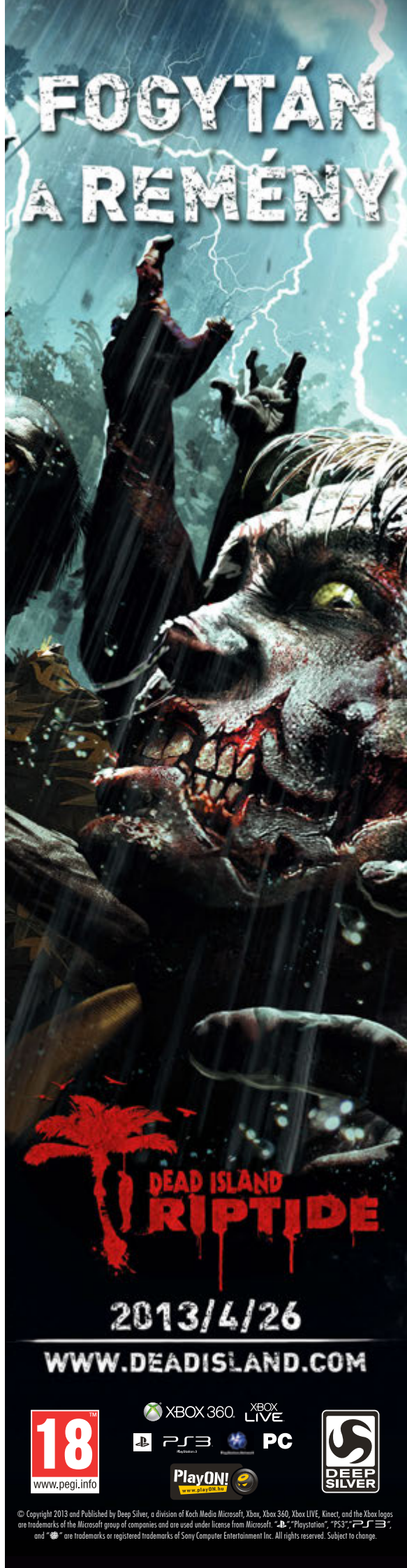
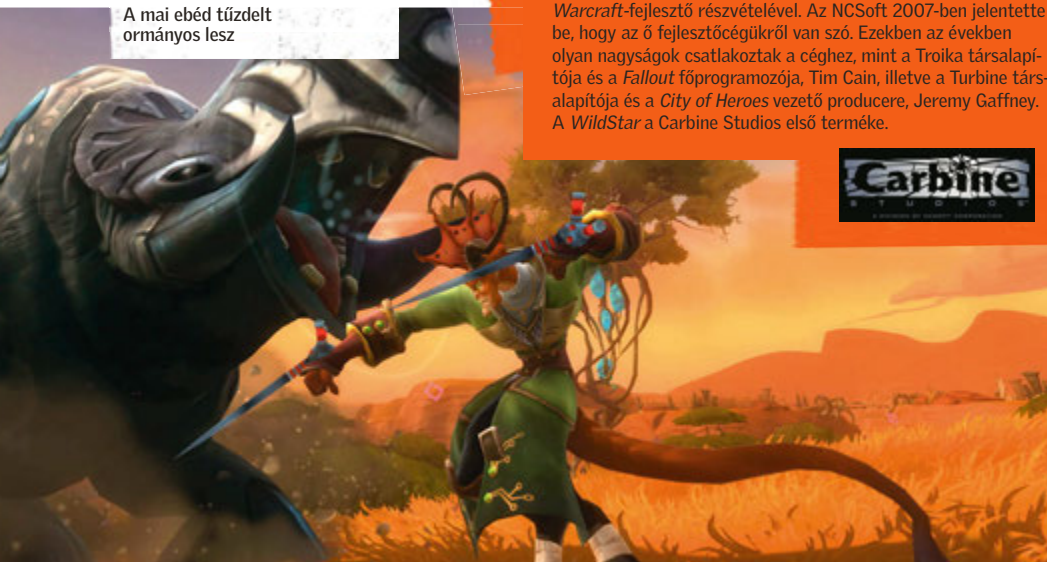
gamestar.hu/jatek/wildstar

WORLD OF WILDSTAR

A Carbine Studios 2005-ben jött létre 17 exblizzardos *World of Warcraft*-fejlesztő részvételével. Az NCSoft 2007-ben jelentette be, hogy az ő fejlesztőcégükről van szó. Ezekben az években olyan nagyságok csatlakoztak a céghez, mint a Troika társalapítója és a *Fallout* főprogramozója, Tim Cain, illetve a Turbine társalapítója és a *City of Heroes* vezető producere, Jeremy Gaffney. A *WildStar* a Carbine Studios első terméke.



A mai ebéd tűzdelte orrmányos lesz

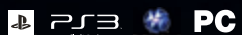


FOGYTÁN A REMÉNY

DEAD ISLAND RIPTIDE

2013/4/26

WWW.DEADISLAND.COM



© Copyright 2013 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Kinect, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "Playstation", "PS3", "PS2", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.

Előzetes

MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT



Nem egy barátságos közeg

DE NE TÉVESSZEN MEG SENKIT A MÓKÁS KÜLSŐ, A TAKTIKAI HARC KEMÉNYEBB, MINT A VEZÉRFIKA A TÉLI ORRLYUKBAN, ÉS KOMOLYABBAN KELL VENNI, MINT AZ ÉSZAK-KOREAI FENYEGETÉST

Bájos mese a kapitalizmusról

MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

NAGYON FELKÉSZÜLTEN UTAZTAM PÁRIZSBÁ, A UBISOFT OTTHONÁBA, HISZEN CHAVA GONDOSKODÓ APUKAKÉNT MEGTANÍTOTT FRANCIAÚL VAJAT KÉRNI, HOGY NE ÉRHESSENEK MEGLEPÉSEK.

Ezzel a tudással a mellényzsebemben lényegében sikerült is ellavíroznom a párizsi forgatagban a rú dő lö blüblü-höz, ahol már csőre töltött pécék vártak. Késtem, na. A legnagyobb meglepetés pedig tényleg az volt, hogy a *FarCry 3*-ért és az *Assassin's Creed* sorozatért felelős Ubisoft Montreal egy ingyenes játékot készít. Szeretném már most előrevetíteni, hogy én a *Counter Strike 1.6* óta nem gyógyultam rá ennyire menthetetlenül a monitorra egy játék közben sem, kicsit talán el is felejtettem szigorú újságírószemmel tesztelni, inkább csak átadtam magam az élménynek. Már a BlueByte-ban tett látogatásomkor megtanultam félretenni az előítéleteimet

a free-to-play játékokkal kapcsolatban, de a *Mighty Quest for Epic Loot* végleg meggyőzött arról, hogy az új modellnek igenis van helye a piacon. Várjatok, kifejttem.

ÓRIÁSI KÜLDETÉS AZ EPIKUS ZSÁKMÁNYÉRT

Az igen beszédes című *Mighty Quest for Epic Loot* tower defense és hack 'n' slash hibrid első ránézésre a legkevésbé sem szeretné komolyan venni magát, a Pixar animációira hajazó világába és karaktereibe könnyű beleszeretni, de ez ne téveszsen meg senkit. Opulencia univerzumát hatalmas lebegő várak töltik meg, és mi, karakterünk kiválasztása után, be is költözünk az egyikbe. (A karakter neve is nagyon fontos, én személy szerint a *Diablo II*-es idők hordalékaként Lezúziusznak kereszteltem a sajátomat.) Ez egy végtelenül gazdag ország, amelynek lakóit (akik az online játékosok) csak az motiválja, hogy

ők legyenek a leggazdagabbak a vidéken. Ehhez két különböző, de egyformán fontos dolgot kell tenniük: először is meg kell szervezniük a védelmet, hogy megnehezsék a többi játékos dolgát, akik ki akarják pakolni csoda kis várukat, másodsor pedig szétpimpelt hőseikkel mások várait kell kifosztaniuk. Kezdjük az építős résszel.

VÉDEKEZZI

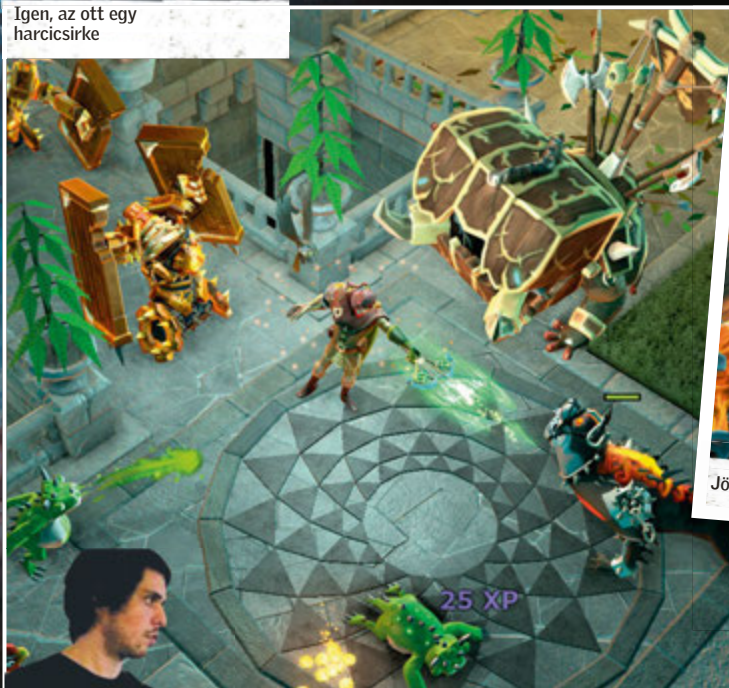
A *Dungeon Keeperre* hasonlító tower-defense rész a saját várunkban zajlik. Ahogy a *Sims* egy lényegesen brutálisabb változatát elképezed, úgy építheted a saját otthonodat az MQFEL-ben. A remekül kidolgozott 3D-s környezetben a kurzor segítségével szabjuk meg a szobák elrendezését, és adunk hozzá újakat egyes szintlépések után. Teljes szabadságot élvezünk, majdnem minden esetben képesek vagyunk visszaadni azt a struktúrát, amit fejben megálmodtunk, de ezzel még

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**

Platform **PC,**
Röviden Nagyon ötletes ingyenes online játék valahol a tower defence és a hack and slash között.
Megjelenés **NA**
PEGI NA

Igen, az ott egy harci sirke



Jön a gölem!



HA TE MONDOD

Matthew Zagurak forgatókönyvíró, Ubisoft Montreal: „Nem könnyű a játék két részét összehangolni. Szeretnénk, ha ez a kohézió természetesnek hatna, és a játékosok mindkettőt ugyanannyira élveznék.”

meszse nincs vége. Ha kész a vár, még meg kell töltenünk különféle viccesebb (és természetesen halálos) lényekkel és ötletes csapdákkal, amik majd remélhetőleg elbánnak a betolakodókkal. A fejlesztők képzelőereje begombázott fiatakként kalandozik a karakterötletek között, a neveléses kis zombiktól a hatalmas savkőpő békán át egészen a halottakat újraélesztő sámáncsontvázig terjed a lista, amiből válogathatunk. A csapdák nál is hasonló a helyzet, az ellenséget lelassító mérgező tökföld, a tűzhányó szobor és a nemkívánatos vendégeket bedaráló, szögekkel kivert kerék igen hasznos ficsöröknek bizonyulnak a védelem kiépítésénél.

De ne tévesszen meg senkit a mókás külső, a taktikai harc keményebb, mint a vezérfika a téli orrlyukban, és komolyabban kell venni, mint az észak-koreai fenyegetést. Minden szobára bizonyos mennyiségű védelmi pontot költünk csak el, úgyhogy okosan kell összeválogatni a védelmet. Minden felhasznált elem, amit berakunk a szobába, az erejének megfelelő pontba kerül, és eleinte csak a kincstárunk előtti nagy teremre tudunk 20 pontnál többet költeni. Várunkat is folyamatosan fejleszthetjük, bővíthetjük, és vehetünk bele új dolgokat, de ehhez bizony pénzre is szükség van, amit pedig a többi játékostól kell majd megszerezniünk. Szóval nincs is más hátra, mint a...

TÁMADÁSI

A játéknak ez a része egy 18+-os kapitalista Pixar-animációba oltott *Diablo*, ami pontosan annyira jó szórakozás, mint amilyenek hangzik. A kattintó ujjakat kíméletlenül igénybe ve-

vő akció-RPG alatt annyi a célunk, hogy a többi játékos hasonló műgonddal berendezett várát egy bizonyos időkorláton belül kiraboljuk. Karakterünknek négy különböző képesség áll rendelkezésére a támadás során, amiket természetesen fejleszthetünk és cserélgethetünk kedvünkre a sikeres raidekből szerzett pénzből. A manánk és az életerénk is véges, előbbi manavisszatöltő skillel, utóbbit pedig a szokásos életelixírral lehet pótolni. A hands-on alatt csak a harcost és az íjászt volt alkalmunk kipróbálni, de a játék kiadása-kor még egy varázsló és egy titokzatos női karakter is csatlakozik majd hozzájuk. Lezüziusz természetesen egy lovag, és a kétórás teszt végére már sikerült egy egész tip-top kis vitézt varázsolni belőle. Ahogy az lenni szokott, a legjobb kardokat és a páncélt az ellenségek dobják, de ha az ember szívesen költ ilyesmire, vagy végtelenül türelmetlen, akkor boltból is vásárolhat magának felszerelést. Az eddig lejátszott körök alatt az idő jelentette a legnagyobb kihívást, mert ha túllépjük a limitet, akkor hiába törjük be a kincstár ajtaját, a zsákmányt rejtő ládára egy hatalmas ketrec zuhan, mi meg szegényen távozzunk a várból. A játék támadás része akkor válik jó mókából a legnagyobb élvezetté, amit valaha ruhában éreztél, amikor az egyik barátod várát fosztod ki, és hagysz neki egy szívhez szóló kis tizenet a felugró ablakban. Ekkor az említett barát egy gombnyomással dönthet úgy, hogy megbosszulja az őt ért sérelmeket, és nekimehet a te otthonodnak. Az egyjátékos kampányról egyelőre nem tudunk sokat azon kívül, hogy majd a Ubisoft által csinált várakat kell megtá-

IT'S ALL ABOUT THE MONEY DÜMDÜM DÜDÜRÜM-DÜM

Igazából nem is. A játékban a mikrotranzakciókkal felgyorsíthatunk egyes folyamatokat, de arról nincs hír, hogy bármi exkluzív járna a fizető játékosoknak. Megvehetjük a zsír kis kardot és matyóhímzéses überpáncélt a boltban, de könnyen lehet, hogy két várral később egy ellenség kidob majd egy sokkal jobbat. Erről persze majd csak a játék megjelenése előtt tudunk biztosat mondani, de a free-to-play modell nagyrészt így működik.

madnunk – nyilván ez lesz majd a játék legeleje. Ahogy már említettem, a lényeg az, hogy minél magasabbra mászunk a ranglistán, és a végén mi legyünk a leggazdagabbak az Opulencián innen és túl.

FREE-TO-PLAY MÉRFÖLDKŐ

Ez lehet a *Mighty Quest for Epic Loot*. A mesevilág, a vicces karakterek, a mély taktikai harc és az izgalmas csata egyvelege ugyanúgy bevonhatja a hardcore játékosokat, mint a casualöket, és szülhet egy igazán sikeres free-to-play játékot. Sajnos nagyon rövid időt tudtam csak eltölteni vele, így olyan fontosabb kérdésekre, mint a két játékrész vagy a karakterek közötti egyensúlyozás és a közösségi funkciók mibenléte, egyelőre nem kaptam választ, de az biztos, hogy az elsők között leszek, aki a május elején startoló zárt bétánál sorba fog állni a kulcsért. Messziről látszott a Ubisoft Montreal-os srácokon, hogy a szívük-lelkük benne van a *Mighty Quest for Epic Loot*-ban, és ha az *Assassin's Creed* széria alkotói úgy érezték, hogy szívesen szakítanak időt a játék megalkotására, akkor bizony nekünk is ajánlatos lesz beleölni egy-két órát.

Daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/mighty-quest-for-epic-loot

TESZT

A legújabb játékok

BÖNGÉSZDE

- 40 BIOSHOCK INFINITE
- 48 STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
- 56 INJUSTICE: GODS AMONG US
- 60 ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
- 64 SIMCITY
- 68 THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT
- 70 SNIPER: GHOST WARRIOR 2
- 72 ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON - BETRAYAL
- 73 BATTLEFIELD 3: ENDGAME
- 74 DEAD SPACE 3: AWAKENED
- 74 MASS EFFECT 3: CITADEL
- 76 DEVIL MAY CRY: VERGIL'S DOWNFALL
- 76 DARKSTALKERS: RESURRECTION
- 78 FETCH
- 78 RIDICULOUS FISHING
- 79 THE CONDUIT HD
- 79 VECTOR
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Csuda lány ez az Elizabeth!

BIOSHOCK INFINITE

INFO

Kiadó 2K Games
Fejlesztő Irrational Games

Platform
PC, Xbox 360, PS3

Röviden A felhők felett mindig kék az ég, de a színfalak mögött már érik a polgárháború. Hozd el a lányt, és tudd le adósságod.
PEGI 18+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

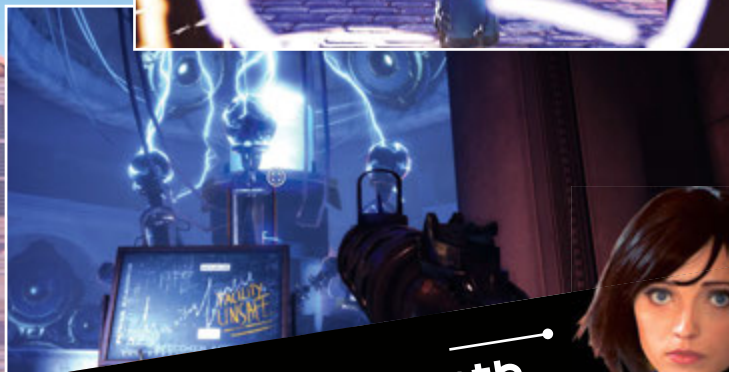
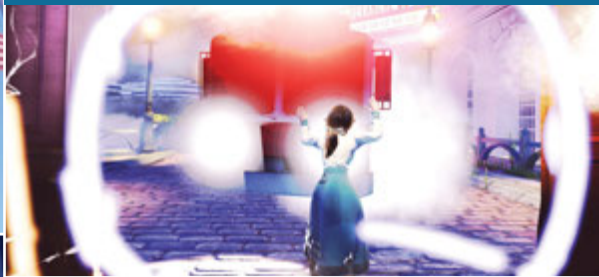
Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

60-69%

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

1-59%

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



Az igazi Elizabeth – Anna Moleva

Anna Moleva jelen pillanatban a világ egyik legismertebb cosplayer. Ezt a megtisztelő címet annak köszönheti, hogy művészi szintre emelte a cosplayt, és olyan fotókat tett fel magáról a világhálóra Elizabeth jelmezében, melyen megakadt Ken Levine csapatának szeme. Egyből fel is kérték az orosz szépséget, hogy legyen a játék hivatalos arca. Így ismerhette meg őt az egész világ.

KEN LEVINE MÁR A *BIO-SHOCK* ELSŐ RÉSZÉBEN MEGMUTATTA, HOGY

IGENIS LEHET IZGALMAS VILÁGOT TEREMTENI EGY FPS-JÁTÉK KÖRÉ.

Ezt a mutatványát hat évvel később sikerült megismételnie, a cselekményt viszont felvitte a víz alól az égbe. Hölgyeim és uraim, fogadják szeretettel az idei év eddigi legjobb FPS-játékát, a *BioShock Infinite*-et; öveket bekapcsolni, indul a szédítő hullámvasút!

AZ ELMARADHATATLAN VILÁGÍTÓTORONY

Különös utazásunk valahol az Atlanti-óceánon kezdődik, ahol két idegennel utazunk egy csónakban, az úti cél egy, titokzatos világítótorony, ami rakétakilövő is egyben. Ez az egyetlen mód arra, hogy 1912-ben eljussunk Columbiába, a híres-hírhedt felhővárosba, ami magasan a felhők felett cirkál fáradhatatlanul. Feladatunk nem túl bonyolult, egy tizenhét éves lányt kell megtalálnunk és biztonságosan eljuttatnunk

New Yorkba; egy volt Pinkerton-ügynöknek ez nem jelenthet túl nagy feladatot.

Megérkezésünk után meglepve tapasztaljuk, hogy az itt élők egyetlen nagy és boldog FEHÉR családként ünnepelnek, nyoma sincs a lenti világ zuhlottságának és nyomorának. Igazi, megtestesült, amerikai kertvárosi álom. A csillogó külsőn azonban megjelentek az első hajszálvékony repedések. Az uralkodó osztályt alkotó Alapítónak egyre nagyobb erőszítésbe kerül kordában tartani a jóléti állapot létrehozó és fenntartó munkásosztályt, melynek tagjai a Vox Populi (a Nép Hangja) szervezetbe tömörülve hajtanak végre egyre erőszakosabb akciókat a rendszer ellen. Ebben a furcsa városban tartják fogva Elizabethet egy különös toronyban. Eljutni hozzá nem lesz túl nehéz, de a kiút már sokkal embert próbálóbb feladat. Nem elég, hogy a rendőrség és a katonaság is a nyomunkba ered, de még a lány személyi testőre, egy túlméretezett robotcsirke is az életünkre tör.

A FEGYVEREK SZAVA

Kolumbia életében igen komoly szerepet játszanak a fegyverek, ennek megfelelően meglehetősen széles skálájuk található meg a játékban. Lesz itt minden, amit egy magára valamit is adó FPS felkínálhat: pisztolyok, karabély, gépfegyverek, rakéta és gránátvetők, mesterlövészpuska, shotgun és még sorolhatnám tovább a 13 különböző fegyvert. Nem tesztem, mivel inkább ki kell próbálni őket, remekül illeszkednek a játék harcrendszerébe. A távolsági fegyverek mellett kapunk egy nagyon komoly eszközt, ami a közelharcokban lesz nélkülözhetetlen. Mivel egyszerre csak két lőfegyver lehet nálunk, a mágneses forgócsáklya igen értékes felszerelési tárgyunk lesz, különösen akkor, amikor fogytán van a lőszerkészletünk. A csáklya, amellyel kiválóan fel lehet vele tépni az ellenfeleink torkát, tökéletes eszköz, hogy használatba vegyük vele a várost átszelő mágnespályát. A hullámvasútra emlékeztető szerkezetre bármikor felugorhatunk, és olyan helyekre is eljuthatunk, amit a földről nem érünk el. Minden fegyver (kivéve a csáklyát) továbbfejleszthe-

tő, mindössze pénz és egy fegyverautómata kell.

Érdemes eldönteni, hogy melyik fegyvert preferáljuk leginkább, mivel anynyi fejlesztést zsúfoltak iszonyatos áron a játékba, hogy egészen egyszerűen nem lesz mindenre pénzünk. Jómagam a shotgunt és a mesterlövészpuskát helyeztem előtérbe, ezeket teljesen feltuningolva igen komoly tűzerőre tettem szert. Ez azonban csak egyféle stratégiát tett lehetővé, aki szeretne kicsit másfajta megközelítést, annak ajánlom, hogy próbálja ki a többi fegyvert is.

HARRY POTTER BEÁJULNA

A steampunkvilágra hajazó tűzfegyverek mellett lesz természetesen mágia is. A *BioShock* első részében még plazmidoknak hívtuk őket, az új világban azonban már vigora a becsületes nevük, és igen komoly, hallucinogén anyagot tartalmaznak. A szervezetbe jutva szinte azonnal kifejtik a hatásukat, és varázserővel töltik fel a gazdatestet. Minden vigornak két-féle hatása van: elsődlegesen távolsági támadásra használhatók, de mivel a varázserőt biztosító só csak korlátozott mennyiségben szerezhető be,



Jutalmat kapunk azért, ha rásziszták vagyunk, de a kellemetlen érzés végig velünk marad



Térdre férgek, fegyver van nálam és nem félek használni!



nem túl hatékony ezt a módszert használni az ellenfelek likvidálására. Stratégiai szempontból sokkal fontosabb a második hatásmechanizmus, ilyenkor egy maradandó csapdát helyezünk le a földre, melybe az ellenfeleink belesétálhatnak. Tegyük fel, hogy találunk egy vízfolyást harc közben, ebben az esetben nincs más dolgunk, mint egy villámcsapdát berakni a tócsába, ami nemcsak megrázza az ellenfeleket, hanem még meg is bénítja az óvatlan katonákat (a mechanikus szerkezetekre különösen veszélyes ez a megoldás). Első végigjátszásakor ez volt a kedvenc taktikám, kombináltam azzal a képességgel, hogy távolról a csapdába rántom az ellenfeleket, és máris nem volt esélyük velem szemben. Értelemszerűen minden egyes mágia továbbfejleszhető, de itt is igaz, amit a fegyvereknél leírtam: nincs annyi pénz a játékban, hogy mindent kifejlesszünk, szóval érdemes meggondolni, milyen varázslatokat választunk ki.

BOOKER DEWITT ÚJ RUHÁJA

A *BioShock Infinite* egy kiváló FPS, de emellett nyomokban RPG-elemeket is tartalmaz. A játék elején kapunk egy mágneses pajzsot, ami az első né-

Ami ment a levesbe

Ken Levine egyik legvitatottabb döntése az volt a fejlesztés során, hogy egy az egyben kivágta a multiplayer részt. Ezt később azzal magyarázta, hogy nem tartotta elég jónak, így inkább megszabadult tőle. Belső források később megerősítették ezt, szerintük is alacsony színvonalú volt ez a rész. Azt beszéljük, hogy két multi mód volt játszható, egy négyjátékos coop és egy tower defense típusú stratégia. Emlegetnek még egy harmadik megoldást is, ebben állítólag egy árkád gépezetben kellett volna játékrrobotokra lövöldöznünk. Béke poraikra, nem fognak hiányozni.



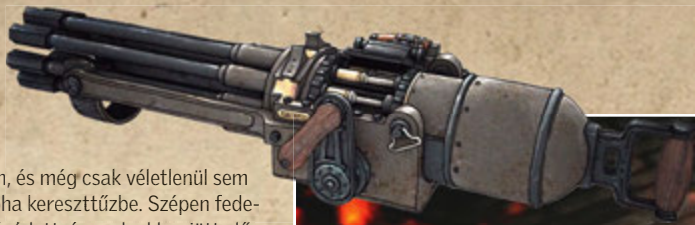
hány lövést még képes felfogni, de aztán bizony életerőnk rohamos fogyásnak indul. Míg a pajz bizonyos idő elteltével újratöltődik, addig életerőnk csak evéssel vagy egészségügyi csomagok felhasználásával tudjuk újratölteni. Időnként találunk olyan varázslatokat, melyek felhasználhatók arra, hogy végérvényesen megnöveljük velük pajzsunk hatékonyságát, az élet- vagy varázserőnk nagyságát.

Ezen kívül találhatunk még különféle ruházati cikkeket, melyeket felvéve bizonyos előnyökhöz juthatunk. Lesz olyan mellény, amit magunkra öltve 50%-kal több lőszer fér el fegyverünk tárában, de lesz olyan is, ami nagyobb sebességet tesz lehetővé harc közben. Ezeket a ruhadarabokat bármikor lecserélhetjük, akár a legádázabb tűzharc közben is magunkra rángathatunk egy új nadrágot, vagy felhúzzhatunk egy olyan csizmát, ami extra védelmet jelent. Ez újabb esélyt ad arra, hogy egyedi stratégiákat dolgozzunk ki; higgyétek el, nehezebb fokozat mindenképpen egyes apró előny életementő lehet. Normál szinten kicsit túl könnyű a játék, semmiféle

kihívást nem jelent, hiszen ha legyűrt a túlerő, akkor egyetlen gombnyomással visszatérünk a játékba, és csak egy kevés pénzt von le a program. A tapasztaltabbaknak érdemes inkább hardon elkezdni, ott azért már van kihívás a harcok során.

NEMCSAK SZÉP, OKOS IS EZ AZ ELIZABETH

Közhelynek tűnik, de jelen esetben igaz: egy szép nővel mindent el lehet adni. A *BioShock Infinite* átlagos lövöldözős játéknak indult (annak ellenére, hogy a kezdés után egy óráig egyetlen éles lövést sem kellett leadnunk), de amint megmentettük Elizabethet, azonnal kiderült, hogy ő az igazi főszereplő. Van ebben a lányban valami, ami az első pillanatban magával ragadja a játékost. Miután megmentettük, hamar kiderül róla, hogy nem kell folyamatosan pályolgatnunk, egyenrangú társunk lesz a történetben, le a kalappal a lány mesterséges intelligenciájának programozója előtt, oktatni kellene a megoldásait. Egyszer sem fordult elő, hogy megakadt volna egy terep-



tárgyban, és még csak véletlenül sem sétált soha keresztútjába. Szépen fedezékbe húzódott, és csak akkor jött elő, mikor nekünk segített. Ha fogytán volt az életerőnk, elővarázsolt egy egészségügyi csomagot, ha kifogyott a varázszerőnk, hozzánk vágott egy üveg italt, amikor meg kifogyott a töltény aktuális fegyverünkéből, mindig talált egy teli tárat. Nem okozott neki gondot a mágneses hullámvasút használata sem, egyszerűen igazi társ volt a bajban, nem pedig egy két lábon járó poggyász, akit állandóan pátolgatnunk kell.

Ennyi azonban nem volt elég a fejlesztőknek, azt szerették volna elérni, hogy Elizabeth különleges képességei segítségével kihasználhassunk egy egyedi lehetőséget, ez pedig nem más, mint dimenziókapuk nyitása a párhuzamos univerzumok között. Elizabeth a réseken keresztül átránt az éppen aktuális valóságba különböző pályaelemeket, melyeket felhasználhatunk harc közben. Túl sok az ellenfél és kevés a lőszerünk? Semmi gond, Elizabeth gond nélkül beránt egy mechanikus géppuskafészket, ami lekaszálja az ellenfeleket. Ezen kívül extra fedezéket, egészségügyi ládákat vagy fegyverállványokat idézhetünk meg a lánnyal; újabb stratégiai elem, ami megtöri a szokásos FPS-monotonitást. Érdekes figyelemmel kísérni a lány jellemfejlődését. Kezdetben még csak egy ártatlan kishölgy, aki tágra nyílt szemmel csodálkozik rá az élet apró örömeire, de a történet végére sokkal érettebb fiatal nő lesz belőle, aki gondolkodás nélkül



Na, ezért nem szabad idegenektől mindenféle gyanús tablettákat elfogadni

képes valakit hátra szűrni azért, hogy megmentse egy kiscyrek életét.

GONDOLKODÓ ROBOTOK

Megismertük a fegyverzenéjét, a mágiát, a felszerelést és a tér-idő kontinuum szövetét, most már csak méltó ellenfelekre lenne szükségünk, ezen a téren is egészen jól teljesít a játék. Kezdetben még csak Columbia lomha és ügyetlen fánkfalóival gyűlik meg a bajunk, de később már az egész hadsereg a nyakunkba szakad. Amennyiben ez nem lenne elég, örülhetünk, mert a körülmények szerencsétlen összjátéka nyomán az állig felfegyver-

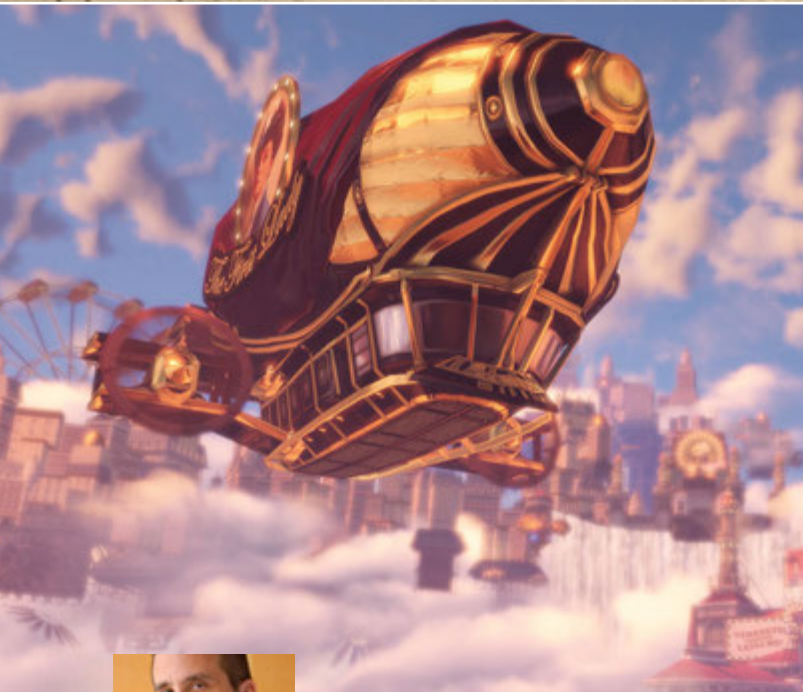


” AZ IGAZI SZÉPSÉG PC-N JÖN ELŐ, DÖBBENETES LÁTVÁNY TÁRUL A SZEMÜNK ELÉ, AMINT KILÉPÜNK A FELHŐVÁROSBA



Elizabeth: ...Are you real?





HA TE MONDOD

Ken Levine vezető tervező: „Az átlag játékosok utálni fogják az 1999 módot. Ez így van rendjén, nem nekik készítettük.”

zett Vox Populi is vérdíjat tűz ki a fejünkre, és innentől kezdve aki szembejön, az ellenség.

Az Alapítók hadseregének elit katonái mechanikus szerkezetek, amiket elsődlegesen demonstrációs céllal hoztak létre, csak később szerelték fel őket fegyverekkel. Így eshet meg, hogy George Washington vagy Abraham Lincoln viaszmaszkja mögött egy terminátorszerű robotkoponya lapul. Ezek a szerkezetek a játék igazi főellenfelei, legyőzésükhöz egyedi stratégiákat kell kidolgoznunk.

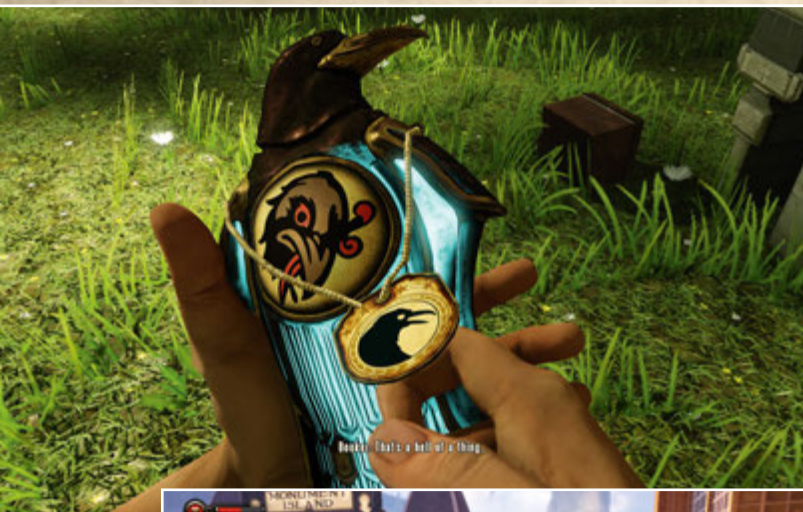
Nagyon hiányoltam az emberi bossokat, ezt a ziccert kihagyta Ken Levine. Szinte az összes humán „főgonoszt” kivégzi a sztori, nekünk sok beleszólásunk nincs. A játék bizonyos pontjain vannak ugyan döntések, de ezeket választva nem nyílnak olyan elágazások, melyek alapvetően befolyásolnák a történetet. A legelső ilyen döntés rögtön a játék elején lesz, ahol választhatjuk azt, hogy megdobjuk a labdával a kikötözött párt, vagy inkább a kikiáltó fogait verjük ki vele. Mindkettő lehetőséget kipróbáltam, de rá kellett jönnöm, hogy egyik sem volt az igazi, a helyes döntésnél (amikor a rosszfiút akartam megdöbni) annyi előnyöm volt, hogy a játék egy későbbi pontján újra találkoztam a szerelmes párral, akik hálából adtak valami jópofa ruhadarabot. A játék végét ezek a döntések nem befolyásolják, tehát aki csak emiatt akarja újraját-

szani a *BioShock Infinite*-et az nagyot fog koppanni.

VÉGTELEN HATÁROK

El is érkeztünk az utóbbi évek egyik legzseniálisabb befejezéséhez, amihez képest még a sokat vitatott *Mass Effect 3* is csak porcukorral meghintett tündérmese. Ken Levine és csapata olyan véget kreált az Infinite-hez, ami sok játékosnál kiveri a biztosítékot, de azt még ők sem tagadhatják le, hogy jó, ha minden tíz évben születik egy ilyen remek finálé. Tökéletes lezárása egy szinte tökéletes játéknak. Az a legizgalmasabb az egészben, hogy a befejezés után számtalan kérdést felteszünk magunknak, de megnyugtató választ csak nagyon kevésre kapunk. Hiába, na, ilyen az, amikor belebonyolódunk a végtelen számú párhuzamos univerzumok rejtelkéibe. Jelenlegi tudásunkkal nem lehet válaszokat adni bizonyos kérdésekre, még Ken Levine is csak annyit szeretett volna elérni, hogy a befejezés után gondolkodjunk el egy kicsit a lét nagy kérdésein. Na ez aztán tökéletesen sikerült neki.

A csapat nemcsak a játék végét alkotta meg zseniálásra, bőven volt alkalmunk felháborodni menet közben is. Provokatív vallási témákat feszeget a játék (bár a hírek szerint ezt a vonalat igencsak lebutították, messze nem lett annyira vallásellenes,



Easter Egg-parádé

Rengeteg utalás rejtőzik a játékokban, most a teljesség igénye nélkül bemutatunk néhányat.



A franciakulcs

A *BioShock* első részének ikonikus fegyvere. Felvenni sajnos nem tudjuk, de ettől függetlenül megtaláljuk a játékokban, mintegy utalásként az első részre. Továbbá az egyik házbán megtaláljuk Andrew Ryan, Rapture alapítójának arcképét is.

Korokon átívelő zene

Aki nyitott füllel járkal Columbia utcáin, az felismerhet néhány olyan dalt, amiknek semmi keresnivalója nincs a századelőre jellemző környezetben.

Everybody Wants to Rule The World – Tears for Fears
God Only Knows – Beach Boys
Girls Just Wanna Have Fun – Cyndi Lauper
Shake Sugaree – Elizabeth Cotten
Shiny Happy People – R.E.M.
Fortunate Son – CCR
Tainted Love – Ed Cobb/Gloria Jones

0451

Egyetlen egy helyen található kód a játékokban, ami nem más, mint a híres 0451. A legenda szerint ez volt a belépőkódja a Looking Glass irodáinak. A játékfejlesztők előszeretettel teszik be a hasonló stílusú játékokba, többek között szerepelt a *BioShock*ban, a *Deus Ex: Human Revolution*ben és a *Dishonored*ben. Általában ez nyitja az első zárt ajtót a játékokban.

Star Wars

Elizabeth egy jelenetben kaput nyit a modern Párizsra. A háttérben egy mozi látható, ahol éppen A Jedi bosszúját mutatják be. A Jedi visszatér filmnek eredetileg ez volt a munkacíme, csak később változtatta meg Lucas, egy alternatív valóságban azonban nem irták át a film címét, és még az is elképzelhető, hogy Luke is átvált a sötét oldalra.

Gitárszóló

A nyomornegyed egyik pincéjében találunk egy gitárt, melyen kísérhetjük Elizabeth énekét, a játék egyik betétdalát. Egy kis lazítás világmegváltás közben.



KEZDETBE MÉG CSAK EGY ÁRTATLAN KISHÖLGY, AKI TÁGRA NYÍLT SZEMMEL CSODÁLKOZIK RÁ, AZ ÉLET APRÓ ÖRÖMEIRE, DE A TÖRTÉNET VÉGÉRE SOKKAL ÉRETEBB FIATAL NŐ LESZ BELŐLE, GONDOLKODÁS NÉLKÜL KÉPES VALAKIT HÁTBA SZÚRNİ AZÉRT, HOGY MEGMENTSE EGY KISGYEREK ÉLETÉT

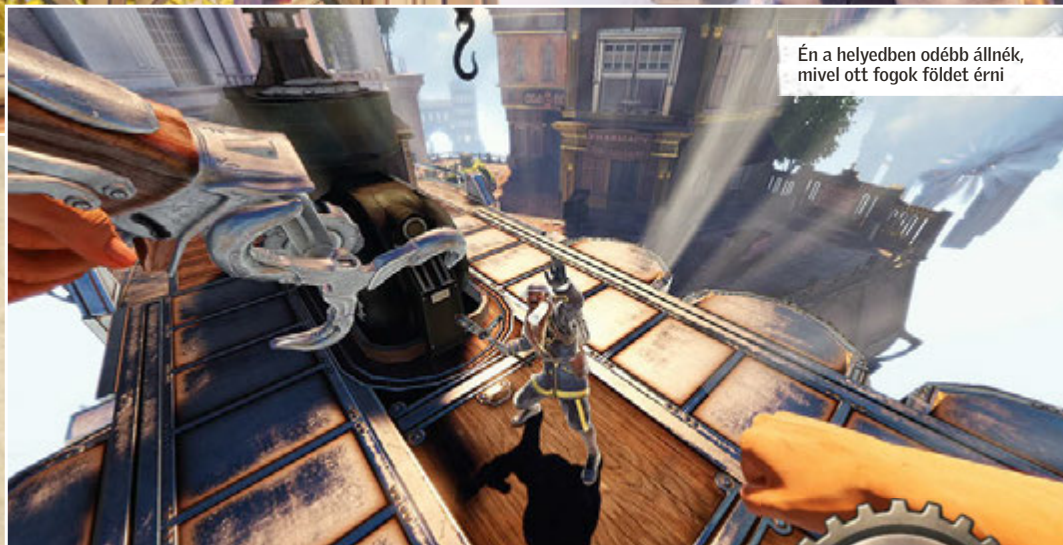
mint ahogy az az eredeti tervekben szerepelt), a rasszizmus szintje tapintható, sokszor csak kapkodunk a fejünket, hogy jééé, ilyen is lehet mondani egy játékban? Itt nincs jó és rossz (legalábbis nagyon remélem, hogy ez minden GameStar-olvasó játékosnak lejtött, ha nem, akkor az nagyon nagy baj). Két velejég romlott frakció küzd a hatalomért (bár kezdetben mindkettő jót akart), két kívülálló meg harapófogóba kerül közöttük. Szegények nem akarnak mást, mint lelépni erről a szörnyű helyről, de hamarosan kénytelenek belátni, hogy ez nem olyan egyszerű.

PC-N MÁR MINDEN SZEBB

A játék grafikus motorja a jó öreg Unreal Engine 3, ami most is szépen teszi a dolgát. Még konzolokon is, bár ott azért már látszanak az idő vasfogának nyomai, főként, ha közelebbről nézzük meg az egyes tereptárgyakat. Az igazi szépség PC-n jön elő: dób-

benetes látvány tárul a szemünk elé, amint kilépünk a felhővárosba. Óriási a kontraszt Rapture sötét, víz alatti világához képest; szinte nincs olyan helyszín, ahol gond lenne a világítással. Minden ragyog (vagy a tűz fénye világítja be), de ennek ellenére bizonyos helyszínek roppant nyomasztóak. Nagy kedvencem a múzeum, ahol három teljesen eltérő tárlaton kell keresztülmenünk. Az egyik ilyen helyen még műhó is esik, szóval a változatosságra egy szavunk sem lehet. Látványban óriási a különbség a város tetején található arisztokratanegyed és a mélyben megbújó munkásrészleg között. Látszik, hogy ez nem egy olcsó konzolport, igenis a PC volt a fő fejlesztési platform, és ennek megfelelően egy halom olyan lehetőséget használhatunk, melyek csak a korszerű PC-ken léteznek. Nem kell azonban elkeserednie azoknak sem, akik nem rendelkeznek több száz ezer fo-





Én a helyedben odébb állnék, mivel ott fogok földet érni

rintos erőművekkel, minimális kompromisszumok mellett kiválóan elfut a játék egy régebbi gépen is. Nálam gond nélkül ment a legmagasabb grafikai beállítások mellett 1600x900-as felbontásban (ennyit bír a monitorom), 40-50 fps megvolt. Egy ATI 6850-es kártya van a gépben, egyedül a screentearing hatás volt zavaró, de ezt is el lehetett tüntetni azzal, hogy maximalizáltam a képkockák számát. A textúrák tüélesek voltak minden esetben (ezek minőségét is megváltoztathatjuk bármikor). Érdekes a játék elején babrálni egy kicsit a beállításokkal, hiszen ilyenkor van rá időnk, később már inkább a történetre és a kaotikus harcra fogunk koncentrálni. A minőségnek azonban van egy árnyoldala, nevezetesen az, hogy közel 15 GB helyet foglal merevlemezünkön, ennyi azonban még belefér.

Külön ki kell emelnem a zenét, ami szintén messze felülmúlja minőségben a ma kapható videojátékok szintjét. A századelő tipikus zenei irányzatai szólnak meg szerte a városban, de gyakran oda nem illő diszkoszámok átíratait játsszák utcazenészek. Ez úgy lehetséges, hogy a tér-idő szakadásain keresztül átszűrődnek bizonyos dallamok egy másik dimenzióból (és idősíkből), a helyi zenészek meg ebből az anyagból merítenek inspirációt.

A FELHŐK FELETT (MAJDNEM) MINDIG KÉK AZ ÉG

Meglehetősen rég volt már, hogy ilyen magasra értékeltem egy játékot. Ennek igazából az az oka, hogy mindig találtam valami olyan hibát, elvette a kedvem a többszöri végigjátszástól. Most viszont az a fura helyzet áll fenn, hogy igen csak kedvem lenne visszamenni Columbiába, és egy nehezebb szinten megmenteni Elizabethet a sötét jövőtől. Nem azért, mert kapok érte achievementet, hanem mert újra át szeretném élni a játék közben rám törő érzelmi hullámvölgyeket. Még most is végigfut a hátamon a hideg, amikor arra a részre gondolok, amikor a lányt tudósok kis csoportja megkínózta, és az egészet végig kellett hallgatnom. Folyamatosan kö-

nyörgött a fogvatartóinak, de azok ügyet sem vetettek rá. Nem tartom magam kegyetlennek, s a játékokban igyekszem mindig a jófiút játszani, de szemrebbenés nélkül, közvetlen közelről arcon lőttem mindkét fegyvertelen technikust, akinek része volt a kínzásban. Ilyen ez a játék, kihozza a bennünk rejtőző vadállatot. Ennyi jó után azért kell valami minimális negatívum is, bár ezekből csak nagyon keveset találtam. Az egyetlen komolyabb kifogásom az, hogy túlságosan gyakran használták a fejlesztők ugyanazokat az NPC-eket viszonylag kis területen. Értem én, hogy nem lehet egy egész várost egyedi karakterekkel feltölteni, de azért kellett volna valami értelmes kompromisszum. Ne a játék elejére tegyék be ugyanazokat a karaktereket, amikor van elég időnk

1999 Mode

Az első végigjátszás után lehetőségünk lesz elindítani a játékot az ultrabrutál 1999 nehézségi szinten. Ezen a szinten a játékosnak nincs semmiféle segítsége a tájékozódásban, ritkábban találunk mentési pontokat, kevesebb lőszer áll a rendelkezésükre, kisebb lesz az életerejük, és az is gyorsabban fogy, ráadásul az ellenfelek is sokkal nagyobbat fognak sebezni. Halál esetén figyelni a játék a nálunk lévő pénzmennyiséget, ha ez kevesebb mint 100 ezüst, akkor bizony visszalök a főmenübe. Az alábbi kód beütésével viszont már az első végigjátszás előtt elővarázsolhatjuk az 1999 módot: Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Cancel key, Confirm key (PC).

Késések és távozások

Egy ilyen gigantikus méretű játéknál nem meglepő némi csúszás, a *BioShock Infinite* esetében azonban háromszor is kénytelenek voltak megváltoztatni a megjelenési dátumot (ez összesen fél év csúszást jelentett). A helyzetet tovább bonyolította, hogy menet közben számos, kulcspozícióban tevékenykedő fejlesztő fogta a kalapját és távozott a csapatból. Legnehezebben a művészeti vezető, Nate Wells elkészítését emésztette meg a csapat, ő egyébként a Naughty Doghoz ment a *The Last of Us* rendbe tenni. Rajta kívül távozott még a harcrendszert felelős dizájnér, a mesterséges intelligencia programozója és sok vezető beosztású munkatárs. Kész csoda, hogy ennyi kulcsfigura kilpése után sikerült ilyen minőségű terméket a polcokra varázsolni. Ez a Ken Levine nagyon tud valamit.

arra, hogy szép kényelmesen visszasétáljunk és megvizsgáljunk mindent. Nagyon sokszor előfordult az is, hogy ugyanabban a ruhában is voltak a szereplők, ez nem segített a beélelésben.

Ettől függetlenül fenntartom, hogy a *BioShock Infinite* az év eddigi legjobb játéka, és a trónkövetelőknak alaposan fel kell kötniük a nadrágjukat, ha ezt a színvonalat szeretnék megütni. Elismerem, hogy nagyon sok ponton hasonlít az eredeti *BioShock*ra, de ez semmit sem von le az értékéből. Aki nem játszott volna az első résszel, annak egy teljesen új élményt fog nyújtani, aki pedig végigolta, az annak fog örülni, hogy még több remek *BioShock*-tartalmat kap egy egészen más környezetben.

Az *Infinite*-et elsőre olyan húsz óra alatt sikerült végigjátszanom, de ebben benne van az is, hogy szinte mindent megnéztem a városban, az ösz-

szes beszélgetést kihallgattam, és az összes kukát végigkutatam egy kis apróért. Másodszorra már nem voltam ennyire alapos, viszont feltekerem a nehézségi szintet, így biztosan meglesz ismét a 20 óra játékidő. Ken Levine egy huzárvágással megoldotta a multi minden gondját-baját, egyszerűen kukázta az egészet. Nem győzöm hangsúlyozni ezt az okos tervezői döntést, látszik, hogy sokkal értelmesebb dolgokra fordították a stúdió erőforrásait (nem találok példát egyetlen buggal sem a játékban, ami egy ekkora fejlesztésnél nagyon nagy szó). Egy szó mint száz, a *BioShock Infinite* a cím egyik legjobban sikerült darabja, sokáig fogjuk még példaként felelmegetni a konkurenciának.

Mocsy

„**LE A KALAPPAL A LÁNY MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁJÁNAK PROGRAMOZÓJA ELŐTT, OKTATNI KELLENE A MEGOLDÁSAIT**



HARDVER

Intel Core 2 DUO 2,4 GHz / AMD Athlon X2 2,7 GHz, 2 GB RAM, 15 GB HDD, DirectX 10 VGA

- + elgondolkodtató történet
- + kiemelkedő PC-s kivitelezés
- + hiányzó multiplayer
- iker NPC-k
- leegyszerűsített fejtörők
- bossarcok hiánya

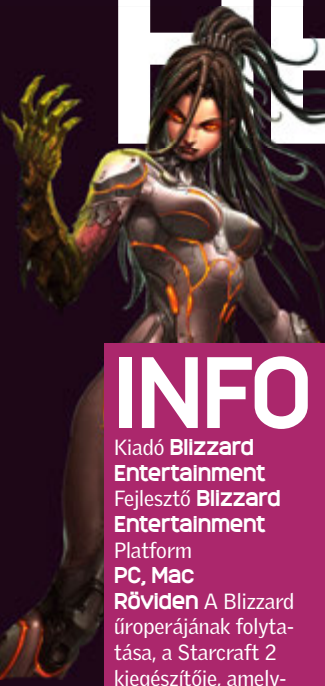
MOCSY

Ha csak egy játékra van időd tavasszal, ez legyen az.

93

Egeret beolajozni, ínhüvelyt meglazítani... de előbb vegyünk egy mély levegőt

STARCRAFT 2: HEART OF THE



INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform
PC, Mac

Röviden A Blizzard újoperájának folytatása, a Starcraft 2 kiegészítője, amelynek főszerepében Kerrigan és régi zerg barátait láthatjuk (és irányíthatjuk). Klasszikus izometrikus RTS. **PEGI 16+**

KÉT ÉS FÉL ÉV KEMÉNY MUNKÁJÁNAK GYÜMÖLCSE, A **BLIZZARD HOSSZÚRA NYÚLÓ, ÁRMÁNYOKKAL, INTRIKÁKKAL ÉS VÁRATLAN FORDULATOKKAL TELI ŰROPERÁJÁNAK FOLYTATÁSA, A HEART OF THE SWARM MEGÉRKEZETT.** Egy ilyen játékról kritikát írni annyira hálás feladat, mint amennyire egy tehetségkutató zsűrijének lehet, amikor a produkció minőségétől függetlenül kénytelen jókat mondani róla, tartva a közönség soraiból érkező, forró bablevessel fenyegető sms-ektől. A Starcraft univerzum népszerűsége és rajongótáborra akkorára duzzadt az elmúlt 15 évben, hogy az ember már vigyázva mond rosszat róla. Szerencse, hogy a Blizzard neve továbbra is garancia a minőségre, így a Starcraft még mindig olyan fényesen pompázik az izometrikus RTS-ek egyre halványabb egén, mint amikor először felharsant az „SCV good to go, sir!”. Egy percig sem csodálkozhatunk azon, hogy a *WoL*-ból a Blizzard már az első hónapban eladott

több mint hárommillió darabot, RTS kategóriában minden idők legjobb startját produkálva ezzel a játékiparban.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

A Starcraft univerzuma akkorára nőtt, hogy csak magát röhhogteti ki az ember, ha az elejétől kezdi el mesélni. Legyen elég annyi, hogy a *Wings of Liberty*-ben Jim Raynor és spanjai intrikában és ármányban gazdag kalandok során megszerezték a nagy hatalmú xel'naga ereklyét, és ennek segítségével hősiességben visszaverték az irracionális méretű zerg seregeket. Mint kiderült, a protoss egy darabig most biztosan nem lesz jelentős tényező, a raj királynőjét, az emberi fajt valaha fenyegető legnagyobb veszélyt pedig élve fogták el, mert Jim szerelemtől elvakulva jobbnak látta a harcostársát homlokon löni, semmint megölni egy szörnyetegtől az egész galaxist. Az én interpretációmban Jim Raynor tehát egy semmirekellő, pfüj! Nem is ő a főhős a *Heart of the Swarm*-ban, hanem Sarah, aki emberi formáját

visszanyerve azonnal kifejezésre juttatja háláját: szétrombolja megmentőinek bázisát, halálosan megfenyegeti Valerian Mengsket, majd miután egy tudósításban hírül veszi, hogy Rainort Arcturus csapatai elfogták és kivégezték, féktelen pusztításba kezd. Visszautazik régi-új otthonába, hogy jószágait összeterve visszavegye az uralmat az ekkorra már szétrebbent zerg csorda felett, és bosszút álljon szerelméért a világegyetem legnagyobb zsarnokán.

A játék sztorijának megírásával szemmel láthatóan rengeteget foglalkoztak, elsősorban azt a morális dilemmát próbálva feloldani, hogy miként lehet Kerriganból egy rokonszenves főhóst fabrikálni, ellenére annak, hogy egyébként több milliárd ártatlan ember haláláért felel. Nehéz feladat ez, a valóságban elég ritkán szokott sikerülni. Természetesen lehet vitatkozni velem, de mégis úgy gondolom, hogy ezt az ellentmondást a Blizzard nem is tudta áthidalni. Kerrigan érzelmi motivációi felzárkózottak, zaggyák, hiteltelenekek, és a hölgy



Pedig derült időt és napsütést jósltak mára



Zerg nász az avaron



SWARM

viselkedése úgy általában következetlen, de mégsem akképpen, ahogy a következetlenség egy bomlott elméjű átooperált méhkirálynőtől elvárható. Ennek legsúlyosabb következménye, hogy a Borat-szerű egybetangás viselkedéstől eltekintve egyetlen szimpatikus tulajdonsága sincs, ami azért gáz, mert ő a főszereplő. Uj Péter válaszolta egyszer, amikor a Sziget Fesztivál fellépői kapcsán megkérdezték tőle, szereti-e a Franz Ferdinandot, hogy ő ebben a tekintetben bizony inkább Gavrilo Princip pártján áll. Én a sztori végigjátszása után ugyanezt tudom elmondani Sarah Kerrigan és Arcturus Mengsk összefüggésében. Kerrigan külsejét egyébiránt nemigen viselte meg a lárvák úrnőjeként sötét barlangokban, gusztustalan teremtények asztrálbéklyójában eltöl-



Jelentkezzen, aki látja a cirkálót a képen

” A JÁTÉK MINDEN KÜLDETÉSE KÖZÖTT LEZAVARHATUNK NÉHÁNY PÁRBESZÉDET ÚJDONSÜLT ÉRDEKSZÖVETSÉGÜNK ROKONSZENVES TAGJAIVAL

Teszt

» STARCRRAFT2: HEART OF THE SWARM

tőtt, C-vitamin-hiányos időszak, legfeljebb raszta fűrtjei utalnak rá, hogy a zergekkel folytatott közös meditálás nem múlt el nyomtalanul. Az egyébként kimondottan rövid kampány folyamán hősnőnk küldetésről küldetésre nyeri vissza erejét, ahogy veri le a hordák vezetésére törő „wannabe” fejedelmeket, és hajtja őket saját uralma alá. Amint haladunk előre a cselekményben, meg lehetős aprólékossággal kidolgozott zerg evolúció sejlik fel előttünk, és egyre-másra kapunk választ olyan vitális kérdésekre, hogy például miként lett az egyik pikkelyes dzsuvából egy pikkelyes dzsuva karmokkal. Az eseménysorban a faj eredetét jelentő bolygóra, mondhatni a zergék Levédiájába látogatva találkozunk az úgynevezett „primal zerggel”, vagyis az ősi, eredeti génállományú prototípussal, illetve összefutunk feral zergekkel is, a vadon élő jószágokkal, akik nem állnak semmilyen magasabb rendű mentális uralom szolgálatában. Mondanom sem kell, hogy mindkét találkozásból profitálunk, egyrészt azért, mert sokan csatlakoznak hozzánk, másrészt pedig, mert genetikai kódjukból merítve kíméletlenül hatékony fejlesztéseket eszközölhetünk seregeinken.

SPANOK, MEGÉLHETÉSI POLITIKUSOK

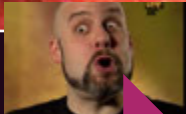
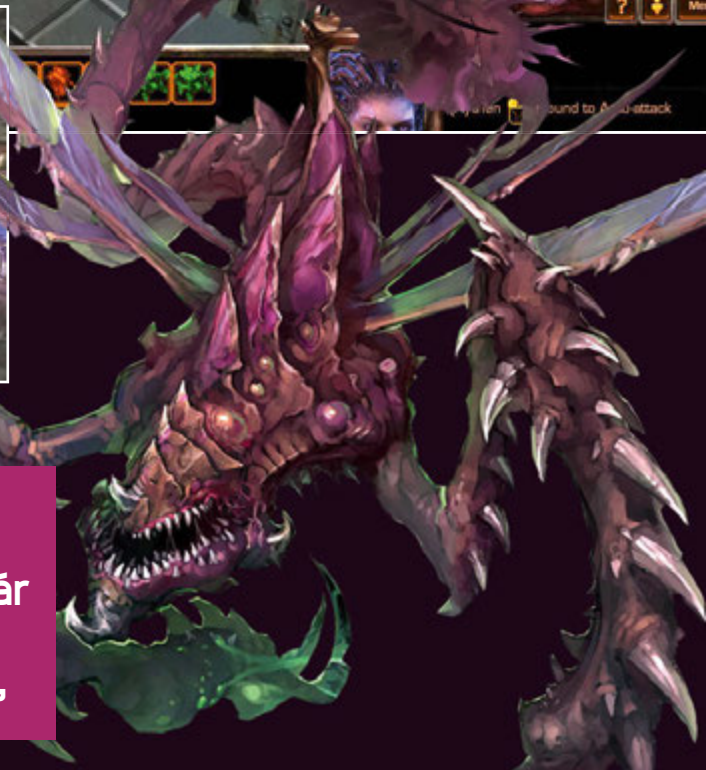
A történet folyamán szakadatlanul felbukkannak régi ismerősök és a főszereplőnk múltjából felsejló titokza-

tos szövetségesek. Előbbi kategóriába főleg az embereket, utóbbiba pedig azokat a zerg figurákat sorolom, akiket a fejlesztőknek érdekes karakterrel és funkciókkal sikerült felruházniuk. Állandó tanácsadónk Izsha, a hajdanán medikusként a seregben szolgált, telekinetikus erővel bíró lány, akit nemes tettei egyikeként maga Kerrigen formált fertelmes külsejű rémmé még végzet asszonya korában. Zagara egy törtető „brood mother”, aki királynője elfogása után saját kezébe vette a dolgokat, és igyekezett a helyébe lépni, míg Abathur, a csapat „tudósa” áldozatkészen munkálkodik a zergék hallatlanul gyors és hatékony adaptációs képességének optimalizálásán.

Itt jegyzem meg, hogy az egyjátékos kampány egyik legzavaróbb motívuma számomra éppen az órákon ke-



” NÉHA MÁR ÉN PIRONKODTAM AMIATT, HOGY EGYETLEN GOMBNYOMÁSSAL MÁSFÉLSZERESÉRE NÖVELHETEM A ZERGLING SEBZÉSÉT



HA TE MONDOD

Dustin Browder game director, Blizzard:
„Iszonyatos meló van az egyensúly kidolgozásában. A játék megjelenése előtt pár héttel odajött David Kim azzal, hogy TvT-ben elverte egy srác úgy, hogy csak reaper és battlecruisert gyártott. Erre én: >>Mi van?!<<”

resztül a nyálukat az arcunkba csorgató zerg szereplők látványa és hang adottságai. Tudom-tudom, persze, hogy mégiscsak erről szól ez a kiegészítő, a címében is benne van ugye a rajzás szíve, meg minden. De azért mégsem ugyanaz 200 méteres magasságból nézni, amint tenyészik egy lüktető bélrendszerre emlékeztető, nedvedző tumor, melynek belsejében sárga lében úszó organizmus sarjad, mint ülni benne, és ezekkel az organizmusokkal beszélgetni. Mert a zerg szereplők természetesen szövegesen kommunikálnak velünk, egyesek viszonylag választékosan, legalább is egy középfokú magyar érettségire mérten amolyan elégséges szinten. A játék minden küldetése között lezavarhatunk tehát néhány párbeszédet újdonsült érdekszövetségünk rokonszenves tagjaival, tovább élvezve azok kellemes orgánumát, amit a garattájékon komótosan csordogáló, hangszálaikra rakódott, meghatározhatatlan állagú váladék monoton rezgése tesz vonzóan egzotikus-sá. Nem tudom, valójában mennyire

lehet rossz Zuzu Petasszal beszélgetni, de én mégis inkább őt választanám például Dehaka helyett, akinek az esetében igen nagy próbatétel eldönteni, hogy az egy bites tömönadatai irritálóbbak-e vagy „beszédhangja”, ami körülbelül olyan, mintha szüntelenül egy, a fejénél másfélszer nagyobb tárgyat próbálna kiöklendezni. Az olykor már valóban nagyon idegesítővé váló zerg haditanácsokat szerencsére számos olyan küldetés szakítja meg, ahol emberek oldalán küzdünk; a régi haverok között találkozunk például Valeriannal, Matt Hornerrel, Alexei Stukovval, magával Raynorról, sőt mi több, a proféciaival trollkodó Zeratulal is.

EVOLÚCIÓ VS. MUTÁCIÓ

A Blizzard kimondottan frappáns magyarázatot adott az új egységek megjelenésére és a jelenlegiek módosításának lehetőségére. A sztori közben ugyanis számtalan bolygót derítünk fel, amelyeknek egyedülálló faunája a túlélés hatékony és szokatlan eszközeit mutatja meg nekünk, és ezeket

lényeink időről időre képesek adaptálni. A fejlődésnek technikailag két módja van. A tartós megoldás az evolúció, amikor egy adott egységtípust két, egymástól markánsan eltérő tulajdonság valamelyikével ruházunk fel. A Zergingek esetében például a sztori egy adott pontján el kell határoznunk, hogy az eredeti paraméterekhez képest kicsit erősebb, repülőhangyszerű rondaságokat kívánunk-e varázsolni belőlük, amelyek vertikálisan is tudnak mozogni a pálya szintjei között, vagy a másik utat választva az eredetinel nagyobb tömegben és rövidebb előállítási idővel kívánjuk gyártani őket inkább. Az evolúció többnyire brutálisan erős alternatívákat kínál fel, a roach például adaptálhatja azt az adottságot, hogy a köpetével meggyilkolt ellenség testéből két kisebb támadó zerg keljen ki, a hydralisk pedig megtanulhatja, hogy a föld alá bújva is iszonyatos erejű támadásokat hajthasson végre a könnyűgyalogos egységek vagy kimondottan a súlyosan páncélozott csapatok ellen. A mutalisk szá-

mára kifejleszhető egy olyan találmány, mely által ragacos nyelvcspásával odaránt magához egy tetszőleges ellenséges egységet, így lekapva mondjuk egy siege tankot egy magaslatról, vagy ugyanezzel a módszerrel feldobva egy baráti egységet egy stratégiailag fontos dombra. Evolúciós választásunk mindenestre végleges, a kimondottan izgalmas alternatívák közül ezért érdemes a játékstílusunknak megfelelő opciókat körültekintően megfontolni. Az Abathur vezette evolúciós helyiség azonban nemcsak az ilyen típusú tuningolás színhelye, hanem egyfajta ad hoc specializáció is, amin az egyes küldetések előtt változtathatunk kedvünkre. Ezek szintén borzalmasan erős tápolások. Néha már én pironkodtam amiatt, hogy egyetlen gombnyomással másfélszeresére növelhetem a zergling sebességét, a baneling robbanásának területét vagy a hydralisk támadásának sebességét. Az ultralisket például megtaníthat-

DARWIN FEJREÁLLNA

Hamar rájövünk, hogy zerg kabinetünk egyetlen valóban hasznos tagja Abathur, aki amolyan izeltlábú Dr. Moreau-ként hegeszti össze egymással a különböző alfajokat, hogy aztán végeredményként egyre veszedelmesebb jószágokat kapjon. Ténykedésének leglátványosabb eredménye az „evolution”, amelynek során a kampányban (és csakis a kampányban) továbbfejleszhetjük lényeinket. Az opció csak egyszer használható fel, a döntésünk végleges.

Swarmling:

Ezzel az evolúciós úttal lehetővé válik a zergék valóban nagy tömegű gyártása. Bár nem változik a sebzésük, de egy tojásból három kel ki, és szinte azonnal, két másodperc alatt elkészülnek. Az Astrid III-on találunk egy feral zerg fajt, amelyből származtatható.

Zergling:

A játék klasszikus egysége, ami az eredeti Starcraft egyik ikonikus figurája volt. Köztudottan tömegben gyártva a leghatékonyabb, olcsó, és rendkívül hamar legyártható.

Raptor:

A raptor a zergling szárnyas verziója, nagy tömegben úgy néznek ki, mint valami gusztustalan rovarok. 40%-kal nagyobbat sebez, fel tud repülni a sziklákra, és képes távolról ráugrani az ellenségre. Caluson tudjuk kifejleszteni, egy ott található madárfaj DNS-ének felhasználásával.

Baneling:

Faramuci a helyzet, mert ezek a savat robbantó ocsmányságok már eleve a zerglingből készülnek, de ez nem zárja ki, hogy hatékonyabbá és pusztítóbbá változtassuk őket. Íme a két alternatíva.

Splitter:

Alapértelmezetten a baneling szétrobban és elpusztul minden támadás után. Ha splittert faragunk belőle, akkor a detonációt követően két kisebb erejű, 5-ös sebzésű kis baneling születik. Abathur egy mitoscarab tanulmányozásával fejleszti ki.

Hunter:

A baneling legnagyobb hátránya, hogy sérülékeny, és ha el sem éri az ellenséget, nyilván sebezni sem tud rajta. A hunter azért jó, mert képes ugrani, ezáltal pedig olyan helyen támadhatunk, ahol esetleg nem számítanak rá.

Roach:

A „csótányok” nagy előnye a páncél, a viszonylag magas életerő és a tény, hogy magukat a földbe ásva győgyulni is képesek. Hátrányuk, hogy légi egységeket nem képesek támadni, ezért gyakran használják őket hydraliskkel kiegészülve.

Vile:

Elképesztően erős tuning a roach-nak az is, ha ezt az utat választjuk neki. A köpete ebben az esetben 75%-kal, tehát kvázi töredékére lassítja az ellenség mozgását és támadásainak gyakoriságát, ami a „hero” egységek esetén 25%-ra módosul, de még mindig brutális.

Corpser:

Ez a fejlesztés meglehetősen undorító, de igen hatékony eszközünk lehet a játékban. A lény támadás közben parazitát köp az áldozat testébe, amelynek kimúlása következtében két kis lény kel ki a hullájából. Ezek a „roachlingek” aztán tovább támadják az ellenséges egységeket.

juk arra, hogy a körülötte álló valamennyi ellenséges egységet másodpercekre megbénítsa, vagy éppen hogy az általa okozott sebzésnek közel felét a gép jóváírja neki életerő formájában. Ha hozzátesszük, hogy az ultralisk (ami egyébként is a játék legerősebb közelharc egysége) a fent említett evolúciós megoldások közül választhat egy olyat is, aminek segítségével a halála után gyakorlatilag azonnal feltámad; ilyenkor könnyű megérteni, miért éreztem né-

ha már túlzónak ezeket a kis aján-dékokat.

ÚJ BARÁTOK

A *Heart of the Swarm* természetesen nemcsak a régi cimborák pimpelésében mutat újat, hanem a fejlesztők ígéretének megfelelően számos, korábban nem ismert egységet is rendelkezésünkre bocsát. Bár a terran és a protoss fajokat is meglepték pár extrával, én a zergék két új egységével kezdeném. A swarm host

egy elképesztően erős cucc. Ha kikapkolunk belőle hármát-négyet bázisunk határába, simán visszaver egy közepes támadást, ugyanis a hátán található gusztustalan kelécekből 25 másodpercenként locustok, kicsi, de viszonylag erős támadóegységek születtek meg, akik önkontroll nélkül rohagálnak és irtanak mindent, ami mozog.

A legoptimálisabb felhasználása ezeknek a furcsaságoknak mégsem a védekezés, hanem az, ha nagy tömeg-

ben gyártjuk, és valamilyen légvédelmi egység kíséretében megállítjuk őket az ellenséges bázis határában. A swarm host ugyanis egy ostromegység, ami folyamatosan gyilkos hullámokban képes elárasztani és elpusztítani lényeivel bármekkora infrastruktúrát. Az egyjátékos módban ráadásul amellet, hogy megfelelő fejlesztés után magukat a földbe ásva is képesek gyártani ezeket az ellenszenves kis férgeket, még kvázi „teleportálni” is tudnak a bázisaink között.

Impaler:

Kimondottan páncélos egységek ellen hatékony, tekintve, hogy a normál 20-as sebzés helyett ők 30-at viselnek el. Ezt a támadási formát az impalerré avasztált hydralisk kizárólag elásva képes használni, és egyszerre csak egy célpontot tud támadni vele, de nagy hatótávolsággal.

Hydralisk:

Szintén egy Starcraft klasszikus, amit aligha kell bárkinek is bemutatni. Ez az egyébként sem gyenge sebzésű egység, amely a légi egységek ellen is módfelett hatékony, Abathurnak köszönhetően elképesztően feltápolható.

Lurker:

Cavirban tudjuk összeszedni az ehhez szük-séges esszenciát, de megéri, mert a lurker (ahogy korábbi Starcraft játékokból tudhatjuk) a föld alól támadva hallatlan pusztítást vihet végbe főleg a könnyű egységek, például a tengerészgyalogosok soraiban.

Creeper:

Ebben a mutációban a lény nemcsak hogy a föld alá rejtőzve gusztustalan lényeket tud eregetni felpuffedt hátaból, de minden, zergnyálkával (creep) borított felületre oda tud kvázi teleportálni, igencsak megkönnyítve ezzel a dolgunkat.

Swarm

Host:

Eleve új egység, de az evolúciós lehetőségek itt is adóttak. Alapértelmezetten a swarm host nem tud a föld alá bújva egységeket eregetni, és az általa kibocsátott locustok is csak földi egységeket képesek támadni.

Carrion:

Repülő locustok termelésére képes, amelyek a hagyományosnál 50%-kal nagyobb sebzeznek, és gyorsabbak is, ellenben kevesebb életerővel rendelkeznek. Érdemes figyelembe venni, hogy ezek a lények sebezhetőek az olyan légvédelmi eszközök számára, mint a rakétatorony.

Mutalisk:

A zergék alapértelmezett légi egysége, ami légi és földi egységek elpusztítására egyaránt alkalmas, sőt, támadásai egyszerre több ellenfelet is képesek sebezni. Szpecializációi egyedi lények, mint a többi egység esetében.

Brood Lord:

A broodlingjeivel támadó, viszonylag magas életerejű légi egység is régi haver. Kifejlesztése után lényegében ugyanazt tudja, mint amit a korábbi Starcraft játékokban, tehát főként földi egységek ellen hatékony, sebezhető viszont repülőjárművekkel szemben.

Viper:

A brood lord kifejlesztésének legnagyobb hátránya, hogy elbukjuk vele a viper evolúciós utcáját. Ennek három képessége közül az egyik, hogy saját épületeiből az életerőt kisziklázva fel tudja tölteni magát energiával, a másik pedig, hogy az ellenséges egységeket viszonylag távolról képes elrántani. A leglényegesebb azonban a kód, ami szinte nullára redukálja az abban szenvedők hatótávolságát.

Ultralisk:

Egy legendás, 20 méter hosszú és 5 méter magas monstros, a játékfolyam leg-erősebb közelharci egysége, ami a Heart of the Swarm készítői számára még 500 pontos életerejével és fejleszthető páncéljával sem volt elég erős.

Noxious:

Ha szeretnénk elképzelni, milyen szaga lehet egy a barlangjából előbújó ultralisknek, jól szemlélteti a hatást a noxious variáns egyik képessége, hogy tudniillik az őt körülvevő zöld füst (!) folyamatosan sebzí a környezetében lévő egységeket és épületeket.

Torrasque:

Nem akármilyen képesség birtokosa ez a variáns. Halálakor tojássá alakul, amiből rövidesen újra kikel és egy teljes értékű ultraliskként támad fel. Ezen tudományát egy percenként képes újra használni, tehát ha 60 másodpercen belül újra meghal, akkor végleg elpusztul.

Szokatlan talantumaival nagyon hatékonyan képes segíteni csapatainkat a másik újdonság, a viper. A kampány során őket a mutaliskból tudjuk generálni, hogy a korábban már említett „odarántós” mutatóványt elvégezhesük a saját vagy az ellenséges erőkhöz, de ami lényegesebb, hogy blinding cloud becenevű praktikájukkal felhőt varázsolhatnak a harcmezőre, teljesen minimálisra korlátozva az abban tartózkodó lövegységek hatóságát. Utóbbi megdöbbentően hatéko-

nyan tudjuk használni akkor, ha első sorban kézítésában kívánunk felülkerekedni például ostromtánkokkal és tengerészgyalogosokkal szemben. A terran frakció a multiban kapott egy, a factoryben gyártható „widow mine”-t is, ami bizonyos értelemben a régi pókakna leszármazottja, bár jó kezekben annál impresszívebb eszköz is lehet. Tud ugyanis légi és szárazföldi egységeket támadni területre ható lövéssel, miközben kedvünkre mozoghatunk vele a pályán.

A földiek másik újdonsága a hellbat, a szárazföldi egységek támogatására kiválóan alkalmas figura a tengerészgyalogosénál háromszor nagyobb életerővel és támadóértékkel. Megéri például ostromtánkok mellé betenni belőle párat, ha kilátásban van, hogy zerglingek ólálkodnak a közelben. Bár Dustin Browder vezető dizájnner elmondta, hogy az emberi fajnak így is elég sok frankó cuccosa van már a Starcraftban, ezért hát őket nem kívánják tovább bővíteni extrákkal, de

azért az egyjátékos kampányban fel-tűnik még néhány jószág (shredder, warhound), amiket a multiból az erő-egyensúlyra hivatkozva utólag inkább kivettek.

A protoss a nagyot sebző légi járművön, a tempesten kívül még két taktikai egységet kapott. Az egyik a mothership core, ami túl azon, hogy maga is képes támadni, és a Nexust egy tulajdonképpeni ágyúvá bírja változtatni, némi megkötéssel telepor-tálhatja is az egységeket, továbbá

meghatározott területen szignifikánsan lassíthatja az ellenség mozgását. Az oracle főleg felderítésre alkalmas, bár a pulsar beam segítségével elég komoly kárt is okoz, sőt vannak, akik „oracle-nyitás” taktikával a mecs elején az ellenséges termelőegységek megtizedelésével tudnak óriási veszteséget mérni annak hadtápjára (a dolog kicsit hajaz a terran reaper-rushra).

SARAH ÉS SZKILLJEI

Az egyjátékos kampány egyébként normál fokozaton nevésképpen könnyű, és 6-8 óra alatt végigjátszható. A korábban említett, néhol már túlzóan brutális egységtuningok mellett ennek van egy másik oka is,

mégpedig hogy a történetben szereplő hősök (nyilván elsősorban maga Kerrigan) olykor egészen horribilis erejű képességekkel segítik világgpusztító terveinket. A főhősnő a kinetic blast irgalmatlan sebésével kis híján egy battlecruisert képes harcképtelenné tenni, a leaping strike-kal egy kisebb telepportugrást hajthat végre, a psionic shifttel pedig egy csíkban elpusztít minden útjába kerülőt.

Nehéz lenne felsorolni a hajmeresztően erős tulajdonságokat, amiket valamennyi szintlépés után opcionálisan választhatunk, de sokatmondó, hogy már negyedik szinten ingyen és bérmentve, maguktól újraélednek elpusztult zerglingjeink a

SOKATMONDÓ, HOGY MÁR NEGYEDIK SZINTEN INGYEN ÉS BÉRMENTVE, MAGUKTÓL ÚJRAÉLEDNEK ELPUSTULT ZERGLINGJEINK

Hatcheryben, később pedig Sarah képessé válik egy úgynevezett drop-pod behívására. A rengeteg szuperképesség között ez utóbbi már szinte olyan, mintha nem fogadnánk el Vágó Istvántól nyereményként a Kera-vill rádiókészüléket, hanem azt kérjük, ami az ablak mögött van: 40 primal zerglinget, 5 primal roachot és 5 primal hydralisket. Ráadásul bárhova, bármikor, egyetlen gombnyomással. Kerrigan apocalypt képességével a játék vége felé már 700 pontot sebez az ellenséges épületeken, amihez az összehasonlítás végett érdemes tudnunk, hogy egy bunker életereje 400 pont, egy rakétatoronyé 250, egy barakké 1000.

A TECHNIKA ÖRDÖGE

A játékmotor természetesen vajmi keveset változott, vizuális újdonságot legfeljebb a változatos környezet jelent. A dzsungel például kimondottan tetszetős, a hangulatról a játéktéren szétdobált izgó-mozgó lények, egy működő és színes ökoszisztéma gondoskodik. A grafikai paraméterek továbbra is jól skálázhatók, ami az online játék miatt kiemelkedően fontos, de mivel sem a motor, sem a grafika szinte semmit nem változott, így a gépigény sem módosult. Ugyanez elmondható a játéktechnikai alapokról is, ami természetesen várható volt, de a kevésbé tájékozottak kedvéért azért külön kiemelem: a *Heart of the Swarm*mal játszani a

körítést leszámítva semmiben nem lesz más, mint amilyen a legutóbbi résszel volt.

A sztori módban a pályák felépítése egyszerű, de számomra kissé túlszerkesztett. Az okok, amelyeket sérelmeztem a pályaszerkesztésben, megegyeznek azokkal, amelyeket évekkal ezelőtt a *WoL*-ban is kritizáltam. Soha nem kapunk igazán szabad kezét a kampány meccsein, soha nem kell nulláról felépítve gigantikus csatákat vívni, ehelyett szinte minden küldetés egy-egy új egységre van kitéve, a teraspasztalt pedig jól láthatóan erre a célra szerkesztették meg. Olybá tűnt, hogy az egész egy oktatókampány, ami a multira készült fel minket, és az érzést csak alátámasztotta a tény, hogy a huszadik pályán a gép még mindig újabb egységek optimális használatát próbálta elmagyarázni.

A *Starcraft*-rajongók körében egyébként a játékot érte némi kritika elsősorban azok részéről, akik szerint ezért a pénzért több járt volna az új egységek frontján. Sokan úgy értelmezik a helyzetet, hogy tulajdonképpen a néhány új multis harci egységért kellett kifizetniük a vételárat, a közpszerű történet és az azzal járó kampány nemigen ér meg egy kiegészítőt. Egyesek sérelmezik, hogy nincs például a kampányban nidus worm, corruptor vagy éppen defiler, hiába érvelt a Blizzard azzal, hogy már a *Wings of Liberty*ben is túl sok



FOLYT. KÖV.

A *Starcraft 2* sztorijának folytatásában, a *Legacy of the Void*ban úgy illik, hogy a terran és a zerg frakciók után a protoss faj történetét mutassák be bővebben. A főszerepben Zeratult láthatjuk majd, aki mind a *Wings of Liberty*ben, mind a *Heart of the Swarm*ban feltűnt kisebb-nagyobb szerepekben. A protoss faj fennmaradásáért (vagy feltámadásáért) folytatott küzdelemben a szétszakadt törzsek összefogását menedzseljük majd, és ennek során nyilván nemcsak fajtársainkkal, de zergekkel és alighanem emberekkel is összetűzésbe kerülünk. Chris Sigaty elárulta, hogy ismét lesznek új egységek a többjátékos módban is, de annyi bizonyos, hogy a megfelelő erőegyensúly érdekében ez más csapatok eltávolításával jár. Kerrigan, Raynor, Nova és még sok más ismerős karakter mellett több új szereplő is feltűnik a történetben, melynek pontos megjelenését még nem jelentették be.



olyan egység szerepelt, ami nagyon hasonló funkciókat töltött be. Ahogy előre sejtettük, a játék pozitívumai közé tartoznak a legendás Blizzard-animációkhoz hű átvezetők, amelyek lélegzetelállító látványvilággal teszik teljessé a történetet, cserébe viszont kevés van belőlük, mert a fejlesztők az átvezetők túlnyomó részét a játék belső motorjára építve oldották meg.

KERRIGAN NAGY DILEMMÁJA

Az én szememben Kerrigan még mindig a húscsótányok gusztustalan királynője, aki semmivel nem lesz szimpatikusabb attól, hogy az egyébként pucér karaktermodelljére ráhúzták egy szürke dominanzett textúráját. Egészséges ember sem az ő tettei-

vel, sem a hörgő, szörcsögő, emberi belsőszervekből és Alien-filmek díszletéből összevarrt bagázsával nem tud azonosulni. A szint egy ilyen kiegészítőbe az új egységek vihetik, de teljes értékű, a multiban is használható új katonából meg kevés van, és azok sem olyanok, amelyek komolyan hozzáadnának a játék értékéhez. Ha teljesen őszinte akarok lenni, mégis azt mondom, hogy azt kaptam a *Starcraft: Heart of the Swarm*tól, amire számítottam: egy tisztességesen összerakott „*Starcraft*-promó” egyjátékos kampányt, egy továbbgörgetett felnőtt szappanoperát szerelemmel, ármánnyal és gyilkolással, aromaként néhány extrával a multiban. Ám ha a Blizzard komolyan veszi a

rajongók hangját, akkor a *Legacy of the Void*ban több multís egységet hoz be, és a sztoriban több energiát fordít rokonszenves karakterek kitalálására vagy esetleg némi humor becsempészésére. Utóbbiból egyébként vajmi kevés jutott a zerg horda vezérkarának, ami kevésbé szórakoztató közösség, mint a tanári kar egy matektagozatos nordwestuckermarki gimiben. Mindez esetleg adhat némi magyarázatot szerencsétlen Kerrigan morcos viselkedésére. A humor persze csak az egyik adalék, amiből egy kicsit többet szeretnénk kérni majd a *Legacy of the Void*ban.

Duncan

HARDVER

1,5 GB RAM, ATI Radeon X800 XT/
Nvidia GeForce 7600GT, AMD Athlon 64
X2 / Intel Pentium D

- + sok fejlesztési lehetőség
- + új egységek
- + átvezetők
- rövid kampány
- kevés új egység
- néhol túl erős

DUNCAN

Kötelező az új egységek miatt mindenkinek, akit érdekel a multi.

89



Amikor a hősök is játszani mentek

INJUSTICE: GODS AMONG US



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **NetherRealm Studios**
 Platform **PS3, Xbox 360, Wii U**
Röviden Az új *Mortal Kombat* játék készítőinek legújabb verekedős játéka, melyben DC képregényhősök képében üthetjük a bárkit.
PEGI 16+

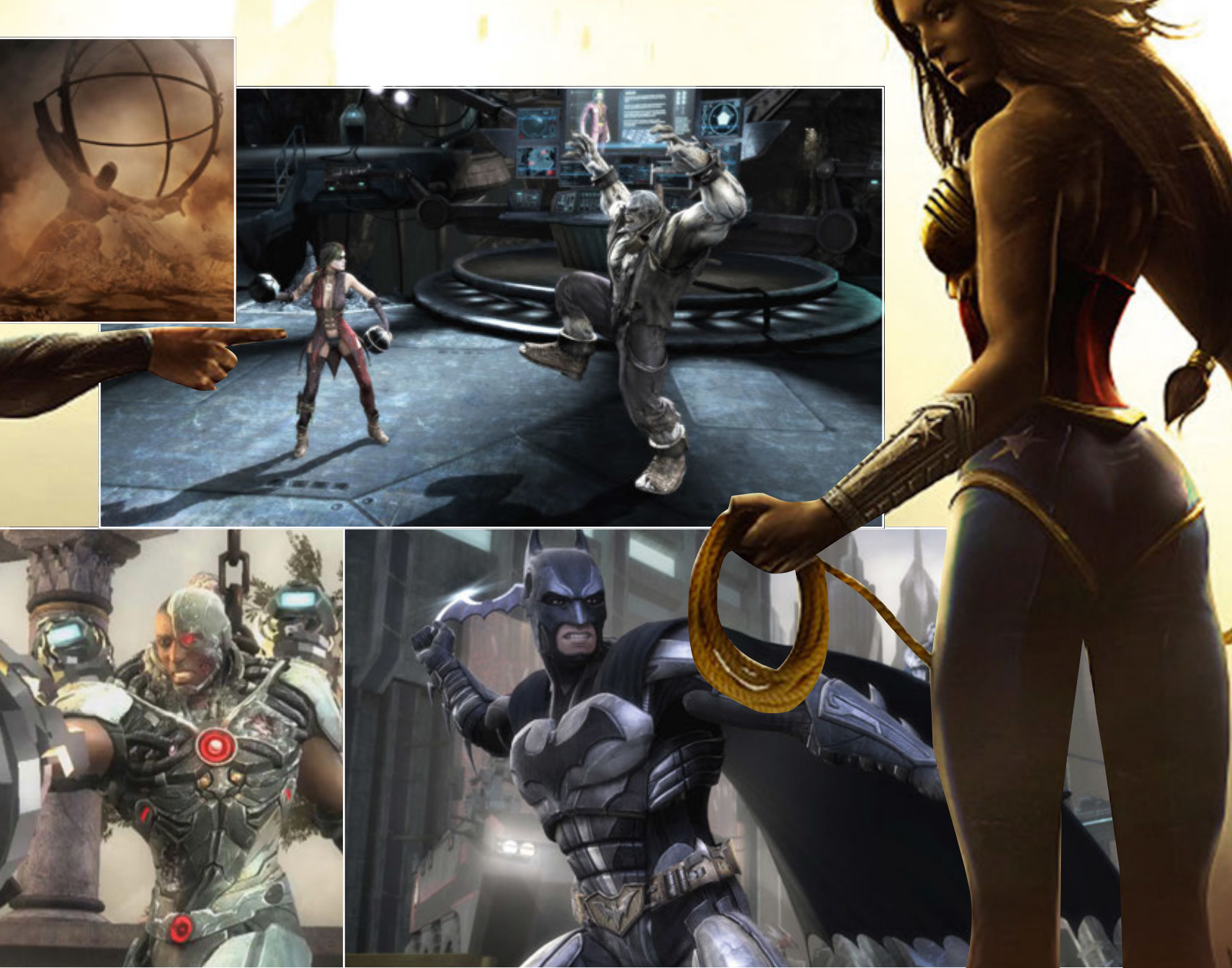
HA AKARNÁNK, SEM TAGADHATNÁNK, HOGY AZ UTÓBBI PÁR ÉVBEN A KÉPREGÉNYHŐSÖK ELLEPTÉK A VILÁGOT. Bár a DC Comics és a Marvel Comics már a 30-as évek óta a piac szerves részét képezik, és filmadaptációkból sem volt soha hiány, az általában szupererőkkel felvértezett protagonisták és antagonisták (avagy a klasszikus darabokban a hősök és az ő nemeziseik) csak az utóbbi pár év minőségi filmjeinek hatására törtek ki igazán a szubkulturális közegekből, és váltak a „mainstream” részévé. Ez a tömegbe integrálódás azt eredményezte, hogy a képregénykultúra már nemhogy nem „ciki”, hanem egyre inkább „menő” lesz, és már nemcsak a speciálisan a geekekre szakosodott boltok árulnak Batman-logó pólót, hanem a *Cosmopolitan* magazinban is a trendi darabok közé tartoznak a néhol akár strasszokkal feltuningolt jellegzetes emblémák és jelek. Egyre nagyobb divat tehát szeretni a képregényeket, de legalábbis a képregényhősöket, és ezeket a megnövekedett igényeket a kiadóknak ki kell elégíteniük. Talán ezért is jutott eszébe a *Mortal Kombat* legújabb

részét is jegyző NetherRealm fejlesztőgárdájának, hogy itt az ideje egy kizárólag DC Comics karaktereket felvonultató játékot gyártani. Persze hőseink nem most jöttek a falvédőről/batcave-ből/Krypton bolygóról, és legtöbbjük szerepelt már korábban játékokban (sőt, néhányuk a 2008-as *Mortal Kombat vs. DC Universe* című, hasonszőrű alkotásban is tiszteletét tette), de ahogy a történeteket feldolgozó filmadaptációk esetében is történt, talán joggal reménykedhetünk, hogy csodával határos módon valamiféle minőségi vízvázalást alakult ki pár évvel ezelőtt, és ezentúl már nem a játékvilág Uwe Bolljának és Michael Bay-ének, hanem Christopher Nolanének, Joss Whedonának vagy Jon Favreau-jának a kezében lesz az irányítás. Jelentem: igen, az *Arkham City* és *Arkham Asylum* után sikerült még egy sötét hangulatú, újdonságokkal teli, szuperhősökre épülő, azok történeteit feldolgozó, ugyanakkor azoktól elrugaszzkodó játékot létrehozni. Az *Injustice* nem eltitkolt célja újítani: úton-útfélen azt nyilatkozzák a fejlesztők, hogy a *Mortal Kombat* mellé szerettek volna olyan játékot készíteni, ami drámai-

an különbözik az átlag verekedős játékoktól. Egy kétdimenziós, de mégsem kétdimenziós alkotást akartak, amelyre még az edzettebb *Street Fighter*- vagy *Soul Calibur*-játékosok is azt mondják: ez igen, ilyet még soha nem láttunk! Szándékukban állt felfrissíteni a játékmódokat, valami újat hozzáadni a műfajhoz úgy, hogy közben a jól bevált alapokat megtartják. Hogy ez sikerült-e? Mindjárt meglátjuk.

HÁNY ÉVES VAGY, BATMAN?

A játék talán egyik legexkluzívabb, a műfajban kevésbé (vagy egyáltalán nem) hangsúlyos újítása a sztori módra fektetett hangsúly. Még pár héttel a megjelenés előtt is bukkantak fel különböző fórumokon olyan emberek, akik azt írták, hogy „én a történet miatt fogom megvenni a játékot”, ami valószínűleg harcolós játékkal kapcsolatban eddig soha senkinek nem hagyta még el a száját. Láttuk már karakterek eredettörténeteit, ahol azok végigharcolták magukat ádáz ellenfeleiken, láttunk már egy kaptafára épülő küldetés-sorozatokat, de az *Injustice* mindeddig példátlan történettel bír, ugyanis sztorija maga is új része, kiterjesztése a DC-



univerzumnak. A kampányt a NetherRealm és a DC géniuszai közösen írták, kiszolgálva mind a gamer, mind a képregényes közönség elvárásait, a szuperhősök képregények túlzó, de nem nevetséges jellemzőit tovább örökítve. A történetben a játék minden karaktere megtalálható, van, akit irányítunk, másokkal harcolunk, sőt, a képregény-fanatikusok felfedezhetnek még néhány cameót (azaz ismertebb, a játékban nem szereplő hősök felbukkanását) is a nem játékos karakterek személyében, akik tiszteletüket teszik egy-egy játékközi videóban. Nem szeretnék sok mindent ellőni a történettel kapcsolatban, de ahogy szokott lenni, Joker nagy kalamajkát okoz, a hősvilág pedig két partra szakad, és mindenkinek oldalt kell választania. A történet játékbani kiemelt szerepének hivatalos és igencsak okos indoklása az, hogy muszáj volt létrehozni valami közös pontot, ami racionalizálja azt, hogy miért szerepelnek teljesen más helyről származó hősök egy játékban, tehát hogy lehet az, hogy például Superman és Batman egymással harcolnak Battle módban. A sztoriban a hagyományos receptnek megfelelően alapvetően a harc és az átvezető videók váltakoznak, ezt az *Injustice*-ban meg-

spékelték egy kis reflexjátékkal, melyben a képernyőn felvillanó gombokat kell egymás után megnyomni. Ez jellemzően közvetlenül harcok előtt következik be, de én úgy éreztem, hogy nincs igazán sok jelentősége vagy ráhatása azokra. Volt, hogy épp Zöld Lámpás történetbeli fejezete következett, vele néztem az átvezető videót, de kicsit közben másfelé is figyeltem, mert nem kötöttek le eléggé a képernyő történései. Visszapillantottam a monitorra, ekkor láttam, hogy már meg kellett volna nyomnom pár gombot, de ezt nem tettem meg, a játék pedig nem volt ezért rám mérges – bár reflexjátékhoz képest kicsit lassan kapcsolódtam be az átvezető videó nyomógombos részébe, nem éreztem úgy, hogy ezzel bármit vesztettem volna. Egy későbbi csatában Jokerral dobtam kártyákat ellenfelemnek, és bár sikerült mindegyik gombot időben megnyomni, így is csatáznunk kellett; itt megint nem éreztem, hogy a gombnyomogatásnak bármilyen súlya lenne – eltekintve attól, hogy a „néző” el ne aludjon egy-egy hosszabb átvezető mozi alatt. A sztori módnak ugyanis ez a hátránya: bár valóban harcolós játékban páratlan történetvezetést és összetettséget látunk, a videók valahogy nem elég izgalma-

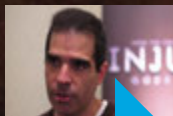
TAPOGATHATÓ HŐSÖK

A játék ingyenesen elérhető iOS verziója is arra próbálja ösztönözni a játékosokat, hogy kipróbálják a játékot. iOS-játékhoz képest igazán szép és összetett tartalommal rendelkezik, ingyenesége mellett másik fő erénye, hogy a csatákkal más platformokra is tudunk háttérreket, logókat szerezni.

sak, nagyon sokszor unalomba fulladnak. Ez kiváltképp igaz az egész sztori kezdetére: mikor úgy játszottam a játékkal, hogy többen voltunk egy szobában, az első pillanatban még mindenki lélegzetvisszafojtva figyelte az intrót, annyira vártuk, hogy mi fog következni, pár másodperccel, perccel később azonban már senkit sem tudtak lekötni a képsorok.

CSILLAGAI ANYUKÁNAK

Az egyjátékos mód szerencsére a történeten kívül más meglepetéseket is rejt. Helyet kapott a harc mód (Battle), a S.T.A.R. Labs, a gyors csata lehetőség, valamint a tréning. A tréningben megtanulhatjuk az alapfogásokat, és gyakorolhatunk egy általunk választott karakterrel, a gyors csatában pedig a gép ellen játszhatunk. A harc mód a játék egyik legérdekesebb része, ugyanis egyszerű neve mögött egészen komplex dolgokat vélhetünk felfedezni. Mindjárt ott van nekünk a „Classic” harc, melynek során tíz ellenféllel kell megküzdenünk az általunk választott karakter bőrébe bújva, általunk válasz-



HA TE MONDOD

Ed Boon kreatív igazgató, NetherRealm: „A játék karakterei két csoportra oszthatók: vannak az erős szereplők, akik fizikumukkal győzedelmeskednek, és vannak azok a karakterek, amelyek kutyüikre hagyatkoznak, és fegyvereikkel, eszközeikkel nyerik meg a csatákat.”

tott nehézségi szinten. Minden ellenfél után tapasztalati pontot szerzünk (ez egyébként sztori módban is így van) függetlenül attól, hogy győztünk-e. A kapott tapasztalat listázva mutatja meg nekünk, hogy mennyire voltunk jók: ha használtunk speciális képességet, kombókat, kutyüiket, igénybe vettük a környezeti segítségüket stb., akkor több pontot kapunk. A pontokkal egy idő után szintet lépünk, szintlépéssel pedig különböző bónuszokhoz juthatunk hozzá, mint például karakterképekhez vagy logókhöz. A Classic mód végigvitele után megismerjük annak a karakternek a sorsát, amellyel győzedelmeskedtünk, ezt pedig később a játék bónusz részében bármikor visszaneézhetjük, tehát érdemes mind a 24 hőssel és antihőssel végigjátszani így is a játékot. A Classic módon kívül választhatunk „Heroes only” és „Villains only” csatákat is, itt a tíz ellenfelet a „jókból” vagy a „rosszakból” állítja össze a gép attól függően, mi mit választottunk. Akinek nem lenne elég a klaszikus csatázás, kérheti a Poisoned módot, ahol függetlenül attól, mit csinálunk, az életerőnk folyamatosan csökken, vagy lehet túlélő a Survivor módban, ahol a végsőig folyik a harc. A harc módnak ezek azonban csak töredékét jelentik, miután ezekben győzedelmeskedtünk, megnyílik a többi, kegyetlenebbnél kegyetlenebb és valódi energiabefektetést, odafigyelést

igénylő mód, amelyekben próbára tehetjük magunkat a gép ellen. Azoknak, akik kihívásra vágyanak, még mindig nem kell rögtön a multihoz kapniuk, ugyanis számukra a S.T.A.R. Labs 240 kihívást tartogat. A pályákat nemcsak meg kell nyerni, hanem bizonyos feltételeknek kell megfelelni: „használd egy interaktív tárgyat”, „csinálj tízes kombót”, „mentsd meg a városlakót” és hasonló feladatokat kapunk, melyek egyre nehezednek. Pályánként három csillagot szerezhetünk szolgálatainkért, és ezeket gyűjtenünk kell ahhoz, hogy megnyíljanak előttünk a későbbi pályák, avagy a más karakterekkel játszandó kihívások. Az első pályákat Supermanként kell megoldanunk, öt Batman, a Macskanő, Flash és Shazam követik, majd minden karakter sorra kerül, hogy a legvégén Arésszal oldhassuk meg az embert próbáló küldetéseket.

BÓNUSZ BRIGÁD

A korábban említett bónuszok érdekes helyet foglalnak el a játékban, külön szekció hívja fel rájuk a menüben a figyelmünket. Szintlépéskor legtöbbször belépőkártyát (access card), fegyvertárkulcsot (armory key) vagy a hőskártyánkhöz (avagy profilunkhoz) kapunk elemeket. Hőskártyánknak megváltoztathatjuk hátterét és a rajta szereplő „logót” (icon), valamint beállíthatunk magunknak egy port-

rét. Ez a kártya a mi játékbeli identitásunk, mutatja szintünket, a megszerzett tapasztalati pontok számát; a hozzáértő játékosok a beállított logó és háttér alapján rögtön megállapíthatják, hogy milyen ellenfélre számíthatnak személyünkben. Bizonyos logókat és háttereket csak vér, verejték és könnyek árán lehet megszerezni, így tulajdonképpen hőskártyánk trófeaként szolgálhat nekünk. Érdekes része a játéknak az Archívum (Archives), ahol a belépőkártyákat és a fegyvertárkulcsokat tudjuk beváltani. A belépőkártyákat néhány meccsen keresztül tartó bónuszra (például 2x-es tapasztalati pontra), zenékre, hátterekre és concept artokra lehet „elköltetni”, a kulcsokkal pedig a karakterek egy-egy alternatív ruházatát tudjuk megszerezni, amiket ezután már használhatunk a játékban. Az Archívum pikantériája amúgy, hogy bizonyos részeken nem tudjuk, mire költjük el a megszerzett kártyákat, ugyanis csak egy torpedójátékhoz hasonló képernyőt látunk magunk előtt, ahol rábökünk egy mezőre (mondjuk C4), és majd valami lesz (a C4 concept art Sinestrót rejti). Az Archívumon és a hőskártyán kívül a bónusz rész még a letölthető tartalmak menüt is tartalmazza – a készítőket azt ígéri, hogy rengeteg új karakter és helyszín lesz majd elérhető a későbbiekben. Úgy legyen!

DANSE MACABRE

Az *Injustice*-nak, mint a verekedős játékoknak úgy általában, a többjátékos mód az egyik legizgalmasabb része, bár ide megfelelő felkészültség nélkül talán nem érdemes merészkedni, mert csúnyán elgyepáthatják az embert. A helyileg játszható „versus”, valamint az Xbox Live áll rendelkezésünkre játszópартnerek kereséséhez. A többjátékos és egyjátékos csaták nagyjából megegyeznek. A játék tulajdonképpen 2D-s, de a karakterek 3D-sek, és a csaták helyszínei annyira interaktívak, mint eddig talán soha, tehát a csata kilép a sík térből: a karakterek használhatják a környezet nagy részét arra, hogy kitérjenek egy-egy ütéstől, vagy épp hogy rákúldjenek egy csillárt, egy motort, egy bombát az ellenfelükre. Minden karakter máshogy használja környezetét. Van, akinél bizonyos interaktív elemek máshogy viselkednek, például Batman fel tud robbantani egy „háttérben lévő” kocsit, hogy megsebezze ellenfelét, míg más karakter ezt nem tudja megtenni. A pályáknak van általában olyan része is, ahol egy jól irányzott kombóval egy másik pályára tudjuk küldeni ellenfelünket, így a környezettel való interakció szintje kifejezetten magas. A csatákban újdonság, hogy csak egy menet lehetséges, tehát aki egyszer veszít, az azt a csatát már biztosan



„A JÁTÉK TULAJDONKÉPPEN 2D-S, DE A KARAKTEREK 3D-SEK, ÉS A CSATÁK HELYSZÍNEI ANNYIRA INTERAKTÍVAK, MINT EDDIG TALÁN SOHA



SZEREPOSZTÓ DÍVÁNY

A játékban 24 DC Comics karakter található. Természetesen a legnépszerűbb Superman és Batman elmaradhatatlan szereplők, de helyet kapott néhány kevésbé ismert (Hawkgirl) vagy épp általánosan lenézett (Aquaman) hős is. A készítőik állítólag 3-4 hónapig válogattak, céljuk az volt, hogy mindenféle méretű, képességű, nemű, népszerűségű karaktert összehozzanak, akik bele tudnak illeszkedni a sztoriba is. A hősök kinézetét, harcstílusát és speciális támadásait azok eredettörténetéhez és „személyiségéhez” alakították ki. A játék marketingkampányának részeként tíz hétig tartó „match-up”-okat is rendeztek, ahol egy-egy videó keretében összeurasztották a karaktereket, míg végül kihozták a két legerősebb versenyzőt, nem meglepő módon Supermant és Batmant.

elbukta. Ezt kompenzálja a két élet-erőcsík: ha az elsőt leviszi az ellenfél, akkor a karakter egy kicsit valóban meghal, kifekszik a földön, a másik közben örömtáncot jár. Ez a kis tánc sajnos kötelező, és mindegy, hogy mekkorát sebezünk a karakteren, amíg ez a kis halál meg nem történik, addig a második csíkból nem fog több életerő lemenni; tehát ha látjuk, hogy közel az első csík vége, nem érdemes elsütni nagy támadásainkat. Apropos támadások: minden karakternek van egy egyedi, igencsak menő speciális ütése, amit akkor tudunk előhozni, amikor feltöltődött a képernyő alsó sarkában található mutatónk (ütésekkel és ütések kapásával lehet feltölteni). Ez a speciális képesség a leglátványosabb a játékban: a Doomsday például átüti ellenfelét a földgolyón, majd visszapofozza. A játékban sajnos Fatalitýként is csak ez a kombó használható, nem tudjuk külön „jó mortalos” módjára kivégezni ellenfeleinket. A speciális ütésen kívül mutatónk egy dologra jó még: az ún. wagert tudjuk vele megtenni, amikor is összecsapunk egy rövid bejátszás keretében ellenfelünkkel, a győztes kis életerőt nyer, vagy nagyot üt a másikba annak függvényében, hogy melyikre van épp szüksége. Ehhez azért kell a mutatónk, mert ilyenkor fel kell tennünk töltöttségének egy részét afféle szerencsejáték-

képpen, és az ellenfél is felteszi energiájának egy részét: az jön ki győztesen, aki nagyobb adagot tett bele a buliba, az élvezheti energiájának gyümölcsét, mely egy-egy csatában akár életmentő is lehet.

Az *Injustice* üde színfolt a verekedős játékok kínálatában interaktív helyszíneivel, változatos módjaival, ismert és megismerendő karaktereivel, szép grafikájával. Értékelendő, hogy nagy hangsúlyt fektettek a történetre, bár azon van még mit csiszolni. A Fatalitý mindenképpen hiányzik, mint ahogy Mark Hamill is Joker hangjaként, de összességében a harcolós játékok rajongóinak nem lehet panasza erre a címre.

Sophiaso

- ✦ sokféle játékmód
- ✦ interaktív környezet
- ✦ látványos speciális támadások
- ✖ sztori mód átvezető videóinak izgalmasága
- ✖ sztori mód átvezető videóinak értelmetlen gombnyomogatása
- ✖ kötelező örömtánc az első életcsík végén

SOPHIASO
Killer Frost forevör.

85



Nem kellett volna előbb bekopogni?



Ha úgy érzed, elég volt, emeld fel a jobb kezed

A két amígó

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

MINDIG IS AMOLYAN SÖTÉT LÓNAK SZÁMÍTOTT AZ ARMY OF TWO SOROZAT, HISZEN NEM EMELTÉK PIEDESZTÁLRA A KRITIKUSOK, KASSZÁT SEM ROBBANTOTT SOHA, MÉGSE JUTOTT ESZÉBE EDIG AZ ELECTRONIC ARTSNAK, HOGY ELKASZÁLJA.

Vajon van-e egyáltalán létjogosultsága egy olyan játéknak – sőt már trilógiának –, amely semmi egyébről nem szól, mint hogy Szomáliától Afganisztánig, Iraktól az Egyesült Államokig, Kínától Mexikóig a munkanélküliség és a kilátástalanság elől hadurak, terroristák és drogbárók védőszárnyai alá menekülő fiatalemberek százeit löjék halomra? Nekik is lehettek álmaik, szeretteik, akik meggyászolják őket. Miért kell egyáltalán meghalniuk? Kinek jó ez?

Elég volt végignéznem a polcomon sorakozó dobozok gerincét ahhoz, hogy rájöjjenek, többek között nekem.



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Visceral Montreal / EA Montreal**
Platform **Xbox 360, PS3**
Röviden Kooperatív fedezékharca kihegyezett TPS, amiben több kartaggal végezhetünk, mint ahányan eddig életüket vesztették a mexikói drogháborúban.
PEGI 18+

Van az az élethelyzet, idegeket cérnávékonyra koptató munkanap, indokolatlan családi perpatvar, amikor az ember egyszerűen csak kiengedné a gőzt, és azon semmilyen fifikás taktikára kényszerítő RTS, dedukciós képességeket igénybe vevő kalandjáték vagy az outputnyílásán is mélyen szántó gondolatokat eregető RPG sem tud segíteni. Ilyenkor nyúlik el az ember fia a tévé előtt, megvárja, míg a babzsákfotel kéleletesen idomul alfeléhez, feltép egy dobozos „üdítőt”, és átnyújtja a mellette heverő cimborájának, bont egyet magának is, nagyot húz belőle, majd kezébe veszi a kontrollert, hogy kezdetét vehesse az a bűnös élvezet, amit egy igényes játékokról szóló társalgás keretében kínos lehet beismerni: az *Army of Two*.

KETTEN ÉS MÉG SOKAN

A 2008 tavaszán megjelent *Army of Two* két rangerből lett zsoldos, Elliott Salem és Tyson Rios kalandjaira koncentrált onnantól, hogy egy 93-as somáliai bevetést követően leszerződtek a Security and Strategy Cor-

porationhoz. A néhány év alatt a világ vezető privat katonai vállalatává lett SSC-t mindig olyan feladatokra bérelte fel az USA Kormány, melyekben saját katonasága csütörtököt mondott. Az csak később derült ki hőseink számára, hogy az őket alkalmazó cég információval és fegyverekkel látta el az Egyesült Államok ellenségeit, a biztosra vehető kudarc után pedig zsíros állami megbízással a zsebében tetszeleghetett a mentő szerepében. Salem és Rios (főleg az utóbbi hajthatatlansága miatt) szembeszáll az SSC-vel, leleplezi az összeesküvést, golyót röpít a felelősök fejébe, majd létrehozza saját vállalkozását Trans World Operations néven, amihez a kapcsolattartójuk, Alice is csatlakozik.

Két év sem telik el, amikor 2010 januárjában az immáron saját zsebre dolgozó zsoldosaink Sanghajban tűnnek fel. Alighogy elvégezik a küldetésüket, a metropolist brutális terrortámadás éri, felhőkarcolók dőlnek romba, fegyveresek árasztják el az utcákat, akik mindenkire lönek, aki él és mozog. A kínai néphadsereg tehetetlen, s bár Salem és Rios csak

NEM BUG, FEATURE

Mikor először láttuk Pacával, hogy az egyik sebesült ellenfelünk hernyózó mozgással kúszik át az út egyik oldaláról a másikra, nem tudtuk, hogy sírjunk-e vagy nevéssünk. Aztán kiderült, hogy a mi karaktereink is pontosan ugyanígy vonszolják magukat, ha a földre kerülnek.



Vallomás térden állva, ármány és hátszúrás; dráma van, én mondom, gyerekek



Mi is lángoló autórönszokhoz bújva melegedtünk az áprilisi téliben

ki akar jutni a városból, egy tragikus fordulatot követően bosszútörténeté lesz az *Army of Two: The 40th Day*, hőseink pedig mindent készek feláldozni azért, hogy végezzenek a támadás mögött álló profetikus vezetővel.

ZSIGERI INDULATOK

A vegyes fogadtatású második rész (az első sem volt jobb) követően egy ideig makacsul tartotta magát a pletyka, miszerint az EA Montreal esélyt kapott arra, hogy trilógiává bővítsé a sorozatot. A harmadik epizód az *Army of Four* címet viselte volna utalva arra, hogy kétfős helyett négyfős kooperatív mókára készülhetnek a rajongók. Aztán hosszas hallgatás következett, az EA a szokásos „nem kommentálunk pletykákat, és majd ha lesz bejelenteni valónk, akkor beszélünk róla” sablonszöveggel hesegette el magától a kérdezősködő zsurnalisztákat, mígnem tavaly leleplezte az *Army of Two: The Devil's Cartel* című folytatást. Nem kis meglepetésünkre az is kiderült, hogy a fejlesztést a Dead Space szériát jegyző Visceral Games vadonatúj montreali stúdiója vette át, az EA Montreal pedig inkább csak segédkezett. (Az már egy másik történet, hogy még a játék befejezése előtt szélnek eresztette a kiadó a fejlesztők javát.)

A *Devil's Cartel* abba a Mexikóba kalauzolja el a játékosokat, amelyik 2006. december 11. óta, azaz a Michoachán művelet kezdetétől vív háborút a drokartellekkel. Egy ilyen szervezet kerül a T.W.O. (most már Tactical Worldwide Operations) cél-

keresztjébe. A Rios vezette zsoldosereg feladata egy helyi politikus életének megóvása, aki a reményt jelenti La Puerta városa és az egész ország számára.

A-TŐL B-IG

Egy esős vasárnapon keresve sem találhattunk volna jobb elfoglaltságot Pacával (az ő beszámolóját már olvashattátok a GSO-n), mint hogy behűtött „frissfökökkel”, sós rágcskákkal és a görög konyhaművészet alapművével felvértezve hét és fél óra alatt átrágjuk magunkat az *Army of Two: The Devil's Cartel* kampányán (ha nem ért volna rá, kénytelen lettem volna az MI-t utasíthatni), ami in medias res alapon egy konvoj elleni támadással veszi kezdetét. Legalábbis ezt hittük, mert a cutscene után öt évvel fiatalabban és a gyakorló pályán találtuk magunkat egy ugyanolyan átugorhatatlan tutorialban, mint ami miatt már az első résznél is a hajamat téptem.

Azt követően, hogy megtanultunk löni, gránátot dobálni és fedezékbe húzódni, már olyan jók voltunk, hogy Salem és Rios kíséretében támadást indíthattunk egy kartell hevenyészett tábora ellen annak reményében, hogy kiszabadíthatunk pár túszt. Bizony, a piszkos munkát ezúttal Alpha és Bravo ügynökök végzik. Előbbi a ki egyensúlyozott, fontolva haladó típus, míg utóbbit leginkább a forrófejű jelzővel lehetne illetni. Sajnos a fejlesztők nem erőltették meg magukat különösebben, az égsadta világon semmi sem derül ki a múltjukról, polgári ne-

MASZKABÁL ÁLLIG FEGYVERBEN

Noha semmilyen kompetitív multiplayerrel nem rendelkezik a *Devil's Cartel*, s ezáltal némiképp feleslegesnek tűnik Alpha és Bravo cícomázásának lehetősége, bizonyára akad majd olyan játékos, aki örömet leli benne. Vásárolhatunk a srákok zsoldjából új gúnyát, előre gyártott maszkot, tetsköt varrathatunk, illetve egyedi álarcot is tervezhetünk.

Ennél jóval nagyobb hatást gyakorol a játékménetre, hogy a loadout két pályaszakas között átszabható, a megnyitott és megvásárolt fegyvereken pedig szinte minden lecserélhető a hatékonyabb lövedézés érdekében: nagyobb tár, nagyobb sebzés és lőtáv, kisebb visszarúgás és a szórás csökkentése lenne a cél az indokolatlan pénzköltésnek tűnő skinezés helyett.

A puskatus cserélgetésével jobb célzást és stabilabb tartást érhetünk el.

A hosszabb cső nagyobb lőtávot és sebzés eredményez, hangtompítót használva nem vesznek észre azonnal, de nem is sebznék akkorát.



A nagyobb tár előnye nem szükséges esetelne. Kevés kínosabb pillanat képzelhető el, mint az utolsó lövedék kirepülését követő diszkrét kattanás.

Némelyik flintát minipajzsral láthatjuk el, ami csak egyvalamire jó: veszélyesebbnek tűnünk az ellenség szemében (aggro), akik ezáltal hajlamosak inkább bennünket löni, mint a társunkat.

Teszt

» ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

vüket nem ismerjük meg, jellemfejlődésnek nem leszünk tanúi, drámának viszont annál inkább.

A *Devil's Cartel* sztorijának lényegesen sötétebb a tónusa, mint az előző részeké volt, árulásnak esünk áldozatul, társakat veszítünk el, és ebbe rondítanak bele úgy az erőltetetten humoros dialógusok, mint az ideiglenesen kapitánnyá kinevezett Bendő őrmester az Ankh-Morpork-i város-ország olajozottan működő gépezetében. Miközben emberéletek forognak veszélyben, helyénvaló azt firtatni, társunk csak azért csinálja-e ezt az egészet, hogy imponáljon a meglehetősen csinos kapcsolattartó leányzónak?

Persze azért akadt néhány, az abszurditás határát súroló és öniróniától sem mentes poén, amin hangosan röhögünk. Ilyen például a piros hordók és a repkedő golyók kölcsönhatásaként létrejövő robbanásra, illetve a történet egyik kiszámítható fordulatra tett megjegyzés. A legviccesebb kétségtelenül az a jelenet, amikor Fiona ugratja a szellemektől rettegő Bravót a temetőben.

FEDEZÉKBŐL KI

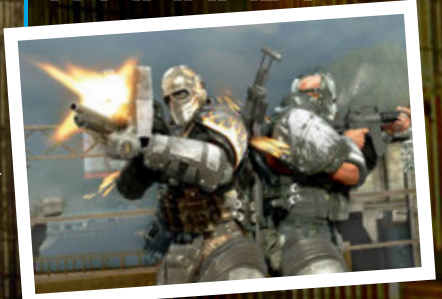
Ott tartottam, hogy épp túszoikat kellett volna kimentenünk egy poros mexikói kisvárosban nyaraló kartelltagok markából, az akció azonban nem éppen úgy sült el, ahogy a nagykönyvben meg van írva. Salem elpucolt volna, Rios hősködne, mi pedig hol egymás hátát fedezve küzdöttünk, tartottunk egymásnak bakot, rántottuk fel egymást a földről, hol pedig a pályatervezés jóvoltából percekre különválva haladtunk előre és kaptuk puskavégre a félmegtelenül rohángáló rosszfiúkat. Értem én, hogy Mexikóban forró a nyár, de nem biztos, hogy egészséges dolog csupasz mellrel kiállni a golyózáporba.

A könnyű fokozatot most azonnal tessék elfelejteni, azon semmiféle kihívást nem jelent a *Devil's Cartel*, csakis azoknak ajánlott, akik még az életben nem fogtak a kezükbe kontrollert. Normalon (és attól fölfele) viszont már előfordul, hogy ólommérgezésben patkol el Alpha vagy Bravo, avagy mindkettő egyszerre. Különösen akkor érdemes vigyázni az íránkra, amikor olyan pályarészhez érünk, amelyiknél választanunk

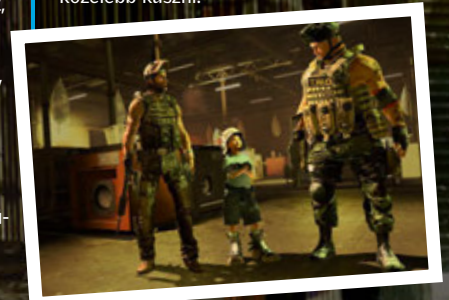
kell, hogy melyikünk merre halad, illetve mit csinál. Az igazat megvallva, többet is el tudtunk volna viselni az olyan pillanatokból, amelyek azal jártak, hogy én fényespáncélú lovagok képzelve magam rohantam a lányért, míg Paca fedezett. Nagy kedvencünk volt az a rész, amikor egyikünk egy komplexum tetején kavirnyált több tucat kartelltag, számtalan gáztartály és robbanó hordó társaságában, míg a másik egy helikopterről szórta az áldást az alant küzdőkre. Részünk volt még a *Kane & Lynch* első részére emlékeztető autósüldözésben is.

Érdekes, valahogy mindig úgy alakult, hogy Pacához került a Predator óta közönségkedvenc M-134-es Minigun, nekem pedig a legjobb esetben is egy nyamvadtt gránátvetővel kellett beérem. Az egyik helikopteres pályaszakaszon viszont a legnagyobb örömmre fegyvert cseréltek a srácok, és én mámorban úszva zúdítottam tüzet a szerpentinen kanyargó autókra, semmisítettem meg a sziklaomlás megelőzésére kifeszített védőhálót, szám elvetemült mosolyra húzódt, szememben pedig gonosz lán-

AMI KIMARADT



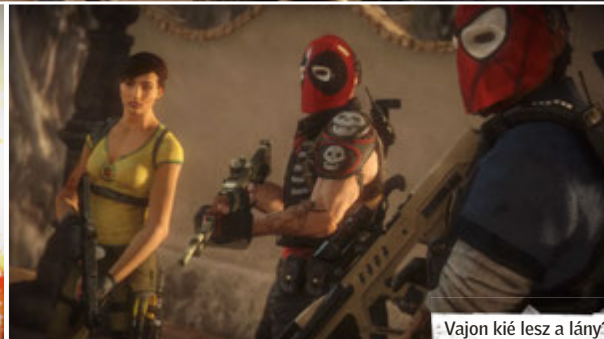
PAJTÁSPILLANATOK: A pacszós, egymást lefejelős bajtársiasság jegyében nem fordul többé elő, hogy hátunkat egymásnak vetve mészároljuk le az ellenséget vagy sérült társunkat az életünk kockázatásával húzzuk ki a tűzvonalból, ehelyett magától próbál közelebb kúszni.



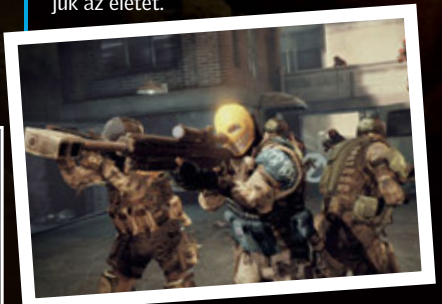
MORÁLIS DÖNTÉSEK: Mentsük-e meg a túszoikat, vagy hagyjuk őket sorukra? Engedjük el az ártalmatlannak tűnő biztonsági őrt, vagy a biztonság kedvéért eresszünk golyót a fejébe? Keserű tanulság, hogy fegyvereket ad el a rosszfiúknak, amennyiben megkíméljük az életét.

MIKÖZBEN EMBERÉLETEK FOROGNAK VESZÉLYBEN, HELYÉNVALÓ AZT FIRTATNI, HOGY A TÁRSUNK CSAK AZÉRT CSINÁLJA EZT AZ EGÉSZET, HOGY IMPONÁLJON A MEGLEHETŐSEN CSINOS KAPCSOLATTARTÓ LEÁNYZÓNAK?

Nem leszünk mindig egyedül, vagyis kettesben... értitek



Vajon kié lesz a lány?



KOMPETITÍV MULTIPLAYER: A Coop Deathmatch (kétfős csapatok egymás ellen), Control (véletlenszerűen megjelenő kontrollpontok elfoglalása), Warzone (különböző objektívák teljesítése), Extraction (hullámokban érkező ellenfelek legyőzése) játékmódok, esetleges továbbfejlesztésük.



GÉPPUSKAFÉSZEK: Egyáltalán nem hiányzott volna a szemből sebezhetően lőállás elleni bekerítő támadás, amit már az első rész közepére sikerült megünnünk. Három epizódon keresztül, fejezetenként legalább egy alkalommal viszont már tényleg több volt a soknál.



HA TE MONDOD

Antwan André Patton, 'Big Boi', rapper: „Nem ismertem a sorozatot, de a srácaim imádják, és azt mondták, hogy apu, el kell vállalnod. Innentől nem is volt kérdés a döntésem.”

gok gyűltak. Nem ismer valaki egy jó pszichológust? Az ilyen és ehhez hasonló szakaszokat tárt karokkal fogadtuk, mert megtörték a közönséges fedezékharc monotonitóját.

KÖ-PAPÍR-KOKAIN

Apropó fedezék... Már a 40th Day-ben szét lehetett lőni a biztonság illúziójával kecsegtető tereptárgyak egy részét, ám most, hogy a Frostbite 2 motor felváltotta az Unreal 3-at, a környezet rombolhatósága kihagyhatatlan elemként került fel a fejlesztők listájára. Ennek megfelelően minden, ami fából, gipszkartonból készült, pillanatok alatt szétlyuggatható, a beton-tömbök sem bírják egy örökkévalóságig, de például az életünk végéig is ott dekkolhatnánk egy kiégett járgány mögött, ha nem unna rá az MI a várakozásra és hajítana hozzánk egy gránátot. Ez utóbbi rendkívül kellemetlen helyzetet teremthet, merthogy a vetődés nem olyan mozdulatsor, amit a TWO zsoldosai valaha is elsajátítottak volna, ezért marad a futás vagy a gombnyomásra másik fedezék mögé iszkolás. A fejlesztők úgy látták jónak, ha belenyúlunk a Gears of War-tól kölcsönvett fedezékrendszerbe, és lehetővé tesszük, hogy tíz-tizen-

két méteren belül kinézzünk magunknak valamilyen tereptárgyat, lenyomjuk a dedikált gombot, és végignézzük, amint odafut, üget, szalad, rohan, kúszik, mászik, csúszik az emberünk.

Ahhoz azonban, hogy tényleg komoly pusztítást vigyünk véghez, s úgy átrajzoljuk az adott pályát, hogy még a saját tervezője se ismerjen rá, vagy nagy kaliberű fegyverek kelljenek, vagy aktiválnunk kell az ún. Overkill módot. Mindkét játékos képernyőjének jelentős részét foglalja el és takarja ki a meglehetősen zavaró HUD Overkill-métere, amit gyilkolással tudunk a telítettség állapotába juttatni. Ha ez mindkét játékosnál megvan, villogni kezdenek, és akkor bármelyikük bekapcsolhatja a rövid időre sebezhetetlenség-gel, elképesztő tűzerővel és végtelen lőszerrel járó módot. Teljesen irreális, indokolatlan, mégis szórakoztató, és nem egy alkalommal a biztos halál torkából húzott ki bennünket. Az igazsághoz viszont az is hozzátartozik, hogy az esetek túlnyomó többségében véletlenül aktiváltuk.

Miután a sztorinak mindvégig Mexikó ad otthont, értelemszerűen a közép-amerikai ország vonásait fedezhetjük fel a helyszíneken is. A gazdagok és kivételezettek haciendáitól a szegények bádógvárosán át a halottak

HÍRESSÉGEK AZ ÁLARC MÖGÖTT

A előrendelők Alpha és Bravo helyett Anthony 'Baker' Barnes, illetve Charles 'Chuy' Rendall ügynököket is irányíthatják. Mindketten egy-egy, hazájukban népszerű hip-hop sztár arcvonásait és hangját örökölték. Baker ennek megfelelően B.o.B, Chuy pedig Big Boi rajongóit hozhatja lázba. A srácok adják elő egyébként a játék főcímdalát is Double or Nothing címmel.

- + Frostbite 2
- + van történet
- + szórakoztató coop mézárás
- kihasználatlan Frostbite 2
- a sztori minden fordulata kiszámítható
- kevesebb coop-elem, mint az elődökben

CHAVALIER

Nem kiemelkedő, még csak nem is igazán jó, de van benne valami.

72

napjára feldíszített főtérig bezárólag minden megtalálható a játékban, amit elvárunk. A látvány korrekt, de még a HD-pakk telepítése után sem válik kiemelkedővé, ráadásul ez az esetenként tetten érhető textúrázási problémákat sem orvosolja.

Van ugyan lehetőség arra, hogy új maszkot válasszunk karakterünknek, továbbá az öldöklésért kapott pontok segítségével újabb és újabb fegyvereket unlockolhatunk (amelyeket aztán a zsoldból lehet megvásárolni), de az a helyzet, hogy jól megleszünk az alap-kiosztással is mindenféle fejlesztés nélkül. Mindössze annyit kell eldöntenünk, hogy az elsődleges és másodlagos (a stukkerek külön van) fegyverünk a géppuskák, a gépkarabélyok, a géppisztolyok, a sörétesek vagy a mesterlövészpuskák közül kerüljön-e ki.

A nemzetközi sajtóértékelések ötven-akárhányas átlagát semmi sem indokolja, a Devil's Cartel nem rosszabb annyival az elődöknél. Egy unalmasnak ígérkező napot sikerült egész kellemessé varázsolnia, s azért ez is valami.

Chavalier

Építs kisvárost kooperációban!

SIMCITY



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Maxis**
Platform
PC, Mac
Röviden Úgy gondolom, elég a játék címét leírni, máris mindenki tudja, miről van szó – városépítő és menedzselő szimulációról. **PEGI 7+**

SZÁMOMRA AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA VOLT, KÖSZÖNHETŐEN ELŐDEINEK, ILLETVE A FACEBOOKOS SIMCITY SOCIALNEK, AMIT SOKAT TOLOK. És persze nagyon vártuk a játékot az előző lapleadáskor, de pont lecsúsztuk róla, így aztán bőven volt idő tesztelni, ismerkedni vele, megfigyelni a dolgokat. A kezdeti online problémákon, amelyek nagyon sok gondot okoztak, aránylag gyorsan átlendült a játék (az egy más kérdés, hogy jobban is meg lehetett volna tervezni), és ezzel egyébként is épp eleget foglalkozott a világsajtó, így cikkünkben már csak egy távoli ködbe vesző rossz emlék. Csak „éppen hogy” beszélünk majd a témáról, hogy mindenki levonhassa a megfelelő tanulságokat. (Az Electronic Arts háza táján mutatkozó kudarcokról és botrányokról lásd Szonja elemző cikkét a 94. oldalon.)

A NÉV KÖTELEZ

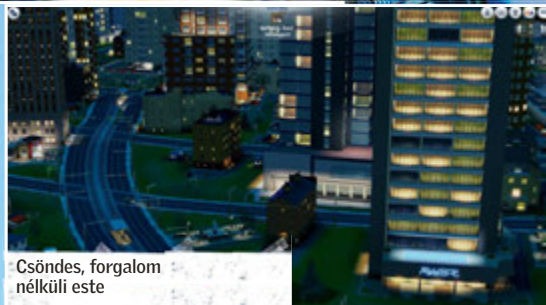
Gyakorlatilag a mostani *SimCity* az ötödik rész kéne, hogy legyen, bár az okos marketingesek ezt elvetették, így „simán” *SimCity* lett az új játék címe. A legutolsó igazi *SimCity*, a 4-es óta sok mindent megváltoztattak benne: eltűnt a métró, nem kell vízvezeték és áramot fektet-

ni (ezek az úttal közösen épülnek), lehet kanyarítani az utcákat – mindent összefoglalva egyszerűbb lett a helyzet. Ha az új GlassBox motor mélyére nézünk, akkor máris megláthatjuk, hogy városunk minden egyes lakója éli életét – munkába megy, iskolába jár, közlekedik, bevásárol, és persze megy tüntetni a polgármesteri hivatal elé (ez állandó és közös elfoglaltság). A bűnözők bűnöznek, a rendőrök üldözik a rossz fiúkat, a mentők rohannak a betegekért és így tovább. Szerencsénkre a fontos épületeket ezentúl nem kell jobbakra cserélni, hanem bővíthetők – a kórházhoz extra pavilonok adhatók, az egyetem kaphat új előadókat, a rendőrök új cellákat stb. Ezért nagyon fontos, hogy amikor ilyen bővíthető épületet teszünk le, az alaprajza teljesen fehér/szürke legyen – ekkor tudjuk melléépíteni az összes bővítményt. Még egy fontos dolog: többé nem mi jelöljük ki, hogy egy lakóközter milyen sűrűségű legyen, ez a körzet körülvevő utaktól (és persze a szimulált környezet és a simek állapotától) függ. Tehát ha egy körzetet kertés házaknak vagy kiskereskedéseknek, sutfiiparnak akarunk meghagyni, akkor gagyi kis utakkal kell körülvenni, vagy a város legszélére kell tenni. Ide most jöjjön egy tipp, amit magam is ki-

próbáltam. A városok alatti nyersanyagok (víz, olaj, ásványok) egy idő után kimerülnek, ami a víz esetében például igen kellemetlen lehet, ezért építsük a nagy víznyerőt egy szennyvíztelep mellé, száraz területre. A szennyvíztelep folyamatosan telenyomja a talajt barna, azaz szennyezett vízzel, s ha erre a barna vízre rálóg a víznyerő telep filteres, tisztító víznyerő blokkja (ez egy extra), akkor végtelen víznyerési lehetőségünk lesz, így nem kell aggódnunk amiatt, hogy kifogy a víz a városunk alól. Fontos továbbá, hogy a víznyerő központi épülete alatt NE legyen szennyezett víz, mert az csak tiszta vizet képes pumpálni. Aki ez alapján tervezi a városát, hamar rá fog jönni a jó megoldásra.

HOVA TŰNT A HELY?

Egy dologra nagyon ügyeljünk azonban: a modern *SimCity*ben nagyon kicsike a város számára fenntartott hely. Egyszerűen lehetetlen minden rendelkezésre álló épületet felépíteni, így aztán gondosan kell tervezni, milyen is legyen a város, és itt most nem csak az újdonságnak számító specializációról van szó. Aki az elején csak húzogatja az utakat és jelölgeti a körzeteket, annak néhány óra múlva már problémája lesz. Tőlem például a lakosok villamosvonalat kérnek, de egyszerűen nem tudom lerak-



Csöndes, forgalom nélküli este



ni a remízt sehova. Ez nem túl pozitív jellemzője a játéknak a régebbi *SimCity*khöz képest, ahol szép nagy, burjánzó városokat lehetett építeni. A gyakorlott játékos az első egy-két próbaváros után már tudományosan fogja megtervezni, mit és hogyan akar, ami persze lehetőségeinek korlátozásával járhat.

Ezért is találták ki a régiós rendszert, amit vagy játszhatunk online népekkel, vagy akár magunk is nekiláthatunk egy régió minden városát felépíteni. Egy régióban minden placc más és más lehetőségekkel rendelkezik, így ki tudják segíteni egymást. Például az egyik város lehet szinte csak ipari, a másik pedig szinte csak lakóövezet, hiszen a lakók átmászkalnak majd, ha megteremtettük a közlekedés feltételeit. Apropó feltételek: aki szereti a statisztikai kimutatásokat, a kiváló infógrafikát, a város minden aspektusát okosan bemutató kimutatásokat, az imádni fogja a *SimCity*: a GlassBox engine kiváló munkát végez, amikor ilyen adatokra vagyunk kíváncsiak.

Van itt még egy gond a hellyel kapcsolatosan: bizonyos épületek csak bizonyos helyeken csatlakozhatnak az úthálózathoz, és ha nem tervezzük nekik előre helyet, akkor bizony háztömbököt kell majd lebontani, hiszen minden az úthálózattal együtt terjed. Ezért néha nem értem, hogy bár a zöld sávban áll a víz vagy az áramszolgáltatás, mégis vannak a városnak egyes ellátatlan részei, pedig össze van kötve az erőművel/kúttal. Emellett olyan ordító bugok is maradtak a játékban, mint amikor egy épületre kattintva mindenki elégett a vásárlási lehetőségekkel, de ha

az épület adatait hívjuk le, akkor kritizálják, hogy nem lehet vásárolni. S akkor ne is beszéljünk arról, hogy ugyan bármelyik lakost vagy járművet lehet követni, de elképesztően kaotikus az útkereső algoritmus. Gondolom, ezeket a hibákat kijavítják majd.

Nem tudom, bug-e vagy sem, de a lakosság képes látható jelek nélkül növekedni – nincs új épület, mégis nekiállnak szaporodni. Ennél is nagyobb gondom, hogy amikor jól ment a városnak, szerettem volna egy kis extra pénzt felhalmozni, ehhez azonban három órán át kellett hagynom futni a játékot „max” sebességen, akkor jött össze elfogadható mennyiségű pénz. Nem lehetne a sebességek közé is egy extra gyorsat tenni? Mert az nem megoldás, hogy ha pénz kell, akkor egész éjjel hagyom futni a klienst, hátha reggelre összejön néhány százezer/millió kredit – arról nem is beszélve, hogy mivel nincs közben mentés, reggelre lehet, hogy a csődbe ment várost találom a gépemem.

Van még egy dolog, ami számomra furcsa: mindössze nyolc alaptérkép létezik a játékhoz, ami nem túl nagy változatosság. Lusták voltak a fejlesztők? Vagy ez is csak egy fizetős DLC-re való megoldás?

JÓ SZOMSZÉDSÁG, SIMCITY ÁTOK

Az elmélet a következő: amennyiben kicsi a helyed, tudd meg egy másik várossal. Szóval mivel a kevés építkezési hely miatt úgyis lehetetlen mindent felhúzni egy városban, létre kell hozni egy együttműködő városállatot, amiben az egyik város eb-

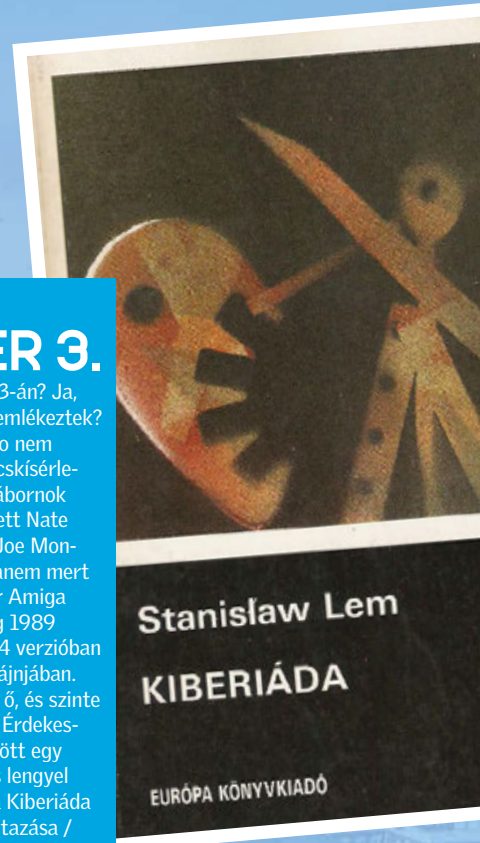


HA TE MONDOD

Jason Haber producer, Maxis: „A játék címe azért *SimCity*, és nem *SimCity 5*, mert nem a *SimCity 4* közvetlen folytatása, hanem a teljes *SimCity* franchise újragondolása.”

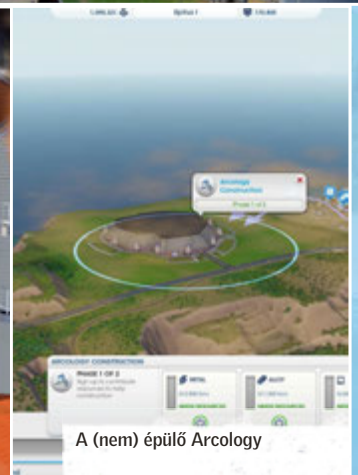
1989 OKTÓBER 3.

Tudjátok, mi történt 1989. október 3-án? Ja, hogy nem éltetek akkor, vagy nem emlékeztek? Sajnálom.... Pedig fontos nap volt, no nem azért, mert a panamai véderők puccskísérlete sikertelen volt Manuel Noriega tábornok ellen, vagy azért, mert akkor született Nate Montana, az amerikai focilegendá, Joe Montana fia, aki szintén quarterback, hanem mert aznap jelent meg a *SimCity* (először Amiga és Macintosh platformon, majd még 1989 folyamán IBM PC és Commodore 64 verzióban is), egy Will Wright nevű ember dizájnájában. Azóta már szinte mindenki tudja, ki ő, és szinte mindenki tudja azt is, mi a *SimCity*. Érdekeség, hogy Will Wrightot többek között egy sci-fi novella ihlette meg, a zseniális lengyel író, Stanislaw Lem egyik novellája a *Kiberiáda* ciklusból: Trurl és Klapanciusz hét utazása / Hetedik utazás, avagy a tökéletesség bajjal jár. Mindenkinek csak ajánlani tudom, ahogy az egész *Kiberiádát*.



LEHETETLEN EKKORA HELYRE MINDEN ÉPÜLETET FELÉPÍTENI

Sim-emlékmű a tanács-háza mellett



A (nem) épülő Arcology



”MINDENKI ÖSSZE-VISSZA FEJLESZT, OTTHAGYJA A FÉLKÉSZ VÁROSÁT

Az „Amerre a marhák vonulnak” sugárút



HA TE MONDOD

Lucy Bradshaw producer, Maxis: „Boldog vagyok, hogy kijelenthetem, megfelelően reagáltunk az elérési és szerverproblémákra. Új, gyorsabb szervereket telepítettünk, továbbfejlesztettük az eredetieket is, így 40-szer gyorsabb válaszidő és 92%-kal kevesebb összeomlás tapasztalható, illetve a szerverek közti navigáció is sokkal könnyebb.”



ben erős, a másik amabban, a harmadik pedig olyasmiben, amiben az előző kettő nem. Például az én fő városom, ami elérte a 170 ezres lélekszámot (bizony, nem semmi), abból élt, hogy újrahasznosított szemétből gyártott alapanyagokból processzorokat készített. S bár elbuktuk az adófilléretet, a procik eladása magasan nyereségessé tette a várost. Így aztán a szomszédba nem is terveztem egyáltalán szemétszolgáltatást, hiszen az első számú városomnak szüksége volt minden létező hulladékra. A szeméttároló mellett egyből atomerőmű is települt, így a szomszéd városban nem építettem erőművet – odaadtam a felle áramot nekik stb. Ugyanígy osztoztunk tűzoltó, rendőr és kórházi kapacitásban is. Mindez nagyon jól hangzik, ámde tapasztalataim szerint rop-pantul nem működik. Például elkezdtem építeni a közelben az Arcologyt, egy világcsodát, de egy fia alapanyag nem került oda sehonnán sem. Az újrahasznosítás pedig egy idő után valamiért elakadt, nem tudtunk több procit gyártani, csödbe is ment a vá-



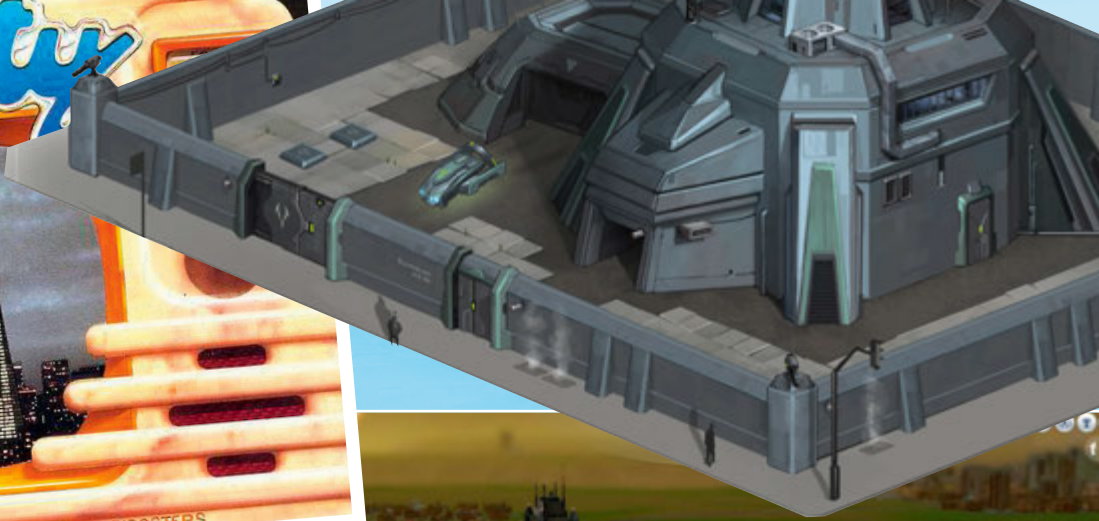
JÓL FOGYOTT

Megjelenése után két hét alatt 1,1 millió példányt adtak el a *SimCity*ből (minden kezdeti probléma ellenére), ennek 44%-a az Originen keresztül történt, digitálisan.

ros pillanatok alatt. Hogy mi történt? Passz. Nem derült ki számomra, a jól működő városból hogyan lett csődtömeg egy pillanat alatt. Persze az is lehet, hogy a kedves Godzilla intézett el mindent, miután a fél várost lerombolta... Ahogy ugyanis fejlődik a város, úgy következhet be egyre több katasztrófa is. Tök jó (cinikus nézés)... Bátoran állíthatom, hogy a játék egyik legnagyobb hibája a kooperatív módra kényszerítés. Ha egyedül kooperálsz magaddal, az kellemetlen és igen macerás, lévén végül is 2-16 várost kell irányítanod, nem egyet. Ha másokkal kell, akkor pedig olyan jellegű együttműködési feladatot kell megoldani, mint egy MMO-ban egy 40 fős raidet összehozni – mindenki össze-vissza fejleszt, otthagyja a félkész városát, mindig máskor van online stb. Ezt igen hamar meg lehet unni. Annak az esélye pedig kicsi, hogy a legjobb barátaid/ismerőseid simcityznek veled szervezett módon. Itt jött el a pillanat, amikor be kell jelentenem: bár a *SimCity* nem MMO, igen sok (rossz) MMO-tulajdonsággal rendelkezik. Pedig milyen egyszerű lett volna: a sok online és kooperációs dolog mellé/helyett egy random térképes, nagy területű építkezési lehetőséget adni. Végül is ez kellene, hogy legyen a *SimCity*.

BORZALMAS KEZDÉS

Azért említsük meg az online gondokat is: a játékot sokan várták (millió feletti eladást produkált), és valahogy mégis sikerült az egészet nagyon eltolni, pedig a kiadó tudhatta volna az előrendelésekből, hogy bizony tömeghiszti lesz. Lucy Bradshaw, a játék producere azt állítja, nem számítottak ekkora rohamra, így aztán a játék néha játszható volt indulásakor, de leginkább nem. Esetleg bejutottunk, ám a szerverek nem szinkronizáltak, és mivel lokálisan nem lehet menteni, több óra munka mehetett a levesbe. A dolog azért volt felháborító, mert egy 50-60 dolláros játékot azért vesz meg az ember, hogy játsszon vele az első perctől kezdve, nem azért, hogy 20 percenként „próbálkozzon” vele. Az Electronic Arts azóta már bocsánatot kért az igen bosszantó online hibákért, és választhattunk egy játékot ingyen az Origin kínálatából, így lett meg nekem a *Mass Effect 3*. S ha nem lennék szigorú, most feljebb is vinném emiatt a pontszámot, ámde a *Mass Effect 3*-nak semmi köze ahhoz, a *SimCity* jó játék lett-e vagy sem; ez az egyetlen oka annak, hogy nem felhőtlen az örömom az ajánlók miatt. A borzalmashoz még egy adalék:



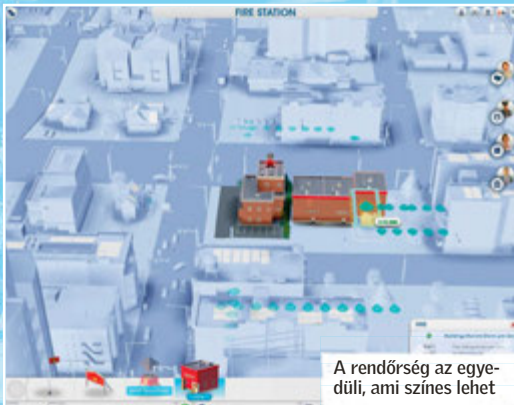
MICROPOLIS

Valaha készült egy nyílt forráskódú *SimCity 4* is, de az mára elhalt – így aztán a One Laptop Per Child alapítvány *SimCity* verziójából lett a nyílt forráskódú *Micropolis*. Ez az első játék implementációja, és jelenleg a Google gondozza a kódbázist az alábbi címen (amennyiben valaki szeretné a projektet használni vagy megnézni): code.google.com/p/micropolis. Jelenleg egy február 24-i, azaz aránylag friss Java verziója elérhető Windows/Mac/Linux alá. Természetesen a forráskód is megtekinthető, és GNU GPL v3 licenc alatt továbbhasznosítható.

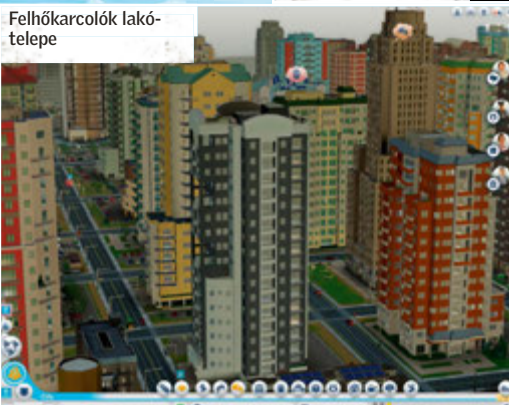


A préríben váratlanul véget érő városok

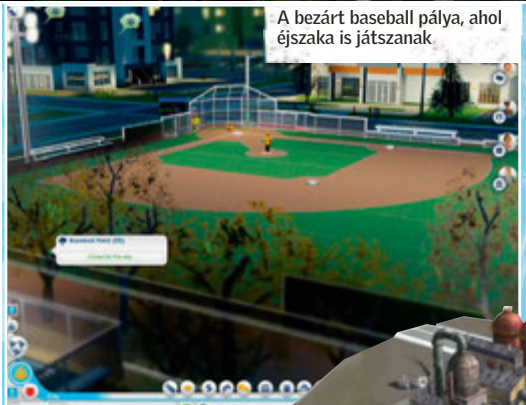
A bezárt baseball pálya, ahol éjszaka is játszanak



A rendőrség az egyedüli, ami színes lehet



Felhőkarcolók lakótelepe



nagyon jó, hogy előrehaladásunktól függ, milyen tragédia törhet a városra, de elvártam volna, hogy ha már van egy nagy városom, a „Honvédség” jöjjön harcolni Godzilla ellen.

MIT KÉNE VÁLTOZTATNI?

Először is kell a nagyobb hely! És most gondoljatok SOKKAL nagyobb helyre! Ezen a zsebkendőnyi területen nem lehet normálisan építkezni és játszani, kedves Electronic Arts! Amennyiben ez előre tervezett feature, amihez később majd kijönnek „nagyobb helyet adó fizetős patchek”, akkor mindenki szánkazzon le a hátamon a Maxisé. Sokkal nagyobb kontroll kéne a városok és a csodák építkezése közötti szállításhoz – ha már a GlassBox engine ilyen sokat tud, további statisztikai képernyők beépítése nem hiszem, hogy gond lenne. Én, bár nem akarok egy új Cities in Motion létrehozni, azért betennék tervezhető buszútvonalakat, mert a GlassBox mindent maga intéz, néha meglehetősen kaotikusan. Ugyanígy kellenének bizonyos kereszttező-

sekben állítható közlekedési lámpák, mert néha indokolatlanul hosszú sor áll egyes utakon. A kisvárosi méret nem indokolja a metró, de ha csinálnak nagyobb területet, akkor tessék a metró visszaadni! Még egy dolog hiányzott nagyon: ott volt a 170 ezres városom, s a szomszédjában a kisebb, de turisztikai látványossággal teli, 50 ezer fős város, mégsem tudtam reklámozni vagy propagandát kifejteni a turistáknak. Igen, ezt is a GlassBox intézi (gondolom), de akkor is lehetne irányítani a turistákat, hisz csupán tíz percnyi vonatozásra volt tőlük a Big Ben! S persze a legvégső csapás: ne kényszerítsen a játék folytonos kooperációra! Legyen olyan üzemmód is, aláírom és elfogadom, de kapjak békésen, önmagamban építkező módot. Ja, és ha már van egy 170 ezer embert számláló városom, akkor legyen már valamilyen mód arra, hogy ne menjen csődbe öt perc alatt két napi játékot követően (mivel nincs vizsgatölthető állás, ez olyan, mintha permadeath lenne MMO-kban) –

mert hát ki tudok adni kötvényeket, de egy „nagyobb” város esetében igen alacsony értékben. Engem nemigen zavar a folyamatos online jelenlét, nagy MMO-játékosként már megszoktam, de sandbox módban – szerencsére ilyen is van, itt elérhető minden épület, és akár cheatelni is lehet (Oh yeah!) – számítanak a lokális mentési lehetőségekre.

ÖSSZEFOGLALVA

Sokat tud a GlassBox engine mind grafikai, mind intelligenciájában, ezt azonban lehúzza a döcögős online szolgáltatás, a sok bug és a beépíthető területek kicsisége, illetve az online játékra kényszerítés, továbbá jó néhány – szerintem – rossz döntés a dizájn területén. Sebaj, egy-két patch és lesz ez jobb is – de forradalmi sajnos már nem. Kár, pedig jó lett volna. S ha az Electronic Arts odafigyelne a közönségre, még jó is lehet, csak nehogy késső legyen hozzá. Mert akkor át lehet majd nevezni a játékot Abandoned Citiesre.



HARDVER
AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+/ Intel Core 2 Duo 2.0 GHz processzor, 1,5 GB RAM (Windows XP)/2 GB RAM (Windows Vista/Windows 7), ATI X1800, Nvidia 7800 grafikus chip, 256 MB VRAM, Shader Modell 3.0

- ✦ a város tényleg él: minden egyes sim szimulálva van
- ✦ a GlassBox motor jó munkát végez
- ✦ lehet benne multizni is
- ✖ nagyon kicsi az építkezési terület
- ✖ bugok, zavaró pontatlanságok, érthetetlen dolgok sora
- ✖ együttműködésre kényszerít

GYU
Az apró építési területet sehogy sem tudom meg-bocsájtani.

74

Gyu



Teteszes mennyiségű tetem



Egy ölelést a jó öreg Merle-nek?



Amikor felcsendül Bunyós Pityu hangja

Játék zombikkal csak zombiknak

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

SOKAN VÁRTUK ÉS NAGYON. A THE WALKING DEAD NÉV AZ ELMÚLT IDŐSZAKBAN VALÓDI MINŐSÉGET JELENTETT, ÍGY SENKIBEN NEM MERÜLT FEL A KÉTELY, HOGY ILYEN NAGY CÍM ÉGISZE ALATT SZÜLETHET OLYAN SELEJT, AMELYNEK ÉLETKÉPESSÉGÉT NEM CSAK A TAJGETOSZON DÖNTENÉK EL VISZONYLAG HANYAG KÖNNYÉSSÉGGEL. Repülne ez a mélybe minden kultúrában. Amikor kijött az első „nem hivatalos” trailer, már páran felsóhajtottak, hogy ez bizony nem néz ki túl jól, és üvölt a játékmenetről, hogy gyerekbetegségektől szenved, de én homokba dugtam a fejem. Biztos voltam benne, hogy csak átmeneti zavarról van szó az Activision és a Terminal Reality háza táján, nem érhet az *Aliens: Colonial Marines* után még egy csalódás. Ott volt ráadásul Robert Kirkman, a *The Walking Dead* képregények atyja is, aki korábban azt nyilatkozta, hogy bízik a készítőikben, újszerű, érdekes, a tévésorozat világára épülő cuccot kapunk majd, és nekem nagyon tetszett, hogy a Telltale-féle (általam a végtelenségig imádozt) képregényes csoda után most kifejezetten az AMC élőszereplős világa kerül előtérbe. Nem is akárhogy, hiszen Daryl Dixon, a nézők kedvence, a jószívű rosszfiú lett a hős, a tájszólásos szeji parasztleány nyílpuskával. Elvileg ez

INFO
 Kiadó Activision
 Fejlesztő Terminal Reality
 Platform PC, PlayStation 3, Wii U, Xbox 360
 Röviden Belső nézetes, zombis lövölde, ami az AMC *The Walking Dead: Survival Instinct* sorozatának előzményét dolgozza fel a népszerű tévés karakter, Daryl Dixon főszereplésével.
 PEGI 18+

valami nagyszerű is lehetett volna, és a viharfelhők ellenére én még hittem is benne. Aztán jött az eső, elmosta az álmokat, én meg a rakodópart alsó kővé ütem, néztem, hogy úszik el a dinnyehéj.

TÉVÉBŐL TÉVEDÉS

Csalódnai nem kellemes időtöltés. Vártam egy túlélőhorror-elemekkel tarkított FPS-t, ahol belső nézetes móka keretében élhetjük át Daryl és Merle kalandjait még Atlanta előtt, még a széria borzalmai előtt. Gondoltam, az írók majd kitesznek annyira magukért, hogy a Telltale Games árnyékában ne tűnjenek el, de ők inkább méretes lógenitáliát formáztak árnyjátékból, magasról tettek arra, mi a fontos a rajongóknak. Ugyanis ez egy dráma, ne felejtjük el! Ezzel szemben az egész sztori azzal kezdődik, hogy az öreg Dixon vadászni megy (a látvány borzalmas, csőben megyünk előre, a textúrák csúnyák, a mozgás nehézkes, az összehátas elkésztő), amikor is hirtelen elszabadul a zombiapokalipszis, és őt is megeszi a horda.

Daryl persze látja, de nem tudja megmenteni. Szomorúság, *The Walking Dead* főcíme, indul a kaland. Ez volt a játék legjobb pillanata, és most nem túlzok. Innen ugyanis csak lefele megyünk a lejtőn, és tétlenül nézzük végig, ahogy a fejlesztők minden egyes lehetőséget kihagynak, amivel valami érdemlegeset lehetett volna kihozni Kirkman nem éppen negédes világából.

ÚTON-ÚTFÉLEN ZOMBIK

Miután apja meghalt, Daryl elindul, hogy megkeresse az éppen börtönben senyvedő Merle-t, így kezdetét veszi a zombikkal tarkított road-movie. A baj az, hogy sem coop-küldetések, sem más lehetőség nincs arra, hogy többekkel együtt éljük át a kalandot, ami egy ilyen FPS esetében alapvető lenne, főleg, miután megvan Merle. Nagy spoiler azért nincs ebben, hiszen a sorozatot ismerő rajongók amúgy is tudják, hogy a testvérpár együtt érkezik meg Atlantába, és maga az út-keresés is körülbelül annyira izgalmas, mint egy hálaló tisztítószergyőnök nazális mono-



HA TE MONDOD

Glenn Gamble vezető effektus- és rendszertervező, Terminal Reality: „Amit mindenképp el akartunk érni a játékosnál, hogy kényelmetlenül és bizonytalanul érezze magát ebben a hátborzongató világban.”

lógja az élet nagy kérdéseiről a padlószőnyeg tisztításának nehézségeit felvetve.

A játék maga annyi, hogy kicsi és zárt pályarészekon kell megtalálnunk pár dolgot, küldetéseket teljesíteni túlélőknek (hozz kaját, keresd meg a nővérem, szerezz elemet, ilyesmi), majd továbbmenni az úton. Nem lehet autót vezetni, nincsenek érdemi párbeszéddek, sem karakterfejlesztés, vagyis a szerepjátkelemeket és az esetlegesen élvezetes minijátékokat elfelejtjük. Marad a céltalan bolyongás, a zombik henteslése és az egyre feszültebb várakozás, hogy mikor lesz már valami játék is ebből. Sajnos soha, ebben tényleg csak ennyi van.

A legdurvább az, hogy nincs semmilyen feszültség a játékban, a túlélőkkel kialakuló dialógusok is annyira békák, hogy jobban kötődöm a cipősarkamra szorult fura alakú kavicsokhoz, mint azokhoz az emberekhez, akikkel itt találkozom. Nincs lehetőség érdemi párbeszédre, általában mondják, mit kell tenni, és Daryl jó fej, megteszi. Aztán van autónk, amelyben meghatározott mennyiségű hely van cuccoknak (attól függ, milyen kocsi található egy adott pályán), illetve embereknek, így néha búcsúznunk kell egymástól. Ilyenkor nincs átvezető videó, hogy érezzük a döntések súlyát, a nehézségeket, elég csak azt nézni, hogy ki miben erős, mire tudjuk használni, vagy mehet a levesbe.

Persze ne képzeljük azt, hogy nagy kaland a túlélőkkel való együttműködés, pusztán arról van szó, hogy adhatunk nekik fegyvert, és mehetnek benzint, kaját vagy lőszert keresni; képességeiktől, illetve a választott fegyver-

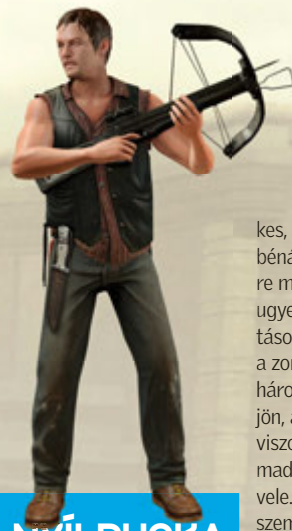
től függ, mekkora eséllyel élnek túl a kalandot. Nincs más ráhatásunk a történetükre, nem is kerülünk velük valódi kapcsolatba. Béna az egész, ahogy van.

NEM CSAK A SOROZATOT ISMÉTLIK

Azt már mondtam, hogy minden pálya kicsi és zárt, nincs nagy szabadságunk, mozgásterünk. Ezzel még együtt lehetne élni, de az már nagyon idegesítő, hogy útközben akadnak úgynevezett mellékküldetések (nem is lenne szabad így hívni őket, annyira röhejesek), ahol lerobban a kocsi, vagy lehet felszerelést keresni, ilyenkor megállunk egy kicsit kutatni. Általában egy nagy háznál, egy autószerelő-műhelyben vagy turista-pihenőnél van lehetőség mázskálni... várj, el is mondtam mindent, köldökszöszzt vakaró bikinimodell, levesbe lógó nyakkendő, hurkás női testre húzott feszülő biciklisnadrág, Hajdú Péter mosolya. Nem tudok megfelelő hasonlatot találni, de talán nem is kell, maga a tény is érezteti, hogy ez a minőség nem megbocsátható egy ilyen kaliberű cím esetében.

MINDENKI ZOMBI, LEGYEK ÉN IS?

Végül az utolsó pillér, amin akár meg is állhatna a játék: a harcrendszer és az élmény. De nem áll meg; ha már idáig rontotta magát, akkor miért is tenné? A fegyverhasználat nehéz-



NYÍLPUSKA A GYAKORLATBAN

A játék vége felé Daryl talál egy nyílpuskát, aminek segítségével végre sorozatbeli karakteréhez méltó formában szállhat szembe a zombikkal. Kár, hogy sok ideje nem marad az önbeteljesülésre, ráadásul a nyílvesztyőket csak a zombik fejéből húzhatjuk ki, ha véletlenül a kerítésbe, falba vagy a sarki fűszeresbe lövünk, akkor a nyíl egyszerűen eltűnik. Kell magyarázni a bénaságot?

kes, az egyre erősebb vágófegyverekkel bénázva lehet vagdalkozni, de csak a fejre mért ütés hatásos. Nem halálos (ezt ugyebár alából tudjuk), hanem csak hatásos. Nem lehet csonkolni vagy aprítani a zombit, de a fejére egy baseballütővel három-négy ütés kell, hogy megfeküdjön, a legviccesebb, hogy késsel négy-öt; viszont ha háttal áll, akkor van lesből támadás, olyankor egy szúrással végzünk vele. Tehát hátulról lehet agyba szúrni, szemből nem. Elmesés.

A lopakodásnak sincs túl sok értelme, egy bizonyos távolságból vesznek csak észre a járkálók, ha háttal állnak, akkor akár futkározhatnak is mögöttük. Hangra minimálisan reagálnak, a zseblámpa fényére vagy esetleg a szagunkra egyáltalán nem. Ez márpedig nem helyes így, elkapkodott, felületes rendszer, amit hamar elun a legkeményebb rajongó is. Van pár új fegyver, néhány izgalmasabb helyzet, de végül egy monoton, céltalan, unalmas, többjátékos mód nélküli élmény vár ránk, mely nyílt túlélő-horror, hogy sok zombival nem lehet ujjat húzni.

Minden szempontból kritikán aluli darab, nagyon fáj érte a szívem. Pont azért kap ilyen alacsony százalékot, mert sokan és sokat vártunk tőle, de ennyi fronton elvérezni már művészet. Ha ez kitétetés, akkor soha senki nem kapott még ilyen szép 40 százalékot.

HP

Trainspotting



Beszótát? Mé' szöszbe?

Fémes ízt érzek a számban...



HARDVER

Intel Core 2 Duo E4400 @ 2 GHz/
AMD Athlon 64 X2 4000+ @ 2 GHz
processzor; 2 GB RAM, AMD Radeon HD
4670 512 MB/Nvidia Geforce 8800 GT
512 MB GPU, DX: 9.0c

- + a főcím hangulatos
- + van benne nyílpuska
- + Norman Reedus és Michael Rooker hangja
- ostoba és céltalan játékmenet
- ismétlődő pályák
- botrányos grafika

HP

Akkor inkább legyek zombi. Ebből az életből elég volt.

40

Daryl harcra készen



Korzózó hullák hajnala



Bumm a fejbe!

SNIPER: GHOST WARRIOR 2



INFO

Kiadó City Interactive
Fejlesztő City Interactive
Platform

PC, Xbox 360, PlayStation 3

Röviden Mindegy, hogy bozótban álcázva vagy autók között lopakodva, a lényeg, hogy élő ember nem maradhat. PEGI 18+

MIKOR AZ ELSŐ HÍREK FELRÖPPENTEK ARRÓL, HOGY A VITATOTT SIKERŰ (ÉRTSD: POCSEÍK) SNIPER: GHOST WARRIOR FOLYTATÁST KAP, A JÁTÉKOSOK NEM KIÁLTOTTAK FEL ÖRÖMÜKBEN, DE SOKAN ÚGY GONDOLTÁK, HOGY EGY CRYENGINE 3 - HA NEM IS GARANCIA, DE - JELENTHETI AZT, HOGY MOST KICSIT JOBBAN ÖSSZESZEDIK MAGUKAT A FEJLESZTŐK.

A történet szerint a múlt évezredben a délszláv háborúban megismert Merinov nevű figura keveri a lapokat, aki olyan gonosz, hogy már viszonylag a játék elején a másvilágra küldi egyik kollégánkat, amit nem nézhetünk tétlenül. Valószínűleg van még tovább is, de ebben a játékban a sztorinak még annyi szerepe sincs, mint amennyi Steven Seagalnak volt a Tűzparancs (Executive Decision) című filmben: körülbelül a 15. percben kizuhan egy repülőből. Bármi is legyen az indokunk, a lényeg úgyis az, hogy lehetőleg minél észrevétlenebbül és nagyobb hatással végezzünk ellenfeleinkkel, de olykor úgy adódik, hogy nincs lehetőség az észrevétlen mozgásra, ilyenkor szemtől szemben kell felvenni a harcot.

BALLAG A KATONA

A feladatok sokszínűségére nem lehet panaszkodni, mert bár világmegváltó dolgokkal nem fogunk találkozni, elég szórakoztató küldetésekben lehet részünk. Többször kell majd egy jó rálátást biztosító pontról szabaddá tenni az utat lopakodó társainknak, akik a mi ügyességünkre bízzák életüket, és szépen takaríthatjuk előttük a mezőt akár 700-800 méterről is. Máskor viszont ádáz tűzharcba keveredhetünk egy aluljáróban, vagy messzi épületek emeletéről lesipuskázó ellenséges mesterlövészeket kell likvidálnunk, esetleg mélygarázsban biztosítékdobozt babrálni ahhoz, hogy észrevétlenül átjussunk a helyiségen. Bármi történik is, célszerű a láthatatlanságra törekedni, mert ha ellenségeink felfedeznek, akkor igen hamar végünk lehet. Látványos tűzharcokat nem fogunk átélni, mert ha olyan szituációba keveredünk, melyben mindenhonnan gépkarabélyokból osztják az áldást, akkor már régen rossz. Előfordulhat, hogy a továbbjutás záloga nem az, hogy egyesével leszedünk mindenkit, aki a szálkeresztbe kerül, hanem esetleg elvonjuk az ellen figyelmét azzal, hogy kilőjük a rádiót, felrobbantunk egy tartály-

kocsit vagy egy dizájnos szalmaviskót. Amennyiben erre van lehetőség, az illető objektum úgy villog, hogy szinte kiszúrja a szemünket, ami ékes bizonyítéka annak, hogy most is a széles casual réteg igényeit emelték ki. Ez az egész játékot végigkíséri, mivel általában minden szükséges cselekedetet a szánkba rágnak a fejlesztők, hangsúlyosan kiemelik, hogy kivel végezzünk először, kiveri a szemünket, hogy merre menjünk (amúgy is egy cső a játék), úgy, hogy a saját döntésünk szinte csak annyi, hogy fej vagy gyomor.

BIRKÁK SEREGE

Egy olyan játékban, ahol a lopakodáson és a precízen végrehajtott akciókon van a hangsúly, elengedhetetlen, hogy az MI fejlett legyen, és hitelesen tegye a dolgát. Ilyen téren a *Sniper: Ghost Warrior 2* rosszfíú Dumb és Dumber családfáján helyezkednek el, mert amiket művelnek, az kritikán aluli. Például ha ketten héderelenek egymás mellett, és egyiküket kilőjük, akkor az életben maradt szerencsés annak megfelelően reagál, hogy látta-e az akciót, avagy háttal állt neki. Előbbi esetben felveszi a „megtámadtak” pozíciót, és vagy fu-

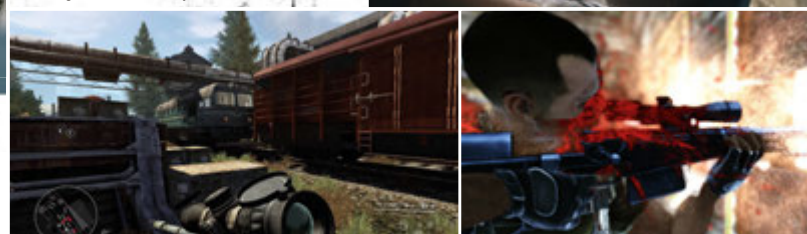
SZÁMOLNI KELL A RÖPPÁLYÁVAL ÉS A SZÉLLEL, CSAK ÉPPEEN SEMMILYEN TÁMPONTOT NEM KAPUNK EHHEZ



A legfontosabb likvidálandó célpont felett mindig ezt a jellegzetes ikont láthatjuk



A bullet cam megoldás messze nem olyan látványos, mint a Sniper Elite-ben



tásnak ered, vagy össze-vissza forogva keresi, hogy honnan érkezett a gyilkos lövés, míg ha nem látta az eseményt, akkor hiába áll a halottól néhány méternyire, cigarettázik tovább békésen.

Teljesen esetleges az is, hogy a karakterek mikor futnak fedezékbe, vagy mikor játszanak Rambót, és rohannak felénk. Érdekes kiemelni azt a tulajdonságukat is, hogy amennyiben nem több száz méterről lövöldözünk rájuk, akkor bármit is teszünk, simán megtalálnak, mintha Szauron mindent látó szeme a terroristák és egyéb bűnözők ügyét szolgálja.

KRÁJENDZSIN HÁRMAT KÉREKI KETTŐ ÉS FÉL LETT, MARADHAT?

Ígéretes képességű motornak tűnt a CryEngine 3, hiszen láttuk, mit tud a *Crysis 3*-ban, de a City Interactive jó érzékkel ütötte agyon az egészet. Vagyis ezt így konkrétan nem lehet kimondani, de az hétszentség, hogy amit látunk, az köszönőviszonyban sincs azal, amit ez a motor tud. Főleg az okoz gondot, hogy rögtön az első pályán egy trópusi környezetben kezdünk, ami nem csúnya, de messze nem egy vizuális orgazmus, így önkéntelenül is azonnal a grafikai beállításokat keressük, hogy talán nem kapcsolunk be valamit, amitől szebb lehetne. De nem, ilyenről szó sincs, ebben a játékban valóban recés élek, szőrös vonalak és furcsán megalkotott szereplők láthatók, bár cserébe öregebb gépeken is fut, és DirectX 9-es videokártyák is könnye-

dén boldogulnak vele. Igazságtalanok lennének azonban, ha nem említenék meg azt, hogy mindezek ellenére igenis vannak hangulatos helyszínek és látványos képek a játékban, így például a szarajevói vasútállomás, illetve a belváros, ahol egy A-10-es húz el a fejünk felett.

MÁR MEGINT AZ ÁTKOZOTT ZOMBIK

A játék egyik legjobb eleme a bullet cam lenne, ha nem előtte néhány héttel lett volna alkalmunk játszani a *Sniper Elite: Nazi Zombie Army*-val, ami ismét megmutatta, mennyire látványos és sebésztanoncok számára is hasznos dolog átfúródott emberi szívet, keresztül-lőtt tüdőt vagy szilánkosra robbanó koponyát látni. Ezzel szemben a *Sniper: Ghost Warrior 2*-ben mindez sokkal szegényesebb, még öszszszeránduló testet sem láttam, csak egy hátravetődő babát, de úgy igazából semmi ingenciánk ezt huszadjára is végignézni, míg a *Sniper Elite* kétszázadjára is érdekes volt. Valójában ez az egész akkor sem lenne sokkal meggyőzőbb, ha a sírból kikelt náci nem lopták volna el korábban a sőt, ráadásul amiről Hitler élőhalott serege sem tehet, az a célzás és az ezzel kapcsolatos nyugók. Ez úgy érthető, hogy a játékban működik a ballisztika, számolni kell a röppályával, a széllel, csak éppen semmilyen támpontot nem kapunk ehhez, pedig távoli célok esetén 6-8 m/s-os oldal-szélben már komoly korrekcióra van szükség. Ezzel a gonddal azonban csak a legnehezebb fokozaton szembesülünk, mert a másik kettőn



A SISAK MEGVÉD

Érdekes jelenség, de a játékban mintha random módon lehetne, illetve nem lehetne leteríteni a gazembereket akkor, ha a sisakjukat találjuk el. Van úgy, hogy a golyó egyszerűen leveríróluk a fejfedőt, erre berágnak, és lövöldözni kezdenek, de az is megtörténhet, hogy rongybabaként összeesnek némi vér kíséretében. Furcsa.

egy apró piros karika mutatja, hogy valójában hol fog becsapódni a lövés.

TARTALÉKOS ÁLLOMÁNYBA SOROLVA

Nem mondhatjuk, hogy a játék nem lett jobb, mint az elődje, sőt azt sem, hogy mindenki sikítva meneküljön tőle. Még a grafika miatt sem bántanánk, ha nem tudnánk, hogy milyen forrás táplálja, de így egészen más a leányzó fekvése még úgy is, hogy helyenként valóban nem csúnya (ezért nem lett rosszabb az értékelés), de amikor éppen elégedetten szemlélődünk, simán megzavar valamilyen bug. Előfordult például, hogy megtisztítottam egy területet, majd a checkpoint után kiléptem a játékból, aztán amikor legközelebb újra neki-kezdtem, ott állt egy ellenséges katona az út közepén. Szépen megcéloztam a fejét, meghúztam a ravaszt, fröccsent a vér, de az ember továbbra is rendületlenül állt ugyanúgy, háttal nekem. Kapott még kettőt, majd hirtelen, mint aki észbe kapott, szépen összerogyott. Végsőként tehát elmondható, hogy ha 70 százalékos leárazással lesz megvásárolható, akkor érdemes rajta elgondolkodni, addig viszont célszerű legalább annyira kerülni, mint a Muzsika TV-t.

RG

HARDVER

Core 2 Duo/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, GF 8800 GT 512 MB VRAM, 9 GB HDD

- ✦ helyenként egész szép
- ✦ néha egész érdekes
- ✦ szél és fizika
- ✖ butácska MI
- ✖ kihasználatlan CryEngine 3
- ✖ kevés támpont a pontos célzáshoz

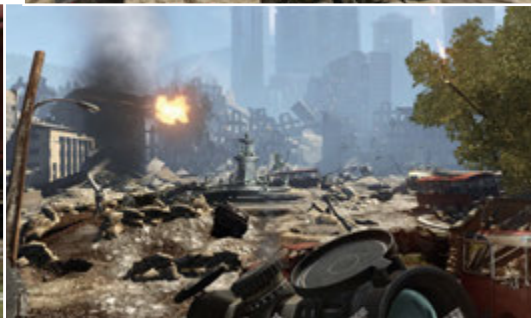
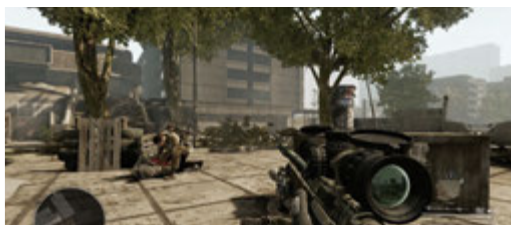
RG
Remegő kézzel ne menj mesterlövésznek.

65

BELASSULVA

A Shift lenyomásával karakterünk visszatartja lélegzetét, és az idő is lelassul kicsit, de tüdeje nem nagyobb, mint egy hat hónapos csecsemőé, ezért ez csupán néhány másodpercet jelent.

A szarajevói állomás kivitelezése egészen hangulatos



A tömegmészárlásos jelenet igen elgondolkodtató



Teszt

» ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON – THE BETRAYAL

GameStar

Az alapjátékról lásd tesztünket a 2013/02-es GameStarban



Az indián pusztá kézzel is elbánnik a fegyveres őrkkel



Benjamin Franklin a történet egyik központi szereplője



A kocsmai verekedés legalább izgalmas volt

TETKÓK

Az állati erők felfedezésével Connor testén újabb és újabb festések jelennek meg. Az DLC első részében megszerzett farkasero után az arcán, ebben a részben pedig a saserő által a felkarjain és a mellkasán láthatók az új minták.

Üldözz te is vágatózó lovakat Bostonban!

ASSASSIN'S CREED III: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON – THE BETRAYAL

CONNORT – MIUTÁN REALIZÁLTA, HOGY A TÖRTÉNELEM MEGVÁLTOZOTT, ÉS EZÁLTAL MINDEN ÖSSZEZAVARODOTT – MÁR CSAK EGY DOLOG HAJTJA: LEMÉSZÁROLNI AZ ALMA ÁLTAL KIRÁLYI HATALOMRA JUTOTT ŐRÜLT WASHINGTONT. Segítségre pedig Sam Adams és az ellenállók személyében lel, mégpedig nem máshol, mint Bostonban.

PRISON BREAK

Tehát akik máris megunták volna az első rész (*The Infamy*) egyhangú, vidékies hangulatát, most fellélegezhetnek, hisz végre újra urbánus környezetben folytatódhat a harc az igazság kiderítéséért. Jelen epizód legelején egy börtöncellában térünk magunkhoz, ahonnan az előző részben megszerzett farkasálca segítségével kell megszöknünk. Ez egyébként igen viccesen történik, ugyanis az őr, aki a cella előtt áll, szinte sokkot kap, hogy hova tűntünk, és miután segítséget hív, kinyitja a cellát, Connor pedig szabad utat kap a menekülésre. A mellette lévő cellából persze azért még kiszabadítja indián társát, Kanentó:kon-t is. Ketten haladva tovább elég hamar szorult helyzetbe kerülnek, nem látnak más utat a menekülésre, csak azt, hogy Connor újra igyon a teából, és ismét útra keljen, ám most egy másik állat szelleméért; elég hamar kiderül, ez nem lesz más, mint a sas. A Sky Journey nevű küldetés, ami szerintem az első részben elég unalmas volt, ebben mondhatni jól sikerült. Élveztem, habár sok programozási hibát találtam, melyek miatt újra



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **Xbox 360, Playstation 3, PC, Wii U**
Röviden **Tovább folytatódik a harc az őrült király, Washington ellen, és Ratonnhaké:ton állatos repertoárja egy újabb példánnyal bővül.**
PEGI 18+

is kellett kezdenem egyszer a játékot (beestem a fák alá).

SASOK, SASOK MINDENHOLI

A sas ereje egyébként remek képesség. Segítségével gyorsan (és láthatatlanul) tudsz közlekedni a tér kiszögellései, például fágák, cölöpök vagy háztetők csúcspontjai között. A repülésen kívül azonban van még egy dolog, ami sokkal fantáziadúsabb. Ez pedig az, hogy a célpont kijelölése után Connor észrevétlenül odasuhan áldozatához, és a levegőből orvul meggyilkolja. A bostoni őrk egyébként végig riadókészültségben vannak, és amint észreveszik a legkeresettebb ellenfelet – igen, Connort –, azonnal támadnak. Szóval ez a rész nem arról szól, hogy az utcán bókászva vagy nézelődve jutunk el a küldetéshez, hanem képek vagyunk szabadon, csak az állati képességeket használva mozogni a városban. Feltéve, hogy nem akarunk felesleges időt pazarolni a véget nem érő közelharci küzdelmekre. Ráadásul a küldetéseken belül is van ezekből elég, sőt talán túl sok is.

SE FÜLE, SE FARKA

Mivel ez a teljes DLC középső része, a történet nem sokat halad előre. Néhány kérdésre ugyan választ kapunk, de legalább annyi új is felmerül helyettük. Cserébe viszont nem annyira izgalmas, és sok helyen hibás is. Ráadásul akad egy-két egész agyament küldetés, mint például az, amikor egy vágatózó lovat kell a városban üldözni. Őszintén, ennek mi értelme van? Bevallom, ezen a ponton elég ideges voltam, és legszívesebben – ha nem a kedvenc játékosozatomról és persze ennek

a cikknek a megszületéséről lett volna szó – abba is hagytam volna, de nem bántam meg, hogy folytattam. Nem állítom, hogy később annyira csodás lesz a játék, hogy feltétlenül látnotok kell, de végül is nem rossz. *The Betrayal* azonban sajnos így is sokat elvett az eddig is ingoványos talajon billegő érdeklődésből, és most már kezd frusztrálni, hogy egyáltalán vágni merjem a harmadik, egyben befejező epizódot. Az *Infamy* cikkében azt írtam, hogy a Ubisoft elérte célját, és kíváncsi vagyok. Ezt a második rész végigjátszása után sajnos már nem tudom kijelenteni. Remélem azért, hogy a színvonal ezután a kis hanyatlás után újra szárnyra kap, és egy remek befejezéssel összességében pozitív vélemény felé billenti majd a mérleg nyelvét.

KOX

HARDVER

Windows Vista/7 (SP1)/8, 2,6 GHz Intel Core2 Duo E8200/2,60 GHz AMD Athlon II X4 620 processzor, 2 GB memória, DirectX 10-kompatibilis 512 MB grafikus kártya, Shader Model 4.0, 17 GB HDD

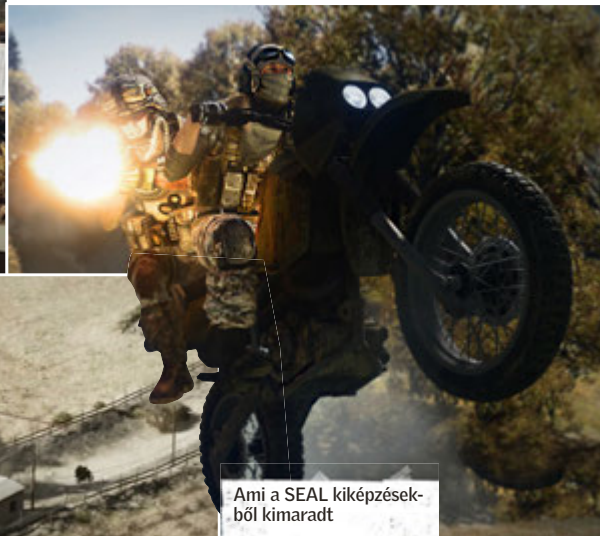
- + a sas képességei
- + lehetett volna rosszabb is
- bugok
- unalmas küldetések

KOX
Remélem, az utolsó epizód jobb lesz!

67



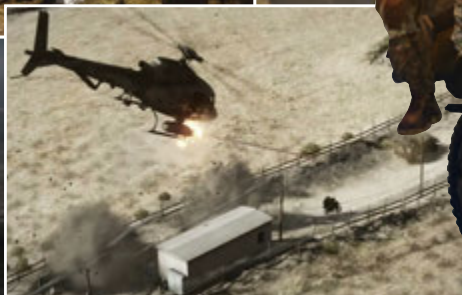
Tájkép csata előtt...



Ami a SEAL kiképzések-ből kimaradt



...és csata közben



Motorra fel, léghajóra le, fegyvert újratöltés!

BATTLEFIELD 3: END GAME

INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **DICE Platform**

PC, Xbox 360, PS3

Röviden A Battlefield 3 játékfolyam ötödik és egyben utolsó kiegészítője négy új pályával, néhány új járművel és két új játékmóddal.

PEGI 16+

TULAJDONKÉPPEN A VÉGÉHEZ ÉRKEZETT A BATTLEFIELD 3 TÖRTÉNETE, LEGALÁBBIS ABBAN AZ ÉRTELEMBEN, HOGY TÖBB

DLC-T MÁR NEM KAP. Ennek senki sem örül, leszámítva azon tömegeket, akik 20 gigás vagy annál kisebb tárhelyű konzolt nyúlstolnak otthon – a DICE ugyanis arcátlanul önti ránk kéthavonta a misztikus, irracionális méretű, több gigás multiplayer update-eket. Mindeközben az elkeseredett játékosok azon vívódnak, hogy a két éve a merevlemezen pihenő, soha ki nem próbált játékdemókon túl a *Skyrim*-játékkálásokat vagy a *Forza*-autópakkot töröljék-e le az End Game kedvéért; javasolom, hogy a döntés előtt alaposabban nézzék át, miről is szól pontosan ez a cucc.

„DESIGNED FOR HIGH SPEED COMBAT AND ACTION!”

A korábbiaktól eltérően ez a kiegészítő egy arcade beütésű, *CoD*-szellemiséggel fertőzött adalék, ami – bár általános visszhangja pozitív – néhány *BF*-fanatikusnak feltehetően nem fog tetszeni. Az egyik nagy újdonság a Capture the Flag bevezetése, ami olyannyira fontosnak bizonyult, hogy az új pályák felépítését és méretét jól láthatóan ehhez a játékmódhoz igazították. Tudom, hogy ez korábban is szerepelt már a játékfolyamban, de CTF-et játszani *Battlefield 3*-ban számomra kicsit olyan, mintha az ember a horlót és a kapát keresztbe elfektetve bekáromkodná egy Aston Martin hátsó ülésére, majd egy földúton elbrummogná a V12-es motort a keceli határba, ahol már várják őt a lelkes napszámosok. Lehet így is használni, persze, de a termék nem erre lett kitalálva. Ettől függetlenül a *Battlefield 3*-ban zászlóval szaladgálni meglepően szórakoztató, fő-

leg akkor, ha motorra pattanunk vele, és közben száguldunk, a hátunk mögött ülő társ géppisztollyal abrakolja az utunkba kerülő ellent. Élvezetes, amennyiben figyelmen kívül hagyjuk azt a tényt, hogy bizony a crossmotor maga is kissé testidegen a játék eredeti koncepciójától. Kínos meglepetés az *Armored Kill* Tank Superiorityjének alapján büszkén bemutatott Air Superiority, a *BF3*-sztori eddigi talán legbugyutább játékmódja, ami ugyan a *BF1943*-ban már évekkel ezelőtt debütált szabályrendszerre épül, de annál sokkal röhejesebb. Ez egy léghajók elfoglalásáért zajló, tökéletesen értelmetlen, szürreális vadászrepülő-csata, ahol földi járművek, helikopterek nem használhatók, viszont a zászlók által szimbolizált stratégiai pontok (ismétlem: léghajók!) megszerzése egy szimpla odarepüléssel abszolválható. A semmi közepén céltalanul röpcsi-ző, egymásra lövöldöző F-18-asok és SU-35 Flankerek látványáról én rögtön az irodában ötletlenül nyúglódó dizájnerekre asszociáltam, akiknek már fogalmuk sem volt, mivel tudnának még előrukkolni az ötödik kiegészítőben. Ha kviddicset akarok játszani, arra ott a Harry Potter, de ugye nem akarok.

ERDŐK, MEZŐK, HÓFÖDTE DOMBOK

A négy új pálya nem túl nagy, de a két szép, erdős terepszal mellett havas térképet és homokpusztát is kapunk. A sivatagban egyébként én a helikoptereknek sok értelmet nem látom azóta, hogy szegény rotoros jószágokat a Stingeren, IGLA-n, a légvédelmi ütegek gépágyúin, mozgó ütegek géppuskáin és hőkövető rakétáin, a tankokra szerelt lézeres célzóberendezéseken, a mesterlövészek által lehetővé lézeres célpontfestő eszközökön túl a Javelin típusú rakétákon át a

páncélos csapatszállítókra szerelhető légelhárító matériáig bármivel, de tényleg bármivel le lehet szedni.

A Kék Villámon felnőtt generáció aligha bocsátja meg a DICE-nak, hogy a dicső kobraikat mostanra a fák lombkoronái alatt, szinte az avarban sunnyogó patkányokká degradálta, és még így is esélyes, hogy lekapja őket egy palesztin kigyerek által elhajított kavics vagy egy erősebb köpet. Vissza a régi, rettegett helikoptereket a *Battlefield 3*-ba!

Ha az End Game-re úgy tekintünk, mint egy érdekes adalékra, amely néhány órát még hozzátesz a játékidőhöz, és nem várjuk tőle, hogy a következő három hétben 0-24-ben a géphez szegezzen, akkor elégedettek leszünk. Ha többre vágyunk, akkor kezdjünk szurkolni a *Battlefield 4* mielőbbi megjelenéséért.

Duncan

HARDVER

Core 2 Duo 2,4 GHz/Althon X2 2,7 GHz, 2 GB RAM, Radeon 3870, Nvidia GeForce 8800 GT

- + új pályák
- + crossmotor
- + CTF
- air superiority játékmód
- nincs új kézfegyver

DUNCAN

A négy új pályáért és a CTF kipróbálásáért megéri, de az Air Superiority értelmetlen.

80





GameStar

Az alapjátékról
lásd tesztünket
a 2012/03-as
GameStarban

Utolsó vacsora MASS EFFECT 3: CITADEL

INFO Kiadó Electronic Arts Fejlesztő BioWare Platformok PC, Xbox 360, PS3 Röviden A Mass Effect 3 negyedik egyjátékos DLC-je lehetőséget ad arra, hogy utoljára összejöjjen és egy jót mulasson a csapat. PEGI 18+

KEVÉS JÁTÉKBELI KARAKTERRŐL MONDHATJUK EL, HOGY KÖZELI ISMERŐSSÉ, BARÁTTÁ VÁLIK A SZEMÜNKBEN, SŐT CSALÁDTAGKÉNT TEKINTÜNK RÁ.

A *Mass Effect* szériát az oldalunkon végigharcoló társakra azonban hajlamosak vagyunk így gondolni, noha nem mindannyian érthették meg azt a pillanatot, hogy a reaper-háborúban beállt kérésreletű szünetben részt vehetsenek egy utolsó összefüggésen, mielőtt Shepard visszaindulna a földre.

A *Citadel* DLC-n érződik mindaz a szeretet és törődés, amit a *Leviathanból*, de főleg a kiegészítőkből hiányoltam. A kaszinótól a játéktérmen át az Andersontól kölcsönkapott lakosztályig minden helyszín hibátlan. Éppen ezért nem is rejthetem véka alá afelett érzett csalódottságot, hogy csupán három órát tölthetünk el itt. Ez olyan, mintha Viktória királynő lakomájáról Mrs. Mann asztalához ültetnék át a Twist Olivér valamelyik árváját. Borzalmasan kevés, az ember pedig érthető módon többet szeretne abból, ami jó, és nem esik nehezére kedvelni. Lelkesedni pedig bőven van miért, és még csak nem is a semmiből előbukkant zsoldossereget irányító titokzatos ellenfélre gondolok itt, hanem azokra a pillanatokra, amiket évek múlva is mosolyogva idézünk majd fel, ha épp a *Mass Effect* kerül szóba. Mindenkit, aki az eltáv idején még életben van, meghívhatunk egy összefüggés-telre, így dekoráláson kívül másra is használhatjuk a kéglit. Megy az eszem-iszom, a klikkesedés, egymással csevegnek a lányok és a fiúk, mi pedig egyik társaságtól a másikhoz csapódunk, és jókat derü-

lünk Garrus csajozási kísérletein vagy épp azon, hogy Wrex és Grunt megpróbálja eldönteni, melyikük az alfakrojan.

Természetesen a *Gears of War* szériát idéző fedezélkharcból sem lesz hiány, amire a koronát az a rész teszi fel, amikor a csapatból mindenki (!) bekapcsolódik a küzdelembe, és nem csak két társunk fedezi a hátunkat. Régi álmodom vált ezzel valóra, hiszen mindig gyűlöltem, hogy nem vihetem magammal az egész bagázst a küldetésekre. Most, hogy tényleg véget ért a *Mass Effect* trilógia, jöhet az új rész egy másik történettel, egy másik főhőssel és annak társaival, akiket újra a szívünkbe zárhatunk. Mindazonáltal ha tehetném, nagyot kortyolnék Léthé vizéből, hogy emlékeimtől megfosztva kezdhessem előlrol a kalandot, úgy élve át minden pillanatát, mintha az lenne az első alkalom.

Chavalier

HARDVER

Win 7/Vista SP1/XP SP3, Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, Nvidia 7900/ATI X1800, 25 GB HDD, Origin-account

- + majdnem minden csapattag visszatér
- + páratlanul szellemes, öniróniától sem mentes párbeszéd
- + végre egy küldetés, amiről senki sem marad le
- hamar véget ér
- drága (1200 MS pont)

CHAVALIER

Bárcsak ilyen jól sikerült volna a *Mass Effect 3* összes DLC-je!

87



GameStar

Az alapjátékról
lásd tesztünket
a 2013/02-es
GameStarban



Ébresztő! DEAD SPACE 3: AWAKENED

INFO Kiadó Electronic Arts Fejlesztő Visceral Games Platformok PC, Xbox 360, PS3 Röviden Kevés újdonságot hordozó, történetalapú kiegészítés az úrhorror-trilógia legutolsó darabjához. PEGI 18+

ISAAC CLARKE HÁROM JÁTÉKON KERESZTÜL KÜZDÖTT A HOLTAKAT SZÖRŰSZERŰ TEREMTMÉNYEK FORMÁJÁBAN REANIMÁLÓ MARKEREK ELLEN, CSAK HOGY PONTOT TEGYEN A RÉMÁLOM VÉGÉRE.

De vajon sikerült-e megállítania az öntudattal rendelkező, örökké „éhes” entitásokat, vagy az Electronic Arts úgy gondolja, maradt még bőrr a necromorphokon, amit lenyúzhat? Bizva abban, hogy már végigjártszottatok a *Dead Space 3*-at, elárulom (vigyázat, spoiler!), hogy sem Isaac, sem újdonsült társa, a kooperatív játékmódon kívül csupán az átvezetőkből szereplő katona, John Carver nem harapott még fűbe, noha erre minden esélyük megvolt – derül ki váratlan ébredésüket követően folytatott rövid polémiájukból. Míg megpróbálják eldönteni, hogy egyáltalán életben vannak-e vagy sem, gyorsan maguk mögött hagyják a jégbe fagyott Tau Volantist, keresnek egy utazásra alkalmas járgányt a bolygót övező roncs-temetőben, majd megjavítják a hajtóművét, hogy visszatérhessenek a földre. Másfél-két óra instant akció csak azért, hogy valamiféle feloldás helyett egy újabb cliffhanger legyen a jutalmunk. Az *Awakening* nem tartozik a kísérletező DLC-k közé, gyakorlatilag ugyanazokkal a játékmechanizmusokkal számoljunk, mint amelyekkel az alapjátékban közelebbi ismeretséget kötöttünk. Harc, gyűjtögetés, craftolás, pár fejtörő, és ezzel kifűjt. Amiben más ez a nyúlfarknyi kiegészítés, az a hallucinációk gyakorisága és intenzitása, valamint az unítólogusok örületbe hajló fanatizmustól hajtott egyik szektájá-

nak felbukkanása. A Daniknél radikálisabb új vallási vezetőhöz, Randall Carrhoz és kultistáihoz kötődnek az *Awakening* legizgalmasabb, már-már félelmetesnek nevezhető pillanatai. Igazán kár, hogy ezeket szűken mérték a fejlesztők.

Visszatérő vesszőparipám a letölthető tartalmakkal kapcsolatban az ár/érték arány, amit szokás szerint az alapjáték mutatóihoz viszonyítva arra az eredményre jutottam, hogy a teljes ár hatodáért a játékidő tizedét kapjuk. Bárhogy is számolom, ez kevés, mint oroszláznak a palotapincsi. Amennyiben érdekel, hogy hol fog játszódni az esetleges negyedik rész, hovatovább úgy érzed, az *Awakened* birtoklása nélkül nem lehet teljes a *Dead Space*-gyűjteményed, akkor nyugodtan költés rá 800 MS pontot, bár a helyedben megvárnék egy félás akcióit.

Chavalier

HARDVER

Windows XP (SP3), Vista (SP1), Windows 7, 2,8 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB GPU (Nvidia 6800 vagy ATI X1600 Pro)

- + parádés akció főleg coop módban
- + PC-re is megjelent
- rövid, ennek megfelelően drága is
- az ígéretekkel ellentétben egyáltalán nem félelmetes
- zagyva történet
- nincsenek új fegyverek

CHAVALIER

Nem a legsikerültebb DLC, de legalább kiderül, hogy várhatjuk-e a folytatást.

62



Fedezze fel a színek valódi mélységét!

Professzionális kalibrációs technológiával megtervezett monitor a színek tökéletesen pontos megjelenítéséhez. Az új Samsung SERIES 9 SB970 segítségével úgy láthatja a színeket, ahogyan azt a természet megalkotta.



WQHD
2560x1440

www.samsung.com



Teszt

» DMC DEVIL MAY CRY – VERGIL'S DOWNFALL, DARKSTALKERS: RESURRECTION



GameStar

Az alapjátékról lásd még tesztünket a GS 2013/01-es számában

Isten hozott a pokolban DMC: DEVIL MAY CRY – VERGIL'S DOWNFALL

OLN Kiadó **Capcom** Fejlesztő **Ninja Theory** Platformok **Xbox 360, PS3, PC**
Röviden A kiegészítő lefedi az eddigi történetben szereplő lyukat, megmutatja, hogyan vált Vergil démonian gonosszá. **PEGI 16+**

A Z ELSŐRE SOKAK ÁLTAL KEVÉSSÉ KEDVELT DANTE HELYETT MOST ANNAK KICSIVEL VISSZAFOGOTTABB TESTVÉRE, VERGIL VESZI ÁT A FŐSZEREPET. A DLC-ben az ő szemzőgéből figyelhetjük, mi történik a közvetlenül az alapjáték után játszódó kiegészítésben. A történet szerint Vergil – miután Dante legyőzte – a pokolra kerül, és annak érdekében, hogy onnan kijusson, három dolgot kell elintéznie, kijavítania. Ezeket a szíven lévő három seb reprezentálja; amint összeformak, szabad az út a kijárat felé.

A képregényszerű videobetétek és az új karakter komoly potenciált hordozhatna magában, de a végeredmény nem ezt tükrözi. Ráadásul azáltal, hogy nagyon kevés plusz játékidőt ad, még többet veszít az értékéből, mégis tud szerethető lenni, de igazán akkor is csak a fanatikusok fogják tudni értékelni.

Hozza az alapjáték hangulatát, mégpedig annyira, hogy az ember időnként elgondolkozik rajta, hova tűnt Dante, és ki ugrál helyette a képernyőn. A gyűjthető dolgok és a képességek fejlesztése is megmaradt erre a kiegészítő részre is, ráadásul megjelennek újfajta szörnyek, Vergil kardja (Yamato) és sajátos démoni ereje pedig kiválóan működik ellenük. Mégis hiányérzetünk lehet, hisz az egész játék veszít a lendületéből azáltal, hogy

a kombókat rosszul fűzték össze, a köztük lévő holtidő pedig frusztráló és feleslegesen hosszú várakozásnak tűnik. A rövid történet ugyanakkor jól átgondolt, érdekes, és új perspektívát ad az alapjátékhoz, a környezet továbbra is gyönyörű, a pályák jól ki vannak találva. Összességében tehát egy egész jól sikerült DLC-ről van szó, a fanatikusoknak kötelező, és mindenkinek csak ajánlani tudom, akit egy kicsit is érdekel, hogyan válik Vergil azzá a bosszúszomjas szörnyetegé, akit a sorozat korábbi részeiből ismerhetünk.

Kox

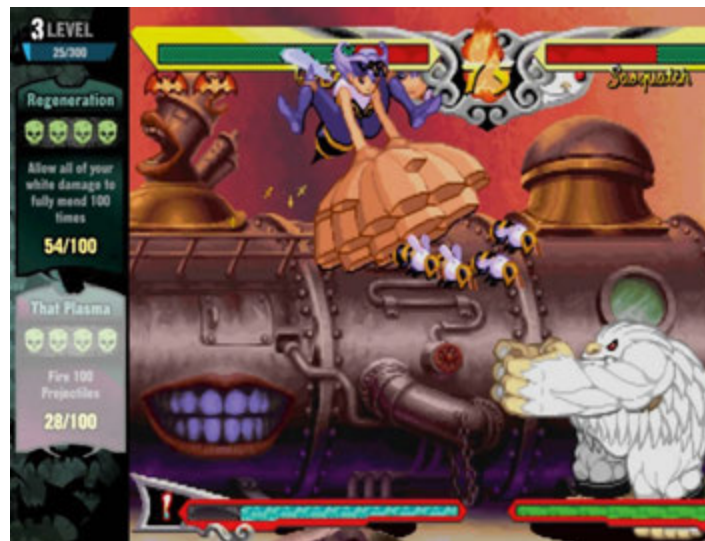
HARDVER

ATI Radeon HD 3850, NVIDIA GeForce 8800GTS, 2 GB RAM, Windows Vista/XP/7/8, 8 GB szabad tárhely

- + történet
- + feel good
- + képregényszerű videobetétek
- képregényszerű videobetétek
- kombók lassú összefűzése
- fura irányítás

KOX
Rövid, de hangulatos kiegészítése a történetnek.

76



A hamvaiból éledező japán fönix DARKSTALKERS: RESURRECTION

OLN Kiadó **Capcom** Fejlesztő **Iron Galaxy Studios** Platformok **PSN, XBLA**
Röviden A Capcom megpróbálja új bőrbe bújtatni egy elfeledett szériáját több-kevesebb, de inkább több sikerrel. **PEGI 16+**

JAPÁNBAN CSAK VAMPIRE NÉVEN ISMERIK A STREET FIGHTER FIATALABB, SÖTÉT RUHÁKBAN FLANGÁLÓ, EMÓS TESTVÉRÉT. A Capcom már 1997 óta ül a méltatlanul elfeledett címen, ám idén újraélesztették a széria második és harmadik részeit *Darkstalkers: Resurrection* néven. A játék tartalmazza a *Night Warriors: Darkstalkers' Revenge* és a *Darkstalkers 3* klasszikusok HD remake-jét, megidézve a múlt évszázad érmedobálgató arkád játékaik hangulatát. Az oktató mód lépésről lépésre igyekszik elmagyarázni a játékmenetet és a különböző taktikákat, a challengek garantálják, hogy mindig legyen indokunk egymást vagy a gépet püfölni, az új online többjátékos mód pedig tizből kilencszer pillanatok alatt talál gyepálni való ellenfelet.

Amitől viszont igazán kiemelkedő a játék, azok a karakterek. A 18 harcos mindegyike olyannyira egyedül és furcsa, hogy nem lehetne egyet sem kiemelni mozdulatai vagy kombói alapján. Morrigan az egyetlen, aki cameozott a *Marvel vs Capcom 3*-ban, rajta kívül mindegyik karakter biztos meglepetés az újoncnak. Van, aki leválasztja a kezét, és azzal ver agyon, van, akinek a lába egy láncfűrészre változik, mert miért ne, és van, aki csak egyszerűen Piroška, a Piroška és a farkasból. Na jó, uzival gránátokkal és torokelvágással megspékelve, de Piroška. A jelzőket ke-

resgélve talán úgy tudnám legjobban leírni az egészet, hogy „ízig-vérig japán”. Mindezek mellett egyértelmű, hogy nem mindkinek való. A fejlesztők sok helyen megőrizték a 97-es betűtípusokat, ami kikaparhatja a szemét egy erre érzékeny, mai gamernek. A karakteranimációk hiába emlékeztetnek, a HD remake nem mindig elég ahhoz, hogy a játék megállja a helyét a mai fighterek mellett. Aszériát ismerők biztosan örülnek az újításoknak, és az sem kizárt, hogy újoncok százait vonzza be az egyedi világ és harcmód, ám az is valószínű, hogy a *Darkstalkers: Resurrection* nehezen fogja elérni a *Tekken 3*-on felnőtt generáció ingerküszöbét.

Mr.Kazu

- + felejthetetlen karakterek
- + szélsőségesen abszurd és vicces animációk
- + a challenge-ek újabb indokot adnak a játékra
- nehézkes tutorial és gombmagyarázat
- szörnyűek az eredeti betűtípusok
- nem egy modern gamernek tervezték

MR.KAZU
Nem a legjobb HD-remake, de mindenképp megér egy érmet a játéktérben.

76



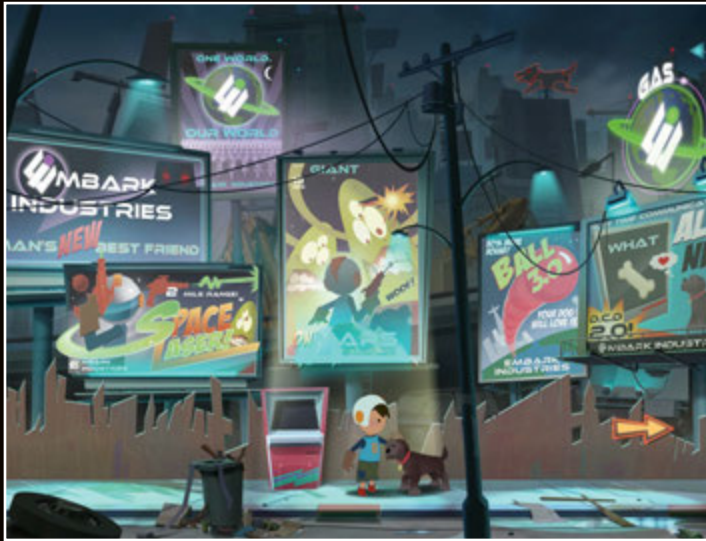
DIGITALSTAND

www.digitalstand.hu

Lepje meg magát, családtagjait
és barátait digitális újsággal!

Oldalunkon közel
200 kiadvány közül válogathat!

WWW.DIGITALSTAND.HU



Kutyákat rabolni veszélyes

FETCH

INFO Kiadó **Big Fish Games** Fejlesztő **Big Fish Games** Platformok **IOS**
Röviden A casual körökben ismert Big Fish Games első komolyabb játéka, ami egy fiú kalandjait meséli el, aki kutyája után kutat. iTunes Rating **4+**

EGY KÉPZELETBELI VILÁGBAN ÉL EGY NEM VALÓSÁGOS FIÚ. A SRÁCNAK VAN EGY KUTYÁJA, AKIT NAGYON SZERET, DE EGYSZER CSAK VALAMI TERMÉSZETFELETTI LÉTFORMA ELRAGADJA, Ő PEDIG ELINDUL, HOGY VISSZASZEREZZE. Kitaláltatok már, melyik játékról írok? Nem, nem az 1998-as, Eric Chahi-féle klasszikusról, a *Heart of Darkness*-ről van szó, ami anno már a bevezetőnél kitépte a szívemet, majd kiköpte a cipőjét (ha értitek, miről beszéltek). Az elkövetkezendő pár bekezdés egy hasonló történettel rendelkező, de sokkal kevésbé sötét játékról szól, ami a *Fetch* nevet viseli. Itt is egy fiatal fiút irányítunk, akinek szeretett háziállatát elnyeli egy tűzcsap, ami bár szokatlanul hangzik, egy robotokkal és fura szörnyekkel teli világban nem is olyan különös.

Asrác hamar rájön, hogy kedvence nem az egyetlen, aki az ördögi szervezet fogásába esett, és tudja, hogy csak ő tehet pontot ennek az egésznek a végére. A *Fetch* furcsa keveréke a klasszikus kaland- és puzzle-elemekkel tűzdelt ügyességi-logikai játékoknak. Mivel egy első-sorban a fiatalabb korosztályt megcélzó alkotásról van szó, akik komoly kihívást keresnek, rossz helyen járnak: a játék ugyan a felnőttek számára is tartogat izgalmakat (akárcsak egy Pixar film), ám néhol túl könnyűnek érezhető. A játékidő jelentős részét minijátékok teszik ki, ezek során szerezhetjük meg a továbbhaladáshoz elengedhetetlen tár-

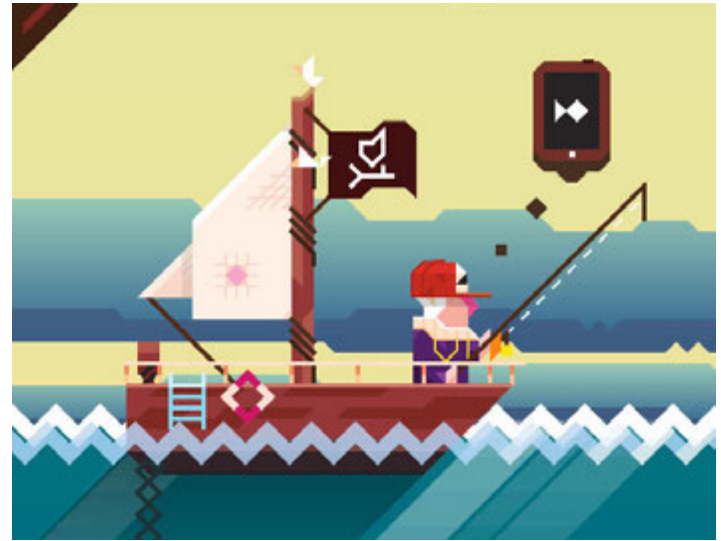
gyakat. Kényelmes tempóban haladva másfél óra alatt végigérhetünk a történeten, de ha halaki szeret elmélyedni az apróságokban, annak érdemes a képernyő minden egyes részét végigtapogatnia – a kidolgozottság megdöbbentő. Nem nagy dolog persze, de akit a buborékos fólia is órákig le tud foglalni, annak a *Fetch* segít egy szinttel feljebb lépni. Néhány minijáték nehezített verzióban is elérhető, újrajátszható, így a 4,49 eurós ár már nem számít olyan soknak (mármint okostelefonos és táblagépes viszonylatban, ahol ez általában egy átlag feletti címke). Sajnos nem univerzális, tehát az iPhone- és iPod touch-tulajdonosok kimaradnak a mókából, de aki rendelkezik az Apple táblagépének második vagy újabb generációs kiadásával, bátran tegyen egy próbát a Fetchsel.

Paca

- meglepő kidolgozottság
- bármilyen korosztálynak megfelel
- aranyos történet
- iPad-exkluzív
- rövid játékidő
- a minijátékok nem túl összetettek

PACA
 Kissé rövid, néhol túl könnyű, de a *Fetch* minden kalandjáték-fanatikusnak ajánlott.

84



Az öreg halász és a tenger

RIDICULOUS FISHING

INFO Kiadó **Vlambeer** Fejlesztő **Vlambeer** Platformok **IOS** Röviden
 Tökéletes árkadjáték egy tehetséges és kitartó indie fejlesztőcsapattól Billyről, a múltja elől menekülő halászlól. iTunes Rating **12+**

TALÁN A SUPER CRATE BOX CÍMŰ ÁRKADJÁTÉK KAPCSÁN EMLÉKSZÜNK A VLAMBEERRE, HOLOTT A FIÚK ELSŐ JÁTÉKA, A FLASHES RADICAL FISHING VOLT TESZTÜNK ALANYÁNAK ELŐDJE. A játék iOS verziója már rég elkészült, amikor drámai fordulat következett be: egy másik fejlesztőcsapat gátlástalanul lenyúlta az eredeti *RF* ötletét, koppintásuk pedig hatalmas sikert aratott. A Vlambeernél mégsem adták fel, és a napvilágot látott játék minden ízében gördülékenyebb és élvezetesebb lett, mint idősebb klónja.

Billyvel horgunkat a tengerbe vetve, telefonunk megdöntésével kell kikerülnünk a halakat, míg a horog süllyed, hogy minél mélyebbről halászhassunk. Ha egy halba ütközünk, horgunk beleakad, és a horog emelkedni kezd. Célnünk ilyenkor az ellenkezője a korábbiaknak: úgy kell navigálnunk, hogy minél több ritka és értékes hal kerüljön a horogra (a medúzákra vigyázunk, mert értük pénzlevonás jár). Ha a horog elérte a felszínt, Billy kirántja, és félelmetes fegyverarszáljával még röptükben szétlővi a halakat(!). A szerzett pénzből felszerelésünket, horgainkat, fegyvereinket vagy akár ruházatunkat fejleszthetjük, hosszabb daimilt vehetünk, sőt, a süllyedést gyorsíthatjuk, az emelkedést lassíthatjuk, vagy akár ellenállóbbá tehetjük csalinkat, hogy az első vagy később a második ütközést is kibírja a merülés során. Billy mobilján pedig rendsze-

resen tweeteket olvashatunk horgásztársaitól, amiből aztán rekonstruálhatjuk a játék szerény kis történetét. Ha a tenger mélyére érve az összes haltípusból már legalább egyet kifogtunk, új helyszínt választhatunk, ahol újfajta halakkal és a mélyebben fekvő tengerfenékekkel kell megküzdenünk. A negyedik pálya teljesítése után megnyílik a korlátlan játékmód, ahol a megszerzett pontoknak és a horog elért mélységének csak ügyességünk szab határt. Az *RF* egy kellemes, mosolyfakasztó játék stílusos grafikával, remek zenével, klassz irányítással és szórakoztató játékmenettel. A Vlambeer bebizonyította, hogy az ötletesség és az odaadás elég ahhoz, hogy egy lelkiismeretlen, más ötletén alapuló iparosmunkát le lehessen nyomni. Amit pedig mi kapunk, az egy remek, addiktív, de egyszerű árkadjáték.

Kacor

- addiktív, szórakoztató
- remek ötleten alapul
- minden ízében kiforrott, stílusos
- egyszerű
- kevés a négy pálya
- azok sem sokban különböznek

KACOR
 És még azt mondják, a horgászat unalmas!

88



Csatornázás rendhagyó módon THE CONDUIT HD

Parkour elegánsan VECTOR

INFO Kiadó High Voltage Software Fejlesztő War Drum Studios Platform Android Röviden A játék kiválóan mutatja, hogy az elmúlt évek alatt mennyit fejlődtek a mobilkészülékek – és mennyire elavult a Nintendo Wii. GPR MM

INFO Kiadó Nekki Fejlesztő Nekki Platformok Android Röviden Maradandó alkotás a Nekkittől a Google Play áruház tucat oldalnézetes parkour-játékai között. GPR E

MINT AHOGY A NINTENDO WII-RE MEGJELENT, NEM AZ ANYACÉG ÁLTAL ISTÁPOLT JÁTÉKOK NAGY RÉSE, ÚGY A THE CONDUIT SEM ZAVART SOK VIZET A MAGA IDEJÉBEN.

A konzolgyártó nem titkolt célja az volt, hogy a Sega játékaival a Halo franchise rajongóit magához csábítsa, de az egyedüli irányításmód sokak kedvét elvette. A High Voltage közel négy évvel az eredeti kiadás megjelenését követően úgy döntött, egy újabb terepen próbál szerencsét. Az androidos eszközökön futó FPS-ek erőssége szintén nem az irányítás szokott lenni, de a Grand Theft Auto játékok és a Max Payne portolásáért is felelős War Drum Studios ismét kiemelkedő munkát végzett.

A játék történetét nem érdemes hosszasan elemezni, de néhány szót a biztonság kedvéért ejtsünk róla. Michael Ford titkos ügynököt irányítjuk, akit a The Trust nevű rejtélyes cég bérel fel, hogy – mint később kiderül – egy világméretű, évszázadokra visszanyúló összeesküvést oldjon meg, miközben földönkívüliek rohamozzák a világot. Emberek és fura lények egyaránt igyekeznek az életünkre törni, de ha ügyesek vagyunk, főleg az aggodalom. A The Conduit HD nevére természetesen nem véletlenül került bele az a bizonyos két betű: elértük azt a pontot, hogy egy Tegra 3 hajtotta okostelefon és táblagép nemhogy futtatni képes egy Wii-s játékot, de ráadásul szépen is jeleníti azt meg.

A depth-of-field effektől ugyan búcsúzni kellett, de a fényeffektek és összességében a textúra maga is sokat javult. Sokan nehéznek találják az FPS-ek érintőképernyőn történő irányítását, ami valóban szokatlan lehet: a legtöbbeknek hiányzik a konzolok kontrollerén a mutatóujjunknál elhelyezkedő ravasz gomb. Itt viszont nincs ilyen gond, az irányítást tökéletesen sikerült optimalizálni. Számos opció könnyíti meg a haladást, de aki rendelkezik bluetoothos kontrollerrel, azt is használhatja. A The Conduit HD első két pályája ingyenesen kipróbálható, a maradék hétfért összesen alig több mint ezer forintot kell fizetni, de higgyétek el, mindenképp megéri.

Paca

Az Android rovat támogatója a Samsung



+ gyönyörű grafika, látványos effektek
+ hosszú játékidő
+ kényelmes irányítás
- csak Tegra 3-as készülékeket támogat
- nem túl jelentős történet
- nincs multiplayer

PACA
Üdvözljük az első Wii-s játékot, ami androidos készülékekre költözött.

80

SZÁMOS KÖVETŐVEL RENDELKEZIK VILÁGSZERTE A PARKOUR, NAGY HAGYOMÁNNYAL RENDELKEZŐ UTCAI SPORT.

Mindannyiunk legnagyobb öröme a játékipar képviselői, főleg a mobilos játékok fejlesztői is kedvelik, hiszen nem egy bonyolult koncepcióról van szó. A DICE és az Electronic Arts a Mirror's Edge-dzsel tökéleteset alkotott mind konzolokon, mind okostelefonokon és táblagépeken, de nem csak az ő termékük emelkedik ki a Google Play áruházban fellelhető játékok széles kínálatából. A facebookos játékaikról ismert Nekki fejlesztőstúdió szerencsét próbált, és ha a későbbiekben minden jól megy, a platform legkiemelkedőbb fejlesztői között tarthatjuk őket számon.

A közösségi oldalon már egy ideje elérhető, de magunkkal vinni ezidáig nem tudtuk a Vectort, amiiben egy meglehetősen jól öltözött figurát irányítva kell szaladnunk a különböző akadályokkal teletűzdelt pályákon, miközben egy sokkalóval felszerelt kommandós lohol a nyomunkban. A végső cél az, hogy kijussunk a városból, de a város határ természetesen messze van (különben igen rövid lenne a játék).

A meneküléshez mindössze egyetlen dologra lesz szükségünk: az egyik ujjunkra. A karaktert – ahogy annak lennie kell – gesztusokkal bírhatjuk ugrásra, csúszásra vagy megfelelő helyeken sprintelésre. Ügyességi játék lévén érdemes pontosnak lenni: egy benézett asztal, pár egymás mellé rakott, nehezen észrevehető szék, és máris a földön fekvé ránk

gat minket az áram, ami már csak azért sem jó dolog, mert szegény karakterünk valószínűleg nem élvezi, ráadásul a pályát is újra kell kezdeni. Az egész pályát. Minden pályán, azon túl, hogy a továbbjutásért küzdünk, kristályokat kell összeszedni, illetve különleges mozdulatokat végrehajtani. Ezen mozdulatok végrehajtása nem nehéz, ugyanakkor nem minden trükk oldódik fel az elején, egyik-másikat meg kell vásárolni, ami nem megy gyorsan, cserébe viszont látványos lesz a végeredmény. Az elegendő pénz összegyűjtésének érdekében a pályát többször is végigjátszani, ha nem akarnak fizetni (a mikrotranzakciós csomagok nem drágák).

Paca

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

+ egyszerű, de hangulatos megjelenítés
+ jól etalált nehézség
+ könnyű irányítás
- sovány történet
- türelem kell hozzá
- lehetne összetettebb

PACA
Szaladj, tüzetember, szaladj az életedért!

81

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Bioshock Infinite - Ultimate Songbird Edition



Platform PC/PS3/X360
2013. március 26. Ár 37 999 Ft

GameStar
93

Booker egy régi adósság eltörlésének reményében beleveti magát az égi városban dúló polgárháborúba, hogy kimentse onnan a titokzatos képességeket birtokló Elizabethet. Columbia gyönyörű fényei mögött megannyi veszély leselkedik a két főszereplőre, például a Songbird, ami a mentőakció egyik legkomolyabb akadályja. Ennek szobrát tehetik ki asztalukra azok a rajongók, akik beruháznak a játék legdrágább kiadására. A madárka mellett helyet kapott még egy kemény táblás művészeti album, egy kulcstartó, egy litográfia és egy 25 mm-es Handyman figura.

StarCraft II: Heart of the Swarm - Collector's Edition



Platform PC
2013. március 12. Ár 15 990 Ft

GameStar
89

Kerrigan felébredt, és a vérét akarja annak az embernek, aki tönkretette az életét. Mengsk napjai megszámláltattak, úgy tűnik, nem tanulta meg fiatal korában, hogy a bosszúsomjas nőkkel nem állunk le vitakozni. A Heart of the Swarm gyűjtői kiadása nem okoz meglepetést egyetlen Blizzard-rajongónak sem; jól megpakolt dobozt kap, aki felkutatja a már csak kevés helyen megtalálható csomagot. Szerencsére a gyűjtői kiadás digitális változata még mindig beszerezhető, így nem kell lemondania senkinek az egyedi portrékról, épületjelzésekről és a Brutalisk skinről sem.

Injustice: Gods Among Us



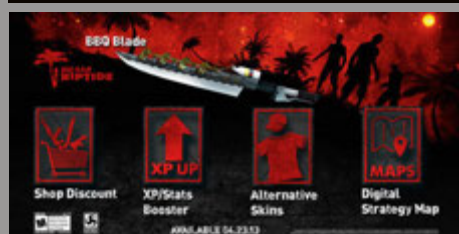
Platform PS3/X360/Wii U
2013. április 19. Ár 24 490 Ft

GameStar
85

Mindig is tudni akartátok, hogy ki kerülne ki győztesen egy Batman vs. Superman összecsapásból? A DC-univerzum hőseit most összeugraszthatjátok ebben a verekedős játékban, sőt a két főszereplőt akár az asztalra is kithetitek, ha a gyűjtői kiadást választjátok. Wonder Woman és Batman az idők végezetéig áll majd egymás torkának esve a szobátokban, de ha ez nem lenne elég, két füzetet is kaptok a DC sorozataiból. A játékon belül is exkluzív tartalom vár: Batman, Superman és Wonder Woman egyedi szereléseket kap a csomagban található kódoknak hála.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

DEAD ISLAND: RIPTIDE 2013. ÁPRILIS 26.



A trópusi zombikaland ott folytatódik, ahol az előző részben véget ért: a túlélők azt hiszik, kimenekültek az apokaliptikus sűjtött övezetből. Hamis biztonságérzetüket azonban egy hirtelen jött vihar és a vírus gyors továbbterjedése megcsúfolja, újabb borzalmas kalandokba taszítva ezzel szeretett karaktereinket. A zombiapokaliptikus még mindig nem ment ki a diatból, hát készüljünk rá kellőképpen: aki még időben előrendeli a játékot, jóval olcsóbban hozhatja el a dobozt a pénztártól.

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 másféleképpen a második rész esetében sem,

ami akkor nyújt igazán teljes élményt, ha még időben feliratkoztok a vásárlók listájára. Az előrendelők ugyanis egy DLC-vel gazdagodnak, ami egy Nissan GT-R SpecV-t, plusz helyszínt és egy teljes extra versenysorozatot rejt.

BUDGET MEGJELÉNÉSEK



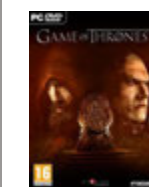
THE WITCHER ENHANCED EDITION 1990 FT

A Witcher 3 bejelentése után nincs is jobb alkalom, hogy belekezdjétek Rivia Geralt meséjébe. Az első rész bővített kiadása ennyi évvel a megjelenése után is megéri a pénzt.



SUPREME COMMANDER 2 1990 FT

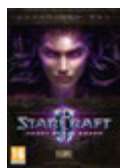
Chris Taylor nevét viselő RTS ritkán okoz csalódást, így a Supreme Commander második része is jó befektetés. Hatalmas robotokkal vívhatunk epikus csatákat a jövő háborúiban.



TRÓNOK HARCA 4990 FT

A harmadik évad kezdetével épp jókor jött a Westerosban játszódó szerepjáték áresése. Nem hibátlan, de a történet a helyén van, és ennyiert egy rajongónak már megéri beneveznie rá.

PC



STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM

GS 2013. ÁPRILIS - 89%
9990 FT

Kerrigan visszatért, hogy hadba vezesse a zerg rajt, és megszabadítsa a világot Mengsktől. A StarCraft 2 saga második részében bosszúhadjárat vár ránk.



ALIENS: COLONIAL MARINES

GS 2013. MÁRCIUS - 65%
3990 FT

A sci-fi horrosorozat története újabb játékközpontot kapott hála a Gearbox fejlesztőnek. 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.



SIMCITY

GS 2013. ÁPRILIS - 74%
9590 FT

Pár év szabadság után visszatért a SimCity, hogy ismét beültesse a játékosokat a polgármesteri székbe. Ezúttal közösségi városmenedzsmenettel hív játékba.



TOMB RAIDER

GS 2013. MÁRCIUS - 90%
7990 FT

Megannyi epizód után most megtudjuk, hogy lett Lara Croftból az a dögös, tettere 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 helyszínéire, 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 bosszúhadjárat során.



SONIC ALL-STARS RACING TRANSFORMED

GS 2013. JANUÁR - 83%
9990 FT

Sonic és barátai ismét autóba 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

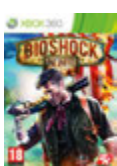
Isaac még mindig nem ment nyugdíjba: újra felveszi a plazmavágót, hogy rendet tegyen a Tau Volantison, ehhez pedig egy segítőtársat is kap.



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

GS 2013. ÁPRILIS - 72%
13 990 FT

Egy drokartell ellen még a hadsereg sem vonul ki teljes magabiztossággal, nem úgy a T.W.O. zsoldosereg két antihőse, akik lazán rendet tesznek.



BIOSHOCK INFINITE

GS 2013. ÁPRILIS - 93%
13 990 FT

Hozd el a lányt, töröld el az adósságot. Booker a felhőbe hatol, hogy törlesszen, és hogy kimentse a kalitkába zárt hölgyet, Elizabethet.

PS3



INJUSTICE GODS AMONG US

GS 2013. ÁPRILIS - 85%
14 990 FT

A Mortal Kombat fejlesztőinek új játékában összeereszthetjük az összes ismertebb DC-karaktert, hogy évtizedes viták végére tehesünk pontot végre.



NFS: MOST WANTED

GS 2012. NOVEMBER - 81%
9990 FT

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



EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO

GS 2012. DECEMBER - 75%
12 990 FT

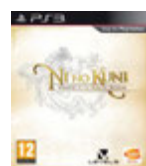
Visszaugrunk Warren Spector kifordított mesevilágába, hogy társunkkal együtt mentjük meg a csodák otthonát.



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 kunkunk. Persze intenzív darabolás közben.



NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH

GS 2013. FEBRUÁR - 90%
14 990 FT

Az animajongók már dörzsölhetik 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 meccsélmény.



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

Dead Island: Riptide

április 26.

Metro: Last Light

május 17.

GRID 2

május 31.

Star Trek

április 26.

Resident Evil: Revelations

május 24.

The Last of Us

június 14.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

április 26.

Soul Sacrifice

május 1.

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

HARDVER

Speciális kiadás vált elérhetővé az X51-es modellből

Alienware gamer PC már Ubuntuval is

Nemrégiben a Dell tulajdonában lévő Alienware bejelentette, hogy az eredetileg még tavaly januárban leleplezett X51-es gamer számítógépe az Egyesült Államokban már Ubuntu 12.04 LTS operációs rendszerrel is elérhető. Az eszköz linuxos verziójának ára hardvertől függően 599 dollárnál (-138 ezer forintnál) kezdődik, ennyi pénzért a vásárlók kétfagos, 3,3 GHz-es Intel Core i3-3220 processzort, 6 gigabájtnyi DDR3-1600 MHz-es RAM-ot, 1 GB

GDDR5-ös dedikált memóriával kiegészített Nvidia GeForce GTX 645 grafikus kártyát, 1 terabájtos merevlemez, továbbá egy DVD-íjraírót kapnak. Természetesen jó kérdés, hogy az X51 új verziója mekkora hullámot vet majd a piacon, hiszen Linuxra egyelőre kevés komoly játék érhető el, a vásárlók többsége valószínűleg továbbra is hajlandó lesz kifizetni 100 dollárral többet a Windows 7 operációs rendszerű modellért.



Frissített mobil-GPU-kínálat

Megújult az Nvidia komplett középkategóriás termékpalettája

A Radeon HD 7790-et látszólag alaposan lepipáló GeForce GTX 650 Boost bemutatása után az Nvidia most mobilos téren is újított. A gyártó összesen öt darab, laptopokba szánt grafikus processzorral állt elő: a GTX 750M/745M/740M egységeket a már játékokra is korlátozottan alkalmas laptopokban láthatjuk majd viszont, míg a GT 735M/720M mo-

dellek a mainstream noteszgépekből köszönnek vissza. Elődeikhez hasonlóan a Kepler architektúrás, friss modellek nem nevezhetők hatalmas újításoknak, inkább csak a Haswell processzorok mellé adnak az OEM-gyártóknak egy plusz eladási pontot; közvetlen elődeikhez képest várhatóan olyan 15-25 százalékos teljesítménybeli pluszt lesznek képesek nyújtani.

Az Nvidia három fontosabb ténnyel emelt ki a GPU-k kapcsán: az energiahatékonyság növelése érdekében támogatják az Optimus technológiát; a GPU Boost 2.0 képes komoly terhelés esetén automatikusan emelni az órajeleiket, plusz a mellékelt GeForce Experience segédprogrammal egyetlen kattintással optimalizálhatók a támogatott játékok grafikai beállításai.

Sokkal erősebb akkumulátorok jönnek

Maxell fejlesztés: még tovább bírják az akkuk

A közel hatvan százalékkal növekvő akkumulátorkapacitás nem hoz magával méretnövekedést, ami már önmagában megváltoztathatja okostelefonjainkhoz és táblagépeinkhez való viszonyunkat, hiszen nem kell majd annyira takarékoskodnunk a kapacitással, hogy azok kintartsanak estig. A japán Maxell vállalat kutatói megfigyelték a lítiumionok mozgását, ezáltal ki-

fejlesztettek egy új módot arra, hogy azok töltöttsége ne csökkenjen számottevően. A mindennapi felhasználó számára ez hosszabb rendelkezésre állási időt vagy erősebb, nyolcmagos processzorok mellett változatlan üzemidőt jelent. Az újítás akár már idén megjelenhet az új modellekben, amennyiben a gyártók időben licencelik a technológiát.



Negyven éve indították az első mobilhívást

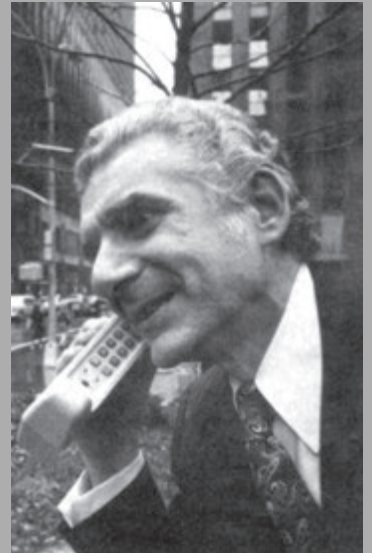
A Motorola mérnöke a konkurenciával közölte, hogy vesztettek

Jeles évfordulóhoz érkezünk április 3-án. 40 évvel korábban, 1973-ban ezen a napon a Motorola mérnökeként dolgozó Martin Cooper mobiltelefonon csörgött rá a konkurenciára. Az úriember a rivális Bell Labsnél (AT&T) dolgozó Joel Engelt tárcsázta, majd közölte vele, hogy ők vonul-

nak be a történelemkönyvekbe a mobiltelefon feltalálásért. Engel állítólag nem reagált semmit a nyilvánvaló trollkodásra.

A most 85 éves Marty Cooper a kérdéses hívást egy Motorola DynaTAC 8000x készülékkel bonyolította, az 1,14 kilogrammot nyomó, egysoros ki-

jelzővel szerelt készülék akkuüzemideje 20 perc körüli volt. A készülék a fogyasztói piacra csak az első hívás után tíz évvel, azaz 1983-ban került, még hozzá 3995 dolláros áron. A kérdéses összeg inflációval együtt manapság nagyjából 9200 dollárnak (~2,16 millió forintnak) felel meg.



Biztató statisztika

256 gigás SSD HDD-áron

Április elején a PriceG2 piacelemző cég némi reményre okot adó előrejelzéssel állt elő: a kutatók statisztikái szerint az SSD-k ára 2010 óta meglehetősen lineáris mértékben csökken, eközben a merevlemezek árcéduláján egy nagyobb ugrást kivéve évek óta ugyanaz a tétel látható. Az áremelkedést a thaiföldi

áradások okozták, ami hardverhiánnyal és az árak rohamos növekedésével járt. Azóta normalizálódott a helyzet.

A folyamatos árcsökkenést előrevetítve a PriceG2 szerint a 256 gigabájtos SSD-k ára valamikor az év vége felé az azonos kapacitású merevlemezekkel vetekedhet, ám a nagyobb kapacitású verziók ellenértéke vélhetően egy jó darabig nem csökken majd hasonló mértékben. Ez nem olyan hatalmas probléma, hiszen az operációs rendszernek és a programoknak a felhasználók döntő többségénél tökéletesen elég 256 GB tárhely, míg a nagy helyigényű adatokat továbbra is lehet olcsó merevlemezen tárolni, hiszen ezeknél nem fontos a gyors elérés.



Steammal jön a játékos tablet

A Razer Edge továbbfejlődött

A Razer hardveresen nem módosított a játékosok számára készített táblagépén, de megállapodott a Valve csapatával a Steam használatáról. Az Edge így hamarosan előretelepítve kínálja a szoftvert, ami lehetővé teszi a digitális terjesztést, a digitális jogkezelést, a multiplayert és a kommunikációt. A döntés azért is áll összhangban az eredeti céllal, mert a PC-s játékosokra fókuszálnak, a steames címek pedig könnyedén futnak majd a táblán. Az Edge még a Steam Big Picture módját is támogatja, amivel óriástévéken lehet játszani, gamepaddal, billentyűzettel és egérrel kiegészítve.



A Steam jelenleg több mint 2000 címet árúsít PC-s és macos rendszereken egyaránt. Az Edge hardveresen több mint elég a legújabb játékok kezeléséhez is, hiszen egy Intel Core i7-es CPU, egy Nvidia GT640M grafikus vezérlő és 4-8 GB RAM dolgozik benne.

A jövő tabletjei

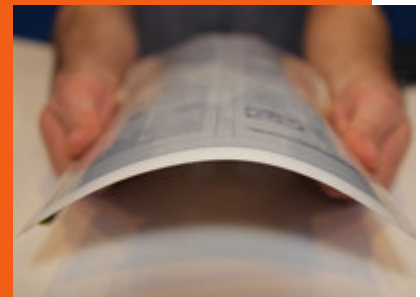
Csak egy képernyőből állhatnak

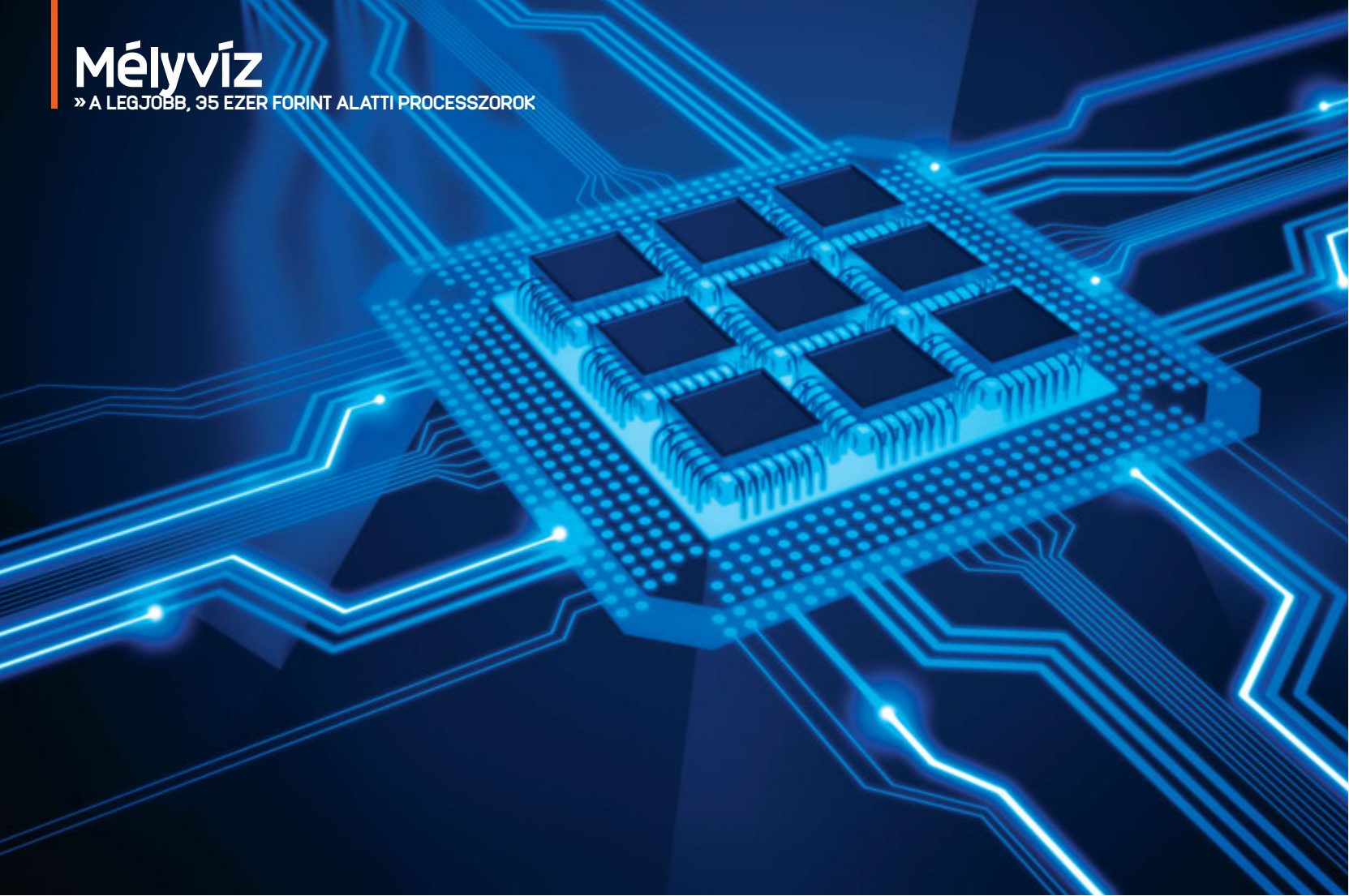
Az Amazon vezetője, Jeff Bezos igen érdekes szabadalmat adott be március közepén. A Gregory Harttal közösen jegyzett ötlet olyan táblagépeket vetít elő, melyek csupán egyetlen képernyőből állnak, processzor, akkumulátor és más, számításhoz szükséges részek egységek nélkül. Ezek a fontos elemek egy központi egységben kaptak helyet, a jelenlegi ismereteink szerint táblagépeknek nevezett küttyü pedig egy veze-

ték nélküli képernyővé válik. Ennek segítségével az eszközök még vékonyabbá és könnyebbé válhatnak. Az energiaátadásának módszere a szabadságban nincs részletesen leírva, ennek megoldása tehát még várta magára – ennek ellenére természetesen az ötlet immáron védett.

Maga a gondolat egyébként igen érdekes, de ezzel éppen határok közé szorítanánk a táblagépeket, hiszen a laká-

son vagy épp a vezeték nélküli hálózat hatótávolságán kívülre nem vihetnénk magunkkal e-könyv-olvasót vagy táblagépet. Természetesen ha a számításon végző és energiát adó központi egység is hordozható, ezek a határok nem érvényesek, bár kétséges, hogy jobb megoldást jelent-e egy vékony képernyő és egy doboz magunknál hordozása egy egybeépített, de némileg nehezebb eszköz helyett.





CPU-körkép

A legjobb, 35 ezer forint alatti processzorok

SOKAN SZERETNÉNEK CSÚCSKATEGÓRIÁS KOMPONENSEKET KOMPUTERÜNKBE, HISZEN AZ A JÓ GÉP, AMI A BENCHMARKOKON ELŐKELŐ POZÍCIÓT ÉR EL.

Az elvárások mellett a legnagyobb befolyásoló tényező továbbra is az ár, egy frissen piacra dobott csúcskategóriás megoldásért több százezer forintot is képesek elkérni. Amennyiben megvásároljuk, lehet, hogy nagyon erős komponenssel gazdagodunk, de előfordulhat, hogy egy jó ideig nem tudjuk majd kihasználni erejét. Ezért alaposan gondoljuk meg, mire van szükségünk. Kínálat szerencsére van, akár otthonra, akár az irodába szánjuk, számtalan lehetőség közül válogathatunk. Ha olyan gépre vágyunk, amin a régebbi játékok is

futnak, ugyanakkor nem szánánk rá túl sok pénzt, máris szemmel láthatóan szűkül a CPU-k listája, de még így is túl bőséges. A kínálat azóta duzzadt fel ennyire, hogy az AMD és az Intel új megoldásokat vezetett be a piacra, ezzel együtt árzuhanásnak is tanúi lehetünk. Az AMD piacra dobta a Trinity-alapú APU-kat, melyek erős integrált Radeon GPU-t kaptak, miközben az Intel az alsó szegmensben bővített. Oldalainkon mindkét gyártótól bemutatunk három-három típust, és részletezzük azok erős és gyenge pontjait.

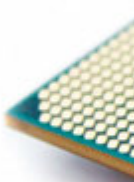
AMD VERSUS INTEL

Annak ellenére, hogy a két gyártó kedvező árú megoldásai ugyanabban az ársávban mozognak, lényeges különbségekkel találkozhatunk.

Az AMD 32 nanométeres csík-szélességen készült Trinity APU-i (Accelerated Processing Units) a cég második APU-generációját jelentik: az APU egy lapkán egyesíti a processzort és a GPU-t. Az első széria, amit többen Llano néven ismernek, az AMD korosodó K10 architektúráját használta, mellé egy akkoriban erős, 5000-es Radeon HD GPU társult. A Trinity platform az elődjéhez képest sokat fejlődött, ez az APU-család már az AMD legfrissebb Piledriver architektúrája támaszkodik, ami a Bulldozer örököse. Fontos fordulópontot hozott az AMD processzorok világában az Intel Ivy Bridge architektúrájával ellentétben, ami megosztott L3 gyorsítótárral külön processzormagokat állít munkába. Minden Piledriver-modul két darab egész

számos végrehajtóegységet tartalmaz, melyeket pongyola nyelven magoknak is nevezhetünk. Ezek a modulon belül közös erőforrásokon osztozkodnak.

Minden Trinity A10- és A8-szeriás APU két Piledriver modullal rendelkezik, amiből következnek, hogy a megoldások összesen négy végrehajtóegységgel vagy processzormaggal bírnak. Mindegyik modul 2 MB L2 gyorsítótárral rendelkezik. Aki esetleg az L3 gyorsítót is keresné, annak jeleznünk, hogy a Trinity platform nem rendelkezik ilyenekkel. Hasonló ársávban mozogva az AMD APU-k több processzormagot dolgoztatnak az Intel kétmagos megoldásainál, de csupán ennyi információ alapján nem érdemes dönteni. A méréseken hamar kiderül, hogy az AMD APU-k háttérbe szorulnak,



ha az órajelenkénti utasítások mennyiségét vizsgáljuk – ez esetben az Intel lesz a nyerő.

Grafikus oldalon a Trinity APU-k a 2011-ben piacra dobott DirectX 11.1-kompatibilis 6000-es Radeon széria architektúráját használják. A 384 stream-processzort dolgoztató GPU a rendszermemóriából táplálkozik, ezért nagy sávszélességen készül, és ennek köszönhetően teljesítménye is jó. Habár a CPU- és a GPU-oldal frekvenciaszintjei megoldásonként változnak, mindegyik támogatja a TurboCore technológiát, ami mindaddig engedni növelni egy processzormag vagy a GPU órajelét, amíg a lapka a TDP-kereten belül marad.

Az Ivy Bridge-es Intel Core i3 és a Pentium processzorok viszonylag hasonló tulajdonságokkal rendelkeznek, mint csúcskategóriás testvéreik. A processzormagok az L3 osztott gyorsítón kívül saját L1 és L2 gyorsítóval rendelkeznek. A kedvező árú AMD megoldásokhoz képest az olcsóbb árfékvésű Intel processzorok nem vetik be az órajelnövelő TurboBoost technológiát, mindössze készenléti állapotban képesek változtatni a frekvenciaértékeken, de ekkor is csökkentik azokat.

A Sandy Bridge-es megoldásokhoz képest az Ivy Bridge processzorok legnagyobb újítása a GPU, ami immáron DirectX 11-kompatibilis, azonban madártávlatból nézve az Intel processzorok ezen az téren gyengélkednek.

INTEL PENTIUM G2120

A legkedvezőbb árfékvésben a Pentium G2120 tündököl, ami akár 10 ezer forinttal olcsóbban



INFO

Forgalmazó:

AMD EMEA

Ár: 30 000 Ft-tól

Web:

amd.com

Pro:

rendes GPU-teljesítmény, alacsony fogyasztás

Kontra:

gyenge 2D-teljesítmény, nem lehet húzni

53

AMD A10-5700

is beszerezhető, mint az Intel Core i3-3220. A megoldás körülbelül egy árban mozog az AMD A8-5600K processzorával, és a specifikációkra pillantva úgy tűnik, hogy csak nagyon picit különbözik tőle. A G2120 két darab, 3,1 GHz-en zümmögő Ivy Bridge processzort dolgoztat, de se Turbo Boost, se Hyper-Threading nem került a technológiai listára. A Core i3 megoldásokhoz képest a processzor grafikus oldalának funkciólistája szintén elhanyagolt. A Core i3-3220-hoz hasonlóan ez a processzor is HD 2500 grafikus chipet kapott, de nincs Quick Sync, sem Wireless Display, sem pedig Clear Video HD-technológia. A visszavett órajelnek és a megkurtított funkciólistának hála, a processzor fogyasztása mindössze 55 W. A Core i3-3220-hoz képest 200 MHz-cel lassabb megoldás a média területén jól vizsgázik. Ugyan a nagy testvér mögött kullog, az AMD A10-5800K-hoz képest 50 százalékkal jobban teljesít. Ellenben videótömörítési teljesítménye a leglassabb, amivel a körképben találkozhatunk. Még a leggyengébb AMD APU is kenterbe veri. A multitasking területén a G2120 hamar összekapja magát, és túranyagolja az AMD-s vetélytársakat. A grafikus oldal az összesen hat darab végrehajtó miatt nagyon gyengén muzsikál, de ennél a Core i3-3220 és a Core i3-3225 grafikus oldala sem szerepel jobban. Amiben azonban még ki tud tűnni a Pentium G2120, az a csúcspont (peak)-energiafogyasztás, teljes leterheltség mellett ugyanis csak 73 W-ra ugrik.

Habár a Pentium G2120-nak nagyon csábító az ára, érezhető a hiányosságai. A gyenge grafikus oldal mellett a többszörös műveletvégzéssel is akadnak problémák, ami a videótömörítésnél probléma lehet. E mellé a processzor mellé kell egy diszkrét grafikus kártya.

AMD A10-5700

Az AMD A10-5800K-hoz képest, ami 100 W TDP-vel rendelkezik, az AMD A10-5700 mindössze 65 W-tal villog. Ez a mennyiség így is 10 W-tal több, mint amivel az Intel megoldások jeleskednek, de tetemes a csökkenés az A10-5800K-éhoz képest, pedig túl sok különbség nincs a két APU között.

A két Piledriver modul 3,4 GHz-en működik, de a TurboCore-nak köszönhetően a modulok órajele 4 GHz-re is nőhet. Mivel azonban az APU TDP-limitje sokkal alacsonyabb, nem képes mind a négy magot olyan mértékben mozgósítani, mint az A10-5800K. Emellett a K jelző is hiányzik a modell megnevezéséből, vagyis túlhajtani sem lehet a processzort, és a GPU-t sem.

Ahogy az A10-5800K, úgy az A10-5700 is erős GPU-t hordoz a lapkáján. Egy Northern Island architektúrát használó Radeon HD 7660D-t dolgoztat, melynek órajelét kissé visszavették. Emellett érdemes megjegyezni, hogy az APU 2133 MHz-es memória-modulokkal nem hajlandó együttműködni, az AMD maximum 1866 MHz-es memóriát ajánl mellé.

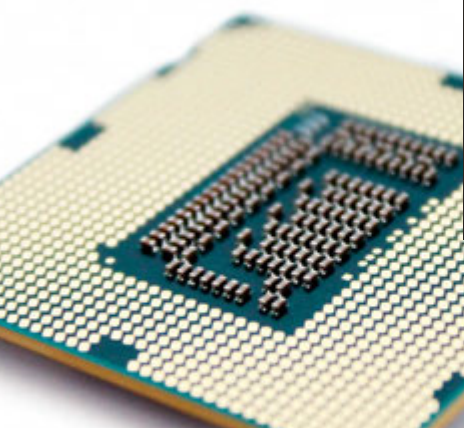
Az A10-5700 órajele TurboCore-ral hiába növekszik 4 GHz-re, gyengébben teljesít, mint az A8-5600K, aminek órajele maximum csak 3,9 GHz-re nő. Ennek az az oka, hogy utóbbi APU a nagyobb TDP-limitnek köszönhetően rendszeresebben képes emelni a modulok órajelét. Az A10-5700 képszerkesztési képessége körképünk megoldásai között a legharmonatosabb volt. A processzor videótömörítési teljesítménye a Piledriver-moduloknak hála elfogadható. A multitasking-teszteken azonban lemarad az A8-5600K és az A10-5800K mögött. Annak ellenére, hogy a grafikus oldal órajelén visszavett a gyártó, a 384 stream-processzor képes volt kenterbe verni az Intel Core i3-3225 HD 4000-sét.

Habár az A10-5700 keveset fogyaszt, ez a csökkentett fogyasztás nem ér annyit, hogy a teljesítményből is alább adjunk.



INTEL CORE I3-3225

Az Intel Core i3-3225 két Hyper Threading-es Ivy Bridge maggal rendelkezik. A Hyper Threadingnek köszönhetően a műveletvégzés a két fizikai szál mellett két logikai szálon is fut, aminek következtében összesen négyfizikális műveletvégzésre képes a processzor. Felmerülhet a kérdés, hogy ez a két fizikai maggal rendelkező proci megközelíti-e a négymagos AMD Trinity APU-k processzoroldali teljesítményét. Nos, a válasz igen. Az Intelmegoldások fizikai magjai sokkal rátermettebbek a munkához. A Core i3-3225 processzormagjai 3,3 GHz-en működnek, de sajnos nincs Turbo Boost, ami



Intel Pentium G2120

növelhetné a teljesítményüket. Ennek köszönhetően a processzor egészen alacsony, 55 W TDP-vel kerülhet a processzorfoglalatokba. Mivel a modellszámban nem található K jelzést, summázhathatjuk, hogy túlhatásra itt sincs mód.

A két Ivy Bridge mag mellett az Intel azon jelenlegi legjobb grafikus processzora került a lapkára, ami a gyártó csúcsprocesszorain is helyet kapott. Ez a megoldás már támogatja a DirectX 11-et, valamint a hardveres tesszalációt. Azonban ha 3D-ről van szó, teljesítményben messze elmarad az AMD-s megoldások tempójától. Ha 2D-teljesítményről beszélünk, akkor az Intel Core i3-3225 kétséget nem hagy afelől, hogy jobb az AMD Trinity APU-itól, de olyan tetemes különbségre már nem tesz szert az Intel megoldás, mint anno az első generációs APU-kkal szemben az akkori Intel processzorok. A csúcs Trinitynél így is kétszer gyorsabban szerkeszthetünk képet, és a videokódolás is közel 10 százalékkal jobb. A HD 4000 3D-munkája azonban már korántsem káprázatos.

Habár a Core i3-3225 nagyon jól teljesít a 2D-s játékok zömében, 3D-s teljesítménye olyan gyatra, hogy diszkrét grafikus kártya nélkül nem érdemes használni.

AMD A8-5600K

Az AMD A8-5600K ugyanazokat a Piledriver-modulokat kapta meg, mint az A10-5700 vagy az A10-5800K. A különbség annyi, hogy az alap órajelet a gyártó 3,6 GHz-re, a TurboCore órajelet pedig 3,9 GHz-re vette vissza. Annak ellenére, hogy alacsonyabb órajelen dolgozik a megoldás, az A10-5700-hoz képest jobb teljesítményt



Intel Core i3-3225

láthatunk tőle, hiszen 100 W TDP több teret enged a TurboCore-nak, hogy megnövelje a magok tempóját. Emellett pedig még a processzor és a grafikus oldal is túlhatítható.

További különbség az A10-5800K-hoz képest, hogy az itt található integrált HD 7560D GPU mindössze csak 256 stream-processzort kapott, illetve textúrázóból is csupán 16-ot dolgoztat a grafikus vezérlő. A GPU 760 MHz-en pörög, de tuningolható, ezért jobb tempót is kicsikarhatunk belőle. Továbbá jó hír, hogy az A10-5800K-hoz hasonlóan ez a megoldás is támogatja a 2133 MHz-es memóriamodulokat. Habár az A8-5600K gyorsabban muzsikál, mint az A10-5700, 2D-teljesítménye az Intel Pentium G2120-hoz képest

INFO

Forgalmazó:

Intel Magyarország

Ár: 35 000 Ft-tól

Web:

ark.intel.com

Pro:

jó CPU-teljesítmény, alacsony fogyasztás

Kontra:

gyenge 3D-teljesítmény, nem lehet húzni

70

INFO

Forgalmazó:

AMD EMEA

Ár: 26 000 Ft-tól

Web:

amd.com

Pro:

könnyű húzni, kellemes GPU-teljesítmény

Kontra:

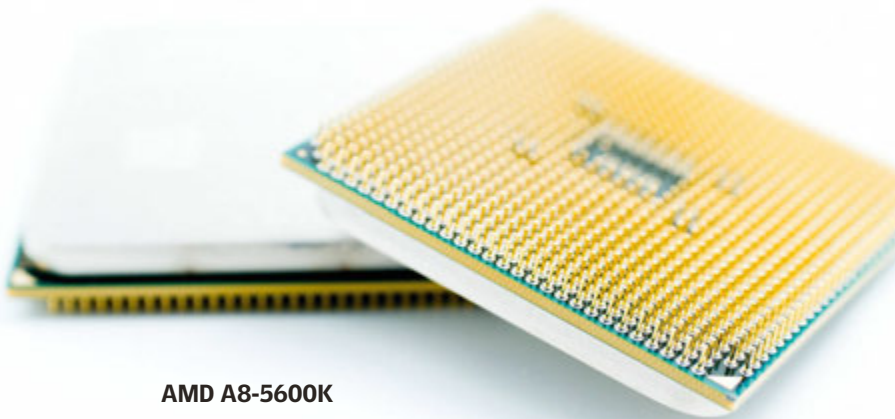
100 W TDP

76

halványka. Képszerkesztés terén a G2120 50 százalékkal jobb, de videotömörítésben már visszaveszi az AMD a vezetést. Sajnos amint multitaskingra kerül sor, az AMD ismét veszít fényéből. Az integrált GPU munkája azonban sokakkal feledtetni tudja a gyengébb processzoroldalt. A visszavett órajelű és képességű GPU még így is lekörözi az Intel HD 4000-et, pedig az A10-5800K integrált GPU-jához képest 20 százalékkal lassabb. Ez annyit jelent, hogy ha folyamatos képet szeretnénk látni játék közben, vissza kell venni. Habár ez az APU kedvező árú, jó megoldásnak tűnik, érdemes kicsit többet költeni, és egy 5800K-t beszerezni.

INTEL CORE I3-3220

Az Intel Core i3-3220 és az Intel Core i3-3225 között nincs túl sok különbség. Tömören: a Core i3-3225 a drágább testvér. A processzorok közös tulajdonsága, hogy mind a kettő 22 nanométeres csipkészletre készült. A két Ivy Bridge-es processzor két Hyper-Threading magot kapott, ami annyit tesz, hogy két fizikai és két logikai szálon fut a feladatvégzés. További közös tulajdonság, hogy mind a két processzorban 3,3 GHz-en pörögnek a processzormagok, valamint hogy egyik sem rendelkezik Turbo Boost technológiával, ami a terheléstől függően dinamikusan megnövelhetné a processzormagok órajelet. A Core i3-3220 sajnos szintén nem tuningolható, és ezzel le is tudtuk a hasonlóságok sorát. Fájó pont lehet, hogy ez a Core i3-3225 HD 4000-rel ellentétben csak egy HD 2500-at kapott, ami ugyan szintén támogatja a DirectX 11-et, de a HD 4000 16 végrehajtó egységéhez képest csak 6-tal bír. Ez az oka annak, hogy a Core i3-3220 kedvezőbb áron kerül forgalomba, de ha azt vesszük, hogy az integrált GPU gyenge teljesítménye



AMD A8-5600K

Processzorok 35 ezer Ft alatt	Képszerkesztés	Videotömörítés	Multitasking	Ár	Magok száma/szálak	Alap órajel
Intel Pentium G2120	89%	72%	79%	20 000 Ft	2/*	3,1 GHz
Intel Core i3 3220	92%	91%	81%	30 000 Ft	2/4	3,3 GHz
Intel Core i3 3225	93%	92%	81%	35 000 Ft	2/4	3,3 GHz
AMD A10-5700	66%	77%	75%	30 000 Ft	4/*	3,4 GHz
AMD A8-5600K	72%	79%	76%	26 000 Ft	4/*	3,6 GHz
AMD A10-5800K	75%	82%	81%	34 000 Ft	4/*	3,8 GHz

miatt így is, úgy is szükség lesz egy diszkrét grafikus kártyára, akkor a Core i3-3225-tel szemben érdemesebb ezt a megoldást választani.

Processzoroldali teljesítmény szempontjából a 3220 és a 3225 nagyon hasonlóan vizsgázott, csak apróbb, árnylatbeli eltéréseket lehetett felfedezni. Talán már említeni sem kell, hogy a Core i3-3220 képszerkesztési képességei felülmúlják az AMD APU-kéit, valamint videótömörítési és multitasking szempontból is jobbak, mint amit csúcs Trinity-nél látunk. Az integrált GPU 3D-teljesítménye ellenben szörnyű, játékra kiegészítő kártya nélkül nem igazán alkalmas. Ám az Intel Core i3-3220 nagyszerű alapot képezhet egy gamer PC-ben, amiben egy középkategóriás videokártya is dolgozik.

AMD A10-5800K

Az AMD nemrégiben piacra dobott Trinity szériájának csúcscsán az A10-5800K APU ül. A megoldás két darab kétmagos Piledriver-modulja alapszinten

AMD A10-5800K



INFO

Forgalmazó:
Intel Magyarország
Ár: 30 000 Ft-tól
Web:
ark.intel.com

Pro:
alacsony fogyasztás,
nagyszerű 2D-teljesítmény

Kontra:
gyenge integrált GPU

80

Intel Core i3-3220

3,8 GHz-en üzemel, és ha a 100 W TDP-limit engedi, akkor a modulok órajele 4,2 GHz-re is megemelkedhet a TurboCore technológiának hála. A processzor mellett a lapra integrálva egy Radeon HD 7660D grafikus gyorsító található, ami 384 stream-processzort vet be a szép grafika érdekében. Érdemes tudni, hogy a Trinity APU-k az integrált GPU-khoz a DDR3 rendszermemóriát rendelik, ezért minél gyorsabb a rendszeremória modulja, annál nagyobb sávszélességet kap a GPU, vagyis annál fürgébben dolgozik majd. Gyárilag az 5800K csak 1866 MHz-es modulokat támogat, de a legtöbb esetben a 2133 MHz-esekkel is megbirkózik majd.

Az eddigi tesztekben már jól tudjuk, hogy az A10-5800K a körképben szereplő leglassabb intel megoldástól, a Pentium G2120-tól képszerkesztés terén messze elmarad. Videótömörítésnél felzárkózik ugyan, de ha multitasking-mérésekre kerül sor, ismét bajban van a Trinity legjobbjával.

Habár processzoroldalról javarészt az Intel processzorok mögé szorul az A10-5800K, integrált GPU-ja kritika szempontjából érinthetetlen. Ez a grafikus vezérlő magas részletességen és full HD felbontáson is képes futtatni ajátékokat, ugyanilyen beállítások mellett a HD 4000 még csak a harmadát sem képes hozni ennek, szenvedés a szemnek a látvány. Az AMD A10-5800K mellett az szól továbbá, hogy könnyen húzható. Ekkor pedig nemcsak a processzor-, de a GPU-oldal is teljesítménytöbbletet kap. 2D tekintetében nem képes felvenni a versenyt az Intel itt felsorolt megoldásaival, de 3D-munkája és tuningolhatósága miatt előszeretettel ajánljuk diszkrét grafikus kártya nélküli gépekbe.

INFO

Forgalmazó:
AMD EMEA
Ár: 34 000 Ft-tól
Web:
amd.com

Pro:
kiváló integrált GPU,
könnyen tuningolható

Kontra:
magas fogyasztás

76

ÖSSZEGZÉS

A táblázat átböngészése után két megoldás emelkedik ki a körképünkben szereplő hat modell közül. AMD-s oldalon a Trinity-platformos AMD A10-5800K-t érdemes választani. 2D-s teljesítménye ugyan nem vetekszik az Intel variánsokéval, de van egy hatalmas ütőereje, az integrált GPU. Amennyiben valaki olyan gépet akar, amibe külön grafikus kártyát nem kell vásárolni, annak ez az APU lesz a megfelelő. A Radeon HD 7660D az Intel HD 4000-hez képest az AMD mérési alapján, full HD-s felbontáson 77 és 107 százalék közötti teljesítménykülönbséget ért el a DiRT Showdown, Sniper Elite V2, Sleeping Dogs, Syndicate, Blacklight Retribution, Alan Wake, Medal of Honor Warfighter és Hitman: Absolution címeknél. Persze ehhez az eredményhez az is hozzátartozik, hogy ezek ajátékok a Gaming Evolved partnerprogramon belül készültek, ami annyit tesz, hogy elég erősen AMD platformra optimalizált játékokról van szó, hiszen az AMD aktívan részt vett a fejlesztésükben. Eközben az Intel ilyen partnerprogrammal nem rendelkezik, így elbillenni látszik a mérleg nyelve. Annyi azonban bizonyos, hogy az eddigi legfejlettebb integrált GPU-t kaparinthatják és használhatják azok, akik az AMD A10-5800K-t megvásárolják.

A másik oldal legerősebb tagja ugyan az Intel Core i3 3225, de annyi többletkakaó nincs benne, hogy pár ezer forint felárat fizessünk érte. Az Intel Core i3 3220 tökéletesen megfelel a területeknek. 2D, videótömörítés, multitasking területén nagyon jól szerepel, de a 3D-s oldal szörnyen gyenge. Ebben a processzorban egy HD 2500 serénykedik, melynek specifikációja alapján a gamer szem könnybe lábad, de nem az öröm láttán. Ez egyértelműen azoknak az IGP-je lesz, akiket egyáltalán nem érdekel a grafikus oldal, vagy azoké, akik rendelkeznek erős GPU-val, és egy kedvező árú CPU-ra vadásznak. A HD 2500 magában semmilyen új cím érdemleges futtatására nem képes. Amennyiben mégis olyan gépet szeretnénk, amibe már, ha lehet, ne kelljen GPU-t venni, akkor a HD 4000-nél ne adjuk alább. Ebből a szempontból az Intel Core i3 3225 felé húz a szívünk.

Mr. Láb

TurboBoost/TruboCore	GPU	GPU-magok száma	GPU-órajel	Csík szélesség	TDP	Foglalat	Támogatott memória
x	HD 2500	6	650 MHz/1,05 GHz	22 nm	55 W	FCLGA1155	DDR3-1333/1600
x	HD 2500	6	650 MHz/1,05 GHz	22 nm	55 W	FCLGA1155	DDR3-1333/1600
x	HD 4000	16	650 MHz/1,05 GHz	22 nm	55 W	FCLGA1155	DDR3-1333/1600
4 GHz	Radeon HD 7660D	384	760 MHz	32 nm	65 W	FM2	DDR3-1866
3,9 GHz	Radeon HD 7560D	256	760 MHz	32 nm	100 W	FM2	DDR3-1866/2133
4,2 GHz	Radeon HD 7660D	384	800 MHz	32 nm	100 W	FM2	DDR3-1866/2133

Kínából jöttem

A négy legolcsóbb táblagép

EGYRE NAGYOBB NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVENDENEK HAZÁNKBAN IS A TÁBLAGÉPEK.

A felhasználók az elmúlt évben nagyon megkedvelték ezeket az egyszerű eszközöket, amelyek a tartalomfogyasztást könnyítik meg. A statisztikák szerint a vásárlások aránya a prémium készülékek felől a kedvező árfekvésű darabok irányába tolódott el. 2012 év végén a legkeresettebb modellek az 50-60 ezer forintos kategóriába estek. Eközben a sereghajtók között is nagy fogyás volt megfigyelhető, ezek között néztünk szét.

GHO0 TAB 7000S

A hazánkban kapható egyik legolcsóbb táblagép a Ghoo Tab 7000S. Kíváncsiak voltunk, 20 ezer forintért mit kínál. A készülék az elődmodellhez képest belül fejlődött, de a korábbi dizájnban megbújó komponensek még mindig nem elegendők, hogy a komolyabb játékokat, alkalmazásokat futtassák. Az 1,2 GHz-es, AMRv7 utasítás-

készletű, egymagos processzort, 512 MB RAM-ot és egy Mali-400 MP grafikus gyorsítót az erőforrás-igényes applikációk egészben felfalják. Akkor mégis mire való ez az eszköz? Kijelzőjét és annak felbontását (800×480 pixel), illetve minőségét szemlélve nyugodtan állíthatjuk, hogy sokáig senki nem akarja majd a gyenge, fakó panelt nézni. Rápillantunk a műsorra, gyorsan végigfutjuk a híreket, válaszolunk az e-mailjeinkre, és gyakorlatilag végeztünk is. Hosszabb filmeket megtekinteni nem érdemes rajta, mert bántóvá válik a kijelző gyenge minősége. A helyzetet tovább ronthat, ha nem vigyázunk eléggé a gépre. A kijelző könnyen karcolódik, Gorilla Glass nincs. Felhasználói élmény szempontjából további problémát jelent, hogy a belső tárhely mérete mindössze 4 GB, amiből csak 2,6-ot használhatunk. Sok film, zene és alkalmazás egyszerre nem préselhető a készülékre. Továbbá ez a tablet nem kapott GPS-t, és a Bluetooth-ról is megfeledkezett a



Omega MID 7002

gyártó, így sem navigációs eszközként, sem vezeték nélküli médialejátszóként nem használhatjuk. Hogy a Ghoo 7000S-nek ne csak az árnyoldalát mutassuk, fontos megemlíteni, hogy a tableten az Android 4.0-s verziója fut, amin a gyenge hardver ellenére is gördülékenynek hat a kezelés. Amennyiben jól fogyó elektronikai eszközt keresünk, érdemes lehet befektetni a készülékre.

OMEGA MID 7002

A szintén fillérekért kapható, lengyel gyártótól érkező, 7 hüvelykes Omega táblagép specifikációi szinte semmi- ben sem térnek el a korábban említett Ghoo Tab 7000S belső felépítésétől. Ugyanaz a Boxchip A13 processzor dolgozik benne, ugyanúgy 1,2 GHz-en pörög, és 512 MB memóriából táplálkozik az Android 4.0-s rendszer. A felhasználók számára eredetileg 4 GB belső tárhely áll rendelkezésre, de a rendszer ebből még lefoglal magának egy tetemes porciót. Szerencsére microSD-kártyával javíthatunk a helyzeten.

A Mali-400 grafikus vezérlő a 3D-s játékokkal nem bír el, ezért komoly darabokat ne is nagyon telepítsünk a táblagépre. A mérőprogramok alapján az eszköz teljesítménye a két és fél évvel ezelőtti csúcsmobilok közelében található. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy rövid ideig használva nem kerülünk az őrület szélére, de bizonyos esetekben sok türelemre lesz szükségünk, ha már elszoktunk a komótos tempótól. Itt azonban nem az operációs rendszer működési sebességére gondoltunk.

A kijelző ezen a készüléken sem számít a legerősebb darabnak, a gyártók általában itt spórolnak, hogy a felhasználók végül kedvező áron juthassanak hozzá az elektronikai nyálánksághoz. A betekintési szögek kicsik, a színek hamar átfordulnak, és a panel hosszas nézése kissé bántó a szem számára. GPS-t és Bluetooth-t itt sem kapunk, így ez a táblagép sem használható navigációs vagy médialejátszó eszközként. Emellett az akkumulátor 5-6 óra használat és készenlét után lemerül; töltő mindig legyen nálunk! Ha



Ghoo Tab 7000S

A legolcsóbb táblagépek	Pontszám	Ár	Processzor	Memória	Belső tárhely	Kijelző	GPU
ConCorde tab One www.concordetablet.com	70	23 990 Ft	ALLWinner A13@1,2 GHz	512 MB	8 GB	7" 800×480	Mali 400
DPS Dream 7 www.dpsdream7.5mp.eu	70	26 990 Ft	ALLWinner A13 @1,2 GHz	512 MB	4 GB	7" 800×480	Mali 400
Ghoo Tab 7000S www.ghoo.eu	63	17 990 Ft	Boxchip A13@1,2 GHz	512 MB	4 GB	7" 800×480	Mali 400
Omega MID 7002 www.omega-computer.eu	63	22 990 Ft	Boxchip A13@1,2 GHz	512 MB	4 GB	7" 800×480	Mali 400



ConCorde tab One



sokat utazunk, akkor a szivargyújtós megoldáson is érdemes elgondolkozni, a 2800 mAh-s akkumulátor hamar etetést kíván.

DPS DREAM 7

Anyaghasználatát tekintve a DPS Dream 7 legalább olyan jól áll, mint a ConCorde Tab One, kikapcsolt állapotban hirtelen meg se mondanánk, hogy belépőszintű darabról van szó. Egyszerű árfejkéséhez képest nagyon igényes iparosmunka. A burkolat alatt egy ALLWinner A13 SoC dolgozik, melynek egymagos processzora 1,2 GHz-en serénykedik. E tekintetben tehát semmivel sem erősebb, mint a többiek. Azért merjük ezt kijelente-

ni, mert a többi specifikáció is megdöbbentően hasonló. Ebben a készülékben is 512 MB memória található, valamint szintén egy MALI-400 MP grafikus gyorsító felel a rajzos feladatokért. Teljesítmény szempontjából ezért csak az operációs rendszer verziója jelenthet számunkra érzékelhető különbséget. Egyáltalán nem mindegy, milyen gördülékenyen mozognak az ablakok az ujjunk előtt, és az sem, mennyire gyorsan töltenek be az alkalmazások.

A DPS Dream 7 hüvelykes, 800×480 pixeles felbontású kijelzője a négyes fogat közül egyértelműen vitte a prímet, érdemes hát színreprodukciós képességről és betekintési szögéről is

beszélni. A pixelek jelenléte azonban ezen a panelen ugyanúgy zavaró marad, naphosszat kevesen bírják majd nézni a rajta megjelenő tartalmat. Persze ezt nehéz is lenne kivitelezni, mert az akkumulátor gyorsan veszít üzemidejéből, filmzés közben ezéért ajánlott töltőre dugva tartani. A GPS és a Bluetooth itt is hiányzik, utóbbit USB-n keresztül pótolhatjuk. Rádásként a Wi-Fi gyakran ledobja az embert a hálózatról.

CONCORDE TAB ONE

Az alsó régió talán egyik legszebb darabjáról beszélhetünk. A táblagép kialakítása arról árulkodik, hogy a dizájnra is fordítottak figyelmet. A lekerekített sarkok és élek kellemes fogást biztosítanak, így igazából csak azzal kell törődnünk, ami a kijelzőn zajlik: ettől a 7 hüvelykes, 800×480 pixel felbontású TFT-LCD-paneltől sajnos szintén nem kell túl sokat várni. Ekkora kijelzőn ez a felbontás alacsony képpontsűrűséget eredményez, ám nem ez a panel legnagyobb problémája. A betekintési szöggel és a fényerővel viszont tényleg hadilábon áll. Amennyiben a táblagépet fektetett állapotban nem az ideális szögből nézzük, nagyon eltérünk tőle, a kijelzőn látható kép színei átfordulnak, és olvashatatlanná válik a tartalom. Felmerül az emberben, hogy vajon megérte-e ezt az áldozatot, hogy normális dizájnja lehessen a táblagépnek.

A burkolat alatt egy Allwinner A13 típusú SoC található, melynek egymagos, ARMv7 utasításkészletű processzora 1,2 GHz-en működik, MALI-400 MP1 grafikus gyorsító és 512 MB RAM került a fedélzetre. Ez a vas egy fokkal sem jobb körképünk többi készülékénél, mégis gördülékenyebben kapkodja a felhasználói felületet. Ennek az az oka, hogy a táblagépen az Android legfrissebb rendszerverziója, a Jelly Bean fut, ami a Projekt Butter által gyorsabb UI-élményt nyújt. A kis gyártóknak azért is egyszerűbb a frissítéseket levelezni,

GOOGLE PLAY

Nem találsz a Google Play-t a táblagépen? A kedvező árú tableteken gyakran nincs fent gyárilag a Google Play. Jobb esetben kapunk, valamilyen harmadik féltől származó megoldást, de az nem az igazi. Na, meg ki tudja, hogy bánnak az adatainkkal, és milyen egyéb információt bányásznak le a gépekről. A Google Play hiányának az oka legtöbbször az, hogy a kisebb gyártók nem fizetnek licencciját a keresőóriásnak. Mit lehet ilyenkor tenni? Saját kezűleg kell telepítenünk az Android alkalmazásboltot.

mert nem használnak egyedi felhasználói felületet, a gyári ROM UI-ja gyakran még szebb is. Erre a látványra pedig szükségünk lesz, ha a Wi-Fi-modul sokadjára dobja le a hálózatot úgy, hogy csak az újraindítás oldja meg a problémát, illetve amikor rádöbbenünk, hogy négy éra alatt lemeríthető a készülék.

KONKLÚZIÓ

Hatalmas különbségeket nem lehet felfedezni a termékek között. De akkor mégis hogy válasszunk? Kézbe fogva, megnyomkodva észre lehet venni az árnyalatnyi különbségeket a kijelzők megjelenítési képességeiben. Sokaknak nem mindegy, mit néznek, ahogy az sem, hogy egy töltéssel meddig bírja a tablet. Ebből a szempontból a nagyobb akkumulátorkapacitású darabot érdemes választani. Kinézet? Van, akinek fontos, másnak nem ez számít. A készülékeket kézbe véve, megforgatva, megnyomogatva az is eldől, hogy a használt burkolati elem mennyire tűnik tartósnak, és hogy szimpatikus-e számunkra. Ha tabletet szeretnétek vásárolni, mindig guruljatok el a boltokba, és próbáljátok ki őket!

Mr. Láb



DPS Dream 7

Akkumulátor	Bluetooth	GPS	Wi-Fi
3000 mAh	x	x	Wi-fi 802.11 b/g/n
2800 mAh	x	x	Wi-fi 802.11 b/g/n
3000 mAh	x	x	Wi-fi 802.11 b/g/n
2800 mAh	x	x	Wi-fi 802.11 b/g/n

A prémium kártya Asus GTX Titan

FEBRUÁR KÖZEPÉN AZ NVIDIA BEJELENTETTE LEGÚJABB CSÚCSKATEGÓRIÁS, EGY GPU-S KÁRTYÁJÁT, A GEFORCE GTX TITANT. A referenciakártya az Nvidia GK 110-es chipjére épült, és nevét arról a szuperszámítógépről kapta, amibe legelőször beszerelték. A GTX Titan specifikációja nem sokban tér el a korábbi csúcskártyától, a GTX 680-tól, de egyes esetekben kiemelkedőt nyújt. A grafikus processzor órajele 837 MHz-re lett belőve, ami lényegesen alacsonyabb, mint a GTX 680-é, eközben a memória effektív órajele megegyezik, mindkét esetben 6008 MHz. GPU-szinten azért van különbség bőven. A Titan grafikus processzorába 8 helyett 14 SMX-egység került, ami azt eredményezi, hogy a GPU-limitált helyzetekben ez a prémium kártya 25, de akár 50 százalékkal is jobban teljesít, mint elődje. Hozzá kell tenni, hogy a Titan 50%-kal nagyobb memóriasávszélességgel rendelkezik, mint elődje. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy

az Asustól érkezett GTX Titanon a jelenlegi legjobb Kepler GPU ül. Mire képes a kártya játék közben? Szokásos beállításaink (1920x1200, ultra) mellett a Battlefield 3-ban 105 fps-sel dörrennek ki a képek, ami azt is jelenti, hogy az AMD-s vonal egyik csúcscsánál, a HD 7970-nél ebben a címben legalább 20-25 fps-sel jobban szerepel. A másik vörös démon, az iszonyatosan drága 7990 azonban ezt képes 8-9 százalékkal felülmúlni. Érdekességként érdemes megjegyezni, hogy a GTX 680 teljesítményéhez képest majdnem 50%-os javulás tapasztalható. Akinek ez még nem volna elegendő, a kari órajelét az ASUS GPU Tweak progival 20%-kal könnyedén megemelheti. Jó hír, hogy a memória órajele is húzható, az órajelek fokozásával ráadásul egyes arányosan nő a kártya teljesítménye, szűk keresztmetszetként egyik komponens sem emelhető ki. Felmerülhet a kérdés, hogy mégis mennyit eszik egy ilyen kártya. Ké-



szenléti állapotban 10-12 W, felpörgetve pedig 240-245 W csörgedezik le a tápcsatlakozók torkán. Ez nem is volt túl meglepő, de a hűtés mindenképpen. Arra számítottunk, hogy hangosabban fog surrogni a ventilátor, mikor elszabadul a GPU shaderezőinek ménese. Hát nem. Készenléti állapotban szinte semmi hangja sincs, leterhelt állapotban pedig egyáltalán nem zavaró, amit hallunk. A GTX Titan egyetlen hatalmas problémáját az áráza jelent; jelenleg rendkívül drága.

INFO

Forgalmazó: Asus
Magyarország
Ár: 300 000 Ft
Web: www.asus.com

Specifikáció:
GK110 @ 837 MHz,
GPU Boost Clock: 876
MHz, 2688 CUDA mag,
384 bites memória
interfész, 6 GB GDDR5
@ 6008 MHz, 1xDVI-I,
1xDVI-D, 1xHDMI,
1xdisplay port,
266,7x111,1x38,1 mm

Pro:
a Boost 2.0 új tuningopciókat hoz, kategóriájához képest alacsony fogyasztás, rettentően gyors

Kontra:
a Boost 2.0 komplikáltá teszi a túlhajtást, drága

95

Kedvező árú erőmű

Antec High Current Gamer 520W

AZ ANTEC HIGH CURRENT GAMER TÁPJAI AZOKAT A FELHASZNÁLÓKAT, DE FŐLEG GAMEREKET CÉLOZZÁK, AKIK MEGBÍZHATÓ, JÓ TÁPRA VÁGYNAK. Nincs moduláris kábelezés, vagyis minden kábel úgy kerül kivezetésre, ahogy azt a régi, öreg variánsoknál megszokhattuk. A 80+ Bronz tanúsítvánnyal bíró tápról jó tudni, hogy készenléti állapotban ez a PSU kevesebb mint 1 W-ot eszik, ezért aki nem szereti az elosztót kapcsolgatni, annak sem kell aggódnia a vámpíráram-jelenség miatt. Emellett sokak számára fontos lehet, hogy japán kondenzátorok dolgoznak odabent, vagyis hosszú élettartamú darabokról beszélhetünk. További öröm, hogy az Antec HCG 520 nagyon halk ventilátort kapott, működés közben senkit sem fog zavarni alapátok surrogása. Most bújunk egy kicsit bele a dobozba. Annak ellenére, hogy az Antec általában a többágas tápokot részesíti előnyben, ez az 520 W-os modell egyágas +12 V kiserelést kapott. Ez az 40 A-t képes kipróbálni magából. Ezen az ágon a feszültségszabályozás na-

gyon jó értéket ér el, és a fodorozás-szintek nagyon jók. Kis terhelésnél az 5 voltos és a 3,3 voltos ágon a vonalszabályozás értékei kissé jobban eltérnek, mint amit a magasabb árkategóriába eső Antec tápoknál megszokhattunk, melynek oka, hogy a teljesítményt a folyamatosan magas leterheltségre optimalizálták, ahol a tuningolt processzor és videokártya áramfelvétele is folyamatosan magas. Természetesen így is teljesíti az ATX szabvány összes kritériumát. Ráadásul ahogy a táp eléri a 60%-os terheltségi szintet, mindkét ágon (3,3 V és 5 V) látványosan mérsekülődik a szabvány középértékétől való eltérés, biztosítva magas igénybevétel mellett a lehető legtisztább tápellátást. Az Antec High Current Gamer 520W átlag hatásfoka 85 százalék körül mozog, és a terhelés mértékétől függően a platform 45-49 °C-ra melegedtet. A csapágyas ventilátor elég jól teszi hát a dolgát. Mit gondoljunk végül a tápról? Aki az otthoni gépébe olyan tápot szeretne, mely megbízható, és kedvező áron le-



het hozzájutni, az ne menjen tovább. Nekünk pár apróságtól eltekintve nagyon tetszett a táp. Amennyiben tovább maradhatott volna, el tudunk volna neki képzelni pár helyet a szerkesztőség gépházaiban, de hát mennie kellett, ezt sajnáljuk. Akinek pedig a legnagyobb problémája a modularitás hiánya, annak a széria M jelzésű modelljeit ajánljuk. (x)

INFO

Forgalmazó: Computer Emporium Kft.
Ár: 22 500 Ft
Web: www.antec.com

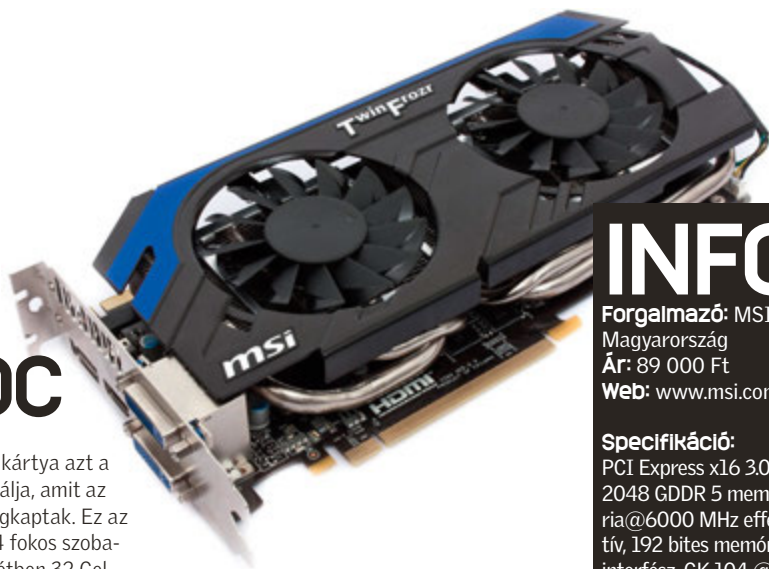
Specifikáció:
520 W, 80 PLUS
Bronz tanúsítvány,
88%-os hatásfok,
OCP, OVP, SCP, OPP
védelem, 135 mm dupla
csapágyas ventilátor,
100000 óra üzemiidő,
86x150x160 mm,
2,6 kg

Pro:
kedvező ár, jó ár/érték arány, 12 V-os ágon megfelelő feszültség-értékek

Kontra:
kisebbségi feszültségszabályozási kilengések a 3,3 és 5 V ágon

Az fps-mágnás

MSI GTX 660 Ti Power Edition OC



ISMÉT EGY JÓ FELÉPÍTÉSŰ, RENDKÍVÜL HALK HŰTÉSSEL MEGTOLDOTT KÁRTYÁT TOLT A POLCOKRA AZ MSI AZ N660TI POWER EDITION PCB-JÉRE HŰZ-VA. A GTX 680 Lightning szériához képest színvilága barátságosabb, a sárga-fekete kevés házba illik, és ezt a színek kombinációját nem is kedvelik olyan sokan, mint a kék és fekete verziót. Ám ebben a kártyában nem csak a színek szerethetőek, ez épp hogy csak a jéghegy dekoratív csúcsa.

A MSI GTX 660 Ti Power Edition összeszerelési minősége nagyon ott van. A hűtőborda alatti paszta egyenletesen van felkenve, így a GK 104 GPU gyorsabban szabadulhat meg a keletkező hőtől. A GPU mellett található, tápellátásért felelős SFC-knek már csak a fém hűtőborda érintésével kell beérintniük, ahogy a GDDR5 Hynix memóriamoduloknak is. A hűtéssel prob-

léma nem lesz, hiszen a kártya azt a TwinFrozr hűtést használja, amit az MSI csúcskártyái is megkaptak. Ez az öntakarító megoldás 24 fokos szoba-hőmérsékleten, készenlétkben 32 Celsius fokon tartotta a referenciamodellhez képest gyárilag 105 MHz-cel tuningolt megoldást. A terhelés növekedésével a ventilátorok 1400-1500 fordulatszámra váltottak, miközben a kártya hőmérséklete 57-62 fokra ugrott. Eközben a ventilátorok meg sem mukkantak. A legtöbb kártyánál terhelés közben zajossá válik a hűtés, ennél a megoldásnál azonban csak árnyalattal nőtt meg a zaj. Annyi biztos, hogy a házba szerelve hallani sem fogunk felőle.

Munkáját viszont annál inkább élvezzük majd. A minden funkcióval (adaptive vSync, TXAA anti-aliasing, PhysX és még sorolhatnánk) megalkotott kártyát húzhatjuk, de alából is

olyan erős darabról van szó, hogy a drágább GTX 670-eseknek alaposan meg kell izzadniuk, hogy erősebbnek bizonyuljanak. A kari 1920x1200 felbontáson ultra beállítások mellett minimum 45, maximum 61 fps-t teljesített, ami igencsak szép teljesítmény, és ha a BF3 ilyen jól fut, akkor a többi hasonlóan erőforrás-igényes cím is jól szalad majd, ha a megfelelő driver is megérkezik.

Ár/érték arányban vitathatatlanul erős termékről van szó, ha most kellene elszaladnunk GPU-t vásárolni, nagyon úgy fest, hogy egy ilyen darabral térnénk haza. Reményeink szerint a BF4 30-35 fps körül elszalad majd rajta.

INFO

Forgalmazó: MSI Magyarország
Ár: 89 000 Ft
Web: www.msi.com

Specifikáció:
PCI Express x16 3.0,
2048 GDDR 5 memó-
ria@6000 MHz effe-
ktív, 192 bites memó-
ria-interfész, GK 104 @
1019 MHz, boost órajel:
1097 MHz, 2c DVI-, 1x
HDMI-, 1x Display-port,
265x113x38 mm, 711 g

Pro:
az egyik legjobb ár/
érték arányú kártya,
nagyon csendes

Kontra:
nem igazán lehet
belekötöni

92

Processzoros NUC-edli a monitor mellé Intel NUC

AZ ÁTLAG FELHASZNÁLÓT MANAPSÁG MÁR NEM MOZGATJA MEG EGY HAGYOMÁNYOS, NAGYMÉRETŰ HÁZBA SZERELT ASZTALI GÉP. Sokkal inkább örül egy olyan masinának, amit méreténél fogva szinte bárhova el lehet helyezni, és mégis elegendő számítási kapacitással rendelkezik, hogy filmnézésre, szövegszerkesztésre és böngészésre használható legyen. Emellett sokaknak a fogyasztás sem mindegy.

Az Intel úgy látja, hogy az asztali PC-eket csak úgy lehet megmenteni a lassú hanyatlástól, ha tetszetősebbé és kisebbé teszik őket. Ezért a gyártó fogta és lezsugorította a nagy gépet, és ezzel egy új USFF (Ultra Small Form Factor) méretű terméket vezetett be Next Unit of Computing (NUC) néven a köztudatba.

A NUC külső, masszív burkolatából sejthető, hogy nem lesz nagy az odabent megbújó deszka. Tényleg nem az.

A Next Unit of Computing alaplapja mindössze 10x10 cm méretű. A felső oldalán két szabvány méretű SO-DIMM slot, egy mSATA és egy mini-PCIe van a bővítmények számára. Gyakorlatilag ez a négy port ki is meríti a NUC bővíthetőségének fogalmát. Ekkora méretben 16 GB RAM, egy elfogadható méretű mSATA-s SSD, valamint egy Wi-Fi/Bluetooth-kombókártya bőven elég. Mivel azonban tetszhalanyunk csak egy barebone PC, ezeket be kell szerezni, és az áruk kevésbé emészthető. A drága mSATA-s SSD-t persze helyettesíthetjük is. Használhatunk USB-kulcsot vagy nagy tárcapicitású külső meghajtót, ám ekkor a felhasználói élmény nem lesz az igazi.

Odabent a hűtés alatt egy Intel Celeron 847 pihen. Ez a 32 nm-es gyártási technológiával készült, kétmagos, 1,1 GHz-en üzemelő darab köztudottan a



belépőszintű gépek sajtója. Elég erős ahhoz, hogy az alapfeladatokat ellássa, de komolyabb munkára már mást érdemes keresni. Aki pedig a böngészős játékokon túl is akar szórakozni, annak mindenképp. Az alapjáraton 350 MHz-en üzemelő GPU még akkor is dőcögösen veszi a kanyart, ha 800 MHz-re pörög fel a dinamikus órajele. Magas részletesség és 1024x768 pixeles felbontás mellett örültünk, ha a Far Cry 2-ben 10 fps fölé szaladt a tempó. Persze többet nem is kell tőle várni, az eszköz az olyan átlagos felhasználók igényeit elégíti ki tökéletesen, akik nem kívánnak komolyabb címmel játszani. A mindennapi feladatokat a legolcsóbb NUC könnyűszerrel ellátja, szinte alig eszik, és sok helyet sem foglal. Akár a monitor hátára is felszerelhetjük.

INFO

Forgalmazó: Intel Magyarország
Ár: 40 000 Ft-tól
Web: www.intel.com

Specifikáció:
integrált Intel Celeron 847, maximum memó-
ria 16 GB DDR3-
1066/1333, 2xHDMI,
5xUSB 2.0, integrált LAN

Pro:
kis méret, alacsony
fogyasztás, személyre
szabható belső

Kontra:
melegszik, belépőszin-
tű processzor

73

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MEREVLEMEZ

Seagate Barracuda 2 TB

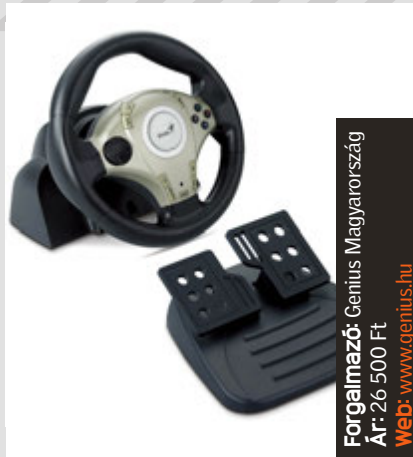


Gyártó: Seagate Technology LLC
Ár: 23 500 Ft
Web: www.seagate.com

A Seagate Barracuda 2 TB-os verzióját tavaly előszeretettel használták az asztalgép-gyártók. Több csoporttesztben is szerepelt a megoldás, nem kis sikerrel. Azonban nem a teljesítménye volt az igazán nyerő tulajdonsága: ilyen kedvező áron 2 TB-os tárhelyet sehol nem lehetett kapni. Aki filmeket, médiatartalmat és ritkán használt állományokat szeretne tárolni, vagy rendszeres biztonsági mentéseket kíván végezni, annak tökéletes választás.

JÁTÉKVEZÉRLŐ

Genius Twin Wheel F1



Forgalmazó: Genius Magyarország
Ár: 26 500 Ft
Web: www.genius.hu

Első kormányának nagyszerű a Genius megoldása, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy a nagy kezekkel rendelkező játékosoknak alaposan el kell gondolkozniuk a megvásárlásán. Kis kormányon nem lesz kényelmes a játék. A kormány rezgése kissé furcsára sikeredett, tulajdonképpen egyfajta folyamatos tenyérberregtetést érezhetünk. A pedálok ellenben érzékenyek, könnyen rögzíthetők, nem mennek majd az idegeinkre.

MONITOR

Dell UltraSharp U2412M



Forgalmazó: Dell Magyarország
Ár: 55 000 Ft
Web: www.Dell.hu

A Dell UltraSharp U2412M monitor egy nagyon jól összepakolt, 24 hüvelykes megoldás, ami az irodákon túl otthon is tökéletesen megállja a helyét. IPS-paneljének színmegjelenítési képességei nagyon jók, széles betekintési szöggel rendelkezik, és fogyasztása igen alacsony. Akinek fontos a villanyszámlája, és egyes perifériákkal szeretné visszaszorítani költségeit, érdemes zöld termékeket vásárolnia. A monitor ezen túl bőséges aljzatkinálattal rendelkezik.

KEDVEZŐ ÁRÚ EGEREK



1 **Trust Bling-Bling**
4000 Ft
www.trust.com

2 **Genius Dx-100**
1500 Ft
www.genius.com

3 **Logitech Wireless Mouse M325**
4800 Ft
www.logitech.com

4 **A4Tech F7 V-Track**
6000 Ft
www.a4tech.com

5 **Speedlink Snappy MX**
4800 Ft
www.speedlink.com

KÜLSŐ MEREVLEMEZEK



1 **Western Digital Elements SE 1TB**
27 000 Ft
www.wdc.com

2 **A-Data ASH14-1TU3**
32 500 Ft
www.adata-group.com

3 **Samsung M3 Portable 1 TB HX-M101TCB**
29 000 Ft
www.samsung.com

4 **A-Data CH94 500GB**
18 000 Ft
www.adata-group.com

5 **Toshiba StorE Basics 500 GB**
19 000 Ft
www.toshiba.com

OLCSÓ NOTESZGÉPEK



1 **Lenovo Ideapad G575 59-345819**
80 000 Ft
www.lenovo.com

2 **Acer Aspire E1-531-B9604G50MN**
99 900 Ft
www.acer.com

3 **Samsung NP300E5X-A01HU**
109 900 Ft
www.samsung.com

4 **ASUS X501A-XX119D**
83 000 Ft
www.asus.com

5 **Dell Vostro 2520**
107 000 Ft
www.dell.com

PRÉMIUM TÁBLAGÉPEK



1 **Google Nexus 7 16GB**
65 000 Ft
www.google.com

2 **ASUS Transformer Pad TF300T 16 GB**
125 000 Ft
www.asus.com

3 **Samsung P3110 Galaxy Tab 2 7.0" 8 GB**
49 800 Ft
www.samsung.com

4 **Sony tablet S**
139 900 Ft
www.sony.com

5 **Apple iPad 3 16 GB**
115 000 Ft
www.apple.com

BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Atom D2500 CPU (1,86 GHz, két mag) alaplapon	x
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap Intel D2500HN alaplap	18 500 Ft
Memória Kingston HyperX 4 GB DDR3-1333 MHz	8 000 Ft
Grafikus kártya Intel Graphics HD integrálva	x
Hangkártya Integrált	x
Winchester Hitachi 500 GB 7200 rpm 16 MB GST Deskstar HDS721050CLA362	13 000 Ft
DVD-író Nincs	x
Ház Codegen MX-31-A2 mini-ITX	10 000 Ft
Táp Házba integrálva 300 watt	x
ÖSSZESEN	49 500 Ft
Külső DVD-író Samsung SE-208DB 8x	10 000 Ft
Monitor Samsung S22B300N 21,5" LED-monitor	33 000 Ft



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD FX 6200 3,8 GHz	35 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Freezer 7 Pro	6 000 Ft
Alaplap Asus M5A78L/USB3	19 500 Ft
Memória Corsair Vengeance Kit (2x4 GB) DDR3 1600 MHz	30 000 Ft
Grafikus kártya PowerColor AMD Radeon HD 6750 1 GB GDDR5	32 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester Western Digital 3 TB Caviar Green	37 500 Ft
Blu-ray-író LG BH16NS40 OEM	x
Ház Enermax Staray	13 900 Ft
Táp Be quiet! Pure Power 530W	17 200 Ft
ÖSSZESEN	191 100 Ft
Hangkártyával Creative X-Fi Titanium Bulk	35 000 Ft
SSD-vel Kingston 240 GB SSD Hyper-X	59 050 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i7 3770K	82 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30	10 000 Ft
Alaplap Asrock Z77 Pro3	24 000 Ft
Memória Corsair Vengeance Kit (2x4 GB) DDR3 1600 MHz	16 000 Ft
Grafikus kártya EVGA e-GeForce GTX660 TI	100 500 Ft
Hangkártya Integrált	x
SSD Kingston 240 GB SSD Hyper-X	64 000 Ft
Blu-ray Combo LG BH16NS40 OEM	21 000 Ft
Ház Aerocool Strike X One	11 000 Ft
Táp Corsair HX650W CMPSU-650HX	39 000 Ft
ÖSSZESEN	367 500 Ft
Merevlemezsel Western Digital 2,5 TB SATA-II 64 MB HDD	35 785 Ft
Vízhűtéssel Antec H20 920	33 000 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

ALAPLAPAJÁNLO

INTEL

Intel Socket 1155

Gigabyte GA-Z77-D3H	28 000 Ft
Asrock Z77 Extreme4	31 000 Ft
MSI Z77A-GD65	45 000 Ft
ASUS Sabertooth Z77	58 000 Ft

AMD

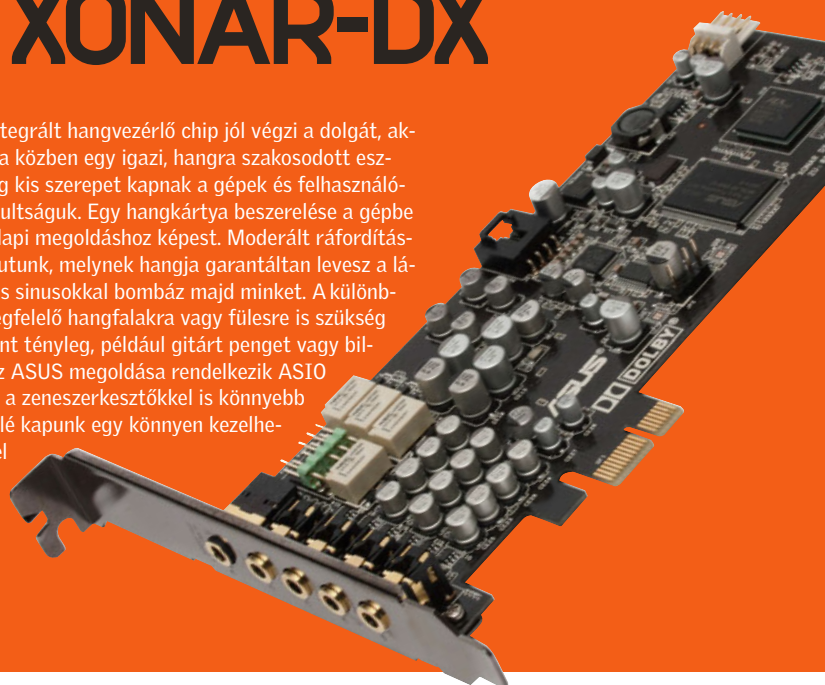
AMD Socket AM2/AM2+/AM3

Asrock Fatal1ty 990FX	42 000 Ft
ASUS F2A85-V PRO	39 900 Ft
Gigabyte GA-990FXA-UD5	38 000 Ft
MSI 970A-GD45	28 000 Ft

ASUS XONAR-DX



Ha azt hisszük, az alaplapra integrált hangvezérlő chip jól végzi a dolgát, akkor még nem hallottunk munka közben egy igazi, hangra szakosodott eszközt. A hangkártyák manapság kis szerepet kapnak a gépek és felhasználóik életében, pedig van létjogosultságuk. Egy hangkártya beszerelése a gépbe egyértelmű előrelépés az alaplap megoldáshoz képest. Moderált ráfordítással ráadásul olyan eszközhöz jutunk, melynek hangja garantáltan leves a lábunkról, jól definiált, dinamikus sinusokkal bombáz majd minket. A különbség érzékeléséhez azonban megfelelő hangfalakra vagy fülésre is szükség lesz. Aki szeret zenélni, mármint tényleg, például gitárt penget vagy billentyűzik, annak jó hír, hogy az ASUS megoldása rendelkezik ASIO driverrel. Ennek köszönhetően a zeneszerkesztőkkel is könnyebb lesz a munka. A Xonar DX mellé kapunk egy könnyen kezelhető meghajtóprogramot, mellyel különböző beállításokban is megizaszthatjuk a fülünket.



INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: 20 000 Ft

Web:
www.asus.com

Specifikációk:
ASUS AV100
audioprocesszor,
7,1 hangzás, 24
bit/192kHz, EAX 5,
Dolby Home Theatre
Technologies, ASIO
2.0, ALT technológia

Pro: 7,1-es hang, ASIO
driver, meggyőző
hangzás

Kontra: kis alaplapok-
hoz nem ajánlott

93

KULT

Elektronikus művészetek és/vagy üzleti vállalkozás



LEJTMENETBEN AZ ELECTRONIC ARTS?

A VILÁG EGYIK LEGNAGYOBB JÁTÉKKIADÓJA, AZ ELECTRONIC ARTS ÚJTÁ AZ UTÓBBI IDŐBEN BOTRÁNYOK ÉS KUDARCOK SORA KÍSÉRI A DEAD SPACE 3-TÓL A STAR WARS: THE OLD REPUBLICON ÁT A SIMCITY LEGÚJABB EPIZÓDJÁNAK MEGJELENÉSÉIG; VAJON HOVA VEZET

EZ? A vészharangot megkongatni persze még korai lenne – ezt egyelőre sem az eladási számok, sem az üzleti eredmények vagy a cég piaci pozíciója nem támasztanak alá –, de az egyértelműen látszik, hogy nem minden tökéletes az EA háza táján. Érződik a bizonytalanság a játékosok és a részvényesek oldalán is. Ebben a helyzetben pedig egyformán érdekes kérdés az, hogy mi az oka ennek, és hogy vajon hogy tudná és hogyan akarja megoldani a problémákat az immár több mint 30 éves óriás.

VEZETŐVÁLTÁS

Az, hogy a vállalat maga is tisztában van problémáinak súlyával, egyértelműen kiderül abból, hogy John Riccitiello, a cég CEO-ja márciusban lemondott pozíciójáról, a hivatalos kommunikáció szerint az üzleti év várakozásaitól valamivel elmaradt vagy azokat éppen megütő eredményei és a tervezett költségek túllépése miatt. Érdekes azonban kicsit a döntés mögé nézni, hiszen nem véletlenül kapott akkora visszhangot, amekkorát, és osztotta meg az elemzőket is. Riccitiello második eljövetele az EA-nál nem kevés változást és a kudarcok mellett sikereket is hozott egy meglehetősen sok kihívással járó időszak-

MENNYIT ÉR A FELELŐSÉG?

Sokféle okból sajnálkozhatunk a nagy kiadók vezetőinek távozása felett, az anyagok azonban nem tartoznak ezek közé. Riccitiello éves fizetése 2012-ben 865 ezer dollár volt. Ezt egészítették ki az egyéb juttatások, mint például a teljesítményalapú kifizetések és részvények formájában kapott bónuszok, melyekkel együtt összességében közel 10 millió dollárra rúgott a bevétele. Az öt ideiglenesen helyettesítő Larry Probst éves fizetése 1,03 millió dollár, de még ő is jogosult lehet további juttatásokra.

ban. Kezdjük azzal, hogy amikor 2007-ben Riccitiello kis kihagyás után visszatért, az EA-nak már meglehetősen rossz volt a híre és a helyzete is: kevés volt az innováció, a költségek nőttek, a bevételek pedig nem annyira. Úgy hírelt, hogy a bürokrácia megöli a fejlesztőcsapatok kreativitását, és lassítja a fejlesztéseket, ezen felül pedig a játékosokkal fenntartott kommunikációt is az szállóige jellemezte, hogy az EA háborúban áll ajátékosaival.

Riccitiello első körben a bürokráciával próbálta meg felvenni a versenyt: nagyobb önállósággal rendelkező részlegekre osztotta a céget, hogy felgyorsíthassa a fejlesztéseket és növelje a kiadott játékok számát. Ekkor önállósodott például az EA Sport és az EA Games. A megoldás egy ekkora óriás esetében sok szempontból jónak is tűnik, más kérdés, hogy mennyiben sikerült ugyanakkor a megvalósítás, de erről majd később. Nem sokkal ezután, 2008-ban jött a gazdasági válság (ami az utóbbi időknél jóval nagyobb visszaesést hozott a részvényárakban, de érthető módon ezért még nem tették felelőssé az újonnan visszatért vezetőt).

Legtöbb konkurensével együtt nyilvánvalóan meggyengült az EA stabilitása is, amivel máig küzdenek a játékkidők.

Az online és mobil platformok terén az EA 2007-re lemaradásba került, miközben a konzolok piaca (az EA egyik legnagyobb erőssége) Riccitiello teljes vezetése alatt enyhén szorva is hiányt szenvedett a megújulásban. Ilyen helyzetben nem volt könnyű az innováció. Ahogy némi túlzással Tom Bramwell, a Eurogamer főszerkesztője fogalmaz, mindez „nem sok teret hagyott az innovációnak magán az üzleti modellen kívül”.

A nehezítő körülmények ellenére Riccitiello mégis jelentős eredményeket tudhat maga mögött: a *FIFA* sorozat és a *Battlefield* sikere megkérdőjelezhetetlen, de például a *Mass Effect* és a *Dead Space* széria is hasonló utat járt be a legtöbb részéig. Mindezek mellett pedig azzal, hogy megalapozta az EA pozícióját a mobil és social gaming területén, ahol az EA meglehetősen lemaradásban volt, bevezette a mikrotranzakciókat, amit a *FIFA* brand esetén sikerült is úgy megvalósítani, hogy az még nem kergette őrlőbe ajátékosokat, stratégialag is olyan utat jelölt ki az EA számára, amit



Rob Fahey, a gamesindustry.biz elemzője szerint akövetkező CEO is követni fog – akárki is legyen az.

AKKOR MÉGIS MI A BAJ?

Nem kétséges azonban, hogy a problémák komolyak, és talán jobban is lehetett volna kezelni őket. A tünetek egyértelműek. A *Dead Space 3* körüli botrány adott talán leginkább hangot annak a jelenségnek, hogy a mikrotranzakciók nem minden esetben és nem minden megoldással működőképesek. Az *Star Wars: The Old Republic* lényegében megbukott – legalábbis a játékosok elvárásaihoz és a várt üzleti eredményekhez mérten. A social gaming területén elért sikerek még mindig sehol nincsenek a legfőbb konkurens eredményeihez képest. A *SimCity* kiadását övező felháborodás egyszerre mutatja a kiadásra történő felkészülés hiányosságait, a rendkívül elhibázott kommunikációt, a – bár ez utóbbi vita tárgya lehet – rossz játékmechanikai döntéseket. A fejlesztők kirúgása az utolsó pillanatban (például *Army of Two: The Devil's Cartel*, *Command & Conquer 4: Tiberum Twilight*) pedig szintén sok mindenről árulkodhat. Riccitiello az eredményei mellett sok kihívással nem tudott sikeresen megbirkózni. Hogy miért és mennyiben tehető felelőssé, az már nem ennek a cikknek a témája. Az viszont, hogy



vajon milyen problémákat mutatnak ezek a tünetek, és hogyan lehetne orvosolni őket, már annál inkább.

MÉG MINDIG HARCBA A JÁTÉKOSOKKAL

Az egyik legfontosabb probléma, ami ma is fennáll, az a játékosokkal folytatott kommunikáció. Bár vannak, akik szerint az egy-másfél évtizeddel ez-előtti állapotokhoz képest az utóbbi időben jelentősen javult a hangneme, a *SimCity* kiadását követő nyilatkozatok azért nem a szakma csúcsai... közel sem. Az EA weboldalán a *SimCity* Update: Egyenes válaszok Lucy-től címmel



HA EGY VÁLLALAT KULTÚRÁJÁBÓL HIÁNYZIK A JÁTÉKOSOK, AZ ÜGYFÉL TISZTELETE ÉS MEGÉRTÉSE, AZ LEHET, HOGY NEM CSAK A NYILATKOZATOK, DE MÁR A TERMÉK ÉS A JÁTÉKÉLMÉNY SZINTJÉN IS GONDOKAT OKOZHAT

megjelent posztban Lucy Bradshaw, a Maxis Label ügyvezetője nyilatkozott a különféle kritikák, de legfőképpen annak kapcsán, hogy a játék miatt csak folyamatos netkapcsolattal érhető el; érdemes elolvasni. A nyilatkozatban az „elnézést kérünk” vagy a „hibát követtünk el” kifejezések, illetve ezek bármiféle szinonimája egyetlen egyszer sem szerepel. Persze nem probléma, ha egy játékot hivatalosan a közönség felé képviselő személy hisz abban a koncepcióban vagy termékben, amit a csapata létrehozott, sőt meglehetősen furcsa is lenne, ha ez nem így lenne, ugyanakkor ha a játékosoknak

Valami olyasmi, hogy tudjuk, nem készültünk fel megfelelően a hatalmas érdeklődésre, ezért elnézést és a játékosaink türelmét kérjük, de hiszünk benne, hogy ha a kezdeti problémákat orvosolni tudjuk, utána ez lesz a valaha volt legjobb *SimCity*. A két verzió között mindössze annyi a különbség, hogy a másodikból lejön, nem dugják gőgösen a homokba a fejüket a problémák elől, és nem nézik hülyének pont azokat a játékosokat, akik megvásárolták a terméküket. Ekora kommunikációs bakit a játék legmagasabb rangú arca még akkor sem követhet el, ha közben a pórul járt já-

Zárójelesen jegyzem meg, hogy ha már MMO-nak tartják a játékot, miért nem szerepelt ez annak idején sehol a kiadást megelőző, hype-ot keltő nyilatkozatokban? Talán attól féltek, hogy elveszítik a brand régi játékosait? A folyamatos online kapcsolat kifejezés közel sem kelti ugyanazokat a várakozásokat, és ha hamarabb elhangzott volna a varázsszó, talán a kezdeti problémák sem okoznak akkora csalódást, hiszen ez az MMO-k esetében – sajnos – megszokott jelenség. Utólag viszont kicsit magyarázkodásszagú a dolog, függetlenül az igazságtartalmától.



MASS EFFECT 3, AZ ÜDÍTŐ KIVÉTEL

A *Mass Effect 3*-at szánt szándékkal nem hoztam fel sem a kommunikációs, sem a játékmenetbeli bakik példájaként. Az elsőségre azért nem, mert itt végül a felháborodott játékosok megkapták, amire vágytak... még ha kicsit későn is. A másodikra pedig azért nem, mert ugyan tény, itt is hiányzott annak felmérése, hogy mire vágyik a célközönség, ugyanakkor az érdektelenség helyett sokkal inkább egyfajta egészséges kísérletezés vezetett a „kudarchoz”. De ez olyan fajta kísérletezés, ami előre visz; ha mást nem, azt biztosan megtanulták a BioWare fejlesztői, hogy ha művészettel akarnak kacérkodni, érdemes a játékosokat jó előre figyelmeztetni... mondjuk még a játék vége előtt, hogy ne a csúcsra érje őket a meglepetés.

tékosok a kiadó legnagyobb címei közül választhatnak maguknak kárpótlásul. A „játssz másik játékkal, amíg megjavítjuk a hibát (vagy örökre?)” ugyan szép gesztus, de a játékkal kapcsolatban inkább negatív üzenet.

ROSSZ KOMMUNIKÁCIÓ, ROSSZ JÁTÉKOK?

Ehhez hasonló eset volt az, amikor a *Star Wars: The Old Republic*-ból elkedzett kikopni a keménymag, mert kevesellték a magas szintű tartalmat,

a BioWare egyik fejlesztője pedig kijelentette, hogy nem kellett volna ilyen gyorsan eljutni odáig. Kár, hogy sem a *SimCity*, sem az *SW: TOR* nem meghívásos, hanem piaci alapon működik, ahol állítólag a vevőnek van igaza. Vagy mégsem?

Több ilyen eset után talán már azon is érdemes elgondolkodni, hogy a kommunikációs probléma csak egy tünet a sok közül, és a mélyben valami más is húzódik, ami akár több gondnak is forrása lehet. Ha egy vállalat kultúrájából hiányzik a játékosok, az ügyfél tisztelete és megértése, az lehet, hogy nemcsak a nyilatkozatok, de már a termék és a játékelmény szintjén is meglátszik.

za tájáról. Blake Jorgensen pénzügyi vezető először kijelentette, hogy minden játékban lesz vásárlási lehetőség, majd pár nappal később helyesbített: minden mobiljátékban lesznek mikrotranzakciók, és az összes játékban elérhetővé teszik a fejlesztők számára az immár belső fejlesztésű technológiát, és ők döntenek majd el, élnek-e a lehetőséggel, vagy nem.

Hogy valóban csak szerencsétlen a megfogalmazás, vagy elszólás volt az első verzió, ki tudja. Az viszont meglehetősen valószínűnek látszik, hogy műfajtól és platformtól függetlenül egyre több játékban kap helyet ez az üzleti modell, ami mára egyértelműen az EA stratégiájának részévé vált. Ezen

gyományosan a *Dead Space* sorozat közönsége inkább az elkötelezett, hardcore játékosok közül kerül ki, akik ráadásul a világ gazdagabbik felén viszonylag sok játékot vesznek a drágábbak közül, ami végső soron talán árérzékenyebb is teszi őket, mint amilyen az inkább alkalmoszerűen és kevesebb háttértudással, felkészültséggel vásárló szélesebb közönség (ismétlem, a világ gazdagabbik feléről

ne óvatosan bánni velük. Ha egy sokszor tízdolláros játékhoz már az első napon 11 megvásárolható tartalom érhető el, mint a *Dead Space 3* esetében, az ezeknek a játékosoknak nem feltétlenül fogja azt jelenteni, hogy egy kicsit több pénzért milyen király cuccokhoz juthatnak még hozzá, hanem jó eséllyel úgy érzik majd, elvettek tőlük valamit, amiért még több pénzt akarnak lehúzni róluk.



EGY IDŐ UTÁN AZ INNOVÁCIÓ ELMARADÁSA A NAGY CÍMEK KIMERÜLÉSÉHEZ VÉZET, ÉS AKKOR MÁR A VÁLLALATI ÉRDEKEK IS AZ INNOVÁCIÓ OLDALÁRA ÁLLNAK

beszélünk, ami jelenleg még a piac nagyobbik részét teszi ki). Mindezek tejebe ennek a közönségrétegnek, legálábbis egy részüknek, többéves játékos múltjukkal az ingyenes játékok berkeiből kinőtt új üzleti modell egyszerre jelent valami számukra komolytalant és valami veszélyeset is, ha az felüti a fejét a nekik szánt játékokban. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lehetne számukra is elérhetővé tenni a mikrotranzakciókat, ugyanakkor ille-

Nincs min csodálkozni, ha ezek után jó néhány játékos fogalmazza meg azt az aggodalmát, hogy lassan a fizetős játékokban a töltényt is plusz pénzért kell majd megvásárolni. Pedig ettől a közönségtől sem idegen a gondolat, hogy az átlagnál többet költson egy adott játékra, hiszen rendszerint pont közülük kerülnek ki a gyűjtői kiadások vásárlói is. Megfelelő kommunikációval és ajátékosok igényeinek, gondolkodásmódjára-



HA TE MONDOD

Frank Gibeau, az EA Labels elnöke: „Ritka az olyan vállalat, amit a régi modellben helyeztek el, és ami mégis képes egy új modellt követve átalakulni és túlélni.”

MIKROTRANZAKCIÓ NAGYBAN

Hasonlóan nagy port kavart a *Dead Space 3* esete a mikrotranzakciókkal. Az eladási adatok a jelek szerint nem szárnyalnak, Angliában egészen biztosan alacsonyabbak, mint a sorozat második része megjelenésekor voltak, sőt még az a pletyka is szárnyra kelt, hogy negyedik rész már nem is lesz. Kérdéses, hogy ennek a bizonytalanságnak mennyiben okai a mikrotranzakciók, az viszont biztos, hogy a törzsjátékosok körében egyértelmű felháborodást keltett a bevezetésük... vagy csak mértékükkel lóttak túl a célon?

A játékon belüli vásárlásokkal kapcsolatban egyébként meglehetősen érdekes nyilatkozatok láttak napvilágot a közelmúltban az Electronic Arts há-

nem is nagyon van okunk csodálkozni, hiszen a mikrotranzakciók a social gaming és a mobiljátékok területén akkora sikereket arattak, hogy cseppet sem meglepő, ha az amúgy is bajban lévő játékipar többi része is szeretné élvezni a gyümölcseit. És nem is csak az EA. A játékokon belüli vásárlás olyan trend, ami egyben – sok szempontból sajnos – szinte gazdasági szükségszerűség is a játékok növekvő költségei és a játékarak számottevő emelésének lehetetlensége mellett. A kérdés inkább az, hogy az adott cég hogyan bánik vele, hiszen olyan fegyver ez, ami könnyedén elsülhet visszafelé is.

TÖLTÉNY DOLLÁRÉRT

Majdnem – vagy egészen? – ez történt a *Dead Space 3* esetében is. Ha-



JAVULÓ ÉLETMINŐSÉG

Hosszú évek óta hallani nem túl jó híreket arról, hogy az EA milyen hatással van az alkalmazottak életminőségére: 2004-ben az egyik dolgozó felesége, Erin Hoffmann nyilvánosságra hozta, milyen munkakörülmények között, mennyi kötelező túlórával kellett dolgoznia a férjének. Márciusban a Game Developers Conference-en ugyanez a hölgy, immár kilépve a névtelenségből, azt nyilatkozta, hogy az EA komoly eredményeket ért el azóta ezen a területen. Egy EA Tiburon-alkalmazott szintén megerősítette, hogy már nem dolgoznak hétfévente, és még ha épp csúszásban vannak is, legfeljebb 50 órát robotolnak hetente.



HA TE MONDOD

Rob Fahey, a GamesIndustry International elemzője: „Az EA talán a játékipar legrosszabban kommunikáló szereplője. Ahogy az ügyfelekkel és a médiával bántak nemrégiben a SimCity összeomlása során, jogászi és gépies vállalati zsargonnal teletűzdelve mondanójukat, az megdöbbentő és mélyen elszomorító példa annak, hogy egy szórakoztatóipari vállalat elfelejti, miképpen kell emberi hangon megszólalni.”



DRM KIZÁRVA

Amiatt, hogy a SimCity folyamatosan online kapcsolatot igényel, miközben a jelek (a játékosok által már felfedezett módszerek és az EA saját bevallása) szerint könnyűszerrel megoldható lenne az offline játékmód is, az EA-nak azzal a váddal is szembe kellett néznie, hogy az online mód leginkább a DRM (digitális jogok kezelése) eszköze, azaz a kalózkodás elleni küzdelmet szolgálja. Frank Gibeau, az EA Labels elnökének nyilatkozata szerint azonban erről szó sincs, a DRM-et pedig egyenesen bukkott, zsákcúcat jelentő stratégiának nevezte. Aki nem hiszi, járjon utána!

nak megértésével a mikrotranzakciók egyáltalán nem lennének ördögtől valóak a drága, hardcore közönségnek szóló játékok esetében sem. Csak hát nagyon nem mindegy, mit és hogyan akarnak nekik eladni a kiadók. Bármilyen nagy is a kísértés, a kevesebb néha itt is több, és az sem lenne baj, ha az exkluzivitás is nagyobb szerepet kapna a megvásárolható tárgyak, tartalmak tekintetében. Ezt a finom egyensúlyt a *Dead Space 3* esetében nem sikerült megtalálni, míg a *FIFA*-ban eredményesebbnek tűnnek a próbálkozások. Ha időben felismerik, hogy nem elég a trendet magukévá tenni, de a platform, a műfaj és a célközönség igényeire kell szabni, akkor talán még nem lesz túl sok az a bizonyos tanulópénz.

SZABADSÁG VAGY BÜROKRÁCIA?

Fentebb már volt arról szó, hogy az EA mindig is nagy bürokrata hírében állt. Ezt általában úgy szokták mondani, hogy a cégérdekeket helyezte a kreatív megoldások, az újítás, tehát a játékok elé. A magam részéről szerencsétlennek tartom ezt a megfogalmazást, hiszen egy idő után az innováció elmaradása a nagy címek kimerüléséhez vezet, és akkor már a vállalati érdekek is az innováció oldalára állnak. A probléma inkább az, hogy a nagy cégek, így az EA is, sok esetben lassan, későn ismerik fel, hogy egy jól bevált játékmétről már nem lehet több bőrt lenyúzni kockázat nélkül, és addig ragaszkodnak a biztos(nak látszó) pénzforráshoz, amíg már késő lesz, és egy bukás formájában kell ráébredniük a hibára, amit elkövettek.

Ezen próbált Riccitiello változtatni azzal, hogy a céget önállóbb, az innovációt inkább támogató egységekre osztotta. Hogy mennyire működik most a gyakorlatban ez a rendszer, jó kérdés. Sajnos nem láthatunk bele, legfeljebb nyilatkozatokból, pletykákból tippelgethetünk. Viszont éppen a mikrotranzakciók példája tanulságos lehet ebből a szempontból, különösen a fenti nyilatkozat és helyesbítése fényében. Vajon a Visceral Games szeretne volna beépíteni a játékba az új üzleti modellt? Vagy utasítást kaptak rá? Ha igen, megkapták a cégtől a megfelelő szakértelmet vagy lehetőséget arra, hogy felvegyék a megfelelő embereket, elvégezzék a szükséges tesztek és felméréseket? A változások és a nagyobb rugalmasságot lehetővé tevő cégfelépítés létrehozása egészen biztosan szükséges volt ahhoz, hogy az EA tartani tudja a lépést a folyamatosan változó piaccal. Ugyanakkor az sem kétséges, hogy az újfajta működési módokat is tanulni kell: elkerülhetetlen, sőt bizonyos mértékig szükséges, hogy az irányok kijelölése továbbra is felülről történjen. De persze az irányok betartásához meg kell adni a megfelelő segítséget, miközben az eddigénél mégiscsak nagyobb szabadságot kell adni az egyes részlegek számára, hogy legyen a változásoknak értelme is. Ha megtanulja az EA, hogyan – milyen fajta segítségnyújtással, milyen erőforrások megosztásával – tudja biztosítani az innovációhoz és kreatív megoldásokhoz szükséges szabadságot a fejlesztőcsapatok

számára, miközben még képes tartatni az általa kijelölt legfontosabb irányokat, az rengeteget segíthet a jobb játékok mellett a cég stabilizálásában is.

ELHAMARKODOTT VAGY KÉSEI DÖNTÉSEK?

Szintén a nem tökéletes működés tünete, amikor a vállalat olyan csapatoktól szabadul meg szinte teljesen egészében a játékok kiadását megelőző pillanatokban, mint a Visceral Montreal *Army of Two: The Devil's Cartel* fejlesztő csapata, akik a valaha volt legjobb kooperációs módot ígérték, vagy alig több, mint másfél éve a *Command & Conquer 4: Tiberum Twilight* dolgozó fejlesztők. A játékokat persze mindkét csapat befejezhetné, de hogy jut el oda a vállalat, hogy még azelőtt bocsássa el dolgozóit, hogy láthatóvá válnának az üzleti eredmények? A hivatalos indokok között persze mindig ott van a szervezet stratégiai átalakítása (például a social és mobiljátékok erősítése) vagy a piac változásai. De vajon ez elég? És mi van, ha nagyot üt a játék? Ha biztosan lehet tudni, hogy kudarc lesz (az *Army of Two* már most sem tartozik a kritikuskok kedvencei közé), akkor miért kell mégis hamar kiadni, jelentős változtatás nélkül? És hogyhogy nem derült ki hamarabb a rossz irányba haladó fejlesztés? Úgy tűnik, nemcsak a külső, de a belső kommunikáció sem tökéletes az Electronic Artsnál. Összességében azt látjuk tehát, hogy a nagy múltú óriás komoly problémákkal küzd, de még mindig van benne potenciál. Egyszerre nem biztos, hogy ez lejtmenet, de úgy tűnik, hogy egy nagyon nehéz átmenet közepe. Nagyon sok minden múlik azon, hogy ki lesz a következő vezető, és milyen lépéseket tud majd tenni. A részvényesek bizakodóak, a részvényáruk a vezetőváltás után jelentősen emelkedtek, ami nem csoda Riccitiello 2007 óta folyamatosan lévő „hároméves terve” után. Ez azonban nem sokat jelent az EA és a hozzá tartozó nagy címek sorsáért aggódó játékosoknak.

Ha sikerül majd megvalósítani, hogy gyorsabban felismerjék a trendeket, de ne csak vakon kövessék, hanem szervesen beilleszkék a játékokba, ha nagyobb teret adnak az innovációnak, és – talán legfőképpen – ha újra oda tudnak fordulni a meglévő és az új játékosokhoz, mindkét fél sokat nyerhet.

Szonja



San Franciscóból jelentjük

GAME CONNECTION

HALLOTTATOK MÁR A GC-RŐL? NEM, NEM A RÉGEBBEN LIPCSEBEN MEGRENDEZETT GAMES CONVENTIONRÓL VAN SZÓ, HANEM EGY 2001 ÓTA LÉTEZŐ, FŐLEG ÜZLETTI JELLEGŰ VIDEOJÁTÉKOS RENDEZVÉNYRŐL.

A Game Connection igazi ismertségét az hozta el, amikor a Game Developer Conference (GDC) partnere lett, és átkerült Európából Amerikába. Ma már nincs közöttük partnerség, a GC önmagában is képes megállni, és évente már három rendezvénye is van – az amerikai, az európai és az ázsiai. Az amerikai GC-t ezúttal a Sir Francis Drake szállodában rendezték meg, San Francisco városában. Lapunk szemé és füle a helyszínen Bodócs Balázs volt, aki a grafikai tartalmak gyártásával foglalkozó OtherSide Outsourcing vezetője.

Jöjjenek a kérdések tehát.

GameStar: Talán kicsit elbújt a GDC, azaz Game Developer Conference árnyékában, de annak közelében, szintén San Franciscóban tartották március végén a Game Connectiont. **Miről szól a rendezvény?**

Bodócs Balázs: A Game Connection egy szakmai, B2B kiállítás és konferencia. Itt talán a szerepek mások, a GDC-n főleg a nagyobb cégeknek van standja, a GC-re pedig ők jönnek látogatóba, és nézik a többi kisebb fejlesztőt és iparági szolgáltatót. Reggeltől estig 30 perces, elsősorban bemutatkozó megbeszélések zajlanak, de természetesen régi ismerősökkel is össze lehet futni és átbeszélni az újdonságokat. Többféle megjelenési csomag létezik, a „meeting room” egy-egy szállodai szoba volt, ahol teljesen nyugodtan lehetett beszélgetni, közös területen van a „table”, ami egy asztal négy székkal.



Illetve lehetsz „visitor”, akinek nincs fix helye a megbeszélésekre.

GS: Több mint 40 ország 1100 látogatója volt jelen a GC-n, mekkora volt a tömeg?

BB: Nem volt tömeg, csak a lifteknél, és az is főleg a meetingek végén, félóránként. A GC a Sir Francis Drake Hotel első öt emeletén zajlott, így aki fel akart jutni az ötödikre egy megbeszélésre, annak időben el kellett indulnia, hogy ne késsen sokat. Az első napon voltak még ilyen jellegű gondok, de alapjában véve nyugodtan lehetett tárgyalni mind a három napon.

GS: A GC-n rengeteg előadást és workshopot tartanak. Neked melyek tetszettek a legjobban, és miért?

BB: Nekem azok jönnek be általában, ahol a fejlesztők egy-egy játék post

mortemjét adják elő, mert a fejlesztésről, megjelenésről, megjelenés utáni tapasztalatokról szólnak. Sajnos most nem tudtam részt venni ilyenek a megbeszélések miatt.

GS: A GC ugyanúgy szolgál brandépítésre, mint a GDC, vagy inkább csak a különböző játékipari tapasztalatok és ismeretek kicserélése a cél?

BB: Inkább konkrét szolgáltatások vagy játékok bemutatására szolgál, személyes kapcsolatfelvételi lehetőség új potenciális partnerekkel. A rendezvény szakmai, így ismeretlenebb cégek is találkozhatnak egymással, és megvizsgálhatják az együttműködési lehetőséget.

GS: Nem volt zavaró, hogy ugyan ezen időben volt a GDC is ugyanebben a városban? Volt vajon átjárás a két rendezvény között?

BB: Amit a hátrányának gondolhatnánk, az igazából az előnye volt. Öt percre volt gyalog a GDC, ami nagyon sok szakmabelit vonzott a városba, és őket meghívóval át is tudtunk invitálni a GC-re. Határozottan előnyös volt véleményem szerint.

GS: Sokak szerint jellegénél fogva személyesebb a GC, inkább szól a személyes megbeszélésekről, mint a nagyvilágnak bemutatott újdonságokról. Igaz ez?

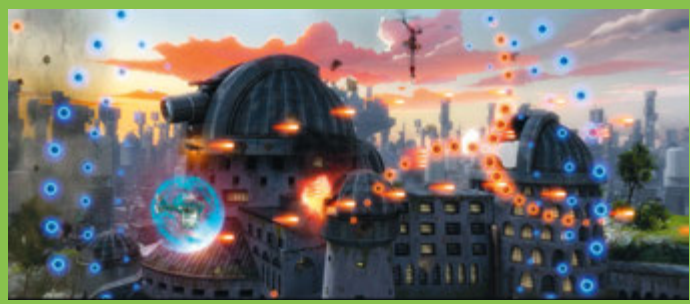
BB: Igaz. Sőt, nagy bemutatókról szó sem lehetett, hiszen azok máso-



ŐK KINT VOLTAK

Az OtherSide Outsourcing egy 2D és 3D grafikai stúdió, ahol elsősorban játékszoftverekhez készítenek grafikai tartalmakat. Többek között dolgoztak a *Sine Mora* (Digital Reality) vagy a *Kings & Warlords* (Digital Chocolate) játékokon is, de aktuális munkájukat egyelőre titok övezi. A grafikai tartalom-beszállítás mellett saját projektekbe is belekezdtek, idén jelent meg a *Striker Rush* (iPhone & iPad), ami az első ilyen jellegű próbálkozásuk, egy focis témájú vertical runner játék.

Jelenleg egy másik runner játékon dolgoznak, ami már béta állapotban van, és bár szerették volna a nemrég lezajlott PlayIT-en bemutatni a magyar közönségnek, ez nem sikerült. A cég Game Connectionn történő részvételének célja a hagyományos networkingen kívül az volt, hogy grafikai szolgáltatásaikkal mellett bemutassák a potenciális kiadóknak a fentebb említett, készülöben lévő játékot, aminek művészeti stílusa és játékmenete több kiadónak is nagyon tetszett, tárgyalnak már az esetleges kiadás feltételeiről. Mi pedig szurkolunk nekik, hogy sikerüljön!



kát zavarhattak volna a megbeszélésben.

GS: Télen lesz Európában is GC; érdemes a hazai fejlesztőknek egy ilyen eseményre kimenniük?

BB: Véleményem szerint igen. 25-30 megbeszélést is le lehet szervezni. Az egy megbeszélésre jutó költség arányából kijön, hogy itt igen hatékonyan elérhetőek a potenciális partnerek. Ez főképpen az automatikus meetingrendszer miatt működik ilyen jól. Vannak olcsóbb kiállítások is, de ott nehezebb előreszervezni. A GC-n egy igen kiváló rendszert alkalmaznak: nem kell saját magunknak összekalkulálni a megbeszéléseket, csak jelezzük egy cég felé,

hogy szeretnénk beszélni fél órát velük, és ők ezt érdeklődés esetén visszaigazgadják. A rendszer egy héttel a rendezvény előtt automatikusan összepárosítja a találkozni vágyókat, és elkészíti a napirendet mindenki számára időponttal és helyszínekkel együtt. Rengeteg időt lehet így spórolni.

GS: Sok üzlet kötöttet a GC-n? Mit hallottatok a folyosói pletykákból?

BB: Véleményem szerint nem. Fél óra alatt az dől el, hogy fogunk-e beszélni a következő hetekben, hónapokban, vagy sem. Bizonyára akadnak kivételek, de általában csak hónapok múlva jelentkeznek bizonyos igényekkel a cégek.

GS: Milyen trendeket lehetett észrevenni a GC-n? Még előrébb törnek a mobilok? A szakma várja már az új generációs konzolokat?

BB: Inkább üzleti jellegű trendeket figyeltem meg. Azt, ahogyan egyre több kisebb cég jön létre, melyeket olyanok alapítottak, akik előtte nagy cégek-nél dolgoztak. Így előfordulhat az is, hogy a cég maga ismeretlen, de olyan hatalmas tudás és kapcsolati tőke áll mögötte, hogy mindenképpen komoly partnerként jöhet számításba.

GS: Inkább a nagy cégek vagy a kisebb, indie csapatok voltak jelen a GC-n?

BB: Kiállítóként inkább a kisebb, indie csapatok vagy szolgáltatók voltak jelen, vásárlóként, látogatóként azonban minden nagy is megjelent.

GS: Több magyar kiállító is volt a rendezvényen; hova sorolnád Magyarországot nemzetközi szinten fejlesztési és üzleti szempontokból?

BB: Üzleti szempontból tudok csak vá-



laszolni. Úgy gondolom, hogy árban képesek vagyunk a nyugati cégek alatt dolgozni közel azonos vagy azonos minőségben, de vannak nálunk jóval olcsóbb területről érkező szolgáltatók vagy fejlesztők is. Velük szemben próbálunk jobb minőséget és szolgáltatást nyújtani.

GS: Miért a GC mellett döntöttetek a GDC-vel szemben?

BB: A GC nyugodt légköre miatt sokkal alkalmasabb B2B-üzleti jellegű aktivitásra. Nem véletlen az sem, hogy a Nemzeti Külgazdasági Hivatal kreatív iparágakkal foglalkozó osztálya az ezen a rendezvényen történő részvételt támogatta. Segítségükkel oly módon prezentálhattuk szolgáltatásainkat, termékeinket, amit önerőből nem biztos, hogy meg tudtunk volna oldani.

Főleg kis, de akár közepes magyar fejlesztőcsapatoknak is igen hasznos lehet a GC-n történő megjelenés, mivel potenciális partnerekkel lehet tárgyalni egy igazságos rendszer segítségével. A nagy cégek pedig, úgy néz ki, kimondottan keresik a friss fejlesztőket, a jó projekteket, tehát ez az üzleti lehetőség mindenkinek jó lehet. Az európai GC decemberben lesz Párizsban.

Gyu



A WOT IGEN GYORSAN MEGTANULHATÓ ÉS ELSAJÁTÍTHATÓ – EMIATT SOKAN AZT HISZIK, HOGY KÖNNYEN A MESTEREI IS LEHETNEK

HOGYAN LETT A HARCKOCSI-BÓL TANK?

Erről Winston Churchill a következőképpen emlékezik meg emlékirataiban: „Az egységek álcázásához feliratok készültek: „Water carriers for Russia”, azaz víztartályok Oroszország számára. Valaki ekkor észrevette, hogy rövidítve ez félreérthető lenne: „WCs for Russia” – azaz WC-k Oroszország számára. Így aztán a feliratokat átírták: „Water tanks for Russia”, azaz víztartályok Oroszország számára. Így történt, hogy az új fegyvert tanknak kezdték hívni. Történelmi tény, hogy a harckocsi prototípusának „Water Carrier for Mesopotamia” volt a neve. Az orosz kapcsolat az első sorozatból való, amikor a tankokat oroszul feliratozták a „With Care to Petrograd” felirattal, a titok megőrzése végett. Más források szerint az első harckocsikon dolgozó munkások sem tudhatták, mi az a titkos dolog, amit építettek, így nekik azt adták be, hogy egy különleges víztartály (tank = tartály) munkálatain dolgoznak. Ez – elnézve az első harckocsikat – nem is tűnhetett hihetetlennek. Egy biztos, akár-hogy is volt, a harckocsizók bizony egy „tartályt” vezetnek.

Jelenséggé vált harckocsik

WORLD OF TANKS

FANTASZTIKUS ÉRZÉS, AMIKOR LÖVEGTORNUNK KERESŐJÉN ÁT MEGLÁTOM AZ ELLENSÉGES TANK ORRÁT KIBUKKANNI AZ UTCASAROK MÖGÜL, ÉS EKKOR BUMM... 2008. december 29-én vagy 30-án (pontos dátum nem ismert) a wargaming.net, egy belorusz kiadó/fejlesztő embereinek agyában megszületett az ötlet: kéne fejleszteni egy tankos multiplayer játékot, amolyan félig-meddig szimulátort, amiben egy, a huszadik század közepéről származó harckocsit irányíthatunk különböző csatákban. Az ötletet tett követte, 2009 áprilisában be is jelentették a játékot, s 2009

szeptemberében már elindult az első alfateszt egy félig kész térképen, mindössze hat járművel (Su-85, BT-7, T-34, Pz IV, Hummel, Tiger). A zárt bétában (ami 2010 januárjában indult) már több tucat harcjármű és három térkép volt kész. A teszt első hónapjaira több mint 40 ezren jelentkeztek, és 400 ezer csatát vívtak. 2011. januárra a *WoT* elérte az egymillió regisztrációs számot (ekkor már futott az orosz, teljes szolgáltatás és az angol béta is). Ugyanebben a hónapban a játék Guinness rekordot is elért a „Legtöbb játékos egyszerre, egy időben, egy MMO-szerveren” kategóriában több mint 91 311 játékosal.

Az angol változat 2011 áprilisától vált elérhetővé. Májusra megvolt a hárommillió regisztráció, ami mára 55 millióra növekedett (ez globális adat), és az előbb említett Guinness rekord is 190 ezer játékos fölé kúszott (mind ez egy orosz szerveren) azóta. A jelenleg több mint 500 járművet tartalmazó játék egyértelműen nagy siker, indulása óta nemcsak német és szovjet, hanem brit, amerikai, francia és kínai harckocsikkal is játszhatunk. A pletykák jó ideje egy páneurópai technológiai fát is emlegetnek, amelyre összevonnának több kisebb gyártó országot (svéd, cseh, lengyel, magyar stb.), de a wargaming.net szerint a magyar

harckocsik megjelenése a játékban csak „igen hosszú távú terv”.

HOGYAN IS LETT JELENSÉG?

Természetesen sokféleképpen lehet értelmezni a *World of Tanks* sikerét, igyekszem a saját nézőpontomból elmondani, én hogy gondolom. Egyrészt igen nagy piaci rést találtak a fejlesztők, hiszen a 90-es évek harckocsis játékaik után egy nagy űr maradt csupán: a játékosársadalom jó ideje ki volt éhezve egy olyan játékra, amelyben járművekkel lehet harcolni egymás ellen. Ne feledjük a multis-FPS-ek hatalmas sikerét és nagy számát, amelyek közül így könnyen ki lehet tűnni. A *WoT* nem szimulátor, inkább úgy írnám le, mint „szimulátorelemeket tartalmazó akciójáték”. Ez azt jelenti, hogy a járművek kezelése könnyen megtanulható. Gyorsan változnak a viszonyok: ahogy fejlődünk, az öngyilkos felderítő könnyű tanktól eljutunk a nagy, heavy „srácokig” úgy, hogy voltaképp minden egyes járművel, sőt ezek különböző fejlettségi szintjeivel is másképp kell játszaniuk – ennek ellenére a kevésbé tehetségesek/gyakorlottak is jól érezhetik magukat a nagy vasszörnyetegben. A pályák gondos felépítése és sokrétűsége is nagyon fontos szempontként jelentkezett – gyakorlatilag mindenki megtalálhatja a neki jobban tetszőt, az ő stílusának valót. Nekem például a városi pályák a szimpatikusak.



Az eddig felsorolt érvek mellett persze még nagyon fontos az ingyenesen játszható üzleti modell, amely így is szépen hozza a bevételt a készítőknél, s számomra igazi egyedi ízt, igazi speciális megközelítést jelentett a tömeges bétáztatás, melynek során a GameStarban is sok ezer bétakulcsot osztottunk ki (és persze más országokban is tíz- és százezer számra osztogatták a kulcsokat). Aki fizet, az élvez bizonyos előnyöket, de azoknak sem reménytelen a helyzetük, akik nem akarnak a játékért fizetni – ámde tisztában kell lenni azzal, hogy az „ingyenes” játékos kevesebbet is kap, ha már úgysem fizet. S bejött a wargaming.net azon szándéka is, hogy a *World of Tanks* hivatalos e-sport-játék legyen.

MIÉRT FANYALOGNAK MÉGIS OLY SOKAN?

Nagyon érdekesek voltak a reakciók, ahogy a játékosok fogadták az új *WoT*-bejelentéseket. Például amikor a kínai tankokról érkezett a hír, nem lelkesedtek magukat halálra sokan: „Először meg kellene oldani, hogy az 1945-ös tankoknak (németek) ne 1960-as évekbeliekkel kelljen harcolni. Jó a *WoT*, de lehetne sokkal jobb is.” Vagy: „Először a britéket balanszolja rendesen. Kínaiak ráérnének három-négy peccsel később jönni.” „A játék optimalizálatlan, balance nuku, matchmaking lóxar.” Érdekes, egyszerre mennyien a balansz szakértői lettek. Rossz hírem van – egyensúlyt csak teljesen egyenértékű

dolgok között lehet elérni. Egy ilyen jellegű játékban pedig, ahol fejleszteni lehet a tankot, egyensúlyt csak akkor lenne, ha pontosan ugyanúgy kifejlesztett, ugyanolyan tankok néznének egymással szembe. S nem mellesleg a harckocsikkal játszó is azonos képességűek lennének, hiszen ugyanazzal a vassal lehet jobban és rosszabbul is játszani. A teljes egyensúlyt így lehetetlen elérni, azzal pedig legyünk tisztában, hogy ha minket lőnek ki sokszor olyanok, akik jobbak, az nem az egyensúly, hanem a képességeink vagy a tudásunk hiánya. Lehet ez akár egy rossz tankválasztás vagy a nem megfelelő kézkoordináció, a pályák nem megfelelő ismerete, a taktika hiányossága vagy ignorálása, vagy egyszerűen a bénaságunk. Be kell látnunk, egy ilyen sokmillió játékban mindig lesz, aki jobb, mint mi, és persze ugyanúgy lesznek bénábbak is. Ez utóbbiakat elkerülendő érdemes klánokba szerveződni. Ha magányos farkasok vagyunk, akkor számítsunk arra, hogy igen vegyes lesz ellen-



HA TE MONDOD

Mike Zhivets producer, wargaming.net: „Elég anyaggal rendelkezünk ahhoz, hogy a következő öt évre garantálva legyen a friss tartalom a *World of Tanks*hez.”

feleink minősége. Aki pedig újonc, az készüljön fel: hacsak nem valami isten áldotta tehetség, az elején, amíg bele nem jön, bizony sokszor kilövik majd. Ezt persze nehéz elfogadni, könnyebb a balansz hiányára hivatkozni, mint szembenézni önmögünk bénaságunkkal. A *WoT* igen gyorsan megtanulható és elsajátítható – emiatt sokan azt hiszik, hogy könnyen a mesterei is lehetnek. Ez sajnos nem így van, hiszen a legnépesebb játékosok rengeteg pénzt és időt szántak/szánnak arra, hogy a megfelelő szintet elérjék. Ennek ellenére a *WoT* olyan egyedi, máshol nem tapasztalható élményeket ad, amelyeket feltétlenül érdemes kipróbálni, és minél szervezettebben, minél „csapatosabban”, a meg-

felelő taktikát betartva és végrehajtva játszunk, annál nagyobb élmény lesz. Vérpistikre itt túl nagy siker nem vár...

MI VÁRHATÓ?

Mostanában jelentették be a 8.5-ös csomagot a *World of Tanks*hez, amely a német és a szovjet könnyű és közepes tankokhoz, illetve a játék gazdaságához nyúl hozzá, hiszen a nem fizetős játékosok is hozzájuthatnak a tartalmakhoz ezentúl silver kreditért, létre lehet majd hozni háromfős egységeket, és négy új harckocsi is bekerül (a sokoldalú, Tier X-es német Leopard 1, illetve a szovjet T-60, T-70 és T-80, amelyeket a háború elején terveztek és gyártottak). A Siegfried Line, South

Coast és Malinovka térképeket fel-frissítik, átdolgozzák, és egy új, ázsiai térkép is bekerül, a Pearl River. A brit technológiai fa is kap egy újdonságot, a meglepően gyorsan tüzelő és újratölthető önjáró löveget, a Sextont. Később számíthatunk még nyitott toronnyal rendelkező német harckocsiselhárítókra, a pro-bajnokság 7/42 formátumára (7 harckocsi, maximum 42 Tier-pont), ilyen csapatok fognak egymással harcolni majd a Wargaming League keretein belül is. S a reményeink még mindig élnek, hogy egyszer megérkezik a páneurópai tech-fa, amelyen ott lesz a Turán, a Zrínyi, a Toldi és a Csaba is. Én reménykedem!

Gyu



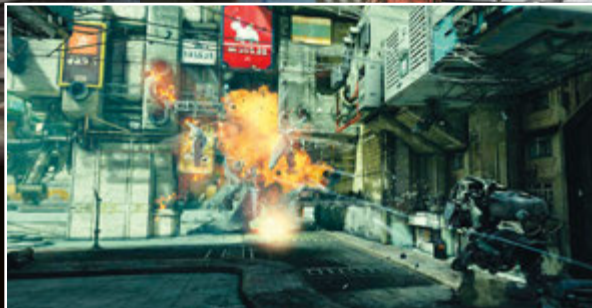
Minden szintem
szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

Hawken

Hatalmas mehekkel puszítani egymást jó. Rengetegen álmodoztunk erről, de most a *Hawken* virtuális csataterei végre teret engednek az önmegvalósítás eme formájának. Elsőre talán egy standard MMOFPS-nek tűnhet a játék, de valójában a *Quake* és a *World of Tanks* között van félúton.első nézetből kell irányítanunk lépegetőnket egy futurisztikus környezetben, ahol mi magunk egy egyszerű pilótát alakítunk. Ez persze valójában lényegtelen, a játék érezhetően a toronymagas gépszörnyekre helyezi a hangsúlyt. Kedvenceinket többféle játékmódban is egymásnak ereszthetjük a klasszikus, csapatos „ereszd el a hajamat” móktól a Conquesthez hasonló Missile Assaultig. Az online küzdelmek során szerezhethünk tapasztalati pontokat és Hawken-pontokat. Mindkettő a gépünket erősíti: megfelelő XP-mennyiség összegyűjtése után a mech szintet lép, és kioszthatunk egy pontot a géphez tartozó három képességfa valamelyikén. A Hawken-pontokból különféle fegyverek-

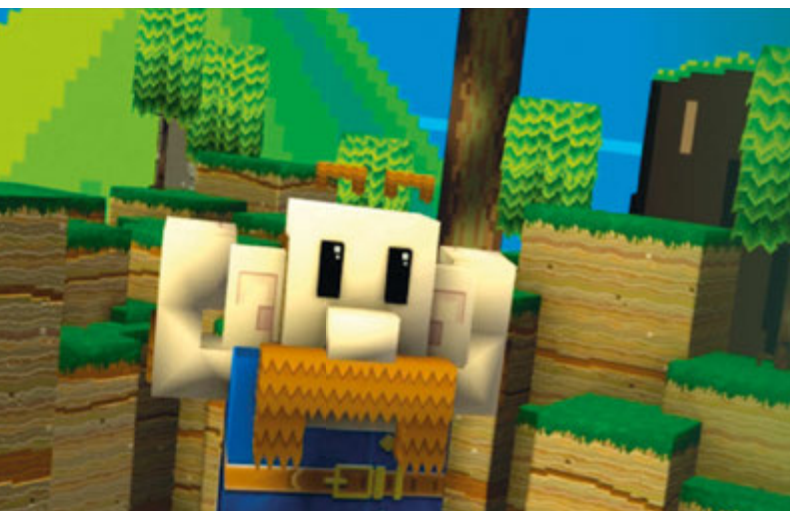
kel, hasznos kiegészítővel szerelhetjük fel gigantikus kedvencünket, de ha komolyabban testreszabnánk azt, akkor már bizony a zsebünkbe kell nyúlnunk. A helyzet valamivel szerencsésebb, ha új kedvencre vágyunk: a mehek a játékban farmolható Hawken-pontokból is megvásárolhatók, így ha meguntuk a járkáló tévének kinéző regrutánkat, csak lövöldöznünk kell. Azt viszont sokat, a fejlődés ugyanis kegyetlen, hosszadalmas, de legalább igazságos. A *Hawken* játszótérre már csak azért is érdemes benézni, mert egyrészt gyönyörű képi világgal bír, másrészt a játék háttérüniverzuma is tovább bővíül a közeljövőben.



A hónap játéka

2P INFO

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



Guild Wars 2 - Super Adventure Box

Egy laza április elsejei tréfának indult a *Super Adventure Box*, de úgy tűnik, az ArenaNet srácai semmit sem vesznek félvállról. Míg a többi stúdió pár látványos képpel, esetleg videóval kívánja átverni a rajongókat bolondok napján, addig a *Guild Wars 2* fejlesztői tényleg meg is valósították a tréfát: a csodadoboz valóban elkészült, és bárki beleugorhat, aki rendelkezik *Guild Wars 2*-hozzáféréssel. A *Super Adventure Box* (ahogy a képeken is látszik) gazda-

gon merít a Nintendo klasszikusainak világából: mind a *The Legend of Zelda*, mind a *Metroid* vagy a *Super Mario Bros.* stíluselemei megtalálhatók a rövidke kalandban. Na persze az árulkodó nyomok elrejtésében a 8 és 16 bites színvilágra emlékeztető grafikai megjelenítés nem segít. A történet alapját ezúttal egy asura feltaláló, Moto adja, aki maga építette a csodadobozt. Fajának fővárosában, Rata Sumban állította ki az eszközt, így bárki bármilyen szintű karakterrel hozzáférhet. A *Guild Wars 2* világának első virtuális-valóság-eszközét Moto tulajdonképpen egy edzőszimulátornak szánta a kezdő asura kalandorok számára. Laza kiképzés helyett persze egy elrabolt hercegnyő, vicces ellenfelek, platformmerrészek és rengeteg gomba vár azokra, akik felnyitják a szelencét. Ha végeztünk, spéci fegyverskineket kapunk az asura feltalától. Mindenképpen érdemes lesz benézni, már csak azért is, mert ez a dungeon nem marad sokáig a játékban, április végén a dobozka semmivé válik.



A hónap frissítése



PlanetSide 2 – Update 5

Nincs oka panaszra a *Hawken* jelenlegi ellenfelének: hatalmas terepeken zajló végeláthatatlan csaták a jövő három frakciója között. A háború sosem pihen, így mi mindig az események közepébe csöppenünk, aminek ugyan megvan az a hátránya, hogy néha azt se tudjuk, kivel vagyunk, de legalább intenzív akció a jussunk, ha kitanuljuk ennek az MMOFPS-nek minden fortélyát. A *PlanetSide 2* fejlesztői természetesen rendszeresen szórják ki a frissítéseket, hogy a háború sose válhasson monotonná, ezúttal itt van mindjárt egy elsőre apróságnak tűnő fejlesztés, ami sok katona életét meg-

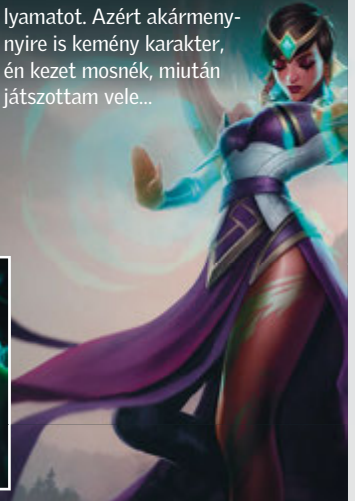
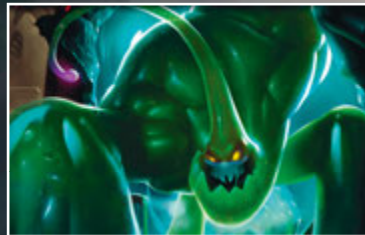
könnyíti. Account wide unlocks, azaz ha kioldasz valamilyen fegyvert vagy fejlesztést, azt minden karaktered használhatja. Hasznos kis apróság főleg most, hogy több új eszköz is érkezett a pusztításhoz: a Protos és a Titan 113-as jelzéssel ellátott fejfedők például a könnyű és gyors hadviselést kedvelő katonák kedvenc partispakái lesznek. Ezekon kívül több apró finomítás történt a játék kliensén, így aki otthagya a harcmezőtet például a beragadó gránátok miatt, annak ideje újra harcba szállnia.

League of Legends – Karma/Zac

Mikor egy játékban ugyanazokat a térképeket járjuk be csatáról csatára, ugyanazokkal az ellenfelekkel hadakozunk, és ugyanazokkal a tárgyakkal szereljük fel már-már unott rutinnal hősrünket, akkor bármilyen változást örömmel fogadunk. Egy MOBA esetében a legnagyobb változatosságot a számtalan harcbaküldhető hős jelenti, így a *League of Legends* fejlesztői nem is felejtik el időről időre bővíteni a palettát érdekesebbnél érdekesebb bajnokokkal.

Az illem úgy kívánja, hogy elsőként a hőlgyet mutassam be: Karmát egyes játékosok régi ismerősként köszönhetik, hiszen egy ideje tagja már sok idéző gyűjteménynek, most mégis érdemes őt kiemelni, elvégre teljesen átalakult, hogy megállja a helyét a meg-

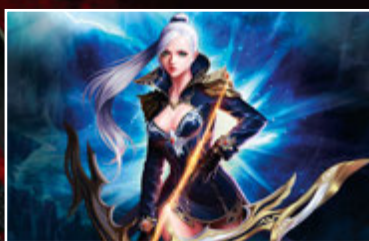
jelenése óta jócskán megváltozott harcmezőn is (megjegyzem egy ilyen plasztikai műtét *Ryze*-nek sem ártana). Mellette Zac már frissebb szereplő: a zöld zsepitöltelék közel sem olyan nevetséges, mint amilyennek látszik. Képességei életerejéből fakadnak, így minden varázslata HP-csíkját rágcsálja. Ha esetleg elpatkolna, akkor sincs miért aggódni, hiszen a megmaradt darabkákból egyszer csak összeáll, már ha a maradéka túléli a folyamatot. Azért akármennyire is kemény karakter, én kezet mosnék, miután játszottam vele...



Cabal Online – Rising Force

A lassan már nyolc éve futó MMO fejlesztői még mindig nem fogytak ki az ötletekből. A *Cabal Online – Rising Force* rengeteg plusz tartalmat hozott, ami bőven ad majd elfoglaltságot az unatkozó kalandoroknak. Kezdeképpen mind-

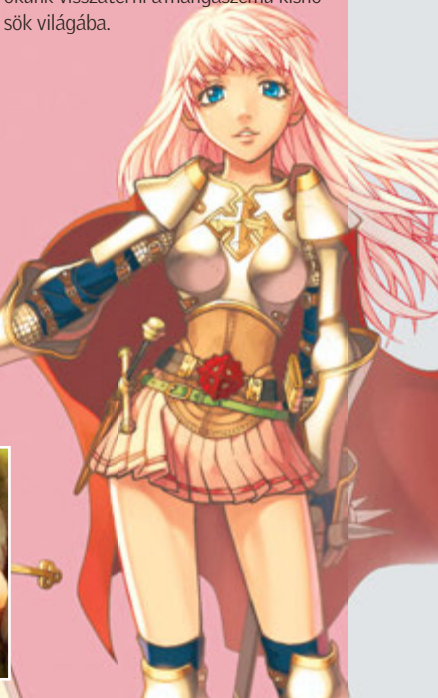
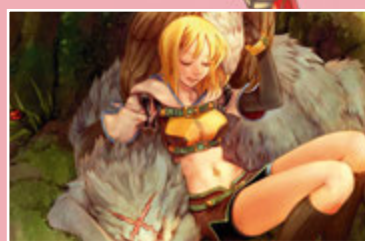
járt itt van egy teljesen új PvP mód, a Mission Battle. A hatalmas térképeken zajló háború célja, hogy a játékosok két csapatának egyike elérje az 500 pontot, amit a másik társaság zászlajának elpusztításával, ellenfelek kardélre hányásával vagy a térképen található bossok leverésével gyűjthetnek össze. Egy-egy csata maximum 10 percig tarthat, ha ekkor nincs még senkinek 500 pontja, akkor értelemszerűen az nyer, aki közelebb jutott a félezerhez. Persze a frissítés nem csupán a PvP-rajongóknak kedvez: egy hatalmas dungeont, a Tower of Undeadeet kapták a PvE-küzdelmek szerelmesei. A toronyba 155-ös szint feletti karakterek léphetnek be, és megszárolhatják végig a helyszínt. Egy apró csavar van csupán a történetben: a belépés után számított 10 perc alatt be kell fejezni a kalandot, különben az óra lejár, és mindenki mehet haza zsákmány nélkül.



Ragnarok Online – 13.3

Még mindig nem halt ki a több mint tízéves MMORPG. Most, hogy már a 3D-s kalandok és a Cryengine ilyen-olyan verziója hódítja el a virtuális kalandorokat, a *Ragnarok* fejlesztői rákényszerültek, hogy időről időre újragondolják játékuk néhány alapját. Ennek az újjászületésnek volt az első fejezete, hogy a játék ingyenesen játszhatóvá vált, és hogy azóta is jönnek a kövér tartalmi frissítések. A 13.3-as update legnagyobb dobása egy teljesen új kaszt, a Super Novice 2. Amilyen bénán hangzik, annyira nehéz megszerezni. A *Ragnarok* kasztváltós rendszerrel operál, tehát bizonyos szintenként egy új foglalkozást kap karakterünk. A Super Novice 2 képes használni a második kasztág kalandorainak képességeit, de ahhoz, hogy ezt megtehessek, hosszú utat kell bejárnunk hősrünkkel. Az új karakterosztályon kívül még érkezett egy nagy cso-

mag új háttér az egyszerű békától a harci lámáig. (Ha másért nem is, hát egy harci lámáért megéri küzdeni.) Az állatokon túl még rengeteg további apróságot kapunk különféle kosztümök, fegyverek, páncélok képében, így ismét van okunk visszatérni a mangaszemű kishősök világába.





HAGYOMÁNYOSAN AZ MMO-K NEM CSAK HOGY TÖMEGEKNEK NYÚJTANAK JÁTEKLEHETŐSÉGET, DE MŰKÖDŐ KÖZÖSSÉGEKET HOZNAK LÉTRE

Álom-világ 12. rész

MASSZÍV TÖMEGEK VS. KÖZÖSSÉGEK?

HAGYOMÁNYOSAN NEM AZ MMO-K CSAK HOGY TÖMEGEKNEK NYÚJTANAK JÁTEKLEHETŐSÉGET, DE MŰKÖDŐ KÖZÖSSÉGEKET HOZNAK LÉTRE.

Valóban így van ez ma is? Kell, hogy így legyen? Bár sajnos egyelőre erről nem találtam kutatási adatokat, személyes tapasztalataim szerint egyre kisebb az igazán összetartó közösségek száma az MMO-kban, és ezt támasztja alá a különféle csapat- és raid-csapatkereső eszközök egyre növekvő népszerűsége is. Nem feltétlenül ezeknek a közösségeknek a száma lett kevesebb, hiszen az igazán hardcore, elkötelezett játékosok szoros közösség nélkül ma is nehezen boldogulnának, inkább a közösségek arányaira gondolok. A kevesebb idővel (és motivációval) rendelkező kazuárok, „hobbijátékosok” térnyerésével vált megfigyelhetővé a jelenség. A trend mértékét megítélni persze nem sok érteleme volna, érdemes inkább azon elgondolkodni, minek köszönhető, és eldönteni, hogy ér-

demes-e tenni ellene, illetve ha igen, akkor mit.

ELSZIGETELŐDÉS

Az MMO-kban az erős közösségek a fő játéktevékenység (értsd: harc) körül alakultak ki, a jelenleginél jóval személyesebb csapatkeresés, majd a közös szinteztetés, illetve a csapatkihívások megoldása közben. A magas szintű tartalom, a több résztvevőt igénylő kihívások idejére, az együtt dolgozó csapattagok átfedéseiből általában már kialakult egy nagyobbacska, de még összetartó méretű közösség, guild. Ezt egészítették ki kisebb részben a meglévő baráti társaságok, és csak nagyon ritkán épültek összetartó közösségek például kereskedelmi vagy más kapcsolatokra (ahol nem ez a fő játéktevékenység).

A kevesebb idővel rendelkező játékosok számára azonban a csapatkeresés és a szintlépés folyamán a másikkal való alkalmazkodás, a várakozás javareszt csak nyűg, ami jelentősen rontja a játékelményt, ezért születtek meg az MMO-k egyre népszerűbbé válásá-

val a különböző csapatkereső szolgáltatások. Mivel ezek segítségével rendeltetésszerű működés esetén a játékos percekkel a belépés után már csapatban (és gyakran a helyszínen is) találhatja magát, a lecsökkent várakozási idővel (miközben felgyorsult az egyes instance-okra, kihívásokra fordított idő is... de ez már egy másik kérdés, messzire vezetne) csökkent az az idő is, amit a játékosok a nem kifejezetten a feladatra vonatkozó kommunikációval töltenek. Ráadásul nem is érdemes energiát áldozni a kapcsolatok megerősítésére, ápolására, ha legközelebb is éppen ilyen könnyedén találhatunk magunknak társakat. A szintlépés pedig egyre jellemzőbben vált egyjátékos tevékenységgé.

Mindezek következtében gyakorlatilag a magas szintű játékig tolódott ki az az idő is, amikor a játékosok már valóban szükségét érzik, hogy egy állandó közösség részévé váljanak, melynek tagjaira ők is számíthatnak, amikor is már hozzászórtak ahhoz, hogy az adott MMO-ban maguk osztják be

az idejüket, és nem kell alkalmazkodniuk másokhoz.

KELL-E A KÖZÖSSÉG?

Fontos-e tenni ez ellen a trend ellen? Érdemes minél több eszközzel támogatni a játékosok közösségeinek kialakulását még akkor is, ha többségük csak kevés szabadidővel rendelkezik? A válasz: természetesen igen. Meghózzá nagyon egyszerű okokból. A közös érdeklődésen és tevékenységen alapuló, hosszan taró, mélyebb emberi kapcsolatok – különösen azok, amelyek például a földrajzi akadályok miatt csak felületesebben, kevesebb interakcióval tarthatók fenn – olyan plusz vonzerőt jelentenek a játékosok számára, melyek jelentősen növelik a játék iránti elkötelezettséget, ez pedig a játékosok és a kiadó közös érdeke. Arra pedig, hogy ez a tényező mennyivel fontosabb, mint elsőre játékosként hinnénk, már kutatási eredmények is rendelkezésre állnak (lásd a Játékostípusok, motivációk című dobozt).

MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékos és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre keresi az ideális MMORPG-t Szonja.



HA TE MONDOD

Richard Bartle, Designing Virtual Worlds: „Ha a játékosok egynél több közösségnek is tagjai lehetnek, megnövekszik annak esélye, hogy megtalálják azt, amelyik megfelel nekik. Cinikusabban fogalmazva: több okuk van, hogy ne hagyják el a játékot.”

A VALÓSÁGBÓL LOPNI

A feladat nem egyszerű persze, ráadásul ilyen költségvetések mellett nagy rizikóval is jár az új megoldások bevezetése, de a megváltozott közönségigények mellett épp ilyen nagy veszélyt jelenthet, ha nem változtatunk. Nem csak a hobbijátékosok miatt; az MMO-k régi törzsközönségének nagy része is felnőtt, családot alapított, karriert épített. Számukra is könnyen elvész az MMO-k varázsa, ha nem találunk bennük a régi jó közösségélményre, amit az együtt, közös erőfeszítéssel elért eredmények biztosíthatnak. De ha kevesebb az idő, és nehéz az eltérő időpontokban ráérő játékosok összehozása, akkor hogyan tudna egy játék mégis nyújtani ezt az élményt? Itt szívesen mondanám, hogy tanulhatnánk az MMO-k az úgynevezett közösségi hálók népszerű játékeitől, de sajnos ezt a problémát még nekik sem sikerült megoldaniuk, és mintha igény se lenne rá a fejlesztők részéről, úgyhogy marad az MMO-tervezők saját eszköztára kiindulási pontként... és a való világ. Ha már virtuális világok tervezéséről beszélünk, kézenfekvőnek tűnik megnézni, milyen közösségek működőképesek a való életben a munkahelyek mellett, melyek a legtöbb mai MMO-ban vagy meg sem jelennek, vagy pedig nagyon kicsi a közösségformáló erejük; ilyen lehet a család, a lakóhely, a különféle hobbi, a szakmai közösségek, a vallási közösségek és még sorolhatnánk. Ha a „kinti” világban sem csak egy közösségnek vagyunk szervesen a részei, miért ne tartozhatnánk több különféle szövetségbe a választott virtuális világunkban is? De ha a téma már adott, még mindig ott van az időbeli összehangolás problémája. Csak-hogy közösen eredményeket elérni akkor is lehet, ha nincsen napi szinten négy-öt óránk arra, hogy közös eseményeken vegyünk részt. Ha a játékosoknak lehetősége nyílik arra, hogy aszinkron, nem egyszerre végzett tevékenységekkel mégis hozzájáruljanak egy nagyobb közösség sikeréhez, azzal egyfelől máris közvetlen sikerélményt és a közösséghez tartozás érzését kapják, másfelől pedig sokkal erőteljesebben lesznek motiváltak arra, hogy megismerjék azokat, akik szintén hozzájárultak ehhez a sikerhez. Már csak lehetőséget kell adni erre is, méghozzá rövidebb ideig tartó és ritkább (meg talán kevésbé intenzív) eseményekkel, melyek lehetővé teszik a mélyebb szintű személyes kapcsolatok kialakítását.

PÉLDÁUL...

De nézzük is meg, miket lehetne (többek között) kihozni a fenti példák közül ilyenfajta megoldásokkal. Elsőnek ott van a család: néhány játékban lehet házasodni, az *SW: TOR*-ban a karaktereinkből hozhatunk létre családfát,

akik ily módon tanulhatnak is egymástól... De mi lenne, ha a játékosok alkothathnának családfákat, ha közös otthonuk lehetne (ennek majdnem minden macerájával), és ha egy-két dolgot ők tanulhatnának egymástól (nemcsak egy gumbyomással, hanem például ha a tanítás maga is minijáték lenne), vagy ne adj' isten a hosszan tartó családi kapcsolatok bónuszokat adnának a csapatjáték során... Tehát akiknek jó volt egyszer együtt játszani, máris van okuk újra megkeresni egymást. Egyszóval ha a játék értelmet adna a családi kapcsolatoknak és alkalmat az időnkénti találkozáshoz.

Ott vannak még hasonlóan értékes és kézenfekvő lehetőségként a kereskedelmi kapcsolatok, a politika és a szakaszervezetek. Ha például egy-egy aukciós házban a legerősebb helyi kereskedelmi kamara befolyást tudna szerezni az árak szabályozására, a játék máris két legyet ütne egy csapásra: a kereskedő játékos egy újabb közösség tagjává válna, és az árak keretek között tartása is könnyebb lenne, ami segíthet az egymás alá kínáló játékosok miatti elértéktelenedés elleni küzdelemben. Van már egy-két játék, ahol felismerték a politika fontosságát is (*LineAge II*, *TERA*...) az adókéval együtt, de igazi, guildektől független politikai pártok jelentősé válására nem igazán láttunk még példát. Ami viszont nagyon meglepő, hogy a játékok a történet és a fajok közötti különbségek magyarázatát leszámítva játékmechanikai szempontból alig-alig élnek a vallásokban rejlő lehetőségekkel. Pedig egy-egy fantasy játék történetében akár tíznél több vallás is könnyedén előfordulhat, és a vallásgyakorlás, a szokások betartásának jutalmazása, a közös rítusok számtalan lehetőséget rejtegetnének. Ugyanígy van ez a lakóhelyeken kialakuló közösségekkel; persze ez a feladat játéktervezői szempontból már jóval nagyobb feladatot és jóval nagyobb kockázatot is jelentene, hiszen a legtöbb mai MMO földrajza az egyre nehezedő területekre, ezáltal pedig a folytonosan lakóhelyet változtató avatároknak épül.

Folytathatnánk még a sort, de talán már ennyiből is látszik, hogy a közösségi élmény fenntartásához és kiterjesztéséhez komoly szemléletváltásra lenne szükség MMO-fronton. A közös harc lehetősége és a megfelelő kommunikációs csatornák biztosítása, az egyre fejlődő chat- és most már hangos kommunikációs rendszerek csak szükségesek, de nem elégséges feltételei a közösségi élményeknek. A játékoknak mechanikájukkal is támogatniuk kellene az élő, tartós, „személyes” kapcsolatok kialakulását azok között is, akik akár csak heti rendszerességgel, fél-egy órára futhatnak össze a világban.

Szonja



JÁTÉKOSTÍPUSOK, MOTIVÁCIÓK

Richard Bartle játéktervező és a *Designing Virtual Worlds* című könyv szerzője annak idején négyféle kategóriába osztotta a MUD-játékosokat: achiever (szabad fordításban eredményorientált), explorer (felfedező), killer (aki a többi játékos legyőzésének lehetőségét keresi) és socializer (aki a többi játékos társaságát, a minél emberibb interakciók lehetőségét keresi). Egy tesztet is létrehozott a játékosok mérésére, melynek eredményeit 1996 óta gyűjtik, és maig közel 800 ezer kitélésre került sor. A teszt nemcsak az elsődleges típust határozza meg, hanem százalékosan megadja, melyik csoportba hányan tartozunk. Bár a legkevésbé játékos számít elsődlegesen socializernak, érdemes megfigyelni, hogy nagyon sokanál szerepel másodlagos komponensként magas százalékként ez a komponens is. Nick Yee MMORPG-kutató kritizálta is Bartle-t, amiért a négy alaptípust Bartle-típusként és nem komponensként írta le. Eredményei szerint a szocializáció az általa meghatározott 12 motivációfajta közül a negyedik helyen szerepel az előrehaladás (progress), a bevonódás (immersion) és a felfedezés (explore) után. Azt is érdemes hozzátenni, hogy rögtön ezek után a csapatjáték és a barátság következnek.



Ryzom: a community managerek félistenszerű karaktereikkel maguk vezették a területelfedező raidet és más eseményeket



$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Tényleg ezt írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

A múlt hónapban a tavaszt éltettük, aztán pont március 14-én jött ki az új GameStar, tehát sikerült a brutálisan visszaköszönő télel megjeleni. Virágzás, szerelem és napsütés nem volt, így most már nem mérünk időjárásról beszélni, maradjunk abban, hogy az április szép hónap. Úgy nevében. Szerencsére volt már április tíz éve, öt éve és tavaly is, ami azt jelenti, hogy akkor is írt már valamit a szaksajtó. Ebből minket kizárólag az érdekel, hogy házon belül milyen szavak hangzottak el, legyünk bár szűk látókörűek, de azért mégiscsak kötelez a GameStar név. Szóval előkapartuk a régi magazinokat, könnyes szemmel lapozgattuk a megsárgult lapokat, felidéztek a múltat. Kaptok ti is most a nosztalgiaiból, hiszen pontosan ezért él ez a rovat. Bármilyen meglepő is ez.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m$$

$$e=mx e^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10
ÉVE



Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető

Leszámítva azt az egyeseknek tán jelentősnek tűnő, ámde valójában totálisan lényegtelen, nüansznyi is csak bajosan nevezhető problémát, hogy ilyenkor tengermély személyes válságba, mondhatni a nihil szélére sodródva kezdek el gondolkodni ereim felmetszésén (hosszában, persze), szembesülnöm kell azzal a jóval nagyobb horderejű ténnyel is, hogy a főszerkesztői bevezetőben közzölt fontos információk süket fülekre találnak.

Ez volt az a nem túl dicső pillanat, amikor Boe rájött arra, hogy a GameStar-olvasók tetemes része úgy lapozza át a főszerkesztői bevezetőt, mint Garfield képregényre éhes nagycsoportos Pistike a gazdasági rovatot. Tehát szót, hogy kellene olvasni. Sajnos ez nem jutott el senkihez.



Idézet: Ender - hírrovat bevezető

Egy kedves olvasó megjegyezte, hogy penetránsan sokat használok a penetráns szót, biztos most néztem ki a Magyar Értelmező (Penetráns) Kéziszótárból. Ellenben a válaszem: **nem!**

Penetráns szenzáció, hogy éppen itt van velünk most is Ender, aki tíz év távlatából reagál erre a felvetésre: „Jó hírem van a rajongóimnak és a hódolóimnak: már nem a penetráns, hanem a penetráció szót használom, minden értelemben. Alásszolgája, doktorúr.”



Idézet: Bad Sector - Indiana Jones kullisszák mögött cikk

Azon a napon, amikor a híres „egylovéses” jelenetet forgatták, Harrison Fordnak pokoli hascsikarása volt, ezért ezt az egyetlen mozdulatot vették fel tőle.

Kár, hogy a negyedik résznél már az egész film olyan, mintha mindenkinek hasmenése lett volna. Folyamatosan.



Idézet: mazur - Vietcong teszt

Például egy fogolyszöktetés küldetésnél nem a program által kitalált útvonalon lopkodtam be a bázisba (nem mentem körbe az ösvényen, hanem egyszerűen leszánkáztam a hegyoldalra), és amikor már mindenkivel végeztem, hátam mögött a boldog tússzal vígan lépkedtem kifelé, beleütköztem lesben álló embereimbe, akik jelezték, hogy készen állnak, indulhat az akció.

Jaj, ezek a régi szép bugok hányszor, de hányszor nemesítették a játékos jellemet, türelemre és nagyvonalúságra intve a remegő idegekkel tikkelő felhasználót. Ezzel együtt kellemes élmény volt a Vietcong még tíz év távlatából is.



5
ÉVE

Idézet: Gyu – Aréna rovat



Nézd, van, akinek egy főboss leölése az öröm, másnak egy barátón, megint másnak egy kert gondozgatása, a szomszéd csak vedeli a sört stb.; melyik a „normális” viselkedés?

Van, akinek ez, van, akinek az, de a szomszédnak nincs semmi választása, csupán a sör möhő nyakalása? Ezért tart itt ez az ország, mert végső soron mind szomszédok vagyunk, így akárhogy is küzdünk, csak az ivás marad végül. Szomorú felismerés.

$$e=mc^2$$
$$P=r^2-m$$
$$(x+d)^2=x^2+2dx+d^2$$

Idézet: BZ és mazur – The Wheelman előzetes



Rádásul – természetesen – aszinkronhangot a „Valódi Vin” szolgáltatja, és mivel a mimikát (van neki? – mazur) (kicsit több, mint Steven Seagalnak... – BZ) (titánok harca... – mazur) és a flegma mozgást is tökéletesen róla mintázták, kifogástalanul élethű a végeredmény.

Eredetileg ez egy BZ előzetes volt (nyilván olyan felütéssel, hogy Diz(z)el-vassal!), de sikerült a printes cikken belüli egymásnak üzenetést művészi magaslatozokba emelni Vin Diesel kapcsán. Nyilván olyan fontos és érdekes probléma volt ez, amit az örökkévalónak szánt sorok között kellett megvitatni (ne szólj bele, ez egy fontos vita volt – mazur) (igen, csönd legyen – BZ) (ez felháborító – EndreMan) (egészségetekre – Mocsy).

Idézet: Eskin – The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure



Egy előnye van a játéknak: angoltanulásra kiváló. Mindenki mindent szépen lassan elmond, hogy értsük, és lent rádásul feliratozva is van, gyorsítani pedig nem lehet. Hadd gratuláljak!

Nem annyira nehéz kitalálni, hogy a Got Game Entertainment gondozásában megjelent játék nem ért nagyon sokat, pedig Eskin tényleg igyekezett minden előnyét kihangsúlyozni. Bele is fért egy mondatba.

Idézet: Mady – Night Watch Racing teszt



Azon gondolkodtam, hogy vajon mit követhetem el mazur ellen, amiért eme nagyszerű – de valljuk be, inkább csak alsó-középkategóriás – autós borzadványt rám osztotta? Aztán felsejlett bennem, mintha pár hete elcsentem volna tőle egy szál burgonyahasábkát a közeli Mekiben. Akkor azt hittem, nem figyel, de tévedtem.

Sosem szabad a rovatvezetővel keménykedni, viszont lefele megvalósítható a folyamat. Mocsy például bevezette a krumplivámot, ami főszerkesztői előjogként jelenik meg a bármilyen, irodába behozott, burgonya jellegű köret megköstölésére. Cserébe azóta sem kellett senkinek sem tesztelnie a *Night Watch Racinget*.



Idézet: HP – Resident Evil: Operation Raccoon City teszt

Gyászbeszédet is mondhatnék a játék felett, amúgy is divatos írói viselkedés manapság a csípőből fikázás, de a helyzet az, hogy az *Operation Raccoon City* nem teljesen pocskék. Kicsit olyan, mint a szegény ember *SOCOM*-ja, de van benne lehetőség...

„A szegény ember *SOCOM*-ja” címet kiérdemelni persze akkora dicsőség, mint csőgőryenesnek lefolyótisztítót venni születésnapjára, de HP mohón próbálja a szépet meglátni a dolgokban, Nirvánából van az ő szíve.

Idézet: Mocsy – Yakuza: Dead Souls teszt

Megmaradtak a sorozat védjegyének számító minijátékok is, az órákig tartó zombigyilkolás után kifejezetten üdítő változatosságot jelent betérni egy masszázsszalobba, nyomni egy jó karaokét, pingpongozni vagy éppen baseballozni.

Pontosan ezek azok a tevékenységek, amelyek egy zombiapokalipszis esetén enyhítik az ember fájdalmát, mindenképpen érdemes kipróbálni, ha beüt a vírus.

Idézet: mazur – Kinect Star Wars teszt

Magunk között szólva az egész egy undorító jedipropaganda, egyáltalán nem jön át belőle, hogy aki kicsit is komolyan szeretne foglalkozni az Erővel, az nyilván a síthek oldalán áll, de ebbe talán ne is menjünk bele, nagyobb baj az egészet belengő sutaság.

Írói elfoglaltság a Birodalom oldalán, de a szerkesztőségünkben ez teljességgel megszokott jelenség. Próbálnánk is mást mondani, mazur vagy Daev spontán fojtogatni kezdene. Ezt valahogy kitanulták.

Idézet: EndreMan – Rayman Origins teszt

A történetben felbukkannak Rayman és barátai az Álmodó Tisztásán, a Horkoló Fa alatt, ami a „buborékálmódó” pihenőhelye (nem én találtam ki ezeket a neveket, esküszöm) és a Sápadt Halál földjén, melynek egyik lakója elrabolja többek között a világ egyik legfontosabb összetevőit alkotó kis lényeket, az electroonsokat és a nimfákat. Akí bármit megértett ebből, az kérjük, írjon a nyeremenyjatek@idg.hu e-mail címre, és kap egy virtuális vállveregését.

Azóta sem értjük. Mondjuk nem is kaptunk vállveregést.

1
ÉVE



ÚJ VILÁGRENDELŐK: BÉTATESZT ÉS EXKLUZÍV INFÓK

GUILD
WARS

RISEN 2: DARK WATERS
VILÁGPREMIER: FÉLSZEMÜEK KÖZT A KIRÁLY

www.gamestar.hu
2012/04
1998 Ft.
FELVÁRTÁS

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Futballkulinárium gall módra **Csodacsapat**



Film

MIKOR 1998 NYARÁN, A FOCI VILÁGBAJNOKSÁG DÖNTŐJÉBEN ZIDANE ÉS PETIT GÓLJAIVAL A FRANCIAK LEGYŐZTÉK A BRAZILOKAT A STADE DE FRANCE GYEPÉN, NEM GONDOLTAM, HOGY EZ AZ ESEMÉNY EKKORA HATÁSSAL LESZ RÁM. Azelőtt a focit sem szerettem igazán, de Zidane játéka miatt ez örökre megváltozott, illetve a franciák úgy általában szimpatikus figurák lettek számomra. Nincs ez másképp a francia filmekkel sem, kiderült, hogy hozzám közel álló humorral vannak megáldva kortárs vígjátékaik – A tökös, a török, az ör meg a nő, Jean Reno akció vígjátékai, Jöttünk, láttunk, visszamennék filmek –, így hát amikor először láttam a 'Csodacsapat' előzetését, és szembe-sültem azzal, hogy ez a film az 1998-as ex-válogatott focistáiról szóló paródia, rögtön tudtam, hogy nekem találták ki. Figyelem, elfogult vagyok, de vállalom! Fontos megjegyezni, hogy a készítő nem is törekedett az igazi régi játékosok megformálására, nem akarták Zidane-t vagy Henryt eljátszatni senkivel, nem ez volt a cél; bár a focis sztereotipizálással nyilván nem fukarkodtak az írók. A történet szerint a főszereplő Patrick Orbéra, aki 1998-ban volt pályája csú-

csán (válogatott és klubsikerek), egy nemzet imádták. Azóta sajnos másképp alakultak a dolgok, és aktív karrierje után hatalmas mélyrepülésbe kezdett. Alkoholproblémák, verekedések élő televíziós műsorokban árnyékolták hajdani fényét, sőt gyermekének felügyeleti joga is veszélybe került; egyetlen lehetősége maradt: biztos állást kell találnia magának. Mit ad isten, felkínálják számára egy kicsi (mini) vidéki csapat edzői posztját, és be kell szerveznie régi, '98-as csapatátársait, az ex-bajnokokat is, akik nem is gondolták volna, hogy valaha még tétmeccsen pályára lépnek. Oké, elismerem, hogy nem ez a film fogja megnyerni a „Váratlan Filmes Fordulatok” éves gáláját, de azért a végén van egy kedves kis csavar, amivel a film remekül el tud lávrozni még pont a giccsesté válás küszöbe előtt. Főleg a vicces karakterek okozta helyzetkomikumokra épít a film, és teszi ezt sikerrel. Lesz itt olyan volt kapus, aki persze sosem akar újra védeni, csak csatár pozícióban hajlandó beszállni, amihez semmi tehetsége sincs, vagy nézzük a mai napig zseni, de pszichológushoz járó cselgépét, aki csak gólt nem mer rúgni,

mert fél, hogy a gólöröm alatt agyonnyomják társai, továbbá nem hiányozhat a klasszikus bajkeverő, folyton verekedő, luxusautós hajdani sztár, a szívügyekkel küzdő játékos, akit felesége már labdaközlebe sem enged és talán a kedvencem: az időközben – borzalmas – színésszé váló régi csodacsatár. A sztóri természetesen nem lenne az igazi, ha közben ki nem derülne, hogy főszereplőnk nemcsak magáért, de idővel az anyagi gondokkal küzdő kis halászfalucéért is küzdene először önző, aztán megenyhülő társaival együtt. A színészek közül magyar szemek talán csak a színes bőrű Omar Sy lehet ismerős, aki az 'Életrevalók' sikere után lett ismert, és bár a többiek sem pályakezdők, inkább csak Franciaország sztárjai. Hogy valóban jó-e a film, az, ahogy mint mindig, most is attól függ, mit várunk el tőle. Nem ez a valaha készült legütősebb mozi, és nem is a legjobb vígjáték, azonban ha megnézzük az előzetést vagy akár a plakátot, pontosan azt kapjuk, amit az alapján várnánk, se többet, se kevesebbet, a téma iránt érdeklődők nem fognak benne csalódni.

EndreMar

Francia, kedves, focis, bohókás, focis, és francia.
Ja, és focis.

4/5





Sorozat

Terry Pratchett

Az ötödik elefánt

ÜBERWALD TÖRPÉI ÚJ KIRÁLYT VÁLASZTOTTAK MAGUKNAK, MÉGHOZZÁ OLYAT, AKI NEM ZÁRKÓZIK EL AZ OLYAN PROGRESSZÍV GONDOLATOKTÓL, MINT HOGY A TÖRPÉK KÖZÖTT IS VANNAK NŐK: FELESÉGEK, ANYÁK ÉS LÁNYGYERMEKEK. Uralkodása azonban már az első napokban komoly nehézségekbe ütközik, hiszen valaki ellopja a Hatalom Veknijét, ami a szavazás második helyezettjének malmára hajtja a vizet.

Vinkó Szilárd, Ankh-Morpork városőrségének parancsnoka a Patrícus utasítására nagykövetként utazik a hájban gazdag birodalomba, s bár kezdetben még a gondolatától is ódzkodik, rá kell döbbernie, hogy a diplomácia legalább olyan szórakoztató tud lenni, mint a bűnözők kergetése. Főként, ha útonállókat agyabugyálhat el, rég halott avagy holdtöltekor bolhácsodó nemeseket oktathat

ki a helyes viselkedésről, és nem mellesleg kibogozhatja egy összeesküvés szárait.

Ugyan a legfőbb humorforrást az ideiglenesen kapitánnyá kinevezett Bendó ámokfutása jelenti, a vérfarok kolléganőjébe szerelmes Karott kalandjait sem ússzuk meg röhögés nélkül.

Chavalier



Könyv

Az őrség ismét elemében van, ami csak egyet jelenthet: nehezen visszafojtott kuncogást a zsúfolt autóbuszban.

5/5

Az emberiség jövője

Utopia

NAGY RIZIKÓT VÁLLAL AZ, AKI ÚGY DÖNT, HOGY EGY ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET KÖRÉ ÉPÍT CSELEKMÉNYT.

Sokan sikerrel vették az akadályt ('24', 'Minden lében négy kanál'), sokan igen hamar elbuktak (például 'A szökés', ami ugyan kerek történettel bírt, de a harmadik-negyedik évad környékén elmúlt a varázs). A nézők nagy elvárásokat támasztanak ezekkel szemben, rengeteg „WTF”-momentumra van szükség ahhoz, hogy hétről-hétre izgatottan várják a történet kibontakozását, különben hamar a kaszahatár alá esik a nézettség.

A Utopia esetében nem kell ettől tartani. A januárban indult, egyelőre mindössze hatszor 60 perces részből álló brit széria első epizódját nézve már nagyjából az ötödik percnél felmerült pár kérdés bennem: ami történik, biztosan megtörténik-e, én ezt miért nézem, és mégis miért ilyen nyugodt mindenki, mikor két pszichopata épp egy képregényboltban mérszárolja meglepő kíméletességgel az ott tartózkodókat, miközben egy bizonyos Jessica Hyde-ot keresnek. Már akkor ne-

hezen tudtam koncentrálni a további eseményekre, de amit addig láttam, felkavaró volt, mégis kellemesen megadta azt a kiváló hangulatot, ami olyan zseniálissá teszi az egészet.

A történet középpontjában pár képregény-fanatikus fiatal áll, akik a 'Utopia Experiments' iránti rajongásuk okán társalognak egymással az interneten. Mikor elhatározzák, hogy találkoznak, váratlan és végzetes események sora veszi kezdetét, melyek következményeképp rájönnek, hogy rajongásuk tárgya nemcsak egy egyszerű kitalált mese, a képregényben láttott dolgok (olykor borzalmak) megtörtént eseményeken alapulnak. Mint mindig, most is van egy cég, a The Network (avagy A Hálózat), akik annyira szeretnék megkaparintani az Utopia Experiments kitalált második részét, hogy ezért ölni is képesek, tekintet nélkül arra, hogy az áldozat korban és nemben hova sorolható. Nem túlzás azt állítani, hogy az év egyik legjobb újoncával van dolgunk, megtekintése mindenkinek kötelező, de csak óvatosan: néhány jelenetnél erős idegzet szükséges.

Paca

Hol van Jessica Hyde? Hol van már a második évad?

5/5

R.A. Salvatore

Kharón Karma

ATHAYI FENYEGETÉS ELMŰLTÁVAL HERZGO ALEJNI ÉS ÁRNYAI MEGERŐSÍTHETNÉK HATALMUKAT NEVERWINTERBEN, HA NEM TÖRNE FOLYTON BORSOT AZ ORRUK ALÁ DRIZZT DO'URDEN ÉS KÉT TÁRSA. Az

orgyilkos, akárcsak az elf nő, Alegni halálát akarja, hasonló természetük pedig mindinkább nyilvánvalóvá válik a drow kősa számára, aki kénytelen beismerni magának, hogy egykori nemezise, Artemis Entreri közelebb áll Dahlíához, mint ő valaha fog. Fegyvereik egy pillanatig sem pihennek, legyőzött ellenfelek tucatjai lehelik ki a lelküket, míg a meglepetésekkel teletűzdelt végkifejletig eljutunk. Mielőtt azonban több lehetséges jövőbeli konfliktus képe kirajzolódna előttünk, számtalan tökéletesen megkoreografált összecsapásnak leszünk tétlen „szemlélői”.

A nagy hatalmú mágikus erejű köré szőtt történetzálak egyikének igencsak megőrülnek majd Salvatore

rajongói, hiszen az oly régóta hanyagolt Menzoberranzan, Drizzt kaotikus fajtársainak otthona ismét fontos szerephez jut. Ahol pedig feltűnnek az egymás között is folyton intrikáló sötétfelfek, ott senki sem érezheti biztonságban magát.

Chavalier



Könyv

A parádés kézitásak, az agyafűrt cselszövések és a drowk szereplése miatt minden rajongónak kötelező darab.

4,5/5

Robert Kirkman és Jay Bonansinga Scott Westerfeld

The Walking Dead

A Kormányzó színre lép

VILÁGUNKNAK GYAKORLATILAG VÉGE, A HOLTAK ÉLETRE KELNEK, ÉS KIOLTHATATLAN ÉHSÉGÜKTŐL HAJTVA LAKMÁROZNAK AZ ÉLŐK HÚSÁBÓL. A társadalom összeomlik, segítségére senki sem számíthat, az egyre gyorsabban terjedő kórra magyarázat nincs. Innen indul a The Walking Dead univerzumából Kormányzóként ismert férfi története. Philip a kislányával, Pennyvel, bátyjával, Briannel és két barátjával indul útnak Atlantába, a reménybeli túlélőtábor felé. Az élőhalottaktól hemzsegó útnak során próbálják megtartani hitüket abban, hogy számukra még lehet újrakezdés, ám ehhez nemcsak zombikkal, de más túlélőkkel is meg kell küzdeniük. Bár a hasonlatok olykor kicsit erőltetettek, az oszladozó emberi testek anatómiáját pedig az unalomig lehetőségünk lesz megismerni, az izgalom, a feszül-

ség és a dráma nem marad el. Az elején ugyan kissé nehezen alakul ki a képregény és sorozat világára jellemző letaglózóan drámai hangulat, de aztán, mintha megtalálná saját hangját, magával ragad a történet, a végefelé pedig kifejezetten letehetetlen. Engem meggyőzött annyira, hogy várom az esetleges folytatásokat. Lesznek, ugyanis.

HP



Könyv

A képregény kiváló, a sorozat zseniális, mi bajunk eshet?

3,5/5

Leviatán

TUDVALÉVŐLEG AZ ELSŐ VILÁGHÁBORÚ, AZON TÚL, HOGY NAGYON SAJNÁLATOS TÖRTÉNELMI ESEMÉNY, RENDKÍVÚL HÁLÁS TÉMÁJA MIND A TÖRTÉNELMI, MIND A SZÓRÁKOZTATÓ IRODALOMNAK. Így aztán nem is meglepő, hogy még mindig egyre-másra születnek olyan művek, melyek ezt a korszakot taglalják valamilyen köntösbe bújtatva. Steampunk-alapú, ifjúsági fantasy kategóriában azonban viszonylag ritkán találunk ilyen gyöngyszemeket, ezért is volt öröm elolvasni Scott Westerfeld művét.

A cselekmény – korunk divatos, fiataloknak szóló regényeihez méltón – egy Harry Potter életkorú fiatalember nézőpontján keresztül mutatja be a történeteket. Teszi ezt a valódi cselekményekhez némiképp igazodva, de a világkép tekintetében nem is járhatna messzebb a valóságtól. Erről legyen elég any-

nyi, hogy főhősünk Sándor herceg, a Szarajevóban meggyilkolt Ferenc Ferdinánd fia, aki kiválóan képes vezetni a gőzhajtású óriás lépegető harci járműveket, és akinek kalandos menekülése képezi a könyv alapját, természetesen a kötelező szerelmi szállal fűszerezve a puska- és a darwinista front általi kitenyésztett mutáns szörnyek üvöltésétől hangos levegőt.

Wyvern



Könyv

Könyved szórakozás a háborús irodalom, valamint a steampunk kedvelőinek.

4/5

Woodkid

The Golden Age

YOANN LEMOINE, A LYONI SZÜLETÉSŰ ÜRIEMBER AZ ÚJ HIPSTER- ÉS FESZTIVÁLKEDVENC; NÉZZÜK, MIÉRT IS. Diákként animációt és illusztrációt tanult, majd egy londoni kitérő után Párizsban kötött ki, ahol Luc Besson és Sophia Coppola kollégája is volt. Több videót rendezett pl. Mobynek, Taylor Swiftnek(!), Katy Perrynek vagy Lana del Ray-nek, és innen már egyenes út vezetett ahhoz, hogy önálló projektjét kompromisszummentesen megvalósíthassa, ebből lett a Woodkid. 2011-ben adta ki Iron című számát, amit a Game Star olvasói is ismerhetnek az *Assassin's Creed Revelations*hoz készült trailerből. A zenéhez forgatott klip monumentális, harcias, érzékeny, hűen fejezi ki a művész látásmódját. Eddig évenként egy videó a termése saját számaihoz; a 2012-es 'Run Boy Run' és az idei 'I Love You' folytatják az 'Iron'-nal megkezdett narratív fonalat. Valahogy úgy érzi az ember ezeket a klipeket nézve, hogy ha egyet látott, mindet látta, mégis odaragasztja

a néző figyelmét a képernyőhöz. Közben egy újabb Lana del Ray videó, illetve a Rihannának és Drake-nek rendezett 'Take Care' végképp meghozta számára az ismertséget. Ezután már csak a 'The Golden Age' címre keresztelt nagylemez megjelentetése következhetett most márciusban, mely konceptalbumot összegezve – jobb híján – barokk popnak címkézhetünk. E kifejezés jogosultságát augusztusban a Szigeten bárki eldöntheti.

Haka



Zene

Ilyen a(z) elektronikával támogatott szimfonikus zene a 21. században.

4/5

Depeche Mode

Delta Machine

PÁLYAFUTÁSA ELEJÉN MÉG PRÉTEGZENÉNEK SZÁMÍTOTT A DEPECHE MODE, DE MÁRA VÉGKÉPP KIKÖTÖTT AZ IGAZÁN NAGY BANDÁK KÖZT, „MINDENKI” ZENÉJE LETT. Az 1980-as évek elején lezajlott new wave robbanásból a legmasszívabban kijövő, folyamatosan a csúcson lévő csapat négy év elteltével jelentkezett ismét nagylemezzel, amin a stadion-pop-rocknak nevezhető vonulatot egyesítik a mostanában oly divatos bass music stílussal. Azért sem volt nehéz dolguk, mert a mostani trendeket alakító zenészek legtöbbször az ő köpönyegükből bújít elő, nem véletlen az egyetértő bólogatás jelentőségüket illetően a Detroit techno keresztapáitól kezdve a Pet Shop Boys- és a The Killers-én át a Fear Factoryig vagy a Funeral For A Friendig. A márciusban megjelentetett nagylemez előfutára a 'Heaven' című kislemez volt, e lassabb tracken kívül elkülöníthető még két bluesos alkotás, a Slow és a Goodbye, a további tíz szám (a négy bónusz zenét

nem számítva) már kényünk-kedvünk szerint elhelyezhető a zenei palettán. Van itt dubstep reflexió, dühös rockos/technós vallomás, több kellemes elektronika, minimal technós és acides jegyeket felváltató track, szimfonikus pop, de a szokásos Martin ballada sem maradhatott ki. A magyar közönséggel tudvalegőleg bensőséges viszonyt ápoló zenekar májusban ismét hazánkban koncertezik, aki teheti, menjen el és nézze meg, mi biztos ott leszünk.

Haka



Zene

Harminc éve a csúcson; erre is csak kevesen képesek. Az utóbbi 15 év legjobb DM-lemeze!

4,5/5

Suede

Bloodsports

TIZENEGY ÉV UTÁN ADOTT KI ÚJ NAGYLEMEZT A BRITPOP EGYIK ALAPZENEKARA, A SUEDE, DE ÚGY TÚNIK, MEGÉRTE RÁ VÁRNI. A 'Bloodsports' a zenekar legizgalmasabb időszakára, a kultikus 'Dog Man Star' és 'Coming Up' albumokra emlékezteti a hallgatót. A kilencvenes évek elején kialakult britpop mozgalom többek közt azért volt érdekes jelenség, mert mind az öt zenekar, akik híret vitték a műfajnak a világban (a tárgyalt bandán kívül a Pulp, a Blur, az Oasis és a Supergrass) teljesen különböző zenét játszottak, így maximum egy „mindegyik szereti a Beatlest” butaságra telik az embernek a zenei sémák elemzésekor. A Suede volt az első, aki visszanyúlt a romantikus pop rock és a glam hagyományaihoz, a David Bowie és a The Smiths örökség nyilvánvaló. Az 1989-es megalakulás és az első két – még a kiváló gitárossal, Bernard Butlerrel kiadott – album sikere után a

harmadik nagylemez nemcsak kritikái, de anyagi sikert is hozott a bandának, amit erőteljes lejtmenet követett. 2002 óta csend volt a zenekar körül. Brett Anderson, minden idők egyik legkarakteresebb frontembere négy szólólemezt adott ki, mígnem 2010-ben összeálltak pár koncertre, és bejelentették az új nagylemezt, amely most márciusban megjelent; ezek után a zenekar tagjai nyugodtan hajthatják álomra fejüket.

Haka



Zene

Profi visszatérés egy évtizednyi szünet után a túlzásúfolt rockzenekari világba.

4/5

Lowroller

Collabs and Resurrections

JÖTT, LÁTOTT ÉS GYŐZÖTT A DRUM&BASS ÉS HARDCORE FÚZIÓJÁBÓL LÉTREHOZOTT CROSSBREED. Hiszen mi sem bizonyítja jobban egy stílus népszerűvé válását, mint a vele foglalkozó producerek számának folyamatos hatványozódása. Persze ebben ezúttal lehet egy csipetnyi szerepe Hollandia legújabb kedvencének, a frenchcore-ból átvannszált olasz Lowrollernek is, aki első albumához egész illusztris kis társaságot trombitált össze, amiben a nemzetközi hardcore szcéna prominens és kevésbé prominens alakjai, illetve a hard drum&bass jeles képviselői egyaránt megtalálhatók. Olyan nevek működtek közre ennek az albumnak a létrehozásában, mint Angerfist, Lenny Dee, Negative A, Stormtrooper, Cooh és még sokan mások, s mindenki hozott magával valami egyedit. Persze a legérdekesebbek pont nem azok a számok, ahol

a kollaboráló felek a saját stílusukban interpretálták a crossbreedet, hanem ahol magukból kivetkőzve egy teljesen új oldalukat mutatták meg nekünk, néha olyan – egészen távoli – vizekre evezve, mint a dubstep és a heavy metal. A zsánerkavalkád tehát garantált, Lowroller remekül ért ahhoz, hogy hozzon ki rejtett energiákat zenésztársaiból.

mercenary



Zene

Ha tavaszt nem is hozott az idej március, legalább egy izgalmas crossbreed albumot igen.

4/5

Svoid

To Never Return

ANTI-COSMIC METAL – MI MÁSRRA SZÁMÍTHAT A (BLACK)METALRAJONGÓ, HA A MISKOLCI SVOID MŰFAJI ÖNMEGHATÁROZÁSÁVAL TALÁLKOZIK? A feketefém stílusa pedig éppen a zene éteriségéről, ha úgy tetszik, kozmikuságáról szól. A csapat ezen merészsége nemcsak ezekből a megjelölésekből, hanem zeneiségükből is süt. Nem kell valami agyament öncélú formabontásra gondolni, szerencsére a Svoid nagyon érzi a műfaj még szabadon álló lehetőségeit. Első nagylemezük nem az égbe károg, hanem a földi poklot festi le nekünk. Feszés húzású dalok váltják egymást a középtempós jószágokkal, és szinte minden hangszerjátékában van valami egyedi íz, ami jócskán az átlag fölé helyezi ezt a szépreményű bandát. A felvétel is elsőrangú, megtartja a kötelező koszt, de mégis erőteljesebben,

kivehetőbben szólalnak meg a témák. A digipack lemez külalakja delikát, a földi káoszt reprezentáló rajzok és egyéb szimbólumok egy letisztult, átgondolt kompozíciójú bookletben élnek közös életüket a zenével. Aki pedig egy estére a sajátját kötné a Svoid zenéjéhez, annak ajánlom, csípje el őket valahol élőben, egyre gyakrabban zúdítják ugyanis a pokol zsigeri setétjét ránk, földiekre.

kowala



Zene

Időtlen, sötét éj.

5/5

Drexciya

Journey Of The Deep Sea Dweller 3

EGY KIS IDŐUTAZÁS DETROITBA: A SZÉP EMLÉKŰ DREXCIIYA FORMÁCIÓ KORAI MUNKÁIT SORRA JELENTETIK MEG ÚJRA. Négy részből áll (majd) a sorozat, januárban jött ki a harmadik az 1992 és 96 közt írt electro-techno zenékkel, melyek anno az Underground Resistance, a Shockwave vagy a Submerge kiadóknál jöttek ki. Ezen kívül a Tresor, a Warp és a Rephlex Records is büszkélkedhet Drexciya kiadvánnyal, illetve a holland Clone, akiknek ezt a mostani válogatást köszönhetjük. James Stinson és Gerald Donald 1989-ben kezdték meg a közös munkát, és a 90-es évek elején már a detroit-electro műfajának komoly alakítói voltak. Mitikus kultuszt építettek maguk köré rejtőzködésükkel, a névválasztással (ld. Platón Atlantisz mitológi-

ája), a borítók artworkjeivel, a sci-fi narratívával, az analóg hangszerhasználattal (TR-808) vagy ahogy zenéjük megidézte a címben jegyzett mélytengeri világot. Most ismét velünk vannak, újramaszterelve a szobákban, a telefonokon, az iPodokon és a bulikon.

Haka



Zene

Electrotörténelem a 80-as, 90-es évekbeli zenék szerelmeseinek.

4/5

Megjelenik május 17-én

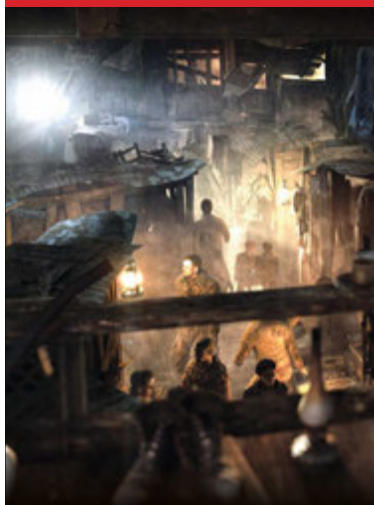
KÖVVSZÁM



WATCH DOGS

A 2012-es E3 egyik legizgalmasabb címéről mindent megtudhattok, ha felcsapjátok majd jövő elözetesünket. A Ubisoft új sandbox játéka olyan jövőképet vázol fel, ami az összeesküvés-elméletek hívei szerint mindennapjaink része: az emberek egy nagy, központi hálózat részei, lenyomozhatók, és bármi kideríthető róluk

pár ügyesen megírt kódsornak hála. Persze minden rendszernek megvannak a maga ellenállói, itt jövőnk mi a képbe. Úgy válthatjuk meg a digitális világot, hogy a negyedik dimenzióba visszük a háborút: hackerkedünk, telefonokat, bankautomatákat törünk fel. A pisztoly a kezünkben csak másodlagos eszköz lesz.



METRO: LAST LIGHT

Ismét alászállunk a moszkvai metró-alagutakba, hogy immár második alkalommal mentjük meg a föld alatt rekedt emberiséget. A Metro 2033 poszt-apokaliptikus világképe egyszer már levett a lábunkról, de vajon másodsorra is meggyőz minket?



DEAD ISLAND: RIPTIDE

A trópusi nyaralásnak még nincs vége. Hőseink teljes nyugalommal ülnek a katonaság védőkarjaiban, míg az életüket megkeserítő zombivírus el nem jut a biztonságosnak hitt közegbe is, és újra nem kezdődik a rémálom. Ismét egy zombis kaland, meglátjuk, mit tud.



STAR TREK: THE GAME

A kultikus sci-fi-sorozatból készült legújabb film megosztotta a közönséget. Akár tetszett az új Spock, akár nem, a történetnek helyet adó univerzum már többször bizonyította, hogy remek táptalaja lehet egy játéknak. Reméljük, ezúttal sem kell csalódnunk az Enterprise legénységében.



GÉPFELJESZTÉS

Megmutatjuk, merre érdemes elindulni gépfeljesztéskor, ha csak 40 ezer forint lapul a zsebetekben, illetve megkísérülünk egy ízig-veéig AMD gamer gépet összerakni.

TELJES JÁTÉK

GameStar Online | PlayStation 3 | Letöltés | Hardver | Játékinfo | CSTV | Live! | D-G8 | Fórum | MédiaShop | Játékötlet | Letöltések

TOM CRUISE FELEDÉS



FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!

Írhatnánk, hogy olyan széles a választék a teljes játékok terén, hogy nem tudtuk még eldönteni, melyiket csomagoljuk a 2013/05-ös lapszám mellé. Hivatkozhatnánk nyugodtan arra, hogy jelenleg is folynak a tárgyalások, hiszen mindkét állítás igaz. Számos jelöltet is megvizsgálunk, mielőtt kiválasztanánk közülük azt, amelyiknek szerintünk a leginkább örülnének. A befutót a lapszám megjelenése előtti napokban a GameStar Online-on (www.gamestar.hu) fogjuk bejelenteni, addig pedig szíves türelmeteket kérjük. Köszönjük!

FourFourTwo

A VILÁG KEDVENC **FUTBALL**MAGAZINJA



A futball szellemi csúcsterméke
Exkluzív riportok és interjúk
Nemzetközi és hazai sztárok
132 oldal foci minden hónapban

www.FourFourTwo.hu

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro **DKSZ9-P7NII-4SKS8-48CKS-3Y7L4**
Securite Suite Pro **9A9F9-562G8-GSKG8-W8WW8-WB3CF**
F-Secure Internet Security 2012 és Mobile Security **FS374626**
ESET Smart Security **KSBBXTVS**

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

WORLD OF TANKS TELEPÍTŐ

Az idén második életévét betöltő *World of Tanks* még mindig kihagyhatatlan élményt nyújt azoknak, akiknek van merszüik bepattanni a különböző tankok volánjai mögé. És miért ne tennénk így, hiszen a játék ingyenes! Világ tankvezetői, egyesüljettek!



PART1 | PART2 | PART3 | PART4 | PART5 | PART6 | PART7 | PART8
PART9 | PART10 | PART11 | PART12



TELJES JÁTÉK

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – STEAM

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 BIOSHOCK INFINITE



VIDEOTESZT INJUSTICE: GODS AMONG US

KÖZKÍVÁNATRA

VÁRJON A POSTALÁDÁDBAN A FRISS GAMESTAR!



A tavaszi zsongást kihasználva, közkívánatra megismételjük legnépszerűbb előfizetési akciónkat, most két lapszám árért egy negyedéven át házhoz viszi a postás kedvenc játékmagazinodat.

A villámakció a következő szám megjelenéséig (2013.05.17-ig) éi 3990 forintos áron, ami 33%-os kedvezményt jelent az utcai eladáshoz képest.



TELJES
JÁTEK

Steamen aktiválható változat

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION

2013/04

Gamestar

A LEGNAGYOBB JÁTEKMAGAZIN



LONDONIG LOPAKODTUNK A MESTERTOLVAJ NYOMÁBAN

THE DARK KNIGHT RETURNS

TESZT

Injustice: Gods Among Us

A SZUPERHŐSÖK VIADALA

TESZT

Bioshock Infinite

A FELHŐK FELETT MINDIG KÉK AZ ÉG

www.gamestar.hu
2013/04
1995 Ft



13004

9 77787 902009