

TELJES
JÁTÉK



SPIDER-MAN:
WEB OF SHADOWS



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/08

GameStar

Exkluzív interjú
R.A. Salvatoréval
Magyarországon először!

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC
AJÁNDÉK

Imádnivaló Nekarr
tundramacska minden
GameStar-olvasónak!

SPLINTER CELL BLACKLIST

SAM FISHER, AMERIKA LEGHALÁLÓSABB ÜGYNÖKE



TESZT

The Bureau: XCOM
Declassified

A HÁBORÚ, AMIRŐL SENKI SEM
TUDOTT



ELŐZETES

Total War:
Rome II

JÖTTÜNK, LÁTTUNK,
SZÉTCSAPTUNK

www.gamestar.hu
1995 Ft
2013/08



9 771787 1902009 13008



MICROSOFT XBOX 360 250GB

2 ajándék játékkal

- Batman Arkham City
- Darksiders II.



74 900 Ft



IMPRESSZUM

Főszerkesztő:
Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu
Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu
Vigh Tímea (Epreszusedlee) dvigh@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@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

Szerkesztők:
Cseh Vanda (H.A.L.) vcseh@gamestar.hu
Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@gamestar.hu
Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu
Kaiser K. Dávid (Dudu) dudud@gamestar.hu
Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:
Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Farkas Gergely (Mr. Láb) gfarkas@gamestar.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
Rátvai Gábor (RG) rg@gamestar.hu
Szelezcky Ádám (aDaM) aszelezcky@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.
1037 Budapest, Montevideo utca 9.
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Web: www.project029.com
Bankszámlaszám:
10300002-20328016-70073285

Felélő kiadó:
Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:
Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:
iPress Center Hungary Kft.

Felélő 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

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.
Telefon: +361 577 4310
Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu
Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanlat;
e-mail: info@smartsense.hu, www.smartsense.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

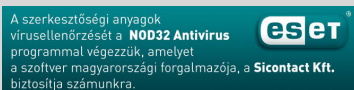
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu
A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelésükönél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelfozetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap 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 péntekén.

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



SZIASZTOK!

BAJBAN VOLTUNK, NAGYON NAGY BAJBAN. MINDEN LAPINDÍTÓ ÉRTEKEZLETEN FELMÉRJÜK AZT, HOGY MILYEN JÁTÉKOKAT ÉRDEMES TESZTELNI AZ ADOTT HÓNAPBAN, DE JÚLIUS VÉGÉN A HELYZET EGYENESEN REMÉNYTELENNEK TÚNT.

A nagy címek mind augusztus végére toldódtak, úgy nézett ki, esélyünk sincs arra, hogy minőségi játékeszteteket tegyünk a 2013/08-as GameStarba. A szükségállapot kihirdetése elkerülhetetlen volt, így esett meg, hogy elcsúsztatottuk a nyár utolsó GameStarjának megjelenését. Nem bántuk meg, és ha átlapozzátok a tartalomjegyzéket, igazat fogtok nekünk adni. Ennek a pár napos csúszásnak köszönhetően olyan nagy neveket sikerül betenni a mostani lapba, mint a *Splinter Cell: Blacklist*, a *The Bureau: XCOM Declassified*, a *Saints Row IV* vagy az *Europa Universalis IV*. Nem állunk meg azonban hírt, tovább feszítetük a húrt. Sikerült rávennünk

R.A. Salvatoré, a híres amerikai fantasyíró, hogy adjon exkluzív interjút nekünk. Időközben befutott a Lőrincz L. László-interjú is, neves tollnokunk megosztotta velünk véleményét a könyveiből készült új kalandjátékról. Gondoltunk azokra is, akik az ingyenesen játszható *SW: TOR* bővületében élnek, az újságban található szórólapon elhelyezett egyedi kód beváltása után egy elképesztően bájos Nekarr tundraicus boldog tulajdonosai lehetnek. Teljes játéknak megszereztük minden időnk egyik legkedveltebb *Spiderman*-játékát, a *Web of Shadow*-t. Külön szeretném felhívni a figyelmet az Aréna rovatban található nyerevényjátéokra: az idei GameStar táborozók egy nagyon komoly VGA-kártyát nyerhetnek meg, de azoknak sem kell búslakodniuk, akik kihagyták a tábor, ők *Far Cry 3: Blood Dragon* játékokat nyerhetnek. Nincs más hátra, mint hogy szokásomhoz híven nagyon jó szórakozást kívánjak a mostani GameStarhoz, olvassatok és játsszatok sokat!

Mocsy



GameStar 2013/08

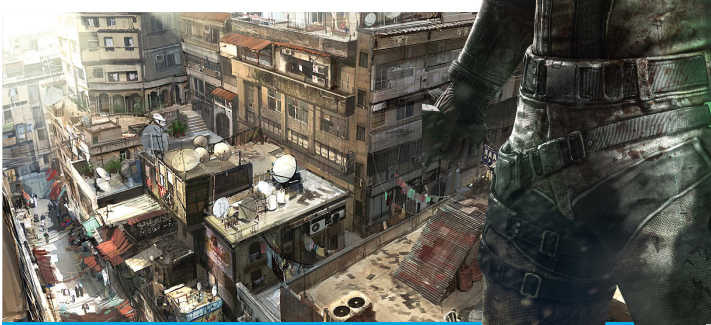
TARTALOM



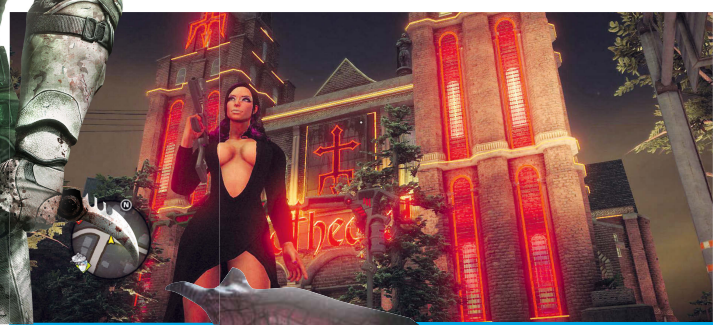
TOTAL WAR: ROME II 22



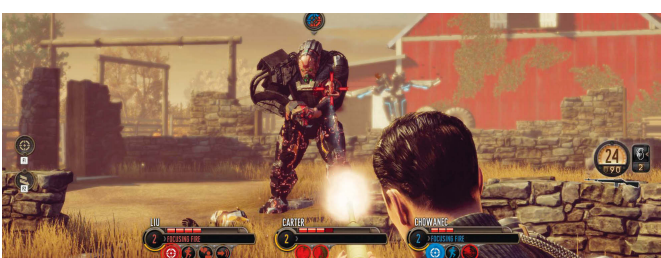
DEAD RISING 3 24



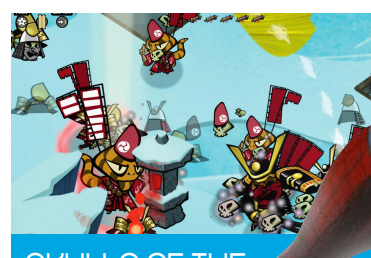
SPLINTER CELL: BLACKLIST 36



SAINTS ROW 42



THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED 46

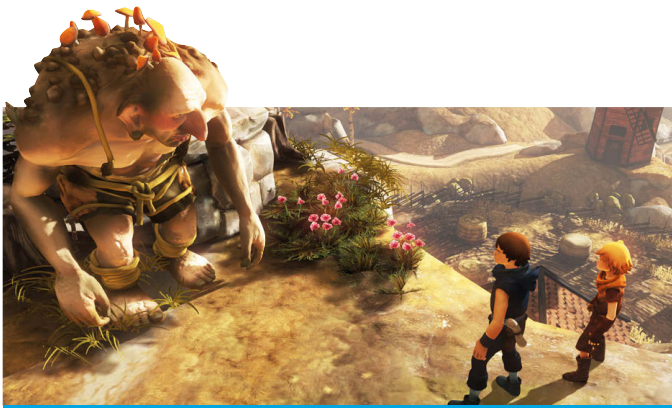


SKULLS OF THE SHOGUN 52

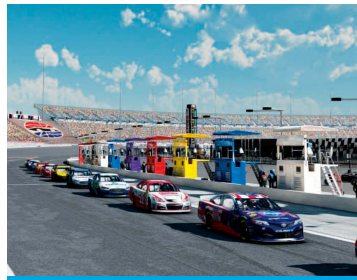


SHADOWRUN RETURNS 62





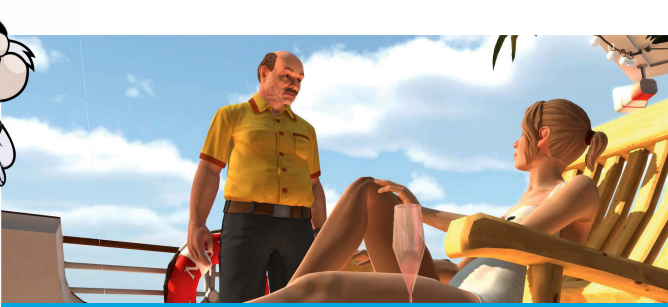
BROTHERS: A TALE OF TWO SONS 64



NASCAR THE GAME: 2013 66



DUCKTALES REMASTERED 71



THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - THE EYE OF THE SPHINX 73



GRAFIKUSKÁRTYA-TUNING 12 LÉPÉSBEN 84



EGY CSÓNÁKBAN A GEEKEKKEL ÉS A ROVIÓVAL 96



TELJES JÁTÉK SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

A Z ACTIVISION ÉS TREY-ARCH GONDOZÁSÁBAN MEGJELENT WEB OF SHADOWS BEETHOVEN: HOLDFÉNY SZONÁTA CÍMŰ SZERZEMÉNYÉVEL INDÍT, MELYEK SZOMOR-KÁS DALLAMAI REMEKŰL MEGALAPOZZÁK A JÁTÉK HANGULATÁT. Pókembernek ezúttal egyik legnagyobb ellenfelével, a Szimbiótával kell megküzdenie, ám az űrből jött élőlény nemcsak Venomként pusztít

New Yorkban, hanem minden más organizmust is megszáll, így történhet meg, hogy az alaptól szövetséges Wolverine és Fekete Macska szintén életünkre tör. Mellettük olyan klasszikus ellenfelekkel is összetalálkozhatunk majd, mint Electro, Rhino vagy a Keselyű, de a világ megmentése mellett a női szív meghódítása sem könnyű feladat, főleg akkor nem, ha az a szív Mary Jane Watsoné. Vajon sikerül hősünknek helytállnia?

Amennyiben a telepítő nem tenné ki az asztalra a teljes játék ikonját, azt a „megadott hely/image/pc” mappán belül találjátok Spider-Man Launcher.exe néven.

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 22 TOTAL WAR: ROME II
- 24 DEAD RISING 3
- 26 PRO EVOLUTION SOCCER 2014
- 28 RAYMAN LEGENDS
- 30 LOST PLANET 3
- 32 PUPPETEER
- 34 REQUIEM OF THE VULTURES: A LESLIE L. LAWRENCE ADVENTURE

TESZT

- 36 SPLINTER CELL: BLACKLIST
- 42 SAINTS ROW IV
- 46 THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
- 52 SKULLS OF THE SHOGUN
- 56 SHADOWRUN RETURNS
- 60 EUROPA UNIVERSALIS IV
- 62 TALES OF XILLIA
- 64 BROTHERS: A TALE OF TWO SONS
- 66 NASCAR THE GAME: 2013
- 68 RISE OF THE TRIAD
- 69 THE SMURFS 2
- 70 LEISURE SUITE LARRY: RELOADED
- 71 DUCKTALES REMASTERED
- 72 JACK KEANE 2: THE FIRE WITHIN
- 73 THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - THE EYE OF THE SPHINX
- 74 GUNCRAFT
- 76 BIOSHOCK INFINITE: CLASH IN THE CLOUDS
- 76 RUSH BROS.
- 77 DEUS EX: THE FALL
- 77 BLOODMASQUE
- 78 MAGIC: THE GATHERING - DUELS OF THE PLANESWALKERS 2014
- 78 PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME
- 79 HALO: SPARTAN ASSAULT
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 GRAFIKUSKÁRTYA-TUNING 12 LÉPÉSBEN
- 88 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 94 SZINTLÉPÉS A VALÓSÁGBA: GTP
- 96 EGY CSÓNÁKBAN A GEEKEKKEL ÉS A ROVIÓVAL
- 98 A STAR WARS: THE OLD REPUBLIC BUKÁSA ÉS FELEMELKEDÉSE
- 100 MENZOBERRANZANTÓL A JEGES SZELEK VÖLGYÉIG
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 ÁLOM-VILÁG 15. - ÉLŐ VILÁGOK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁM

Augusztusban is garantált a móka és kacagás, hiszen behálózott a lemezre Pókember, visszatérnek a GS tábor ismerős arcai, valamint rengeteg extra vár rátok.

DVD TARTALOM

ANDROID SUPERGUIDE 1-2.

Minden, amit androidos készülékekről tudnod kell, több mint 200 oldalon a PC World szerkesztőitől.

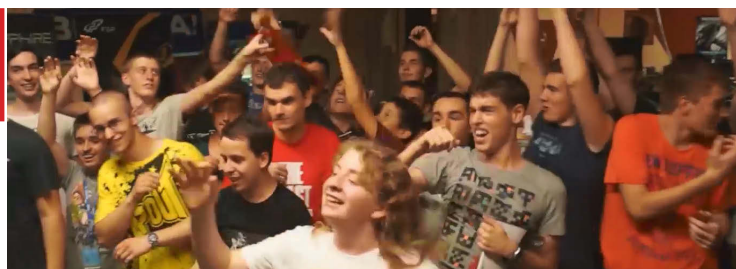


DARK MAGYARÍTÁS

Lostprophet munkájának köszönhetően magyarul izgulhatjuk végig egy újonc vámpír kalandjait, lopakodós stílusban.



GSTV



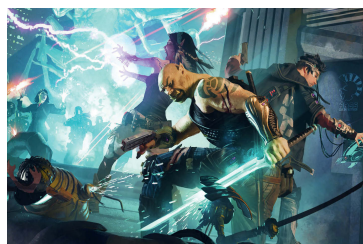
GAMESTAR TÁBOR 2013: ÖSSZEFOGLALÓ



GAMESTAR TÁBOR 2013: AZ IGAZI HŐS II.



GAMESTAR TÁBOR 2013: BAKIK, KIMARADT JELENETEK



VIDEOTESZT SHADOWRUN RETURNS



VIDEOTESZT SKULLS OF THE SHOGUN

HÁTTÉRKÉPEK: BioShock Infinite DLC-k, Saints Row IV, Shadowrun Returns, Splinter Cell: Blacklist, The Bureau: XCOM Declassified

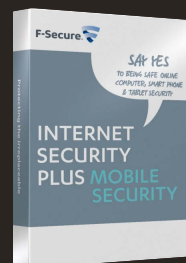
Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1 577-4301-et, vagy írd a terjesztes@gamestar.hu-ra, de előtte olvasd el ezt!

Amennyiben a GS_1308 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 győrkönyvtárban 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 szeptember 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az 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.

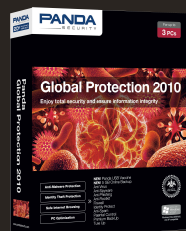


F-SECURE INTERNET SECURITY 2012 ÉS MOBILE SECURITY

Az F-Secure biztonsági csomag képes a felhasználók digitális adatait megvédeni az illetéktelenektől, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról vagy Macről. Ráadásul olvasóink immár az F-Secure mobilvédelmet is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken. A programok legfrissebb kulcsaihoz az antivirus.hu/gamestar oldalon juthatsz hozzá, ahol a regisztrációs úrlapon add meg az aktuális kódot, majd válaszd ki, hogy mely terméket szeretnéd aktiválni. A generált kulccsal 2013. augusztus 15-től szeptember 30-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 hatáson védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag kínálja, mely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel 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-tígyfélészámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: support@hu.pandasecurity.com.

MEET THA TEAM

A kánikulai meleget melyik kedvenc játékod világában tudnád leginkább átévszelni (és persze miért)?



MOCSY

VÁLASZ: Egyértelműen a Hoth bolygóra mennék kicsit pi-henni, még az sem zavarna, ha esténként egy félíg kihűlt tauntaun belsejében kellene aludnom. Csak legyen a közelben bakaforró.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Skulls of the Shogun

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Killer is Dead, The Novelist



CHAVALIER

VÁLASZ: Icwind Dale-en – ebben a pillanatban azt se bännám, ha tundrajetik dörömbölnének az ajtómon.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

The Bureau: XCOM Declassified, Shadowrun Returns

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Már az őszre gyúrok, szóval a Wasteland 2 a megfajtás.



MAZUR

VÁLASZ: Legyen mondjuk Saints Row 3. A negyedik résszel még nem játszottam, de a harmadikban már enyém a fél város. Klassz pecó, medence... a többit tudják, akik ismerik a sorozatot.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Demon's Souls

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Saints Row IV



HP

VÁLASZ: A Lost Planet 3 megtenné, kár, hogy maga a játék annyira tűnik csak izgalmasnak, mint amennyire hűsít.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Deadpoolék várják még mindig, hogy hozzájuk jussak.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Saints Row IV, mielőtt végleg elveszek a GTA V-ben.



SZONJA

VÁLASZ: The Cave; oda tutira nem jut be egy napsugár sem. A kijutást meg majd csak megoldom valahogy, ennyi rutinnal.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

The Last of Us

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Beyond: Two Souls (várakozással telik el a nyár).



DISORDER

VÁLASZ: Kifeküdnék Azuremyst Island partjaira, ahol a patás ürkecskék is lubickolnak. Hűvös is van, víz is van.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Assassin's Creed II

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Total War: Rome II



KOX

VÁLASZ: Mindegy, csak ne legyenek zombik és vérszomjas mutáns szörnyetegek. Minden mással elbírok.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Brothers: A Tale of Two Sons, Godmode, Deadpool

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Most már tényleg: Saints Row IV



ADAM

VÁLASZ: Nyilván a Hoth bolygón. És legyen akkor a Rebel Assault, mert nosztalgiazni van kedvem.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

A kezembe akadt a Dead Island: Riptide; zombizom. Rég zombiztam.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Már nem várok játékot a nyáron. Magát az őszt viszont annál inkább!



SOPHIASO

VÁLASZ: A Mass Effect bármelyik részében például szabadon ingázhatnék bolygóról bolygóra, keresve az éppen megfelelő klímát. Vinném Kaidant is.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Borderlands 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Beyond: Two Souls



DAEV

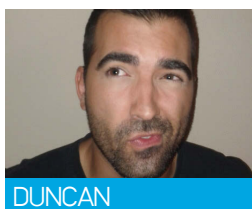
VÁLASZ: Jelenleg az összes zombi játék összes zombijával szívesebben szállnék szembe, mint ezzel az időjárással.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Splinter Cell: Blacklist

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Grand Theft Auto V – még nyárnak számít?



DUNCAN

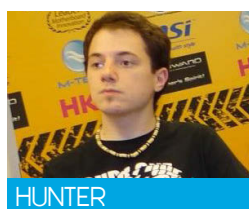
VÁLASZ: Szinte egész nyáron forgatunk a fesztiválokon, úgyhogy játszani mostanában legfeljebb AndreMan idegeivel tudok.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

A BF3-at nyomom továbbra is, de lélekben már a négygyel játszok.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

A nyáron már nagyon semmit, tartalékolok az őszi őrületre.



HUNTER

VÁLASZ: Elutaznék Northrend földjére, és ha már amúgy is kipateroltuk Arthast, elfoglalnám a Fagyott Trónt. Aztán bevezetném a Wi-Fi-t és az áramot és boldogan élnék, amíg le nem raidelne valami arra járó guild.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Minecraft, GTA IV

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

HearthStone béta



GYU

VÁLASZ: Ironforge tetszene. Odabent kellemes meleg van a magmától, a folyékony fémeaktól, odakint kellemes hűvös van, és közvetlen metró visz egy látványos alagútban Stormwindbe, ahol fantasztikus a tengerpart.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Neverwinter, Europa Universalis IV, Stra Trek Online

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Madden NFL 25



ENDREMAN

VÁLASZ: Valami furcsa okból kifolyólag egyre többet ábrándozom a Skyrim világáról. Azt a pár zavaró sárkányt legfeljebb beperelem.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Befejezem végre a BioShock Infinite-et.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Szeptember még nyár? FIFA14!



DUDU

VÁLASZ: Rapture-ben lazulnék egy Big Daddy társaságában, ott tuti nincs hőség.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Spider-Man: Web of Shadows

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

BioShock Infinite: Burial at Sea DLC



RG

VÁLASZ: Ez nem is lehet vitás: MAFIA. Ott aztán gyorsan hűvösre kerül az ember, ha elkapják a zsaruk, arról nem is beszélve, hogy bárkit bármikor hidegre tesznek.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL ÉPPEEN?

Saints Row IV

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD MÉG A NYÁRON?

Mafia III, következetesen.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



GAMESTAR TÁBOR UTÁN VÁGYÓDÓS SZÉP NAPOT!

A több hetes hőség lassan lebontotta az agyunkat, és máris érezzük, hogy itt lesz az őszi, itt lesz újra. Vagyis köznyelven: rohan az idő. Abból veszem észre, már augusztus van, hogy kevesebb a levél az Aréna rovatban, megint eltűntetek. Nem örülök neki, mert az utóbbi időben sikerült feléleszteni kicsit az olvasók népes táborát, így reménykedem benne, hogy nem múlik a lelkesedés, az egymás iránti feltétlen szeretet kellemesen bizsergető érzése. Szerencsére a rovatot ebben a melegtől fuldokló passzivitásban mégis az olvasók mentik meg. Volt egy hatalmas, minden eddiginél hangulatosabb GameStar tábor, amit örömmel kommentáltak a táborozók is, így most főként erről lesz szó az Arénában (ezért néhány levélírótól elnézést kell kérnem, szeptemberben bekerülnek, ígérem). Én magam csak keveset voltam ott, de az utolsó este hangulata, a játékok, a versenyek és az egyébként tényleg nagyon jó fej táborozók megvették kilóra (márpedig én ilyenekkel nem viccelek, elég sok kilom van). Mocsy és a GameStar csapat nagyon komolyan bírta a több napos gyűródést, EndreMan videóit pedig biztos láttatok már, ez volt eddig a legkirályabb táboros közvetítés. Azóta egyébként nagyon sokan kerestek meg minket – éppen a videókat látva –, hogy jövőre mindenképpen jönni szeretnének, ráadásul sok csaj is becsekkolt. A helyzet tehát az, hogy a GameStar tábor csodás évadot zárt, és remélhetőleg 2014-ben tovább nő, épül, szépül. Ez pedig jó. Ennek öröme most a ti kedveteket is tovább javítjuk, mert egy táboros nyaralás-játék indul az Arénában és a GSO oldalán is az újság megjelenésekor. Elsősorban a táborozókat hívjuk játékokra, de minden GameStar-olvasó indulhat (ha nem is a főnyereményért, mert azt azoknak szánjuk, akik velünk töltötték azt az egy hetet Velencén), szóval figyelmesen olvassátok el a következő négy oldalt. Mindenki készen áll? Akkor jöhetnek a levelek. Persze most először a táborozóké, akik voltak olyan kedvesek visszaemlékezni, kiértékelni az idei szezon legjobb nyári táborát. Igen, a miénket. Jogosan vádolhattok nagyozolással.

A TÁBOROZÓK LEVELEI

Ronci

Megérkezésemkor a táborozók nagy része már jelen volt. Miután elvegyültem a tömegben, gyorsan levágtam, kik a „veteránok”: akiknek nem csak az tudja a nevét, aki mellette ül.

Ha mindenki megnézte az előző táborok videóit a YouTube-on, akkor nincs para, celebek vagytok mind.

Estére még nőtt a népsűrűség, de a köpéstávra lévő egyedeket már megismertem, szóbatársak is megvoltak. Egyedül érkeztem, még senkit sem ismertem, de gyorsan beilleszkedtem a „communitybe”, mivel kocka kockával könnyen szót tud érteni.

Kocka kockának farkasa.

Végre a népem körében létezhettem.

A legtöbb nap – pontosabban a délutánok és esték – a gémelés jegyében telt. Mindenki szidta a gépet (mert az csal, ez köztudott), és „Helló!”-zta szüntelen. **(A „hellőzés” egyébként a tábor egyik védjegyévé vált, úgy kell elképzelni, hogy „hellóóóóó”, és akkor szokás mondani, amikor valaki valakit csúnyán lelé.)** Ez, az én esetemben legalább déltől reggel hatig tartott, amikor Endre elküldött minket ledőlni.

Elsőre azt olvastam, hogy lelőni, talán nem véletlen.

Egy hétnyi ilyen még leírva is jól hangzik, viszont ott lenni még jobb. Jövőre is biztos számíthatok rám és ikonikus narancssárga sapkámrá.

Alig várjuk, hogy újra láthassuk, köszi, hogy velünk voltál!

Puhi

A tábor nagyon jó volt, és persze a társaság is. A szállás tökéletes volt, de őszintén szólva az étel az nem jött be igazán.

Szerencsére ilyenkor meg lehet nyomni a pizzagombot, bár amikor én megkóstoltam, akkor nem igazán értettem, hogy tudnak ebből tömegek betermelni különösebb rosszulét nélkül. EndreMan szerint csirke vagyok, elpuhult városi úrfi, aki nem értékeli az élet apró örömeit. Persze nem is a menzán vacsiztam, szóval lehet, hogy jobban kellett volna értékelnem a pizzát?

Legjobban az tetszett az egész egy hétben, hogy szabadok voltunk, és nem úgy, mint a többi táborban, ahol „csak ezt szabad, csak azt szabad”. Bár azért jövőre lehetne más programokat csinálni, például mindenki menjen fürdeni a tóra, vagy mindenki egy játékkal LAN-ozzon.

A napfény pár ember számára veszélyes lehet, a kötelező játék pedig elveszi a szabadság ízét. De jövőre kitalálhatunk majd pár új dolgot, ha mindenkinek lesz kedve hozzá. Majd megszavazzuk első nap.

Felejthetetlen élmény volt, és remélem, hogy jövőre is el tudok menni a GS táborba.

A GS tábor is reméli, hogy el tudsz menni rá.

Coolerius

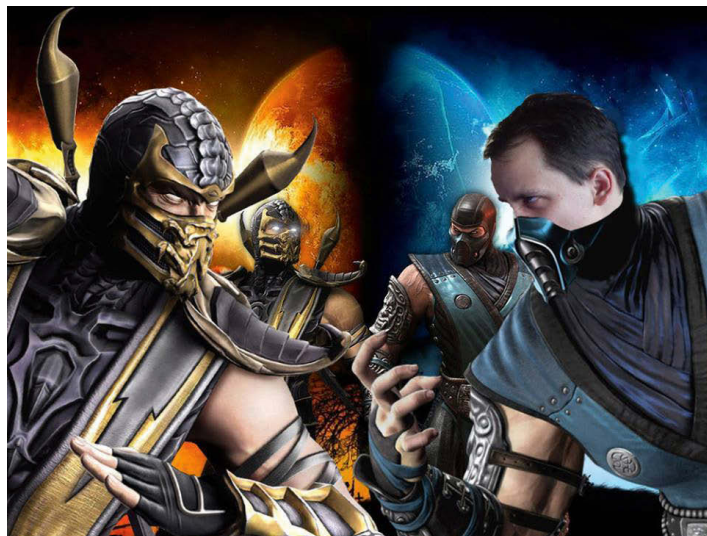
Jó pár éve tervezgettem, hogy egyszer ellátogatok a hírhedt GameStar táborba.

Hírhedt? Miért, mit hallottál róla?

Idén sikerült is, és azt kell, hogy mondjam, teljes szinten megérte.

És mi volt ez a teljes szint? Az egész emeleten megérte táborozni?

Megvolt a szokásos „gépezgetős” rész és az esti kiülős-beszélgetős-izozgatós **(megérte bekészíteni a hideg kólát és a vizet)** rész is, és közelebb-





ről is meg lehetett ismerkedni a kedves GameStar szerkesztőség tagjainak nagy részével (habár GameNighton már találkoztam némelyikükkel).

Itt is vagyunk, ott is vagyunk. Van is egy mondás: olyan könnyen ismerkedik, mint egy gamestaros. Nem véletlenül épült be a köznyelvbe.

És hát maguk a táborozók is felejthetetlen arcok. A versenyek is frappánsak voltak, bár némelyik játékban avatlatlan kézzel nem volt sok esély a továbbjutásra. Összességében nagyon jól éreztem magam a táborban, jövőre is mindenképpen eljövök, csak ezúttal egy kisebb ventilátor társaságában.

Merj nagyot álmodni, és hozz egy nagy ventilátort, abból nem lehet baj.

Pogi

Szerintem az ideai tábor zseniálisan sikerült.

Szerintünk is.

Mindez köszönhető a jó társaságnak, a szervezőknek és nem utolsósorban a támogatóknak.

Egyébként tényleg, idén nagyon jó ajándékok voltak, szóval mi is köszönjük.

A tábor hangulata megközelítette, talán egy kicsit felül is múlta a legendás 2011-es táborét.

Köszönöm a sok jó élményt, amivel megint gazdagabb lettem. Gondolok itt az esti kötetlen beszélgetésekre, a sok hülyülésre, ami megint ment. Jövőre újra találkozunk!

Könnye kicsordul az embernek a hippiket megszégyenítő csapatszellem és spirituális összetartozás érzésének szeretetszínű fényénél. Köszö, hogy jöttél, köszö, hogy jövőre is.

Archon

Hogyan éreztem magam?

Pont ez a kérdés.

Röviden: királyul! Hosszabban: igazából néhány pillanatot leszámítva nem volt üresjárat a táborban (néhány pillanat aka alvás), és ez nagyon tetszett. Maga az érzés is jó, hozzám hasonló em-

berek közt lenni, de idén konkrétan a rengeteg nyereség és a folyamatos bulizás még rátett egy lapáttal.

Milyen bulizás? Esténként Csíkszentmihályi Mihály Életre hangolva – A felnőtté válás útvesztői című könyvéből tartottunk felolvasást, majd iniciálékot másoltunk, és kecskesajtot kőpültünk a gépterem egyik elhagyatott sarkában. Este hatkor villanyoltás, hajnali kelés, kis futás, majd pár óra elmélyült gondolkodás az élet értelméről, és a 21. századi ember morális katarzisének lehetőségéről. Ez volt.

Köszönöm, hogy részese lehettem. Egy kis észrevétel: szerintem sokat dobna a hangulaton, ha szabadtéri programokat is szerveznének. Például foci, röplabda, esetleg egy ugróstílus verseny, ahol az nyerne, aki a legjobb figurát dobja vízbeugrás közben (Ezt hívtuk mi wakeboardozásnak, és egyértelműen LSL nyert, nem csak a neve miatt.), esetleg egy kis fitness a fittebb szerkesztők vagy táborozók vezénnyelével.

Igen, volt tervben egy kis kinti program, de a táborozók zöme délután 2-3 körül ébredezett, akkor már versenyek voltak, és mire azokkal végeztünk, beesteledett. Kivilágított stadionból meg kevés volt a környéken. Jövőre megoldjuk.

Tom

Szerencsére már harmadszorra vehettem részt a GameStar táborban, ezen három közül az ideai volt a legjobb, semmi nem múlhatja felül (vagy ha igen, akkor is nagyon nehezen).

Akkor csak figyelj jövőre, mindent megteszünk, hogy ugyanezt leírhasd. Vagy ha nem sikerül, majd szépen megkérünk, hogy írd le. Százaszor, mert akkor ellőhető még pár táborra.

Ha tényleg létezik a menny, akkor remélem, hogy ott ugyanolyan király hangulat és résztvevők vannak, mint az ideai táborban.

A NAGY GAMESTAR TÁBOR KVÍZ

Az Aréna rovat most sem marad játék nélkül, ami elsősorban a táborozóknak szól, de mások is részt vehetnek benne. Szponzorunk ajándéka – és ezt csak és kizárólag a 2013-as GameStar tábor résztvevői szerezhetik meg helyes válaszokkal – egy SAPPHIRE HD 7790 1 GB GDDR5 Dual-X OC videokártya. Persze a többi kedves olvasóra is gondoltunk, a helyes megfejtők között 10 darab *Far Cry 3: Blood Dragon* Steam-kódot dobálunk szét véletlenszerűen. A megfejtéseket a nyeremenyjatek@gamestar.hu címre küldjétek, a tárgy pedig GameStar tábor 2013 legyen. Csak 13+1 helyes választ áll módunkban elfogadni, az eredményről majd beszámolunk természetesen itt is. Most pedig jöjjenek a kérdések:

1. Mi a neve a kétrészes, a táborban forgatott, nagyon izgalmas, fordulatokkal teli rövidfilmnek?
 2. Táncoktatós sorozatunk harmadik részében melyik zene koreográfiáját ismerhették meg RG és Chavalier jóvoltából?
 3. Milyen állatra vadászott Endre?
 4. Hányadszorra sikerült a kungfumesternek berúgnia a tábla mögötti falat?
 5. Hány óra volt, amikor RG még nem kelt ki az ágyból?
 6. Hány órakererekedtek össze a srácok a gépházért?
 7. Hogy hívják azt a táborozót, akinek csajokat kellene hoznia?
 8. Milyen sportra gyúrt Réku három napon keresztül folyamatosan, virtuálisan?
 9. Milyen színű műanyag poharak voltak láthatók az utolsó estén?
 10. Mi a miskolci GameStar-fancsapat neve?
 11. Milyen vízi sportot próbáltak ki a táborozók?
 12. Milyen színű baseballütő látható a videóban?
 13. Mit hagy el RG, miután leíti Pacát a nagyon izgalmas, fordulatokkal teli rövidfilmben?
- 13+1. Mije fáj Rékumak a DVD-re felkerült bakis videóban?

A megfejtéseket szeptember 30-ig várjuk.



Egészen érdekes gondolat a mennyországban „résztvevő” típusú ember, inkább mindenki maga értelmezze ezt kedve szerint.

Theanz

Nekem személy szerint az első táborom volt, és szavakkal elmondani sem tudom, mennyire pozitív-

van csalódtam a GameStar csapatában.

Pedig mióta tépjük már a szánkat, hogy jó fejek vagyunk, de írott formában ez valahogy nem megy át (igazából persze nem kérkedünk ilyesmivel, szerényen és alázattal viseljük eme nehéz terhet).

Gyúnak el is mondtam, én abban a tudatban életem, hogy a tagok a videóban csak egyfajta álarcot viselnek, és amit az olvasók felé mutatnak, csupán színjáték.

Mocsy például eljuttatja minden nap, hogy nem alkoholistá.

Ezzel most egy sok év nehéz munkájával létrehozott imázst romboltál le nyolc rövid szóban – V.

De a velük töltött napok alatt rá kellett jönnöm: „Ez téves infó!” (Belső poén.) Amit magam előtt láttam, az egy végtelenül vidám, barátságos banda, akik nagy örömmel mesélnek az újságírás mindennapi kihívásairól, a régi bakikról, amiket természetesen nem emlegetnek fel egymásnak – khm, „95%” –, a későn érkező teszt-példányokról és a hatalmas megkönynyebbulásról, mikor minden összeáll a remekműhöz.

Az újságírók élete nem csak játék és mese – mantrázzuk ezt is olykor, de kevesen hiszik. Általános vélekedés, hogy az írók röhögve játszanak egész hónapban, aztán az újságot egyszer csak Mocsy asztalára teszik a csavak két csavaros körteért és egy páriszisz zsömléért cserébe, majd Chava háromszor összecsapja a bokáját, elkurjantja a „terjesztés” szót, és máris kapható a lap az újságárosoknál.

Ez egy újabb lecke volt számomra. Soha ne ítélkezz előre olyan emberekről, akiket nem ismertél meg személyesen. Én elképesztően jól éreztem magam, csak ajánlani tudom mindenkinek. További sok sikert és remek nyarat kívánok nektek!

Nagyon köszönjük, többek közt azt is, hogy ezt így leírtad, mert jól esett. Lehet, hogy furcsa, de nekünk is nagy élmény az olvasókkal megismerkedni, közös hangot találni, mert sajnos manapság ritkán adódik lehetőség ilyesmire. Jövőre folytatjuk

Akos

A Rock Band mindig üt, 1-2 kormány is előkerült a split-screen harcokhoz a GRID 2-ben. Valamennyire a CoD4 LAN-szervereket is sikerült megtisztelnünk egy szűk, de lelőhetetlen társasággal (pedig stopping power ALAP!). A meleg sem volt annyira vészes, strandra is kijutottunk, wakeboardon is felálltunk.

Tessék, kültéri program.

Egy ősi, 2005-ös táborból ránk maradt hagyományt is újjáélesztettünk, ugyanis 8 év után sikerült reggelizni, de sajna csak csalással, hiszen nem fekdüztünk le. Jó volt, de jövőre még jobb lesz, csak a hangszigetelést kell erősíteni.

Már gyűjtjük a tojástartókat, sőt, jövőre minden két táborozó közé

berakunk egy gamer-lányt, csak a hangszigetelés kedvéért.

Feribox

Összességében jó volt a tábor, hiányzik az ottani hangulat. Élveztük az összes barátommal, de azért nem száz százalékosan. A versenyeken kívül más program nem nagyon volt.

Mint már említettük, ez azért volt, mert igazából csak fél napunk volt mindenre, a táborozók 90 százaléka délután kelt fel. De egyébként kimentünk a strandra, volt éjszakai fürdőzés is, képességeinkhez mérten összehoztuk, csak annyit nyerelemény volt, hogy ha kevesebb a verseny, nem tudtuk volna kiszórni a őket. Bármennyire is csábított minket a sok loot, olyan tisztességes nevelést kaptunk, hogy nektek akartuk adni az egészet.

A táborban nem értettem azt, hogy ott van 40 számítógép, és semmilyen versenyt nem rendeztetek PC-n (LoL-on kívül), pedig lett volna rá jelentkező szerintem bőven. Semmilyen olyan jellegű verseny nem került rendezésre, ahol van csapat, és szükséges a csapatmunka, mindig csak FFA volt (LoL-on kívül) holott az előző táborokban volt rá példa az összefoglalókat nézve. **Az előző táborokból megtanultuk, hogy a PC-s versenyeken mindig ugyanaz az ember nyer, mert egyszerűen ő a legjobb. Konzolokon kevesebb a profi, így annak is van esélye nyerni, aki nem annyira jó valamiben, de mer próbálkozni. De ezzel együtt jövőre kitalálunk majd valami csapatos dolgot is, illetve örömmel veszünk minden ötletet tőletek, hogy színesebb legyen a program.**

Jó volt viszont megismerni titeket, jó volt veletek beszélgetni, főleg Mocsyval és Gyúval. Bánom, hogy csak egyet FIFA-ztam Endrével. Sebaj, majd jövőre biztos elverem.

Fel is fog háborodni rendesen.

Jó volt a nyereményosztás is, bár furcsa volt, hogy aki nem nyert semmit, az értékesebb ajándékat kapott, mint a 3. helyezettek.



Ez kicsit ízlés dolga, de nem vitatkozom.

Valószínűleg jövőre is elmegyek, már csak a hangulat miatt is.

És mi várni fogunk szeretettel.

Cort

Nekem ez az első GS táborom volt, a sok ezer előtt.

Ez a beszéd, tesó!

Az egész GS tábor nagyon meghatározó élmény volt számomra, persze pozitív értelemben, lehet furán hangzik, de így van.

Nem hangzik furán, megtisztelően hangzik.

Nagyon szépen köszönöm, hogy veletek élhettem ezt át. Remélem, beteljesedik Mocsy ötlete a jövő évi táborra, hogy a gamer-lányokat is odacsábítsa, bármilyen értelemben.

Mocsy úgy tud gamer-lányokat csábítani, ahogy senki más.

Hawkenes a kacsintása, WoW-os a mosolya, Skyrim-szerűen kacérkodik, érintése pedig oly gyengéd, mint a Diablo III. A lányok összességük a háta mögött.

Még egyszer köszönöm!

Nem-nem, mi köszönjük!

Hedsut

Én nagyon jól éreztem magam, és igazából minden tetszett, jó volt a szervezés, jók voltak a versenyek, jó volt a társaság, a hangulat. Egyedül azt hiányoltam, hogy nem volt lány a táborban Rékun kívül.

Rékunak nyilván jobban tetszett, hogy ennyi pasival van körülvéve, de érthető a felvetés. Most több lány is jelezte, hogy érdeklí őket a tábor, és hát nem túlzás kijelenteni, hogy a tábor is érdeklí ők.

Dest

Először voltam GameStar táborban, és nagyon tetszetek a játéklehetőségek és persze a versenyek. A társaság nagyon jó volt, ebből kifolyólag a hangulat is. Szerintem jövőre is, és mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a tábor, aki szereti a játékokat.

Ezért nem is fizettünk, de tökéletes marketingszöveg. Köszönjük!

Matthew120

Minden évben hatalmas élmény a tábor az újaknak és a régieknek egyaránt, így volt ez idén is. (Réku jelenléte mellesleg nagyon emelte a morált, látszott a táborozókon.)

Réku irul-pirul, serényen lobogtatja hivatásos „morálemelő” oklevelét. Ő ezt tudja, és saját bevallása szerint nagyon jól érezte magát veletek. Persze ilyen udvarias, elegáns udvarlás és rivaldafény közepette ki ne érezné jól magát?

Jók voltak a szponzorok, jók voltak a nyeremények. Amit viszont sajnállok, hogy idén egyáltalán nem voltak szponzori előadások. (Tavaly a könyvkiadó, előtte pl. Asus.) Őket kicsit hiányoltam, de nélkülük is nagyon jó buli volt. Jövőre minimum megint ilyen jót.

Igazad van, ez nekünk is hiányzott, kitalálunk majd valamit, hogy legyenek vendéglőadások megint.

Dani

Nem is tudom, hol kezdjem, legyen mondjuk az érkezés: Mocsyval találkoztam először, aki nagyon barátságos volt, és ugyebár az első benyomás kifejezetten fontos. Barátaim rángattak el ide, pontosan heten voltunk, tehát elég nagy volt a már ismert társaságom. Ha jól tudom, a táborozók majdnem 40-en voltak, és a szerkesztőség még legalább 5-10 fő, tehát volt kit megismerni. A táborozókkal hamar megkezdődött az „ismerkedés” (értésék úgy, ahogy akarjátok), és már a 2. napra úgy éreztem, én is része lettem valaminek.

Hogyan kellene érteni az „ismerkedés” dolgot?

Sok jó új ismerőssel, élménnyel gazdagodtam, és ami a legjobban meglepett, az nem más, mint amit ott csináltunk. **Engem az lepett volna meg, ha a táborral kapcsolatosan az lep meg, amit nem ott csináltunk.**

Vagy amit ott nem csináltatok – V.

Azt hittem, egész nap majd mindenki a monitorját bámulja, és nem tör-



★ A HÓNAP LEVELE ★

A KULTÚRA ADJA EL A LAPOT?

Azért nem maradhattunk klaszikus értelemben vett, nem táborozós olvasó nélkül sem, hiszen A hónap levele mindenkit megillet. Egy új olvasó köszönt be nekünk, szeretnénk megtisztelni, ha már ő is megtisztelt minket.

Én elég friss olvasó vagyok (pontosan május óta), de azóta minden számot megveszek, és a legújabbat azonnal elolvastam az elmúlt hétvégén (júli 20-21).

Tetszik, hogy pontosítasz mindent konkrét dátummal, nehogy valami homályos maradjon.

A Balatonon nyaraltam a család-

dal, és természetesen elvittem egy GameStart, hogy ha éppen nem a vízben vagyok, akkor ne unatkozzak. **Én tudok vízben is unatkozni.**

Anyukám elfelejtette elhozni a könyvét, ezért amikor elaludtam, ő is olvasott a júniusi számotokból. Mielőtt azt hinnéd, hogy a *The Last Of Us* tesztjét vagy valami hasonlót, akkor el kell, hogy keserítsek.

Pedig a *The Last of Us*-tesztet olvasó anyukák brit tudósok szerint a legjobb anyukák.

A film-, zene- és könyvkritikákat olvasata, és azt mondta, hogy ha legalább hat oldalon lennének hasonló cikkek, akkor megérne neki is 1995 Ft-ot.

Megfontoljuk ezt az üzleti ajánlatot.

Most könnybe lábadt a szemem.

Kösziiiiii! Mondd meg, kérlek, anyukádnak, hogy imádom, és tolmácsolom a Másvilág rovat íróinak is kedves szavait – V.

Az én kérdésem az lenne, hogy szerinted vagy valaki szerint (légszi kérdezd körbe, köszi) van-e esélye az *Assassin's Creed IV Black Flag*nek legyűrni a *The Last Of Us*-t? Remélem, bekerülök a következő kiadásba. (*The Cheater*)

Bekerültél, látod. Nem is akármilyen helyre. Nagyon köszönjük, hogy olvasol minket, tartsd is meg jó szokásodat, és akár írhatsz is még, hogy szép legyen az Aréna.

dolok) csak az 1. helyezettek között sorsoltak volna ki, hanem lett volna olyan, amit mindenki között, olyanok között is, akik nem nyertek semmit, és még valami...

Vegyél levegőt közben azért.

... Nem volt olyan, hogy az összes táborozó és GS-es összeül, és együtt játszanak valami játékot (pl. *Battlefield 3*). Jó lenne, ha ezt a játékot ti tudnátok biztosítani. Ezekon kívül minden überkirály volt.

Ez egy tök jó ötlet. Jövőre megpróbálunk majd kitalálni valami hasonlót, de azt figyelembe kell venni, hogy sajnos egyszerre ennyi embert egy cselekvésre rábírn (főleg, hogy közben a GS-csapatnak ezer dolga van ám), nem egyszerű feladat. Azért megvitatjuk ezt is, hogy jövőre minden sokkal jobb legyen. Több PC-s versennyel, több pizzával, közös programmal. Reméljük, velünk tartasz akkor is.



A terasz jó arc szerintünk is, elhívjuk majd más buliba is.

Chuck

Nagyon tetszett a tábor, a Rock Band és a Kinect megadta a hangulatot.

Pacával alakítottunk is egy zenekart, de hamar drogproblémáim lettek, úgy éreztem, hogy visszatart, kiléptem, szőlőkarrierbe kezdtem, üldöztem a sárkányt, a közönség megdobált paradicsommal, összeomlott az életem, végül magányosan zenéltem egy étteremben vacsoráért és néhány napi újságért cerébe. Paca sikeres gyufaárus lett, azóta se láttam. Szomorú történet. Nem is tudok zenét hallgatni már sírás nélkül.

Sajnos én csak három napot voltam ott, de így is rengeteg élményt szereztem. Jövőre is megyek, de akkor már végig ott leszek.

Várni fogunk, végig ott leszünk, és bízunk benne, hogy te is, mert hiányoztál a csapatból.

Gho\$t

Nekem minden tetszett azokon kívül, amiket most leírok.

Oké, de akkor keveset írn.

A kaja borzasztó volt (jobb lenne, ha nem is kéne befizetni rá, hanem minden nap pizzát rendelünk háromszor – az lenne csak az igazán tápláló, update, változatos energia-bevitel), a szálláshellyel meg az volt a bajom, hogy sokan voltunk egy szobában. A versenyszámok közül hiányzott a *Call of Duty*, és hogy a versenyek csak konzolon voltak, az se volt túl jó (azért, mert én PC-s vagyok – nem mondod!), és jó lett volna, ha nem minden komolyabb nyereleményt (a főnyereményekre gon-

Bence

Hát igazából nekem összességében nagyon tetszett a tábor. Szerintem azzal lehetne jobb, ha mondjuk lennének jövőre PC-s versenyek is, persze csak ha megoldható.

Valamit kitalálunk majd, hogy mindenki mindenben kipróbálhassa magát, és az ajándékok is gazdára találhassanak. Kösz minden táborozónak a levelet és a sok kedves szót, meg vagyunk hatva, és mi is szeretnénk megköszönni a közös élményt. Remek kis hét volt ez, jövőre megismételjük, abban biztosak lehetnek.

Ez volt tehát az Aréna GameStar Tábor Special Edition, ami talán mutat egy keveset abból, hogyan is telt a gamer-nyár, ami csak egy hétig tartott, de szinte minden elemében csodás volt. Már nyáladzottam eleget arról, hogy kollégáim milyen csodásak, és hogy az olvasók még csodásabbak, és kollektíven imádnivaló a GameStar-zászló alatt összesereglett csapat, szóval már nem kezdek bele ebbe még egyszer (majd ha karakterszámra fizet Meesy több hely lesz a rovatban). Szeptemberben már visszatérnek a klasszikus olvasói levelek, és remélem, sokan és sokat írtok nekem, akár verselhetünk is még (kaptam most is egy HP verset, de nem volt helyem, hogy megosszam). Kösz mindent, és ne felejtsetek el, nagy a hőség, folyamatosan szükséges a folyadékbevitel, tehát „Vegyetek GameStart”!

HP

ténik semmi – a francokat nem történt! Minden este kint beszélgettünk, buli, és nem csak a táborozókkal, hanem bizony a szerkesztőség tagjaival is: a Réku-Paca kombó (**Ez lesz a közös cégük neve is.**) állt a középpontban, de persze kint az erkélyen megtalálható volt minden este Mocsy, RG, Hunter... és még sorolhatnám.

Hunter a sarokban volt található.

Összefoglalva, mire számíthattok: napal versenyek, strand, beszélgetés, „gamerkedés”, éjjel pedig a bulizás.

Maga a hangulat nem tudom, ájtott-e az Andre által vágott videókon, de remélem, igen.

Igen, ájtott – Andre üzeni.

Egy negatívumot mindenféleképpen meg kell említenem, az pedig az, hogy PC-s versenyek egyáltalán nem voltak, ha jól emlékszem, ez pedig elég nagy hátrányt jelentett annak, akinek nincs konzolja (a 40-ből körülbelül öten játszottak konzolon ezelőtt).

Ezt már magyaráztuk fentebb, de jövőre kitalálunk együtt valami megoldást.

Minden más eszméletlen jó volt, nem győzöm ismétlni: szállás, étel (bár

a fejadag nem volt túl sok), táborozók, hangulat. Ha bárki megkérdezi: „Megéri elmenni?”, azt válaszulom: Igen, és természetes, hogy én is ott leszek. Remélem, jó első benyomást tettem a szerkesztőségre, és üzenem nekik, hogy már alig várom a következőt.

Mi is alig várjuk a következőt belőled, mert csoda ember vagy. Kösz a sok szép szót, jövőre is igyekszünk megszolgálni.

Domi

A tábor nagyon zsír volt. Rossz volt, hogy nem voltak csajok, viszont sok volt a nyeremény.

Nem árt tudnia a kedves olvasónak, hogy az egyik legfiatalabb táborozóról van szó, aki tavaly egy raklap csajt hozott fel a terebbe. Olyan sármja van, hogy a fél világot beporozza majd, ha felnő a feladathoz, de már most döglének utána a csajok. Még hogy a gamerek nem szexik...

A terasz mindig is király volt és most is kitett magáért, tuti, hogy jövőre is ott leszek!

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 22 TOTAL WAR: ROME II
- 24 DEAD RISING 3
- 26 PRO EVOLUTION
SOCCER 2014
- 28 RAYMAN LEGENDS
- 30 LOST PLANET 3
- 32 PUPPETEER
- 34 REQUIEM OF THE
VULTURES: A LESLIE
L. LAWRENCE
ADVENTURE



Lerázta végre láncait

SZABAD AZ ACTIVISION- BLIZZARD

ÖT ÉVVEL EZELŐTT AZ EGÉSZ IPAR AZ ACTIVISION ÉS A BLIZZARD EGYBEKELÉSÉTŐL VOLT HANGOS. A 19 milliárd eurós egyesülés mögött a Vivendi médiabirodalom állt, komoly pénzt fektetett abba, hogy megvesse a lábát a játékipacon.

A TÖRTÉNELEM VELÜNK ÉL
Akkoriban egy magyar szoftver-nagykernél dolgoztam, ahol az üzleti szoftverek mellett szerettek volna profitálni a videojátékokból is. Marketingsként az volt a feladatom, hogy építsek ki egy gyümölcsöző együttműködést az Activision-

Blizzard embereivel, de ez valahogy nem akart összejönni. Hiába voltam a méznél is édesebb és kedvesebb a csodaszép Nadjával, sehogy sem tudtam levenni a lábáról. Aztán rájöttem, hogy nem szerény személyemnek szól az utálat, inkább a cégen belüli változások viselték meg az idegeit. Később elmondta, hogy a Vivendin belüli változások komoly stresszt váltottak ki nála, ezért hanyagolt mindent és mindenkit. A Vivendinél csak kisebb címeket és persze a *World of Warcraft* kiegészítőit kellett pesztrálnia. Ehhez jött hozzá az akkor már nagy népszerűségnek örvendő Activision-portfólió, ami

alaposan összezavarta nyugis kis életüket. Az évek múlásával azonban kezdtek átrendeződni az erővonalak.

IGAZI SIKERTÖRTÉNET

Az Activision-Blizzard sorra hozta ki a sikerszeriát, a máig töretlen eladásokat produkáló *Call of Duty* sorozatot, a *Guitar Hero*t, a *World of Warcraft* kiegészítőit, a *Starcraft* és a *Diablo* sorozat újragondolását, illetve a legújabb örületet, a *Skylanders*-babákat. Az Activision-Blizzard az iparág legnagyobb és leginkább jövedelmező cége lett, iszonyatos mennyiségű pénzt hozott a konyhára. Hiba lenne azonban elfe-



Bobby Kotick vezérigazgató, Activision-Blizzard: „Egész életemben lázadó típus voltam. Aztán hirtelen azon kaptam magam, hogy az X-Wingem pilótafülkéjéből átkerültem a Halálcsillag vezériőjébe, és én voltam a felelős mindenért.”



„BOBBY KOTICK GYORSAN SIETETT TISZTÁZNI, HOGY A KÍNAIKNAK SEMMIFÉLE BELESZÓLÁSUK NINCS A CÉG ÜGYEIBE, INKÁBB CSAK AMOLYAN „CSENDESTÁRSÁK” AZ EGÉSZ ÜGYLETBN

ledkezni a baklövésokról, számos átlaluk forgalmazott játék nem hozta a kívánt számokat. Nagyon csúnyán elhasáltak a *Prototype* sorozattal, és beletört a bicskájuk a *Transformers*-és a *Spider-Man*-adaptációkba is. A bukott játékok kiadóit a második esély elbaltázása után gyorsan becsták, nem volt kegyelem senkinek. Bobby Kotick első számú közellenség lett, pedig csak azt tette, amit a részvényesek elvártak tőle. Sikeresen vezette a rábízott céget, és pénzt csinált, bármi áron.

REPEDÉSEK A PÁNCÉLZATON

A Vivendi számára azonban az elmúlt öt év nem alakult ennyire jól. A válság alaposan megrendítette pozícióját, tetemes adósságot halmozott fel. Hiába volt fő részvényes a milliárdokat hozó Activision-Blizzardban, pénzt nem vehetett ki a cégből, mivel azt egy független igazgatótanács irányította, aki nem engedett semmiféle beleszólást a pénzügyekbe. Az ötödik év leteltével azonban megváltoztak az erőviszonyok, és a Vivendi emberei kerültek döntési pozícióba.

A Vivendi már elég régóta próbált túladni a részvényein, de egészen egyszerűen nem talált olyan partnert, aki hajlandó lett volna megvenni 600 millió részvényt több mint 8 milliárd dol-

lárért. Ilyen kiadó egészen egyszerűen nem létezett, még a legnagyobb vetélytárs, az Electronic Arts sem rendelkezett akkora tőkével, ami lehetővé tette volna a felvásárlást. Az új terv állítólag az volt, hogy a többségi tulajdonos felvesz egy gigahitelt az Activision-Blizzard kontójára. Ez gyorsan kihúzta volt a hitelezők szorításából a Vivendit, de cserébe nyakig adósságba süllyedt volna az Activision-Blizzard. Itt aztán meg is kondultak azok a bizonyos vészharangok, a játékosok elég nagy része érezte úgy, hogy vége a Blizzard legendás függetlenségének.

Játékipari legendának tartják azt az esetet, amikor még évekkel ezelőtt, a *Burning Crusade* megjelenése előtt a Vivendi legmagasabb rangú és legdrágább öltönyben feszítő fejesei összeültek, hogy megtárgyalják az adott negyedév pénzügyi terveit. Mindenki úgy kalkulált, hogy kijön a BC, és dőlni fog megint a pénz, de egy farmerba és pólóba öltözött szakállas fiatalember bejött az értekezletre, és csak annyit mondott: „Nem leszünk kész.” És minden további magyarázkodás nélkül kiment a szobából. Az üzletemberek szó nélkül egymásra néztek, és módosították a tervszámokat. Ilyen hatalma volt egykoron a Blizzard embereinek.

A LEGNAGYOBB INDIE FEJLESZTŐ-KIADÓ

Érthető módon ez a felállás nagyon nem volt az inyére Bobby Koticknak, ezért összetörte a cégben található összes malacperselyt, és egy katonatiszt nagyvonalúságával kifizette a Vivendit. A cégben volt szabadon 1,2 milliárd dollár, amit egyből átutaltak, és felvették még mellé 4,6 milliárd dollár hitelt. Érdekes módon nekik nem okozott gondot a hitelfelvétel, hiszen az éves előrejelzés szerint 4,3 milliárd dollár fog befolyjni 2013-ban a játékeladásokból, szóval lesz miből visszafizetni a kölcsönt. A Vivendi kezében maradt egy 12%-os részvényt pakett, amit vesz esetén nagyon jó pénzért értékesíteni lehet, de szerintem ez lesz az aranytartalékuk, ezt nem fogják elherdálni. A tranzakció legérdekesebb része az, hogy a Bobby Kotick által vezetett befektetői csoport is komoly részesedést szerzett a cégben, 2,3 milliárd dollárért vettek részvényeket. A befektetők között van az a kínai Tencent cég, aki a *Call of Duty Online* kínai bevezetésében segédkezett. Bobby Kotick gyorsan sietett tisztázni, hogy a kínaiaknak semmiféle beleszólásuk nincs a cég ügyeibe, inkább csak amolyan „csendestársak” az egész ügyletben.

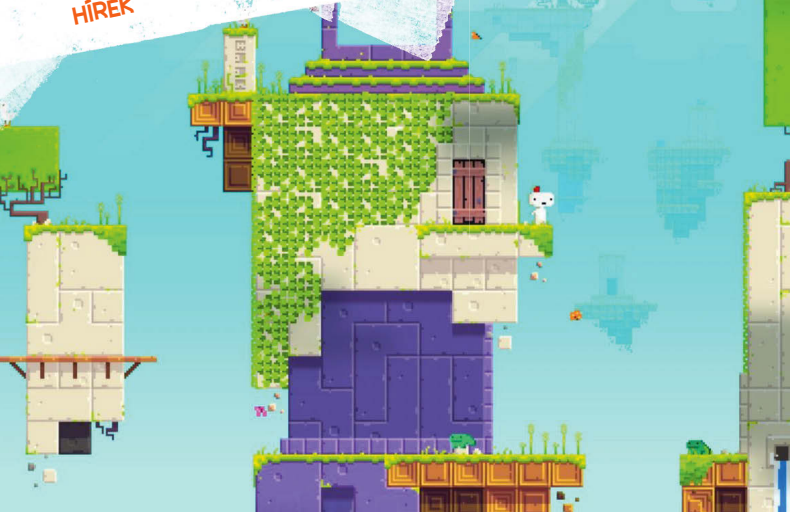
Az Activision-Blizzard végre lerázta a „láncait”, függetlenek lettek, csak

és kizárólag a részvényeseknek tartoznak számadással. Az eladásaiuk évéről évről növekednek, bár a *World of Warcraft*-fejlesztésén bizony „botladozik” az utóbbi időkben, csak 77 millió előfizetője maradt az utolsó negyedévre. Ne feledkezzünk meg azonban arról, hogy ez a lemorzsolódás egy természetes folyamat, majd visszajönnek az előfizetők, amint kijön az új kiegészítő. Mindeközben tovább dolgoznak az új MMO-jukon, a *Titanon*, amit még mindig nem fedtek fel, sőt a hírek szerint pár hónapja komolyan átdolgoztak.

A Blizzard az őszi BlizzConon egészen biztosan bejelenti a jövő évi portfólióját, melyben bizonyára lesz egy *StarCraft II* és egy *World of Warcraft* kiegészítő, valamint jó az esély arra, hogy a *Diablo III* is kap egy kiegészítőt belátható időn belül. Rövid távon tehát biztosítva van a profit, de a cég gondolt a jövőre is, ott van ugye a *Destiny* és a *Titan*, könnyen előfordulhat, hogy néhány év múlva ezek fogják a dollármilliárdokat termelni a részvényeseknek. Nekünk, játékosoknak ez mindenképpen jó hír, hiszen szeretünk jó játékokkal játszani, így bizakodva tekintünk a jövőbe. Ha most lenne felesleges pénzem, akkor Activision-Blizzard-részvénybe fektetném.

Előzetes

HÍREK



„Akkor inkább kiszállok” NEM LESZ FEZ II

PHIL FISH NEM AZ A TÍPUSÚ ALKOTÓ, AKIVEL KÖNYNYŰ DOLGA VAN BÁRKINEK.

A FEZ érdemeit nehéz elvitatni, de ezzel együtt Fish sokakkal összerúgta már a port, és a játékosoknak sem volt kellemes érzés, amikor olyanokat hallottak, hogy „örüljtek, hogy csak 9 dollárért adom a játékomat”, vagy hogy „csak akkor lesz Wi U-port, ha a Nintendo külön fizet érte”. Most annyiban durvult el a helyzet, hogy a Twitteren Fish és az Annoyed Gamer, azaz Marcus Beer összeháldozott (azért, mert a fejlesztő nem volt hajlandó kommentálni az Xbox One indie fejlesztők felé tett lépéseit, ami miatt a szintén heves vérmérsékletű Beer erőteljesen kritizálta), és bár senki sem tudja pontosan, hogy pontosan mi az ok, de végül a FEZ atyja kiakadt, és visszavonulását jelentette be. Természetesen Twitteren, majd nem sokkal később a Polytron is itt tette közzé, hogy sajnálatos módon nem lesz FEZ II. Az okokat természetesen ők nem firtatták, és nem csak a 140 karakteres limit miatt, hanem

mert nagy valószínűséggel arról van szó, hogy Phil Fish kiakadt, és becsapta maga után az ajtót. Tegyük hozzá, nem ez volt az egyébként tehetséges játékkészítő első nagy hisztije, de kétségtelenül ez lett a legnagyobb. Cliff Bleszinski nem sokkal később nyílt levelet tett közzé, amelyben Fishnek címzett soraiban arról ír, hogy egy ilyen tehetség nem adhatja fel, máris hiányzik mindenkinek, legyen erősebb, térjen vissza. Ugyanakkor számos fórumon és Twitteren is sokan hangot adtak már azon véleményüknek, hogy Fish túlságosan hisztis és beképzelt ehhez a munkához, hiányzik belőle az alázat, amivel a közönség (vagy akár a kollégák és a sajtó) felé közeledni érdemes, ha pedig erre képtelen, akkor FEZ ide, FEZ oda, mindenki jobban járt így. Bleszinski ugyanakkor meg van győződve arról, hogy a sajtó lőtt túl a célon, és kollégája nem ijedhet meg egy keményebb hangú kritikától, főleg nem olyanoktól, akik „nyílt sebeken vágkálnak, és így gyűjtik a nézettséget”.



LESZ, NEM LESZ. LETT

Annak ellenére, hogy a kritikusok 89%-os átlaggal tüntették ki a Fezt, az eladások kicsit elmaradtak a várakozásoktól. Egy év alatt mindössze 200 ezer darabot értékesítettek Xbox Live Arcade-on. A Steamen és a GOG.com-on május eleje óta kapható a játék annak ellenére, hogy Phil Fish azt nyilatkozta, azért nem lesz Fez PC-n, mert az csak az Excel-táblák tologatására jó. Na, ebben speciel nem volt igazad, Phil.

” AZ USA-BAN OLYAN 60 EZER FORINT KÖRNYÉKÉN MOZOG AZ ÁRA, DE ERRE PERSE RÁ KELL SZÁMOLNI MÉG AZ ÁLLAMONKÉNT VÁLTOZÓ ADÓT



Új fiú a játszótéren PROJEKT SHIELD

Július végén a szerencsésebbek már megvásárolhatták a januári CES egyik legnagyobb szenzációjának számító konzolt, a Tegra 4 chipre épülő projekt SHIELD-et. Sajnos a hírek szerint kis hazánkban nem tervezik forgalmazni a gépet, ami nagy kár, mert roppant kíváncsiak lennénk rá. Az USA-ban olyan 60 ezer forint környékén mozog az ára, de erre persze rá kell számolni még az államoként változó adót. Az biztos, hogy nem olcsó mulatság, ennyiből itthon már kijön egy PS Vita is, amire azért nagyságrendekkel több nagy játékot találunk.

A projekt SHIELD egyik legnagyobb előnye az, hogy teljesen Android-alapú,

szóval aki csak mobiljátékokra akarja használni, az bőven el lesz látva a jövőben casual játékkal. A hardcore játékosoknak egyelőre annak kell elégedniük a béta állapotban leledző PC-streamelés lehetőségével, ami annyit takar, hogy a házban lévő PC segítségével bárhol játszhatunk kedvenc játékaikkal.

A technológia működőképes, így most már nincs akadálya annak a dédelgetett álmunknak, hogy miközben a fürdőkádban áztatjuk magunkat, kézi-konzolunkon a Skyrim legújabb kiegészítését teljesítsük. Hiába, a technikai fejlődés megállíthatatlan, bár nem vagyunk teljesen meggyőződve arról, hogy ez a helyes irány.

” EGY LAS VEGAS-I KONFERENCIÁN MUTATTÁK BE AZ ELSŐ NÉHÁNY MOZGÓKÉPET AZ ÚJ JÁTÉKBÓL, DE MÁR ENNYI IS ELEGENDŐ VOLT AHHOZ, HOGY KIKIALTSÁK A SORON KÖVETKEZŐ WOW-GYILKOSNAK



A sikertörténet
Újraindul

EVERQUEST NEXT

MMO-S KÖRÖKBEN SZOKTÁK EMLÉGETNI AZT AZ ÖRÖK ÉRVÉNYŰ IGAZSÁGOT, HOGY „MINDNYÁJAN AZ EVERQUEST KÖPENYÉBŐL BÚJTUNK ELŐ”. Ebben lehet is valami, hiszen a legendás *World of Warcraft* eredeti fejlesztői és játékosai között nagyon sokan az *EverQuest*től kezdtek meg MMO-s karrierjüket. 14 évvel az alapjáték megjelenése után a Sony gondolt egy merészet, és most véghezviszi azt, amit sokan lehetetlennek gondoltak. Egy teljesen újragondolt, vadonatúj grafikával ellátott reboottal újtárá indítja az *EverQuest Next*t. Egy Las Vegas-i konferencián mutatták be az első néhány mozgóképet az új játékból, de már ennyi is elegendő volt ahhoz, hogy kikialtsák a soron következő *WoW*-gyilkosnak.

SZÉP, ÚJ ÉS VOXELVILÁG

A bemutatott anyagokból egyértelműen az látszik, hogy a nyakunkon van az MMO-k egy teljesen új korszaka, és bizony a konkurenciának nagyon kell igyekeznie, ha ezt a szintet ők is el akarják érni. A fejlesztők szerint a világban (az apró voxeleknek köszönhetően) szinte bármit szétrombolhatunk kedvünk szerint. Persze ez nem jelenti azt, hogy a fővárosokat néhány eszement a földdel teszi egyenlővé, a fejlesztők bizonyos helyeken engedélyezik csak az esztelen pusztítást. Példának azt az esetet hozták fel, amikor mágusunk egy masszív kőfalat hoz létre, hogy megállítsa egy feléje csörtető szörnyeteget, de az egyetlen ütessel lyukat üt a fal közepébe. Azt is megmutatták, hogy a lények alkalomadtán föld-

rengést is előidézhetnek, minek következtében a föld beszakadhat alattunk, és a keletkező kráteren keresztül beesünk egy földalatti barlangba.

MEKK MESTER BEÁJULNA

A klasszikus *WoW*-ra épülő MMO-kban a játékosok keze igencsak meg van kötve, már ami a *karakterkihasználást* illeti. Az *EverQuest Next* ezen a téren is szeretne valami igazán újat alkotni. Hét alap karakter közül választhatunk (tolvaj, mágus, harcos...), de odakint a nagyvilágban további 40 osztályt fedezhetünk fel, melyeket tetszés szerint párosíthatunk már meglévő osztályunkkal. Rövid fejszámolás után kiderül, hogy ez bizony 280 egyedi osztályt jelent, különféle képességekkel és varázslatokkal. A kasztok között bármikor válhatunk, feltéve, hogy nem va-

gyunk csatában. Minden karakternél egyszerre két fegyver lehet, ezekhez is tartoznak különböző képességek. A fegyverekhez és a karakterosztályhoz egyaránt négy-négy skill társul, pontosan annyi, amennyit kényelmesen rá lehet pakolni egy controller gombjaira. A készítőik szerint szó sincs arról, hogy a jövődöbéli konzolverziók miatt lenne ez, de azért bizonyos vagyok benne, hogy egy nagyon kis csapat már agyal azon, hogy lehetne ezt PS4-re átvinni.

A készítőik még az idén szeretnének kiadni az *EverQuest Next: Landmark*kal, ami nem más, mint a *Next* pályaszerkesztője játékos formában kiadva. Ezzel az játékos kedvű építészek kiélthetik a kreativitásukat, bizonyosan egész kis műrecek fogják ellepni az internetet a szerkesztő megjelenése után.

Előzetes



Összefognak az assasinok ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG MULTIPLAYER

A Z ASSASSIN'S CREED SOROZAT NEGYEDIK RÉSZÉNEKEMCSAK AZ EGYJÁTÉKOS KAMPÁNYBÓL TÜNTETI EL A HATÁROKAT, HANEM A MULTIPLAYERBE IS ÚJ JÁTÉKMÓDOKAT ÉS MEGOLDÁSOKAT HOZ.

A Ubisoft egyik legrégebbi stúdiója azzal indította ténykedését, hogy nagyobb hangsúlyt fektetett a kooperatív módra, ebből kifolyólag nemcsak hogy visszatér a Wolfpack mód, hanem ki is egészül egy kicsit, amibe a *Black Flag* szép lassan vezet be a játékosokat. Először egy úgynevezett Discovery módban kell két-tő-négy játékosnak egyre nehezedő küldetések során helyt állni, miközben bejárják az egész szigetet. Innen áttérhetünk az Unleashed módba, ahol már kicsivel nehezebb dolgunk lesz, mert lényegesen nehezebb kihí-

vások teljesítésével kell fenntartani jó eredményünket, és csak ezután mehetünk tovább az említett Wolfpack módba, ahol már csak a remekül összehangolt csoportos vérontás a cél. Ezen felül még érkezik a beszédes nevű GameLab megoldás, amiben saját játékmódokat hozhatunk létre. A tradicionális deathmatchtól a bonyolultabb játékmódokig szinte bármilyen szabályrendszert lehetőségünk lesz megalkotni a több mint kétszáz testreszabható elem variálgatásával. Leginkább a PlayStation-tulajdonosok örülhetnek, mert a Sony konzoljára három exkluzív küldetéssel érkezik a *Black Flag*. A küldetések során az *AC III: Liberation*-ből ismert, azóta már egy kicsit megöregedett Aveline-t irányíthatjuk majd, és az Abstergo háttértörténetéről is megtudunk egy keveset.



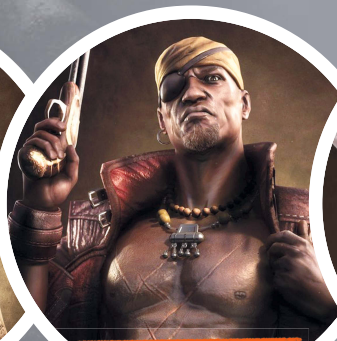
The Dandy
„Mondom félszemű, és nem félszemű!”



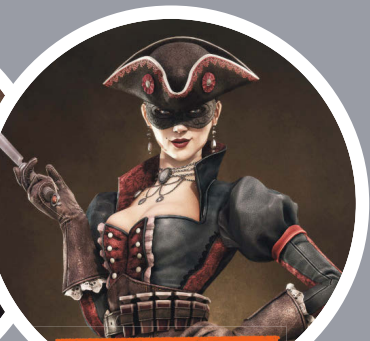
The Adventurer
„A lelkeket is eladnám egy izgalmas kalandért.”



The Rebel
„Azt mondtad, értem akár meg is halnám. Eljött az idő.”



The Mercenary
„Pénzért bármit, bárkit, bárhol és bármivel.”



The Puppeteer
„Az élet csak színjáték. Eljött a te felvonásod vége.”

A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



ROVAT

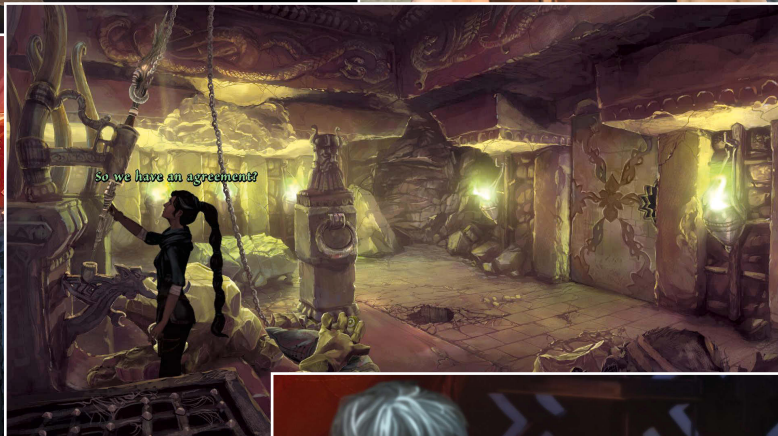
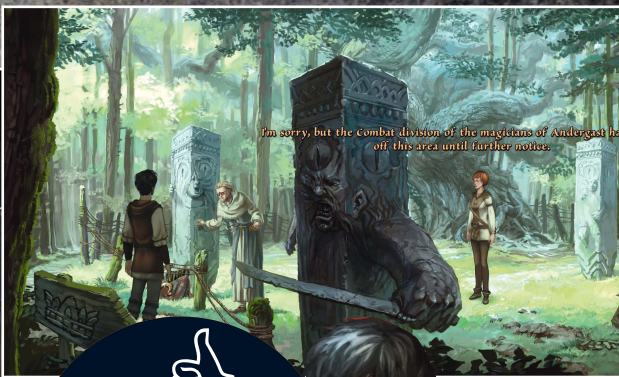
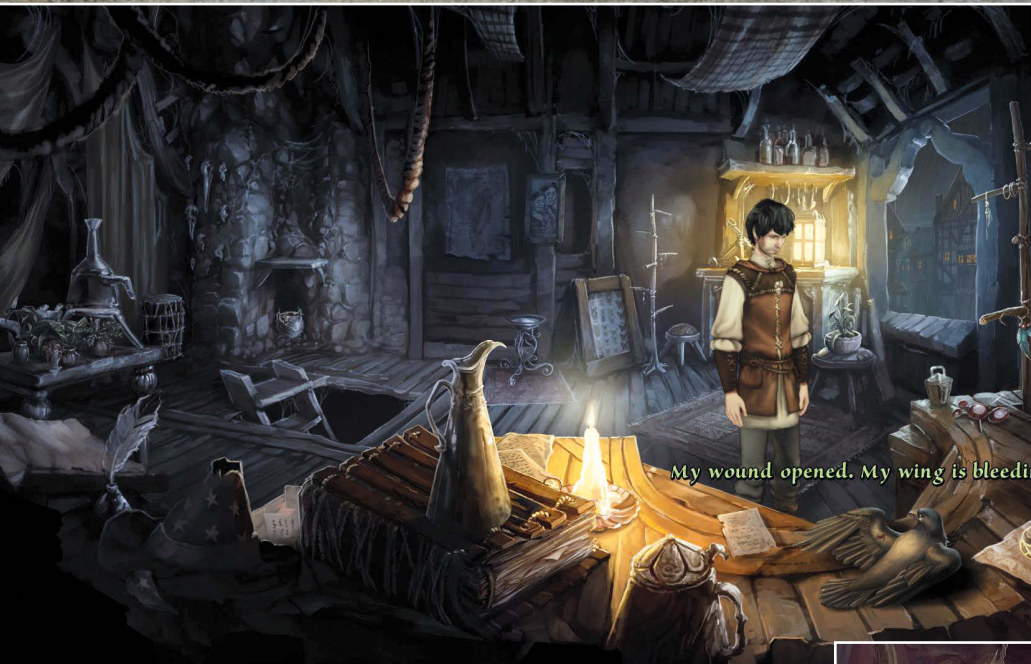
Egyre biztosabbak vagyunk benne, hogy a játéktörténelem ugyanúgy okolható a jelenkor hanyag erkölcsiért, pacifista és elpuhult életigenléséért, mint a mostani ipar testiséget és szabad szerelmet ontó szennye. Elszánt erkölcsvédő akciócsoportunk egyre több olyan, már-már történelmi leletet talál, amely bizonyítja a feltevést, hogy a nyílt színi erotika, fülldt testiség jó ideje rombolja a fiatal generáció becsületes erőszakéhségét, elszánt gyilkolásvágyát. Az alábbi, 2000-ben készült fotón a *Sims* egyik párja látható, akik léleknevelő műszárlás helyett genitáliát vizsgálnak. A bűnös légyott egyébként jól láthatóan nem várt reakciót indít el, a férfi nemesebbik felől teleszkóp emelkedik az ég felé, hogy ott keressen bocsánatot földi bűneiért. A válasz néma csend. Mi továbbra is hiszünk a játékok tiszta erőszakosságában, folytatjuk leleplező sorozatunkat.

Megismételhető a Minecraft sikere? SCROLLS

Miután sikerült rendezni a *Scrolls - The Elder Scrolls* címek körüli nézeteltérést a Bethesda-val, a Mojang gőzerővel folytatta a gyűjtögetős taktikai kártyajáték fejlesztését, ami már is meghozta első gyümölcsét. A június elején útnak indított fizetős béta (ugyanazt az üzleti modellt követte a *Minecraft* is) már 100 ezer játékost vett rá arra, hogy kicsengessen érte

20 dollárt. Vajh' miért is gondoljuk úgy, hogy a projekt már most vastagon nyereséges? Mindez egyébként különösen annak tükrében dicséretes teljesítmény, hogy nemrégiben jelent meg a kultikus *Magic: The Gathering* legújabb változata, valamint még idén várható a *World of Warcraft* világára épülő *Hearthstone* a Blizzardtól.





Újabb kaland a fekete szem tükrében

MEMORIA

NEM MONDHATNÁNK, HOGY JÓL MŰKÖDIK, HA EGY ALAPVETŐEN SZEREPJÁTÉKHOZ KREÁLT VILÁG OTTHONT AD EGY TELJESEN MÁS MŰFAJNAK - ELVÉGRE TALÁLKOZTUNK MÁR SHADOWRUN FPS-SEL, CALL OF CTHULHU ACKTÓ-HORRORRAL, SŐT MÉG FORGOTTEN REALMS KALANDJÁTÉKKAL IS -, ÍGY CSUPÁN IDŐ KÉRDÉSE VOLT, HOGY A FŐKÉNT NÉMET NYELVTERÜLETEN NÉPSZERŰ DAS SCHWARZE AUGE MIKOR NÉZ SZEMBE A SORSÁVAL. A jeles pillanatra tavaly nyáron került sor a *Chains of Satinav* megjelenése kapcsán. A madárfogóként éledgelő Geron utazása során Aventuria varázslatos tájai gyakorlatilag mozgó festményekként elevenedtek meg a képernyőn. A Daedalic csapatának védjegyévé vált egyedi vizuális kifejezés mellett egy keserűes történet is gondoskodott arról, hogy várjuk a folytatást.

PÁRHUZAMOS SORSOK

Az ősz folyamán érkező *Memoria* két szálon fut, s miután néhány órácska erejéig bepillantást nyertünk a készülő játékba, nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy aligha fog csalódást okozni. Természetesen változatlan maradt a képi világ, sőt a fejtörők is ugyanolyan logikusan épülnek fel, mint az elődben. Példának okáért a félezer évvel korábban játszódó történet-szálban valamiképp ki kellett jutnunk Sadja hercegnővel a sírboltból, ahol kalandozóitársai tragikus halála után ragadt. Miután vért áldoztunk az amnéziás démonnak (vagy szellemnek), sikerült megkaparintanunk az általa megszállt varázshotot, majd az egyetlen trükkjét – mágikus természetű eszközöket képes ki- és bekapcsolni – bevetve a fénylő és a sötétséggel, illetve a kriptá őrziével játszodva elnyertük az áhított szabadságot. Az igazat megvallva, furcsán hatott volna, ha Sadja sztoriszála során mindennemű mágia nélkül kellett volna boldogulnunk, hiszen már

MÉG TÖBB DSA

Úgy tűnik, idén jó évet zárhatnak a DSA-rajongók, lévén hogy nem a *Memoria* az egyetlen játék, ami Aventuriába invitálja őket. Még az év vége előtt megjelenik ugyanis a *Demonicon* akció-RPG a Kalypso Media gondozásában, a kultikus *Realms of Arkania: Blade of Destiny* szerepjáték remake-je a Crafty Studiostól, továbbá beeshet még karácsony előtt a *Blackguards* a Daedalic-től, ami szintén RPG.

egészen hozzászoktunk ahhoz, hogy Geron képes tárgyakat megjavítani, illetve elrontani büvigéje segítségével.

SOK HŰHŐ SEMMIÉRT?

Történetünk egyébként ott kezdődik, ahol az előző véget ért. Geron még mindig keresi a módját annak, hogy valamiképp megmentse szerelmét, Nurit. Papokkal és mágusokkal konzultált, boszorkányokkal üzletelt, mindhiába. Ám ekkor egy nomád kereskedőt sodor az útjába a véletlen, aki azt állítja, képes segíteni. Cserébe csupán arra kell Geronnak fényt derítenie, hogy mi történt Sadja hercegnővel a Gorian sivatagban vívott nagy háborúban. Négy nap alatt előadni valamit a múlt kódéből, amire már senki sem emlékszik? Lehetetlen feladatnak tűnik...



Csata az előrendelőkért ÉRKEZIK AZ IL-2 STURMOVIK: BATTLE OF STALINGRAD

Amikor a második világháború légi csatái kerülnek szóba, az ember általában a Luftwaffe és a RAF összecsapására gondol az angliai csatában vagy a császári és az amerikai légerő kergetőzésére a Csendes-óceán fölött. Holott a keleti front is vámot szedett a pilóták között, de az alant hangyaként menekülő talpasok talán még nagyobb árat fizettek. A Sztálingrádot rettegésben tartó stukák nélkül Paulus hamarabb bedobta volna a törülközőt. Vadonatúj hadjáratot ígér az 1C és a 777 Studios párosa, akik egyszerre di-

namikusak, egyediek és történelmi szempontból maradéktalanul akkurátusak. Sztálingrád ostromának valamennyi fontosabb hadműveletében részt vehetünk majd, miközben olyan gépeket igyekezünk a levegőben tartani, mint a Bf-109-4, a Ju-87 D-3 vagy épp az Fw-190 A3. Érdekes, hogy míg hivatalos megjelenési dátummal nem tudnak szolgálni az érintettek, azt ígérik, hogy a 90 dolláros prémium változat előrendelői még ősszel, az 50 dolláros csomagot választó pilóták pedig télen kaphatnak felszállási engedélyt.

MIVEL ZSEBRE VÁGTÁK A CSILLAGOK HÁBORÚJA EGÉSZ UNIVERZUMÁT – LÉNYEGÉBEN AZT CSINÁLNAK, AMIT AKARNAK



Valami mozgolódik a Disneynél STAR WARS ATTACK SQUADRON

Pár hónapja bezárták a LucasArtsot és azóta minden Star Wars-rajongó legalább a fél szemét rajta tartja a Disney, mert még mindig nem vagyunk biztosak abban, hogy mi, játékosok nyerünk vagy veszünk az üzletben. A Disney nemrégiben regisztrált 24 különböző domaint, amelyek neveikben ugyan egy kicsit különböznek, viszont mindegyik egy bizonyos *Star Wars Attack Squadron* című valami-

re mutat. Egyelőre „valaminek” hívjuk, mert – mivel zsebre vágták a Csillagok Háborúja egész univerzumát – lényegében azt csinálnak, amit akarnak. Lehet, hogy egy játékról van szó, de az is megeshet, hogy a *Star Wars Attack Squadron* csupán egy animációs sorozat, nyalóka, esemény a Disney Worldben vagy egy új könyv. Bármilyen lehet, mindenesetre nyitva tartjuk a szemünket, és beszámolunk a fejleményekről.

Van élet a Dirt után WRC 4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Mivel a Codemasters már évekkel ezelőtt búcsút intett a hagyományos ralinak, és teljesen más irányba vitte el az egykoron Colin McRae nevével viselő – ma már csak *Dirt*ként hivatkozott – szériát, és az utolsó *Sega Rally* is hat éve jelent meg, a Milestone vált a műfaj rajongóinak utolsó reményiségévé. Az újabb epizód a FIA-licenc birtokában a teljes 2013-as versenynaptárat tartalmazza a fontosabb WRC-csapatokkal és egy átdolgozott karrier móddal. Októberben érkezik a játék PC, X360, PS3 és Vita platformokra olyan fejlesztések birtokában, mint a tuningolt grafika, az új időjárási és fényviszonyok, a valósidejű hangok és végül, de nem utolsósorban egy dinamikus és kompetitív online játékmód. Ezzel párhuzamosan a fejlesztők mindent megtesznek annak érdekében, hogy a kezdő játékosok is mihamarabb elsajátítsák a *WRC4* kezelését.





Játékfejlesztésre adta fejét a zseniális író **WAYWARD MANOR**

Csillagpor, Coraline, Amerikai istenek, The Sandman – csupán néhány mű a kortárs angol irodalom egyik legkiemelkedőbb alakja, Neil Gaiman bibliográfiájából, amelyekre akkor is érdemes időt szánni, ha a szerencsétlenül kiválogatott kötelező olvasmányokkal egy életre elvették tanáraitok a kedveteket attól, hogy olyan könyveket lapozzatok, amelyekben nem csak képek vannak. Miután emberünk már a filmiparban (Beowulf) és a tévében (például Babylon 5, Doctor Who) is kipróbálta magát forgatókönyvíróként, úgy döntött, tesz egy kirándulást a videójátékok világában. A tényszerűség

kedvéért meg kell említenünk, hogy állítása szerint a múltban már több alkalommal kivette a részét a játékfejlesztésből, csak mindig közbejött valami: becsődölt a fejlesztő, esetleg a kiadó. Ezúttal a *The Misadventures of P.B. Winterbottom* fejlesztőivel bútorozott össze, minek eredményeként még az őz folyamán napvilágot láthat a *Wayward Manor* PC-re, Macre és táblagépekre. A múlt század 20-as éveibe helyezett történet szerint a játékos egy kúria elhunyt tulajdonosának szellemét alakítja, és az a célja, hogy minden jövevényt elűzzön otthonából.

MENNYIÉRT VACSORÁZNÁL EGYÜTT NEIL GAIMANNEL?

Noha már van kiadója a játéknak a Moonshark személyében, afféle házon belül indított kickstarter-kampány keretében még a megjelenés előtt támogathatjuk a projektet. A hivatalos terminológia ugyan előrendelésként fogalmaz, a tény, hogy kereken egy tucat csomagból válogathatunk, önmagáért beszél. A tízdolláros digitális kópiától a tízezer dolláros vacsoráig szinte bármilyen megoldást választhatunk.



UE4-RE HANGOLVA

Az új chip támogatja az új Unreal Engine 4-et. Nyers számítási teljesítményben (2,2 teraflops) még a jó öreg PS3-ast is túlszárnyalja. Uraim, a jövő elkezdődött!

A jövő elkezdődött, és elfér egy ujjadon **PROJECT LOGAN**



Július végén, a SIGGRAPH 2013-on mutatták be először működés közben az Nvidia új, mobilszközökbe szánt GPU-ját, ami képes az erősebb okostelefonokon és a tableteken next-gen szintű grafikát létrehozni. A Logan kódnévre hallgató GPU azt a Kepler architektúrát használja, ami a Geforce GTX 680 és 780 kártyák brutális teljesítményéért felelős. Az erre a GPU-ra épülő mobilprocesszorok (Tegra 5?) már képesek lesznek arra, hogy olyan grafikai minőséget varázsoljanak a tabletekre, amit eddig csak egy nagyon durva PC-n kaphattunk meg. Ráadásul ezt a teljesítményt a nagytetvér-kártyák energiaigényének töredékéért hoz-

za. Míg egy Nvidia Geforce GTX Titan olyan 200-300 wattot is elnyel teljes terhelés közben, addig a Logan megelégszik mindössze 2-3 wattal. Az persze más kérdés, hogy még ez is iszonyúan magas egy táblagépnek (nagyon rövidre lenne szabva a játékidő a jelenlegi tableteken), ettől eltekintve azonban egyértelműen látszik, hogy a jövő nagyon durván a mobilszközök pártján áll, még néhány év, és full HD-s játékokat játszhatunk menet közben a néhány száz dollárba kerülő új táblagépünkön. A next-gen konzoloknak bizony alaposan fel van adva a lecke, kötve hisszük, hogy az új generációnak is lenne hét-nyolc éve arra, hogy kifusson.

Előzetes

HÍREK



VÖRÖS HORDÓK

Az *Outlast* az első játéka a 10 fős indie stúdióknak, de ettől függetlenül iszonyú tapasztalattal rendelkeznek. Olyan játékokban bizonyítottak, mint az *Assassin's Creed*, az *Uncharted*, a *Prince of Persia* vagy a *Splinter Cell*. Ezek bizony nem kispályások.

Tessék a kamerába nézni SZEPTEMBERBEN JELENIK MEG AZ OUTLAST

Mindenképpen kellemes hír a horrorrajongóknak, hogy a Red Barrels éjsze alatt futó *Outlast* (amire azért várunk már egy jó ideje) szeptember 4-én jelenik meg Steamen nagyjából 20 dollárért. Sajnos a PlayStation 4-es verzióról egyelőre nincsen hír, de annyi erősen remélhető, hogy lesz. A belső nézetes horror a paráztatás klasszikus elemeivel igyekszik az idegeinkre menni, egy újságíró alakítunk majd benne, aki egy sztori miatt keveredett a Colorado hegyei között megbújó szanatóriumba, ahol természetesen egy csomó rémséges dolog törté-

nik. Őrület vagy valóság? Oknyomozó szerepünk közben egy kamerával mászkálhatunk körbe a romos épületben, nagyrészt ennek kijelzőjén keresztül láthatjuk, hogy mi történik. Sötét van, fura zajok, rémisztő pillanatok, démoni lények. Hentesmunkára ne számítson senki, nagyrészt kutatás, lopakodás, ügyességi feladatok és menekülés vár majd ránk filmes horrorklisék kíséretében. Összel kiderül majd, hogy merre-e annyit várni, szerencsére még sokat sem kell majd fizetnünk azért, hogy ezt saját magunk döntsük el.

HA TE MONDOD

David Wonderhaar vezető fejlesztő, Treyarch: „A DSR tűzgyorsasága 0,2 másodperc volt. Most 0,4. Az újratöltés 1 másodperc volt. Most 1,1. Ezért kell erőszakkal fenyegetni?”

1. AN-94: csökkentett sebés
2. DSR 50: lecsökkentett tűzgyorsaság
3. Ballista: kicsit lecsökkentett tűzgyorsaság
4. Néhány COD-játékosnak elő kellene már bújni anyuci pincéjéből és megízlelni az élet szépségeit

Megfenyegették a Treyarchot egy fegyvermod miatt

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Újabb hónap, újabb *Call of Duty*-s balhé. A *Black Ops II* kapott egy frissítést, ami pár fegyver sebességét vette vissza egy Riley-szörzsalnyit, de ez elég volt ahhoz, hogy kitörjön a népharag, és a Treyarch dizájnigazgatója, David Vonderhaar halálos fenyegetések céltáblájává váljon. Az Activision a hivatalos blogján igyekezett csitíttgatni a felháborodott játékosokat, és felhívta mindenki figyelmét, hogy az ilyen és ehhez hasonló megnyilvánulások miatt tartják a játékosokat gyerekes, nyávogó idiótáknak. Kemény szavak, viszont van bennük igazság, hiszen kulturált ember nem fenyegetőzik ilyen semmiségek miatt. Illelne tisztelettel viseltetni azok iránt az emberek iránt, akik kedvenc játékainkat készítk, nem beszélve arról, hogy az egész kezd már egy kicsit nevenséges lenni, mert a fegyverek sebességének egyensúlyozása minden év minden *Call of Duty*-jának szokásos velejárója.

Állj meg, kislány

CLEMENTINE A THE WALKING DEAD MÁSODIK ÉVADJÁBAN

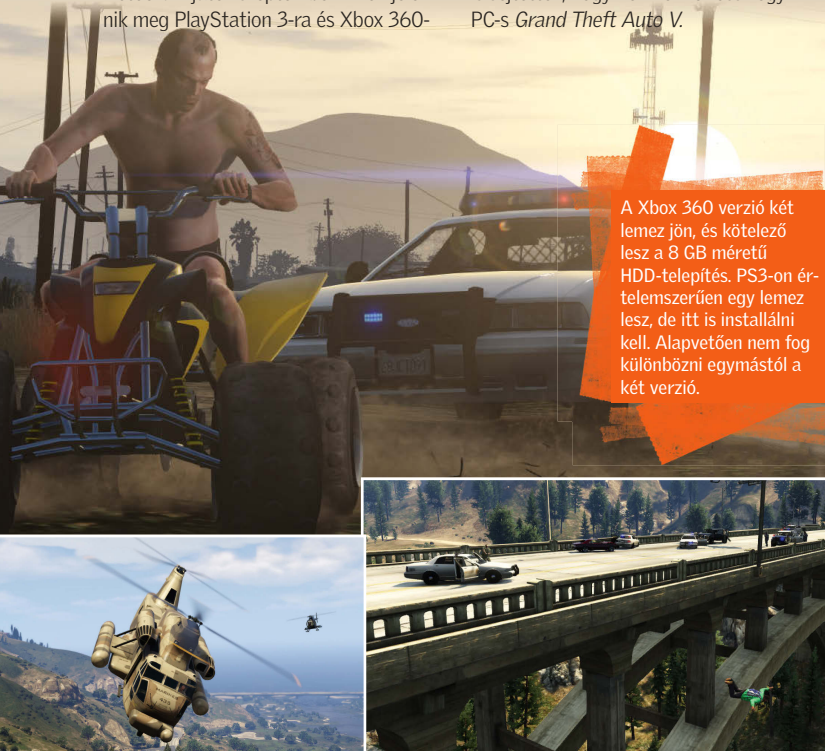
A *400 Days* kiegészítő kínosan rövid végjátása után a GameStar szerkesztősége is elkezdte epekedve várni a Telltale-féle *The Walking Dead* második évadját. Az epizodikus játékmenet második nagy eresztésében várhatóan sok új karakter lesz (milyen kár, hogy a régi jó dolgokból nem maradt már semmi), de annyit azért elstottogtak a fejlesztők a Comic-Con keretében, hogy visszatér mindenki kedvenc Clementine-ja. A hírek szerint egy másik gyerek is csatlakozik mellé (a *400 Days* alapján ez nincs kizárva), illetve

Kenny heroikus eltűnéséről is többet tudunk majd meg, de Kevin Burner (a Telltale vezetője) nem akart többet elárulni. Annyi biztos, hogy az első évad és a DLC döntései számítanak majd a második évadban is, de erről nem tudunk még részleteket. Remélhetőleg több szabadságot kapunk, és nem kell sorsszerűen minden karakter halálát végignézniünk, Robert Kirkman azon sajnálkozott a Comic-Con találkozón, hogy mennyire fájt nekik is minden karakter elvesztése. Akkor talán nem kellett volna megölni őket...

Csak ha PC-re jön, akkor lesz jó ÚJ KÉPEK A GTA V-RŐL, DE KIT ÉRDEKEL?

Rengeteg új kép érkezett a *Grand Theft Auto V* játékménetről, ezekből láthatok itt is párat, és persze a GSO-n az összeset, de a Rockstar lázas „szórjuk az infómorzsákat” marketinggépezete nem elég ahhoz, hogy nyugton tartsa az aggodó rajongókat. Persze jó látni, hogy mennyi mindent lehet csinálni, milyen eszközökkel és mókás karakterekkel, de a PC-seket ezzel már nem lehet a sarokba küldeni, ezért inkább petíciót indítottak annak érdekében, hogy a Rockstar mindenképpen nyugtassa meg a közvéleményt a *GTA V* PC-s kiadását illetően. A játék szeptember 17-én jelenik meg PlayStation 3-ra és Xbox 360-

ra, de a Rockstar a PC-s verzióról még egy szót sem ejtett. Ez persze nem újdonság, a korábbi *GTA* részek esetében is sokat kellett várni a portolásra (és a minőség terén is hagyott némi kívánnivalót maga után a munka), de azért is erősen esélyes, hogy az ötödik epizód is megjelenik majd számítógépekre. Ennek ellenére a change.org oldalon lapzártánk pillanatában 291 686 ember írta alá a petíciót, tehát már feltehetően meg is kapta a Rockstar a nyílt levelet, amelynek elküldésére 300 ezres aláírás esetén kerülhet sor. Valószínűleg enélkül is sejtették, hogy nem lenne rossz egy PC-s *Grand Theft Auto V*.



A Xbox 360 verzió két lemez jön, és kötelező lesz a 8 GB méretű HDD-telepítés. PS3-on értelem szerűen egy lemez lesz, de itt is installálni kell. Alapvetően nem fog különbözni egymástól a két verzió.

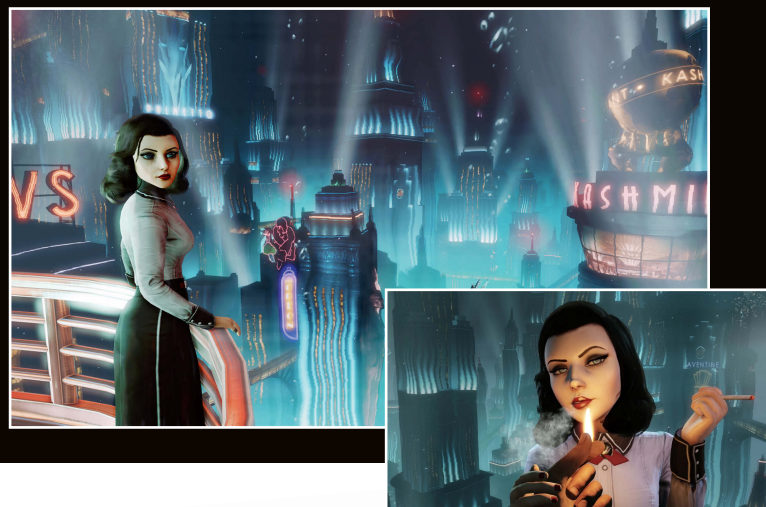


Burial at Sea DLC

BIOSHOCK INFINITE

A párhuzamos dimenzióknak köszönhetően egyáltalán nem lepődünk meg, amikor kiderült, hogy az első, igazán egyjátékos tartalomra koncentráló *BioShock Infinite* DLC visszavisz minket a tenger alá, Rapture fénykorába, amikor az esztelen polgárháború még nem zilálta szét az utópisztikus álmot. Itt él Booker DeWitt, a magándetektív, akihez szilveszter éjjelén (az akkori pokolgépes merénnyel indult a háború) betér a

végzet asszonya a felnőtt Elizabeth képében. A teljes történetet két részletben meséli el a kiegészítő, az egyikben Booker a főszereplő, a másikban Elizabeth. Értelem szerűen mindkét részt fizetnünk kell (olyan 3500 forintot egyenként), de aki befizetett a kedvezményes Season Passra, az ingyen megkapja őket. Pontos dátumot még nem adtak meg, de Ken Levine letette a nagy esküt, hogy még az ősz-szel letölthető lesz mindkettő.



Mi lesz a Digital Realityvel?

IMPERIUM GALACTICA ONLINE TÖRÖLVE

Nemrégiben egy kicsit felbolygatta a magyar játékvilágot a pletyka, miszerint kis országunk legnagyobb múltira visszatekintő fejlesztő- és játékiadó stúdiója végleg bezárja kapuit. Hivatalos közlemény híján azonnal felkerestük a Digital Realityt, és azt az információt kaptuk, hogy a céget hosszú ideje támogató Docler cégcsoport kiszáll a buliból, és befektető nélkül nem működhetnek tovább. Pár nappal később a DR kiadott egy hivatalos közleményt, melyben rációfolt a hírre, és elmondta, hogy a cég zavartalanul folytatja munkáját, viszont a készülőfélben lévő *Imperium*

Galactica Online-t törölték. A közlemény szerint a Docler továbbra is a Digital Reality mögött áll, ezért a projekt törülésének nem pénzügyi, hanem szakmai okai voltak. A fejlesztés nem haladt abban az ütemben, ahogy azt eredetileg tervezték, és már folynak a tárgyalások a jövőbeni tervekről. A legendás *Imperium Galactica*t, a *Sine Morat* és a *Haegemoniát* fejlesztő stúdió csődje hatalmas veszteség lett volna a magyar játékvilágnak, de szerencsére a Digital Reality nem adja meg magát egykönnyen, ezért számíthatunk még a jövőben tőlük hasonlóan zseniális alkotásokra.



HA TE MONDOD

Peller András ügyvezető igazgató, Digital Reality: „Tudjuk, hogy a rajongók öni tudnának azért, hogy végre játszanak velem, de nem akarunk csalódást okozni nekik. Maradjuk inkább a jó öreg »amikor kész lesz, kiadjuk« sablonnál.” 2013. március

DIGITAL REALITY

Előzetes

TOTAL WAR: ROME II

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

MINDEN EGYSÉGÜNK FEJLŐDIK HARC KÖZBEN, ÉRDEMES RÁJUK VIGYÁZNI, OKOS MANÓVEREZÉSSSEL SOKKAL NAGYOBB LÉTSZÁMÚ HADSEREGEKET IS TÖNKRE TUDUNK VERNI

Veni, vidi, vici

TOTAL WAR: ROME II

AUGUSZTUS LEGELEJÉN, A TÖRTÉNELMI CSÚCSOKAT DÖNTŐGÉTEŐ KÁNIKULÁBAN MEGCSÖRRENT A TELEFONOM, A PLAYON MARKETINGESÉNEK NEVE JELENT MEG A KIJELZŐN. Általában ez jót és rosszat is jelent egyaránt, így kicsit remegő kézzel és összeszoruló gyomorral vettem fel a telefont. A jó hír az volt, hogy Magyarországon először nekünk jutott az a megtiszteltetés, hogy rátegyük izzadságtól csuszamló kezünket a Creative Assembly új stratégiai játékára, a *Total War: Rome II*-re. A rossz hír viszont az, hogy előbb át kellett mennünk egy „pofaviziten”, melynek keretén belül a fejlesztők angliai irodájából valaki felhívott minket, és felmérte, alkalmasak vagyunk-e arra, hogy leteszteljük a játékot.

A „POFAVIZIT”

Játékkritikus pályafutásom alatt sok furcsaságot megértem, de ez a telefonos megmérettetés még nekem is újdonságként hatott. A megadott időpontban aztán megcsörrent a telefonom ismét, de ezúttal Al Bickham, a stúdió kommunikációs menedzser volt a vonalban, akiről kiderült, hogy hihetetlen elfoglalt a megjelenést megelőző nagy hajtásban, és nagyon ott van az ókori történelemben. Fél órán keresztül áradozott a játékról, s közben nagyon finoman és udvariasan a tudtomra adta, hogy van néhány szabály, amit szeretne, ha figyelembe vennék a tesztelők. A legfontosabb az, hogy ez még nem a végleges verzió, tehát a benne maradt bugokat lehetőleg ne emeljem ki. Mondjuk értelmes újságíró illet nem csinál, de a biztonság kedvéért megígértem neki.

Roppant kíváncsi volt arra, hogy milyen gépen fogjuk tesztelni, de amikor meghallotta a szerkesztőségi Alienware gép paramétereit, érezhetően ellágyult a hangja, ezen a próbán is átmentünk. Ezután elmesélte, hogy az újságíróknak kiadott verzióban szereplő pályák az oktatórészt ölelik fel, az a néhány csata, amit megvívunk a szamnitákkal, csak ízelítőt ad a későbbi hődításokból. A fél óras történelemlecke után (itt tudtam meg, hogy a szamniták ugyan földműveléssel és pásztorkodással foglalkoztak főként, de emellett vérszomjas harcosok is voltak, akik háborús játékokban, vagyis gladiátorküzdelmekben vezették le a fölös energiáikat) Al az áldását adta rám és a *Rome II*-re, így elkezdődhetett a tesztelés.

RÓMA, A VILÁG FŐVÁROSA

Ezek a szamniták nagyon nem férnék a bőrükbe. Nem elég, hogy fellázdadtak, de arcátlanágukban arra vetemedtek, hogy tönkreverjék a megregulázásukra küldött légiókat. Capua körbezárásával azonban túl messzire mentek, itt volt az ideje, hogy a Szenátus közbeavatkozzon, és értő kezekbe adja a római légiók irányítását. Itt lépünk mi a képbe mint a rómaiak utolsó reménye. Maroknyi csapatunkkal Capuában rekedt mieink segítségére kell sietnünk, mielőtt még az ellenség ostroma sikerrel járna. Az első néhány küldetés tényleg arról szól, hogy a fejlesztők megfogják a kezünket, és szép tagoltan elmagyarázzák a hadtudomány alapjait. Elsajátítjuk az alapvető manővereket, megtanuljuk, miként zavarjuk szét a parittyásokat, illetve mily módon használhatjuk ki a legjobban a lovasroha-

JÁTÉKBÓL KÖNYV

A játék annyira megtetszett egy könyvkiadónak, hogy már a megjelenés előtt megvásárolták a kiadási jogokat. A *Total War* nyolc részből álló sorozata most októberben lesz olvasható először nyomtatásban. A szerző David Gibbins, aki főként arról híres, hogy elismert íróként szenvedélyesen búvárkodik. Több sikeres vízalatti régészeti kutatást vezetett, az egyikben éppen Karthágó egyik tenger borította kikötőjét tárták fel. Éppen ezért biztosak lehetünk benne, hogy az első *Total War*-könyv, a *Pusztítsd el Karthágót* hozzáértő író kezébe kerül.



INFO

Kiadó **Sega**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform **PC**
Röviden Látványos stratégiai játék, amiben Rómáért vagy Róma ellen harcolunk az ókor legnagyobb csatáiban.
Megjelenés **2013. szeptember 3.**
PEGI **16+**

mok előnyeit. Minden egységünk fejlődik harc közben, érdemes rájuk vigyázni, okos manőverezéssel sokkal nagyobb létszámú hadseregeket is tönkre tudunk verni. Minden sikeres csata után nő a hadvezérek tapasztalati szintje is.

A tapasztalt vezérek különféle extra képességeket szedhetnek fel, ami előnyt jelent a későbbi csatákban. Itt is megmaradt viszont az a megkövetés, hogy a tábornoknak életben kell maradnia, különben azonnal elvesztettük a győztesnek hitt csatát. Nem egyszer fordult elő velem, hogy másfél óra taktikázásom ment a levelesbe csak azért, mert egy szerencsésen kilőtt parittyalövedék szétloccsantotta fővezérem koponyáját. Fordított esetben persze soha nem történt ilyen, hiába támadtam az ellenség vezetőjét és testőrségét három különböző csapattal, az bizony nem halt meg olyan könnyen. Három egyáltalán nem könnyű küldetés után (igen, itt még az oktatási küldetések is olyanok, hogy azokba bizony bele lehet bukni) megnyílt a nagytérkép, és megnézhattuk, mi mindent tehetünk akkor, amikor épp nem az ellenséget aprítjuk. Fejleszthetjük az általunk uralt provinciákat, kijavíthatjuk az ostromlott épületek sérüléseit, újoncokat toborozhatunk, beállíthatjuk az adókat, új technológiákat fejleszthetünk ki, kémeiket bérelhetünk fel, de akár koncentrálhatunk a Szenátus által megadott mel-



A római lovasság okos használatával gyorsan megbonthatjuk az ellenséges formációkat

lékküldetésekre is. Ezeket teljesítve az extra tapasztalati pontok mellett még komoly bevételi forráshoz is juthatunk. Győztes csata esetén a fogságba ejtett katonákat eladhatjuk rabszolgának, vagy szabadon engedhetjük őket, de akár példát is statuálhatunk velük.

TENGERRE FELI

A *Rome II* egyik nagy újítása lesz a tengeri hadviselés megjelenése, ebből is kaptunk egy kis ízelítőt a teszt



HA TE MONDOD

Jamie Ferguson vezető tervező, Creative Assembly: „Rómaiként akár Rómát is kirabolhatod, és megfoszthatod a Szenátust a hatalmától. Ilyenkor azonban jobb, ha felkészülsz egy véres polgárháborúra.”

során. Az egyik küldetésben a tenger felől támadtunk, ahol csapatszállítóink szép sorban partra tették hadosztályainkat. A manővert néhány kisebb gálya megjelenése zavarta meg, félelmet nem ismerve kezdték el löni sokkal nagyobb hajóimat. Azok per sze viszozották a tüzet, sőt még neki is mentem az egyiknek. Az ütközés következtében a hajó elsüllyedt, a fedélzeten tartózkodó katonák a vízbe vetették magukat, kapálóztak egy kicsit, majd szépen alámerültek. Ez a rész főként akkor érdekes, ha olyan frakciókkal vagyunk, akiknél a tengeri hadviselés komoly hagyomány; velük játszva remélhetőleg ennél kicsit komolyabb szerep jut a különböző hadihajóknak.

HARCIAS IDŐK ELÉ NÉZÜNK

Szeptember elején beköszönt a hódítás kora, kilenc év után ismét a római légiók menetelésétől lesz hangos a PC-s nappali. Első nekifutásra ugyan csak nyolc játszható frakciót kapunk, de azért biztató, hogy összesen 117 lesz azon népcsoportok száma, akiket leigázhathatunk. A megjelenés után érkeznek majd a letölthető DLC-k (ingyenes és fizetős egyaránt), melyekben újabb népekkel hódíthatjuk meg a Portugáliától Afganisztánig terjedő területet. Már alig várom, hogy a barbár germánokkal leigázzam az ismert világ fővárosának számító Rómát. Mert ugyan mit adtak nekünk a rómaiak?

Mocsy

Gyűjtőövedékekkel pillanatok alatt lángba boríthatjuk az ellenséges városokat és falvakat



Aki nem akar pepecselni a harccal, annak az MI segít gyorsan lerendezni a nézeteltéréseket



Előzetes

DEAD RISING 3

A HALÁL EZER ARCÁT MUTATJA MEG A TÖBB EZER HALOTTNAK

LEHETETT VOLNA PC-S

Először arról volt szó a Capcom körein belül, hogy PC-exkluzív lesz a Dead Rising 3 (azon belül is high-end kategória, értelemszerűen), ám végül a Microsoft ügyesen helyezkedett, és a közös partnerség eredménye egy Xbox One-exkluzív játék született. Első körben még az Xbox 360 került szóba, de az közel sem bírta volna el a fejlesztők elképzeléseit, ami nem meglepő, mivel eredetileg egy komolyabb PC-s címet terveztek.

Egyem a húsozat

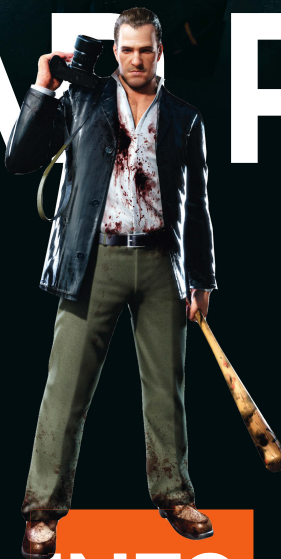
DEAD RISING 3

EGY ZOMBIS JÁTÉK AZZAL TŰNHET KI A VERSENYTÁRSÁK KÖZÜL, HA SOK ZOMBI

VAN BENNE. Mármint tényleg sok. Nem olyan Resident Evil-féle „páran a szobában” vagy The Walking Dead-féle „inkább a dráma több, mint az élőhalott”, esetleg a Dead Island-féle „fürtökben lézengő holtak” mennyiség, hanem komoly tömegek, ameddig a szem ellát. Nem csoda, hogy a Capcom az új generációs konzolkorszak (és azon belül is az Xbox One) érkezését megvárta, hogy megvalósítsa terveit a Dead Rising harmadik részét illetően. Vagyis legyen minden több, szebb, gyorsabb, jobb, félelmetesebb, akciódúsabb, szabadabb, továbbá felhasználóbarát és mókás. Lehetőleg mindez egyszerre. Vajon mekkora esély van erre az előző részek árnyékában és a konkurencia nyomása alatt?

STÍLUSZAVAR

Az előző részeket ismerő zombikedvelők tábora nagyjából tudja, mit is várhat a Dead Rising címtől: árkaelemekkel operáló akciójáték izgalmas, de nem túlzottan drámai történettel, végtelen akcióval, hordányi zombival, sokféle fegyverrel, nem túlságosan komolyan vett játékmennel. Nem tö-



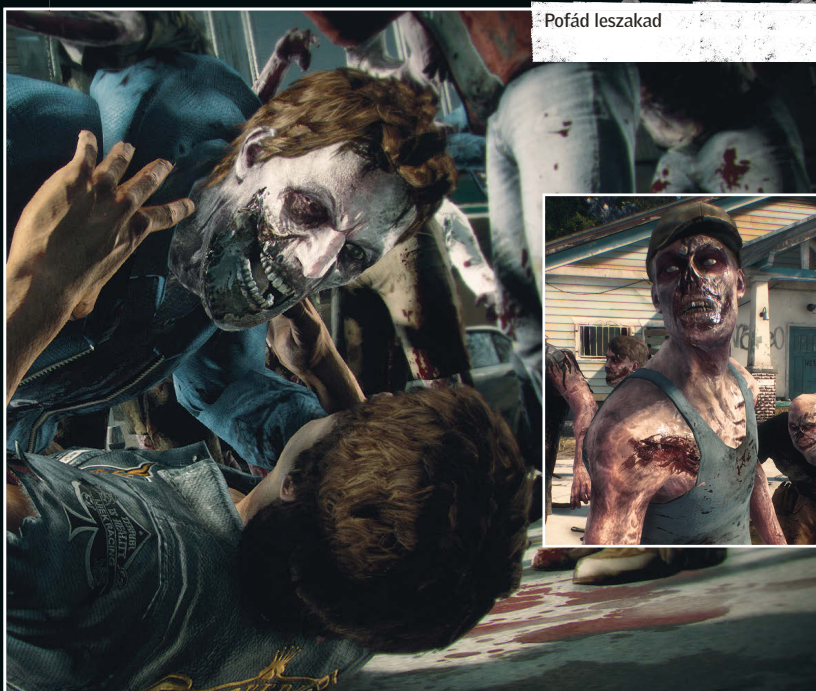
INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom Vancouver**
Platform **Xbox One**
Röviden **Külső**
nézetes akció-kaland horrorelemekkel, tonnányi zombival és persze a Capcom beteges humorával fűszerezve; az új generáció egyik remek indító címe lesz Xbox One-ra az év végén.
Megjelenés **2013 vége**
PEGI **18+**

kéletes, de legalább viszonylag egyedi és ötletes modell ez, ami leköti a komolyabb kihívások keresőt és a casual, „otthonkában fűnyíróval végigtarolom a zombirajt, majd elektromos gitárral és plüssmacival csapkodom a maradékot divatos napszemüvegben” arcokat.

A Capcom nyilván nem akarta elveszíteni egyik táborát sem, de a generációváltás már megadta azt a szabadságot, hogy könnyebben árnyalják a dolgokat, bár fennáll a ve-

szélye annak, hogy pont ezzel teszik tönkre a sorozat eddigi viszonylagos sikerét. A Dead Rising 3 ugyanis komorabb, félelmetesebb, horrorisztikusabb lesz az elődöknél, ami mindenképpen kicsit a drámaibb alkotások felé tereli majd az összehatást, ugyanakkor nem tűnik el a fent említett direkt ostoba (és felettébb vicces) népiértés sem, ami kicsit összezavarhatja a fogyasztót. Ezzel együtt egy sandbox zombis kalandjáték, ahol kevesebb árkád- és több horror-, valamint akció-



Pofád leszakad



HA TE MONDOD

Josh Bridge executive producer, Capcom: „Ahhoz, hogy a zombik valódi fenyegetést jelentsenek a játékos számára, fenyegetően is kell kinézniük, így jutottunk el egy komorabb hangulathoz, amivel ez a játék inkább horror, és csak másodsorban humoros.”



Gyűjtünk ótani



Ott egy üres parkolóhely



BEKÖSZÖNNEK A RÉGI ARCOK

Isabela Keyes és Chuck Greene is visszatér majd a Dead Rising 3-ban, bár ez a hír még nem hivatalos, ugyanakkor egyelőre nem is cáfolták az értesülést. Nick Ramos mellett tehát várhatóan visszatér kis vendégszereplésre a Dead Rising 2 főszereplője és a Case West mellékszálból ismert Keyes, aki az ellenszérumon dolgozott serényen akkortájt.

elem vár minket, nem tűnik feltétlenül kellemetlen szórakozási formának, ráadásul az általam gyűlölt időkorlát is megszűnik létezni (illetve Nightmare fokozaton behozható, ha valakinek ez a féltése, vegye-vigyé).

3650 NAPPA KÉSŐBB

A Dead Rising 3 története tíz évvel az előző rész után játszódik: továbbra sem sikerült megnyerni a háborút a zombik ellen, és az ellenszer fejlesztése sem áll a helyzet magaslatán. Egy titokzatos múltú fiatal szerelő, Nick Ramos lesz hősrünk, akinek el kell hagynia a zombikkal teli Los Perdidos városát, mielőtt a katonaság lebombázná az egészet. A meneküléshez más túlélők segítségét is igénybe veszi, találkozik régi ismerősökkel, de alapvetően magányosan rója a semmiképpen sem elhagyott utcákat, és a halál ezer arcát mutatja meg a több

ezer halottnak. Röviden és tömören ennyi az alaphelyzet, rajtunk múlik, hogy mit hozunk ki a túlélésre kiélezett játékból.

Természetesen most is szinte minden, amit a pályákon találunk, felhasználható fegyverként, amiket aztán testreszabhatunk, fejleszthetünk, kombinálhatunk kedvünkre. Elég látványos kombókkal ritkítható a holtak serege, de most is véges a készlet, eltörrik a falkard a kezünkben, és a tömeg szorításában hamar lesz belőlünk löncshús, ha nem vagyunk elég körültekintőek. A sandbox jellegnek köszönhetően a játékmenet is sokkal nyitottabb, több döntést hozhatunk, szabadon bejárhatjuk a várost akár autóval is. Persze nem állnak odébb a gyalogosok, és a motorzajt sem szertetik, tehát érdemes a halottpolgári engedetlenséggel számolnunk, ha tövig nyomjuk a pedált.

KÖNNYŰ ÉS NEHÉZ

Tényleg az ellentétek mozgatták majd ezt a játékot, ezért érdemes megfelelő nyitottsággal kezelni az élményfaktort. Egyrészt kifejezett cél volt, hogy drámaibb legyen a sztori, valóban érezze a játékos a zombihorda jelentette veszélyt, kicsit parázson rá az egész „elveszve az apokalipszisben” életérzésre. Már a látványvilágon is érezhető a komorabb hatás, állítólag a sztori sem lesz drámától mentes. Ugyanakkor a Saints Row hangulat sem maradtott ki a szórásból: idióta jelmezek, zombipankráció, röhejes népirtás – a Capcom Vancouver szerint ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen olyan játékmódokat és eseményeket pakoltak a játékba, melyektől leesik majd az állunk.

Erről persze nem meséltek még semmit, de az előző részeket ismerve nem lennének meglepve, ha pár olyan minijáték bekerülne a kínálatba, ami abszurd, véres és mosolyfakasztó brutalitással melengeti az ember szívét. Visszaköszönnek az első részben ismert (általam utált) pszichopata főellenségek is, amelyek időről időre komoly problémát jelentenek az egyébként is nehézkes túlélésben. Annyit már most lehet tudni, hogy összecsapunk majd pár érdekes figurával: ott van Shifu, aki bevándorlóként érkezett Los Perdidosba, egyetlen öröme egy zen kert volt, ahol éppen megpihenni készülünk; Jerry, a női birkózó és testépítő, akivel könnyű szóváltás-

ba keveredni; Trent, az elkényeztetett kölyök, aki csak a videojátékokkal foglalkozik (vannak ilyenek?) és a pizzafutárt várta helyettünk, valamint egy motorosbanda vezetője, aki testrészekkel dekorálja motorját, és a miénket is szívesen odateszi, ha olyan a helyzet.

XBOX ONE A NYERŐ

A készítőik szerint a Microsoft új generációs konzolja tökéletes az új generációs horrorélményhez, lesz rengeteg zombi, az első két rész összes pályájánál nagyobb bejárható terület, csodás látvány, Smart Glass-támogatás, kinectes vezérlés (ami itt is annyit ér, hogy utasíthatjuk a haverokat, beszélhetünk az ellenfeleknek, akik aztán jól meghökkennek frappáns válaszainktól), és persze komolyabb MI, még a zombik esetében is. Mindez a sallangokat leszámítva PC-n is megoldható lenne, és örülnék is neki sokan, de nincs szó arról, hogy az év végén érkező Dead Rising 3 elpártolna az Xbox One udvartartásától. Jöhetne még pár ilyen exkluzív cím, és máris jobb helyzetbe kerülne a Microsoft. Egyébként is tudjuk, hogy minden jobb, ha van benne zombi, ha meg ráadásul sok, akkor csak boldogabbak a gyerekek.

HP

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

www.gamestar.hu/jatek/dead-rising-3



MOBILOS ÉS TÁBLAGÉPES IS

A Dead Rising 3 mobil- és tablet-támogatást kap (statisztikák, pontok, játékinfók), de a Smart Glass-tulajdonosok plusz küldetéseket nyernek, sőt, akár extra fegyvereket is bevethetnek. Természetesen a játék végigjátszható enélkül is.

Előzetes

PRO EVOLUTION SOCCER 2014

ÉLETHÜBBEK A RUHAMOZGÁSOK, ÉS FIGYELEMBE VESZIK A JÁTEKOSOK ELTÉRŐ FIZIKAI FELEPÍTÉSEIT A LÖKDÖSÖDÉSEK, ILLETVE EGYÉB ÖSSZECSAPÁSOK SORÁN



GYŐZTES 11

Mint ahogy sok keleti fejlesztési és több kontinensen megjelenő játéknál már előfordult, a PES sem mindenhol Pro Evolution Soccer. A világ másik felén ugyanis World Soccer: Winning Eleven 2014 névre hallgat – valljuk be, ez miféleképpen kicsit humorosnak hatna.

Ki mondta, hogy nyáron nincs futbalszezon?

PRO EVOLUTION SOCCER 2014

NYÁRON SEM TÉTELNENKEDNEK A FOCIÓRÜLTEK, HISZEN HA BAJNOKSÁG UGYAN NINCIS IS – ELTEKINTVE A KÉTÉVENTE VÁLTAKOZÓ VILÁGBAJNOKSÁG ÉS EURÓPA-BAJNOKSÁG MÁR-MÁR SZENT INTÉZMÉNYSÉG –, MÉGIS TÖRTÉNNEK NAP MINT NAP IZGALMAS ESEMÉNYEK. Ki hová igazol? Kit olt le Mourinho? Kit harap meg Suarez? Miért eshek ki a magyar csapatok az első fordulóban az európai kupaselejtezőkön? Megannyi érdekes kérdés. Sőt, ha történetesen az ember játékujságíró, ilyenkor várhatja a FIFA, illetve a PES sorozat alfa, béta, gamma verzióit egy kis tesztelésre, kipróbálásra. Hozzánk ezúttal a Pro Evolution Soccer legújabb, 2014-es évadának előzetes verziója érkezett meg.

KIVEL? MIKOR? HOL?

A bőség zavara a kipróbált preview verzióban legfeljebb a csapatbeállítások során jöhetett elő, a választáskor biztosan nem, ugyanis mindössze négy csapatból, két klubból – Bayern München, Santos –, illetve két válogatottból – Olaszország, Németország – mazzsolázhattunk.



Itt rögtön bele is szaladtam az első unszimpatikus dologba, ugyanis az olasz válogatott minden mutatójában jobb a Bayern Münchennél. Hát röviden: muhahah. Hosszabban: Na ne már, ez még viccnek is rossz! Félreértés ne essék, nem vagyok elvakult olasz ellendrukker, de a Bayern épp pár hónapja triplázott (bajnokság, kupa, Bajnokok Ligája), többek között a Barcelonát 8-0-val ejtve ki, akiről azt hittük évekig, hogy maximum gépfegyverrel lehetne őket legyőzni. Arról az alapvető dologról nem is beszélve, hogy a válogatottak eleve nehezen le-

hetnek olyan jók, mint a klubcsapatok, még ha a legnagyobb játékosok is játszanak bennük, mert évente elenyészően kevés meccset játszanak együtt a klubokhoz képest. Na de lépünk tovább.

FIFA-hoz szokott játékosok válasszák a type 2 irányítási módot, így többé-kevésbé ugyanott lesznek a megszokott dolgok. Ez még persze kevés az átszokáshoz, hiszen hiába tudunk ugyanazzal futni vagy becsúszni, annyira más a játék fizikája és dinamikája, hogy az elején szinte minden szerelésért sárga lap lesz a jutalom.

„Már megint miért én?”
– Balotelli

INFO

Kiadó **KONAMI**
Fejlesztő **PES Productions**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A PES – a FIFA mellett – a másik nagy futballszimulátor, amely évről évre kiadja több-kevesebb fejlesztésen átesett verzióját. Megjelenés **2014. ősz**
PEGI **3+**



GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Fogadnék rá, hogy Buffon itt is felháborít majd



Csak egy sima meccs a bőrnadrágosoknál.

INKÁBB NE HAGYD A GÉPRE!

A csapatbeállításoknál érdekes dologra lettem figyelmes. Nézzük a Bayernt. Ha azt választottam, hogy a gép állítsa össze a csapatot, érdekes módon a világ egyik legjobb jobbhátvédje, Philip Lahm a középpályások sorait kezdte erősíteni, Ribery pedig felcsapott védekező középpályásnak. Mondanom sem kell, micsoda lehetetlen helyzet ez, mindjárt ki is kaptam a Santos-tól 1-0-ra az első meccsben; persze nem akarom a játékosaimat hibáztatni emiatt. Gondolom, az alfa verzió hibája csupán, hogy Neymar még a Santosban rohagál, ezt biztosan frissí-

tik a megjelenéskor, még akkor is, ha a PES sorozat az eredeti csapatlicenccel szemponjtjából még mindig elmarad a FIFA sorozattal szemben. A tréfa kedvéért megnéztem a német válogatott gép szerinti ideális felállítását, ahol is Lahm immár balhátvéd volt, ami ugyan előfordult már – sérülés esetén –, de még mindig nem az igazi, bár lehet, hogy csak arra akartak célozni a készítők, hogy Lahm univerzális játékos. A németek ellen sem volt jobb a helyzet: Klose egy fejes góllal minden reményemet szertefosztotta, míg Özil kapáslövése után már csak egy erőtlén káromkodásra futotta. Feltűnt viszont egy roppant illúzióromboló tényező: a FIFA sorozatban szabálytalanság esetén – például felrúgtuk az ellenfelet – a bíró előhúzza zsebéből a jól megérdemelt színes lapot, majd a játék átvált közeli nézetre: a kis animáció keretében megkapjuk a büntetést. A PES14-ben viszont csak simán lefúj-



HA TE MONDOD

Kei Masuda kreatív producer, PES Productions: „Legfontosabb célunk, hogy nyerni tudj azzal a csapattal, akit szeretsz.”



Lahm itt a helyén van végre, szorítja a kupát rendesen

A PES14 ÚJDONSÁGAI

TRUEBALL TECH

Elvileg először a futballszimulátorok történetében a játékmenet középpontja a labda: hogyan mozog, hogyan használják a játékosok, fizika, sebesség stb. Maradjunk annyiban, hogy sok száz meccs kell még hozzá, hogy majd a végleges verzióban meglássuk, ennek a gyakorlatban mennyi haszna van – vagy csak a marketingesek kaptak prémiumot a szép szavakért.

MOZGÁS-ANIMÁCIÓ-STABILITÁS SZISZTÉMA (M.A.S.S.)

Ez a rendszer elvileg a már fentebb említett fizikai kontaktus rendszerét hivatott élethűbbé tenni a játékosok között, hogy még nyíltabb meccseket láthassunk.

TEAM PLAY

Sokkal részletesebb taktikákat alkothattunk pályarészekre bontva, ahová beérve a megadott játékosok a taktikához mérten fognak cselekedni. Ilyen például az üres területre figyelés a védekezés során.

HEART (SZÍV)

Mint tudjuk, a foci sokszor rendkívül intenzív érzelmekkel jár, főleg ha a stadion örvöngve buzdítja kedvenceit a

klasszikus szólás szerint „a tizenkettedik játékosot megszemélyesítve”. Ilyenkor a játékosok morálisan megerősödnek, vagy épp ellenkezőleg, gyengülnek, és ez is hatással lehet a meccs kimenetelére. Érdekes kezdeményezés, bár furcsa, hogy egy külső dolog is befolyásolhatja, nyerünk-e – ha valamiről, erről még sokat fognak vitatkozni.

PES ID

Ez már létező dolog a 13-as rész óta. Eredetileg 50 sztárjátékost alkottak meg kiemelkedő részletességgel, mozgásokkal, cselekkel, ezt a számot pedig a 14-ben természetesen még feljebb tornázták, sőt már komplett csapatok esetén is alkalmazhatunk teljesen valóságshű viselkedéssel.

THE CORE

Természetesen a legfeltűnőbbek a grafikai változások lesznek az új engine-nek köszönhetően. A játékosok mozgása, részletessége, mimikája, valamint a stadionok is a valóságshűsége törekednek. Az ígéretek szerint kevesebb, a meccsdinamikát tönkretévő animációval találkozhatunk, és végül a szabadrúgások és büntetők esetén a védőinktől több reakciót és élethűséget kapunk.

ja a szabálytalanságot, várunk mint Rozi a multiplexben, hogy most lap-e vagy sem, majd betölti az animot, amikor adja a lapot. A végeredményt megtudjuk, de eléggé nonszensz, hogy a bíró nem húzza elő, amit elő kellele már rögtön a játéknézetben.

RÓKA-FOGTA ENGINE

A játék a FOX engine legújabb verzióját használja, ami egy multiplatform megoldás, mégpedig a Kojima Productions fejlesztésében; a Metal Gear Solid 4 után kezdtek el dolgozni rajta, mégpedig a „csináljuk meg a legjobb játékmotort” jelmondat felkiáltásával. Ennek használatával elvileg a Kojima-fiúk szignifikánsan rövidebb idő alatt tudnak ugrálni a különböző platformok között, valamint már HAVOK-fizikát használ, ami egészen jól hangzik: élethűbbek a ruhamezsgások, és figyelembe veszik a játékosok eltérő fizikai felépítéseit a lökdösődések, illetve egyéb összecsapások során. Való igaz, hogy a korábbi PES-ekben tapasztalt „Kitty Pride” életérzést mint-

ha tényleg megszüntették volna, és olykor már nem sikerült anyagtalan szellemként elshahnom két összezáró védő között.

GÓL?

Erre nagyon korai lenne válaszolni, hiszen a sima meccsen kívül semmilyen más módot sem lehetett az előzetes verzióban kipróbálni, de mindenképpen összeszedettebb fizikával van dolgunk. Valahogy kontrolláltabbnak, átláthatóbbnak tűntek a meccsek, mint a 13-as esetén, mondom ezt még így is, hogy főleg a FIFA virtuális stadionjaiban riogatom a kapusokat, vagy épp kiabálásommal a szomszédokat. Mindenképp várom a teljes verziót, hogy kedvenc csapataimat is kipróbálhassam, és addig talán végre szegény Lahm is a helyére kerül.

EndreMan

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/pro-evolution-soccer-14

Előzetes

RAYMAN LEGENDS



A büntető törvénykönyvben ezt hívják csoportosan elkövetett szörnyölésnek

Még nem ugrottam rá mozgáskorlátozott fejére, de ha ez ekkora örömet okoz, akkor...

Ha Rayman létezne, megkérném azt a kis töppedt kezét

RAYMAN LEGENDS

NEM MINDENNAPI LÁTVÁNY, HA VALAKI A MELLKASÁHOZ KAPJA A FŐNÖKÉT, ÉS ERŐSEN, EGY PICI RINGATÁSSAL MEGBOLONDÍTVA, HOSSZASAN ÁTÖLELI.

Persze ha a góré formásabb, mint egy tea-tojás – és kapható is az ilyen érintkezésre –, akkor számunkra az öröm, hogy léptenyomon körbefonjuk őt a karjainkkal. Nem tudom, hogy Mocsyból milyen reakciókat váltanék ki, ha effajta érzelmi kivételével közelednék hozzá, de azt sejttem, hogy a többi kolléga válogatott szósziporkákat hányna rám, ha előtűnk kontaktálnék így a vezérrel. De biz' isten, azóta kacérokodok ezzel a gondolattal, mióta átnyújtotta nekem a Rayman sorozat legújabb jövevényét.

MINDENKI RAYMANE

Akik egy kicsit is ismernek, tudják, hogy számomra a boncasztalra most kiterített alkotás jelenti A játékot. Felőlem jöhetnek a grafikai bravúrokkal kecsgetető mókák, úgy seprem őket félre, mint pancser sakkozó a vesztes felállást. És ezzel valószínűleg nem vagyok egyedül, ugyanis a 2011-ben újraélesztett sorozat össznépi éljenzésre készítette a publikumot. Sokunk a mai napig újra és újra vaspapsra emeli a kezét. A Ubisoft emberkéi, miután lenyelték a sikerrel töltött gombócokkákat, máris exkluzív címként jelentették be a folytatást a Nintendo új masinájára. A fejlesztés során leginkább az érintő-

képernyős irányítóban rejlő lehetőségekre koncentráltak, ám egy álmos reggelen be-futottak a Wii U-ról szóló aggasztó statisztikák, így jobbnak látták a mesteremberek, ha művüket más platformokra is átültetik. Alapból így kellett volna serénykedniük, mert puffadt orrú barátunk olyan személyeket is képes a képernyők elé ültetni, akik már hosszú évek óta nem fárasztották le az ujjböggyüket holmi videojátékokkal (tapszatalatból mondom).

BALRÓL JOBBRA, LENTRŐL FEL

Az innováció varázsa nem most fogja elhíttetni velünk, hogy a kettéfűrészelt, gyönyörű asszisztenshölgyet valóban a derekánál szelte fel a jóképű bűvész, de ettől mi még ámulunk a produkción. A képlet hasonló, és most is pofonegyszerű: leginkább balról jobbra haladva, egy síkban ugrabugrálva haladunk előre, míg el nem érjük a pálya végét. Ami mégis izgalmassá teszi az ilyen stílusú érzetéseket, az az, hogy mi fogad minket A és B pont között. Szerencsére mostanában igen kiváló minőségű játékokat kaptunk ezen a téren (*Trine*, *Limbo*), és csak végtagvégű barátunknak elég öt perc ahhoz, hogy rég nem látott mosolyt rajzoljon az arcunkra.

A történet itt szinte harmadlagos, és főlősleges körökkel nem is untat minket a tyutyerka: Rayman és különös kinézetű bajtársai a legkülönfélébb festmények szemétkápráztaóan megelevenedő dimenzi-

ójába veti bele magát, hogy kiszabadítson több száz fogvatartott teensiest (kicsi, kékszerű lények olyan orral, mintha az uborkát krumplival keresztelték volna). Rengeteg misztikus világot barangolhatunk majd be, melyek egytől egyig más kihívások elé állítanak; van, ahol szimplán „csak” szökdécselgetnünk kell, de lesznek lopakodós, lézernyaláb-kerülgetős, vízben úszós, felfelé áramló levegőben haladós részek is. Az előd nyomdokain haladva itt sem punnyadunk bele a monoton játékméletbe, ráadásul számos híres filmes vagy más pixelalkotásból nyert elem is visszaköszön. Az egyszerű platformhelyek mellett lesznek eszeveszetten iszkirizős szakaszok, ahol kifejezetten az a cél, hogy időn belül teljesítsük a pályát. Gyakorlott szülőknél ez nem okozhat gondot, mert sprintben reggelit készíteni, összepakolni, házastársat le..., gyereket oviba/suliba bedobni, majd még 8 h előtt beérni a munkahelyre rutinszerű bravúrnak számít, de azért nekik is komoly kihívást jelenthet egy-egy rohanós menet. Szinte tökéletesen kiszámolt mozdulatokkal kell terelgetnünk hősünket, hogy teljesíteni tudjuk a célt. Hasonlóan szapora-léptű futamokat is kapunk, amikor nem a visszaszámlláló lesz az ellenségünk, hanem egy tűzfal, ami folyamatosan ott liheg a nyomunkban. A slusszpoén, hogy ritmikus haladásunkhoz dübörgő zenék igazodnak, melyek közül néhány ismerősen csenghet. Ezek is hozzájárulnak, hogy kimondottan

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montpellier**
Platform
Wii U, Xbox 360, PS3, PS Vita, PC
Röviden A 2D-s platformugrálda végre ismételten visszatér rengeteg kihívással és ötletes ügyességi feladatokkal.
Megjelenés **2013. augusztus 30.**
PEGI **7+**



EGY BOJKOTTÁLT KISFIÚ

Az 1995-ben debütáló Rayman sorozat eredetileg egy Jimmy nevű tízéves kislóra irányította volna a figyelmet, aki felfedez egy mágikus világot a számítógépében, melynek neve Hereitscool. Mikor ezt az univerzumot egy gonosz elnyomó hatalma veszélybe sodorja, fiatal hősiünk, belépve a pixelfüggöny mögé, Raymanné alakul. Végül a készítők szinte az utolsó pillanatban dobták ezt az ötletet, és csupaszon, lacafacázás nélkül adták ki a játékot. Pedig minden fiatal álma, hogy egyszer beszíjpantsa egy videojáték... Engem bármelyik Larry-rész elrabolhat!

bitang jó élményt nyújtson minden egyes megtett mozzanat.

ÖREG RAYMAN VÍZZEL FŐZ

A látvány gyönyörű. A karakterek és a különböző misztikus világok megjelenítését mesterien sikerült kivitelezni. Még egy kis száradt szemű kritikus is megáll, hogy megsodálja egy hatalmas levél rajzos ereztét vagy a testünk által gerjesztett vízválmok fodorzódását. Ezt a képi világot már az *Origins*ben is megszokhattuk. (Apropó! Akik nem játszottak az előző felvonással, azok most belekóstolhatnak majd, mert jó pár pályarészt megkapunk az elődből.) De nemcsak a csinosság fog ismerősként viszszaaköszönni, hanem azok az idegtépő percek is, amiket egy-egy nehezebb rész váltott ki belőlünk. A készítők most is táborvernek központi idegrendszerünk mellett, tüzet raknak, és szalonasütögetés közben az izzadó disznóhús forró szaftját a nyugodtságért felelős területekre csöpögtetik. Persze az ilyen magas fokú kihívás szerves részét kell, hogy képezze a sorozatnak, ahogyan a sajátos humor is. Jókat vidulunk, miközben egyre nagyobb készletést érzünk arra, hogy szétmorzsoljuk vagy rituálisan feláldozzuk az irányítót egy kalapács segítségével.

MEGLESZ AZ AZ ÖLELÉS

Enyhén bennem volt a félsz, hogy mégis miként fognak azok a részek a többi konzolon működni, amiket kimondottan a Wii U tapicskolható irányítójára terveztek. Jelentem, mindenki megnyugodhat (vagy csak én voltam feszült emiatt?), simán áthidalták ezt a szakaszt. Igaz, hogy a Nintendo gyermekét simogatva jócskán feljebb rugdalódik az élményfaktor, de nem éreztem elviselhetetlennek, hogy például PS3-on egy gombnyomással helyettesítették az ilyen részeket, és hirtelenjében összeugrott csapatunk sem temette arcát sírva a két tenyerébe. A móka természetesen többemagunkkal is élvezhető, sőt, mondhatnám úgy is, hogy kötelező – főleg a Kung-Foot minijáték, ahol egymás kapujába kell bepaskolni a lepotyogó focilabdákat. Egy szó mint száz, a próbaverzió csak a jéghegy csúcsosra szoptott teteje, mert több tucatnyi feloldható pályarészre még nem merészkedhettünk be. Szeretnék előre borítékolni egy eredményt, de nem tehetem, mert a végén még megdobálnátok félig kiszürösztözt üdítős palackokkal egy szürke hétköznapon... és az nagyon fájna nekem. Viszont azt már most tudom, hogy jární fog az a bizonyos ölelés Mocsynak, ha nekem adja a tesztelés jogát – tojok a kollégák féltékenykedő tekinteteire.

Nightwolf

A KÉSZÍTŐK MOST IS TÁBORT VERNEK KÖZPONTI IDEGRENSZERÜNK MELLETT, TÜZET RAKNAK, ÉS SZALONASÜTÖGETÉS KÖZBEN AZ IZZADÓ DISZNÓHÚS FORRÓ SZAFTJÁT A NYUGODTSÁGÉRT FELELŐS TERÜLETEKRE CSÖPÖGTETIK

Ennyire még senki sém örült a saját halálának



Aki azt meri mondani, hogy szégyen a futás, az nyugodtan megdögölhet itt



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/rayman-legends

Előzetes

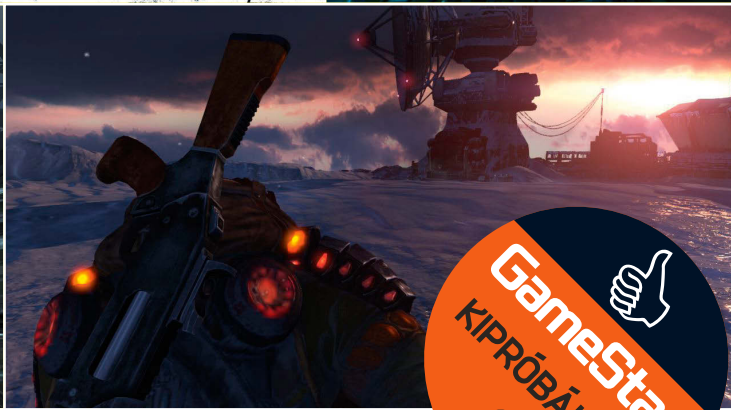
LOST PLANET 3



Jim először fogásznak ment az E.D.N. III-ra, de gyorsan meggondolta magát



A díszkőnegyed; esténként itt zajlik a bogárbugi



Réges-régen, egy messzi-messzi, fagyott bolygón

LOST PLANET 3



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Spark Unlimited**
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden Három év elteltével visszatérünk az E.D.N. III-ra, hogy megismerjük az előző részekben változó szituáció előzményeit. Megjelenés **2013. augusztus**
PEGI 16+

BIZTOSAN NEKTEK IS ISMERŐS AZ A HELYZET, AMIKOR TÉLEN KILÉPTÉK AZ UTCÁRA, ÉS A KELLEMES TÉLI SZELLŐ FÉL PERCEN BELÜL AZ ARCOTOKRA FAGYASZTJA A MOSOLYT. Ilyenkor az ember csak azt kívánja, hogy minél hamarabb valami meleg helyre érjen, olykor úgy érzi, ezt az időjárást nem lehet túlélni, már kezdi feladni az életét, de tudja, hogy a harmadik világban ennél is nagyobb problémák vannak, szóval inkább szürcsöl egyet a forró kávéból, és reményekkel telve folytatja útját. Nekem ilyenkor mindig a *Lost Planet* jut eszembe, ugyanis – aki játszott az első résszel, az tudja – ha az E.D.N. III bolygón nem sikerült elég akridot szétplaccsantani melegeket adó trutymójukért, vagy nem tudott a védelmet adó objektumba belépni, a játékos bizony a hóba gömbölyödvé hibernálódott. Többek között ez tette különlegessé a Capcom 2007-es shooterét, a 2010-ben megjelent második résszel viszont a fejlesztők túl sokat akartak anélkül, hogy az előző rész hibáit kijavították volna. Az árka akciójáték-sorozat harmadik része ugyanakkor már nem a bogárszerű földönkívüliek minden mennyiségben történő ledarálására épít, hanem egy történet-vezérelt, szerepjáték-ele-

mekkel tarkított alkotásként kárpótolhatja a játékosokat a sok várakozásért és a *Lost Planet 2* hibáiért.

VISSZA A JÉGKORSZAKBA... VAGYIS...

A játékot elindítva „Nagypapa!” kiáltás hallatszik egy fiatal lány szájából, nem épp amolyan „Nagypapa, nagypapa, mesélj még a fiatakorodról!” módon. Említett családtag a felfújott arcú Nicolas Cage-et idéző Jim Peyton, aki egy halom kő alatt fekszik. A lány próbálja letolni a lábáról a követ, de Peyton leállítja, és úgy dönt, inkább elmeséli, hogyan került oda, és milyen szerepet töltött be az E.D.N. III felfedezésének történetében. Szóval nagypapa mesél a fiatakoráról, a lány hallgat, mi pedig átéljük az egészet az ifjú Jim szemszögéből.

A sztori tehát a távoli múltban játszódik; minden akkor kezdődött, mielőtt még a NEVEC-ből ellenség lett, mielőtt az akridok nagy részét sikerült kiirtani és mielőtt a Snow Pirate-ek (hókalózok, de ez hogy hangzik már?) fellázdak a NEVEC diktatúrája ellen. Jim egy egyszerű bányász, aki azért került a bolygóra, hogy segítsen kitermelni a hőenergiát, amit aztán a Földre szállítanak haza. A

bányászat és az akció egészséges egyensúlyban vannak egymással, bár érezhető, hogy a mérsékelt ellenséges fenyegetés kevesebb izgalommal is jár: többnyire minden lassú, nyugodt, csendes (amíg nem támadnak ránk a fajukat és bolygójukat védő ocsmányságok).

Két sztoriküldetés között sétálgathatunk a bázison, beszélgethetünk az emberekkel, gyűjtögethetjük a hangfájlokat és az elszórt naplókat. A harcra termett VS mehek helyett itt „szimpla” rigekkel nyomulunk (a korábbiaktól eltérően belső nézetből), melyek egyik „karját” markolásra és kapaszkodásra tervezték, míg a másik egy fűrő, amivel könnyen áttörhetjük a jeget. Amikor nem gyalogosan harcolunk, a Rigben ülve kell újraindítani a viszontagságos időjárás miatt felállított védelmi eszközöket, bekapcsolgatni az épp nem működő kommunikációs egységeket, vagy elvégezni valami más, hasonlóan veszélyes munkát. Külön poén, hogy a lépegetőben rádió is van, amin hétköznapi, a környezettől olykor élesen ellentétben hangzó szöveg segíti kicsit kiszakadni a zord világból. Az adókat magunk váltogathatjuk. Az előzetes első egy-másfél órájában tényleg mérsékelt az akció, de ahogy egyre nehezebb, egyre összetettebb felada-

HA TE MONDOD

Andrew Szymanski producer, Capcom: „Jim azért van itt, hogy dolgozzon. Nem érdekli az ökológia, az ökoszisztéma tanulmányozása, csak a munkáját szeretné végezni, pénzt keresni, kiségiteni a családját.”



Nézzétek, kedves gyerekek, ott áramlik az Akridusz Antiregulárisz



LEGENDÁS FORDULÓPONT

A *Lost Planet 3* nem csak és kizárólag a Capcom terméke. A japán kiadó, ahogy az új *Devil May Cry* esetében is, úgy döntött, kiviszi a projektet a cégből: a fejlesztést a Spark Unlimited nevű külső stúdióra bízta, ami előző játékaival bizonyította, hogy a csapat tagjainak zseniális ötletei vannak. Sajnos a *Legendary* és a *Turning Point: Fall of Liberty* is csúnyán bukott, ám a *Lost Planet 3*-ban szerencsére nyoma sincs a stúdió korábbi termékeinél jelen lévő betegségeknek; a srácok tanultak, és így annak ellenére, hogy az általunk kipróbált változat csak az újságíróknak szánt, nem végleges kiadás volt, a hibák száma már most szembetűnően alacsony. Kivárjuk a végét, de a kezdet nem rossz.

KÉT KÜLDETÉS KÖZÖTT SÉTÁLGATHATUNK A BÁZISON, BESZÉLGETHETÜNK AZ EMBEREKKEL, GYŰJTÖGETHETJÜK AZ ELSZÓRT NAPLÓKAT

EGY NEKEM, KETTŐ MECHED

A cikk megírásának pillanatában még nem tisztázták, hogy pontosan mit takar ez, de az *Anime* magazin értesülései szerint Japánban a *Tűzgyűrű* és a *Lost Planet 3* marketingkampánya összefonódik. A magyarázat annyi, hogy a *Tűzgyűrű*-ben a yaegerek kaiju szörnyeket ölnek, a *Lost Planet 3*-ban pedig lehet a rigekkel akridákat taposni. Értitek az összefüggést.

tokat kapunk, úgy jövünk rá, hogy valami nem stimmel, és talán nem is az akrida a legnagyobb ellenség.

JIM HAZATELEFONÁL

A főszereplő nem a sikerért, nem az elismerésért ment az E.D.N. III-ra, csupán pénzt akart keresni. Ottthon várja őt párja, Grace, akit webkamerás bejelentkezések során ismerhetünk meg – a módszer kiválóan alkalmas egy jellemfejlődés végigvezetéséhez, mind tisztábban látjuk, mennyire megterhelő, ha valaki a családjától távolra kényszerül. A havas bolygó karácsonyi égők nélkül egyébként sem hozza az otthon hangulatát. Ugyanakkor nincs olyan hideg, mint korábban: Jim sisak nélkül mászkál, és az összegyűjtött hőenergia sem az életerő visszaállítására, hanem leginkább a fegyverek fejlesztésére használható. A fegyverboltban szintén hőenergiaért vehetünk hulladék alkatrészeket is, amiket a rigbe épít bele Gale, az ifjú műszerész. A játék egy

pontján újra az idős Peytont és unokáját láthatjuk, itt már utalnak arra, hogy bizony a ruha az akridokból származó hőenergia nélkül igen keveset ér, valamint a játék negyedik órája után maga Peyton is elmagyarázza, hogyan működik a NEVEC találmánya.

MIFÉLE KUTYA EZ?

Visszatérve kicsit az akridokra: a lények nem sokat változtak azóta, hogy először megismertük őket. A leggyengébb egységek rovarokra hasonlítanak, az eggyel erősebbekben némi kutya- és tatuvért is fel lehet ismerni, míg az előzetes alatt életünkre törő boss egy rákszerű teremtmény volt. Legyőzni őket nem nehéz: a hátukon/farkuk végén/szájukból világító narancssárga szervre kell lőni, és minden nagyon rendben lesz. A földönkívüliek hatalmas, a *Halo 3* Cortana nevű pályáján (illetve a *Duke Nukem Forever*-ben annak paródiájaként) látható, khm, végbélnyílásokból jönnek elő, amikbe behatolva megtalálhat-

juk a robbanékony tojásokat is. Belül minden nyálkás, az igazán elszánt kalandorok pedig további nyílásokon keresztül térképezhetik fel az egész béli-rendszert... vagyis fészekrendszert. Lőszerből szerencsére nem lesz hiány, de a fegyverarzenál nem bizonyult túl változatosnak: van egy mindig hasznos kis pisztoly, vehetünk sörétest, gépfegyvert, illetve egy vadászfegyvert, majd ezeket fejleszthetjük némi képp. Nem mintha ez nem lenne elég... A *Lost Planet 3* ötórás demójából kiderült számomra, hogy nem lesz rossz játék, ám való igaz, hogy a korábbiaktól nagyon eltér. A fő küldetések mellett érdemes lesz a mellékküldetésekre is időt szánni, de a bolygó beharagolása is szórakoztató elfoglaltság lehet egy meleg nyári délutánon.

Paca

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/lost-planet-3



Jaj, cica, eszem azt a csöpp kis szád!

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Még hiszünk a tündérmesékben

PUPPETEER

SÖTÉT HUMOR

Viszonylag sötét világot sikerült teremteniük a fejlesztőknek, mégis tele van humorral a történet. A készítőket többen is meglehették: Tim Burton, Terry Gilliam, illetve az egész Monty Python. Az írók több órányi filmet néztek végig, hogy a legjobbtól tanuljanak.

FIGYELEM, FIGYELEM! ITT AZ ELSŐ SORBAN IS! LEGYENEK RÉSZESEI EGY VILÁGRASZÓLÓ KALANDNAK! Társulatunk utazásra invitálja önöket, ahol bármi megtörténhet: izgalmas ütközetek, rejtélyes küzdelem a gonosz cselvetései ellen, furmányos kihívások, ármány és szerelem. Élvezze a közönség sorainak kényelméből a meghiökkentő eseményeket! Tessék, csak tessék! Egy bámulatba ejtő történet, amely megélni és regélni hivatott. Tartsanak velünk, és legel-tessék szemüket a fából és szövetből mesterien megmunkált díszletek és szereplők színes forgatagán! Tekintsék

meg a hőst, aki csak a feje után megy, de bátrabb, mint a tekerőpataki Horthy lova! Test és lélek viadala lesz ez egészen a diadalig. Csak ezen az estén és csak itt! Úgy hallom, a zenészek már felhangolták hangszereiket. Kísérjük végig a színdarabot kitörő érdeklődéssel!

MESE A VAKONDRÓL, AKI TUDNI AKARTA, HOGY KI CSINÁLT A FEJÉRE

Hol volt, hol nem, élt-éldegélt egy eleven, pirosposzgás kisfiú, Kutaró, aki még nem tudta, hogy milyen szárnyúségek várnak rá. Gyanútlanul tetette napjait, miközben egy medve elorozta

a Holdistennő varázslatos kristályát és mágikus ollóját, amivel óriási hatalom került rossztevő mancsaiba. Nem vesztegette az idejét, királlyá tette magát, és elindult gyermeklelkeket gyűjteni frissen megkaparintott uradalmába. Egy komor éjjelen sűrű köd szállt a tájra, és vele eljött az alávaló Moon Bear King is, hogy magával ragadja a kis Kutarót. Ódon kastélyába vitte a legénykét, és elkobzott természetfeletti erejével fabábbá változtatta, de nem lelte benne tetszését, ezért letép-

te a kobakját, kegyetlenül felfalta, és testét elhajította messzire. Rajta kívül még sok-sok ifjút rabolt el, hogy marionett alattvalókként hajtsa igája alá őket. Fejvesztett barátunk tehát nem maradt sorstársak nélkül, de akadnak olyanok, akik nem hagyták egyedül az előtte álló merész vállalkozásban, hogy visszaszerezze nyakraválóját. Egy kedves hercegnő támogatja a harcban, miután általunk kiszabadulhatott tömlöccéből, emellett még egy rafinált boszorka ajánlotta fel neki segítségét – remélve, hogy a kölyök által hozzájuthat a bűvös vágóeszközhöz – és útítarsul adta mellé hű szolgáját, Yin Yangot, a szárnyas círmóst. A cica lehetővé tette, hogy apró hősiünk ideiglenes buksit kapjon, ezáltal különleges képességekre szert téve vágghasson neki a fölé tornyosuló kihívásoknak.



INFO

Kiadó Sony Computer Entertainment Inc.
Fejlesztő SCE Japan Studio
Platform PlayStation 3, PlayStation Network
Röviden Virtuálisan még sosem dughattuk a kezünket egy bábu fenekébe. Még mindig nem tehetjük meg, de vigaszul megkapjuk az érzést ebben a puzzle-platformerben.
Megjelenés 2013. szeptember
PEGI 12+



Akkor ezek szerint ezt most csak megjátsszák. Biztos ez?



EGYÜTT LÉLEGZÜNK A JÁTÉKKAL, AMI A TEÁTRUMOK AUTENTIKUS ILLATÁT PÁROLOGJA KI



Az arisztokrata csigák szeretik a fényűzést.



Igaz a mondás: azzá válsz, amit megeszel

MUTASD MEG, MILYEN FÁBÓL FARAGTAKI

Felgördül a vörös függöny, izzanak a reflektorok, és megreccsen a fa, amikor a díszletmunkások leengedik a magasból az új helyszín rozsdás vasláncokra rögzített dekorációját. Azt hiszem, nyugodtan megelőlegezhetem a többes számot, és beszélhetek mindannyiunk nevében: igen, teljesen valóságosnak érezzük a képernyőnkre varázsolt színpad illúzióját, még ha 2D-s is, mert van mélysége a megjelenítésnek. Együtt lélegzünk a játékkal, ami a teátrumok autentikus illatát párologja ki, a történet előrehaladtával egyre mélyebbet szeretnénk szippantani a molyrágta vásznon és a szüette kellekek éteri konglomerátumából.

Az alkotáson rendkívül meglátszik, hogy művész kezek pihentek rajta. Minden nüanszní részlet a hitelességet szolgálja, és mindehhez óriási színt ad a narráció, a tréfásan ripacszkodó figurák színjátéka és a mozgólatainkat tapssal, ovációval vagy egyéb emócióval díjazó közönség. Gavin Moore, a Sony Japan Studio kreatív direktora ragaszkodott hoz-

zá, hogy munkájukra ne az újhullám, hanem a klasszikus platformerek legyenek hatással. Így történhetett meg az, hogy míg a gyönyörű kivitelezés, az ijesztően pályaságyszerű fizika és a dinamikus pályafelépítés miatt a *LittleBigPlanet* jutott eszembe, addig első blikkre inkább egy erős nosztalgiaérzés fogott el, és azonnal felsejlettek bennem – többek között – a *MediEvil*ben megtett első lépéseim. Nem csoda tehát, hogy már az első felvonás elején elégedett mosoly telepedett az orcámra, ami később is görcsösen ragaszkodott a helyéhez.

EGYMÁSBA CSENDÜL A SZÍN, A HANG, S AZ ILLAT

A fejlesztők mindent megtettek azért, hogy fenntartsák a pörgős játékményt, és ne lankadjon az érdeklődésünk, ugyanis folyamatosan változik körülöttünk a környezet, egyszóval maga a díszlet. Údító változatosság jellemző a kalandra, főképp hogy minden felvonás teljesen egyedi köntöst kap, és az ügyességi feladatok, illetve a továbbjutási lehetőség is mindig az átvedlett atmoszférához igazodik. A más játékokból is jól ismert lineáris felépítés és történetvezetés



Talán itt nem ér el minket a bikaviadal

AMIKOR GEPETTO FARAG

Gavin Moore, akinek nevét már említettem, nem egyedül ötlötte ki, hogy a játékot mivel tehetné izgalmasabbá, pörgősebbé. Nem más, mint saját kislia gyújtotta fel feje felett a villanykörtét, amikor a még készülöben lévő *Puppeteer* közös tesztelése közben felállt, és inkább kiment a szabadba, hogy játsszon a barátaival. Gavin megkérdezte gyermekét, mi az oka annak, hogy ráunt a mókára, mire ez volt a válasz: „Olyan játékot szeretnék, ami öt-tíz percenként változik.” A meghökkenett apuka bölcs volt, és megfogadta a lurkó tanácsát, hisz ki tudná jobban megmondani, hogy mire van szüksége, mint maga a célközönség?

itt szintén adott, de abban egyedit hoz a tyutyerka, hogy nem mi portyázunk és fedezünk fel újabb és újabb területeket, hanem azok találnak meg minket, jobban mondva ereszkednek le, vagy fordulnak át a színpalak mögött. A kiszámíthatatlanul mozgolódó pódium és a folyton reagáló nézőtér pedig extra szórakoztatóelemként ad fix keretet a mókának. Az egész alkotás hangulatához kétségtelenül hozzájárul az effektek és a zene összhangja. A mesésövét aláfestő melódiákat maga Patrick Doyle komponálta, növelve ezzel a játék színvonalát.

PINOKKIÓ BICEG – ROSSZ FÁT TETT A TÜZRE

De vegyük szemügyre magát Kitarót. Ha belegondolunk, egy kilencéves kisgyermek egyik pillanatról a másikra avanszáll főhőssé; lássuk be, ez igen nagy teher lenne bármelyik pelyhedző pulya vállán. Egy szál magában mit tudna kezdeni az életére törő szörnyűségekkel? Itt jön a képbe a mese hatalma, mégpedig hogy bármi megtörténhet. Tulajdonképpen már a fababulét is eléggé rendhagyó, és ezt még megfejelték a pályákon beszerezhető varázstárgyakkal és cserélgethető fizimiskák tömkelegével, szám szerint százal. Ezen kobakok – a póktól kezdve a nindzsán át a kalózig – mind-mind különböző tulajdonságokkal vérteztek fel gazdájukat, ráadás-ként pedig az egyes pályarészeknél

villódzó ikonhoz igazítva a megfelelő fejet (feltéve hogy éppen rendelkezünk vele), bonus stage-eket nyithatunk meg. No de minden vitéznek dukál egy jó harceszköz, ami nevezhető kétélűnek, mégsem pallos: egy csudálatos vágószerszámról van szó. Ol-lónkkal nem csupán támadhatunk, hanem olykor ezzel kell utat vágnunk magunknak az előrejutás érdekében. A cselekményszál kibontakozása közben fegyverzetünk természetesen továbbfejlődik, kiegészül. Szükség is van erre, hisz egyre ádázabb bossokkal és rosszakarókkal kell szembenéznünk a minimum tizenkét órás játékményt adó féktelen ugrabugrában. Az előadás rögtön kezdődik! Foglalja hát el helyét a kedves publikum, dőljön hátra székében, és kövesse figyelemmel, hogyan küzd a pöttöm faragvány azért, hogy ismét igazi kisfiúvá váljon.

Eprespuszedlee



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

www.gamestar.hu/puppeteer

Leslie L. Lawrence-kalandjáték magyaroktól magyaroknak

INFO

Kiadó **Mystery Interactive**
Fejlesztő **Mystery Interactive**

Platform
PC

Röviden Egy, a Lőrincz L. László - A keselyűk gyászzenéje című regényét feldolgozó, 2D-s point & click kalandjáték a The Night of the Rabbit alkotójának dizájnjával. Megjelenés **2014. tavasz**
PEGI N/A

REQUIEM OF THE VULTURES - A LESLIE L. LAWRENCE ADVENTURE

LŐRINCZ L. LÁSZLÓ 1990-BEN MEGJELENT REGÉNYE, A KESELYŰK GYÁSZZENÉJE EZÜTTAL EGY POINT & CLICK STÍLUSÚ KALANDJÁTÉKBAN TÉR VISSZA. Az interaktív adaptáció során a szerzőhöz méltón egy gyilkosság ügyét kell felgöngyöltetnünk India sokszínű nagyvárosában, Mumbaiban, többek között intelligens fejtörőket és egyedi feladatokat megoldva. Egy átlagos kalandjátékos nagyjából 10-12 órányi kikapcsolódást remélhet a já-

téktől, ami többre is rúghat a várhatóan gigászi mennyiségű szövegnek (beleértve az olykor humoros dialógusokat is) köszönhetően.

Jó hír, hogy a fejlesztők mindenképpen magyar feliratban gondolkodnak, illetve szeretnék, ha megvalósulna a szinkronos változat is, ami jelenleg még csak az előkészítési fázisban tart. Szabó Miklós, egyik interjúalanyunk például László Zsoltot, Keanu Reeves magyar hangját szeretné megnyerni a főhős szinkronizálásához.

A 2014 második negyedére tervezett adaptáció PC-, mobil- és tabletplatformokra készül, ami pedig a PC-s gépigényt illeti: az ígéretek alapján tíz évvel ezelőtti masinák is vidáman fut majd a játék, köszönhetően a 2D-s stílusnak és az *A New Beginning* kalandjátékból is ismert képregényszerű (Motion Comic) átvezető-animációknak. Az ígéretek alapján hamarosan nálunk olvashattok először a játék további részleteiről.

Szada

INTERJÚ LŐRINCZ L. LÁSZLÓ ÍRÓVAL

GameStar: A Keselyűk gyászzenéjét a legjobb sikerült regényei között tartják számon. Megfordult a fejében valaha is, hogy videójáték vagy film készíthetne belőle?

Lőrincz L. László: A Keselyűk gyászzenéje iránt volt filmes érdeklődés, az eredeti tervek szerint magyar-indiai koprodukcióban készült volna, a gazdasági válság azonban elsodorta a reményeket. Ezért is örültem, amikor végül is kiderült, hogy videójáték lesz belőle.

GS: Milyen szinten működik együtt a fejlesztést végző lelkes csapattal? A játék végigjátszása során találkoztunk olyan elemekkel, amik a könyvből kimaradtak?

LLL: A könyv és a videójáték egészen más, olyannyira, mint a könyv és a mozi. Mindegyik önálló alkotás, mind egyiknek eltérő szabályai vannak, ezért természetes, hogy a játék nem követi szolgai módon a regény cselekményét vagy akár karaktereinek ábrázolását.

GS: Az igazat megvallva Lőrincz L. László-regényeken nötem fel, és legfőképpen a főhős személyisége, humora és a történetek kidolgozottsága ragadta meg a fantáziámat. Hasonló minőségre számíthatunk a kalandjátékban is?

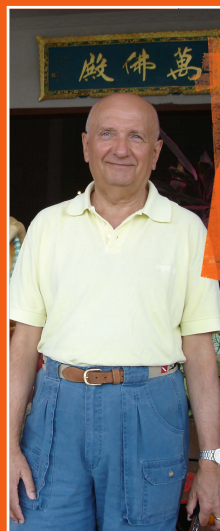
LLL: Remélem, bár magam is kíváncsi vagyok rá, hogy a verbális humor és a videójáték hogyan „férnek meg” egymás mellett.

GS: A tavaly megjelent A játék rabszolgái című műnek szintén köze volt a videójátékokhoz. Milyen kutatásokat végzett a témával kapcsolatban, esetleg személyes tapasztalatok segítettek a munkát?

LLL: A játék rabszolgái esetében egyszer hallottam valamit a nemzetközi videójátékok körül kialakult szerencsejátékos szubkultúráról, s amennyire lehetett, tanulmányoztam a kérdést. Jőmagam sem tudom, hogy ez valójában mennyire elterjedt, mindenesetre érdekes jelenség.

GS: Még egy utolsó kérdés a végére: Hogyan viszonyul ahhoz a témához, hogy a videójátékok váltják ki az erőszakos viselkedést a fiatalokból?

LLL: A fiatalokat már annyi mindentől féltették, úgy látszik, most ez van soron. Úgy gondolom, hogy szerető családban felnőtt, kulturált fiatalra nem hat az erőszak, de ha mégis hat valami, akkor az elsősorban az erőszakos környezet, amely - videójátékok nélkül is - körülvesz bennünket. Úgy látszik, ezzel együtt kell élnünk. Sajnos.



ÍZELÍTŐ SZEPTEMBERBEN

A Mystery Interactive nagyjából szeptember közepére ígéri a kalandjáték legelső előzetesét, amelyben egyúttal láthatunk a játékmenetből és a begéret fejtegetésből is némi ízelítőt, sőt, utóbbi bemutatásának több videót szentelnek majd a készítőik.



INTERJÚ SZABÓ MIKLÓS PROJEKTMENEDZSERREL

GameStar: Hogyan jött az ötlet, hogy kalandjátékot készítenek Lőrincz L. László regényéből, és miért pont a Keselyűk gyászzenéjére esett a választásotok?

Szabó Miklós: Az, hogy a játék alapját egy, már létező, sikeres történet képezze, olyan legendás író tollából, mint Lőrincz L. László, adta magát, hiszen a Leslie L. Lawrence-történetek olyanok, mintha csak kalandjáték-alapanyagok íródtak volna. Aki olvasta már, az tudja, hogy a Keselyűk gyászzenéje című regény történetére ez különösen igaz. A karakterek, a helyszínek és a sztori több mint 90 százalékban a regényre épülnek.

GS: Tudomásunk szerint maga a szerző is támogatja a projektet, és részt vesz a fejlesztésben.

SZM: Laci bácsi támogat minket, és bízik bennünk, ami nagyon sokat jelent, főleg ha tekintetbe vesszük azt a tényt, hogy a projektet 2007 óta már háromszor teljesen újra kezdtük. Büszkén mondhatom, hogy a jelenlegi verzióval mindketten úgy érezzük, ez az a minőségi színvonal, ami ennek a történetnek és Leslie L. Lawrence-nek dukál.

GS: Miképpen sikerült megnyerni a *The Night of the Rabbit* című játékot is jegyző Matthias Kempkét, hogy készítse el a dizájt?

SZM: Matthiással 2009-ben vettem fel a kapcsolatot, nem sokkal azután, hogy *What Makes You Tick?* című indie kalandjátéka megjelent. Megmutattam neki az aktuális *Requiem of the Vultures* verziót, és ő felajánlotta, hogy segít nekünk még színvonalasabbá tenni. Négy hónap intenzív munkájával megszületett a játék átdolgozott dizájdokumentációja, az

összes újratervelt karakter- és helyszínvázlattal egyetemben, melyek már a sajátos Matthias Kempke stílust tükrözték.

GS: Hogyan tervezték a játék kiadását? Kizárólag digitális úton vagy előbb-utóbb beszerezhető lesz esetleg dobozos formában is?

SZM: Magyarországon mindenképpen létjogosultságát érezzük egy dobozos verzióknak, amiben szeretnénk egy kis meglepetést is elhelyezni a játékosok számára, személyesen Leslie L. Lawrence-től.

GS: Számíthatunk a jövőben arra, hogy más Leslie L. Lawrence-könyveket is adaptáltok?

SZM: Ha sikeres lesz a *Requiem of the Vultures*, boldogan elkészítjük a folytatást, aztán a folytatás folytatását és így tovább.



Ezekből akár még fegyvert is csinálhatunk, mint MacGyver



Egy belső hang azt ordítja: vizsgálj meg mindent!



A hangulatteremtés a legfontosabb, még a varjak is besegítenek

Matthias Kempke, a *The Night of the Rabbit* dizájnerének stílusjegyei egyértelműen felismerhetők minden egyes képen, ami kikerült a játékról, ez pedig szemmel láthatóan a projekt egyik legnagyobb erőssége.



A KARAKTEREK, A HELYSZÍNEK ÉS A TÖRTÉNET TÖBB MINT 90 SZÁZALÉKBAN A REGÉNYRE ÉPÜLNEK

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

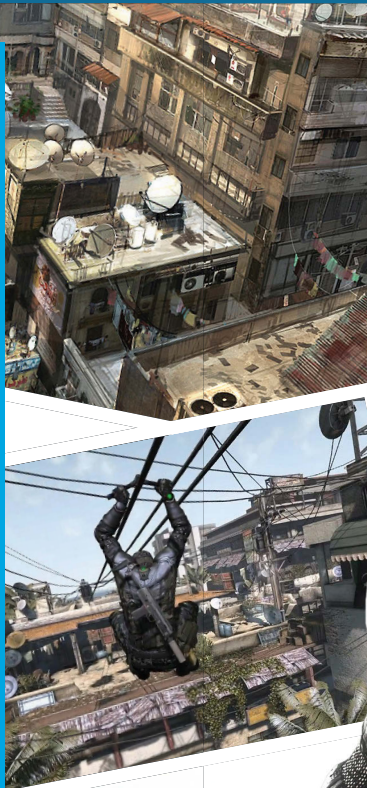
gamestar.hu/jatek/a-requiem-of-the-vultures-a-leslie-l-lawrence-adventure

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 36 SPLINTER CELL:
BLACKLIST
- 42 SAINTS ROW IV
- 46 THE BUREAU: XCOM
DECLASSIFIED
- 52 SKULLS OF THE SHOGUN
- 56 SHADOWRUN RETURNS
- 60 EUROPA UNIVERSALIS IV
- 62 TALES OF XILLIA
- 64 BROTHERS: A TALE
OF TWO SONS
- 66 NASCAR THE GAME: 2013
- 68 RISE OF THE TRIAD
- 69 THE SMURFS 2
- 70 LEISURE SUITE LARRY:
RELOADED
- 71 DUCKTALES REMASTERED
- 72 JACK KEANE 2: THE FIRE
WITHIN
- 73 THE RAVEN: LEGACY OF A
MASTER THIEF - THE EYE
OF THE SPHINX
- 74 GUNCRAFT
- 76 BIOSHOCK INFINITE: CLASH
IN THE CLOUDS
- 76 RUSH BROS.
- 77 DEUS EX: THE FALL
- 77 BLOODMASQUE
- 78 MAGIC: THE GATHERING
- DUELS OF THE
PLANESWALKERS 2014
- 78 PRINCE OF PERSIA: THE
SHADOW AND THE FLAME
- 79 HALO: SPARTAN ASSAULT
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI
TANÁCSADÓ



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Toronto, Ubisoft Shanghai (WIIU)**
Platform **PC, Xbox 360, PS3, Wii U**
Röviden A külső nézetes lopakodós lövöldesorozat legújabb részében egy új Sam Fisher igyekszik megmenteni Amerikát – és a szériát.
PEGI 18+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

Újra ügynökök vagyunk

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST

A SPLINTER CELL: BLACKLIST EGYSZERRE NAGYON JÓ ÉS ÉLVEZHETŐEN KÖZEPES.

Amikor egy *Splinter Cell*-rajongó Ironside hiánya és a lopakodás halála miatt könnytől fátyolos szemén keresztül nézzük, akkor maga az élmény is egy kicsit homályos, viszont aki a *Conviction*-nél tart, vagy esetleg most kapcsolódik be a sorozatba, az egy izgalmas és jól összerakott shootert kap, lopakodással a széléken. Legmélyebb félelmemet félrerakva, miszerint édesanyám is veszi a GameStart, és az írássaimból csipegetve színészeti ki-tinédzserkorom – nem véletlenül – szürkés foltjait, elmondom, hogy én a *Double Agent*-tel kapcsolódtam be a sorozatba, ami egy furcsa véletlen folytán az érettségi időszak kellős közepén került a kezembe. A lopakodós játékok csodája, hogy lényegében annyi időt ölsz bele, amennyit kedved tartja; ha úgy érzed, kivárhatsz, amíg a szkript megfelelően kevergeti a kártyáit, és a maximalista és/vagy komoly OCD-vel küzdő játékosok bizony ezt meg is teszik. Azóta a jó hangulatú, ámde a legkevésbé sem produktív érettségi óta eltelt pár év, sok minden változott, átalakult a *Splinter Cell* is, a matekjegyem pedig örökre magán viseli Sam Fisher keze nyomát. De van még valami, ami soha nem változik.

'MURICA, F*CKYEAH!

Bizony, az Egyesült Államok megint komolyan mondható problémákkal küzd. Egy terroristacsoport készített egy úgynevezett Blacklistet, ami egy sor Amerika elleni terrortámadást tar-

almaz. Az engineerek (a rosszfiúk) azt követelik, hogy a kormány vonja ki csapatait az összes országból, ahol véleményük szerint jogtalanul tartózkodnak. Természetesen a katonaság kezét gúzsba kötik a különböző egyezmények, és a tehetetlen elnök – más esélye nem lévén – a 4th Echelonhoz fordul, amit most már a mi Samünk irányít. Az amerikai James Bondot nyilván senkinek sem kell bemutatni; ő minden törvény felett áll, szája csak lefelé görbül, kemény, mint a fagyott lócitrom, és a végén általában hazafias zenére lassított felvételben szalad tovább a naplementébe. Sam Fisher mellett ott van az elmaradhatatlan Anna Grímsdóttír, aki továbbra sem hajol meg a szexista társadalom előtt, azaz továbbra is úgy néz ki, mint egy keletukrán domina, és csatlakozik még hozzá Isaac Briggs, a kőkemény katona, illetve minden idők legidegesítőbb videojáték-karakterre, Charlie Cole, de órá majd még visszatérek.

A történet egyenes folytatása a *Splinter Cell: Conviction*-nek, és hozzá is a kötelezőt. A kémes/szuperkatonás játékoknál megfigyelhető a tendencia, hogy egy kicsit olyan a történetük, mintha egy paranoiás redneck írta volna, aki egy erdő közepén él egy kalybában, és a mindenkori kormányt okolja mindenért. Ha szerettek az összeesküvés-elméleteket, akkor ez is tetszeni fog, fordulatos és izgalmas, bár egy kicsit kiszámítható.

HOMOKSAM A GÉPEZETBEN

Létezik egy kevésbé ismert betegség (kevésbé ismert, mert most találtam ki), amit úgy hívnak „Last of Us szind-

Nevem Halász Sámuel

Az *Assassin's Creed III* zseniális és a *Dishonored* mélyen felkavaró honosítása után örülhetünk, mert a *Splinter Cell: Blacklist* is magyar felirattal érkezik. Sajnos a teszt-példányban még nem volt benne a magyar felirat, ezért nem tudtam leellenőrizni, hogy óva intselek-e tőle titeket, vagy ajánljam, viszont már maga a tudat is örömteli, hogy szép anyanyelvünkön ismerkedhetünk meg a történettel. A *Splinter Cell* sorozatban nem egyedül esett a lokalizáció, a 2004-es *Pandora Tomorrow* például nemcsak feliratot, hanem szinkront is kapott.

róma”. A tünetek akkor mutatkoznak, amikor az ember a *Naughty Dog* játéka után egy másikba kezd, és automatikusan Joel és Ellie tökéletesen kidolgozott karakteréhez kezdi hasonlítani a szereplőket. Hiba... A *Splinter Cell: Blacklist*-ben igazából csak Sam karaktere fontos, a többieké elég, ha nem zavaró.

Amint azt már biztos tudjátok, a továbbiakban már nem Michael Ironside-ról formázzák meg Fishert. Ennek az az oka, hogy a technika fejlődésével előtérbe került a mo-cap, tehát a Ubisoftnak keresnie kellett valakit, aki közelebb áll a főhőshöz fizikumában. A kissé pocakos Ironside már meglehetősen furcsán nézne ki egy mo-cap-kezelésben, ezért a választás az ismert sorozatszínészre, Eric Johnsonra esett. Ha nem halottam volna már Ironside tekintélyt parancsoló hangján megszólalni Sam Fishert, akkor egyetlen szavam sem



A zsoldosokat belső nézetből irányítjuk

AZ AMERIKAI JAMES BONDOT NYILVÁN SENKINEK SEM KELL BEMUTATNI; Ő MINDEN TÖRVÉNY FELETT ÁLL, SZÁJA CSAK LEFELÉ GÖRBÜL, KEMÉNY, MINT A FAGYOTT LÓCITROM, ÉS A VÉGÉN ÁLTALÁBAN HAZAFIAS ZENÉRE LASSÍTOTT FELVÉTELBEŇ SZALAD TOVA A NAPLEMENTÉBE

lenne, viszont így néha-néha hiányzott. Johnson, ha nem is tudja kitölteni teljesen elődje cipőjét, de képes járni benne, úgyhogy igazán csak a legvéresszájúbb rajongókat zavarhatja a váltás. Most pedig muszáj megemlítenem Charlie-t: ő a 4th Echelon saját hackere, aki egy két lábon járó 90-es évekbeli hacker-sztereotípiája; csak csuklyás pulcsiban és garatig begombolt kockás ingben látjuk, kizárólag klisékben kommunikál, és a lehető legrosszabb poénnal másfél perc alatt sikerült elérnie, hogy azt kívánjam, bárcsak lenne lehetőségem majd később megölni. A színészi játék egy kicsit ront az élményen, a papírvékony karakterek miatt nehezebb együtt élni a történettel és átérezni a drámát. Viszont a *Blacklist* kárpótol.

A SZELLEM, A PÁRDUC ÉS A RAMBÓ

Az utóbbi időben sokat támadták a sorozatot azért, mert már nem fektet olyan nagy hangsúlyt a lopakodásra, mint korábban. Sajnos az agyatlan lövöldék korában ez egy teljesen érthető lépés a Ubisoft részéről, ugyanakkor a rajongók is jogosan követelik a több gondolkodást igénylő játékményt, ezért a fejlesztők úgy alakították ki a játékot, hogy a küldetéseket mindenki a saját stílusának megfelelően hajthassa végre. A fejlesztések, a pályák dizájnja és a rendelkezésünkre álló kutyák minden igényt kielégítenek, de a narrátor azért a küldetések előtti eligazításon elmondja, hogy mire számíthat, és ajánlatot tesz a felszerelésre is. Te persze nyomhatsz erre egy hatalmas „IGNORE”-t, és amíg nem külön kitétel, hogy észrevétlenül vidd végig a miszsiót, addig ravaszboldogan (megjegyzés: a trigger-happy nem fordítható egy az egyben magyarrá) is nekimehetsz az engineereknek. Vannak olyan alkalmak, amikor nincs választásunk, mert nem ölhetünk meg senkit, például amikor egy szigorúan őrzött börtönből kell megszöknünk high-tech kutyáink nélkül... Nem is a spoiler miatt nem akarok erről beszélni, hanem mert ezt csak egy pszichiáter rendelésében tudnám elmutogatni bábokkal... Sokáig tartott, az a lényeg.

A dizájnerek jó érzékkel pakolták egymás után a küldetéseket, tetszett, hogy a lopakodás izgalmá után egy kis lövöldözéssel adhattam ki magamból a felgyülemlett feszültséget. A fő történetszál mellett alaposan meghoszabítja a végigjátszást a sok mellékküldetés, amikkel társaink bíznak meg minket. Ezek nemcsak XP- és pénzkereseti lehetőségek, de bizonyos fejlesztéseket kizárólag e kihívások teljesítésével érhetünk el.

A sikeresen teljesített meló után külön Ghost, Panther és Assault tapasztalati pontokat kapunk játékstílusunk függvényében: ellopakodtunk az ellenség mellett, észrevétlenül nyakon szúrtuk őket vagy nekiálltunk lövöldözni. Az XP gyűjtögetésével jobb felszerelést szerezhünk magunknak, de ahhoz ugye pénz is kell, hogy meg tudjuk venni őket. A küldetésekért is jár a jutalom, de bizonyos ellenségek élve elfogásáért szintén kapunk egy kis korpát, illetve különböző achievementek teljesítésével (lőj le 20 embert ezzel a fegyverrel, ne vegyenek észre satöbbi) is érdemes próbálkozni. Nem is lesz baj, ha rendben van a bankszámla, mert lesz mire költeni.

LEVEL 83-AS PALADIN

A *Blacklist*ben nemcsak egy egyszerű HUD van, hanem egy egész főhadiszállás, ahol szabadon sétálghatunk. A Paladinnak keresztelt repülőn velünk utazik az egész bagázs, akikkel beszélgethetünk, küldetéseket vehetünk fel tőlük, és persze magát a főhadiszállásunkat is fejleszthetjük. Ha szóba elegyedünk Grimmel, felajánlja, hogy bizonyos dolgokkal bővíthetjük a HQ-t, amik később megkönnyíthetik az életünket. A pályákon több helyen találunk előre elhelyezett töltényt, kísérleti vagy feketepiacos fegyverekhez juthatunk hozzá, esetleg nagyobb hatósugarú radart kapunk. Mindenképpen érdemes ezekkel foglalkozni, mert legalább annyira fontosak, mint Sam felszerelésének fejlesztése.

Ahogy a pályák kialakítása, úgy a megvásárolható fejlesztések sokszínűsége is mindenféle játékstílusú Sam Fishert kielégít. Érdemes már az elején eldönteni, hogy milyen módon szeretnénk végigjátszani a játékot, mert on-



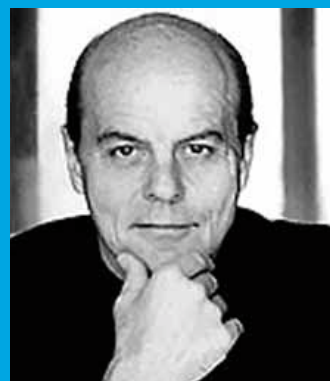
A Paladin fedélzete a főhadiszállásunk



Fej vagy gyomor?

Hiányzol, Ironside

Michael Ironside közel tíz évig volt Sam Fisher hangja, nincs olyan Splinter Cell-rajongó, aki ne az ő eltéveszthetetlen orgánumával azonosítaná be a karaktert. Amikor Fisher megszólalt a mostani játékban, az kicsit olyan volt, mint amikor az egyik tévécsatornán elcsíptem egy újrászinkronizált Die Hardot, és Dörner György megszokott hangja helyett valaki más szólalt meg. A Ubisoftot bejelentése után alig pár nap telt el, és máris megjelent egy petíció az interneten, ami Ironside visszatérését követelte, de akkor persze a Ubi már javában forgatta a *Blacklist*et, úgyhogy erre nem sok esély volt. Ettől függetlenül Eric Johnson jó Sam Fisher, de nem A Sam Fisher.





A fegyverválasztó kerék kicsit változott az eredeti tervek óta



Assassin's Cell: Black List

nantól kezdve tudatosan lehet vásárolgatni, ugyanakkor nem árt szem előtt tartani, hogy kizárólag lopakodva végig lehet menni a pályákon, viszont ész nélkül lövöldözve nem mindegyik teljesíthető.

A „loadout” egy pisztolyból, négy speciális eszközből, illetve egy másodlagos és egy különleges fegyverből áll. Minden küldetés előtt testreszabhatjuk felszerelésünket, új dolgokat vásárolhatunk, és akár játék közben is váltogathatjuk a loadoutot. Speciális kutyúinket még tuningolhatjuk is: drónunk később képes lesz elektromos nyilakat lőni, kis tapadó kameránkat feltehetjük altatógázzal és robbanóanyaggal, de ott van még egy egész sor füst-, fény- és tűzgránát, nem beszélve Fisher eszköztárának legfontosabb eleméről, az infraszemüvegről. Ami csak eleinte volt infravörös, később már szonárszemüveggént is használható lesz, amivel a fal mögött is láthatjuk az ellenséget. A goggles fejlesztése kötelező; amikor egyes missziók alatt a játék elvette tőlem, akkor éreztem csak igazán, mennyire esélytelen vagyok nélküle.

AMIKOR MINDEN ÖSSZEJÖN

A lopakodós játékok legnagyobb buktatója mindig a mesterséges intelligencia és az egymással kommunikáló rendszerek kialakítása. Hiába néz ki elképesztően jól a nyaktörős animáció, ha nem tudjuk használni, és a figyelemelterelő zenélő bigyókkal is felesleges dobálózni, ha az ellenség nem foglalkozik vele. Szerencsére a *Splinter Cell: Blacklist* viszonylag jól vette ezeket az akadályokat, az MI valahol a vi-



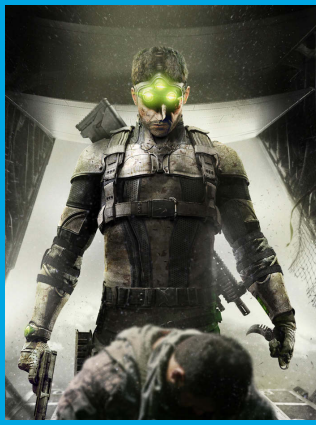
HA TE MONDOD

Leon O'Reilly technikai vezető, Ubisoft Toronto: „A PS4 és az Xbox One nagyon izgalmas hardverek, de mi most arra koncentráltunk, hogy a lehető legjobb PC-s és jelenlegi generációs *Splinter Cell*-t hozzuk el a rajongóknak.”

déli tini szórakozóhely kidobója és négy sört megivott énem között van. Videójátékoknak megbocsájtható apró malőrök persze előfordulnak, például amikor az egyik ellenség nem hallja, hogy egy méterre tőle drága kollégája éppen vérrel gargalizál, de ezek a játékmenetet nem rontják el, sőt, a negyedik nekifutás után legszívesebben meg is ölelnéd a fejlesztőt, aki ezt a kis bugocskát benne hagyta a játékban. Mind a halálos, mind a nem halálos közelharcos animációk és kivégzések nagyon jól néznek ki, és meglehetősen változatosak is, egyenként legalább öt-hat különböző variációban fordultak elő, ezért nem válik repetitívvé a dolog (még a huszonnegyedik alkalom után is nagy örömmel néztem, ahogy Sam átrángat valakit a palánkon, és ráta-pos a gigájára). A harcrendszer kialakítása nagyon rendben van, folyamatos, és egy-egy fejlődés után pontosan az a jóérzés tölt el, amiről a nem játékosok körében mélyen hallgatsz. Jól sikerült mozdulatokkal nehézségi szinttől függően aktiválhatjuk a „mark and execute” funkciót, amivel a kijelöltetett és megfelelő távolságban lévő ellenségeket egy gomb lenyomásával kivégezhetjük. Mondhatjuk, hogy óvodás megoldás, mert minden fragért küzdeni kell, de ezek a lassított felvételes animációk elképesztően jól néznek ki, és amikor sokan állnak az utadban, nagyon hasznosak tudnak lenni.

Vallatni nem szabad

A sok port kavart interaktív vallatás, ami inkább kínzás volt, mint információgyűjtés, végül kikerült a Blacklistből. Ha emlékeztek még, az első videók között volt egy, amiben Sam Fisher egy engineert vallatott nem túl barátságos módon. Egészen pontosan belevágott egy kést a nyakába, amit a játékos a kontroller gombjaival addig csavargathatott benne, amíg meg nem kapta az áhított választ, majd utána eldönthette, hogy megöli vagy életben hagyja az áldozatot. No, ezt végül a népharag számúta a Blacklistből, most már egy átvezetőben zajlik a vallatás a játékos közreműködése nélkül, viszont a rosszfiú sorsáról még mindig mi döntünk.



Ahogy azt egy lopakodós játéktól elvárhatjuk, a fedezékrendszer kidolgozásával sincs semmi probléma, az egyiktől a másikig eljutás látványos és folyamatos, ráadásul minden mapen többfelé is el lehet indulni. Érdeemes nyitott szemmel járni a pályákon, mert sok alternatív útvonalat is találhatunk, amivel összeharthatjuk vagy nemes egyszerűséggel kikerülhetjük az ellenséget. Nemcsak azért fontos ez, mert a felfedezésért is jutalmaz minket a játék, hanem mert vannak olyan harcok, amiket jobb elkerülni, főleg Realistic és Perfectionist nehézségi fokon. Jobban belegondolva utóbbi két esetben érdemes a minimumra szorítani a pisztoly-párbajokat.

A Blacklist tesztelése közben többször az volt az érzésem, hogy a torontói srácok leugrottak egy kicsit Montrealba megnézni, hogy min is ügyködnek az ottani kollégák. A játékmenet során Samnek szokatlanul sokat kellett különböző helyekre felmászni, függeszkednie és egyéb eziós mutatványokat végrehajtania. Nincs szó panaszkodásról, a lopakodásnak nagyon jót tett, hogy több lehetőségünk van vertikálisan is mozogni, és a pályadízájn is csak profiltált ebből a megoldásból, mert voltak olyan mapek, ahol még el is lehetett tévedni egy kicsit.

A játék felénél azt vettem észre, hogy minden olyan küldetés során, melyek-

nél nincs külön kitétel a végigjátszást illetően, lényegében ugyanaz a menet. Elindulok lopakodva, mert ugye Splinter Cell, igyekszek halkan haladni előre, és csak akkor gyilkolni, amikor már nagyon muszáj, aztán becsúszik egy kis baki, és kénytelen vagyok minden szemtanút megölni, utána pedig jön egy kutya és végleg lebuktat, vagy észrevesz egy kamera, és akkor már nem tehetek mást, mindenkit te-le kell pumpálnom ólommal. Ebből kifolyólag a küldetések végén kapott Ghost, Panter és Assault XP-m nagyjából egyenlő arányban oszlott el, viszont utólag mindig látszott, hogy mit lehetett volna máshogy csinálni, és hogy a játék tényleg azt szeretné, ha végig lopakodnék. Nem ismer ez engem.

ÖRÖM A SAMNEK

Tudjuk jól, hogy a külső nem minden, de azt is, hogy ha egy játék megjelenik PC-re, akkor bizonyos elvárásoknak meg kell felelnie, különben a játékosok lehangosabb tábora habzó szájjal kezdi el periferiákkal dobálni a fejlesztőket, a kiadót és igazából mindenkit, aki a környéken van. A Splinter Cell: Blacklist az Unreal Engine 2.5 egy durván módosított verzióját használja, amit a fejlesztők Lead Engynek kereszteltek. A teszteléshez egy PlayStation 3-as verziót kaptunk,

„ AHOGY A PÁLYÁK KIALAKÍTÁSA, ÚGY A MEGVÁSÁROLHATÓ FEJLESZTÉSEK SOKSZÍNŰSÉGE IS MINDENFÉLE JÁTÉKSTÍLUSÚ SAM FISHERT KIELÉGÍT





Ssshhh... Most már vége

viszont Leon O'Reilly, a Ubisoft Toronto technikai osztályának feje elmondta, hogy a „PC-s verzió nagyon különleges” lesz. A vezető megerősítette a DX11-támogatást, annak minden csodájával együtt, és biztosított minket arról, hogy sok, mostanában készült játékkal ellentétben ez nem egy összecsapott PC-port lesz, a torontói iroda külön csapatot tart fenn a fejlesztés PC-s részére. O'Reilly azt is elmondta, hogy a legfőbb céljuk minél több játékos gépére eljuttatni a *Blacklist*-et. Nagy figyelmet fordítanak az optimalizálásra is, ezért – bizonyos kompromisszumok mellett – akár egy öregebb gépen is elfuthat majd a játék. A konzolos verzió is meglehetősen jól néz ki, bár, ahogy a karaktereknél, úgy itt is meg kell említenem a *Last of Us* szindrómát, de ezek olyan békák, amiket sajnos a multiplatform fejlesztés miatt le kell nyelnünk. Az UI és a különleges vizuális megoldások viszont sokat dobhatnak az átlagosnak mondható külsőn. A színek és az egész megjelenés egyedi, remek hangulatot ad a játéknak, illetve a környezetre kivetített 3D-s instrukciók még mindig nagyon jól

néznek ki. Örülök, hogy ezt megtartották.

TÖBBEN KELLÜNK EHÉZ A MELÓHOZ

A *Splinter Cell: Blacklist* az egyik legambiciózusabb többjátékos élményt hozza el, amit a sorozat valaha látott, legyen szó a kooperatív vagy a kompetitív részről. Ahogy azt már korábban említettem, a főhadiszálláson lófráló csapattársainktól különböző mellékküldetéseket vehetünk fel, melyek egy része szóló és coop, másik része pedig kizárólag kooperatív módban teljesíthető. A Grimm-től származó missziók mindig a lopakodós információgyűjtésről szólnak, ami egyedül is izgalmas, viszont egy barátal súlyosbítva hatalmas élmény. A tesztelés során bájos segítőtársam, Julcsi ugrott be mellém, viszont hamar kiderült, hogy a női türelmetlenség nehezen összeegyeztethető a *Splinter Cell* életérzéssel, egy olyan küldetés közben, ami azonnal véget ér, amint egy ór észrevesz, kifejezetten nagy probléma. De amint lerázta magáról a *Call of Duty: Black Ops 2 Zombies* kialakította reflexeit, nagyon jól mulattunk még osztott képernyőn is. A kooperatív mód Fisher és Briggs összmunkájára épít, arra, hogy két teljesen eltérő játéktípusú karakter mennyire ké-

pes csapatban együtt dolgozni. A „mark and execute” funkció például két játékos esetén is nagyon jól működik, viszont itt egy összehangolt támadásként is használható, mert ha például az adott ellen-ségen sisak van, és nem elég neki egy golyó, akkor mind a ketten kijelölhetik. A coop küldetések elején Briggs felszerelését is ugyanolyan aprólékosan összeválogathatjuk, mint Samét, de ő nyilván inkább a tank, mint a rogue.

A kompetitív többjátékos mód a Spies vs. Mercs nevet kapta, ami nem mást takar, mint egy felturbózott bújócskát, mindenféle speciális kutyúvel kiegészítve. Ezen belül még két különböző játékmód között is választhatunk. A Classic mód a *Pandora Tomorrow* és a *Chaos Theory* rajongóinak bizonyára ismerős lesz, mert itt két kém áll szemben két zsoldossal. A spy-ok célja, hogy a pályán elhelyezett kontrollpontokat meghackelve információt lopjanak, a mercenaryk pedig értelemszerűen igyekeznek megakadályozni őket ebben. A 2v2 nem olyan unalmas, mint az 1v1, és nem annyira zsúfolt, mint a 4v4, pontosan azt a feszültséget és izgalmat teremti meg a meccsek alatt, amit elvártunk tőle. A multiplayer-csaták alatt a kémekek a lopakodásra és a különböző kutyúkre építik taktikájukat, ráadásul rövid időre képesek „láthatatlanná” is válni, a zsoldosok pedig a hatalmas skulókra és a nehézpáncélzatra támaszkodnak, ami nagyon jó egyensúlyt teremt a két csapat között. A *Blacklist* mód már sokkal pörgősebb, köszönhetően annak, hogy négy a négy ellen folyik benne a küzdelem. Kevesebb tere lesz a taktikázásnak, úgyhogy a gyors döntéshozás és a folyamatos mozgás a győzelem kulcsa.

Összintén szólva egy kicsit megijedtem, amikor a mi drága Mocsynk felajánlotta, hogy én tesztelhetem a *Splinter Cell: Blacklist*-et, mert ha nekem egy játék fegyvert ad a kezembe, akkor vagyok a legboldogabb, ha mosóporreklám-mosollyal könyökölhetek a tűzgombon. A *Splinter Cell* sorozatról pedig tudjuk,

hogy nem erről szól, még a *Conviction* sem egészen, amit joggal támadtak shootersége miatt. Meglepően jó érzés volt ennyi év után újra Sam Fisher bőrébe bújni, és a *Call of Duty* edzett (vagy éppen nem edzett) agyam nagyon gyorsan ráállt a kicsivel több gondolkodást igénylő játékménetre. A *Blacklist* egy igazi ragadozót csinált Fisherből; mozgása, kivégzései, eszközei és a játéktechnikai megoldások, amik mindezeket összekötik, remekül működnek, és nagyon élvezetessé teszik a játékot. Láthatóan nem izzadt túl sokat a Ubisoft a történet kitalálásán és prezentálásán, de a játékon érezhető is, hogy nem ebben akar erős lenni. A játékménét mellett sok olyan pici részlet található, ami miatt szeretni lehet a *Blacklist*-et: a remek hangulatot kölcsönző zene, a küldetések során a játék világába három dimenzióban kivetített instrukciók, az infraszeműveg színének változathatósága, a fegyverhangok és még sok olyan jelentéktelennek tűnő, de mégis fontos apróság, ami rápakol az élményre. Ez a *Splinter Cell* már csak nyomokban emlékeztet a sorozat gyökereire, de tudja, hogy mit akar, és semmivel sem akar többnek látszani, mint ami: egy szórakoztató, izgalmas akciójáték Sam Fisherrel.

Daev



Tűzön-vizen át vezet az út

HARDVER

2,53 GHz Intel Core 2 Duo/2,80 GHz
AMD Athlon x2, 2 GB RAM, 512MB
DX10 kompatibilis VGA, XP/Vista/Win7/
Win8, 25 GB HDD

- + remek többjátékos mód
- + izgalmas harc
- + Perfectionist nehézségi szint
- papírvékony karakterek
- érdektelen történet
- néhol vacakoló MI

DAEV

Egy szórakoztató és izgalmas akciójáték *Splinter Cell*-kötésben.

82

A határon túlról jöttetek videolejátstót venni?

SAINTS ROW IV



AZ EGÉSZ UNIVERZUMBAN AZ ELEFÁNGONDOZÓNAK VAN A LEGJOBB MUNKÁJA

- KÉT NYOMÓS ÉS MEGCÁFOLHATATLAN ÉRVET IS FEL TUDOK HOZNI ERRE. Először is: bárhova

menne ezután robotolni, nagyobb szarkupacokkal biztosan nem lesz dolga. Másodsor: kellő számú ormányossal – gyors fejszámolgtatás után olyan 95 ezerrel – simán világhuralomra törhet. Csak jó nevelés és idomítás kérdése az egész, és uccu neki, máris lehet lerohanni a föld nagyobb országait. Aztán dobálhatják majd a birodalmak az atomjaikat, rózspatront sem fognak érni egy ekkora csordával szemben. Mielőtt még mindenki hanyatt-homlok rohanna a legközelebbi állatkertbe

INFO

Kiadó Deep Silver
Fejlesztő Volition
Platform

PC, Xbox 360, PS3

Röviden Nagy bajban a banda. Már nem a gettó rivális csoportjaival kell birokrakelnie, hanem egy elnyomó idegen fajt megállítania. Ismerős helyszín, felbecsülhetetlen humor, csak az ellenség más.
PEGI 18+

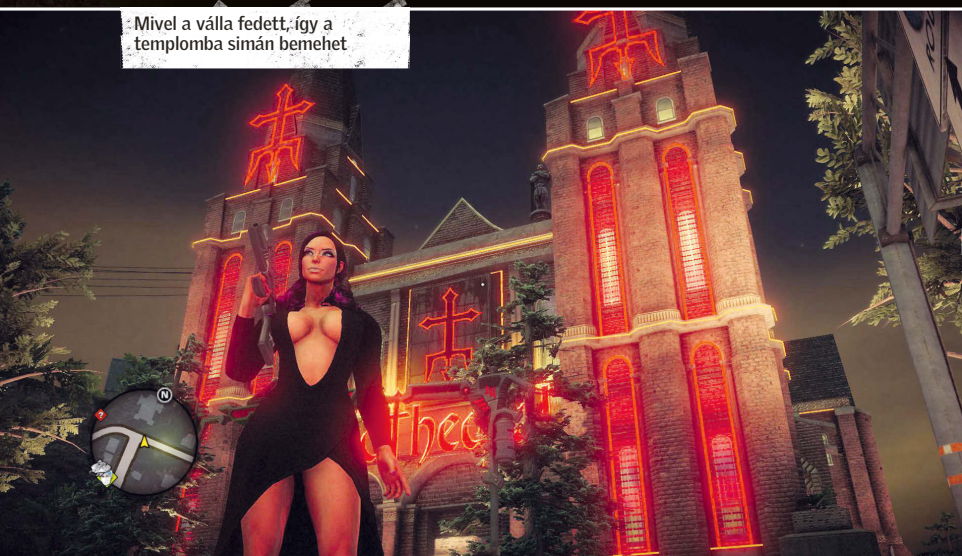
állásinterjúra, elárulom, hogy fölösleges. En lassan már 11 éve készülök a totális hatalomátvételre, és beépített elefántjaim minden zoo-csemegeés standnál és báránysimogatónál ott vannak. Beépültek, körmölnek, és jelentenek, ha bármi gyanúsat észlelnek. Mindenki pattanásig feszült, össze-vissza tekergeti a farkát, hiszen már csak egy taktikai egyeztetés van hátra, és kezdetét veszi a Karthágó Agyara nevű hadművelet! A tomboló trappolás előtt viszont még ki kell szórnom a fejenkénti 35 kilogramm tápot, és megvárom, amíg dülöngélve megemészlik, de így legalább van időm megnézni, hogy a profik miként intézik az ilyen planétafoglalósdit.

MESTERSÉGÜNK CÍMERE: UFO

Jelen esetben igen érdekesen. Ezek a globális világféltűrók ugyanis nem valami hibbant,

gyermeteg diktátorra hasonlítanak, aki hosszú pálccával noszogatja a szobaméretű térképen azokat az apró, fröccsöntött, bábuszerű katonákat, amiket mi régen az orunkba vagy a fülünkbe tuszkoltunk előszeretettel – eltartva így az akkoriban praktizáló fül-orr-gégész réteg teljes pereputtyát. Nem bizony! Ők a világegyetem egyik sötét szegmenséből pécézték ki a bolygónkat, és műanyag obiszosok helyett inkább fémes műszerekkel riogatják nemesebbik felünket. Bizony, a *Saints Row IV* készítői egy rakatnyi földönkívülit szabadítanak megszeretett szent bandánkra, ezért nincs más hátra, mint lábtörlés nélkül bemenni az űrhajójukba, és egy alkarnagyságot tojni az irányítópultjukra. De csak szép sorjában. Előbb azért kérdezzük meg tőlük, hogy szerintük is undorító-e a süteményekbe mazsolát rakni.

Mivel a válla fedett, így a templomba simán bemehet



A hajó biztos kezekben van



Tilos szemérmeskedni másvalaki hátán



MIRE FEL EZ A NAGY MŰPÉNISZ-MÁNIA?

Több játékban is előfordul a nők harmadik kedvenc takarítószere mint hatásos fegyvernem, így megkértem három hölgyet, hogy ugyan mondják már el, miért jó cséplőszerszám a műbroki. Kettő a kérdés hallatán csak zavartan, elpirulva kuncogtak, a hűgom pedig azt mondta, hogy a látványa igencsak összezavarhatja az ellenfelet. Elfogadtam a választ, de azért rekonstruálnék egy esetet. A végeredmény: 37 ütés kell a fejre, hogy egyáltalán érezen valamit a kárvalott, így ha verekedni mennének az utcára, akkor inkább más eszközt vigyetek magatokkal.

Abban a mázlista szituációban tapicskolhatok, hogy anno én írhattam véleményyt az alkotás előző felvonásáról, ennek okán most úgy érzem, mintha a saját kisgyerekekre néznék nagy büszkeséggel, hogy az évek folytán megnyitott a lelkem. Jelentem, a „kölyök” pöcse nem lett nagyobb, csak bolyhosabb. Ha egymás mellett futtatnánk a két tyutyerkát, akkor a laikus szem azt hinné, hogy duplán lát. Érződik, hogy ugyanarra a sémára húzták rá az új címet, csak más színezetet kapott az egész. A fő helyszíniú szolgáló város is ismerősként fog visszaköszönni ránk, mondhatni megörökölte a korábbi részből az építészeket, csak itt gratíszként egy orbitális, vöröslő űrhajó terpeszkedik a metropolis fölé.

HUMORTALANSÁG AZ ÉLET AZBESZTJE

A millió mellett szerencsére a vastagon kent humor is ismételten ránk rúgja az ajtót. Na jó, ez enyhén erős túlzás, mert már tárt kapukkal vártuk. Az alkotás egyik védjegye a többi, szabadon bejárható címekhez hasonlóan a sziporkázó szellemeskedés, az ütős ironia és az ab-

EGY RAKATNYI FÖLDÖNKÍVÜLIT SZABADÍTANAK MEGSZERETETT SZENT BANDÁNKRA, EZÉRT NINCS MÁS HÁTRA, MINT LÁBTÖRLÉS NÉLKÜL BEMENNI AZ ŰRHAJÓJUKBA, ÉS EGY ALKARNAGYSÁGÚT TOJNI AZ IRÁNYÍTÓPULTJUKRA

A kialakult faramuci helyzet nagyon ismerős lehet azok számára, akik nem fordították el érdeklődésüket a sorozatról, hiszen a harmadik részhez egy *Enter the Dominatrix* nevű kiegészítő csapódott volna. Ehelyett most az arcunkba kapunk egy teljes értékű folytatást, aminek a középpontjában a változ bonyodalom súlyosbítja az előző epizódban kiharcolt titulusunkat, ami nem kisebb, mint az Amerikai Egyesült Államok elnöki széke – kéretlen vendégeink éppen ebbe készülnek talicskaszámra hordani a trágnyát. Szerencsénkre – mondom ezt azért, mert különben nem lenne mivel játszsanunk, ugyebár – ez sikerül is nekik, hiszen betörve a Fehér Házba foglyul ejtenek minket, és egy virtuális világba passzírozzák az elménket, ahol akár az idők végezetéig, de legalábbis fizikai testünk elrohadásáig elvegetálnánk. Szép is lenne, hiszen a tudatlanság áldásos, meg néha bögyös, piros ruhás nénik sétálgatnának az utcán velünk szemben, de ha már vittük valamire az életben, akkor ildomos a kanalat

nem létező evőeszköznek tekinteni, és kitörni ebből az ébéklyóból.

MELEG VAN, KOMÁK, SÜT A NYÜVESI

Azt hiszem, hogy most jött el az ideje annak, hogy befogjam a pofikámat, és ne fecsegjek többet a sztoriról. Pedig szinte égeti az ujjaimat a vágy, hogy megemlítsek egy-egy jópofa részt, de tudom, hogy milyen önelégült mossollyal konstatáltam én is ezeket a mozzanatokot, így fagyott kutyaszarral megrajzolt vigyor lennék egy hőember arcán, ha előre lelőném ezeket, ezért nem is teszem. Helyette inkább beszéljessünk arról, hogy nálatok is sírnak már a hőmérők? Hogy bírjátok ezt a forróságot? Olvad már az utcavégi nyomóskút nyelve? Kérlek, gyorsan továbbítsátok válaszaitokat, mert ha még többet kell a meleg időjárásról kérdeznem, akkor a cikk leadása után már meg is jelenne a postaládámban egy „ÍRD ÚJRA” tárgyú levél, ezért inkább ráternék loholva a fontosabb dolgokra, mert azért van még mire ráfordulni.

SAINTS ROW IV

THE SUPER DANGEROUS WAD WAD EDITION
AKA THE MILLION DOLLAR PACK



A VILÁG LEGDRÁGÁBB KIADÁSA

A készítő nem dekázta a színével, kerek egymillió dollárért olyan csomagot állítottak össze, amit első olvasásra nem is hiszünk el. Aki kicsenget emny zöldhasút a Super Dangerous Wad Wad Edition nevű pakkért, az többek között kap egy egynapos kémkiképzést, részt vehet egy szimulált túsmentésben, luxuskörülmények között nyaralhat Washingtonban és Dubaiban, igénybe vehet egy általa választott plasztikai műtétet, egy Toyota Priust tizenkét hónapnyi biztosítással, egy Lamborghini Gallardot, egy méretarányos Dub-Step Gun replikát, kiruccanhat az űrbe, valamint kap maga mellé egy segítőt, aki bevásárol helyette... Ja igen, a játék is benne lesz a csomagban.

A FŐ HELYSZÍNÜL SZOLGÁLÓ VÁROS IS ISMERŐSKÉNT FOG RÁNK KÖSZÖNNI, MONDHATNI MEGÖRÖKÖLTÉ A KORÁBBI RÉSZBŐL AZ ÉPÍTÉSZEKET

szurd szituációk. Kicsit megszeppentem a játék első pár percében, mert teljesen úgy indul, mint egy jóllakott akciójáték. Meg is néztem gyorsan, hogy biztosan jó ikonra kattintottam-e, mert sehol nem láttam egy morbid jelenetet vagy egy szarkasztikus beszólást, de befordulva a hetedik sarkon már mutatkoztak az első biztató jelek, aztán rendeltésszerűen kioldódott a humorzsák szája. Nehéz dolguk volt a készítőknél, és ezt ők maguk is elismerték, mert annyira telepakolták a múltkori felvonást mókával, hogy szinte teljesen lerázták a hahotafa természetét. Mindenkit megnyugtathatok, maradt még bőven gyümölcs azon a lombontón.

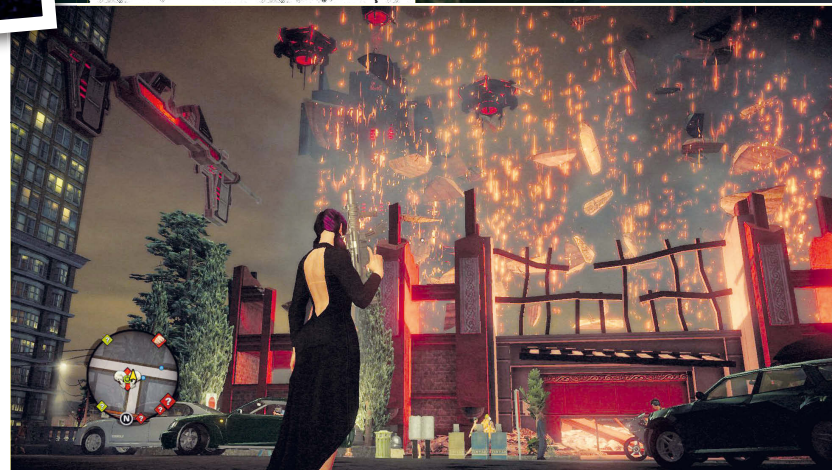
ORVOSOMNAK SZERETETTEL

A legszembetűnőbb változást az általunk megalkotott hős képességei mutatják. Egy virtuálisan megteremtett világban a fizikai törvényekre akkor és úgy hánynak fittyet, ahogy csak akarunk – főleg, ha előtte rosszuléltig telezabáltuk magunkat fittvel –, ezért superhősöknek kijáró talentumaink lesznek. A történet előrehaladtával olyan erőkre tehetünk szert, mint a hatalmas szökkenés,

a siklás a levegőben, vagy villámként cikázhatunk, miközben végigrohanunk az utcákon. Alaphangon már ezekkel is de-rékfájásig telepakolhatjuk a nyakunkat aranyéremmel egy nyári olimpián, hát még ha maximumra felfejlesztjük őket. Csúcsra pörgetve körülbelül annyira lesz kihívás eljutni a pálya egyik végéből a másikba, mint a bűdös zoknit belevágni a szennyestartóba (azért az említett példa sokunk számára akár egy kemény tutorial részt is megérdemelve az Élet című játékban). Persze mint mindig, most is szükségünk lesz egy kis edzésre és terepismeretre, de ha kigyakoroltuk a műveletet, akkor onnantól kezdve szinte teljesen értelmüket veszítik a járművek – és engem ez egy picit zavar. Tudom, csakis rajtam áll, hogy miként fedezem fel a területeket, de hiába erőltetem magamra, hogy kocikkal vagy más csotrogányokkal is száguldozzak, mindig kipattanok egy idő után, és süvítve nyelem a kilométereket. Kimondottan élvezetes módja ez a haladásnak, de számomra ezzel a plusszal csorbul a játékélmény. Gondolok itt például arra, hogy a levegőben közeledve és a háztetőkön ugrándozva kevesebb embert



A fajok közti ismerkedés első megnyilvánulása; ebből még szerelem is lehet



tettem hívásra – és ez igenis fáj. (Mikor felolvasom a pszichiáternek ezt az irományomat, ennél a résznél biztosan felnéz majd a jegyzetei mögül.) Pedig annyi szép eszközzel lehet benne öldökölni. (Itt már valószínűleg felírta a legütősebb nyugtatót számomra. Engem viszont egyre jobban zavar a ceruzája cincogása! Most már nem ír... Eljöttem! Nem köszönök... Nincs kinek.)

MEGGYMAGKÖPKÖDŐK KUKACA

A sablonos fegyverarzenál most is megtalálható lesz a játékban, ám a különböző típusok kibővülnek az idegen technológiával felvértezett mordályokkal is. Például lesznek sima, emberek által „kóvácsolt” gépfegyverek vagy rakétavető, ugyanebben a mezőnyben szerezhető be a marslakók hasonló funkciót betöltő ólomköpködői. Igen, az ominózus UFO-brokinak is van egy továbbgondolt, UFO-s változata – ne higgyük már azt, hogy a kozmosz legeldugottabb bugyriában nem szeretnek a földönkívüli nőstények magukkal huncutkodni! A nem szokványos csúzik között ott lapul a Dub-Step Gun nevezetű eszköz, amiről

szinte már mindenki hallott. Érdekes egy fegyver. Szinte biztosra veszem, hogy a Volition irodája mellett volt egy dubstep-gyakorlószülő, ahol a műfaj kezdő lemezlovasai bontogatták szárnyaikat, és ezért a fejlesztők annyira meggyűlöltek ezt a zenei stílust, hogy pusztító eszközként rakták bele munkájukba. Keményen odacsapó eszköz, meg kell hagyni, de huzamosabb használat után kristálytisztán érthető, hogy leginkább miért halnak meg az áldozatok. A másik felettébb különleges puska pedig azon jelenséget idézi elő, hogy felduzzasztja a szerencsétlen kárvalott fejét, mint egy lufit, ami aztán a nyomástól a szélrózsa minden irányában szétröbbsz (lenne rá egy tizes listám, akiken ezt szívesen letesztelném). És ha már amúgy is felnyaltunk magunkba egy kis supererőt, akkor azt természetesen a harcokban is kamatoztatni tudjuk. Képesek leszünk lefagyasztani vagy akár szénné égetni bárkit.

Aprópó, az agresszív jövevények nem küzdenek ellenünk különleges harcmodorral, hiszen humanoid felépítésük miatt a lövöldözés áll nekik kézre a leginkább, így olyan, mintha a saját fajtársra



A fiatalkori mozdulatok benne vannak a márkában, a teste még emlékszik a rokizásra



A levitáció piros palástban még menőbb



KONFIGURÁCIÓ

CPU: Intel Core i7-3840QM; 2,80/3,4 GHz; 8 MB Cash
 Memória: 4x4 GB DDR3,1600 Hynix
 Videokártya: Nvidia GTX 680M

EREDMÉNYEK

100 FPS

Resolution: 1920x1080
 Detail: minden Low
 Vsync: off
 Anti-aliasing: 2x
 Anisotropic filtering: 4x

45 FPS

Resolution: 1920x1080
 Detail: minden High
 Vsync: on
 Anti-aliasing: 8x
 Anisotropic filtering: 16x

Együttműködő partnerünk



HA TE MONDOD

Katherine Nelson társproducer, Deep Silver: „Egy játék marketingjében az a fontos, hogy a játék lényegét reklámozzuk, és szerintem a pornós vonal nem igazán passzol a Saints Row parodisztikus mivoltához.”

inkkal „kergetőznék”, csak ők valamivel ocsmányabban néznek ki. Akad köztük azért majd combosabb egyed is, de rájuk sem jellemző, hogy igazán meglepő torzsalkodási stílussal hódítanak. Egy perc türelmet kérek, csak az egyik elefántot meg kell büfiztetnem!

BÜFIZTETÉS UTÁN

Na, hol is hagyta abba? Ja igen. Azt ugye leszögeztem, hogy ridegtartásban kerülöm a históriával kapcsolatos összes gondolatomat, és egy darab betűt sem hányok elétek ezzel kapcsolatban, de a játékban eltöltött időnk legnagyobb részét úgysem a fabula fonalának felgöngyölése fogja kitenni, hanem az a rengeteg mellékküldetés, ami el van szórva az egész világban. Minden ilyen missziót kicsi ikonon jelöl a térkép, ezért fogalmazzunk úgy, hogy mennyiségük miatt szinte már nem is lehet látni normálisan a mappát. Visszatérnek a „hogyan okozunk percek alatt minél nagyobb kárt a városvezetésnek” feladatok, amikor vagy kézifegyverrel vagy űrhajóval kell egy megadott zónában tombolnunk. Lesznek a frissen birtokba vett speciális képességeinkre ala-

puló kihívások, és olyanok is, melyek során saját magunkat kell rommá törnünk. Ezt úgy képzeljétek el, mintha részegen nekiiramodnátok, majd egy jól irányított önbuktatással elvágódnátok, és csak a jóisten a megmondója annak, hogy hol ér véget gurulásotok. Remek móka, ráadásul nekiütközve a mozgó gépjárműveknek még rá is kontrázhathatunk az esésre, felgyorsítva és megnövelve vergődésünk hosszát. Akik pedig teljesen ki szeretnék majd maxolni az ilyen próbatételeket, azoknak muszáj lesz egy másik elnököcskével összefogniuk, mert akadnak csak kooperatívban elvállalható missziók is. Nem lesz nehéz a bajszunkat folyamatosan összekasztani az idegen erőikkel, ugyanis az egész várost behálózzák azok a pontok, amiket fel kell szabadítanunk. Ilyenkor vagy egy kis platformugrabugrálással kell feljutnunk különböző adóvevőkhöz, melyek a fellegekben vagy a felszínen üzemelnek, ki kell pucolnunk egy erősen védett helyet – „ufótlánitanunk”, ha úgy jobban tetszik. Most sem hiányozhatnak a különböző üzletek, ahol testalkatunkat, ruházatunkat vagy járgányainkat varázsolhatjuk

egyedibbé, ám ezúttal minden ilyen helyet csak úgy tudunk feloldani, ha előtte egy egyszerű kis logikai feladatot végigviszünk, ami néha már annyira egyszerű, mint a balról érkező nyakleves.

SZENT BESZÉD

Rákanyarodva a célegyenesre, kijelenthetem, hogy a *Saints Row* negyedik eresztése azt adta, amire számítottam. Sok kis ötletes apróságot nem említettem meg, mert azokkal ismeretlenül kell találkozni, hogy kifejtsék a hozzájuk rendelt hatást; azt kell mondanom, hogy nagyon élvezetesre sikerült a folytatás. Itt kicsit erősebbnek éreztem a történetmesélést és azt vettem észre magamon, hogy inkább a sztoriba kapaszkodva haladok előre, a hallatlan marhulást meg meghagyom a végjáték utánra. Picit zavart, hogy nem váltakozott a napszak, így mindig az éjszakában, a telihold és a fenyegetően vörösülő űrhajó alatt kell téblábolni, ez viszont egy dekányit sem húz le az értékéből, csak betudható annak, hogy napfelkelte-mániás vagyok, ennyi. Ha szólhatok miatta, akkor engedessék már meg nekem, na.

Most jól felhúztam magam ezen a dologon, és látom, hogy szürke, nagyfülű barátaim orrában is felszállt a harag, ezért nem is fogom vissza a pusztítás láncait. „Előre, cimborák, irány a Nyugat! Este már a Fehér Házban iszunk! Remélem, tudtok úszni, mert előtte lesz egy laza óceán... Most meg hova mentek?”

Nightwolf

HARDVER

Intel Core 2 Quad Q6600, 4 GB RAM, Nvidia GTX 260, AMD Radeon HD 5800, Windows 7, Vista, 10 GB HD, DirectX 9.0C

- + humorból jeles
- + szuperképességek bevezetése
- + mi analizálhatjuk az idegeneket
- fantáziátlan földönkívüliek
- a dubstep tényleg undorító zene
- nem tudnak úszni az elefántjaim

NIGHTWOLF
 Vajon Barack Obamának is vannak szuperképességei?

82

Amerikába jöttek

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **2K Marin**
Platform

PC, Xbox 360, PS3

Röviden Szerepjátékos- és taktikai elemekkel felpörgetett külső nézetes lövölde az XCOM univerzumban, s egyben a széria történetzárlának hivatalos előzménye. **PEGI 18+**

KENNEDY ELNÖKSÉGE IDEJÉN, A HIDEGHÁBORÚ LEGFORRÓBB SZAKASZÁBAN VÁRATLAN TÁMADÁS ÉRI AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOKAT, OLYAN, AMIRE EGYSZERŰEN NEM KÉSZÜLHETETT FEL. Szovjet, kubai és más, velük szövetséges katonákra számított a Pentagon, tengeralattjárókra, hadihajókra, bombázókra és vadászokra, páncélosokra és tüzérségi ütegekre, a legrosszabb esetben ballisztikus rakétákra, de nem egy földönkívüli-invázióra. Alig néhány percig tartott az egész...

A TITKOS HÁBORÚ

Miután joggal feltételezhető, hogy a földönkívüliek váratlan és elsöprő erejű támadása lefejezte az ország politikai és katonai vezetését, az FBI egyik különleges szárnyának igazgatója, Myron Faulke magához ragadja a kezdeményezést, és átveszi az irányítást a megmaradt erők felett úgy, hogy az XCOM-

bázist nevezi ki műveleti központnak. Rendszerint innen indulunk majd bevetésre, aratjuk – reményeink szerint – sorra a győzelmeket, ám közben tőlünk függetlenül is számtalan fronton vívja Faulke a maga titkos háborúját az idegenekkel. Senkinek sincs ideje unatkozni, hiszen szinte percenként érkeznek a beszámolók az újabb és újabb incidensekről. Külön szerencse, hogy a betolakodók egyelőre inkább elkerülik a nagyvárosokat, és beérik a kisebb településekkel, melyek lakosságát a vízkészlet megfertőzésével gyakorlatilag alvajáró „zombikká” (szerencsére jobbára ártalmatlannak) változtatják, a fegyveres ellenállókat lemészárolják, és megkezdik a terraformálást, mert valahol nekik is élniük kell. Klisének ugyan klisé, de mégiscsak elfogadható magyarázat arra, hogy miért pont ez a sárgolyó kell nekik. A történetben fény derül ugyanis arra, hogy az inváziós erők gerincét alkotó outsidersok anyabolygója a pusztulás szélére sodródott, ezért söpör vé-





KONFIGURÁCIÓ

CPU: Intel Core i7-3840QM; 2,80/3,40 GHz;
8 MB Cash
Memória: 4x4 GB DDR3-1600 Hynix
Videokártya: Nvidia GTX 680M

EREDMÉNYEK THE DAY THE SKY FELL

60 FPS

Resolution: 1920x1080
Detail: minden High
Vsync: on
Anti-aliasing: High
Anisotropic filtering: 8x
PhysX particles: off

30 FPS

Resolution: 1920x1080
Detail: minden High
Vsync: on
Anti-aliasing: High
Anisotropic filtering: 16x
PhysX particles: on

Együttműködő
partnerünk

notebook.hu

és

ALIENWARE

gig hatalmas armadájuk az univerzum új otthonát keresve. Amivel pedig mi a Földön találkozunk, csupán expedíciós erőket takar, amelyek a következő hullámot készítik elő. Az óra kegyeg, a lecke fel van adva, de hogy az XCOM ügynökei miként lesznek képesek megakadályozni mindezt, maradjon nyitott kérdés számotokra.

Ott tartottam, hogy a bázison lázas munka folyik, amibe beletartozik a még működő kommunikációs csatornák ellenőrzése – elkerülendő a pánikot a lakosság körében –, a háború folytatásához szükséges erőforrások és a megfelelő emberállomány begyűjtése, az esetleges kémekek és beszivárgók kiszűrése, az alvajáró-betegség ellenszerének keresése, az új technológiák és ismeretek titkainak megfejtése, valamint a kísérletezés gyakorlati alkalmazásukat illetően és végül, de nem utolsósorban a felkészülés annak a negatív forgatókönyvnek a megvalósulására, hogy mi történne, ha az ellenség rátalálna a földalatti műveleti központra.

Igazán kár, hogy lényegében semmiféle befolyásunk sincs az előbb felsorolt dolgok többségére. Nem szabhatjuk meg a kutatás irányát, nem mi diszponálunk az erőforrások felett, és még hosszan sorolhatnám. Természetesen minden további nélkül elfoga-

dom indoklasként, hogy az általunk alakított William Carter csak egy az ügynökök közül – még ha a legjobb is –, az operatív irányítással járó feladatok pedig Faulke igazgató kezében összpontosulnak, mégis hiányzik ez a lehetőség, ami pedig minden korábbi XCOM játékban a rendelkezésünkre állt, még a sorozat mellékszálaiiban is (lásd az egyik keretes írást).

VIGYÁZZ, MJTONI

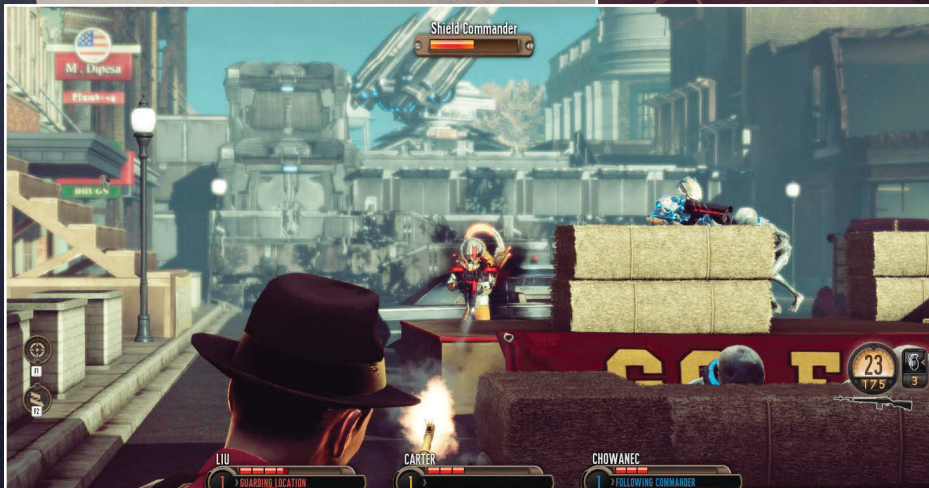
Kétségtelenül a taktikai harc a *Bureau* legjobban sikerült része a szetting mellett. Ez az a rész, ami maradéktalanul hű maradt az XCOM-örökséghez abban az értelemben, hogy pokolian meg tudja nehezíteni a játékos dolgát. Szerencsére nem egy elbaltázott irányítás révén teszi ezt, hanem olyan dizájneri döntések gyakorlatba történő átültetésével, mint a permadeath fenyegető árnyéka. Ha ugyanis az egyik társunk már nem bírja tovább, hogy lézernyalábok gyötrik törekény testét (nincs páncél), a padlóra rogy, és elkezd ráfolyatni a vérét. Ha nem kap időben segítséget, akkor elvérzik, lelket visszaadja teremtmőjének, és már csak ketten maradunk a háromfős csapatból. Még jó, hogy akár mi személyesen sietünk oda hozzá, akár másik legényünk teszi ezt önszántából (vagy utasításunkra), egy

szempillantás alatt talpra lehet állítani a fickót. Ráadásul a folyamat közben az elsősegélyt nyújtó ember sebezhetetlen. Ha ugyanis nem így lenne, akkor a legnehezebb fokozaton még csak-csak végigverekednénk magunkat a tutorialon, de az első komolyabb összecsapásnál otthagynánk a fogunkat.

Embereink és az általunk alakított Carter sebezhetősége tehát komoly kihívás elé állít, amit a nehézségi szint felcsavarásával több lépcsőben fokozhatunk. A legdurvább az a szituáció, amikor a sebesülteket csak stabilizálni tudjuk, talpra állítani nem, tehát úgy kell magányosan végigcsinálnunk az izzasztó küldetést, hogy még akkor sem kérhetünk a helyükre más harcostársakat, amikor egyébként lehetne.

Ami az ellenfeleket illeti, nem mondhatnám, hogy túlzottan széles lenne a paletta, de legalább egyiket sem éreztem feleslegesnek a játékban. A rab-szolgaként hajtott sectoidok általában nem túl veszedelmesek, de amikor már plazmapisztolyokkal jönnek, sőt hatalmas lépegető sectopodokat irányítanak, akkor azért nyirkossá válik a játékos tenyere. A legtöbb ellenfelünk viszont az outsiderek köréből kerül ki. Az alap bakák még könnyen halnak, ám az erőpajzsos elitek

EMBEREINK ÉS AZ ÁLTALUNK ALAKÍTOTT CARTER SEBEZHE- TŐSÉGE KOMOLY KIHÍVÁS ELÉ ÁLLÍT, AMIT A NEHÉZSÉGI SZINT FELCSAVARÁSÁVAL TÖBB LÉPCSŐBEN FOKOZHATUNK



AZ X-COM VADHAJTÁSAI

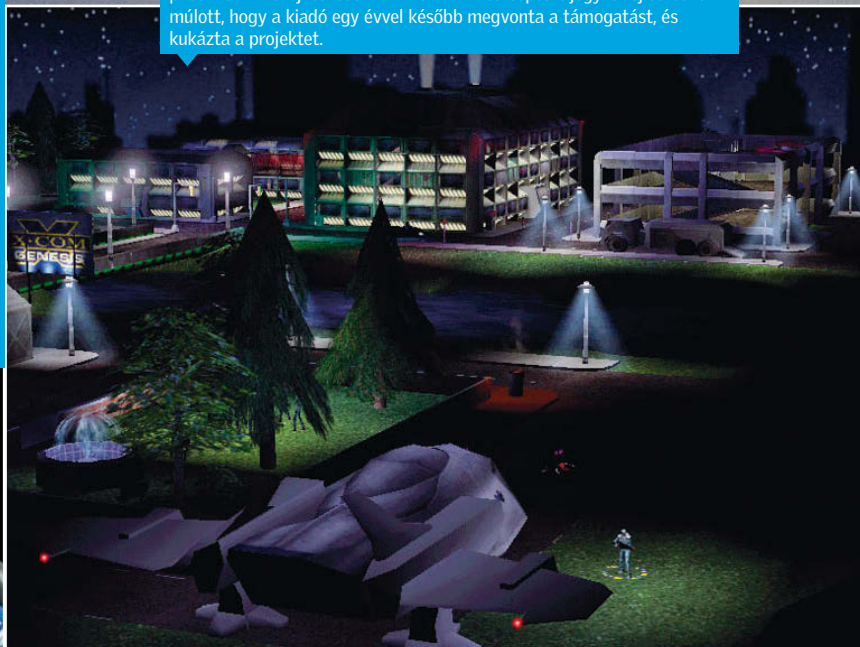


X-COM: Interceptor (MicroProse – 1998)

A széria első olyan epizódja, amely eltért a fősodortól, az ezredforduló környékén már javában haldokló űrszimulátorok műfajában próbálkozott kasszarobbantással. Ez ugyan nem jött össze neki, de a három alternatív befejezéssel, valamint egy jó adag stratégiai résszel (bázisépítés, erőforrás-menedzsment, kutatás-fejlesztés) megtámogatott játékban felrobbanthattunk egy csillagot és vele együtt az egész csillagrendszert.

X-COM: Genesis (MicroProse – 2000)

1999 derekán kezdődött meg az újabb X-COM (csak azután tűnt el a kötőjel a címből, hogy a 2K feltámasztotta a franchise-t) fejlesztése, ami visszatért a gyökerekhez a csavarral, hogy már 3D-s megjelenítést, valamint [pause] gomb segítségével „körösfíthető”, valósidejű összecsapásokat kínált a játékosoknak. Nem az Interceptort jegyző fejlesztőkön múltott, hogy a kiadó egy évvel később megvonta a támogatást, és kukázta a projektet.



X-COM: Enforcer (MicroProse – 2001)

Nem a The Bureau volt az első TPS a széria életében, ez a cím az inkább gyenge közepes mint jó Enforcer sajátja. Agyonpáncélozott katonáknak földönkívüliek százait lőttük halomra, tűszokat szabadítottunk ki, és – bármilyen hihetetlen – az elejtett idegenek után járó pontokat új technológiák megismerésére és a bennük rejlő potenciál kiaknázására fordíthattuk. Ezt követően viszont évtizedes szendergésbe merült a sorozat.



X-COM: Alliance (MicroProse – 2002)

Unreal-motoros taktikai FPS szerepjátékos és stratégiai részekkel? Egy maroknyi X-COM-ügynök szövetségre lép az eddig ellenséges idegenekkel a közös veszély elhárítása érdekében? Még most sem hangzik rosszul, 1998-as bejelentésekor kapásból a várólisták élére ugrott, csak épp elkészülni nem akart (még 1995-ben kezdődtek a munkálatok, és három fejlesztőcsapat dolgozott rajta). Az Atari végül indoklás nélkül kukázta.

A HIDEGHÁBORÚS PARANOIÁT MEGLOVAGOLÓ SCI-FI FILMEK ÉS KÖNYVEK ÉLETÉRZÉSE HIBÁTLANUL SZÜREMLIK ÁT A JÁTEKON

» nagyobbak, erősebbek és szívósabbak. Sőt, akad köztük olyan, amelyek multifunkciós (harcol, gyógyít, pajzsot javít) drónokat ereget a levegőbe, vagy automata lövegtoronyral megy az idegeinkre. Előfordul még önmagát álcázni képes mesterlövész, valamint a társainkat időlegesen megbénító pszionikus is e faj képviselőjeként, ám sem ők, sem a korábban említettek nem olyan rémisztők, mint egy rohamozó muton. A negyeddöntés behemót erősen páncélozott, egyetlen ütéssel képes minket padlóra küldeni, és ami még jobb, létezik jetpackkel és plazmaágyúval felszerelt változata is. Tetszett, hogy a fejlesztők nem hagyták egyszerű *Gears of War*-klónná silányulni játékukat. Erről egyrészt a külön dobozban tárgyalt kasztok képességei gondoskodnak, másrészt viszont az ellenfél sokszor agresszív

mesterséges intelligenciái is. Ha úgy találja, hogy túl sokáig kuksolunk fedezékben, lazán megkínál egy gránáttal. Folyamatos mozgásra, helyzetkedésre vagyunk kényszerítve, és ha jól akartok magatoknak, akkor a társakkal is ugyanezt tesztitek. Maguktól ugyanis eszükbe sem jut használni különleges képességeiket. Parancskiadásakor az idő folyása jelentősen lelassul, így kapkodás nélkül fűzhetjük láncba a különféle utasításokat. Kerülj az ellenség oldalába, szedd le róla a pajzsot, aztán lödd le és hasonlók... Érdeemes kísérletezni, együtt használni a különféle képességeket, például pajzsburokkal védeni a sérülékeny lövegtoronyt. Biztos vagyok benne, hogy mindenki megtalálja a számára ideális csapatösszeállítást és a leginkább használható képességeket, illetve azok kombinációit. Ráadásul Carternek is megvannak a maga trükk-

jei, kezdve a roppant fontos, az egész csapatra kiható távgyógyítástól (padlózott ügynökön ez sem segít) kezdve a helyzet áttekintését megkönnyítő szkennelésen át a harcba küldhető barátságos silacoid pacáig és multifunkciós drónig. Az sem utolsó, amikor a levegőbe emelve csinálunk könnyű célpontot az ellenfélből, vagy épp átvesszük időlegesen valamelyik felett az irányítást, pontosabban a saját oldalunkra állítjuk őt. A fegyverválaszték aránylag széles, bár a társak esetében kasztfüggő, hogy ki mit használhat. Földi és idegen fegyverek közül mazsolázhatunk, utóbbiak a játék későbbi szakaszában már megkerülhetetlenek. Többet vártam viszont a passzív tulajdonságokat nyújtó hátizsákoktól, amelyek nem igazán léptek túl a nagyobb sebzés, jobb tűrőképesség, rövidebb ideig tartó cooldown körén.

MINDEN A TERV SZERINT HALAD

Ellentétben a tavalyi *Enemy Unknown*-újragondolással, a *The Bureau: XCOM Declassified* komoly hangsúlyt fektet a történetre, ami számomra – akit egy jó sztorival bármelyik játék le tud venni a lábáról – nagy örömet okoz ugyan, de e lépés hátulütőjeként nehezen áthágható korlátokat erőltet magára. Ilyen következmény a véletlenszerű események teljes kigyomlálása a játékból; minden előre meghatározott, kezdve a küldetésektől egészen az egyes bevetések eseményláncolatáig. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy nem találkozunk random opcionális missziókkal, sőt olyan sem fordulhat elő, hogy választanunk kelljen két vagy több feladat közül abban a tudatban, hogy csak az egyiket lesz módunk végrehajtani, a többi végleg elúszik. Olyanlál viszont már talál-

XCOM INTEL:
 ♦ Weapon: Laser SMG
 ♦ Entrenches behind cover

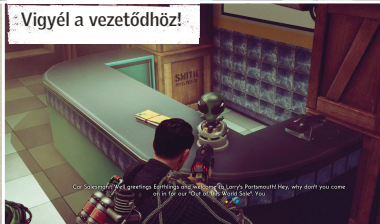
DANGERS:
 ♦ Throws sticky grenades
 ♦ Close range melee attack



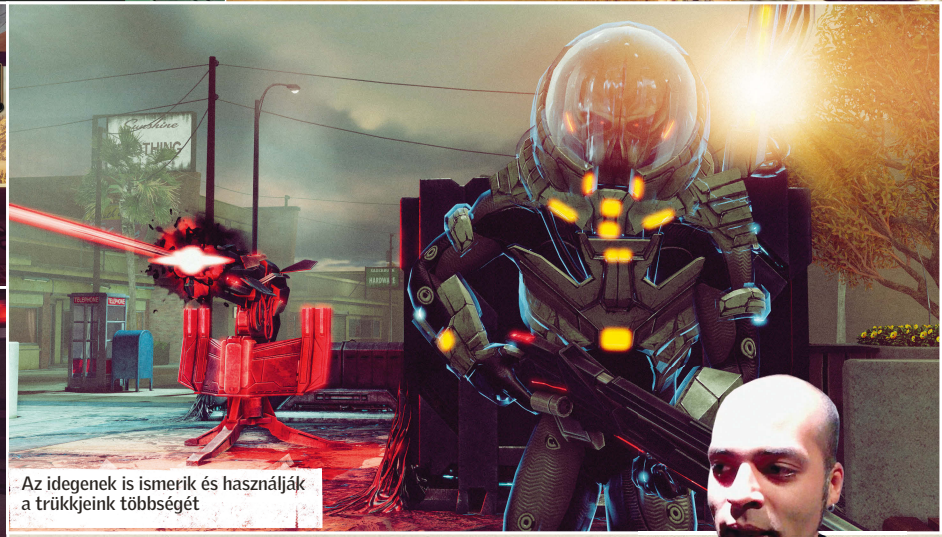
A taktikai nézet a környezet szkenelésére, ezáltal az ellenséges erő felmérése is lehetőséget ad, valamint megkörinnyíti a lőszer és fegyver utáni kutatásunkat



Íme a rettegett muton, bár ez a példány nem elit, és a páncélja is sérült



Vigyél a vezetődhöz!



Az idegenek is ismerik és használják a trükkjeink többségét

HA TE MONDOD

Morgan Gray kreatív tervező, 2K Marin: „Ténylegesen csak William Cartert irányíthatjuk, ő testesíti meg a játékost, aki végre nem egy arctalan entitás.”

kozta, hogy a Carter részvétele nélkül zajló missziók egy része csak akkor kerül fel a küldetésválasztó felület térképére, ha előtte a bázison téblábolva beindítjuk a megfelelő folyamatokat. Ilyen például egy szovjet kém felfedezése, akit rávehetünk arra, hogy csatlakozzon hozzánk, és a későbbiekben egy-egy feladat elvégzésére, csak az a fontos, hogy szintjeik összege meghaladja a becsült nehézséget. Aztán már csak abban kell reménykednünk, hogy mindenki ép bőrrel megússza, és nemcsak tapasztaltabban térnek majd vissza, hanem még a remélt jutalmat is magukkal hozzák, ami vagy egy újabb tapasztalt ügynököt jelent, vagy pedig valamilyen eddig nem ismert háztípus. Ami a bennünket személyesen is érintő missziókat illeti, két csoportba sorolhatjuk őket. Az egyszerűbbek kihagyhatók, ám ha azt szeretnénk, hogy Carter elegendő tapasztalati pontot gyűjtsön össze a maximális tízes szint eléréséhez, akkor bizony sorra kell vennünk valamennyit. Arról nem is beszélve, hogy rendszerint új fegyverekkel, háztípusokkal gazdagodunk, egy-két

óraccskával kitolódik a játékidő, és közben még jól is szórakozunk. A Washington D.C. elleni rakétatámadás meghiúsításától kezdve a szökött pszionikus rab üldözéséig mindenféle csetepatéba belepottyanunk, amelyek normál nehézségi szinten átlagosan 10-20 percet rabolnak el az életünkből. Ez az időtartam a kihívás növelésével egyes arányban hosszabbodik, magyarul egy-egy végigjátszás lényegesen tovább tarthat annak, aki mer kockáztatni. Nyilván kitaláltatok már, hogy a másik csoportba a történetet a kijelölt csapásirányon előre noszogató küldetések tartoznak. Ezek jellemzően több fázisból épülnek fel, átvezetőkké sűrűn tarkítottak, és a nekik otthont adó helyszínek kivétel nélkül lineáris vonalvezetést követve bontottak rövidebb-hosszabb szakaszokra. Általában egy kinyíló, majd mögöttünk végleg bezáródó ajtó, esetleg egy méterrel lejjebb folytató pályaszakasz jelöli ezeket a határokat, és sokszor ellátoláda is található a közelben, amelyből a lőszerutánpótlást, a fegyvercsere-t, sőt a kevésbé szívatos nehézségi szinteken még az elhullott ügynökök cseréjét is le tudhatjuk. Az igazat megvallva úgy a nyolcadik játékorára magasságában már azt hittem, hogy ennyi volt, vége a sztorinak, jöhet a finálé, amihez egyetlen vargabetű nélkül jutot-

tam el. De mintha észbe kaptak volna a fejlesztők, hogy azért ez mégiscsak kevés lesz, csavartak egyet a sztorin, elodázták még vagy két-három órával a véget, sőt számos változót is beépítettek, magyarul több döntéshelyzetet kényszerítettek rám, mint azt megelőzően összesen. Ha ezt kombináljuk azzal, hogy Carter fejlesztése során egy másik útvonalat választunk, akkor bizony már is arról beszélhetünk, hogy többször újrajátszható a *Bureau*, annak ellenére, hogy jóval lineárisabb, mint azt reméltem.

XCOM KEZDŐKNEK

Vegyes benyomásaim voltak a körítést illetően, mert a hidegháborús paranoiát meglovagoló sci-fi filmek és könyvek életérzése hibátlanul szüremlik át a játékon. Mindenki gyanús, a bázis személyzete állandó rettegésben él, gyorsabban terjednek a pletykák, mint a legagresszívabb vírus. Mindemellett a '60-as évek elején dívó slágerek (például a Don't lie to me a Stompy Jones előadásában) szólnak a rádióból, és csak elvétve akad nemdohányzó karakter a játékban. Akkor bizony még sikknek számított

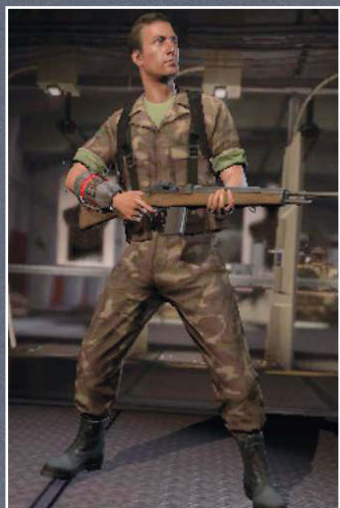
BŐVÍTHETŐ?

A Bureau játékidéjéről esett már szó a cikkben, ám arról, hogy miként alakulhat a játék jövője, még nem. Az, hogy *The Codebreakers* címmel extra mellékküldetést (no meg egy új fegyvert) kapnak egyes előrendelők, azt jelzi, hogy a fejlesztők igenis gondoltak DLC-kre. Részemről egy többjátékos kooperatív módot is el tudnék képzelni a meglévő négy kaszt használatával, nem csupán szóló missziókat.

MELYIKET VÁLASSZAM?

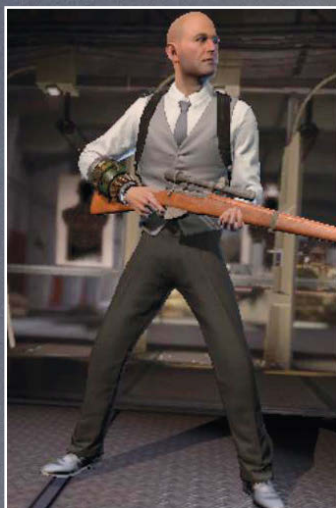
COMMANDO

Kimagasló fizikai állapotának köszönhetően mindenkinél – még Carternél is – több találatot képes lerázni magáról, mielőtt térdre kényszerülne. A fegyverek közül nem meglepő módon a sorozatlövőket részesíti előnyben. Beszólásaival felhívja magára ellenfelei figyelmét, akik fejvesztve rohannak a halálba. Ha viszont nagyon szorongatnánk, egy lökéshullámmal bárkit képes két vállra fektetni. A rohamot területre ható plazmacsapásokkal készítheti elő, de választhatunk helyette személyi pajzsot, amennyiben fontosnak tartjuk embereink épségét. Utóbbi egyébiránt kellemesen rövid cooldownnal rendelkezik, a csapat mindhárom tagján, és az esetleges szövetségeseken is használható.



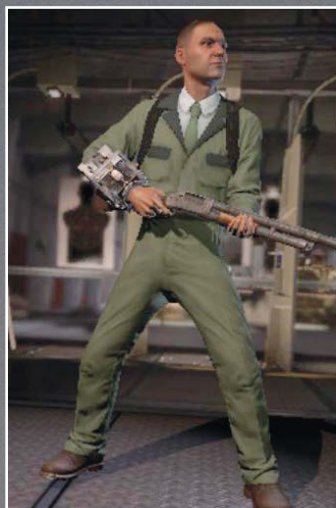
RECON

A csapat mesterlövésze a videojátékok hagyományaihoz híven inkább messziről bizonyul hatékonynak a harcmezőn. Tehát ha csak egy mód van rá, ne nagyon engedjük a közelébe senkit, és a sűrűjébe se zavarjuk bele, legfeljebb álcázva vagy elterelő hologram aktiválása után. Bizonyos időközönként halálos pontosságú célzott lövéseket képes leadni az ellenfélre, amit kétféleképpen fejleszthetünk tovább: egyrészt lerövidíthetjük a cooldown időtartamát, másrészt viszont az erőpajzsos védett, illetve vastagon páncélozott földönkívüliekre tehetjük veszélyesebbé. Legvégső trükkje nem más, mint a tűzérségítámogatás-kérés, ami meglepő módon zárt térben, akár ezer méter mélyen is működik.



ENGINEER

Ha úgy érzed, hárman kevesek vagytok ehhez a melóhoz, akkor mindenképpen vidd magaddal a hadmérnököt, hiszen nélküle le kellene mondanod arról az előnyről, amit egy automata lövegtorony jelent. Legyen bár szó nagyobb távolságról, hatékony rakétavető-változatról vagy a rohamozó ellenség lendületét megtörő lézergyűrőről, mindig jól jön az extra tüzérv. E kaszt harctéri hatékonyságát jelentősen növeli, hogy a társaira egyáltalán nem veszélyes aknákkal képes csapatot állítani, valamint egyik korai trükkjével pánikot kelteni az ellenség soraiban, és arra készíteni őket, hogy otthagyják biztonságot nyújtó fedezéküket. Kedvenc fegyvere a sörétes, de az idegen kutyúktól sem riad vissza.



SUPPORT

Habár a gyógyítás elsősorban Carter feladata, időnként jól jöhet egy felcser a háznál. Az életerőt nem képes úgy visszaállítani, mint osztagparancsnok hősiünk, cserébe viszont stimulánsokat juttathat a többiek szervezetébe, hogy azok rövid ideig jobban, pontosabban, kitartóbban harcoljanak. Magasabb szinteken viszont komolyan bedurvul: áthatolhatatlan energjaburkot hozhat létre, tönkretelheti az ellenfél erőpajzsát vagy páncélját, és ami a legfontosabb, késleltetheti a sebesültek elvérzését. A permadeath rendszere miatt egy tapasztalt ügynök elvesztése húsba vágó lehet, ezért – főleg nehezebb szinteken – minden, de tényleg minden lehetőséget meg kell ragadnunk ahhoz, hogy életben tudjuk tartani őket.



XCOM: ENEMY WITHIN

Mire e sorokat olvassátok, már le is leplezte a Firaxis az XCOM: Enemy Unknown első komoly, minden bizonnyal dobozos kiadásban is érkező kiegészítőjét Enemy Within címmel. A tartalomról még nem szivárgott ki semmi, ám Steamen a különféle teljesítmények számára mindenesetre már kialakították a helyet.

» az Államokban, ha valaki rágyújtott egy cigarettára, bezeg ma. A bevetések színhelye (a Közép-Nyugat farmjai, középosztálybeliek által lakott álmos kisvárosok, Oregon erdei) jól látszik a korábbi élet és a mindennapok nyoma, miközben autókereskedésen, egyetemi campuson, banképületen vagy fűrésztelepen vezet végig az utunk. Az outsiderek létesítményein viszont inkább azt éreztem, hogy tervezői mindent feláldoztak a látvány oltárán (Ettől függetlenül is csak egyszer néztem nagyot, amikor egy mesterséges tó víztükrét láttam magasan a fejem felett húzódni.), azon már nem gondolkodtak el, hogy a formához funkciót is társítsanak. Így sosem tudjuk meg, hol és hogyan pihennek, táplálkoznak, szórakoznak az idegenek.

Az ehhez passzoló látvány helyenként eléri a 2010-es *Mafia II* szintjét, máskor viszont elmarad tőle, tehát inkább hangulatban erős, mint a textúrákban. A 2K Marin előző játékát, a szintén UE3 motoros *Bioshock 2*-t például szebbnek látja a szemem. Kivételes esetekben elnagyolt animációkkal és egymásba lógó karakterekkel is találkoztam, de ezt betudom annak, hogy tesztelésre nem ugyanazt a buildet kaptuk, ami kereskedelmi forgalomba kerül, hanem az egygyel korábbi. Azt viszont már aligha írhatom e változat számlájára, hogy a fejlesztők szinte mindenütt ugyanazt a fél tucat karaktermodellt használták fel, amiből vagy az következik, hogy akkoriban százsámra születtek a hatóságok a nagy kacsaúszató túloldalán, vagy abban bíztak a srácok, hogy nem tűnik fel a turpisság. Öreg hiba...

Megvannak tehát a játéknak a maga nem is elhanyagolható hiányosságai, a napnál is világosabb, hogy a kétszeri koncepcióváltás és az elhúzódo fejlesztés vámot szedett rajta, ennek ellenére azt javasolnám a legelvakultabb XCOM-fanatikusnak is, hogy tegyen vele egy próbát, nem fogja megbánni. Aki pedig nem tudja, hogy mi fán terem az XCOM, annak sosem késső elkezdenie a barátkozást a szériával. A *Bureau* kevésbé komplex, előzményként tálalt története része a hivatalos kánonnak, ráadásul az ügynököket sújtó permadeath rendszer jóvoltából helyenként ugyanolyan kemény tud lenni, mint az *Enemy Unknown*. Ideális ugródeszka az XCOM világába.

Chavalier

HARDVER

Windows Vista/ Win 7; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz/ AMD Athlon X2 2,7 GHz CPU; 2 GB RAM; ATI Radeon HD 3870/ Nvidia 8800 GT GPU; 12 GB HDD

- + hibátlan inváziós, hidegháborús feeling
- + olyan nehéz, amennyire egy XCOM-tól elvárható
- + többször újrajátszható
- rövid
- nem igazán önálló a társak MI-je
- hullámzó produkciós minőség

CHAVALIER

Más, mint a sorozat fősodra, de mélyen legbelül mégiscsak XCOM.

81

TRUFA ÉS A FÖLDÖNKÍVÜLIEK

Augusztus 8-án a 2K Games webkonferenciát tartott válogatott médiumok munkatársainak (Magyarországról csak a GameStar kapott meghívást) Henry Hobson, a játékhoz készült élőszereplős kisfilmek rendezőjének, valamint egyik szereplőjének, a Gyűrűk urából, illetve a Lostból ismert Dominic Monaghan részvételével. Trufa még azt is elkötytyantotta a beszélgetés alatt, hogy nagyon várja az Uncharted 4-et, mert pokolian jó lesz.

GameStar: Mit jelent számotokra az ötmilliónál is több megtekintéssel büszkélkedő The Burn Room kisfilm?

Henry Hobson: Egy történetet akartam vele elmesélni, kicsit kibontani a rejtélyt ebben az '50-es éveket idéző közegben.

Dominic Monaghan: Nekem ezt mutatták meg először a játékból. Nagyon tetszett a projekt, nem úgy, ahogy például a hotdog bejón az embernek, hanem igazán. A dizájn, a karakterek, az egész. Ráadásul ez az első valódi videojátékos munkám, a többi mind filmadaptáció volt.

GS: Hogy került egy bohóc a folytatásba?

H.H.: Számomra ez volt a nagy lehetőség, hogy végre bosszút álljak mindazért, amit Pennywise (a bohóc alakjába bújó szörny Stephen King „Az” című regényében – a szerk.) tett. A bohócok nagyon gonosz teremtmények. Már a meghallgatás is félelmetes volt, tucatnyian eljöttek.

GS: Már az elején úgy terveztétek, hogy a biciklis kisserác az általad alakított Cole ügynök fia legyen?

D.M.: Igen, mert ha az ártatlanságnak, amit meg akarsz védeni, arca is van, az hozzátesz a helyzet súlyosságához. Nekem is vannak gyerekeim, és azt kell, hogy mondjam, igaz az állítás, miszerint mi, szülők készek vagyunk az életünket is feláldozni értük.

GS: A pisztolyt választottátok volna vagy a whiskys üveget, ahogy azt a nézők is tették?

D.M.: Utóbbi mellett voksolok, mert enyhe fájdalomcsillapító, és segít bátorságot gyűjteni.

H.H.: Egyértelműen a stukkert, hogy bosszút álljak szeretteim gyilkosán.

GS: Mesélnétek egy keveset az üldözéssel jelenet forgatásáról?

H.H.: Én választottam ki a búzamezőt Santa Barbara közelében, és az ideális fényviszonyok miatt alig másfél óránk volt a felvételre. A hőség, a szél, a kullancsok, a csörgőkígyók és a támadó kedvű szárnyas hangyák sem könnyítették meg a dolgunkat.

D.M.: Nekem senki sem szólt, hogy kaliforniai királysíkló is él a környéken. Egyébként biztos voltam benne, hogy kitöröm a bokám az egyetlen talajon a terephez teljesen alkalmatlan cipőimben. Nem nézhettem a lábam elé, mert a horizontot kellett bámulnom.

GS: Hol vettétek fel a finálét?

H.H.: Szerencsére rábukkantunk a légi-erő egy régi bázisára, a korszak mára erősen lepusztult épületeivel. Aztán az utolsó jelenethez fákat, autókat dobáltunk a házakra, tetőket szaggattunk le. Volt olyan épület, amit teljesen leromboltunk, elvégre egy takarítást kellett bemutatnunk. Ó, és a bohóc megszívta.

GS: Mit szóltak a barátok, a rokonok a kisfilmekhez?

D.M.: Apám nem ismert fel a szemüveg miatt, édesanyám pedig nem nézi meg azokat a munkáimat, amelyekben meghalok. Ha jobban belegondolok, a filmjeim 85 százalékát nem látta.

GS: Mi az általános vélekedés Hollywoodban a videojátékokat illetően?



D.M.: A játékvilág nagyot változott, hiszen a bip-bip-bip játékoktól idáig jutottunk. Látjuk, hogy harminc év alatt mennyit fejlődött, és mekkora üzlet lett. Elképzelhetőnek tartom, hogy újabb húsz-harminc év múlva már tényleg ott lehetek az Old Traffordban, amint győzelemre vezetem a Manchester Unitedet a Real Madrid ellen. És ez mind meg fog történni, és ott kell lennünk az első sorban már most.

GS: Mi volt a legnagyobb kihívás a projekttel kapcsolatban?

H.H.: Morzsákat, utalásokat kellett elrejtetni mindarra vonatkozóan, ami majd a játékosokra vár, valamint olyan érzetet kelteni a nézőben, hogy csupán egy szeletkét ismert meg egy nagyobb egésznek.

GS: Könnyedén el tudnánk képzelni egy filmet vagy tévésorozatot a látottak alapján. Benne lennétek?

H.H.: Mindenképpen. A játék karakterei, a periódus, a technológia, a kémkedés és az

X-akták találkozása olyan lehetőségekkel kecsegtetnek, hogy pillanatnyilag nem tudnék mást elképzelni, amit szívesebben megnéznék.

D.M.: Csak ha előzmény lesz, különben nem sok szerep jutna a karakteremnek.

GS: Mivel szoktatok játszani?

H.H.: Pillanatnyilag a The Last of Usszal, aminek a nyitó szekvenciáját csináltam, a Resistance 3-mal, amihez élőszereplős trailert rendeztem, de a gyökereim a Star Foxig nyúlnak vissza.

D.M.: A The Last of Us szerintem is fantasztikus, de az összes Uncharted is az. Nagy kedvencem még a FIFA, a Skyrim (300 órám van benne), a Ratchet & Clank, Jak & Daxter, az NBA Street, a Halo, a Medal of Honor, most pedig sokat játszom a Virus Inc.-vel iPhone-on. Azokat a játékokat szeretem, amelyekben az ügyesség számít, nem pedig a véletlen vagy a szerencse.



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST

A TE SZABÁLYAID.
A TE UTAD.

MEGJELENÉS

2013.08.23.

WWW.PLAYON.HU/SPLINTERCELL



UBISOFT

Öld meg a sógunt!

SKULLS OF THE SHOGUN



INFO

Kiadó 17-Bit
Fejlesztő 17-Bit
Platform

PC, Xbox 360

Röviden Klasszikus,
körökre osztott 2D-s
stratégia japán motívumokkal díszítve.

PEGI 12+

IGAZÁN RITKA MADÁR MOSTANSÁG A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA. Néhány évvel ezelőtt még minden, magára valamit is adó kiadó készített ilyen játékokat, de sajnos a nagy többség nem ezt a stílust preferálta az utóbbi esztendőkből. Néhány kiadó azonban dacol az elkerülhetetlennel, és a fejükbe veték, hogy ha az ég a földdel összeér, akkor is megmentik ezt a játéktípust a következő generációnak.

A SÓGUN

Akamoto tábornoknak nem volt oka panaszkodni. Egész életét a harcmezőn töltötte, ellenfelei tisztelték, és félték a nevét, a túlvilági dicsőség biztosított volt számára. Nem is érzett sajnálatot, amikor meglátta a páncélját átütő véres kardpengét, tudta jól, itt volt az ideje annak, hogy elérje a végzetet. A hajójút a túlvilágra eseménytelen, de gyanúsán hosszú volt, jóval később érkezett meg, mint ahogy azt tervezte. Ennél már csak az volt a felháborítóbb, amikor meglátta, milyen sokan várnak beocsátásra a túlvilág kapuján, egyesek akár 80-100 évet is elállodogáltak a sorban. Nem mintha olyan sokat számítana itt az idő,

de egy harcedzett katonatiszt nem töltheti megérdemelt pihenését mások tarkójának bámulásával. Kiskapuk persze mindenhol vannak, így szeretett és tisztelt tábornokunk egy hátsó kertajtón át bejutott a túlvilágra. Itt azonban rá kellett döbbennie, hogy egy impozitor ellopta a nevét és a rangját, s most ő irányítja a túlvilági seregeket ellene. Vetélytársát Kuruszawának hívják, és az életben a helyettese volt, egészen addig, amíg hátba nem döfte a saját kardjával. Eme kétes dicsőségnek azonban nem örülhetett sokáig, mert megbottlott, és saját pengéje belezte ki. A halottak földjére azonban előbb érkezett meg, s szemrebbenés nélkül felvette néhai főnöke személyazonosságát. Ilyen a samurájok útja.

A SÓGUN ÁRNYÉKA

A 17-Bit azon kevés fejlesztők közé tartozik, akik nem hisznek abban, hogy a régi klasszikus értékekből nem érdemes semmit átmenteni a jelenkornak. Hisznek viszont abban, hogy még az olyan, rétegjátéknak számító játéktípusoknak is van létjogosultságuk, mint a csontstratégia. Csak egy kicsit újra kell gondolni az egészet, leegyszerűsíteni a kezelést, és oly módon tálal-

ni, hogy az akciójátékokban eltelt, unatkozó konzoljátékosok is örömmel kattintsanak a játékot elindító ikonra. A *Skulls of the Shogun* klasszikusokra építkeznek – *Panzer General*, *Advance Wars*, *Z. Nem akarja újra feltalálni a spanyolviaszt, inkább a tálaláson és a kezelhetőségen javít. Engem a játékok grafikai stílusával fogott meg azonban, első ránézésre megállapítottam, hogy a készítő rongyosra játszották a *Day of the Tentacle*-t, és nagyon bejött nekik az a művészeti stílus, amelyben nincs egyetlen egyenes vonal sem. A játék grafikája olyan egyszerű, hogy már-már a funkcionalitást súrolja, de nem mer túllépni egy határt, így kis jóindulattal még a szép jelzőt is használhatjuk bizonyos pályákra. A zenéje meg egyszerűen annyira zseniálisan fülbemászó, hogy már rég kikapcsolta az egyszerezős gépet, de a dallam még órákon keresztül ott vibrál a fülében, és nem azon az idegesítő módon.*

A SÓGUN ÚTJA

Minden valamirevaló tábornok tudja, hogy egyedül nyerhet ugyan csatát, de háborút bizony nem. Akamoto generális alapvetően három különböző típusú fegyvernemre tá-



A kidőlt fatörzs takarásában védve vagyunk a zöld fíjaszoktól



A viharisten démonformát öltött, nekünk Raiden jobban tetszett



maszkodhat harc közben. Serege gerincét a gyalogosok adják. Ezek nagyon jó védelemmel rendelkeznek, viszont keveset tudnak mozogni, és csak közelharcban jeleskednek. Őket követik a rangsorban a lovas felderítők, ők nagyon messzire el tudnak jutni, de elég gyenge a védelmük, és bizony nem jeleskednek a lóhátról való küzdelemben. Az utolsó csoport az íjászok, ezek messziről intézik el az ellenfeleket, de lassan mozognak, és bizony nagyon nagy bajban vannak, ha közelharcba keverednek.

Ez első ránézésre nagyon kevésnek tűnhet, de nem kell kétségbeesni, a 17-Bit fejlesztői menet közben számos extra egységgel és lehetőséggel rukkolnak elő. A közkatonák mellett a tábornok is kardot ránt, hogy kivége a részét a csontvázak összezúzásában. Ez a legértékesebb egységünk, jóval erősebb, mint az átlagos katonáink, de vigyáznunk is kell rá, mivel ha elfogy az életerejé, akkor buktuk a pályát, és kezdhjük elölről.

Minden egyes legyőzött egység után marad egy koponya, amit a következő körben felfalhatunk. Ez egyszerre gyógyít, és növeli maximális életerőnk, sőt három koponya elfogyasztása után élőhalott egységünket démonformába teszi, ami köröngként két támadást is lehetővé tesz. Gondolom, ennek jelentőségét és hasznát nem nagyon kell ecsestelnem. Kis túlzással azt is mondhatom, hogy három démoníjász és a tábornok bármelyik pályát képes megtisztítani. Na persze köz-

ben az ellenfeleink sem pihennek, a meglepően okos mesterséges intelligencia kíméletlen precizitással intézi el sérült egységeinket, és fűlsértő csámcsogással zabálja fel elesett bajtársaink koponyáját.

A SÓGUN ORGYILKOSA

Ahogy haladunk előre a pályákon, úgy fedezhetjük fel az apró meglepetéseket, melyeket a fejlesztők a játéklélmény növelésének érdekében helyeztek el a pályán. A rizsültvényeket elfoglalva rizst termeszthetünk, melyből aztán később bővíthetjük hadseregünket. Az ültvények kis idő után kimerülnek, szóval nem mindegy, hogy ki foglalja el őket hamarabb, de azért nem árt óvatosnak lennünk, mert egy kör kell ezek megszerzéséhez, és ilyenkor védtelenek az egységeink a támadásokkal szemben. Új egységeket a barakkokban toborozhatunk; minél erősebb a kiszemelt egység, annál több rizst kell feláldoznunk.

A *Skull of the Shogun* azonban nem az a játék, ahol a sok lúd dísznót győz elv érvényesül. Ezt egy nagyon elegáns játéktechnikai ötlettel oldották meg a készítő, megszábták, hogy mindkét oldal csak öt parancsot adhat ki köröngként, vagyis öt egységnek adhatnak utasításokat. Ez azt jelenti, hogy hiába miénk az összes rizsföld az adott pályán, és hiába van 20 fős hadseregünk, abból csak ötöt mozgathatunk, a maradék tétlenül fog állni. Újabb stratégiai mélység egy ilyen egyszerűnek kinéző játékban.

17-BIT – 16 BITES VETE-RÁNOK

A fejlesztők nem titkolt célja az, hogy valamilyen formában visszahozzák a 16 bites korszak lehengetően egyszerű, de egyben szórakoztató játékméletét a modern gépekre. A három fejlesztőből álló csapat olyan nagy, AAA címeken dolgozott, mint a *Command and Conquer 4* vagy a híres és elkaszált Spielberg-játék. A *Skulls of the Shogun* mellett van még egy fejlesztésük, ami egy úrlövölde lesz *GALAK-Z* néven. A játék 2014-ben fog megjelenni PS4-re. Egyelőre.

A pályákon elszörva oltárokat találunk, melyeket elfoglalva különféle állati szerzeteseket idézhetünk meg. A róka a gyógyításban jeleskedik, a szalamandra tűzlabdákat hajgál, a holló vihart kavarr, a medve pedig megtéveszti az ellenfelet. Minden lény négy különböző varázslatot képes használni, ezeket viszont csak akkor tudja elsűtni, ha megfelelő mennyiségű koponyát fogyasztott el előzőleg.

SZAMURÁJOK ÉS BANDITÁK

Az egyjátékos hadjáratban összesen 24 küldetést kell teljesítenünk annak érdekében, hogy megszerezzük a túlvilág mesterének címét. Az XBLA-s változat már januárban megjelent, de a fejlesztők nagyon okosan megtartották maguknak a jogot arra, hogy PC-re is kihozzák a játékot. Más csapat meglegedett volna egy mezei átirattal, a 17-Bit viszont újabb tartalmat zsúfolt bele a *Bone-A-Fide* verzióba. Egy teljesen új kampányban négy új pálya és a már említett medveszerzetes fért bele a bővítésbe; ez már önmagában elegendő indok arra, hogy megvegyük a 14 euróba (kb. 4000 forint) kerülő játékot.

Az új helyszínnek az az érdekessége, hogy csatában elhullott egységeink nem fognak újjáéledni a következő

A SKULLS OF THE SHOGUN OLYAN KLASSZIKUSOKRA ÉPÍTKEZIK, MINT A PANZER GENERAL, AZ ADVANCE WARS ÉS A Z



A varjúszerzetes még rizst is tud lopni az ellenségtől, kár hogy nincs a közelben egyetlen rizsföld sem



Soha ne bízzunk meg olyan nőben, akinek ekkora... ruhaujjai vannak





Ez már az utolsó pálya utolsó ellenfele, közel a végső győzelem



Ez a kedves és szelíd istennő felelős a gyógyításért a túlvilágon, legyünk vele nagyon barátságosak



A teljes térkép – jó néhány csatát meg kell vívunk, hogy így felfedezzük

HA TE MONDOD

Jake Kazdal társalapító, 17-Bit: „Amikor ránézek az Advance Warsra, azt látom, hogy itt van ez a remek játék kiváló adottságokkal, amit imádtak az emberek. A gond csak az, hogy az elmúlt 10-15 évben semmit sem fejlődött.”

pálya elején, így aztán érdemes lesz vigyázni mindenkire, akivel harcoltunk, mert végig elkísérnek minket a hadjárat során. A kampányok teljesítése időben olyan hat-hét órát fog elvenni az életünkből normál módban. Ez azonban lehet sokkal több is, hiszen minden pályán lesznek olyan különleges feladatok, melyek teljesítése érdekében többször is neki kell futnunk a csatáknak. A küldetések nehézsége meglehetősen változó, sokszor volt olyan érzésem, hogy a későbbi pályák könnyebbek. Okos stratégiázással minden feladat teljesíthető, a lényeg az, hogy megfelelő módon ki kell használnunk seregünk erősségeit. Az egyik leginkább kedvelt/gyűlölt elem számomra a szakadékba taszítás. Közelharcban bárkit lelőhetünk a mélybe, de ha nem helyezkedünk jól, akkor bizony minket is elérhet a végzetnek e formája. Ez főként akkor idegesítő, ha éppen a tábornokunkat fojtják vízbe, és kezdetjük ismét előlről a pályát. Szerencsére a szoros alakzatban egymás mellett álló egységek egy úgynevezett „spirit

wallt” alkotnak, ami megakadályozza a hátralökődést.

A HÉT SZAMURÁJ

Nagyon rég szippantott már be ennyire stratégiai játék, pedig annak idején valami eszméletlen mennyiségű időt tudtam beleolni olyan zseniális alkotásokba, mint például a *Fantasy General*. A *Skulls of the Shogun* nem akar olyan mélységekbe belemenni, látszik, hogy egy kis indie csapat munkája, mely főként a szórakoztatást helyezte az előtérbe.

Született telhetetlenként azonban szerettem volna kicsivel több lehetőséget a játékban. Nekem túlságosan egyszerű volt, kevésnek éreztem a benne rejlő lehetőséget. El tudtam volna képzelni bónusz-varázstárgyakat, melyekkel felszerelhetjük volna egységeinket, szerettem volna a főhadjárásban is továbbvinni tapasztalt egységemet, szerettem volna változatosabb ellenfeleket, nagyobb kihívást jelentő pályákat és egyéb hasonló nyálánkságokat. Túl hamar ki lehetett ismerni

a taktikát, egy idő után már nem volt meg az a kihívás, ami a *Panzer General* sorozatot oly nagyra tette. A *Skulls of the Shogun* már egy teljesen új játékosgenerációnak készült, ezt el kell fogadnom.

Igaz ugyan, hogy a neten keresztül lehetőségünk lesz a multiplayer részt is kipróbálni (egyszerre négy játékos küzdhet egymás ellen), de a kompetitív multi eddig sem tudott lázba hozni, és gyanítom, hogy nem is ez lesz az a játék, ami miatt elkezdem. Két nappal a megjelenés után megpróbáltam ugyan lezavarni a teszt kedvéért néhány menet mitit, de este hat óra kor nem találtam nyitott játékot, így nem is nagyon erőltettem tovább. A felsorolt hiányosságoktól eltekintve azonban nem fog csalódnai az, aki megveszi a játékot, nagyokat fog derülni a vicces beszélásokon, sokat fog bosszankodni a szakadékba vesző egységei miatt, és jóleső örömmel fogja elfogyasztani a legyőzött csontvázak koponyáját. Bon appetit!

HARDVER

Intel Celeron 440 2,0 GHz CPU, 512 MB RAM, Nvidia GeForce 7300/ATI Radeon 9600, 600 MB HDD

- ✦ elborult humor
- ✦ sajátos grafika
- ✦ zenei aláfestés
- ✦ kevés egység
- ✦ könnyen kiismerhető
- ✦ stratégiának rövid

MOCSEY

Hagyomány és tisztelet – ez a samuráj útja.

82



KEDVENC LAPJAI DIGITÁLISAN!



OLVASSON VELÜNK

Keresse
a GameStar HD
alkalmazást az
AppStore-ban!

... PIHENÉS
... NYARALÁS
... UTAZÁS
... VAGY MUNKA
KÖZBEN IS!

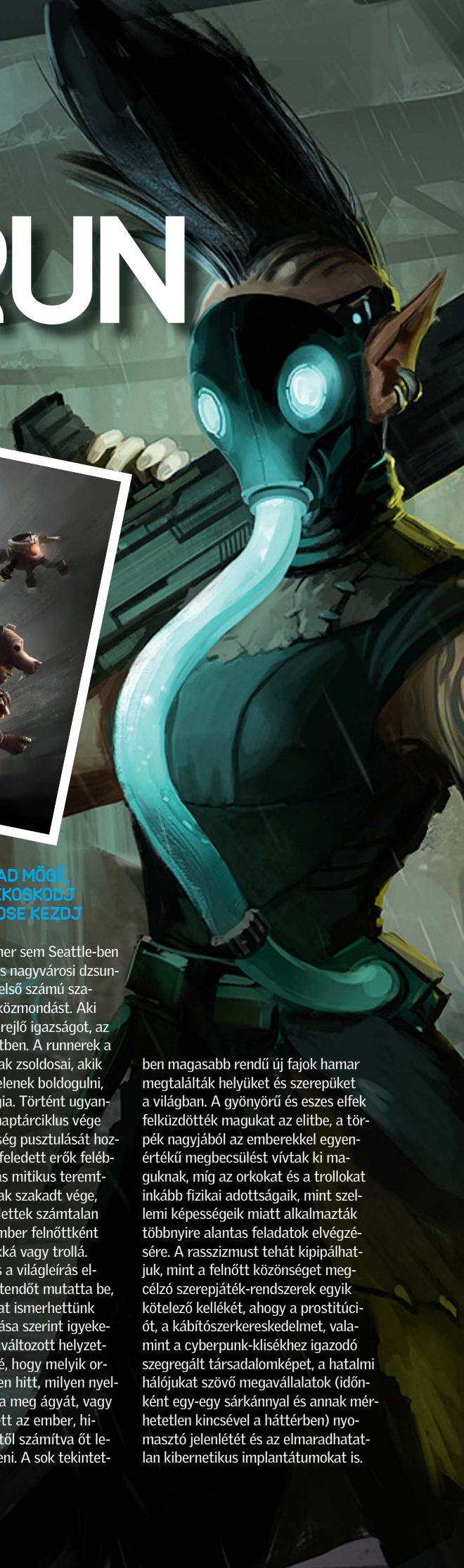
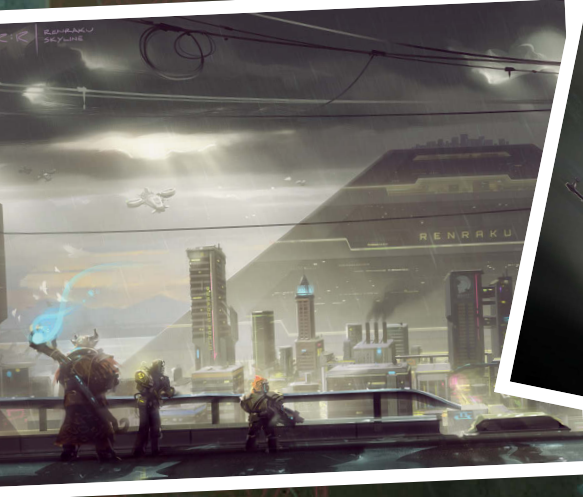


DIGITALSTAND

www.digitalstand.hu

Isten hozott a Hatodik Világban

SHADOWRUN RETURNS



A SARKON BEFORDULVA EGY TROLL VERŐLEGÉNY VÁR RÁD, ÜTÉSRE EMELT ÖKLE EGY GYORSVONAT SEBESSÉGÉVEL SZÁGULD AZ ARCOD FELÉ. MIT CSINÁLSZ?

– hangzott el a kérdés valamikor 1995-ben egy szerepjátékos partin a solymári általános iskola egyik használaton kívüli termében.

– Természetesen lefogom – vágta rá Ricsi barátom, mire a mesélőnk, Laci döbbenten hápogott.

– Lehetetlen!

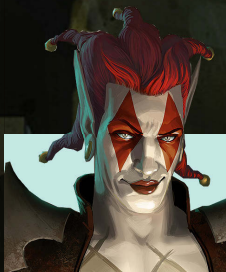
– Huzalozott reflexekkel és kiberkarokkal ne sikerülne? – kontrázott Ricsi, majd dobott a hatoldalú kockákkal...

Nem volt túl sok esélye a sikerre, mégis vállalta a rizikót, pontosan úgy, ahogy a Harebrained Schemes tette azt Jordan Weisman vezetésével, amikor 2012. április 4-én pénzügyítő kampányba fogott a Kickstarter égisze alatt. 400 ezer dollárt igényeltek a projekt megvalósításához, amely a kiadókat nem érdekelte ugyan, ám a Shadowrun játékokra kiéhezett (lásd keletes írásunkat) rajongókat annál inkább lázba hozta. Alig 28 óra alatt összejött a kért összeg, az adakozók pedig a továbbiakban sem hagytak alább. Végül nem kevesebb mint 1 836 447 dollárral zárult a kampány 36 276 támogatónak köszönhetően. Lássuk, mit sikerült ennyiből készíteni.

MINDIG NÉZZ A HÁTAD MÖGÉ, LŐJ ELŐBB, TAKARÉKOSKODJ A LŐSZERREL, ÉS SOSE KEZDJ SÁRKÁNNYAL

Nem létezik egyetlen runner sem Seattle-ben – vagy a föld bármely más nagyvárosi dzsungelében –, aki ne kezelné első számú szabályként az ismert utcai közmondást. Aki nem szívleli meg a benne rejlő igazságot, az nem maradhat sokáig életben. A runnerek a *Shadowrun* univerzumának zsoldosai, akik egy olyan világban kénytelenek boldogulni, amelybe visszatért a mágia. Történt ugyanis, hogy a mezoamerikai naptárciklus vége 2011-ben nem az emberiség pusztulását hozta magával, hanem ősi, elfeledett erők felébredését. Sárkányok és más mitikus teremtmények évezredes álmának szakadt vége, elf- és törpegyerekek születtek számtalan családban, míg számos ember felnőttként torzult el, és változott orkká vagy trollá. Miután a szabálykönyv és a világleírás első kiadása a 2050-es esztendőt mutatta be, már egy olyan társadalmat ismerhettünk meg, amelyik legjobb tudása szerint igyekezett alkalmazkodni a megváltozott helyzethez. Nem számított többé, hogy melyik országból származott, miben hitt, milyen nyelven beszélt, kivel osztotta meg ágyát, vagy milyen bőrszínnel született az ember, hiszen a mágia visszatértétől számítva őt lehetett az átlagnak tekinteni. A sok tekintet-

ben magasabb rendű új fajok hamar megtalálták helyüket és szerepüket a világban. A gyönyörű és eszes elfek felküzdötték magukat az elitbe, a törpék nagyjából az emberekkel egyenértékű megbecsülést vívtak ki maguknak, míg az orkokat és a trollokat inkább fizikai adottságaik, mint szellemi képességeik miatt alkalmazták többnyire alantas feladatok elvégzésére. A rasszizmust tehát kipipálhatjuk, mint a felnőtt közönséget megcélzó szerepjáték-rendszerek egyik kötelező kellékét, ahogy a prostitúciót, a kábítószerkereskedelmet, valamint a cyberpunk-klisékhez igazodó szegregált társadalomképet, a hatalmi hálójukat szövő megavállalatok (időnként egy-egy sárkánnyal és annak mérhetetlen kincsével a háttérben) nyomasztó jelenlétét és az elmaradhatatlan kibernetikus implantátumokat is.



INFO

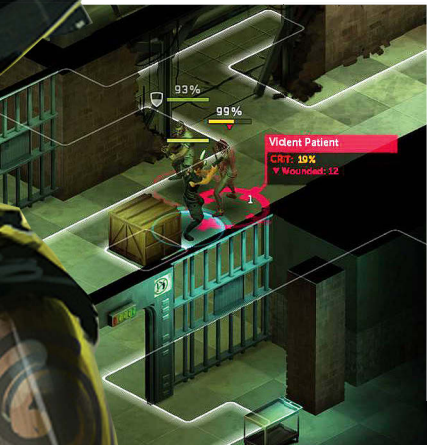
Kiadó **Harebrained Schemes**

Fejlesztő **Harebrained Schemes**

Platform **PC, Mac**

Röviden Felülnézetes taktikai szerepjáték a hosszú évekig méltatlanul elhanyagolt Shadowrun univerzum és szabályrendszer alapján.

PEGI 18+



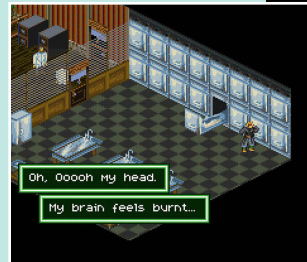
SOSE BÍZZ EGY HALOTT EMBERBEN

Ez a roppant ígéretes szcenárió vár a játékosra, aki egy pofonegyszerűnek tűnő gyilkossági ügybe keveredik. Sam Watts, egy runner a múltból azzal bízta meg, hogy derítsen fényt gyilkosa kiletére, és szolgáltatson igazságot. Cserébe 100 ezer nyuen ulti a markát. Csinos kis summa, különösen jól jön a lepukkant zsoldosnak, akinek még labkérre sem futja. A cimbi tehát már alulról szolgálja az ibolyát, így első dolgunk felkeresni azt a műintézményt, ahol a holttesteket tárolják, és nem melleleg újrahaznosítják a még jó állapotban lévő szerveket és végtagokat. A halottkéntől megtudjuk, hogy a hírhedt Emerald City Ripper, vagyis egy sorozatgyilkos szemelte ki magának régi kollégán-

JÁTÉKOK A SHADOWRUNBÓL

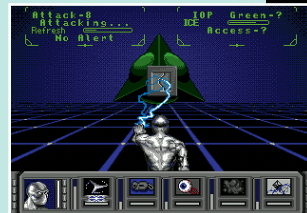
Shadowrun (Beam Software - 1993)

A legelső Shadowrun regény, a Never Deal with a Dragon szolgált a Super Nintendóra kiadott RPG alapjául. Történetének főhőse az amnéziás Jake Armitage, aki „egész véletlenül” a Shadowrun Returnsben is felbukkan. Az izometrikus nézetből játszható alkotáshoz nem értették a jó reflexek, mert szinte minden beugróban orgyilkosok lapultak. Legalább ilyen veszedelmes volt belépni a mátrixba, ha ugyanis Jake véletlenül otthagyta a fogát a kibertérben, akkor számára a valóságban is véget ért a történet. Hiába szerették azonban a kritikusok, az első Shadowrun játék csúnyán elhasalt a pénztáráknál.



Shadowrun (BlueSky Software - 1994)

Nem robbantott kasszát a második próbálkozás sem Sega Genesisen, pedig az egyszerű bosszútörténetnek induló játék lényegesen többet nyújtott az árértéért, mint elődje. Nem lineáris történetvezetés, szabad karakterfejlesztés jellemezte, sőt már nem csupán beszédbe elegyedhettünk az NPC-kkel, hanem akár fel is bérelhettük némelyiket. Ilyenkor a külső nézetes harcban csak az egyik karaktert irányíthattuk közvetlenül, a többiért az MI felett. A korát megelőző játékban meglehetősen szabadság mellett taxizhattunk a folyamatosan megnyíló helyszínek egyikéről a másikra, miközben kapcsolatrendszerünket építtettük a maffiával, a jakuzával vagy a város egyes kerületeit uraló kisebb bandákkal.



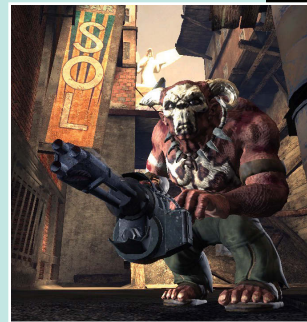
Shadowrun (Group SNE - 1996)

Az utolsó játék, ami a mérsékelt sikertelen Sega Mega-CD-n napvilágot látott, egészen véletlenül a Shadowrun japán kiadására támaszkodott. A manga stílusú képi világ furcsán hatott ebben a szerepjátékban, ám mivel nem hozták forgalomba a szigetországon kívül, olyan, mintha számunkra sosem létezett volna. Érdekességként megemlítendő, hogy a japán játéktervezői hagyományokhoz közelebb álló, körökre osztott harcrendszert alkalmazták a fejlesztők a valósidejű helyett, valamint olyan apróságokra is figyeltek, mint a szabálykönyvben leírt helyi sajátosságok betartása. Mivel a Shadowrun univerzumban Japán minden orkot és trollt száműzött, ezért nem is találkozhatunk velük a játékban.



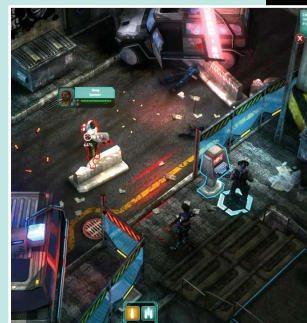
Shadowrun (FASA Interactive - 2007)

A szép emlékü stúdió utolsó játékának két fontos küldetése volt. Egyrészt népszerűsíténi kellett volna a Windows Vistát, másfelől pedig előkészítenie a terepet egy komolyabb Shadowrun cím számára. Sajnos egyik célját sem érte el ez a multiplayer FPS, amibe raktak ugyan orkokat, trollokat és elfeket a fejlesztők, de még ez sem tudta orvosolni azt a végzetes hibát, hogy gyakorlatilag kilúgoztak belőle mindent, amitől Shadowrunnak lehetne nevezni. A kritikusok nem szedték ugyan ízekre, ám az eladások máig nem lépték túl a félmillió példányt. Ráadásul a PC csak a részesedés 10 százalékát tudhatja a magáénak, a maradékot Xbox 360-on sikerült összehozni.



Shadowrun Online (Cliffhanger Production - 2013)

Legkorábban az év végére ígéri a bécsi stúdió az egyre népszerűbb Unity motor hajtotta MMO-t, melynek különlegessége nem is a Shadowrun univerzumban rejlik, hanem abban, hogy a felhasználók két fizetési modell közül választhatnak. Az egyik variáció alapvetően ingyenes játékot tesz lehetővé mikrotranzakciókkal és opcionális prémium előfizetéssel, míg a másik a Guild Wars mintájára egyszeri vételt jelent. Ha az utóbbi mellett döntünk, akkor minden játékbeli tartalom ingyenes, addig játszunk, míg a szerverek élnek, és csak a premiert követően, néhány havi rendszerességgel érkező kiegészítőkért kell fizetünk. Már amennyiben persze szükségét érezzük ennek.





kat, ezért célszerű közelebről megvizsgálni az összes kapcsolódó bűnesetet. Eddig ordas nagy kliséalmaz az egész, de abba ne hagyjátok, mert a szálak boncolgatása során a későbbiekben meglehetősen érdekes felfedezéseket tehettek. Külön öröm, hogy a Shadowrun univerzumot jól ismerő játékosok olyan prominens személyekkel találkozhatnak, mint Harlequin vagy Jake Armitage.

BERLIN FELETT AZ ÉG

A közönségszavazáson első helyen végzett Berlin a tervek szerint egy új kampánynak ad majd otthont, amiről egyelőre nem tudni, hogy bármilyen módon kapcsolódik-e a Seattle-i eseményekhez. Szintén nyitott kérdés a várható játékidő hossza, de ha ez is tíz óra felett mérlegel, nem fogunk panaszkodni. Az sem eldöntött még, hogy csak az előfinanszírozók számára ingyenes, vagy azok is megkapják ajándékba, akik a hagyományos módon vásárolták meg a játékot. Azt is biztos, hogy a Microsofttal kötött megállapodás miatt minden letölthető tartalom Steamen keresztül érkezik, a Berlin DLC előreláthatóan még idén októberben. Félő viszont, hogy a folyamatos hibajavítás és a plusz tartalom legyártása miatt tovább csúszik a tabletekre szánt változat megjelenése.

Világéletemben háklis voltam a történetre, és vallom, hogy egy jó sztori képes elvinni a hátán egy gyenge játékot is. Ezen a téren jól – bár nem kimagaslóan jól – teljesít a *Shadowrun Returns*, ellenben a tálalás jobb már nem is nagyon lehetne. Rendkívül érzékletes leírást kapunk mindenről – akárha a mesélő szavait hallgatnánk –, függetlenül attól, hogy egy karakter külsejét kell megismerünk, vagy épp történik valami az orrunk előtt. Utoljára a *Planescape: Tormentben* találkoztam ennyi olvasnivalóval. Kellő nyelvismeret híján (mágyar lokalizáció nincs tervben) nem biztos, hogy érdemes belevágni, ahogy azok is jobban teszik, ha messzire elkerülik, akik gyűlölnék olvasni.

Én imádtam, ahogy azt a megoldást is, hogy a párbeszéd során egyes válaszlehetőségek csak akkor érhetőek el, ha elsajátítottuk az adott szubkultúra etikettjét.

SZAMURÁJ LESZEK S ADEPTUS, MÁTRIXBAN CSAVARGÓ DECKER

Mielőtt azonban rábólintanánk Sam ajánlatára, még ki kell találnunk, hogy milyen nemű (férfi, nő, más egyéb nincs, bocsi), milyen fajú (ember, elf, ork, törpe, troll) és milyen kasztú (street samurai, mage, shaman, rigger, decker, phisical adept) karaktert indítanánk. Az sem

baj, ha nem tudunk dönteni, a szabályrendszer elég rugalmas ahhoz, hogy afféle minden lében kanál ficókat pottyantsunk a kulimász közepébe. A laikusok kedvéért elárulom, hogy az utcai szamuráj a löfegyverekre és kiberekekkel felturbózott fizikai képességekre utazó játékos ideális választása. A mágus önmagáért beszél, ahogy a támogató varázslatokra és szörnyidézésre képes sámán is. Az adeptus a szellem erejét csatornázza végtagjaiba, és válik ezáltal gyorsabbá, erősebbé; afféle modern harcos szerzetesként tekintsetek rá. Vele ellentétben a rigger jobban teszi, ha kimarad a közelharcból, és drónját küldi csatába maga helyett. Hasonlóan alacsony a decker harcértéke valós körülmények között, cserébe viszont neurális implantátumán keresztül rácsatlakozhat a mátrixra. A kibertérben ő az úr, és úgy küzd meg a biztonsági protokollokkal, mint szamuráj az elszedult ghoullokkal. A mátrix szerencsére jóval több egy második csataterménél, záruk feltöréséhez szükséges kódokat, pénzzé tehető információkat szerzünk meg, és akár biztonsági berendezéseket is kikapcsolhatunk odabentről.

Jómagam szamurájt indítottam, ám ez nem fosztott meg sem a mátrix felfedezésének lehetőségétől, sem pedig attól, hogy belekóstoljak a többi terület szépségeibe. Egyrészt a történetvezetés gondoskodott erről, másfelől viszont nem egy alkalommal lehetőségem nyílt runnereket felbérelni egy-egy küldetés erejéig, és tapasztalatból mondhatom, négyen könnyebben boldogulnak ott, ahol egyvalaki magányosan vért izzad.

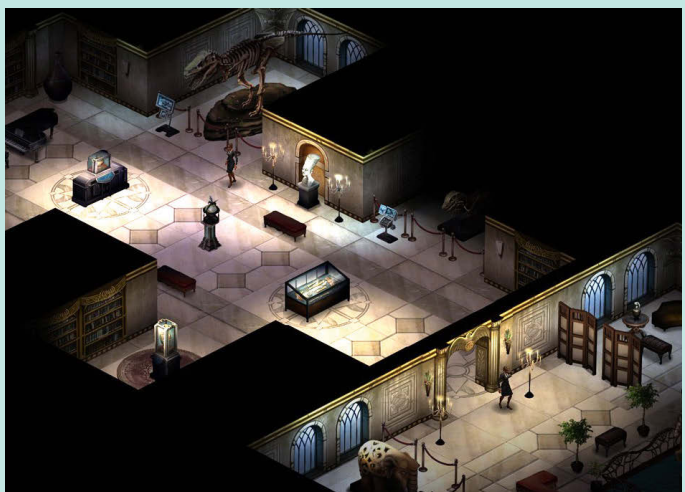
Két küldetés között általában a kocsmában tudtam regenerálódni, túladni a zsákmányon, bevásárolni fegyverből, ruházatból és kiberekek

(ugyanitt juthatunk varázslatokhoz és a mátrixban használatos programokhoz is), illetve csevegni az NPC-kkel, akik vagy előrevitték a történetet, vagy csak színesítették.

Az implantokkal egyébként csínján kell bánni, mert a karakter essence-szintje nem mehet 1 alá (nálam 6-ról indult), és rossz hatással vannak a mágusok, a sámánok és az adeptusok varázslataira.

Nem bántam volna, ha több mellékületés fért volna a játékba, mert ezektől a jelentéktelen leágazásoktól eltekintve egy lineárisan felépített kalandban lesz részünk. Sokat javít az összképen persze, hogy a nem harci szituációk általában többféleképpen is megoldhatók attól függően, hogy milyen képességekkel rendelkezik karakterünk, és milyen értesülések állnak a rendelkezésére. Már-már James Bondnak éreztem magam, amikor egyetlen csepp vér kiontása nélkül sikerült beszivárognom egy gyanús vallási szekta komplexumának szívébe.

Persze nem lehettem mindig szerencsés, vannak pillanatok, amikor elő kell kapni az Ares Predatort, és gondolkodás nélkül meghúzni a ravaszt. A harcrendszer szinte egy az egyben a tavalyi *XCOM: Enemy Unknown* megoldására épül. Minden karakter adott számú akcióponttal gazdálkodhat, és egy akciópont általában egy cselekvési fázisra (helyváltogatás, tüzelés, tárcsere stb.) elég. A komolyabb varázslatok már több akciópontot is felemészthetnek, sőt neheztésként még cooldown is van némelyiken, így az ismétlésre akár több kört is várunk kell. Sajnos (és ez a játék talán legnagyobb hibája a manuális mentés hiánya mellett) azonban egyes esetekben ismeretlen okból nem tudjuk elsütni őket. Ez vonatkozik az újraélesztő-kitekire is, tehát egy alkalommal az a csúfság is





A PÁRBESZÉDEK SZORÁN EGYES VÁLASZLEHETŐSÉGEK CSAK AKKOR ERHETŐK EL, HA ELSAJÁTÍTOTTUK AZ ADOTT SZUBKULTÚRA ETIKETTJÉT

megesett velem, hogy az orrom előtt vérzett el a varázslóm, akit képtelen voltam megmenteni.

KARMAKAMÉLEON

A *Shadowrun* karmapontokra épülő fejlődési rendszere első blikkre talán félelmetesnek tűnhet, de sokkal egyszerűbb, mint gondolnánk. Csupán az összefüggéseket kell felismerni. Példának okáért a gyorsaság határozza meg, hogy milyen mértékben vagyunk képesek elsajátítani a lőfegyverek kezelését, azon belül pedig mennyire vagyunk hatékonyak teszem azt a stukkerekkel.

A fejlesztés a küldetésekért kapott karmapontokkal olyaténképpen zajlik, hogy mindig annyit kell felhasználnunk belőlük egy-egy újabb képességszint eléréséhez, ahányas az épp esedékes szint. Magyarán hármassal erőhöz három, négyeshez pedig már négy pont kell. Fontos szereppel bírnak még az egyes fajok adottságai, egy troll például soha a büdös életben nem juthat el a mágia csúcsára, egyszerűen nem elég okos hozzá.

BANÁNHÉJ AZ ÁRNYAK MÉLYÉN

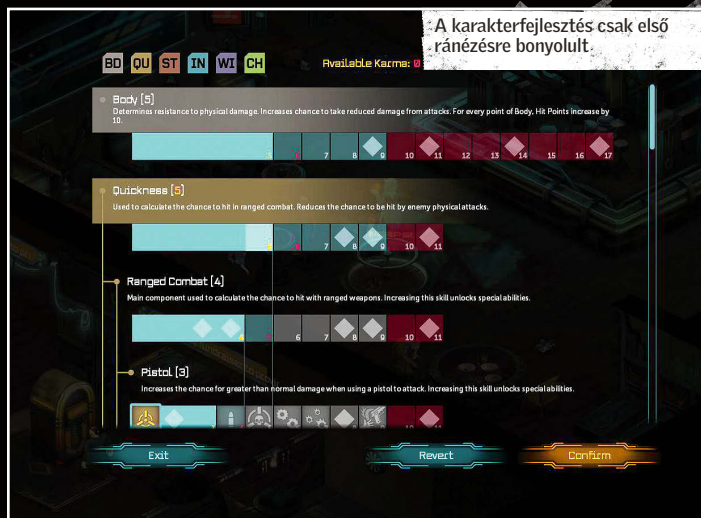
Miközben a vége-főcímet bámultam, egy gondolat kezdett lassan alakot öltetni a fejemben. Nem hiányzik valami? Dehogynem! Például Berlin mint második helyszín, illetve a választható

nyelvek. A megjelenéssel egy időben kiadott videóüzenetben nemcsak azt köszönte meg a csapat, hogy elkészíthetett a játék, hanem megerősítette, hogy már dolgoznak a berlini kampányon, a honosításokon és a Linux-verzió. Nem bánám, ha a bugok kijavítására is fordítanának némi figyelmet, mert pokolian zavart, amikor nem láthattam, hogy csevegés közben milyen válaszok közül mazsolázok. Ugyanígy ráférne még egy kis törődés az MI-re is, mert az ellenfelek ritkán vagy egyáltalán nem használják ki a tereptárgyak nyújtotta fedezéket. Engem ugyan nem zavart, de sokan panaszkodtak arra, hogy általában nem lehet kifosztani a hullákat.

E problémák jelentős hányadára már most megoldást kínálnak a mellékelt szerkesztővel készített tartalmak, bár arra még várunk kell, hogy megjelenjenek az igazán igényes modulok, amelyek minőségben is felveszik a versenyt a Harebrained Schemes alkotásával. Még nem teljesen kiforrott a *Shadowrun Returns*, de úgy fél-egy év múlva már kikelhet bábujából, hogy megmutassa, mit is tud igazán. A cikk végén látható értékelés részben e megelégedett bizalom miatt kúszott 80 fölé, valamint annak a nem mindennapi teljesítménynek köszönhetően, hogy sok év után összehozta szerepjátékos társaságunkat.

Chavalier

A karakterfejlesztés csak első ránézésre bonyolult.



HA TE MONDOD

Jordan Weisman, a *Shadowrun* tervezője: „Azóta meg akartam csinálni a *Shadowrun Returns*-t, hogy a licencet visszakaptuk a Microsofttól.”



McKlusky
[Detective McKlusky stands smirking, surrounded by armed and twitchy Lone Star officers.]
Good morning, moron!

Good morning, Detective McKlusky. It's a fine day for police corruption, isn't it?
What do you want, McKlusky?
Hello, McKlusky. How'd you find me?

A látszat ellenére kezemben tartottam az irányítást (kamú, valójában tele volt a naci)

HARDVER

Windows XP SP3/ Vista/ Win7; 1,4 GHz CPU; 2 GB RAM; 256 MB GPU; DirectX 9.0; 2GB HDD

- + autentikus Shadowrun-élmény
- + kimagasló írói munka
- + remek ár/érték arány
- még nem teljesült minden ígéret
- zavaró bugok
- nincs multiplayer, sem manuális mentés

CHAVALIER

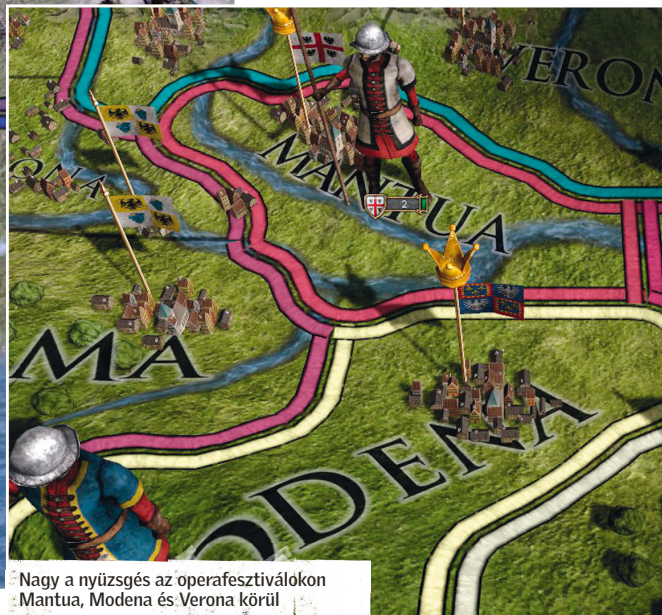
A legjobb dolog, ami a *Shadowrun*-nal az elmúlt húsz évben történt.

82



EGY AMOLYAN „MINDENKIRE LEFELÉ TEKINTŐ FŐ-MONARCHA” VAGYUNK

Dicső flottánk a Loire torkolatánál előzgetti a sirályokat



Nagy a nyüzgés az operafesztiválokon Mantua, Modena és Verona körül

Lesz még Kuba magyar gyarmat

EUROPA UNIVERSALIS IV

MIKOR A MAGYAR VITÓRLÁSOK BEFUTOTTAK HISPANIOLA KIKÖTŐJÉBE, RÁJÖTTEM, HOGY OLYAT TETTEM, AMI A VALÓSÁGBAN NEM LEHETSÉGES – MEGVÁLTOZTATTAM A TÖRTÉNELMET.

Olyan stratégiai játéknak, amely precíz pontossággal ábrázolja a történelmet, talán csak az oktatásban van értelme. Esetleg arra még jó lehet, hogy a nebulók pontosan átlássák az eseményeket, a történések menetét, a döntések következményeit. Sosem feledek, amikor egy C64-es normandiai partraszállásos játékban olyan zseniálisan manővereztem a védekező német erővel, hogy a hadműveletet tökéletesen sikerült megghiúsítani, pedig szegény program írogatta, hogy: „1944. augusztus. Párizs felszabadult.” Hát nem, a játékokban meg lehet változtatni a dolgokat.

TERRA INCOGNITA

Az *Europa Universalis* sorozat már egy ideje inkább globális, mint „európai”, hiszen fel kell fedezni a világot, gyarmatosítani annak részeit stb. Mivel gyakorlatilag bármelyik országgal játszhatunk, így nekünk, magyaroknak hamar feltűnik majd a térképen egy szép nagy paca, ami az első négy scenárióban a Hungary nevet viseli, majd később (sajnálatosan) török és osztrák fennhatóság alá kerül. Aki igazi kihívásokra vágyik, az az 1400-as évek vége felé (ne feledjük, ekkor uralkodott Mátyás királyunk) erősnek számító magyarokkal még kavargathatja az európai politikát, de aki Hispaniolára magyar zászlót tűz – na, az az igazi hardcore stratégia, hiszen sajnos nem mi vagyunk a legjobb helyen ahhoz, hogy felfedezzük az új világot, de



INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
 Fejlesztő **Paradox Development Studio**
 Platform **PC**
Röviden Grandiózus stratégiai hódítás-menedzselős játék, amivel Európa (és a világ) sorsát befolyásolhatjuk 1444-től a 19. századig.
PEGI 12+

aki elég ügyes, az elérhet idejében New York területére, és létrehozhatja Újbudát. Vagy Új Karakószörccsögöt. Vagy Új Rakezdhelit. Persze Afrika és Ázsia is tele van meghódítandó területekkel, szóval ne ijedjünk meg attól, hogy a korai scenáriókban csak a világ akkoriban ismert részét látjuk. Viszont amennyiben megtehetjük, igyekezzünk hódítani, így transzatlanti kereskedőutakon szép pénzek csoroghatnak be a kasszába. Aprópó kereskedőutak: végre kis országok is meggazdagodhatnak mások kereskedelmén, főleg ha az rajtuk halad keresztül. Figyeljünk oda tehát a kereskedelmi csomópontokra (szerencsére a térképen ez jól látszik).

A PONTOSSÁG A KIRÁLYOK UDVARIASSÁGA

Nos, ez az érdekes mondas is jelzi, hogy itt nem csak egyszerű játékost alakítunk. Gyakorlatilag egy amolyan „mindenkire lefelé tekintő fő-monarcha” vagyunk, aki, bár befolyásolja az aktuális uralkodók képességei és lehetőségei, mégis félisteni magasságból osztogatja az észet. Nem nekünk kell nősielnünk, majd virtuális nemességünk megteszi számunkra ezt a szívességet stb. Ez így nagyon jól van. Egyik kedvenc funkcióm, a diplomácia sokat fejlődött az előző rész óta. Habár már akkor rengeteg opcióval rendelkezett, ezek elérése rengeteg frusztráló kattintással volt csak elérhető. Mostanra nemcsak a funkciók bővültek, hanem ezek elérhetősége is „felhasználóbarát”

lett. Össze-vissza kattintgatni azért most sem érdemes, viszont sokkal könnyebben fel tudjuk mérni, ki kivel van jóban, kihez érdemes csatlakozni, vagy esetleg kivel szemben kell szövetségeket szerezni. Házasodni nem szegény, sőt kell, hiszen fontos diplomáciai eszköz lehet egy-egy nemesi frigy, akár csak annak idején. Ezt a funkciót sikerült nemcsak továbbfejleszteni, hanem elég jól ki is balansolni. Egy birodalomban nemcsak királyok és az ő híveik élnek, sokszor előfordul, hogy bizony ribillió támad, azaz felkelés tör ki. Ennek már a múltban is sok oka lehetett (éhség, vallási különbségek stb.), most azonban egy teljesen új fajta zendülés is megjelenik. A felkelés, melynek célja van. Ez azt jelenti, hogy nem valami ellen, hanem egy világnézet vagy szituáció mellett állást foglalva tör ki a felkelés. Például az etnikumok szélesebb körű autonómiát követelnek, vagy a protestánsok hasonló jogokat akarnak, mint a katolikusok. Persze diplomáciai eszközökkel mi is besegíthetünk, ha ezt kívánják érdekeink.

NEM CIVILIZÁCIÓ, HANEM UNIVERZÁLIS EURÓPA

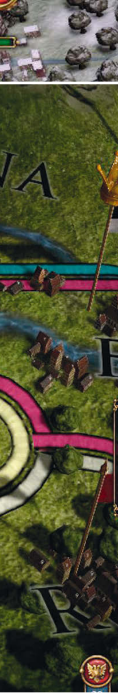
Nagyon sokan az *Europa Universalis* sorozatot a *Civilization* sorozathoz hasonlítják komple-

„Szeretném bejárni a földnek minden zeg-zugát”



CLAUSEWITZ

A motor nevét adó Carl Philipp Gottlieb von Clausewitz porosz katona, hadtörténész, valamint befolyásos katonai teoretikus volt. Legismertebb munkája a hadtudomány egyik alpművének számító többkötetes könyve, *A háborúról* (*Vom Kriege*). Magyar nyelven három fordítás készült a műből, a legutolsó az 1961-ben kiadott, Réczey Ferenc által készített változat.



Anzsúba kéne menni, pulykakakast kéne venni

HA TE MONDOD

Thomas Johansson vezető programozó, Paradox Development Studio: „Bizonyos fokig a Crusader Kings II adta az inspirációt. Főleg az a rész, amikor a nagy emberek személyes kapcsolatba hoznak országaikkal, illetve hogy a különböző monarchák hogyan viszik rossz utakra az országodat. Itt nem a monarchát, hanem az országot játszod.”

xitásban. Ez az összehasonlítás sokban sántít, hiszen a *Civ*-játékokban akár az úrbe is eljuthatunk, itt pedig erősen behatárolt a történelmi kor. S nem ez az egyetlen különbség. A *Civilization* szépen, fokozatosan vezet be az egyre komplikáltabb dolgokba, itt pedig egyből az arcunkba kapunk minden eszközt és minden lehetőséget, ami csak létezik. Egy dolog kétségtelen: az *Europa Universalis* is kezd lassan felzárkózni a *Civ* mellé felhasználóbarátságban. Még nincs egészen ott, de lassan-lassan halad, így talán az ötödik rész már olyan jól játszható lesz, mint a *Civilization V*.

MULTIMAGYAR VS. MULTIOSZTRÁK

A Paradox már jó ideje beépítette a multizás lehetőségét az *Europa*

*Universalis*ba, azonban a nem túl robusztus netkód miatt több baj volt vele, mint amennyi hasznot hajtott. Most azt ígéri, hogy az egyszerre 32 fős multi igencsak pópéc lesz, hiszen mennyire más az, ha országokat nem egy kitanulható MI, hanem egy hús-vér ember irányítja! Vagy ha pont a szomszéd asztalnál árulnak el, esetleg pont a szemben ülő segít ki a bajban... Egy

biztos: a játékosok nem fognak történelmileg maradandó döntéseket hozni, hiszen egyikük sem tanult hadvezér vagy államfő, de ettől még nagyon izgalmas lesz a játék a résztvevők kiszámíthatatlansága miatt. Szóval ha tehetjük, használjuk ki a multi kiszámíthatatlanságát – még ha le is vernek, az országunk magára találhat, és egyszer visszatérhetünk...



Strain of Gibraltar
Supply ships reach: 21/150.0 < Cadiz
This sea zone has been recently patrolled, and we do not expect any pirates to come for at least 90 day(s).
Ocean: 100.0%

Gibraltár már a miénk, nagy baj nem lehet



Mindent összefoglalva, a maga kategóriájában igen figyelemre méltó a Clausewitz engine által nyújtott látvány, a játékmeneten, a menük bonyolultságán sokat políroztak, több újdonság is bekerült, és a játék zenéje változatlanul fantasztikus. [Cyu](#)

A NAP, AMIKOR MINDEN ELKEZDŐDÖTT

Az *Europa Universalis IV* 1444. november 11-én veszi kezdetét. Nem véletlenül esett a választás erre a hétfői napra, hiszen sokak szerint egy új korszak beköszöntét jelentette Európában. Előző nap ugyanis Várnánál II. Murád szultán csapatai súlyos, a történelem menetét is befolyásoló vereséget mértek az I. Ulászló magyar (és lengyel) király, valamint Hunyadi János vezette csapatokra. A csatában maga a forrófejű uralkodó is elesett, aki mindössze ötszáz lovalal rontott neki a janicsárok cölöpsáncának, amit ugyan sikerült áttörnie, de a roham lendületének megtörésével elvesztette a kezdeményezést. A janicsárok azonnal körülrárták a király csapatait, Ulászló lova megriadt, s levetette magáról lovasát. Az ezt követő vérengzésben a vélhetően albán származású janicsár, Kodzsa Hizir levágta a király fejét, majd elküldte azt a török szultánnak. A trófeát lándzsára tűzték, és olyan helyre állították ki, hogy azt mindkét sereg jól lássa. Míg a keresztény seregre demoralizálóan hatott, addig a törökök lelkesedése sosem látott magasságokba hágott. Hunyadi – elkerülendő a totális vereséget és a megmaradt csapatok pusztulását – ennek hatására visszavonulást rendelt el.



Lovon Isztambulba!

HARDVER
CPU Intel Pentium IV 2,4 GHz/AMD 3500+, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon X1900, 512 MB RAM

- + az egész világ sorsa a kezünkben van
- + lényeges diplomáciai és birodalomvezetési fejlesztések
- + nagyon összetett, mégsem bonyolult játékmenet
- a tutorial messze nem teljes
- egyes funkciók még most is nehezen érthetők el
- jó lenne valamilyen moddolási lehetőség

GYU
Fejlődött, jobb lett, szebb lett – irány az Újvilág!

87

Hadd meséljek valamit

TALES OF XILLIA



INFO

Kiadó **Namco**
Bandal
Fejlesztő **Namco**
Bandal
Platform
PlayStation 3
Röviden Újabb maratonni kalandra invitál minket a Namco, készítsünk háromnapos hideg ételmezt. PEGI 12+

RIEZE MAXIA VILÁGA BAJBAN VAN, DE SEBAJ, NÉHÁNY KALANDOR SEGÍTSÉGÉVEL SIMÁN RENDELT RAKHATUNK, HA BÍRJUK SZUFLÁVAL. Újabb *Tales* játék futott be mihozzánk, és bár a *Tales of Xillia* csak Európában számít újdonságnak, talán nem tévedek nagyot, ha feltételezem, hogy még a totálisan mangafüggő játékosok sem tolták a tavaly megjelent japán verziót. Szerencsénkre a Namco elhozta az öreg kontinensre is a *Tales* sorozat legújabb tagját, sőt már az is biztos, hogy a nemrégiben megjelent folytatást is megkapjuk valamikor. A *Tales of Xillia* több szempontból is úttörőnek számít a sorozatban. Ez az első *Tales* játék, amit kezdetektől fogva PS3-ra fejlesztettek, és a megszokott oldalnézetes perspektívát is elhagyták a Namco programozói, mert ugye a PS3 izmos hardvere már megbirkózik a teljes 3D-vel. Legalábbis ezt gondolhatták a fejlesztők, és hát kell az innováció, a játékosok pedig szeretik a csili-vili dolgokat. Na de inkább haladjunk szépen sorban, ne mindjárt a grafikát ajnározzuk.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A *Tales of Xillia* története maratonni. Ahogy az lenni szokott, először csak valami kis apróság történik, aminek hatására főhősünk belekeveredik egy csipcsup ügybe, ám ahogy zajlanak az események, kiderül, hogy itt valami oltári nagy disznóság van folyamatban, és onnantól kezdve nincs megállás.

Most is valami hasonló a helyzet egy kisebb csavarral, a játék elején ugyanis főhőst is választhatunk. No, ilyen még úgysem volt, gondolhatnánk örömmel, de sajna sok értelmét nem láttam a dolognak, csak az első néhány perc alakul máshogyan döntésünktől függően, valamint néha elszakad egymástól a két főhős, és ilyenkor értelemszerűen a játék elején választott karakterrel operálhatunk. Állítólag a játék végén is akadnak apróbb változások attól függően, ki volt szívünk elsődleges választottja, de japó gamertársaink szerint igazából csak azért van a két főhős, hogy a második végigjátszás – ami ugye szintén kötelező a *Tales* sorozatnál – ne legyen annyira unalmas. Kanyarodjunk vissza inkább a sztorihoz: főhősünk legyen mondjuk Jude, aki reménybeli doktorként tanul ezerrel a helyi egyetemen. Rieze Maxia világán az emberek a természettel és a helyi spiritekkel harmóniában élnek, manáért cserébe a spiritek különféle varázslatokkal segítik a jónépet, legyen szó akár közvilágításról, csatornázásról vagy gyógyításról. A baj akkor kezdődik, amikor a kedves spiritek eltűnedeznek, és itt jön a képbe második – vagy akár első, ugye – főhősünk, Milla, aki nem mellékesen a spiritek ura. A két főhős sorsa természetesen végzetesen összefonódik, ahogy folyamatosan derülnek ki az egyre nagyobb turpisok, kavarognak a rosszabbnál rosszabb arcok, szenved az egyszerű nép, mi pedig csak épülünk szé-

pen morálisan, és mire jobban körbenézünk, máris egy szedett-vedett banda élén harcolunk a jóért. Aki játszott már *Tales* játékkal, az nagyjából tudja, mire számíthat: a történet meszesemenően csavaros, bár néhol gyermekded, sőt debil, de például a *Dragon Age*-szel ellentétben mindig tudni fogjuk, mi a helyes döntés, bár persze dráma lesz bőven. A karakterek szerethetők, kellőképpen árnyaltak, és ha el tudjuk fogadni, hogy nem a mi mércénk szerint kell őket megítélni, akkor simán azonosulhatunk is velük. A jellemfejlődés fontos elem Japánban, így nem árt, ha megszokjuk hőseink borongós önmarcangolását, mert lesz benne részünk bőven. Pörgős történetvezetésre ne nagyon számítsunk, mert nekem például öt nap intenzív játék után még nem sikerült minden társra ráakadnom, pedig ugyebár utána indulnak majd be a dolgok igazán. A melléküldetésekre sok szót nem érdemes vesztegetni, mert a legtöbbje csak arra szolgál, hogy színtezzünk egy kicsit, valamint legyen elég pénzünk megvenni a horror áron kínált fegyvereket, páncélokot. Mondjuk ezen a téren (is) elég sok változás történt, úgyhogy nézzük meg egy kicsit, miként segít nekünk a Namco célunk elérésben.

MODUS OPERANDI

A *Tales* sorozat rajongói számára bizonyára nem újdonság, hogy a történet fő csapásáról sokfelé letérhetünk. Egy-egy



jobb fegyverért néha órákat farmolgatunk, arról nem is beszélve, hogy az igazán zafatos mellékküldiket nem egyszerűen az utcán adják, hanem csak bizonyos feltételek teljesülése után érhetőek el. Ennek okán nem árt mindenkivel beszélgetni, visszatérni a már ismerős helyekre, és néha hatszor aludni a helyi kocsmában, mert hátha. Örömmel jelentem, hogy itt mintha egy kicsit megenyhült volna a rendszer: nem kell mindenkivel beszélni, mert ha valakinek mondandója van számunkra, azt kis ikon jelzi a feje felett, ami igazán leegyszerűsíti a maximalista játékosok életét (ettől még kell a kocsmában aludni).

Hasonlóan tuningolták a játék shopping-rendszerét: nem kell már egyik városból a másikba átkutyagolni, ha végre összejött a zse kedvenc halefűnkre, a boltok ugyanis linkelve vannak, tehát mindent megvásárolhatunk mindenhol. Hogy ne legyen egyszerű az élet, a boltokat fejleszteniük kell a szörnyekből ki-pofozott alkatrészek, testrészek segítségével, így juthatunk csak hozzá a vadabb cuccokhoz, ráadásul olcsóbbak is lesznek, ha leszállítunk nekik például egy tonna póklábat. Farmoljunk tehát serényen. Ha pedig már grindelés, akkor nézzük, hogyan is tehetjük mindezt.

ÜTÖK, VÁGOK, AMPUTÁLOK

A harcrendszer szintén ismerős lesz, hiszen a Namco már évek óta a jól bevált szisztémát variálja. Nem is olyan nagy baj ez, hiszen az alapötlet teljesen rendben van, így minnek is nagyon piszkálni. A parti most is négyfős lehet, de a helyzettől függően menet közben is változtathatjuk a felállást, ami a másik újítás miatt fontos: karaktereink immár összepárosíthatók (nem pont úgy...). Két karakter linkelése esetén hatékonyabban harcolhatunk, ugyanis egyikünk mindig megpróbál a kijelölt célpont hátába kerülni, akkor pedig jön a crit, ami jó. Amennyiben viszont túlerőben a sörredék, párunk a hátunkat védi, nehogy az el-

lenfél rúgjon valagba, miközben mi egy másik pimaszt püfölnünk nagy elánnal.

Az egyedi támadások előcsalogatása esetén sem mindegy, hogy kivel hadakozunk kézen fogva, mert némely „arte” szintén párban szeret elcsattanni. Ennek folyamánya, hogy állandóan át kell variálnunk kedvenc képességeinket, mert aki a jobb karral is elő tudja valamelyiket hozni, az csal. Ráadásul az összes ilyennek megvan a párja, ami karakter-specifikus, tehát nagyjából mindent be kell magolni, amihez sok szerencsét... Szerencsére a *Tales of Xillia* nem nehéz, így aki csak a sztorit tolná végig, az kapcsoljon nyugodtan Easy fokozatra, és tapadjon az X-re, úgy is sikerülni fog.

A fejlődés szintén átalakult egy kicsit. Az új rendszer nagyjából a *Final Fantasy* műsor-számára hasonlít: egy egyre bővülő pókhálón jelölgethetjük ki hősünk fejlődésének mikéntjét, és bár igazán impozáns a téma, most már erre is figyelni kell, mert az ész nélkül fejlesztett hősök egy idő után csak bokszzsákként funkcionálnak a durvább ellenfelek számára. Ügyeljünk arra, hogy némely speciális képesség függ a statisztikáinktól, azaz hiába rakjuk ki a szuper rúgást, mert ha közben minden más pontot az IQ-ra raktunk, nem lesz igazán hatásos, mert neki inkább AGI kell. Azért bele lehet jönni, csak próbálkozni kell.

AZ A SZÉP ZÖLD GYEP

Így a végére ejtsünk pár szót a játék technológiai megvalósításáról is, mert itt aztán van változás bőven. A *Tales of Xillia* immáron teljes 3D-ben pompázik. Juhé! Igazából nem tudom, mi szükség volt erre, hacsak az nem, hogy a Namco szerint 2013-ban már ne egy 2D-s háttér előtt szaladgáljunk. Pedig milyen jó is volt az! Szó se róla, az új kinézet gyönyörű, hogy ne mondjam, pazar, ám igazából szintem semmi szükség nem volt rá. A megjelenésnek köszönhetően most már egyfolytában forgatjuk majd a kamerát, hogy észrevegyük

FŐZŐCS-KÉZZÜNK OKOSAN

Ahogy azt már megszokhattuk, a különféle étkek most is fontos szerephez jutnak. Változott azonban a rendszer egy kicsit: magunktól sajnos nem alkothatunk, mindent meg kell vásárolnunk. Ennek ellenére nem árt néhanapján bedobni valamit az arcba, mert igen pofás bónuszokat kapunk általuk. Arra azért figyeljünk, hogy tiszta Magyarország feelingje van a dolgoknak, azaz simán elkajálhatjuk az összes pénzünket másodpercek alatt.

a pajkos programozók által elrejtett titkos helyeket, amiket csak akkor pillanthatunk meg, ha beállunk a sarokba, és a kamera 72 fokban északkeletre néz...

A másik nagy kedvencem, hogy az elengedő csapatokat csak úgy tudjuk hátba támadni, ha előtte önfeledten visongva körbeszaladjuk őket négyszer, mert akkor hirtelen elszédülnek, mi pedig támadhatunk vadul. Azért azt meg kell hagyni, hogy szép a játék, bár például a városokban lézengő népek teljesen statikussá váltak, csak a ló rázogatója néha a farkát, de ez fel sem tűnik, mert mindenhol ugyanaz a négy NPC álldogál valami idétlen pózba meredve. A szinkronról legyen elég annyi, hogy nem annyira szörnyű, mint lehetett volna, de messze nem jó. Milla például nem elég, hogy pösze, még a szövegét is beleélés nélkül darálja. Legyen is elég ennyi pocskondiázás, mert mindezek ellenére a *Tales of Xillia* ismét elvarázsol, elrabol hetekre, és csak egy egészen kicsit morgolódnunk amiatt, hogy a Vesperia csak Japánban jött ki extrákkal felvértezve PS3-ra.

Gulius

+ szép színes
+ hosszan tartó élvezet
+ pofozkodni pompásan lehet
- zeneileg semmilyen
- a lányok rövidgatyát húznak a szoknya alá
- futkosni kell körbe-körbe

GULIUS
Remekbe szabott Tales-epizód, amely minden rajongónak kötelező, és nem a 3D miatt.

87



HA TE MONDOD

Hideo Baba producer, Namco Bandai: „Azért PS3-ra hoztuk csak ki a Xilliat, mert a Tales játékokkal azon játszanak a legtöbben. Ha mindenki PS4-et vesz, akkor majd arra adjuk ki a következőt.”

Tündérmese az idősebb korosztály számára

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS



INFO

Kiadó **505 Games**
 Fejlesztő **Starbreeze Studios**
 Platform
PC, Xbox 360, PS3
 Röviden Kooperatív single player, egy testvérpár kalandja mesészép tájakon át, melynek célja édesapjuk megmentése.
PEGI 16+

MÁR A NYITÓKÉPEN LÁT-SZIK, HOGY A BROTHERS: A TALE OF TWO SONS VALAMI EGÉSZEN EGYEDIT KÍNÁL.

A kissé darkos, *Limbo*-szerű környezet, a megható történet és a tökéletesen passzoló, nyomasztó zenei aláfestés (amitől időnként a hideg futkos az ember hátán) azonban még mind semmi a játék nyújtotta igazán zseniális ötletek garmadájaként. Az izgalmas cselekményszövés és a lebilincselő audiovizuális élmény megteremtése után – amelyek már önmagukban is bőven elegendő lennének egy igazi sikerhez – a Starbreeze nem állt meg, hanem egy nagyszerű technikai ötlettel is előrukkolt. Képzeld el egy kooperatív játékot, ami valójában single player, tehát mindkét szereplőt nektek kell irányítaniotok egy darab kontrollereken, ráadásul egyszerre. Na, ez a *Brothers!*

KÉT JÁTÉKOS EGY KÉZBEN

Hogyan is néz ki ez a gyakorlatban? Anyira nem bonyolult. Az idősebb fiút a bal, míg a kisebbiket a jobb oldali stickkel és ravasszal lehet irányítani. Ez eddig még nem olyan vészes, viszont a történet előrehaladtával és a pályák nehezédésével a játékos dolga is egyre bonyolultabbá válik. Eleinte csak egyforma feladatokat kell végrehajtani a két fiúval: különböző

tárgyakat cipelni együtt, felváltva futni – ezen a ponton még könnyen irányíthatók, hisz vagy ugyanaz a mozgásuk iránya, vagy az egyik állhat, míg a másik egy bonyolultabb interakciót hajt végre. Egy idő után azonban megjelennek az olyan feladatok is, ahol mindketten különböző mozgásmin-tát végeznek, de ezt persze egy időben. Inentől kezd el nehezzé válni az irányítás, az agyféltekéinket is megzsidítja, hogy a két kezünkkel két különböző dolgot kell csinálnunk egyszerre. Ha nem koncentrálnunk, egy pillanat alatt össze lehet zavarodni, főleg, ha valami miatt a két fiú helyet cserél a képernyőn, hiszen az agyunk önkénytelenül is a bal kezünkkel akarja irányítani a bal oldalt, jobbal pedig a jobbát. Ha ez valamiért megcserélődik, onnantól kezdve igazán mókás dolgok történhetnek, még szerencse, hogy a pályákon a magas pontokról nem lehet leesni, mert akkor körülbelül csak az jelentené a kihívást, hogy az úton tartsd a gyerekeket.

BOYS WILL BE BOYS

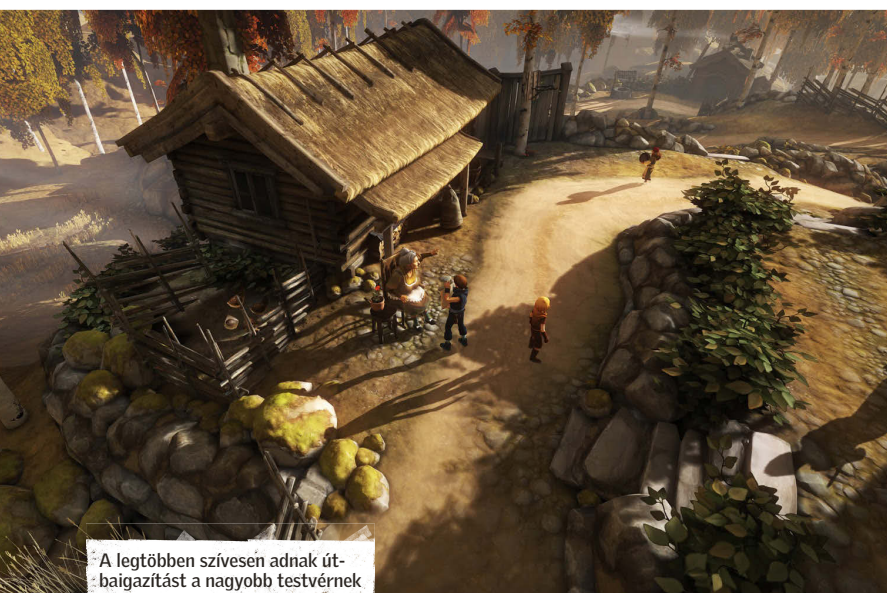
Mindenesetre a lebilincselő környezet és a kalandok – na meg persze a szereplők kedves fiktív nyelvjárása – egy pillanat alatt feledtetni az irányításból adódó frusztrációt, amit sajnos a játék rövidsége miatt egyszerűen lehetetlen megszokni. A felada-

tok egyébként egyáltalán nem nehezek, viszont annál intuitívabbak, s elsősorban a két fiú erősségeire és gyengeségeire épülnek, illetve a kettejük közötti interakcióra, hogy hogyan tudnak egymást kiegészítve egy egész karaktert kiadni. A kicsi például át tud bújni a kerítések rácsai között, az idősebbik pedig nagyobb fizikai erejét tudja hozzáadni a csapatmunkához.

Ezek a különbségek nemcsak a képességekben mutatkoznak persze, a jellemük sem egyforma. Ez a környezetükkel való interakciókban is tetten érhető, hisz rengeteg tárggyal és minden egyes NPC-vel kapcsolatba tudnak lépni. A kisebbik például belépköd a kútba, hideg vízzel lelocsolja az alvó embereket, elveszi a résztől az üveget és jól meghúzza, míg bátyja többnyire csak útbaigazítást kér tőle. Egy biztos, a fiatalabb srác nem a duó esze, sokkal inkább a szíve-lelke.

AMITŐL MÉGSEM TÖKÉLETES

A logikai fejtörőkön kívül – amelyek szigorúan csak a történet előrehaladását segítik – nem sok plusz van a játékban. Nincsenek gyűjthető dolgok, és a szokásos achievementek is hiányoznak. Nem kapsz semmit például azért, hogy teljesítettél egy pályát, legyőztél egy boszt, és azért sem, hogy végigjátszottad a játékot. Cse-



A legtöbben szívesen adnak útbaigazítást a nagyobb testvéreknél



A hegyekből leérve lélegzetelállító látvány tárul elénk



Az elhagyott katakomba tele van ismeretlen eredetű gépekkel, ezek adják a logikai fejtörők nagy részét

rébe viszont van pár aprócska, mellékküldetésnek tekinthető, eldugott feladat, amikért jár a pont.

Emellett pedig gyakorta találni olyan dolgokat, amik a játék szempontjából semmilyen érdemi célt nem szolgálnak, csak a hangulat megteremtésében van szerepük. Ilyenek például a minden pályán megtalálható padok, amikre le lehet ülni és bámészkodni. Ezt feltétlen érdemes is megtenni legalább néhány helyen, hiszen – nem tudom eléggé hangsúlyozni – a környezet lélegzetelállító. Az újrajátszáshoz ugyan ezek az apró dolgok sajnos nem adnak elég motivációt, hiszen ezen kívül semmi pluszt nem tud nyújtani a játék az egyszeri végigjátszás után, a karaktereket nem lehet fejleszteni, nincsenek megvásárolható vagy megszerzhető képességeik, amivel a játék elején indulsz, annyi marad végig.

VARÁZSLATOS TÁJAKON ÁT

Ebből is látszik, hogy a játék a megható történetre és a látványra koncentrált, amit jól is tesz, hisz igazából menet közben fel sem tűnnek a fentebb említett hiányosságok. Felültet egy érzelmi hullámvasútra, ami végigrobot ezeken a fantasztikus mesebeli tájakon, és tátott szájjal pislogjuk végig a játékidő minden egyes percét, ahogy újabb és újabb helyszínek tárulnak a szemünk elé. Óriások és trollok kísérnek utunkon, vérszom-

jas farkasok elől nyirkos barlangokba menekülünk – mintha egy fantasyregénybe csöppentünk volna.

A cselekmény részleteiről eddig nem véletlenül nem írtam, egyszerűen nem akarok semmit sem elárulni róla, hiszen az csak elvenne a játékelményből. Mindenesetre annyit azért elmondhatok, hogy a testvérpár kalandjának célja igen nemes, anyjuk elvesztése után most apjuk esett ágyak egy halálos kórral, és az egyetlen dolog, ami megmentheti: az Élet Vize. Viszontagóságos utazásuk tehát e gyógyír megszerzésére koncentrál, de nem merül ki ennyiben, drámai fordulatokkal és megrázó végkifejlettel gazdagítva tökéletesen kerék egészé alakul, amiből tényleg nem hiányzik semmi.

Végzőként már csak annyit írnék, hogy mindenkinek csak ajánlani tudom ezt az erőteljes érzelmi szálon hajtott, remek játékot. Érdemes vele eltölteni azt a három-négy órát, amit kínál, hiszen mindenki igazán különleges élménnyel gazdagodhat általa. Biztos vagyok benne, hogy szomorú története, nyomasztó hangulata és újszerű irányítása mindenkit magával ragad. Az év eddigi legegységesebb és legjobb letölthető játékát köszönhetjük a két testvér nem mindennapi kalandjában.

Kox



Az erdőben leleselkedő fenevadak még éjszaka sem hagynak minket pihenni.

HARDVER

Intel Core 2 Duo @ 2,40 GHz, GeForce 8600/Radeon HD 2600, 2 GB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

MOZIBÓL ÁTIGAZOLT

A Brothers: A Tale of Two Sons Josef Fares svéd filmes első játéka, ami, ellentétben az eddigi filmesek-játékoknak-csinálni próbálkozásokkal – mint például a Wachowski fivérek, Spielberg vagy John Woo –, igazi sikernek tekinthető.

- + „coop alone” játékmenet
- + audiovizuális élmény
- + megható történet
- túl rövid
- nem újrjátszható
- bugok

KOX

Vétek lenne kihagyni.

90



HA TE MONDOD

Josef Fares játékrendező: „Egész életemben hardcore gamer voltam, szóval amikor jött ez a lehetőség, egyszerűen nem tudtam nemet mondani rá. Olyan volt, mint egy valóra vált álom.”

”KÉPZELJÉTEK EL EGY KOOPERATÍV JÁTÉKOT, AMI VALÓJÁBAN SINGLE PLAYER, TEHÁT MINDKÉT SZEREPLŐT NEKTEK KELL IRÁNYÍTANOTOK EGY DARAB KONTROLLEREN, RÁADÁSUL EGYSZERRE

]] GÖRCSÖS KÉZZEL SZORÍTJUK A KORMÁNYT, TAPOSSUK A PEDÁLT, PRÓBÁLUNK ÚGY MENNI, MINT AKIT DAMILON HÚZNAK



EUTECHNYX, KI IS VAGY TE?

A címben jelzett fejlesztő nevéhez köthető az Auto Club Revolution, ami egy online játszható autós örület, bár szokás szerint fizetni is lehet benne, és akkor egy kicsit gyorsabban haladhatunk. Túlzottan nem hódította meg a világot, de akit érdekel a téma, az adjon neki egy esélyt.



Csapatunk minden tagja tudja, hogy mi a dolga



A Verdákban ez lenne a Szelep-kupa



Mindig csak balra!

NASCAR THE GAME: 2013

JOGGAL MERÜLHET FEL A KÉRDÉS, HOGY AZ AMCSIK SZÁMÁRA MI-FÉLE IZGALOM LEHET EGY OLYAN AUTÓVERSENYBEN, MELYBEN HÁROM-NÉGY ÓRÁN KERESZTÜL SZÁGULD A MEZŐNY BALRA KANYARODVA EGY OVÁLIS PÁLYÁN, HOGY PÁR SZÁZ KÖR UTÁN GYŐZTEST HIRDESSENEK.

Aki úgy gondolja, hogy az előbbi mondat teljesen helytálló, az máris lapozzon tovább, hiszen számára ez a teszt az égvilágon semmilyen értékkel nem rendelkezik, a többiek azonban valószínűleg értékelik a NASCAR világot jellemző technikai és emberi teljesítményt, hiszen baromi nehéz dolog lenyomni úgy a köröket, hogy közben egyetlen hibát sem lehet ejteni, a további 42 versenyző is a győzelemre törekszik, és a bivalyerős verdák olykor maguk is azon vannak, hogy megöljék vezetőjüket. Mielőtt azonban nagyon belemélyednénk, érdemes visszatekinteni 1994-be, amikor a kisdobozban is olvasható Papyrus piaca dobta a *NASCAR Racing* című alkotást, ami pontosan arra volt jó, hogy a magamfajta elmebetegnek képesek legyenek 100 százalékos hossal tolni a versenyeket, így el lehet képzelni, hogy már tizenéves koromban milyen közel jártam az agyvérzéshez, amikor a 298. körben jött egy pillanatnyi áramszünet.

MINDENKINEK CSAK A FENEKÉT LÁTJUK

Mivel autóversennyel van dolgunk, nem nehéz kitalálni, hogy mi is a feladat, vagyis elsőnek

kell lenni, de a helyzet az, hogy ez csak az első két nehézségi fokozaton lesz egyszerű, a többi már küzdősebb, így aki a mai casual direktívákat követi, az felejtse el a Champion beállítást, ha nem akar sírva szaladni anyucihoz a konyhába. Mindehhez először választanunk kell egy csapatnevet, egy rajtszámot, valamint azt, hogy a Chevrolet, a Ford avagy a Toyota verdájával szeretnénk-e száguldozni, majd ha ezzel is megvagyunk, a játék két körből megállapítja, milyen segítségekkel tudna számunkra sikert garantálni, de aki valódi játékos, az úgyis mindent kilő a fenébe. Amint kimegyünk a versenypályára, tapasztalni fogjuk, hogy a többiek bizony némi többlettel rendelkeznek lőerők terén, ami nem is véletlen, hiszen jobb autókkal nyomják, mivel mi újoncként nem fogjuk megkapni a csúcstechnikát. De hála kedves szponzorainknak és a helyezésekkel járó pénzjutalomnak, kellő kitartással fejleszteni tudjuk a motort, a kormányzást, a féket és a sebességváltót, a súlyból pedig lecsip-penthetünk, ami jó hatással lehet a ballaszt elhelyezésére: lejjebb viszi a súlypontot, ezáltal stabilabbá téve négykereklünket. Mindezek mellett autónk egyéni megjelenését is megoldhatjuk, mivel egészen jól használható szerkesztő lett beépítve a játékba.

43 AZ ÉLET ÉRTELME

Amennyiben kiválasztottuk a nekünk leginkább szimpatikus autót, lefutottuk a kezdő köröket, és eljutottunk odáig, hogy belescapjunk a lecsóba, azaz a karrierbe, hamarosan

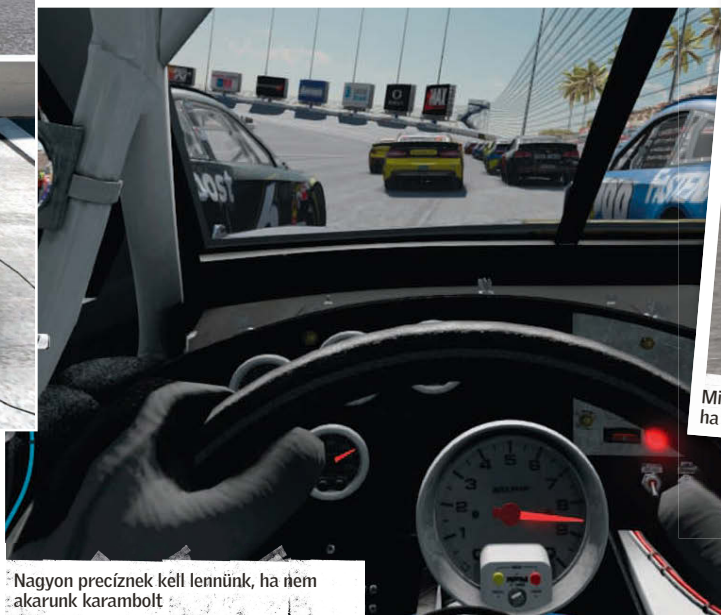


INFO

Kiadó **Eutechnyx**
 Fejlesztő **Eutechnyx**
 Platform **PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii**
 Röviden **Az amerikaiak által olyannyira kedvelt autóverseny hosszú idő után ismét tiszteletét teszi PC-n, de kell hozzá befogadóképesség.**
PEGI 3+

darálóban találjuk magunkat, főleg akkor, ha az időmérőn nemcsak a 43. helyet sikerült megszerezni, hanem kicsit előrébb furakodtunk.

Görcsös kézzel szorítjuk a kormányt, tapossuk a pedált, próbálunk úgy menni, mint akit damilon húznak, ugyanis a mezőny kíméletlen velünk szemben, és ha útban vagyunk, durván megpróbál eltakarítani onnan. Ez egyrészt előny, másrészt hátrány, de első körben a pozitív hatásokkal foglalkoznánk, ugyanis komoly hangulatnövelő tényező, hogy valóban pontosan és precízen kell irányítani a járművet, ha nem akarjuk, hogy mások orra a mi popsinkat érintse, és magatehetetlenül pörögjünk a pályán. Amit ugyanis a *NASCAR The Game: 2013* nagyon jól hoz, az a verseny hangulata. Az egymásnak feszülő kasztnik hangja, az üvöltő motor, a csapatfőnök állandó szövegelése és a szinte folyamatos nyomás, ami alatt a játékos görnyed, eléggé fel tudja korbaécsni az indulatokat. Amikor a tükörben látjuk, hogy valaki a szélárnyékot kihasználva egyre közelebb kerül, de az utolsó pillanatban zárjuk a szöveget, akkor biztosak lehetünk benne, hogy elégedetlenségének apró lökdösődéssel fog hangot adni. Ugyanez igaz visszafelé is, vagyis egy bizonyos sebesség felett az előttünk haladó remek szélárnyékot nyújt, amit a játék a légtérrel két végéről leváló, incselke-



Nagyon precíznek kell lennünk, ha nem akarunk karambolni

Miért ne örömködnénk, ha nyertünk?



dően csavarodó csikocská képében jelen. Mellé olyan jópofa dolgok színesítik a játékmenetet, mint a túlemelt kanyarokban az autóban hallható gurigázó alkatrész, ami megdőléskor el, majd vízszintbe álláskor visszagurul. Nagyon jól néz ki a kiállítás is, amikor szerelőink az autóhoz rohannak, és serényen cserélik a kerekeket, tankolnak, vagy a sérüléseket javítgatják.

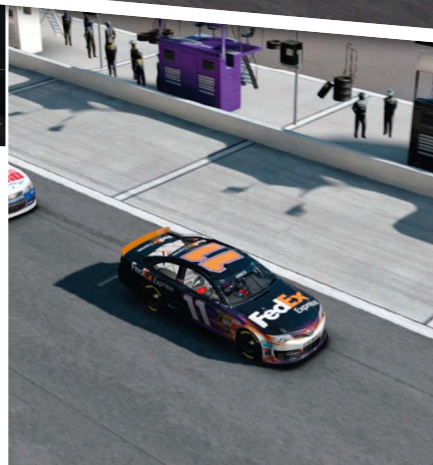
HIVATALOS ÁRKÁD MÓKA

Mivel a játék birtokolja a NASCAR Sprint Cup sorozat licenceit, a benne található összes pálya, autó, szponzor, reklám, valamint sofőr megegyezik azzal, ami a 2013-as szezon jellemzi. Ez már önmagában egy jó pont, de azért nem vinne el a hátán a produkciót, így hát kell még néhány egyéb okosság, amitől egy ilyen játék jó lehet. Ide sorolhatjuk a fizikát, ami minden segítséget kikapcsolva is valahol az árkáditáson túl, de a szimu-

látorosságon innen helyezkedik el. Megpöröghet a hátsó kerék, ilyenkor az FFB-s kormányon is kiválóan érezhető, hogy mikor vesz tapadást az autó, illetve mikor nyeri azt vissza. Rendesen kell gépészkedni akkor is, ha valaki megbillentette a valagukat, de van esély arra, hogy összekanalazzuk a járművet, ám ha mégsem, akkor automatikus visszajátzásban megtekinthetjük, hogy mi történt az elmúlt pillanatokban. Hatalmas karambolokban lehet részünk, a fél-mezőny piruettezik, és ha éppen nem magunk is ezt tesszük, akkor kétségbeesetten igyekszünk épségben átjutni a füstfelhőn. Ami pedig felteszi az i-re a pontot, az a fotó mód, ami egyáltalán nem újdonság a játékokban, ugyanakkor itt feltűnően sok helyen lehet használni, tehát a fejlesztők számoltak vele, hogy a játékosok esetleg majd posztolgatnak ezekből Facebookra is.

KÉKES FÜST A MOTORBÓL

Vannak azonban kifogásolható dolgok, így például egyeseknek fájhat a rengeteg karambol, illetve a grafika sem ver oda egy mai konfigurációnak, igaz, azért tisztességgel meg lett oldva. Ami azonban sokkal jobban fáj, az a gyengére sikerült törésmodell, mert hiába verjük oda a falhoz a verdát 190 mph-s sebességgel, csak itt-ott hajlik a kasztni, míg a vég is csak némi lángnyelv kerekében érkezik el. Mindezek mellé a karambolokban sokszor látni olyat, mintha az autók papírdobozok lennének, mintha az unatkozó éjszakás műszak dobálná őket egymásra. Nincs semmi súlyuk, átrepülnek egymáson, felmászhatnak a másikra, tollpihéként forognak a fal mellett, és ez időnként kiábrándító. Nem tudom, hogy a Radeonnak köszönhető-e, de olykor találok villogó textúrákkal is, melyek szerencsére verseny közben nem zavartak be, de azért kibírtam röhögés nélkül. Végszóként tehát azt lehet elmondani, hogy aki szereti a NASCAR-t gépen játszani, az nem fog benne csalódni, de aki eddig sem rajongott érte, az nem most fogja megszeretni. **RG**



HARDVER
AMD Athlon X2 6000+, 2048 MB RAM, GeForce 8800 GT

- + NASCAR-hangulat
- + élvezetes apróságok
- + fotó mód
- gyenge törésmodell
- grafikai bugok
- túl sok karambol

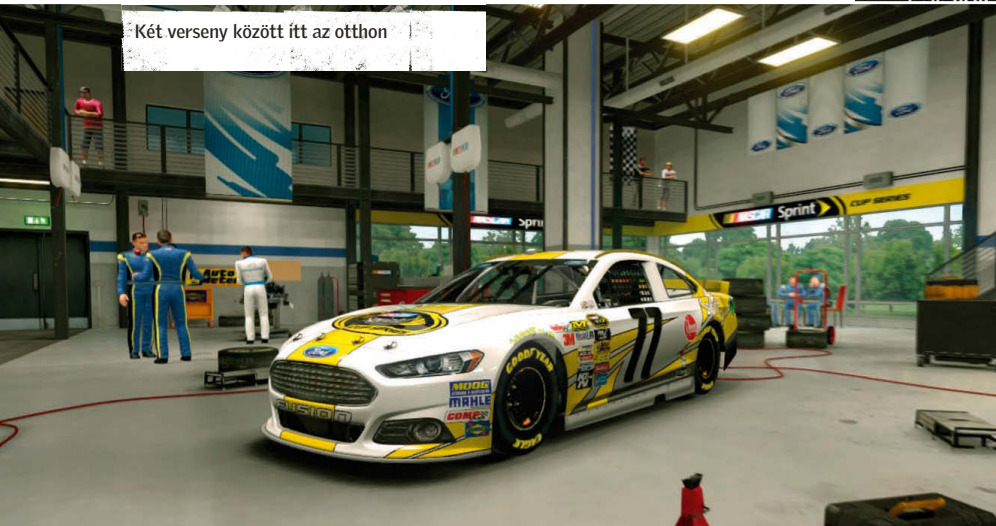
RG
Ideje jobbra is menni egy kicsit.

79

19 ÉVVEL EZELŐTT

Létezett valaha egy Papyrus nevű cég, akiknek munkái autós fronton egyet jelentettek a minőséggel (legtöbbször), és nekik köszönhetően 1994-ben látott napvilágot a NASCAR Racing, ami az egyik legnagyobb alkotás volt a témában. Kicsit viccesen hangozhat, de anno dobtunk egy hátast attól a realizmustól, amit a játék grafikailag és fizikailag nyújtott. Ahogyan az autók pörögtek, a gumik füstöltek, a karosszéria tört, az egészen lenyűgöző volt. Mai szemmel persze már megmosolyogtató lenne, de azért mi jó szívvel emlékszünk rá vissza.

Két verseny között itt az otthon



Kellő mennyiségű pénzzel jól fogunk fejlődni

Upgrades

Part: <> Engines

Upgrading the engine is the most effective way to improve performance by increasing horsepower output and torque. A higher spec. engine will run cooler and allow the car to remain in a draft for longer.



BHP	875	+50
Torque	700	+50
Max. Temp	250°	+20

Cost of Upgrade
1750000

Balance 386

TUDDAD?

A Rise of the Triad eredetileg a Wolfenstein 3D folytatásaként érkezett volna, Wolfenstein 3D II: Rise of the Triad címen.



A RISE OF THE TRIAD ÚJ VÁLTOZATA LÉNYEGÉBEN EGY IDŐKAPSZULAKÉNT FOGHATÓ FEL, AMI VISSZAREPÍT MINKET A '90-ES ÉVEKBE



Új értelmet nyer a „szemtelen” melléknév



Így már minden világos, ezek szerint a mátrixban vagyunk

3D REALMS VAGY APOGEE SOFTWARE?

A kettő lényegében egy és ugyanaz, mivel az 1987-ben alapított Apogee minden egyes stílusban más-más névvel kívánt piacra lépni. 1994-ben kitalálták a 3D Realmst 3D-s játékaikhoz, egy idő után viszont annyira népszerű lett ez a stílus, hogy inkább megtartották az új elnevezést.

Egy 1995-ös klasszikus modern formában - csak rajongóknak?

RISE OF THE TRIAD

EGY RÉGI KLASSZIKUS ÚJRAGONDOLÁSÁRÓL ÍRNI MINDIG NEHÉZ FELADAT, PLÁNE AKKOR, HA AZ A KLASSZIKUS HATÉVES KORODBAN JELENT MEG, AMIKOR MÉG AZ ÁLTALÁNOS ISKOLA REJTELMEIVEL ISMERKEDTÉL, SZÁMÍTÓGÉPED NEM VOLT, A LÁNYOKNAK PEDIG CSAK BÁMULTA A HOSSZÚ HAJÁT. Az sem könnyíti meg az ember dolgát, ha egy remake-et kétféle nézőpontból lehet értékelni: a régi rajongójaként, illetve teljesen új játékosként, mivel mind a két esetben mások az elvárások. Én viszont mégiscsak megpróbálkozom egy „hidri” teszteléssel, lássuk, miről is van szó pontosan.

RÉGES-RÉGEN

A Rise of the Triad shareware, azaz ingyenes verziója 1994 decemberében jelent meg, akkor még csak egyetlen játszható karakterrel, ezt követte 1995 februárjában a teljes változat, mind az öt szereplővel. A játékmenet a klasszikus FPS-élményre épített, menni kellett oszt' löni ezerral, miközben pontokat gyűjtöttünk egy- és többjátékos módban egyaránt. Előbbi sztorija szerint főszereplőink a H.U.N.T. nevű katonai alakulat tagjai, akiket a San Nicolas szigetre küldenek, hogy kinyomozzák egy titokzatos szekta tevékenységét. A csapat motorcsónakját azonban elpusztítják, ráadásul kiderül: a szekta Los Angelesst akarja leigázni, így hőseinknek nincs más választása, mint szembeszállnia a gonoszokkal.

MOSTANAS-MOSTAN

A 2013-as remake nem áru! zsákbamacskát: nem akar új ötletekkel kísérletezni, sőt, olyan lehetetlen feladatra sem vállalkozik, mint „az

FPS-ek állóvízének felkavarása”, mindössze az előd régi jó játékmenetét szállítja feljavított grafikával. Ebben viszont nem lesz hiba, ezerral pörög a véres darálás metálmuzsikára, csapdákkal és titkos helyekkel teletűzdelt pályákon. Plusz viszont a Dog mód is, melyben annak idején egy kutya bőrébe bújva marcangolhattuk szét áldozatainkat – bizony ám, a CoD: Ghost egyik „újdonsága” egy majdnem húsz évvel ezelőtti játékban bukkant fel először. Érdekes még, hogy a legtöbb fegyver végtelen lőszerrel rendelkezik, így funkcióját vesztí az újratöltés, de talán nem is olyan nagy baj ez a checkpointos mentési rendszer mellett. Ahogy a sztorimódban, úgy a multiban is folyamatos ólompumpálás a feladatunk Deathmatch, Team Deathmatch és Capture the Flag módokban – ez ugyan visszalépés az előd kilenc multis lehetőségéhez képest, de a készítőik ingyenes DLC-eket ígérnek a későbbiekben.

VALAMI BÜZLIK

Eddig minden szép és jó, most viszont következzen a feketeleves, amiből repetázhatna is az Apogee. Először is, a játék mesterséges intelligenciája rendkívül buta, az ellenfelek vagy egyenesen jönnek felénk, vagy csak egy helyben álldogálnak, így nem jelentenek túl nagy kihívást, még úgy sem, hogy nem elég nekik egy, sőt, két-három fejlövés sem... Hülyék, mégsem halnak meg hamarabb, érthetetlen. De ha mindez nem lenne elég, rengeteg bugot is kapunk, melyek sokat rontanak a játékelményen, akár segítenek, akár akadályoznak minket. Sajnos a grafika is csak az elődhöz képest üt, a modern lövöldék közt már nem feltétlenül állja meg a helyét. Egy új játékos számára



az irányítás is furcsának hathat elsöre, főleg a gyorsabb karakterek esetében.

JÓ VAGY NEM?

Ennek a kérdésnek a megválaszolásához először is tisztáznunk kell valamit, ami rendkívül fontos a játék megítélés szempontjából: amikor leülünk elé, nem mindegy, milyen elvárásokkal vágunk bele. Nostalgizálni vágyóknak remek kikapcsolódást nyújt majd, a CoD és Battlefield sorozatokon felnőtt generációk viszont nem fogják annyira élvezni. A Rise of the Triad új változata lényegében egy időkapszulaként fogható fel, ami visszarepít minket a '90-es évekbe, amikor olyan játékok pörögtek, mint a Duke Nukem, a Doom vagy a Heretic, tehát ehhez mérten kell kezelniük.

Dudu

INFO

Kiadó Apogee Software
Fejlesztő Interceptor Entertainment
Platform PC

Röviden Az FPS-ek aranykorát felidéző, pörgős játékmenetű lövöldé egy alternatív jelenben, a jövő fegyvereinek felhasználásával. **PEGI 18+**

HARDVER

Win XP/Vista, 2,4 GHz Dual Core, 2 GB RAM, ATI HD 3870/Nvidia 8800 GT, 7 GB HDD

- + retró hangulat
- + Dog mód
- + multi
- bugok
- buta MI
- idejétmúlt

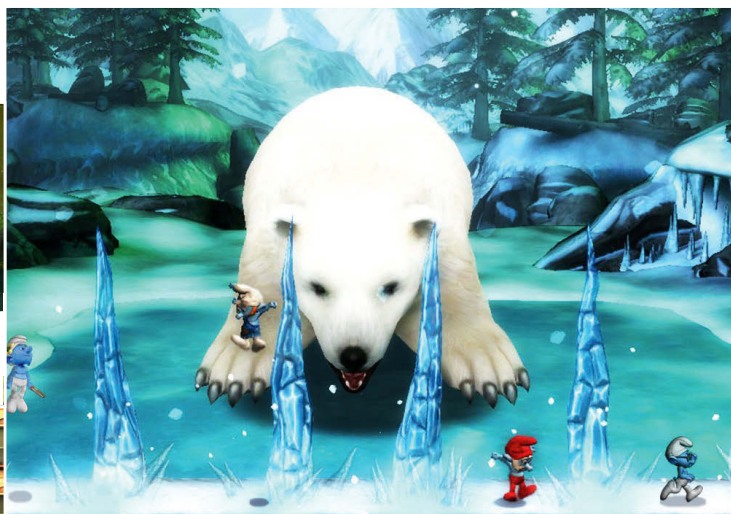
DUDU

Régi motorosoknak tetszeni fog, újoncoknak már nem feltétlenül.

70



A béka csak sziesztázna, ám a nyughatatlan törpök most sem bírnak magukkal



Hókuszpók hókuszpokuszol



A háttérben láthatjuk Győzike zöldséges-standját

HÁNYAN LAKNAK APRAJAFALVÁN?

Az ismert szereplőkön kívül akadnak olyan törpök is, akik névtelenül élnek a mindennapjaikat, de nagyon is szerves részét képezik ennek a pirinyó populációnak. Májris jön az egyértelmű kérdés, hogy akkor hányan élnek a faluban. Egyes megfigyelők szerint 450-500-ra tehető a község létszáma.

Hogy törpénhetett ez meg?

THE SMURFS 2

GYŰLÖLÖM EZEKET A TÖPÖRÖDÖTT TÖPÖRDÖGÖKET! ÉS ITT MOST NEM AZ ÉN GYERMEKKORI HŐSÖM, HÓKUSZPÓK SZAVAIT IDÉZTEM, HANEM ÚJFENT AZ ÉVTIZEDEK ÓTA MÉLYEN BENNEM SZUNNYADÓ TRAUMÁMNAK ADTAM HANGOT. Purdé koromban csak azért keltem fel a hétvégen sugárzott reggeli matinéra, mert mindig reménykedtem abban, hogy egyszer egy ilyen beképzelt, kárörvendő, felfuvalkodott, „az erdő csak az enyém” mentalitású, kicsi kék figurát kibelez és pörköltbe aprít a kopasz varázsló. Erre az alkalomra még egy gyerekpezsgőt is behűtöttem, hogy pukkanthassak. Ám az ünneplés a legnagyobb bánatomra ez idáig elmaradt, így nincs más ostorozó eszközőm, mint hogy az összes létező csatornán elmondom – és most végre egy igen tágas réteghez is eljuttathatom –, mennyire kavarog a gyomrom ezektől a lényektől.

MAGAS HEGYEK MÖGÖTT JÖNNE RÁTOK CUNAMI

Hányszor de hányszor kínoztam, engedtem rájuk a kutyákat, vagy sütöttem nyárson álmaimban a kis senkiházikat, de most gondoskodtak róla, hogy saját magukat égezzék be, és ehhez csupán második mozifilmjük játékadaptációja kellett. Nem szoktam cikcakkosra harapdálni az ajkamat és lihegve káromló szavakat szórni, ha egy mozgókép történetét átültetik a pixelfalók világába, de ha annak büdösebb lehúzásszága van, mint a leopárdhúgnak, és olyan gyalázatos szórakozást nyújt, mint a Szomszédok sorozat közértes



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **WayForward**
Platform **PS3, Xbox 360, DS, Wii, WiiU**
Röviden Ha ezek között kellene élnem, inkább magamra gyűjtanám a gombaházam. PEGI 7+

jelenetei, akkor azért már van miért hümmögni. Hmmm. A film sztorijába kapaszkodva az alkotást készítő 2D-s környezetbe passzírozták az eseményeket, ami elsőre nagyon is jól hangzik, hiszen az ilyen „oldalról látom az irányítható hős menetelését” játékok jelenleg a reneszánszukat élik. Májris sorolhatnánk azokat a tuti címeket, amelyek a közelmúltban kacsintottak ki a csillogó 3D-s produkciók szoknyája alól, és futótűzként kebeleztek be a közönség elismerését, de teljesen fölösleges. Az egyszerű laikus is már az első szökkenés után megállapíthatja, hogy a törpök élete nem csak játék és mese. Hallottál már a... Kiről is? Pedig annyira a nyelvemen van! Bajsza van és foglalkozását tekintve a vízvezetékeket berheli. Mellékállásban pedig teknősöket öl, és többek között zászlorudakra ugrál föl. Jó, nem teszem a habókot. Szóval mindenkinek megvan Mario? Ha igen, akkor azonnal ő fog beugrani, mert a játékmélet tagadhatatlanul hajaz az ősrégi stílusra – és nem csak az oldalnézet miatt. Annyi a különbség, hogy itt számos törp közül választhatunk, akiknek eltérő, már-már röhejes képességeik vannak, melyek némelyiküket szinte halhatatlanná teszik. Később még több ilyen kis rohadékot (ha megengeditek nekem, most így nevezném a kékecskéket) oldhatunk fel, akiket szintén bevethetünk.

MONDD, KIHÍVÁS, MERRE VAGY?

Mert nem találunk. Értjük mi, hogy kimondottan kicsiknek szánt mókával van dolgunk, de ennyire ötletlen pályaszerkezetekkel rég találkoztunk (tegyük hozzá, hogy



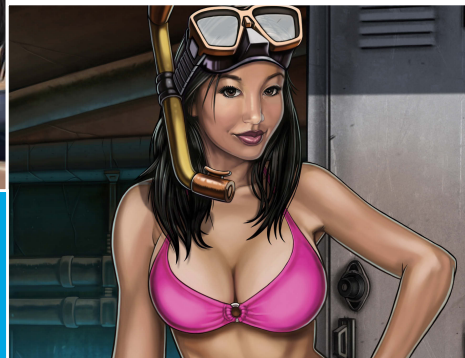
a kis lurkókat nem kell annyira féltetni a kihívásoktól, mert szinte kontrollérral a kezükben jönnek világra manapság). Talán a főellenségeknél mutat egy kis kreativitást a tyutyerka, de azért ott is halljuk a sablonosság sikítózását. A kooperatív lehetőségről sem tudok szépet mondani, mert hiába változatosak a brigádostul bejárható világok, az ezekben terpszekedő pályák szinte mindig kaptafára vannak faragva, és emiatt már érdemesebb inkább cicakakiból várat gyúrni, aminek olyan leereszthető kis kapuja is van. Persze akadnak rajongók – akiknek tök mindegy, hogy mi, csak törpös legyen –, nekik kellemes, elvult szórakozást kívánunk, de a többiek inkább próbálkozzanak más nevekkel. Az egyetlen pozitívuma az egyedülálló lovagoknak, hogy ebben a feldolgozásban sem derül ki, hogy ki bűg szerelmes dallamokat Törpilla fülebe, így még mindenki egyenlő eséllyel teperhet.

Nightwolf

- + nem muszáj megvenni
- + gyakran éneklük a „la-la-la” dalt
- álmosító kihívások
- egyhangú pályák
- Hókuszpók és Sziamiaú megint pórul jár
- egyetlen törp sem hal meg

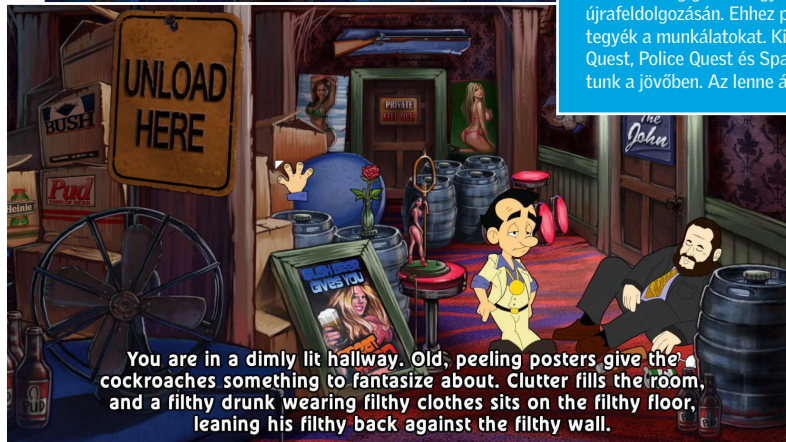
NIGHTWOLF
Törpapat vajon megilleti az ius primae noctis?

36



LARRYBŐL SOHA NEM ELÉG

Al Lowe megígérte, hogy elgondolkodnak a többi Larry-játék újrafeldolgozásán. Ehhez persze az kell, hogy az eladások lehetővé tegyék a munkálatokat. Kirobbanó siker esetén még akár King's Quest, Police Quest és Space Quest kalandjátékokkal is játszhatunk a jövőben. Az lenne ám csak a szép új világ!



You are in a dimly lit hallway. Old, peeling posters give the cockroaches something to fantasize about. Clutter fills the room, and a filthy drunk wearing filthy clothes sits on the filthy floor, leaning his filthy back against the filthy wall.



You gingerly poke around in the pile, looking for something useful. To your great relief, you find nothing.

Reszkessetek lányok és asszonyok, visszatért!

LEISURE SUIT LARRY: RELOADED

A SZÁMÍTÁSTECHNIKA HŐSKORÁBAN, 1987-BEN JÁRUNK, AMIKOR EGY KIUGROTT TANÁR LÉTREHOZZA MINDEN IDŐK EGYIK LEGHÍRESEBB ÉS LEGHÍRHEDTEBB NŐCSÁBÁSZÁT, LARRY LAFFERT. A kezdeti nehézségek ellenére a szexcentrikus játék kiemelkedő sikereket ér el, néhány hónap alatt 250 ezer darabot adnak el belőle, ami azokban a korai időkben maga a csoda.

EGY NAPOT SEM ÖREGEDETT

Az eredeti játék EGA grafikáját (16 szín egyszerre a képernyőn) hamar felváltotta a VGA (256 szín), de az igazi áttörést a 2012-es Kickstarter-kampány sikere hozta meg: 14 081 támogató összesen 655 182 dollárt (körülbelül 140 millió forintot) adakozott annak érdekében, hogy elkészülhessen a *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* méltó feldolgozása. A vállalkozáshoz sikerült megnyerniük az eredeti ötletgazdát, Al Lowe-ot, neki köszönhető végeredményben, hogy összejött ennyi pénz. A kísérlet tehát sikerrel járt, 14 081 embert boldoggá tettek, de mi a helyzet a többiekkel? Nos, őket már nehezebb meggyőzni arról, hogy ez a jövőbe vezető út. Itt van rögtön a játékidő, ami kis jóindulattal sem tekinthető hosszúnak. Két és fél óra alatt simán végigjátszható, persze csak akkor, ha ismerjük a feladványok megoldását. Anélkül napokat, sőt megkockáztatom, hogy heteket fogunk agyálni a nyolcvanas években még agyafúrtnak és korszerűnek számító feladványokon.



INFO

Kiadó **Replay Games**
Fejlesztő **N-Fusion Interactive**
Platform **PC**
Röviden **Szexista kalandjáték a múltból, immár csillogó HD kiadásban.**
PEGI 18+

Ma már inkább idegesítőek és frusztrálóak ezek a részek, mai fejjel nem nagyon értem, hogyan is éltük túl azt az időszakot. Mert ugyan mi izgalmasat találhattunk abban, hogy a távirányítóval vagy tízszer kellett csatornát váltanunk, mire megtaláltuk azt a bizonyos pornóállomást, ami elterelte a lépcsőt őrző selyemfű figyelmét? Aztán ott van a pénzszerzés lehetősége, vagyis a szerencsejáték. Minden pénzbe kerül a játékban (taxi, ital, házasság), amit viszont csak a félkarú rablóval szerezhethünk meg. És bizony itt veszíthetünk is, szóval gyakran kell használnunk mentett állásainkat. 2013-ban azért léteznek ennél elegánsabb megoldások is.

VAN ÚJ A NAP ALATT

A Reloaded verzió alapvetően az első rész újrafeldolgozása, de azért került bele új elem is bőven, és most nem a grafikára vagy a hangalámondásra gondolok elsősorban. A régi fejtörőket sok helyen átdolgozták, szóval nem járunk jól, ha csak az eredeti végigjátszást használjuk. Bekerült egy teljesen új lány is Larry életébe (csak azért, mert a 650 ezres határ átlépésekor megígérték a fejlesztők), nagy kár, hogy a kis lány egyszerű mellékszereplő, és felbukkanása semmiféle hatással sincs a végkimenetelre.

Értelemszerűen a begépelős rész a kukában landolt, helyét az ikonok váltották fel, de nem igazán voltam kibékülve velük. 2013-ban nem tudok úgy átmenni egyik helyről a másikra, hogy a kurzort át ne váltanám gyaloglásra? Kényelmetlen és bőszen. Ér-

tem én, persze, hogy hűek akartak maradni az eredeti életérzéshez. Remélhetőleg sokkal többen fognak játszani vele, mint ahány támogatója volt a játéknak, ám ők ugyanúgy felhorkannak majd az ilyen erőltetett megoldások láttán.

Veterán kalandjátékosként mindenképpen örültem a feldolgozásnak, de láttunk már hasonló próbálkozást sokkal elegánsabb megoldásban is. Itt van mindjárt a *The Secret of the Monkey Island*, amelynél a fejlesztőknek még az is belefért, hogy az eredeti játékok változatlan formában elérhetővé tegyék a felújításban. Kár, hogy Larry Laffer nem kapott ennyi szeretetet. Megérdemelte volna, ha már fizetett a törődését. Akarom mondani, mi fizettünk...

Mocsy

HARDVER

1,2 GHz, DirectX 9, 256 MB RAM, 1 GB RAM, 4 GB HDD

- + szép, kézzel rajzolt grafika
- + hangalámondás
- + új tartalom
- elavult játékelemek
- szexista és rasszista
- idejétmúlt humor

MOCYSY

Valami van, de még nem az igazi.

69



Itt az élet, hurrikán...

DUCKTALES REMASTERED

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő
WayForward Technologies
Platform
PC, Xbox 360, PS3, Wii U
Röviden A kultikus Kacsamesék-játék újragondolása HD minőségben. Quak, quak.
PEGI 7+



IFJÚKOROM MEGHATÁROZÓ ÉLMÉNYE VOLT A VASÁRNAP DÉLUTÁNONKÉNTI EGY ÓRÁS DISNEY-ÖSSZEÁLLÍTÁS, MELYEK NYITÓRAJZFILMJE MINDIG A DUCKTALES VOLT. Dagobert bácsi és unokaöccseinek kalandjai inspirálták a mára már legendássá vált *DuckTales* platformjátékot, ami 1989-ben jelent meg Nintendóra. 24 évnek kellett eltelnie a nagy felbontású feldolgozás elkészültéhez, hogy a mostani generáció számára is elérhetővé váljon ez a műretek.

GAZDAG, GAZDAGABB, DAGOBERT BÁCSI

Ne várjunk túl fellengzős és cizellált kerettörténetet, egy platformjátéknak nincs is erre szüksége. Elégedjünk meg annyival, hogy egy titkos kincsestérkép jutott Dagobert McChip tulajdonába, melynek segítségével a föld és a világűr különböző pontjain gyűjtheti össze a felbecsülhetetlen értékű műrekeket. A játék elindítása után megszokásból azonnal a normál nehézségi szintet választottam ki, de ez nem volt valami bölcs döntés, mivel 20 perc után az a csúfság esett meg velem, hogy elfogyott mindhárom életem. Ezután ért a nagy sokk, bizony előlről kellett kezdenem az egészet. Húsz évvel ezelőtt három élet elég volt ah-

hoz, hogy végigvigyem a másik nagy klasszikust, az *Aladdint*, most meg az első szintet sem tudtam megcsinálni, ez a modern játéktípus teljesen eltompította azt a képességemet, hogy végigvigyem a nehezebb programokat. Erről mondjuk tehet az irányítás is, nagyon rég játszottam már platformjátékot billentyűzetről, hozzá vagyok szokva a kényelmes controllerhez.

AMI AZ ELŐZŐ RÉSZBŐL KIMARADT

A HD felbontás mellett számos újítás került be a játékba. Az egyik legjelentősebb változást a bármikor előhívható térkép jelenti, ez azért nagy segítségünkre lesz, amikor szeretnénk rájönni arra, melyik részen nem jártunk addig. Újítás még az első oktatópálya, ahol elsajátíthatjuk a kezelést: nem lesz nehéz, hiszen mindössze két különleges képessége van Dagobert bácsinak, és rajta kívül senki mást nem irányíthatunk. Na igen, a nyolcvanas évek végén még nem volt divat a többszöri végigjátszás különböző karakterekkel. Ezen kívül rengeteg humoros animáció és extra felfedezni való került a játékba. Az 5+1 pálya végigjátszása mindössze néhány órát vesz igénybe, de persze aki minden gyémántot össze szeretne szedni, az ennek a többszörösét is el tudja venni.

ÖREG KACSA NEM VÉN KACSA

A fejlesztők roppant büszkék arra a tényre, hogy az eredeti rajzfilmsorozat összes hangszínészét össze tudták szedni, és rávenni arra, hogy hangjukat adják a HD feldolgozásához. A legnehezebb dolga Alan Youngnak, vagyis Dagobert bácsi megszólaltatójának volt. Young apó a 95. életében jár, ennek ellenére boldogan vállalta el a felkérést, s a játékban nyújtott teljesítménye alapján nincs oka a szégyenkezésre, tökéletesen oldotta meg feladatát. Aki szereti a humoros platformjátékokat, az imádni fogja az új *DuckTales*-t, de azért azzal nem árt tisztában lenni, hogy az alapkonceptiót tekintve messze nem olyan kiforrott, mint mai ellenfelei (*Rayman Legends*). Ettől függetlenül szórakoztató darab, ráadásul még az ára is egészen elviselhető a Steamen (kb. 3000 forint).

Mocsy

HARDVER

Intel Pentium 4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 1 GB HDD, Geforce 9600GT/Radeon HD 3870

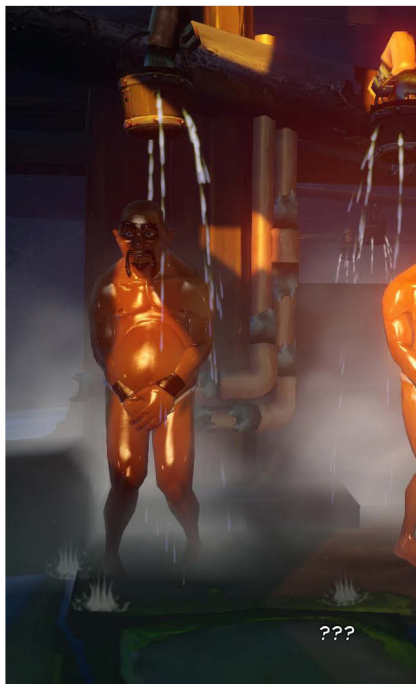
- + nagy felbontású rajzfilmgrafika
- + eredeti hangszínészek
- + reális ár
- elavult játékelemek

MOCZY

... mert ez DuckTales!

81

HÚSZ ÉVVEL EZELETT HÁROM ÉLET ELÉG VOLT AHHOZ, HOGY VÉGIGVIGYEM A MÁSIK NAGY KLASSZIKUST, AZ ALADDINT, MOST MEG AZ ELSŐ SZINTET SEM TUDTAM MEGCSINÁLNI



???

Ez az egyetlen magyarázatunk a viszonylag magas korhatár-besorolásra



Képzünkön a „Kinek van hülyébb feje?” verseny első és második helyezettje

FAKULTATÍV HÁZI FELADAT

Amennyiben szeretnéd átélni Jack első kalandját, megtudni, hogyan ismerkedett össze Amandával, miként húzta keresztbe Dr. T számításait, érdemes a GameStar 2010/02-es számát beszerezned, amihez teljes játékként adtuk a Jack Keane-t.



Nem fogjátok elhinni, de egy majom-idomártól tanultam ezt a technikát

Nagyobb a füstje, mint a lángja

JACK KEANE 2: THE FIRE WITHIN

DR. T ÉS ÖRDÖGI TERVE, AMIVEL ÁTVETTE VOLNA A HATALMAT A VILÁG TEAPIACA FELETT, MÁR A MÚLTÉ. JACK KEANE, A HŐS ELNYERTE MÉLTÓ JUTALMÁT, ÉS EGY SANGHAJI BÖRTÖNENBEN NÖVESZT MAGÁNAK SZAKÁLLAT EDMOND DANTÉS STÍLUSÁBAN. Eközben Montgomery ügynök a brit titkosszolgálat új fejeként már M szignóval látja el leveleit, és könyvet ad ki arról, hogyan mentette meg a világot. De hogy mi történt a két rész között eltelt években, miért sítotték le hősünket, és egyáltalán, miért nem gabalyodott már úgy össze Amandával, hogy annak ásó, kapa, nagyharang legyen a vége, egyszerűen érthetetlen. És ez sajnos csak az első a földre potyogtatott banánhéjak közül, amin elcsúszott a többek között szakáccsá avanszált gorillával és a tudatalattiban megejtett szürreális utazásokkal is felturbózott kincskeresés.

OPERATŐR KERESTETIK

Az első részt humoros, családbarát története miatt lehetett szeretni, de az elbaltázott kamerakezelés, illetve a zavaróan rossz szinkron miatt jogosan emelték fel szavukat a kritikusok. Egy folytatástól azt várná az ember, hogy kijavítsa a hasonló hibákat, ám erre nem került sor. A kamera továbbra is hajlamos bármit megmutatni, csak azt nem, amit épp kellene, de ami nagyobb baj, a srácoknak nem sikerült optimalizálniuk a Jack Keane 2 motorját. Az ajánlott követelményt sokszorosan felülmúló tesztingén is recegett az animáció, egyes helyzetekben durván leesett a framerate. A felbontás minima-



INFO

Kiadó **The Adventure Company/Nordic Games**
 Fejlesztő **Deck 13**
 Platform **PC**
 Röviden Könnyed nyári kaland Allan Quatermain nyomdokain néhány szerethető vonással, de sok-sok hiányossággal.
PEGI 16+

lizálása segített, de egy rajzfilmes látványvilágú point & click kalandnál ne kelljen már kompromisszumokat kötnünk. Hasonlóképpen ostorozni vagyok kénytelen az irányítást is: hol egérrel, hol billentyűzettel van egyszerűbb dolgunk, de egyik megoldás sem igazán kényelmes.

RÉSZEGES KARATEMESTER ÉS CICAHARC

Új mechanizmusként jelent meg, hogy miképp befolyásolhatjuk a hozzánk közel álló karakterek viselkedését, rólunk kialakított véleményét. Ám ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy belekeveredünk a puszkáját markolászó Amanda és az újonnan megismert fotográfus leányzó, Eve színíni nem akaró szájkaratéjába. Meglehetősen fásasztónak találtam, hogy minden apróság felett összecsapnak, akár a harci kakasok... pardon, tyúkok. De legalább a végkifejletet befolyásolja, hogy mikor kinek adunk igazat, illetve kitől kérünk szívességet a bajban.

Ezzel párhuzamosan felhasználták a srácok a *Monkey Island* legendás párbajait azzal a csavarral, hogy a sértéseket válogatott kungfufogásokra cserélték. Kis túlzással egy kezemben meg tudom számolni, hogy a nagyjából 15 órával mérleget sztori folyamán hány alkalommal került sor fizikai erőszak alkalmazására. Ráadásul minden egyes csihipuhi azzal kezdődik, hogy Jack megkóstolja ellenfele lábait előtt heverve a füvet (földet, homokot, parkettát stb.), majd felkerekedik, és egy közelben tébláboló szereplőtől megtanulja a rosszfiú legyőzéséhez szükséges védekező- és támadófogásokat.

REMÉNYSUGÁR

Nem létezik azonban olyan rossz helyzet, amit ne dobna fel egy kacagató poén. Hála a magasságosnak, ezen a téren egész jól szerepel a *Jack Keane 2*. Feltéve persze, hogy vevők vagyunk a német humorra, aminek létezését maguk a német fejlesztők is megkérdőjelezzik. A már említett technikai gondok mellett is bájosnak nevezhető a grafika, tökéletesen passzol a néha picit debil, de mégis szórakoztató kalandhoz, ami akár Allan Quatermainnel is megeshetett volna. A fejtörők soha nem jutnak el az elmeroggyantságnak arra a pontjára, ahol már egy tapasztalt kalandjátékos sem jönne rá elsőre a megoldás módjára. A viszonylag kevés manipulálható objektum és az őket a környezetből kiemelő hintrendszer révén a laikusok sikerélménye is garantált.

Chavalier

HARDVER

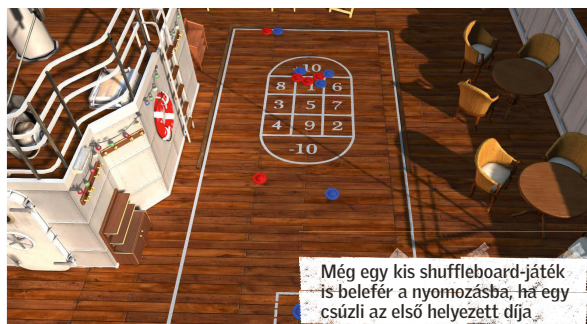
Windows XP/ Vista/7/8; Intel Core 2 Duo 2,6 GHz CPU, 3 GB RAM, Nvidia GeForce 9800 GT/ATI Radeon HD 4850 GPU, DirectX 9.0c, 3584 MB HDD

- + folytatódhatnak Jack kalandjai
- + német humor
- német humor
- rossz kamerakezelés és irányítás
- optimalizálatlan motor

CHAVALIER

Akkor szánj rá időt, ha imádtad az első részt, vagy ha csak most ismerkednél a kalandjátékokkal.

62



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Ha minden igaz, már augusztus 27-én kézbe vehetjük a második felvonást, melynek címe Ancestry of Lies. Ebben már nem Zellner konstáblert fogjuk irányítani, hanem valakit a rosszfiúk közül. A történet lezárására pedig szeptember 24-én kerül sor az A Murder of Ravens című epizóddal.



Tolvaj voltam mostanáig

THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF – THE EYE OF THE SPHINX



INFO

Kiadó **The Adventure Company/Nordic Games**
 Fejlesztő **KING Art Games**
 Platform **PC, Mac, Linux**
 Röviden **Epizodikus szerkezetű point & click kaland Agatha Christie szellemében, melynek első felvonásában a híres mestertolvajt, a Hollót üldözzük. PEGI 12+**

EGYIKE A LEGGYAKRABBAN FELTETT KÉRDÉSEKNEK, AMI GYLKÖSSÁGGAL ÖSSZEFÜGÉSÉBEN ELHANGOZHAT, A KÖVETKEZŐ: VAJON KI TEHETTE?

A bűnügyi regények „Who’s done it?” válfajának kétségtelenül Agatha Christie volt a nagyasszonya, s ezt a koronát már aligha veszi el tőle bárki. Nem titkolt módon az ő munkássága előtt tisztelőleg a brémai fejlesztőcsapat. A főhajtás érdekében még egy olyan idősebb hölgyet is a szereplők közé csempészték a sráco, aki Christie-hez hasonlóan detektívregényei révén vált világhírűvé és pokolian gazdaggá. Történetünk azonban nem róla szól, hanem Clarissa Westmacott legnagyobb élő rajongójáról, Zellner konstáblerről.

A SZFINX JOBB ÉS BAL SZEME

Anton Jakob Zellner, a zürichi rendőrség nyugdíjazás előtt álló munkatársa, akinek soha nem volt komolyabb ügye egy gyorsajtó megbírságolásánál, úgy érzi, Westmacott kisasszony Partout-regényein csiszolt nyomozói képességei paragon hevernek. Ezért kapóra jön számára, hogy a Párizsból Isztambulba tartó Orient-Expresszre vezénylik. Végre egy kis izgalom és akció, pont amire vágyott, holtott Zellner megette már a kenyere javát, túlsúlyos, és szívproblémákkal küszködik. Nem épp az a fickó, akiről el tudjuk hinni, hogy egy elszabadult szerelvény után veti magát, csak hogy megmentse egy kisfiú életét. Nem sokkal azt követően, hogy magunk is bekapcsolódunk a történetbe, és szép sorjában megismerjük a főbb szereplőket, kénytelenek leszünk beismerni,

hogy helyén van a szíve, és az esze is vág a konstáblernak. Ezzel szemben a Szfinx szemé szállító rendőri különítmény vezetője, Nicolas Legrand nyomozó csak egy jóvialis, kopaszodó csendőrt lát benne, aki folyton olyasmibe üti az orrát, amibe nem kellene. Például az Interpol legújabb ékszerrablási ügyébe, amelynek gyanúsítottja a halottnak vélt mestertolvaj, a Holló. Zellner azonban az elkövető módszereiből arra következtet, hogy egy másolóval van dolguk, aki a soha senkit sem bántó Hollóval ellentétben a gyilkosságtól sem riad vissza.

PONTOS, MINT A SVÁJCI ÓRA

Zellner konstáblér nyomozása tehát a híres luxusvasút járatán veszi kezdetét, majd Velencében, onnan pedig egy tengerjáró hajón folytatódik. Az aprólékosan megrajzolt és megtervezett helyszíneken a klasszikus point & click kalandjátékok hagyományainak megfelelően fix hátterek előtt mozognak a szereplők. Semmi másra nem lesz szükségünk az irányításhoz, mint az egérre, melynek kurzorát pixelvadász módjára is rángathatjuk a képernyőn, ám egy gombnyomásra – alkalmanként tíz adventure-pontért – láthatóvá tehetjük az érdekesebb (megvizsgálható, megtagogatható) objektumokat, amelyek nem emelkednek ki tolaodóan a háttérből. Sőt, ha elakadnánk, és már a napló bejegyzései sem segítenek, további pontok feloldozásával némi segítségért folyamodhatunk.

SAK A FOLYTATÁS IS ILYEN LEGYEN... VAGY JOBB

Remek munkát végzett a KING Art, hiszen a cliffhangerrel zárult epizód után máris a következőbe vettem volna magam. Nincsenek

komoly, pláne végzetes hibái, Zellner konstáblér pedig hamar a szívemhez nőtt. Tetszett, ahogy a feszültséget adagolták az írók, és még a legsúlyosabb bűncselekmények árnyékában is sikerült mosolyt varázsolniuk az arcokra kifinomult humorukkal. Azt is értékeltem, hogy a feladványok mindegyike tökéletesen illeszkedik a narratívába, „helyük van” a játékban, nem csak azért kerültek bele, hogy az időnket rabolják. Persze nem ártott volna, ha tovább tart az egyszeri végigjártás három-három és fél órájánál, mert ilyen tempó mellett alighanem semmi sem lesz a fejlesztők által ígért húsz órányi kalandból.

Chavalier

HARDVER

Windows XP SP3/ Vista/ Win7/ Win8, 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB grafikus kártya PixelShader 3.0-támogatással, DirectX 9.0c

- + szokatlan főszereplő
- + fokozatosan építkező érdekesítő történet
- + parádés zeneti aláfestés
- + logikus, a valóságtól nem elrugaszkodott feladványok
- némely fejtörő kivitelezése csapnivaló
- nincs igazán értelme az adventure-pontoknak
- rövid

CHAVALIER

Biztató kezdet után tükön ülve várom a folytatást.

80



Star Wars-rajongók kedvenc pályája, melyet a havas Hoth bolygóról mintáztak



A harcok a föld felett és néha föld alatt is folynak

MENNYIVEL KÖNYVEBB AZ ELLENFELET EGY FRONTÁLIS TÁMADÁS HELYETT KIJÁTSZANI AZZAL, HOGY ALÁÁSUNK EGY ALAGUTAT, ÉS BEGURÍTUNK EGY GRÁNÁTOT



Kockajárművek egész hada áll rendelkezésünkre

ZÖLD ÚT A MEGJELÉNÉSHEZ

A Guncraft akkor kapott először nagyobb figyelmet, amikor 2012. szeptember 5-én felkerült a Steam új játékok támogatására kiépített hálózatára, a Greenlightra. A Greenlight látogatói között nagy sikert aratott a játék terve, így miután megszerezte az elegendő szavazatot, egyenes út vezetett steames megjelenéséhez.

Az én kockaházam az én kockaváram

GUNCRAFT

A GUNCRAFT A MINECRAFT ALAPJAIT PRÓBÁLJA MEGFÚSZERZENI A CALL OF DUTY ÉS TEAM FORTRESS 2 ELEMEIVEL,

hogy létrejöjjön egy olyan többjátékos FPS, melyben az egymásra lövöldözés mellett nagy szerepet kap az építkezés és rombolás.

KOCKÁKBÓL FEGYVERT

A Guncraft játékmene két részre van bontva. Az első egy klasszikus sandbox építkező mód, melyben épületeket, pályaelemeket, teljes pályákat és fegyvereket alkothatunk kockákból. Ez a fázis kreativitásunktól függően több órán vagy akár napon keresztül is eltart. A fegyverek elkészítése után megadhatjuk azok tulajdonságait is, mint például a sebzés nagysága vagy a lövés sebessége. Amint befejeztük Michelangelót megszügyenítő munkánkat, alkotásainkat a második, többjátékos lövöldözős részben használhatjuk fel. Kezdetkor kiválasztunk egy, a játéksztílusunkhoz illő kasztot mint mesterlövész, rakétavetővel operáló nehézfegyveres vagy felderítő, aki kampójával olyan sebességgel szeli át a pályát, hogy azt Pókember is megirigyelné.

A gyalogos harc mellett járművek egész arzenálja vár minket, legyen az tank, helikopter, gépfegyveres állás, melyekkel kedvünkre élhetjük ki rombolási hajlamainkat. A kockavilágban játszódó háborúban a terepviszonyok folyamatosan változnak, az összes fegyverrel képesek vagyunk kisebb-nagyobb mértékben lerombolni a pálya építőkökeit, de az érdemi rész az építkezésben rejlik.

A játék során egy gombnyomással válhatunk a fegyverek és az építőeszköz között, ez utóbbival bárhol kényelmes fedezékeket húzhatunk fel, vagy alagutakat áshatunk a gyanútlan ellenfél alatt. Ezzel a lövöldözésbe jó adag taktikát is igyekszik belevinni a játék, hiszen mennyivel könnyebb az ellenfelet egy frontális támadás helyett kijátszani azzal, hogy aláásunk egy alagutakat, és begurítunk egy gránátot.

LÖNI VAGY ÉPÍTENI? EZ ITT A KÉRDÉS

Akár mennyire is fantasztikusnak hangzik az egész papíron, sajnos a valóság már nem ilyen fényes. A lövöldözés rettentő kiszámíthatatlanná tud válni, a grafikai korlátok miatt nem lehet könnyen megállapítani, honnan is lő minket agyon az ellenfél, ellenben a járművek nagysága miatt mozgó céltáblává válik az, aki például helikoptert akarna vezetni. A „könnyebb összetörni, mint megalkotni” örök érvényű törvénye miatt nem sok értelme van az építkezéssel igazán vesződni, csak néhány kivételes esetben. Nincs is annál idegesítőbb, mint amikor taktikusan felhúzol egy ideiglenes védelmi vonalat egy perc alatt, csak azért, hogy az arra járó tank két lövéssel semmivé tegye a munkád, és nem mellékesen téged is az örök kockamezőkre küldjön. Sokkal érdekesebb az építkezést a pályaalakító módban végezni, ahol nem válik minden másodperc alatt egy Micheal Bay film kellékeivé. A korábban említett alagútépítés is nehezen kivitelezhető taktika, hiszen a föld alatt vaksötét van, és nincs helyed/időd lámpásokat lepakolni.



INFO

Kiadó **Reverb Publishing**
Fejlesztő **Exato Game Studios**
Platform **PC**
Röviden **A Minecraft és Call of Duty keverékéből alkotott multiplayer FPS.**
PEGI **12+**

FELEMÁS HÁBORÚ

A Guncraft alapján véve rengeteg zseniális és egyedi ötlettel rendelkezik, de a megvalósítás gyengére sikerült. A fejlesztők túlzottan meg akartak felelni mind a Minecraft-, mind a Call of Duty-rajongóknak, miközben a terveket nem tudták átültetni a játékba. A hibák nagy része orvosolható lenne és az már többször is bebizonyosodott, hogy a közösség hihetetlen hajtóerő tud lenni. Már most is találhatóunk pár lenyűgöző pályát, ami igyekszik kiegyensúlyozottabbá és izgalmasabbá tenni a játékmene. Jelen állapotában azonban a Guncraft két szék között a pad alá esett.

Rakka

HARDVER

Pentium 4 1,8 GHz, DX10-es kártya, 1 GB RAM, 50 MB HDD

- ✦ jó alapkonceptió
- ✦ 100%-osan rombolható környezet
- ✦ kaotikus harcok
- ✦ rémes irányítás
- ✦ kiegyensúlyozatlan játékmene

RAKKA

Sok jó ötlet ment veszendőbe, csak a közösség kreativitásának ereje tarthatná életben a játékot.

60

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES



nickelodeonTM

**NÉZD A LEGVAGÁNYABB SOROZATAINKAT
ÉS NYERJ MENŐSÉGEKET!**

JÁTSSZ ÉS NYERJ MINDENNAP:  /NickelodeonHungary

SZUPERSÉGES NYEREMÉNYEK





Harc a végsőig

BIOSHOCK INFINITE: CLASH IN THE CLOUDS

INFO Kiadó 2K Games Fejlesztő Irrational Games Platformok PC, PS3, Xbox 360 Röviden Az Infinite első DLC-je, ahol a hullámokban érkező ellenfeleket kell likvidálnunk négy új pályán új trófeáért. PEGI 18+

M EGÉRKEZETT A BIOSHOCK INFINITE ELSŐ DLC-JE, BÁR NEM OLYAN FORMÁBAN, MINT AZT REMÉLTÜK.

A *Clash in the Clouds* Columbia vagy *Rapture* történetének folytatása helyett harci kihívások elé állít minket összesen négy pályán, melyeken a hullámokban érkező ellenfelek támadását kell túlélnünk. Viszatar az összes ellenség, fegyver, vigor és képesség, valamint Elizabeth és a tér-idő-szövevény esetében hadásodok is ismét segítségünkre lesznek.

A pályák teljesítése után pénzjutalmat kapunk, amit képességeink és felszerelésünk fejlesztésére költethetünk, illetve egy játékbeli múzeumteremben oldhatunk fel különböző tartalmakat. A csavar az úgynevezett Blue Ribbon, azaz Kékszalag kihívásokban rejlik, melyek arra kérnek minket, hogy minden körben más módon tegyük el láb alól ellenfeleinket. Kihívás tehát akad bőven, összesen 60 darab, mivel pályánként 15 hullámot kell teljesítenünk.

A hullámok után egy nyugis szobában felkészülhetünk a következő körre; az összes fegyver közül válogathatunk, valamint fejleszthetjük azokat, sőt körönként kapunk egy-egy ajándékot is, új passzív képességet vagy életerő/pajzs/só-bővítést. Amennyiben harc közben elhaláloznánk, három lehetőség áll rendelkezésünkre: újakezdjük a kihívást az első körtől, mellőzzük a ranglistára addig gyűjtött pontjainkat, de ott folytat-

hatjuk, ahol elpatkoltunk, vagy kilépünk a játékból. Külön pénzért vásárolhatunk még egy-egy extra mentési lehetőséget, de ezek idővel egyre drágábbak, így jól meg kell fontolnunk beszerzésüket.

A *Clash in the Clouds* felidéri a hamisítatlan *Infinite*-hangulatot és a pörgős harcokat, ráadásul nem is kerül sokba (1500 Ft körül kapható), viszont rendkívül rövid, a *Blue Ribbon* kihívások pedig idővel egyre frusztrálóbbakká válnak. A történetalapú, kétrészes *Burial at Sea* kiegészítő megjelenéséig el lehet lenni, sőt, utalást is találhatunk benne rá, de újrajátszani nem sokszor fogjuk, főleg nem a feloldható tartalmak megszerzése után.

Dudu

HARDVER

Win Vista SP2, Core 2 Duo 2,4 GHz/AMD Athlon X2 2,7 GHz, 2 GB RAM, ATI HD 3870/Nvidia 8800 GT, 5GB HDD

- + Infinite-hangulat
- + feloldható tartalmak
- + olcsó
- rövid
- nincsenek új játékelemek
- néhol túl nehezek a kihívások

DUDU

Ideig-óráig kellemes kikapcsolódást nyújt, de a *Burial at Sea* megjelenésekor örökre elfelejtjük majd.

70



Zene nélkül mit érek én?

RUSH BROS.



INFO Kiadó Xyla Entertainment Fejlesztő Xyla Entertainment Platform PC Röviden Egy oldalra scrollozós, ügyességi indie platformer, amelyben a pályák és a csapdák az aktuális zene hatására változnak. PEGI 7+

H ALLOTT MÁR BÁRKI IS OLYAN ÜGYESSÉGI PLATFORMERRŐL, AMELYBEN AZ ELEKTRONIKUS ZENE FARVIZÉN EVEZVE KELLETT EGY DJ-TESTVÉRPÁRRAL EGYMÁST TÚLSZÁRNYALVA BOLDOGULNI?

A *Rush Bros.* ilyen szempontból hiánypótló alkotás, másrésztől viszont...

A pályák és az azokon elhelyezett csapdák az éppen felcsendülő zenére reagálnak. Az indie platformer irányítása nem igényel sok gombot (akár kontrollert is használhatunk), ez pedig remek alapot adhat ahhoz, hogy élvezzük például a több mint 40 pályát felvonultató egyjátékos kampányt. A hangsúly leginkább a gyorsaságon van, viszont történetet egy akkordnyit sem kapunk, ami egy idő után a játékelmény romlását eredményezi, viszont cserébe belerázódhatunk a játékmenetbe.

A játékban véletlenszerűen kisorsolt ellenfelekkel is versenyezhetünk időre, ehhez be kell pipálnunk a „Kihívás elfogadása” rubrikát a menüben, ami ráadásul osztott képernyős módban is elérhető. Noha utóbbi esetben a készítőkhöz kihagyták azt a ziccert, hogy menet közben megszívathatjuk a másikat, a multiban igyekeztek mindezt orvosolni. A pályákon különböző power-upokat szerezhetünk, mint például dupla ugrást vagy kétszeres gyorsaságot, azonban az ugratók és különböző csapdák nincsenek tekintettel erőfeszítéseinkre, és a zene dallamára hallgatnak, tehát nem árt odafigyelni.

A *Rush Bros.* le sem tagadhatná, hogy készítői az elektronikus zene rajongói, és nem csak a zenei felhozatal miatt – mindegyik pálya neonfényben úszik, hasonló stílusú háttérrel. Piros pont jár azért, hogy saját zenéinket is importálhatjuk (nálam a Daft Punk volt a nyerő), szomorú viszont, hogy ez nem megy zökkenőmentesen, ráadásul csak az MP3 és az OGG formátumokat ismeri fel a játék. Első pillantásra ígéretesnek tűnhet a projekt, ám a karakterek mozgásainak hibái (futás közben alig érezni a sebességet, túlzott tapadás a falakon stb.), az épkézláb sztorimód hiánya, a zeneimportálás nehézségei rányomják a bélyegüket a végeredményre. Ennek ellenére a *Rush Bros.* ideig-óráig mégis lefoglalja a játékost.

Szada

HARDVER

Windows XP, Inter Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon 64 X2 4200, 1 GB RAM, DirectX 10 VGA 512 RAM, 1,5 GB HDD

- + zene hatására változó pályák
- + magával ragadó hangulat és látvány
- + saját zenék importálása
- + magyar nyelv
- a zenék integrációja messze nem tökéletes
- repetitív váltik

SZADA

Nem hagyott olyan mély (basszus) nyomot, mint szerettem volna, de korrekten szórakoztatott.

65



A jövő a kezében DEUS EX: THE FALL

INFO Kiadó **Square Enix** Fejlesztő **N-Fusion Entertainment** Platform **iOS**
Röviden A Square Enix szokásához híven nem aprózta el. A Deus Ex sorozat mobilos debütálása elképesztő. iTunes Rating **17+**

MÍG A NEXT-GEN KONZOLOK ÉV VÉGI MEGJELENÉSÉT VÁRJUK, A HÁTÉRBEN AZ OKOSTELEFONOKKAL ÉS A TÁBLAGÉPEKKEL IS TÖRTÉNIK VALAMI, MINEK KÖVETKEZTÉBEN NEMCSAK BESODRÓDhatnak a KÉZIKONZOLOK VERSENYÉBE, DE ÁT IS VEHETIK AZOK SZEREPÉT. Pár hete a konzolokon és PC-n több „Év játéka” helyezést is bezsebelt XCOM: Enemy Unknown iOS-es eszközökre költözött néhány apró változtatással, most pedig a Deus Ex: Human Revolution „kistestvére”, a The Fall köszön vissza hordozható eszközeink képernyőiről, a Square Enixtől elvárható minőségben. A Deus Ex világa épp elég nagy ahhoz, hogy néhány karaktert félretéve egy teljesen új szemszögből ismerhessük meg. Adam Jensen most pihen, az ugyancsak 2027-ben játszódó sztori a Deus Ex: Ikarosz-hatás című regény történéseit követi. A főszereplő Ben Saxon, a felturbózott egykori SAS-katona, aki az életét fenyegető globális összeesküvés utáni nyomozásba kezd. Ben pont annak a katonái csoportnak dolgozik, akik ellen Jensen később harcol, de mivel csapattársai elárulják, ő is inkább átáll a másik oldalra. Ebből azért látszik, hogy a történet nem profi írók rakták össze, de már arra sem kell sokat várni, hogy minden hardcore iOS-játék komoly sztorit érdemeljen. Kap viszont majd DLC-t, ami elvileg kitolja a játékidőt, jobban elmélyíthet minket a Deus Ex világában.

A The Fall – hál’ istennek – igen összetett, FPS nézetű akció-RPG. Ben újabb és újabb kiterjesztésekkel szerelhető fel, fejleszhető, és mi szabhatjuk meg, hogyan kívánjuk teljesíteni a pályákat. Lehetőségünk van ideiglenesen kiiktatni az ellenfeleket, ami nemcsak mobilon, de az akciójátékok egészében hiányzó elem. A hackelés egy ügyességi minijáték formájában jelenik meg, ami már önmagában is elég szórakoztató, ráadásul egyre nehezedik. Sajnos a The Fall sem tökéletes: az irányítás, az érintőképernyős játékok egyik legfontosabb eleme, hogy némi kivetnivalót maga után. A máskálás egyszerű és egyértelmű, de a lövöldözés és a közelharc nem azoknak való, akik három órát álltak a kórutí dugóban. Ettől eltekintve ez a platform egyik legjobb játéka, úgyhogy érdemes időt szánni a kipróbálására.

Paca

+ konzolos minőségű grafika
+ hosszú kampány
+ hű a franchise-hoz
- nem elég fantáziadús sztori
- az irányítás problémás

PACA
A harcrendszerre ráférne egy implantátum, de a többi így tökéletes.

80



Párizs, a vámpírszerelem városa BLOODMASQUE

INFO Kiadó **Square Enix Games** Fejlesztő **Square Enix** Platform **iOS** **Röviden** Franciaországban, a 19. század elején játszódó vámpíros TPS RPG, Infinity Blade-es harccal, amelyben hősünk saját arcunkat viseli. iTunes Rating **16+**

ARCÁTLANUL HANGULATOS RPG A 19. SZÁZAD FRANCIAORSZÁGÁBAN, SAJÁT ARCUNKKAL. Akárhogy is jött ez az ötlet, igen különös koktél sikeredett. A játék legfontosabb ficsőre az, hogy arcunkat fotóink közül feltölthetjük a játékba (három kifejezésre kell képet készítenünk: normál, mérges és vidám), majd karakterünkre helyezve finomhangolhatjuk az arcforma beállításával és árnyékolással – persze választhatunk előre beállított arcok közül is, de érdemes legalább egyszer kipróbálnunk a játék igazán egyedi megoldását. A Bloodmasque grafikája áll-leejtős – az iOS eddigi legszebb RPG-jéről beszélünk. A zene sanzonos, franciás, a megfelelő helyeken dinamikusan változik, a szinkron pedig – már ahol van – első osztályú. Utóbbival kapcsolatos furcsaság, hogy én a magam részéről nem jöttem rá, min múlik, hogy melyik átvezetőben van, és melyikben nincs, csak felirat.

A harcok egy leegyszerűsített Infinity Blade-et idéznek: egy tappel támadunk, ujjunkat balra, illetve jobbra húzva pedig elhajolhatunk a támadások elől. A csaták előtt kiválaszthatjuk, milyen vérvonalba tartozunk, ezzel ellenségünkre szabva gyengeségeinket vagy erősségeinket, illetve ha megtelt „erőmérőnk”, és jól időzítünk, pusztító támadásokkal és kombókkal sújthatunk le ellenfelünkre. A harcok között a várost bejárva a csodálatos, változatos környezetben

TPS nézetben vásárolhatunk kereskedőtől, vagy toborozhatunk társakat, akik a harcokban támogatnak. Utóbbi helyett egyébként valós játékosok karaktereivel is összeállhatunk, ha online vagyunk. Apropos online: a játék egy furcsa dizájneri döntésnek köszönhetően sajnos csak folyamatos netkapcsolattal hajlandó futni. Ha már itt tartunk, további negatívumok, hogy a harcok hamar repetitívvé válhatnak, hogy a jobb cuccokért IAP révén valóban a zsebünkbe kell nyúlunk, valamint fotóink szándékolatlanul viccesége. Ha ezektől el tudunk tekinteni, egy hangulatos, teljes értékű akció-RPG-t kaphatunk a Square Enixtől, ami a Square-hez mértén fordultos, vagány és egyedi történetével, valamint nagyszerű hangulatával hosszú napokra le fog kötni minket.

Kacor

+ lélegzetelállító prezentáció
+ remek sztori
+ arcunk a játéokban
- repetitív harcok
- IAP
- néha szándékolatlanul vicces

KACOR
Remek és gyönyörű Square RPG néhány gyerekbetegséggel.

77



Pakli újrateverve MAGIC: THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2014

INFO Kiadó **Wizards of the Coast** Fejlesztő **Stainless Games**
Platform **Android** Röviden A Magic: The Gathering világa újabb izgalmasakat ígér, de a papírlapok sem fognak a kukába kerülni. GPR LM

VICCES EZ A KETTŐSSÉG, AMI A STAINLESS GAMES NEVŰ FEJLESZTŐSTÚDIÓNÁL TAPASZTALHATÓ. Amikor 1997-ben berobbantak a köztudatba a *Carmageddon*-al, a fene sem gondolta volna, hogy ők lesznek a felelősök a *Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers* évenként megjelenő kiadásaiért. 2009 óta már a negyedik darabbal öregbítették a sorozat nevét, ami végre-valahára Androidon is elérhető.

A *Magic: The Gathering* a világ egyik legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátéka, és azoknak, akik újak a témában, elég ennyit tudniük. Az alapszabály annyi, hogy a varázserőket, különleges fegyvereket és rémisztő lényeket ábrázoló kártyáinkat ügyesen kijátssza lenyomjunk más planeswalkereket. Összesen három pakliból egyet kiválasztva indulhatunk harcba. A trükk az egészben, hogy a paklit a meccsek elején meg kell keverni, így nehéz előre megtervezni taktikánkat, mindig gyorsan kell cselekedni, hogy a végén mi jöjjünk ki győztesen.

Minden kártya kijátsszása a manánkat csökkenti, de a hagyományostól eltérően itt többféle mana is létezik, amiket különböző kártyák töltenek vissza, de a szörnyek és a varázslatok kijátsszásánál sem mindegy, melyikből milyen mennyiséggel rendelkezünk. A kezdő pakli, amivel az egyjátékos, történettel ellátott kampány módban indulunk, még igen korlátozott, hogy az újak is megértsék, miről szól a

Magic: The Gathering. Ahogy egyre inkább körvonalazódik az egész működése, úgy tudjuk kihasználni a jobb lapok nyújtotta előnyöket.

A *Magic 2014* egyik jelentős újítása a Sealed Play nevű játékmód, amit csak a profiknak ajánlanak. Száz, véletlenszerű kártyából kell 40-et választani, amivel az egész meccs során számolhatunk. Itt nagyon lényeges a lapok ismerete; aki rosszul választ, az szívhatja a fogát. A *Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2014* sokban fejlődött az előző részekhez képest, kellemes kapcsolódást nyújthat profiknak és kezdőknek egyaránt, de ahogy a klasszikus társasjátékok esetében, úgy itt is érdemes számolni azzal, hogy az élmény nem lesz ugyanaz.

Paca

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

- + kezdőknek és profiknak is élvezetes
- + érintőképernyőn tökéletes
- + Sealed Play játékmód
- csak tableten mutat jól
- van még hova fejlődnie
- a pakliépítés lehetne izgalmasabb

PACA
Ugye nem hagyta
otthon a kártyáidat?

83



Az idő nem számít PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME

INFO Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisoft Platform** Android Röviden Azt hit-tük, hogy Perzsia ifjú hercegének második nagy kalandozását élhetjük át, de valami mást kaptunk. GPR LM

RENESZÁNSZÁT ÉLI AZ ELSŐ HERCEG (MERT UGYE HÁRMAN VOLTAK: AZ ELSŐ KÉT JÁTÉKBAN SZEREPLŐ, A SANDS OF TIME-ÉRÁBAN MEGJELENŐ, ILLETVE A LEGÚJABB). Közel egy éve jelent meg mobilkészülökre a szériát elindító legendás *Prince of Persia* grafikailag és mérsékelt tartalmilag is felturbózott kiadása, a *Prince of Persia Classic*. A Ubisoft olyan szép munkát végzett, hogy a *The Shadow and the Flame* javított kiadásának elkészítésével is a kiadó mobilos ágát bízták meg, akik most egy másik szögből álltak neki az újragondolásnak. Hogy jól mérlegeltek-e, azt mindenkinek magának kell eldöntenie.

A legszembevetőbb változás (elteltekintve a sokkal szebb grafikától és más egyértelmű dolgoktól) az időzítő hiánya. Míg a korábbi játékokban és a *PoP2* eredetijében minden pályát időre kellett teljesíteni, most ezzel nem kell számolnunk. Cserébe viszont nagy hangsúly van a felfedezésen, az okosan diajnolt pályák bejárásán, melyekből hiányoznak a korábban megismert elemek, ami nem feltétlenül baj, de a rajongóknak nem görbíti okvetlenül felfelé a száját. Kivették például a legnehezebb, ugyanakkor legemlékezetesebb elemeket, mint a lóra ugrás vagy a herceg halála (és akkor még a lehető legkevésbé spoileresen sikerült megemlíteni ezeket; aki játszott az eredetivel, az érti).

A pályák jelentős módosításának egyébként jó oka van: a Ubisoft nem

akarta, hogy a felhasználók dühükben a falhoz/asztalhoz/macszkához vágják az eszközt, mert az érintőképernyős irányítás nehézségei a 123. próbálkozásnál is bukást eredményeznek. Az irányítás egyébként (mind a gesztusos, mind a digitális gombos) meglepően kellemes, de a tökéletestől messze van. Türelem kérdése, hogy kinek mennyire fog menni.

A mobilos *The Shadow and the Flame* könnyebb elődjénél, ami a rajongókat elterítheti a vásárlástól. Ugyanakkor az eredeti már közel húszéves, a sztereotípek változtak, a remake-re úgy kell tekinteni, mint egy *Prince of Persia* platformerre, nem pedig mint a grafikailag feljavított klasszikusra.

Paca

Az Android-rovat támogatója
a Samsung

- + a sztori a régi
- + a herceg még mindig ügyes
- + jól működő irányítási módok
- ez nem remake
- nem elég nehéz
- megoszthatja a rajongókat

PACA
A herceg felfrissült,
de Jaffar még
mindig nem hajlandó
elpusztulni.

72



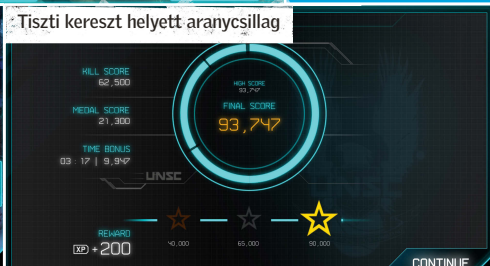
Itt egyhamar nem lesz űrbéke

MOBILOS SZAKÉRTELEM

A játék felett a 343 Industries és a Vanguard Games bábáskodott. Az érdemi munkát az utóbbi, 2010-ben alapított, amszterdami székhelyű fejlesztőcég végezte, amely a Greed Corp és a Gatling Gears mobiljátékaival alapozta meg jó hírnevét. Utóbbi remek ajánlólevelet jelentett a Spartan Assault elkészítéséhez.



Szaggatott sugár? Ez a puska sem a régi már



Merész perspektívaváltás

HALO: SPARTAN ASSAULT



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **343 Industries, Vanguard**
 Platform **PC (Windows 8), Windows Phone 8**
 Röviden A Halo mobilon és táblagépen próbál újra hódítani. PEGI 12+

NEM ÚGY MEGY A WINDOWS 8 ÉS A WINDOWS PHONE 8 KERERE, AHOGY AZT KORÁBBAN REDMONDBAN ELKÉPZELTÉK, EZÉRT A MICROSOFT BEVETETTE A PLATFORMFEJLESZTŐK KEDVELT FEGYVERÉT:

fogta egyik népszerű márkáját, és annak új alkalmazását exkluzívá tette a fent említett rendszerekre. A *Spartan Assault* emiatt nem fut még Windows 7-en sem, és mivel egy modern UI-appról van szó, mobilszközökre optimalizálták mind az irányítást, mind a játéklélményt tekintve. Ennek tudatában két kérdés rögtön adja magát. 1) A *Halo* univerzumot érdemes volt egyáltalán kisképernyőre költöztetni? 2) A rajongók emiatt vajon áttérnek majd Windows 8-ra? A rövid válaszom nem, és még egyszer nem.

MADÁRLÁTTA CSATÁK

Mobilon minden akciójáték-kezdeményezés kockázatos, hiszen a kisebb képernyő és a touch irányítás elveszi a lövöldözés sava-borsát. A Microsoft szerencsére nem is akarta a *Halót* egy az egyben átültetni, inkább perspektívát váltottak, felülnézetből mutatják az űrsata hevét, ami leginkább az RPG-knek áll jól. A recept mégis működőképes, pörög az akció, az érintéses irányítás jól működik, és még a szavatosság-gal sincs baj. A *Halo* harmadik és negyedik része között játszódó történetben a Spartan Ops program első napjait élhetjük át öt fejezet öt csatáján (azaz 25 pályán) keresztül, ami pár órán belül teljesíthető ugyan, ám nem a maximalisták számára. Az *Angry Birds* ál-

tal bejárattott értékelés alapján ugyanis a küldetések mutatott teljesítményünk, az elnyert medálok száma és gyorsaságunk alapján osztályoz minket a játék bronz, ezüst vagy arany csillaggal. Utóbbit meglehetősen nehéz bezsebelni, ha nehezítést (úgynevezett skullt) nem állítunk be, amelyek aktiválása a missziók során kapott XP-k számát is növeli; plusz fegyvereket és képességeket vehetünk, ám az igazán jó dolgokért sajnos fizetnünk kell.

A játékba a mostanság népszerű, alkalmazáson belüli vásárlást is beépítették, ám teljesen feleslegesen, mivel extra kreditek nélkül is garantált a végigjátszás, másrészt kevés pluszt kapunk. Arról nem is beszélve, hogy 1500 forint (Windows Phone esetén 1600 forint) kifizetése után a fene akar kiadni még plusz 1100, netán 8600 forintot azért, hogy jobb fegyverekkel lövöldözhesen. Nincs szükség extra tartalmakra, a változatos küldetések, a heti és misszióspecifikus kihívások (például öl meg 3 Grunt Minort kézigránáttal), valamint az online – barátaink eredményeit felsorakoztatott – ranglisták kellő motívációt jelenthetnek ahhoz, hogy újra és újra betöltsük a játékot, már ha a mobil-akciójáték a zsánerünk.

ÉRDEMES TAPIZNI

A grafikával nem lesz problémánk, a robotások és a fegyverek torkolattüze csodálatos látványt nyújt, sőt a hangok is jónak mondhatók, remekül visszaadják a csata hevét. Az irányítás is remek, a *Spartan Assault* ugyanis vezérelhető egyrészt egérrel és billentyűzettel, másrészt érintéssel is. Utóbbi esetben a játék három részre

osztja fel képernyőnket. A bal oldali mozdulatok a mozgásért, a jobb oldaliak a lövésért felelnek, míg középtájon főhősünk rohangál majd. Régóta nem láttunk ilyen jó multitouch vezérlést, a programozókat e téren dicséret illeti. A mesterséges intelligenciáért azonban nem jár a pacsi, hiszen egy akciójátékban okos ellenfelekre vágyunk, nem olyanokra, akik egy pisztolypárba közepén nyújtóznak egyet, vagy fittyet hánynak a távolból érkező lövésekre.

A *Halo: Spartan Assault* tehát összességében egy jó, ámde nem remek felülnézetes akciójáték lett, ami a franchise nélkül is megállná a helyét. Kár volt ezért a nevet elköpötni, miközben jól értjük azt, hogy e lépéssel többen fogják kipróbálni a programot. Ha kapnánk online multiplayert, ha in-app vásárlással új pályákat tudnánk venni, végül ha lenne karakterfejlődés és főelleneségek, akkor sokkal magasabbra is felpöröghetett volna az az értékelés.

[hlmolnarj](#)

- + remek touch irányítás
- + változatos feladatok
- + heti kihívások
- nincs multiplayer üzemmód
- felesleges in-app vásárlás
- néha bugyuta MI

HLMOLNARJ
 Kár volt elköpötni a remekül csengő nevet.

78

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Splinter Cell: Blacklist – The 5th Freedom Edition



Platform PC/PS3/X360
2013. augusztus 23. Ár 19 990 Ft

GameStar
82

A Fourth Echelon vezetői székébe került Sam Fisher nem kap túl sok időt az adminisztrációs ügyek intézésére: az Egyesült Államok megbízásából azonnal terepre megy. Egy terroristacsoport fenyegeti a békét, levadászásuk pedig tökéletes akciónak ígérkezik az új ügynökség számára. A rajongók már éjjel-nappal várják Sam visszatérését. Főleg nekik szól a játék legnagyobb gyűjtői kiadása, ami a kötelező fémdobozon és extra felszerelési tárgyakon túl még tartalmaz egy 24 cm-es Sam Fisher figurát, egy képregényt és két letölthető térképet.

Tales of Xillia – Collector's Edition



Platform PS3
2013. augusztus 9. Ár 22 500 Ft

GameStar
87

A PlayStation 3-játékosok nem panaszkodhatnak, csak úgy áradnak az exkluzív címek. Ezúttal az anime- és mangarajongóknak kedveskedik a platform egy japán szerepjátékkal, amiben Juda Mathis és Milla Maxwell kalandjait követhetjük egy elbűvölő fantasyvilágban. Akik a gyűjtői csomagot választják, akár ki is tehetik a Tales of Xillia egyik főszereplőjét az asztalra, hála a 21,5 cm-es Milla Maxwell-figurának. A doboz tartalmaz még egy gyönyörű művészeti albumot, egy soundtrack-lemezt és letölthető kódokat különféle kosztümökhöz.

Saints Row IV – Super Dangerous Wub Wub Edition



Platform PC/PS3/X360
2013. augusztus 23. Ár 23 000 Ft

GameStar
82

Földönkívüliek támadnak, itt van hát az ideje bevetni a Dubstep Gunt. A Saints Row IV még elborultabb játékmenetet ígér elődjénél, amit az előbb említett fegyver pusztá léte is remekül példáz. Amerre járunk, partit csaphatunk, és azok, akik a gyűjtői kiadást választják, a való életben is megtehetik ezt. Vagy legalábbis majdnem, mivel a dobozba rejtett replika villog és zenél. Más kérdés, hogy ezt az utca embere mennyire díjazza majd, de ki lehet próbálni. A csomag tartalmaz még egy 20 cm-es Johnny Gat-szobrot és egy Dubstep Doomsday Buttont.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

FIFA14
2013. SZEPTEMBER 26.



A virtuális foci rajongói idén is kiélhették magukat a FIFA 14-nek hála. Nemcsak az ismert formuláción csiszolnak a fejlesztők, a nextgen konzolokban rejlő lehetőségeket is igyekeznek kiaknázni. Ha nem csak nézni szereted a meccseket, akkor javasoljuk, hogy mielőbb

rendeld elő a FIFA14-et. Ha így teszel, játszatsz majd az Adidas All-Stars csapat színeiben, gyönyörködhetsz az extra gólrörmökben, kiállhatsz történelmi klubcsapatok ellen, és pro booster csomagokat is felhasználhatsz.

RAYMAN LEGENDS
2013. AUGUSZTUS 30.



Két évvel ezelőtt megbizonyosodott, hogy bizony van igény a 2D-s ugrabugrára, főleg ha egy olyan gyönyörűen megrajzolt környezetben tehetjük ezt meg, mint amilyen a Rayman Originsé volt. A nyár végén érkező folytatás mindenben igyekszik felülmúlni az

előzményt, megtartva annak hangulatát. A rajongók akár a falra is kithetik majd az elmebeteg karaktereket, már ha előrendelik a játékot. Ez esetben posztert, pótlót és egy ajándék DLC-t kapnak, hogy még tovább tartson a móka.

BUDGET MEGJELENÉSEK



BIOSHOCK 2
1490 FT

A BioShock Infinite élményei után itt az alkalom, hogy pótoljátok az előzményeket. A második részben egy Big Daddy prototípust irányíthatunk Andrew Ryan félelmetes városában.



F1 2012
2990 FT

Az F1 résztvevőivé válhatunk a játéksorozatnak hála, melynek tavalyi epizódja már igen kedvező áron lehet a tiétek. Ha szeretitek a száguldást, akkor ez jó vétel lesz.



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
3990 FT

Ríviai Geralt legutóbbi története rengeteg órányi kalandot ígér, és nem csak a képernyőkön keresztül. A meglepően szerény vételár magában foglalja a Vaják könyvsorozat első kötetét is.

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.



SPLINTER CELL: BLACKLIST

GS 2013. AUGUSZTUS - 82%
9990 FT

Sam Fisher került a Fourth Echelon vezetői székébe. Az üldögélés helyett teretpre megy, hogy levadássza egy terroristacsoport tagjait.



METRO: LAST LIGHT

GS 2013. MÁJUS - 87%
8990 FT

Folytatjuk utazásunkat a moszkvai metróalagutakban. A felszín még mindig lakhatatlan, viszont a sugárzás lesz a legkisebb gondunk a játék során.



CIVILIZATION V: BRAVE NEW WORLD

GS 2013. JÚLIUS - 83%
8990 FT

A Civilization V kiegészítőjében új egységek, civilizációk, átszabott kezelőfelület és sok más extra tartalom érkezett. Ez bőven elég még egy körhöz.



COMPANY OF HEROES 2

GS 2013. JÚNIUS - 89%
10 990 FT

A második világháború eseményeinek csak az egyik oldalát láttuk. Most képet kapunk az orosz fronttól, ahol a hó volt a legveszélyesebb ellenség.



SIMCITY

GS 2013. ÁPRILIS - 74%
9590 FT

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



THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

GS 2013. AUGUSZTUS - 81%
11 990 FT

Az XCOM sorozat új formátumban folytatódik. Ezúttal TPS nézetből irányítjuk William Carter ügynököt, aki 1962-ben harcolt a földönkívüliekkel.



MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

GS 2013. JÚLIUS - 85%
5990 FT

PC-re is megérkezett a nagy múltú verekedős játék legutóbbi epizódja. Régimódi vérengzés egy érdekes történetbe csomagolva, extra tartalmakkal.

XBOX 360



SAINTS ROW IV

GS 2013. AUGUSZTUS - 82%
9990 FT

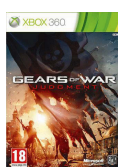
Eddig is elég beteg volt a Saints Row világa, most meg még alienek is megszállták. Feladatunk, hogy szupererőnk és fegyvereink segítségével hazaküldjük őket.



REMEMBER ME

GS 2013. JÚNIUS - 70%
14 990 FT

Nilin, a memóriátólvaj emlékei nélkül ébred. Egy rejtélyes idegen segíti egy személyes hadjáratát, hogy visszazserezhesse, amit elvettek tőle.



GEARS OF WAR: JUDGMENT

GS 2013. MÁRCIUS - 85%
12990 FT

A Gears of War sorozat előzményeként szolgáló Judgment során új főhőssel kell szétfűrészelni a locusthordákat. Ezúttal Damon Baird küzd Cole oldalán.



GRID 2

GS 2013. JÚNIUS - 81%
12 990 FT

Öt évvel az első rész után végre megérkezett a folytatás. Ismét gyönyörű helyszíneken száguldozhatunk, a World Series Racing keretei között.



DEAD ISLAND: RIPTIDE

GS 2013. MÁJUS - 69%
10 990 FT

Hőseink már épp kezdték biztonságban érezni magukat, amikor a zombivírus ismét visszarántotta őket a borzalmas nyaralás helyszínére.



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. zsoldossereg 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 tehessünk pontot végre.



THE LAST OF US

GS 2013. JÚNIUS - 96%
14 990 FT

A gombafertőzéssel kipusztított világban csak egy feladatunk maradt: a túlélés. Ezekben a kegyetlen időkben ez sem lesz egyszerű.



DEADPOOL

GS 2013. JÚLIUS - 71%
13 500 FT

Deadpool tiszteletét tette a videójátékok világában is, és bár a kaszabolásban sok újdonságot nem mutatott, de legalább jót mulattunk beszélésain.



GOD OF WAR: ASCENSION

GS 2013. MÁRCIUS - 84%
14 990 FT

Kratosszal kapcsolatban akadtak kérdéseink a sokadik God of War epizód után is, de ezúttal talán mindenre választ kapunk. Persze intenzív darabolás közben.



NI NO KUNI: WRATH OF THE WITCH

GS 2013. FEBRUÁR - 90%
14 990 FT

Az animerajongók már dörzsölhetik a tenyerüket. A Ghibli Stúdió fejlesztői megmutatják varázslatos világukat ebben az elképesztően gyönyörű JRPG-ben.



DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

GS 2013. MÁJUS - 80%
7000 FT

A japán szerepjátékok egyik legújabb darabja most már egy földalatti királysággal is kibővült. Csak időmilliomosoknak!



HITMAN HD TRILOGY

GS 2013. FEBRUÁR - 81%
7500 FT

A 47-es ügynök teljes történetét megismerhetjük ebben a gyűjteményben, ami magában foglalja az összes klaszikus Hitman-epizódot.



TALES OF XILLIA

GS 2013. AUGUSZTUS - 87%
13 500 FT

Rieze Maxia világát komoly veszély fenyegeti. A katonaság olyan szellemekkel játszadozik, akik elpusztíthatják az univerzumot. Ideje rendet vágni.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Disney Infinity

augusztus 20.

The Bureau: XCOM Declassified

augusztus 20.

Splinter Cell: Blacklist

augusztus 23.

Saints Row IV

augusztus 23.

Castlevania: Lords of Shadow (PC)

augusztus 27.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

augusztus 27.

Lost Planet 3

augusztus 30.

Rayman Legends

augusztus 30.

Diablo III (X360, PS3)

zeptember 3.

Total War: Rome II

zeptember 3.

Killzone Mercenary

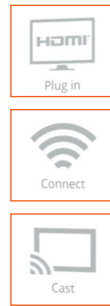
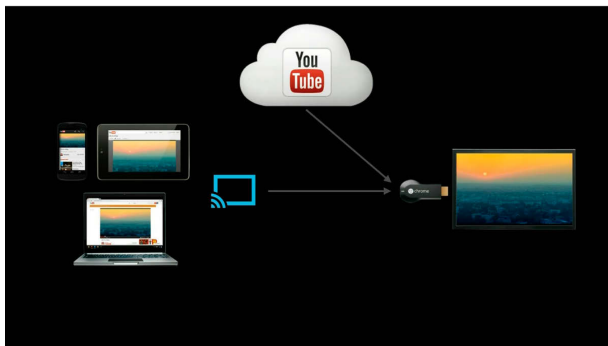
zeptember 4.

Grand Theft Auto V

zeptember 17.

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

HARDVER



Chromecast, a HDTV-k megváltója

A Google felokosítja a tévénket

A GOOGLE AMELLETT, HOGY LELEPLEZTE ÉPPEŒ AKTUÁLIS MOBIL OPERÁCIÓS RENDSZERE, A JELLY BEAN 4.3-AS VERZIÓJÁT, VALAMINT BEJELENTETTE AZ ÚJ FULL HD-S NEXUS 7 TABLETET, EGY TELJESEN ÚJ PIACOT IS MEGCÉLZOTT. A Chromecast névre keresztelt apró k t y vel l nyeg ben a hagyom nyos HD-t v ket lehet felokosítani  s multim di s sz rakoztat centrumm  v ltoztatni. A mind ssze 35 doll rba –

 tsz mítva  s  f sítva kb. brutt  8-10 ezer forintba – ker l  hardver b rme-lyik HDMI-porttal rendelkező t v b l k pes okost v t csin lni m rk t l  s t pust l f ggetlen l. A legink bb pendrive-ra hasonlító apr  eszk z n egy jelent sen  t rt Chrome OS teszi a dolg t, amit egy be- p tett Wi-Fi-adapterrel eg sz tettek ki. A Google Chromecast automatiku- san konfigur lja mag t, r ad sul k l- l n  ramforr st sem ig nyel, a HDMI- portr l lopja a m k d s hez sz ks -

ges energi t. A m dos tott Chrome OS-sel gyakorlatilag egy teljes  rt k  t v s oper ci s rendszer ker l a ke- z nkbe, ami persze akkor teljeseedik ki, ha rendelkez nk internettel  s Wi-Fi- routerrel. R akapcsol dva az otthoni h l zatra nemcsak a sz m t g peinkr l, mobil- eszk zeinkr l oszthatunk meg tartal- makat, de akár internetezhet nk vagy elolvashatjuk a leveleinket. Term sze- tesen a k z ss gi m dia sem marad- hatott ki bel le, posztolhatunk p ld -

ul a Facebookra, de h zibuliban akár a YouTube is szolg ltathatja a talpal - v l t. A Chromecastre r ad sul m g sz mos kiakn zatlan ter let v r, ilyen p ld ul a Google Play, ahov  v lhet - leg a nyilvános SDK-nak h la hamaro- san elkezdenek sz lling zni a j t kok is, amikkel akár multiplayer m dban laz thatunk. A Google t v s kieg sz - t je a tengerent lon m r rendelhet  a Google Play Store-b l, az eur pai megjelen sre viszont val színűleg m g hossz  h napokat kell v rnunk.

Leveg alap  kontrollert fejleszt a Disney

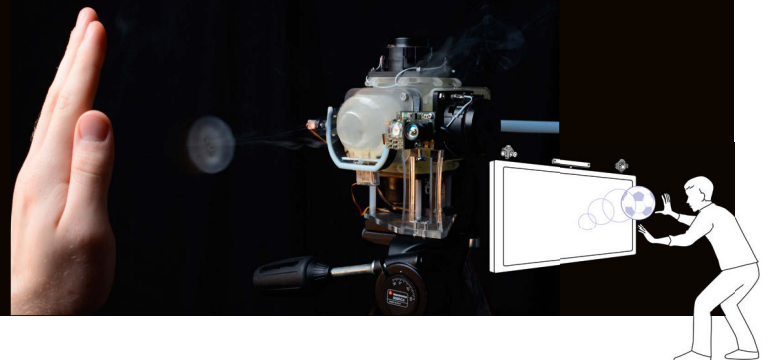
Hamarosan  rezhetj k a j t kokat

AZ XBOX KINECT ELGONDOLAS T FEJLESZTI TOV BB A DISNEY M RN KCSAPATA. Az új j t k l- m ny l nyege, hogy ne csak l ssuk a t v ben zajl  Kinect-j t kokat, de fizik lisan is interakci ba ker lhes- s nk vel k,  s sz  szerint a b r nk n tapasztalhatassuk meg  ket. A Force Feedback kontrollerek ideje hamaro- san lej rhat, ha sikerrel jár a csapat, amely m r g zer vel teszteli az Aireal n vre keresztelt rendszer m k d  protot pus t. Az elk pzel s szerint a szerkezetb l egyet vagy akár t bbet is elhelyezhet nk majd a t v  tetej n,

k zvetlen l a Kinect-szenzor mell . Az eszk z a saját kamer j val is k pes lesz lemodellezni a j t kos mozg s t,  s apr  szervomotorjai r v n  lland - an k veti majd. Amikor a j t kban t r- t nik valami interakci , p ld ul  rkezik fel nk egy szerva, akkor a teniszlabd t val ban megpr b lja szimul lni a leveg  segítségével. Ilyenkor egy mini l g gy b l nagy sebess g   rv nyek ir nyulnak a j t kos fel , aki ha kel- l en  gyes, eltal lhatja azt k zzel,  s ezzel  rezheti is a vissz t tt labd t. A tapinthat   rz s persze nem lesz olyan, mintha egy val di teniszlabd t

 rintett nk volna meg, de legal bb ka- punk valamif le visszacsatol st kinec- tez s k zben,  s nem csak az „ res” leveg t kell majd p f lni. A technol gia

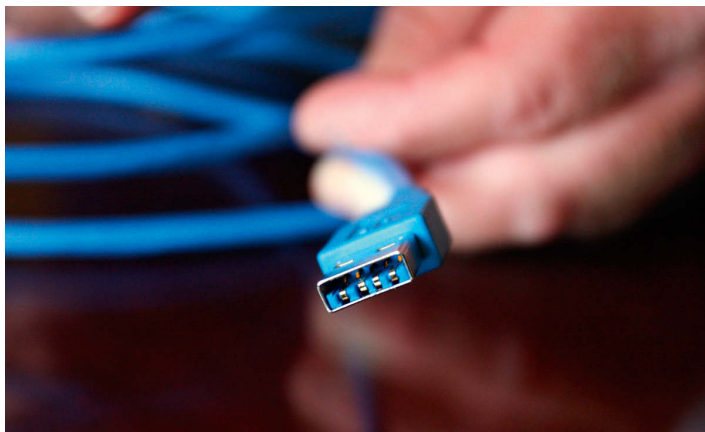
egyel re a tesztel s f zis ban tart,  s ha minden j l megy, akkor is csak  vek m lva sz m thatunk a piack pes ter- m kre.



Közeledik az USB 3.5 szabvány Tovább gyorsulnak az USB-portok

Szinte még alig kezdte meg pályafutását az USB 3.0, máris újabb verzióját jelentette be az ASMedia. A külföldi mikrokontrollerek fejlesztésével foglalkozó tajvani cég az elsők közt készíti USB 3.5-öt támogató chipet, amit hamarosan a gyártópartnerek számára is elérhetővé tesz. Az USB 3.0 már így is elképesztő, közel tízszeres sebességnövekedést kínált a régi 2.0-s szabványhoz képest, ám a gyártó ezt most megduplázza, azaz az elméleti maximális sebesség 10 gigabit/s (1280 MB/s)

környékén várható. Mivel a legtöbb eszközön, például notebookon vagy alaplapon már korlátozott számban, de fellelhetők a három éve bemutatott USB 3.0-kapuk, valószínűleg az új szabvány is hasonló „gyorsasággal” fog elterjedni. Az USB 3.5 visszafelé is kompatibilis marad az előző szabványokkal, megjelenésére a gyártói közlemény szerint jövő év elején lehet számítani, a hardvergyártóknak viszont biztosan kell majd megint egy-két év, mire tömegesen megjelenhetnek termékeiken.



Villámgyors SSD gamereknek

Kártyával gyorsít az ASUS ROG RAIDR Express

Kifejezetten hardcore játékosok számára készítette el az Asus a Republic of Gamers család új tagját, a RAIDR Express SSD-kártyát. A PCI Express 2.0 x2-es csatlófelületű SSD tetszetséges fémborítást kapott, ami alatt gigantikus passzív hűtőborda gondoskodik a komponensek hűvösben tartásáról. A nyáakra összesen 240 GB-nyi memória került fel, ami két 120 GB-os rendszerből építkezik, mindegyik tömböt egy-egy LSI-SandForce SF-2281 vezérlő irányítja. A Toshiba gyártmányú szinkron NAND Flash csipek 19 nm-es csíkszélességgel készültek, fo-

lyamatos olvasási sebességük 830 MB/s, írási képességük maximális esetben 810 MB/s. A gyártó adatai szerint az eszköz 4K-s véletlenszerű olvasási és írási képessége is igen magas, másodpercenként 100 000 I/O, üzemidejét pedig 620 000 üzemóra-ra becsülik. A TRIM-támogatással dolgozó RAIDR Express különlegessége, hogy az új (UEFI) és a régi (Legacy) BIOS-szal is kompatibilis. A kártya nemcsak adattárolásra, de HybridDisk módban gyorsítótárként is használható, természetesen a Windows 7 és Windows 8 rendszerekkel együttműködve.

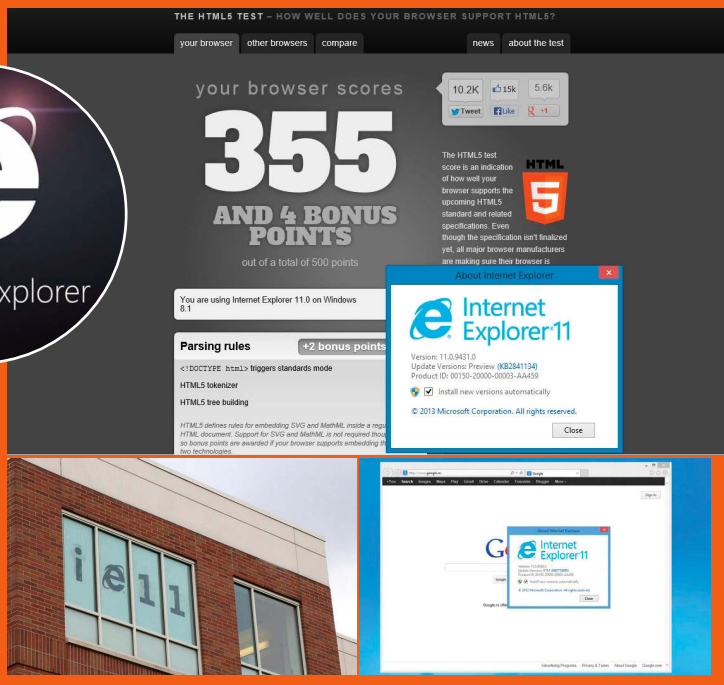
IE 11 béta Windows 7-re is

Tesztelhető a gyorsított böngésző



Mivel sokan irigykedtek a Windows 8.1 egyik kizárólagos extrájára, az Internet Explorer 11-re, a Microsoft úgy döntött, népszerűsíti termékét a régebbi Windows-t használók körében is. A redmondi vállalat Windows 7-re és Server 2008-ra is elérhetővé tette az IE 11 bétáját, amit bárki letölthet ki próbálás céljából. Sajnos a kiadott 32 és 64 bites próbaverzió még nem tud magyarul, ellenben jóval gyorsabb ál-

talános működést, csökkenő oldalbetöltési időt, WebGL-t, notebookok és táblagépek esetében hosszabb akkumulátoros üzemidőt, valamint újabb HTML5/CSS-értelmezést is kínál. A Windows 8.1-hez adott változathoz képest a béta verzió nem sokban tér el, lényegében csak a Windows 8 specifikus beállításait gyomlálták ki, ezek főként a csempékkel kapcsolatos funkciókat érintették.





Így préseljünk ki több fps-t videokártyánkból

Grafikuskártya-tuning 12 lépésben

A LEGTÖBB VALAMIREVALÓ VIDEOKÁRTYÁBAN OTT ALAPUL MÉG EGY KIS REJTETT PLUSZ SEBESSÉG, AMIT AKÁR A KEZDŐ FELHASZNÁLÓK IS ELŐCSALHATNAK. Mielőtt azonban belecsapnánk a grafikus kártya tuningolásába, azaz a GPU overclockingba, érdemes megállni egy pillanatra, és alaposan átgondolni a dolgot. Egyrésztől a bizonyított túlhúzással elveszíthetjük gyári garanciánkat, rosszabb esetben pedig végleg gajra vágthatjuk kedvenc videokártyánkat. Amennyiben ezen apróságokon túllendülünk, és mégis ellenállhatatlan vágy támad bennünk egy kis plusz fps előcsalogatására, akkor azt pár ingyenes alkalmazással és néhány fontos ökölszabály betartásával könnyedén megtehetjük. Mivel a videokártya-tuningnak létezik hardveres és szoftveres módja is, mi most a legegyszerűbb szoftveres lehetőséget mutatjuk be egy gyárilag túlhúzott Asus GTX 760-ason keresztül.

ASUS GEFORCE GTX 760 2GB OC AZ ÁLDOZAT

Tesztalanyunk a nyár kellős közepén érkező, 28 nanométeres Kepler GK104-es architektúrára épülő GTX 760-as változat, ami jelenleg a GeForce 700-as család legkisebb és legolcsóbb tagja. A játékosok is jól járnak az „újítással”, mert paramétereit tekintve egy igazából csak hangyányit visszafogott GeForce GTX 670-ről van szó, viszont százazrek helyett mindössze 76 900 forintba kerül. A tesztre érkezett Asus GeForce GTX 760 DirectCU II OC egy normál méretű, duplarotoros OC ki-szerelés, mérete közepesen nagy, 21,84x12,7x3,81 centiméter helyet foglal el a gépházban. Működtetéséhez egy 8 pines tápkábelre van szükségünk, amit a dobozban átalakító formájában meg is kapunk.

Az Asus az órajeleket is megpiszkálta, erre utal a dobozban díszelgő OC Edition logó. A referenciakártya 980 MHz-es GPU-órajeléhez képest itt némileg magasabb, 1006 MHz-es alapfrekvenciát és a GPU Boost 2.0-nak köszönhető-

en 1072 MHz-es turbó órajelet kapunk. A feldolgozó- és textúrázóegységek száma 1152 és 96, amihez 6008 MHz-es effektív memória-órajel társul, a nyáakra pedig összesen 2 GB-nyi GDDR5 memóriát forrasztottak, ezek természetesen 256 bites memóriainterfészen kapcsolódnak.

A dupla kártyahelyen terpeszkedő VGA beszerelése után a szokásos csatlók közül választhatunk, kétszeres Dual Link DVI, HDMI és DisplayPort áll monitorunk rendelkezésére. A dobozban sajnos nem találunk teljes jótékot vagy más nyálánkságot, ellenben a gyári driver mellé jár az Asus GPU

Tweak program, amivel még tovább piszkálhatjuk a már így is alaposan felsavart órajeleket, a feszültséget és a ventilátorok fordulatszámát.

ÍGY KEZDTÜNK NEKI

Hogy ne csak elméleti síkon mutassuk be a kártya tuningolását, a GTX 760-ast belevágtuk egy szerkesztőségi gépbe, ami egy Intel Core i5-2400k processzort, SSD-meghajtót és 8 GB memóriát is tartalmaz. A táp 750 W-os teljesítménye bőven elég a grafikus vezérlőnek, még tuning során sem lehet probléma a többletfogyasztásból. A táp teljesítményét különben érdemes

Asus GeForce GTX 760 2GB GDDR5 OC

	Core Voltage (mV)	GPU Boost Clock (MHz)	Memory Clock (MHz)	GPU üresjárat (°C)
Alapértékek	9,01	1071	6008	37
Emelt értékek	12,12	1200	6800	41
Növekmény	3,11	129	192	4

minden GPU-tuning esetén felülvizsgálni, mert menet közben alaposan megviccelhet minket.

A cél tehát rögtönzött konfigurációnk gyorsabbá tétele, amit reményeink szerint a GPU túlhajtásával érünk majd el. Mielőtt bárminek is nekilátnánk, ellenőrizzük aktuális meghajtóprogramunk frissességét, és ha van új elérhető driver a gyártó honlapján, akkor telepítsük fel azt is. Ezen kívül szükségünk lesz magára a tuningot végző szoftverre, amit az Asus szerencsére a kártya mellé csomagolt. Az Asus GPU Tweak legfrissebb verzióját azonban ne a CD-ről, hanem a gyártó honlapjáról töltsük le, mivel a legújabb 2.4.3.1 verzió már sok új extra funkciót is tartalmaz. Ezzel a programmal lényegében a grafikus központi mag, a shaderfeldolgozók és a memóriamodulok meghertzben megadott órajelét, valamint a feszültséget és a ventilátorok fordulatszámát módosíthatjuk. Ez utóbbit nem érdemes piszkálni, a ventilátorvezérlés automatikus beállítások mellett a leghatékonyabb. Ahhoz, hogy megtudjunk minden fontos információt a kártyánkról, nem árt beszerezni a GPU-Z információs segédprogramot. Ezt akár külön is letölthetjük, de a GPU Tweak beépítve is tartalmazza a friss változatot. Ezzel lényegében mindig nyomon követhetjük az aktuális beállításokat, és ezek hatásait is vizsgálhatjuk. Szükségünk lesz

még egy tesztprogramra, amivel egyrészt ki lehet próbálni az aktuális beállításokat, másrészt mérni tudjuk az adott beállítás stabilitását. Ehhez mi a DX11-támogatással rendelkező Heaven Benchmark 4.0 ingyenes változatát használtuk, valamint a jó öreg 3DMark 11-est is bevetettük a pontszámok kedvelői számára. A rendszert végezve túl is kell terhelnünk, erre a célra a FurMark programot izzítottuk be, ami pillanatok alatt képes extrém, 100 százalékos terhelést zúdítani a GPU-ra, ezzel lényegében a tuning sikerességét tudjuk majd ellenőrizni a procedúra legvégén.

GYÁRILAG IS JÓ AZ OC VERZIÓ, DE TUNINGOLVA MÉG JOBB

Az általunk tesztelt Asus GeForce GTX 760 DC 2GB OC már alából is egy igen jól sikerült tuningkártya, a gyárilag húzott értékeket viszont szépen lehet még tovább piszkálni. A referenciakártya esetében 980 MHz-ről induló érték itt 1072 MHz-es GPU-boostot kapott gyárilag, amit mi egészen 1200 MHz-ig fel tudtunk tornászni. Ehhez persze zsonglorködni kellett a feszültséggel is, hiszen a 10 V alatti kezdeti érték végül 12,12 V-nál állt meg maximális terhelés mellett. Bár a memóriarajel módosítása kevésbé látványos eredményeket szokott hozni, az alap 6008 MHz-es érték 6800 MHz-re tör-

DIRECTCU II-HŰTÉS A GYAKORLATBAN

A gyári referenciakártyától eltérően az Asus hozta a szokásos formáját, és a korábbi generációknál is bevált DirectCU II lapos, réz hősíves megoldását vetette be, ami az emelt órajelekre tekintettel kifejezetten bölcs választás. A méretes hűtőbordát átölelő négy hőső összességében 20 százalékkal hatékonyabb hűtést kínál a gyári referenciamegoldáshoz képest. Ez alacsonyabb ventilátorfordulatot és zajszintet eredményez. Bár összevetni nem tudtuk másik kártyával, tény, hogy elég csendesen működött a dupla 8 centis ventilátornak köszönhetően. Alapállapotban 37 fokon üzemelt a GPU, terhelve pedig 68 fokig küszört a hőmérő szála. Ez elég jó teljesítmény a nyári 40 fokos kánikulában, ráadásul plusz rendszerhűtőt sem használtunk. Tuning során picit feljebb kapcsol a hűtő, és 41 fokos állandó értéket mutatott a GPU Tweak érzékelője. 30 perces játék után 75 fokig melegedett a chip, amit a hűtők stabilan tartottak; ez kifejezetten jó eredmény. Aki GPU-tuningban gondolkodik, annak éppen ezért célszerű a kártya hűtését is átgondolni, hiszen ez jelentősen befolyásolhatja a GPU-ból kihozható maximumot.



ténő növelése plusz 1 fps-ben kifejezhető; érdemes ezt is kihasználni. Mindenképpen azt se felejtjük el, hogy extra hűtést egyáltalán nem alkalmaztunk, ráadásul a hangszigetelő Cooler Master Silencio számítógépház szellőzés terén nem nevezhető a legjobb választásnak. Komolyabb tuningszándék esetén ez a kártya is megérdemel egy profi vízhűtést, amivel még a fenti értékek is biztonságosan átléphetők, igaz, a vízhűtés már komolyabb plusz költséget jelent.

MEGÉRI TUNINGOLNI?

A tesztek egész jó eredményt hoztak, hiszen alig pár óras állítgatással a Heaven Benchmark értékei is szépen fejlődtek, 1719-ről 1904-re nőtt az elért pontszám. A körülbelül 11 százalékos növekedés mellett az átlag fps-értékek szintén emelkedtek, ultra beállítás mellett például 8 fps-t kaptunk az Asus GeForce GTX 760 DC 2GB OC tuningolásával. A 3DMark 11 értékek picivel gyengébbek lettek, mint amit vártunk, 7166-ról 7740-re tudtuk növelni a pontszámokat, ami 574 pontos növekményt, azaz 7 százalékos pluszt jelent. Az igazi megmértetés persze játék alatt történik, így a Metro 2033 demóját is bevetettük. A legmagasabb grafikai részletesség mellett 3 fps pluszt

tudtunk kihozni, ami látszólag nem túl sok, de ne felejtjük el, hogy mindent maxra toltunk. High beállítások mellett viszont már stabilabban hozta az átlagosan mérhető plusz 6 fps-t, ami majdnem 10 százalékot jelent. Komolyabb növekedést a normál mód hozott, 1600x900-as felbontás mellett már 10 fps-t nyertünk. Ezek alapján a tuning igazából két dologra lehet jó: vagy a jelenlegi változatlan beállításokkal nyerünk plusz fps-t és ezáltal stabilabb játékot, vagy felhúzzhatjuk a grafikai részletességet, és javíthatunk a képmínőségen. Mindazonáltal azt is hozzá kell tenni, hogy ez a kártya a gyári tuning mellett is kellően erős, a plusz fps-eket szabad szemmel nem fogjuk észrevenni, így nem biztos, hogy érdemes a garanciát kockáztatni. A legtöbben vitatják a tuning eredményességét, főként csak egy hardverkomponens esetében, és ebben van is valami. De gondoljunk bele, még nem nyúltunk a memóriamodulokhoz, az alaplaphoz, és az igazán komoly potenciállal kecsegtető processzort sem piszkáltuk meg. Mindezek nélkül a körülbelül 8-10 százalék plusz akár 10-15 fps többletet is jelenthet a felbontás és a grafikai részletesség függvényében. Ez egész jó eredmény egy egyszerű szoftveres VGA-tuningtól és egy gyárilag már amúgy is megpiszkált OC-kártyától. A grafikai tuning nyilván főként azoknak lehet érdekes, akik nem 10-15 ezres vagy négy-öt éves, belépő-szintű kártyával rendelkeznek, mert az eleve gyenge alsó szegmensben történő hasonló százalékos növekedés nem hoz sokat a konyhára, és valószínűleg nem is elégíti ki az új játékok által támasztott nagy hardverigényeket.

A KÖRÜLBELÜL 8-10 SZÁZALÉK PLUSZ AKÁR 10-15 FPS TÖBBLETET IS JELENTHET A FELBONTÁS ÉS A GRAFIKAI RÉSZLETESSÉG FÜGGVÉNYÉBEN

EZEKET A PROGRAMOKAT HASZNÁLTUK

Asus GPU Tweak: VGA-tuningoló program support.Asus.com

Heaven Benchmark: teszteléshez és méréshez unigine.com/products/heaven/

FurMark: stabilitást tesztelő alkalmazás ozone3d.net/benchmarks/fur/

Metro 2033 demo: játékszoftver a méréshez fileplanet.com

3DMark 11: grafikus teljesítmény méréséhez futuremark.com/support/downloads

Fraps: játékszoftverek fps-számának méréséhez fraps.com

GPU terhelve (°C)	3DMark 11 (pont)	Heaven 4.0 Ultra (1600x900) (pont)	Heaven 4.0 Ultra (1600x900) (FPS)	Metro 2033 Very High (1600x900)	Metro 2033 High (1600x900)	Metro 2033 Normal (1600x900)
68	7166	1719	68	58	68	93
75	7740	1904	76	61	74	103
8	574	185	8	3	6	10

Mady

Az Asus GTX 760 túlajtásának 12 lépése



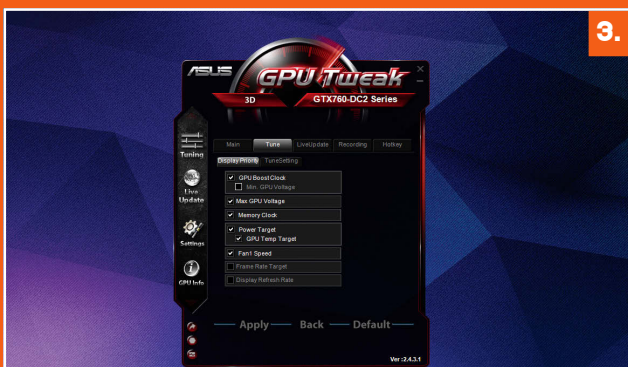
Frissítsük a GTX 760 driverét

Mielőtt nekiállnánk a grafikus kártya tuningjának, ellenőrizzük, hogy a legfrissebb meghajtóprogramot használja-e a rendszert. Lépünk be az Asus GTX 760 vezérlőpultjába, és vessük össze a driver verziószámát a gyártó honlapján található aktuálissal. Amennyiben régebbi verziót használunk a telepítő CD-ről, töltsük le az újat az Nvidia honlapjáról, és installáljuk.



Mérjük le gépünket

Az előre letöltött tesztprogramokkal és játékokkal végezzünk pár rögtönzött tesztet alap órajelek mellett. Fontos, hogy több felbontásban és grafikai részletesség mellett is futtassuk azokat, az elért pontokat és fps-értékeket pedig dokumentáljuk. Az eredményeket később így összevethetjük a tuning utáni állapottal, és kiderül, mennyire volt hatékony az overclocking procedúra.



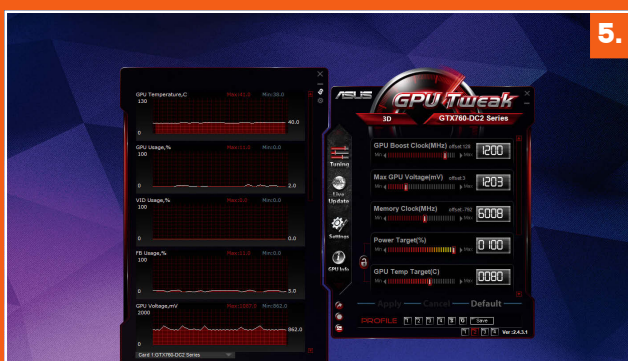
Emeljünk az órajelen

Az Asus GPU Tweak program beállításában engedélyezzük a GPU feszültségének emelését. Ezt a Settings/Tune menüpontban tehetjük meg. Ugyanitt kiválaszthatjuk, hogy milyen értékeket szeretnénk még látni és módosítani. Mentés után a GPU-boostértéket emeljük meg 10 MHz-cel, majd a GPU info ikonra kattintva az Asus GPU-Z programmal ellenőrizzük a végbemenő változásokat.



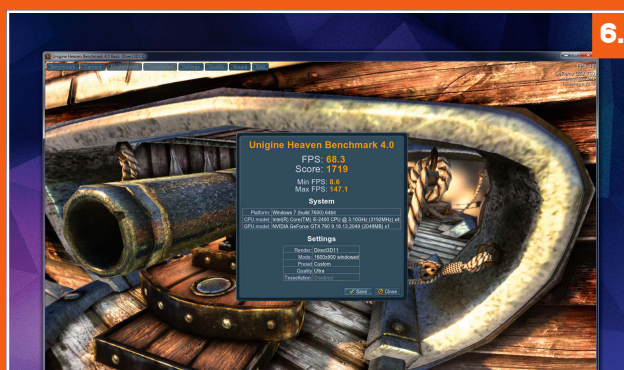
Futtassunk tesztek

Miután az előző lépésben a GPU-boost állításával módosítottuk a mag/shader-értéket, elkezdhetjük tesztelni kártyánk stabilitását a már megemelt órajelen. Indítsuk el a Heaven Benchmarkot, és válasszuk ki a lehető legmagasabb képernyőfelbontást, valamint grafikai részletességet. Ultra fokozatban indítsuk el a beépített benchmarkot, és nézzük végig a tesztet.



Mentsünk profil

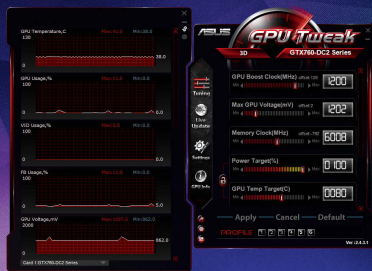
Minden sikeres tesztelés után érdemes a beállításokat profilokba menteni, mert egy esetleges fagyás vagy rendszerösszeomlás során elszállhatnak a jól kitapasztalt értékek. Az Asus GPU Tweakben 4+2 gyárilag meghatározott profil használhatunk. Nyomjunk a [Save] gombra, majd utána válasszuk ki a profil számát, amire az aktuális beállításokat szeretnénk menteni.



Ismételjük az emelést és a tesztelést

A hármas, majd négyes menüpontban foglaltakat ismételjük meg újból és újból, tehát 10 MHz-es lépésként lépkedjünk előre, és folyamatosan teszteljük. Fontos, hogy a tesztprogramot mindig tartsuk szemmel, mert előfordulhatnak grafikai anomáliák és látványos textúrahibák. Ha ilyet látunk, álljunk le a további emeléssel, és lépünk a következő pontra.

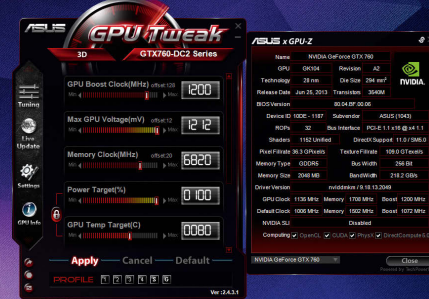
7.



Emeljük a feszültségen

Ebben a lépésben az Asus GPU Tweak feszültségállító csúszkájáé a főszerep. Itt is kövessük a fokozatosság elvét, és haladjunk kis lépésekben felfelé, egyszerre lehetőleg csak 10 mV emelést hajtunk végre. Az értékek rögzítése után ismét teszteljük, és figyeljük a jelentkező textúrahibákat. Sikeres tesztelés esetén ismét növelhetünk a GPU-boostértéken.

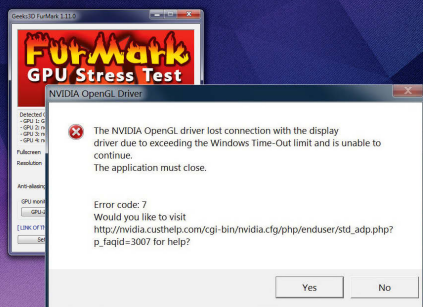
8.



Húzzuk fel a memóriát

A feszültségemelés és az ideális mag/shader-értékek megtalálása mellett ideje a memória-óraajelt is alaposan megpíszkálni. Ez közel sem hoz látványos eredményt, de érdemes ebből is kihozni a maximumot. 6008 MHz-ről indulunk alaphoz, így nagyobb, 50 MHz-es egységekkel haladjunk felfelé a csúszkán. Itt is minden egyes módosítás után futtassunk le teszteket.

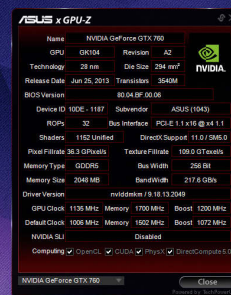
9.



Találjuk meg az összeomlási pontot

Amennyiben mindent jól csináltunk, néhány óra múlva eljön a pillanat, hogy nem tudjuk tovább növelni az órajeleket. Ezen az értékekkel sakkozás sem segít, és a feszültség emelése is a végéhez ér. Ilyenkor a tesztprogram folyamatosan összeomlik, látványos hibaüzenetekkel leállítja magát. Végül soron ennek a pontnak a megtalálása a célunk.

10.



Stabilizáljuk az értékeket

Miután összeomlott rendszerünk, nincs más dolgunk, mint csökkenteni az utolsónak módosított értéket, ami a hibát előidézte. Amennyiben erre nem emlékszünk, töltsük be a legutolsó működő profil. Többet között ezért is célszerű a profilekat létrehozni és folyamatosan menteni a jó beállításokat. Amennyiben a gép ismét működik, már majdnem készen is vagyunk.

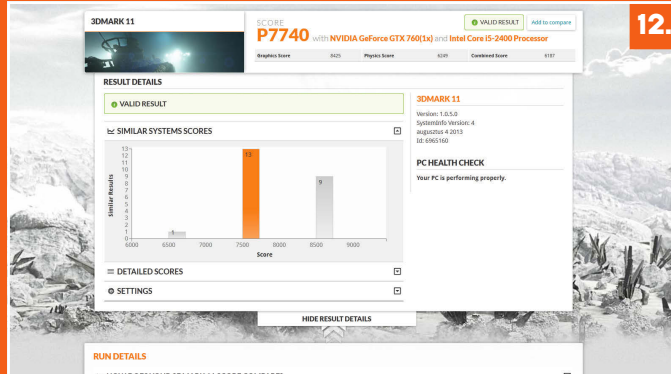
11.



Stresszteszteljük a rendszert

Elvileg a végső értékeket megkaptuk, ezekkel stabilan kéne működni a kártyáknak. Most vessük alá egy alapos stressztesztnek, hogy erről meggyőződhessünk. Ehhez a külön telepítendő FurMark alkalmazást használjuk, ami pillanatok alatt képes 100 százalékra terheli a GPU-t, és közben a hőmérsékletet is nyomon tudjuk követni. Futtassuk legalább 30 percig a programot.

12.



Mérjük le az eredményt

A FurMark futtatásával meggyőződünk a kártya stabilitásáról, már nincs más dolgunk, mint összehasonlítani az eredeti állapottal és kideríteni, mennyire voltunk hatékonyak. Az Asus GPU Tweak végleges profiljával futtassuk le ismét a lelegején használt méréseket, végül az eredményeket vessük össze. Ezek után indulhat az éles tesztelés, vagyis maga a játék.

Páncélos hadosztály a gépben

ASUS ROG Maximus VI Formula

AZ ASUS REPUBLIC OF GAMERS CSALÁDJÁBA TARTOZÓ ÚJ MAXIMUS VI FORMULA FŐKÉNT A MAXIMALISTA JÁTÉKOSOKAT CÉLLOZZA MEG.

Azon belül is azoknak szól, akik szeretik a minőséget, a tuningot és a megszámlálhatatlan extrát. Az Intel Z87 Express lapkakészlet köré épülő alaplap már képes az LGA-1150-es tokzással rendelkező Haswell processzorokat befogadni, és érezhetően nagy hangsúlyt kapott a stabilitás és a megbízható működés is.

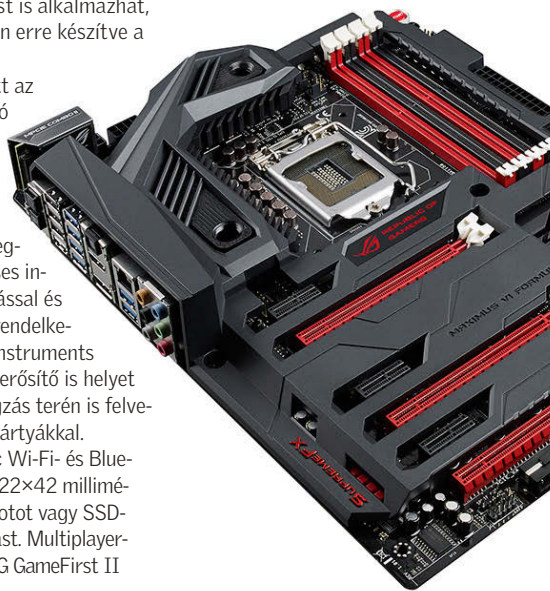
A négy DDR3 3000 MHz-es memóriafoglalattal mellett háromirányú SLI gondoskodik a megfelelő gamer-konfiguráció összeállításáról. A tápellátásért a RoG Extreme Engine DIGI+ III feszültségszabályzó felelős, ami NexFET MOSFET-ekből, japán gyártású 10 K-s Black Metallic kondenzátorokból és 60 A BlackWing tekercsekkel áll. Az energiatakarékosságban az Asus EPU technológiája jeleskedik, a 8+2 fázissal gazdálkodó lap a 24 tűs ATX mellett nyolctűs és négytűs CPU +12 V EPS tápcsatlakozókkal is fel van szerelve.

A látványos fekete és piros dizájn meghatározó eleme a CrossChill névre hallgató, egyedi hűtőrendszer, ami passzív megol-

dásként működik, és nemcsak plexiablakos házban néz ki jól, de 23 fokkal csökkenti is a MOFSET-terület hőmérsékletét. Aki nem elégszik meg a passzív megoldással, és kifejezetten tuning céljából vásárolja meg az alaplapot, az folyadékűtést is alkalmazhat, megfelelő furatokkal fel van erre készítve a készülék.

A kiváló teljesítmény mellett az olyan extrákat sem lehet szó nélkül hagyni, mint a profi audiotechnika, ami SupremeFX hangchipet jelent, német WIMA és ELNA kondenzátorokkal megspékelve. Az elektromágneses interferencia elleni védőborítással és 120 dB-es jel/zaj aránnyal rendelkező rendszerben egy Texas Instruments TPA6120A2-es fejhallgató erősítő is helyet kapott, így a Maximus hangzás terén is felveszi a versenyt a profi hangkártyákkal. Találunk még rajta 802.11ac Wi-Fi- és Bluetooth V4.0-adaptert, illetve 22×42 milliméteres SSD-kártyát fogadó slotot vagy SSD-kímélő RAMDISK alkalmazást. Multiplayer-játékosok számára pedig a RoG GameFirst II

technológia lehet fontos, ami a hálózati forgalmat hivatott optimalizálni, mely által valamelyest javítható a pingérték is.



INFO

Forgalmazó/Gyártó: ASUS Magyarország
Ár: kb. 79 900 Ft
Web: asus.com

Specifikáció: Intel LGA 1150 Haswell CPU, Intel Z87 Express chipset, 4 db DDR3 3000 MHz+ slot, RoG Armor hűtés, SupremeFX Formula, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, 6 USB 3.0

Pro: remek tuningpotenciál, passzív hűtő, profi audió, sok extra

Kontra: nagyon magas ár

91

Brutális játékos

Lenovo Y510P

KEVÉS NOTEBOOK NEVEZHETŐ IGAZI GAMERCUCNAK, DE A Lenovo Y510P ÍZIGVÉRIG AZ.

A masszív felépítésű gépház jól bírja ahevesebb csapkodásokat, minőségi gumiborítása pedig kényelmesen tartja csuklónkat. A csöppet sem vékony, sem nem könnyű, 2,7 kilogrammos gép egy teljes értékű, numerikus résszel is ellátott világító billentyűzetet kapott. A piros LED-háttérvilágítás éjszaka jön igazán jól, sötétben sem fogunk mellényúlni.

A klasszikus 15,6 hüvelykes kategóriában viszont igen ritka a full HD felbontású kijelző, az Y510P pedig 1920×1080 pixelt kínál, alacsony válaszdővel megspékelve. A magas felbontásra a beépített hardverelemek adnak okot, hiszen az Intel Core i7-4700MQ processzor és az Nvidia GeForce GT 750M GPU kellően erős párost alkotnak. Sőt, grafikus kártyából rögtön kettőt is kapunk SLI-ben kapcsolva, ami így 2 GB dedikált grafikus memóriát jelent a 8 GB DDR3 (1600 MHz CL11) rendszermemória mellett.

Az Intel HM86 lapkakészletre ültetett komponenscsoport általános használat közben úgy viselkedik, mint egy hétköznapi notebook, ilyenkor nagyon csöndes Intel HD Graphics 4600-assal kegyeg, 2–2,5 órás üzemidővel. Játékok során viszont átvált dedikált VGA-ra, és elkezdődik a hőtermelés, ami szerencsére mindkét oldalán kijut a gépből. Ennek hátulütője, hogy valamelyik kezünkre biztosan érkezik majd a forró levegő. A rendszert talán csak az 1 TB kapacitású, 5400 rpm sebességű Seagate merevlemez fogja vissza, érdemes ezt SSD-re cserélni. Ettől függetlenül még így is elég erős ahhoz, hogy a PCMark 7-ben alulról karcolja a 4900 pontot, a 3DMark 11-ben pedig elérje az 5091-et. Játékban sem kell szégyenkeznie a notebooknak, full HD felbontás mellett, *BioShock Infinite*-et játszva 30 és 70 közötti fps-számot lehet kipróbálni belőle, grafikától függően. Kiseb felbontásra (1366×768) állítva viszont akár 100 fölé is kúszhat a számláló, mint például a *Far Cry 2* estében, ahol ultra beállítá-

INFO

Forgalmazó: Lenovo Magyarország
Ár: 299 000 Ft
Web: lenovo.com

Specifikáció: 15,6" full HD-kijelző, Intel Core i7-4700MQ 3,4 GHz CPU, 8 GB DDR 3 RAM, GeForce GT 750M 2GB SLI, 1 TB, 5400 rpm HDD, 2,7 kg

Pro: minőségi full HD-kijelző, erős processzor, dupla GPU

Kontra: vaskos méret, gyenge üzemidő

91



GameStar



AJÁNLAT

sok ellenére 110 fps-t mértünk, de a *WoW* raid során sem ment 150 alá a mutató. Kiemelkedő továbbá az igen korrekt JBL hangrendszer, ami olyan jól szól, hogy nem csupán játékra, de filmzéshez is ajánlható. Emellett pedig az sem utolsó szempont, hogy csatlakozóból sem fog hiányt szenvedni az, aki ezt a gépet választja.

INFO

Forgalmazó:
Samsung Magyarország
Ár: 110 000 Ft
Web: samsung.com

Specifikáció:
10,1" TFT (1280×800 pixel), Android OS 4.2.2 TouchWiz, 1,6 GHz dual-core Intel Atom Z2560, PowerVR SXG544MP2 GPU, 1 GB RAM, 16 GB tárhely, 3,15 MP kamera, 6800 mAh

Pro:
vékony és könnyű, divatos kialakítás, opcionális telefonfunkció

Kontra:
alacsony felbontású kijelző, kevés fejlődés, gyenge kamera

79

Tablet harmadik nekifutásra Samsung Galaxy Tab 3 10.1

A SAMSUNG ISMÉT MEGÚJÍTOTTA NÉPSZERŰ TÁBLAGÉPCSALÁDJÁT, AMIT EZÜTTAL HÁRMAS JELZÉSEL, 10,1 HÜVELYKES KIJELZŐVEL DOBOTT PIACRA. A hófehér modell a gyártó jelenlegi csúcscsülékének külsejét utánozza, 8 milliméteres vékonyságával gyakorlatilag az élmezőnyben tartózkodik. A Tab 3-at végre jó érzés kézbe venni, sokkal vékonyabbnak és könnyebbnek tűnik, mint azt a specifikációk alapján gondolnánk.

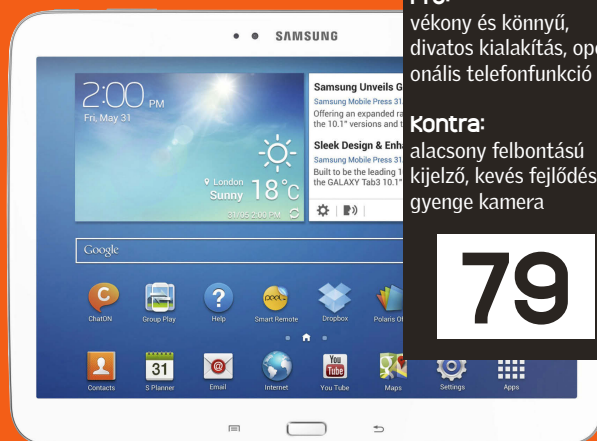
A 10,1 hüvelykes TFT-panel felbontását viszont nem növelték meg, a Tab 2-höz hasonlóan itt is csupán 1280×800 pixel található, ami ekkora méretben már kevésnek bizonyul a konkurenciához képest. Betekintési szögei viszont megfelelők, oldalról is egész jól olvasható a képe, és a fényerővel sem lesz problémánk. A szokásos Samsung kialakítás itt is egyetlen fizikális gombot jelent a kijelző alatt, valamint két érintőgombot találunk még mellette, és az előlapi 1,3 megapixeles

kamera sem maradt le. Ennek minősége nem túl jó, de modelltől függően akár videotelefonálhatunk is vele, hiszen a készülék nemcsak Wi-Fi-vel, de 3G-támogatással is megvásárolható.

A Tab 3 némileg hardverfelépítésében is változott, már az Intel szolgáltatja a kakaót egy Atom Z2560-as, kétmagos processzor személyében. Az 1,6 GHz-es órajel és az 1 GB memória gyorsan mozgattja a rendszert, a régebbi Cortex-A9-es sebességéhez képest nem tapasztalni különösebb visszaesést, az Andoid 4.2.2-re épülő egyedi TouchWiz felület is szépen fut. Appok terén széles a választék, már alapesetben is rengeteg extra program üti a markunkat, de ezek száma tovább gyarapítható a GooglePlay-en keresztül. A 16 GB-os tárhelyet viszont hamar fel lehet tölteni, és ilyenkor igen jól jön a microSD-bővíthetőség.

Aki fényképezni vagy videózni szeretne, annak egy 3 megapixeles hátlapi kamera áll a rendelkezésére, ám ez elég gyenge minőségre képes, csak végszükség ese-

tén érdemes használni. A Tab 3 10.1 akkumulátora egész jól bírta annak ellenére, hogy 7000-ről 6800 mAh-ra csökkent a kapacitása; két-három napot így is kibír aktív használat mellett. Akit nem zavar a kijelző átlagos felbontása, annak jó választás a Tab 3, aki maximalista, az várja meg a Plus verziót.



Egyszerű controller baráti áron Thrustmaster Dual Analog 4

NEM MA KEZDTE A KONTROLLEREK GYÁRTÁSÁT A THRUSTMASTER, A DUAL ANALOG CSALÁD NEGYEDIK TAGJA PEDIG BE IS BIZONYÍTJA, HOGY NEM FELTÉTLENŰL KELL BANKOT RABOLNI AHHOZ, HOGY EGY KÉNYELMES PC-S KONTROLLERRE SZERT TEGYÜNK.

A teljesen fekete színű Dual Analog 4 tervezésekor nem bonyolították túl a dolgot, sehol egy felesleges dizájnelem, érezhetően csak a funkcionalitásra és az olcsóságra koncentráltak. Szerencsére ez egyáltalán nem érezhető a gamepad anyaghasználatán, és bár nem egy Logitech minőség, recsegni-ropogni garantáltan nem fog a kezünk alatt. Kialakítását tekintve az Xbox 360 kontrollert vették alapul, ez a forma már jól bevált, és nem kell bemutatni senkinek, így érthető választás a Thrustmaster részéről. Közepes és nagyobb kezű felhasználók számára egyaránt kényelmesen használható, minden funkció és gomb jól elérhető, csupán a színekódolást hiányoltuk.

A játékvezérlő összesen 12 darab digitális akciógombot tartalmaz, melyek gyorsan és késés nélkül reagálnak, ugyanez elmondható a nyolcállású iránypadról és a két mini-joystickról is. Használatát tekintve elég csöndesen működik a Dual Analog 4, nincs az a tipikus hangos,

INFO

Forgalmazó: Bluechip
Ár: 4400 Ft
Web: thrustmaster.com

Specifikáció:
12 digitális akciógomb, 8 irányú D-pad, 2 mini-joystick, Xbox 360 controller-kialakítás, USB plug&play, Windows XP/Vista/7/8- és Mac-támogatás

Pro:
jó kialakítás, megfelelő méret, ideális ár/érték arány

Kontra:
nincs Force Feedback, vezeték nélküli kialakítás

80

kattogó hangja sem, mint a legtöbb olcsó controllernek. Kényelmes kialakítása miatt hosszabb játékokra is alkalmas, a gumírozott felületek pedig elvileg a stabil tartásért felelősek. Mondjuk jobban örülnénk volna, ha recézett textúrájú felületet kaptunk volna, de az árcédulára pillantva ezt nem rójuk fel neki. A gamepad Windows XP, Vista, 7, 8 és Macintosh rendszerekkel is kompatibilis, USB-porton keresztül kommunikál a géppel. A kábel elég hosszú, így nyugodtan bedugható akár a PC hátuljába is, és nem lesz szükségünk külön hosszabbítóra sem.

Aki a tenyerében szeretni érezni a lövéseket, esetleg a kerék rázóköre tévedését, annak rossz hírünk van: kimaradt a Force Feedback-támogatás. Ez valahol érthető, hiszen nem egy felső kategóriás termékről van szó, és éppen ezért a



Thrustmaster Dual Analog 4 igen nyomott áron került piacra; 4400 forintot kell érte fizetnünk, ami máris megbocsáthatóvá teszi ezt a hiányosságot.

Jobb kézben halálos

Logitech G500s Laser Gaming Mouse

KIFEJEZETTEN FPS-GAMEREK-NEK KÉSZÍTETTE A LOGITECH G500S LÉZEREGERET A GYÁRTÓ.

A jól bevált formát ezúttal jobb kezesek számára faragták ki, balosok nem fogják tudni használni. A G500s egy továbbfejlesztett bevonattal is rendelkezik, ami igyekszik szárazan tartani tenyerünket, ezáltal megakadályozni a csúszkálást. Ez viszonylag jól sikerült, az eszköz biztosan fogható, ami precíz mozdulatokat eredményez még hevesebb rángatások mellett is.

A külső dizájn ezúttal elég futurisztikus lett, a szürke rágcsáló mintái fölött speciális ujjlenyomatgátló felületet helyeztek el, ami a zsírosodást és a felület idő előtti elkopását hivatott megakadályozni. Le-cserélték a kettős üzemmódfunkciós görgőt is, ami így már 20 millió kattintást is kibírhat, illetve továbbfejlesztették a teflon talpakat, a gyártó szerint akár 250 kilométert is megtehetünk az asztalapon. Összesen tíz programozható gombot ka-

punk a pénzünkért, amit a mellékelt Logitech Gaming Software, azaz az LGS segítségével szabhatunk testre. Itt rögzíthetjük a makrókat, a speciális parancsokat, de akár ismétléseket is beállíthatunk. Hardveres dpi-állításra is van lehetőség a plusz és a mínusz jelzésű gombokkal, amit a görgő fölötti profiljelzőn nyomom követhetünk.

200 és 8200 dpi közötti érzékenységet lőhetünk be, ami elég jó mozgásteret ad ahhoz, hogy saját szájízünk szerint szabhassuk testre a G500s-t. Emellett van mód az egér súlyközéppontjának meghatározására, illetve tömegének növelésére is. A dobozban találunk egy súlykészletet, amiből tetszőleges mennyiségű 1,7 és 4,5 grammos egyseget pakolhatunk az egér alján található rekeszbe.



Összességében egy nagyon kellemes és profi egérről van szó, a fonott, 2 méter hosszú USB-kábelen még kábeltartó horg is található, hogy ne kelljen rángatni. Egyetlen komolyabb hátlütője van ennek a Logitech modellnek is (leszámítva, hogy csak jobbkezesek élvezhetik): igen magas az ára, pedig 22 ezer forint alatt számos hasonló tudású gamer-egeret lehet kapni.

INFO

Forgalmazó: Logitech Magyarország
Ár: 21 990 Ft
Web: logitech.com

Specifikáció:
200–8200 dpi felbontás, 12 megapixeles képfeldolgozás, 30 G max. gyorsulás, 1000 lekérdezés/másodperc, állítható súlybetétek, USB-csatlakozás

Pro:
precíz lézeres érzékelő, állítható súlyozás, minőségi anyaghasználat

Kontra:
magas árazás, csak jobbkezes kialakítás

92

Aranyláz

FSP Aurum Series Gold 700

RÉGES-RÉGEN, MÉG KEZDŐ PC-S KOROMBAN, MIKOR REMEGŐ KÉZZEL ILLESZTETTEM A HELYÉRE AZ ELSŐ,

256 MB-os RAM-modulokat és a TNT videokártyámat, a nagy géptuningoló öregek egyetlen egy szabályt vertek alaposan a fejembe. Mantraként ismételték el velem a bölcsességet, amit a mai napig szem előtt tartok, ha gépet kell összeraknom: „Mindenen lehet spórolni, de a tápegységen soha.” Akkoriban nagy divat (és persze ostobaság) volt a 150 ezer forintért összerakott, brutális Pentium 1-es gépekbe betenni a 3000 forintos Vargáné és tsa. Bt. által forgalmazott tápokot, aztán meg ment a sírás, amikor egy hangos pukkanás és orrfacsaró füst eregetése után megsült a gép belseje. A technológia fejlődésének köszönhetően drasztikusan csökkentek az ilyen horrorsztorik, de ettől függetlenül érdemes megszívlelni a hozzáértők tanácsait.

Éppen ezért fogadtuk lelkesen az FSP új, 700 wattos tápegységét, amit kifejezetten olyan gépekbe terveztek, melyek szívacs-

ként szívják magukba az áramot. 700 W néhány évvel ezelőtt még akár három asztali számítógépet is elbírt volna látni delej-el, manapság azonban elég egyetlen erősebb VGA a gépben, és máris oda 250-300 watt. És akkor még nem beszéltünk a CrossFire vagy SLI rendszerekről... Az FSP 80+ Gold jelzése garancia arra, hogy tápünk kiváló hatásokkal működik, vagyis jóval kevesebb áramot fogyaszt, és kevesebb hőt termel. Ráadásul halk is (12 centis ventilátor és az ArrowFlow technológia gondoskodik erről), ami nem hátrány egy asztali gép esetében.

Ez a típus nem moduláris, viszont a kábelek dekoratív nejlonborításúak. Maga a doboz nagyon szép, érdes „textúrát” kapott, mondjuk ez főként azoknak lehet érdekes, akik átlátszó házat használnak. Ára egyenesen arányos a teljesítménnyel és a FSP által nyújtott 5 éves garanciával. Itthon olyan 30 ezer forint körül lehet beszerezni, de az átlagosnál magasabb ár nem szabad, hogy viszont tartson, gondoljunk arra, hogy ez a táp szemrebbetés nélkül kiszolgál minket az elkövetkezendő hat-nyolc évben.

INFO

Gyártó: FSP
Ár: kb. 30 000 Ft
Web: fsp.com

Specifikáció:
700 watt névleges teljesítmény, Gold 80+ tanúsítvány, 2,5 kg

Pro:
halk és energiatakarékos, 80+-os arany hatékonyság, tartósság

Kontra:
nem moduláris, elég drága

89





Egyszerűen nagyszerű

Dell E2414H LED monitor

MONITORT VÁLASZTANI NAGYON NEHÉZ, MIVEL SZINTE EZ AZ EGYETLEN RÉSZEGYSÉG A KONFIGURÁCIÓNKBAN, AMI TÖBB ÉVEN KERESZTÜL SZOLGÁL MINKET TISZTESSÉGGEL. Az előző monitorom is megjárta a hadak útját, hat éven keresztül dolgozott zokszó nélkül, de messze van még a leselejtezés, hiszen a család harmadik számítógépében fontos szerepet szánok neki. A fejlődés azonban nem állhat meg. A Dell július közepén, a nyár egyik legmelegebb napján tartotta meg sajtótájékoztatóját, ahol bemutatták legújabb termékeiket. Játékosként erős túlzás lenne azt állítani, hogy remegő izgalom fogott el a bemutatott Dell nagyvállalati megoldások, az üzletembereknek szánt laptoptáskák és a projektorok láttán, viszont határozottan felment a vérnyomásom, amikor megemlítették a gamer laptopok csúcsának számító új Alienware gépeket és az Alienware családba tartozó kiegészítőket (egerek, billentyűzetek, fejhallgatók). Az új Alienware M17x-ről a

2013/07-es GameStarban olvashattatok tesztet, a kiegészítők pedig csak ősszel érkeznek meg, így maradnak a monitorok.

JELENÍTSÉN MEG JÓL

Mint minden komoly játékosnak, nekem is fontos, milyen monitoron játszhatok kedvenc PC-s játékaimmel, így érthető módon megörültem a lehetőségnek, hogy tesztelhettem új 24 inches LED-monitorukat. Átlagos felhasználóként úgy vagyok a monitorokkal, mint a telefonokkal: sokkal többre becslöm azokat a modelleket, melyek az alapfunkciókban, jelen esetben a játékok megjelenítésében domborítanak. Aki trendi, ritkán használt funkciókkal teleszűfolt monitort szeretne, az jobb, ha most továbbáll, ez nem az ő kijelzője. Az E2414H-ban nincs 3D-támogatás, nincs érintőpanelje, nincs telerakva olyan csatlakozókkal, amiket csak a felhasználók töredéke tart érdekesnek – ez alól csak a HDMI-csatlakozó a kivétel, amit viszont szívesen láttam volna rajta. Helyette van egy hatalmas és elképesztően élethű kijelző, ami 1920×1080-as felbontásban varázsolja sze-

münk elé a *Skyrim* hófödte hegycsúcsait. Ezen a téren a Dell nem volt hajlandó kompromisszumokat kötni, hibátlan munkát végeztek. A közel 61 centiméteres panel felületét tükröződésmentes bevonattal kezelték, semmi sem zavarja meg a játékelményt. Mindössze két csatlakozót találunk a monitor hátsó részén, ennél azonban nem is kell több, minden tisztességes grafikus kártyán van VGA- és DVI-bemenet, nekem ennyi elegendő.

VÁLASZIDŐ, FOGYASZTÁS RENDBEN

A monitort két játékkal, a *Mortal Kombat* PC-s változatával és a *Metro: Last Light*-tal teszteltem. Előzetes várakozásomnak megfelelően egyik játéknál sem tapasztaltam utánhúzást, erről az 5 ms válaszidő gondoskodott. A LED-háttérvilágításnak köszönhetően a fogyasztás igen baráti, ez az első olyan monitorom, amelynek képernyőjénél nem tudom melegeíteni játék közben elgémberedett ujjaimat (ezt persze pozitívumnak tekintem). Mindössze 20 wattot fogyaszt használat közben, alvó üzemmódban is alig 0,5 wattot; nem ez lesz az a berendezésünk, ami megemeli a villanyszámlánkat, az biztos. A végére hagytam a legjobbat, a monitor árát. A képernyőt a nagyközönségnek szánják, így meglehetősen agresszív árpolitikát folytat a Dell, magyarán a megfizethető kategóriát célozták meg. A cikk írásának pillanatában egyelőre Japánban kapható még csak az új modell, ott átszámítva olyan 180 dollárba kerül, ami testvérek között sem több, mint 40 ezer forint (ezek az árak mindig adó nélkül értendők). Ennyi pénzért egy remek monitort kapunk, játékosként csak ajánlani tudom.

INFO

Gyártó: Dell
Ár: N/A
Web: dell.hu

Specifikáció:

1920×1080 felbontás, 60 Hz, 16:9 képarány, 1000:1 kontraszt, 250 cd/m² fényerő, LED-háttérvilágítás, 24 inch (61 cm) méret, TN-panel, tükröződésmentes bevonat, 5 ms válaszidő, 3 kg (csak a panel)

Pro: tűréles kijelző, alacsony fogyasztás

Kontra: nincs HDMI

91



VILLÁMINTERJÚ

David Spruytel, a Dell regionális igazgatójával

A sajtóeseményen kihasználtuk a lehetőséget, és kiderítettük, hogy bizony a topmenedzserek is szoktak időnként játszani.

GameStar: Az új generációs konzolok milyen irányba mozdítják el a PC-s eladásokat?

David Spruy: Fokozott figyelemmel kísérjük az Xbox One és a PS4 körüli felhajtást, véleményünk szerint az új konzolok, illetve az azokra fejlesztett

next-gen játékok játékos hatással lesznek a PC-s eladásokra is. A Dell mindig is a csúcskategóriát képviselte Alienware gépeivel, és ebből a jövőben sem szeretne engedni.

GS: Igen, erről mi is tudnánk mesélni, hiszen a szerkesztőségben egy Alienware gépen teszteljük a legújabb játékokat, bár annak ára nem igazán a magyar gamerek pénztárcájához van igazítva.

DS: Ez így van, Alienware-t főként azok veszik, akik szeretnék kitűnni a tömegből, és a pénzükért a legújabb és legjobb technológiát megkapni.

GS: Mennyire vagy otthon a játékok világában?

DS: Van ugyan otthon a nappalimban egy Xbox 360-as, de messze nincs annyi időm játszani, mint amennyit szeretnék. Inkább a rövidebb, casual játékokat preferálom.

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

VGA-KÁRTYA

ASUS GeForce GTX 770 DirectCU II OC 2GB

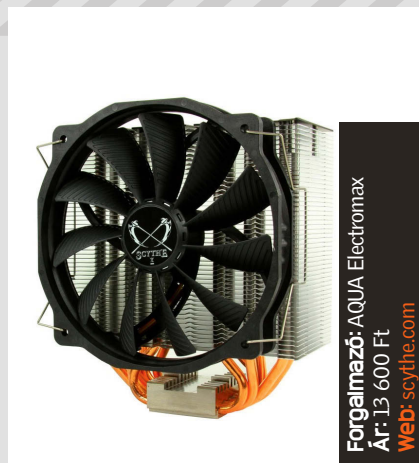


Forgalmazó: ASUS Magyarország
Ar: 119 900 Ft
Web: asus.hu

A régi GeForce GTX 680 helyére érkező GTX 770 azoknak szól, akik meg tudnak fizetni egy high-end kártyát. Az Asus a jól bejáratott DirectCU II hűtéssel látta el a VGA-t, ami méretes hűtőbordát és több réz hőelvezetőt takar. A 80 milliméteres ventilátor a gyárilag megpiskált OC-változatot is képes hűvösen tartani, emellett a hangja sem veszes. Egy kellően erős processzor társaságában még jó ideig nem kell félve betölteni a játékokat.

PROCESSZORHŰTŐ

Scythe Ashure



Forgalmazó: AQUA Electromax
Ar: 13 600 Ft
Web: scythe.com

A Scythe univerzális hűtője Intel és AMD processzorokhoz egyaránt használható, legnagyobb előnye a vékony kialakítás és a csendes működés. Csavaros rögzítéssel lehet felszerelni a hat darab réz heatpipe-ot tartalmazó bordát, amin egy 14 centis Scythe GlideStream PWM ventilátor dolgozik. Ebből akár kettőt is rá lehet szerelni, így CPU-tuninghoz és komolyabb rendszerekhez is ideális. Egy ventilátorral 13–30,7 dBA közötti zajt bocsát ki.

MOBILHANGFAL

Creative D100 Wireless Bluetooth Speaker



Forgalmazó: PCland
Ar: 19 900 Ft
Web: creative.com

Mobiltelefonokhoz és táblagépekhez lehet jó választás a Creative külső hangszórója. A D100 Wireless Bluetooth Speaker egy hordozható zene-doboz, ami bárhol képes bulihangulatot csinálni. Ehhez csupán egy Bluetooth-képes eszköz kell, amivel sztereó minőségben lehet zenét sugározni. A több színben kapható apróság összesen négy ceruzaelemmel működik, és körülbelül 25 órán át képes közepes hangerő mellett szólni.

KOMPAKT FÉNYKÉPEZŐK



1 Nikon COOLPIX S6500

53 700 Ft
nikon.com

2 Samsung WB150F

38 000 Ft
samsung.com

3 Olympus VR-360

29 000 Ft
olympus.com

4 Panasonic Lumix DMC-FS50

28 800 Ft
panasonic.com

5 Nikon COOLPIX L27

19 400 Ft
nikon.com

OLCSÓ MONITOROK



1 LG 24EN33S-B 24"

48 500 Ft
lg.com

2 Samsung S22C200NY 21,5"

37 500 Ft
samsung.com

3 Asus VH228D

33 500 Ft
asus.com

4 BenQ GL955A 18,5"

26 300 Ft
benq.com

5 Asus VS197DE 18,5"

23 800 Ft
asus.com

OLCSÓ CPU-K



1 AMD A8 X4 5600K 3,6 GHz

24 000 Ft
amd.com

2 AMD FX-4100 Black Edition 3,6 GHz

24 000 Ft
amd.com

3 Intel Pentium G870 3,1 GHz

19 000 Ft
intel.com

4 AMD Athlon II X2 280 3,6 GHz

13 000 Ft
amd.com

5 Intel Celeron G465 1,9 GHz

9 700 Ft
intel.com

KÜLSŐ HDD-K



1 Buffalo DriveStation USB 3.0 2 TB

46 200 Ft
buffalo.com

2 Silicon Power Stream USB 3.0 1 TB

26 000 Ft
siliconpower.com

3 Toshiba StorE USB 3.0 750 GB

24 000 Ft
toshiba.com

4 Seagate Backup Plus USB 3.0 500 GB

22 500 Ft
seagate.com

5 Asus AN300 USB 3.0 500 GB

18 500 Ft
asus.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
Processzor AMD A10-5800K	30 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap Gigabyte F2A85XM-HD3	16 000 Ft
Memória Corsair DDR3 1333 MHz 4 GB XMS3 CL9	9 700 Ft
Grafikus kártya HD 7660D integrálva	×
Hangkártya Integrált	×
Winchester Hitachi 500GB 7200 rpm 16 MB SATA II	12 600 Ft
DVD-író LG GH24NS95RBBB SATA OEM fekete	4 400 Ft
Ház Antec Value Solution VSK-4000E	8 800 Ft
Táp Antec EarthWatts EA-430 Green 430 W 80+ Bronze	16 000 Ft
ÖSSZESEN	97 500 Ft
Külső DVD-író Asus SDRW-08D2S-U USB fekete	9 800 Ft
Monitor BenQ RL2240H 21,5" LED-monitor	32 000 Ft



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i5 4570	50 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev 2	6 000 Ft
Alaplap Gigabyte Z87P-D3	30 000 Ft
Memória Geil DDR3 1333 MHz 8 GB Enhanced CORSA Kit2	18 000 Ft
Grafikus kártya Gainward GTX650Ti 2048 MB GDDR5	40 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Winchester Seagate 1TB 7200 rpm SATA III 64 MB ST1000	16 700 Ft
Blu-ray-író nincs	×
Ház Cooler Master K350	10 500 Ft
Táp Cooler Master Silent Pro M500	29 000 Ft
ÖSSZESEN	200 200 Ft
Külső adatárolóval Silicon Power Armor A15 1 TB USB 3.0	29 100 Ft
SSD-vel Samsung Series 840 250 GB	46 300 Ft



KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i7 4770K	85 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30 CO	11 000 Ft
Alaplap Gigabyte Z87X-UD3H	49 500 Ft
Memória Corsair Vengeance Low Profile 1600 MHz 8 GB Kit2	19 400 Ft
Grafikus kártya Asus GTX680-DC2-2GD5	121 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
SSD Silicon Power T10 256GB	50 500 Ft
Blu-ray Combo LG BH16NS40 OEM	20 000 Ft
Ház Zalman Z11 Plus	23 400 Ft
Táp Antec High Current Gamer M 750 W 80+ Bronze	36 700 Ft
ÖSSZESEN	416 500 Ft
Digitalizáló kártyával AVerMedia AVer3D CaptureHD	29 300 Ft
Vízhűtéssel Antec H20 920	33 000 Ft



 **BEMUTAKOZIK AZ EPICGEAR DEZIMATOR™, A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS, MECHANIKUS GAMER SZUPER BILLENTYŰZET**

Teljesen mechanikus kialakítás, egyedileg megvilágított „háborús övezet” és makrógombok. Innovációs megoldásaival és kialakításával méltán lett a nagy játékosok kedvence.

A forma és a funkció találkozása. A tökéletes geometriai formának köszönhetően a boltívyszerű alapon nyugvó, kifejezetten játékra tervezett billentyűzetház egyedülálló játékélményt tesz lehetővé.

Még nagyobb kényelem a tökéletes hatásért. A csúszásmentes kompozit anyaggal bevont csuklópárna kiválóan alkalmas hosszú órákon át tartó játékokhoz, kezeid nem fáradnak el, ujjaid nem görcsölnék be.

Játékra optimalizált tartósság. A DeziMator 70%-ban alumíniumból

készült, így erős, és tartóssága megkérdőjelezhetetlen. **Teljesen mechanikus billentyűkiosztás.** A DeziMator™ 109 teljesen mechanikus Cherry® billentyűvel lett szerelve. A felhasználóknak lehetősége van választani a Cherry® MX Brown vagy a legújabb Cherry® MX Red kiosztás között. A Cherry® MX Brown egy kétszintű működés 2 mm-es működési távolsággal és 60 g működési erővel, míg a Cherry® MX Red egy egyszintű (folyamatos) működés 2 mm-es műkö-

dési távolsággal és 45 g működési erővel. **Egyedi háttérvilágítású „Warzone” & Macro gombok.** A DeziMator™ „háborús övezet” névre keresztelt irányítógombjai a WASD, QERF és a numerikus billentyűk közül az 1-6. egyedi narancssárga színben pompáznak. Ezen felül öt teljesen prog-

ramozható makrógomb található a billentyűzet bal oldalán, egyedi háttérvilágításuk éjszaka is láthatóvá teszi őket.

EPICGEAR

EQUIP TO DOMINATE.



Az DeziMator™ és a teljes EpicGear kínálat megvásárolható a www.bluechip.hu webáruházban! Gyere, és nézz szét nálunk!

KULT

Amikor a játékélmények váratlanul betüremkednek hétköznapijainkba



ANGELICA ORTIZ DE GORTARI

Mexikói vér csörgedezik a GTP névadójának ereiben, de lélekben svédnek tartja magát. Kutató pszichológus, aki elkötelezett szószólója a technikai eszközök egészséges használatának. Jelenleg az angliai Nottingham Trent Egyetemen végzi pszichológiai doktori kutatásait a GTP-ről.



SZINTLÉPÉS A VALÓSÁGBA: GTP

KI VAGYOK?

A nevem Nagygyörgy Katalin (pszichológus). Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D.-hallgatójaként, Pápay Orsolya (szociológus) kolléganőmmel karöltve, Dr. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációját és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

ELŐFORDULT MÁR VELED, HOGY EGY HOSSZABB MENET FPS UTÁN LOGIKUSABBNAK TÚNT A FALHOZ SIMULVA KÖZLEKEDNI? VAGY EGY KIADÓS MMORPG-ZÉST KÖVETŐEN KERESTED AZ EMBEREK NEVÉT A FEJÜK FELETT? ESETLEG EGY JÓ NAGY ADAG GTA-ZÁS UTÁN ESZEDBE JUTOTT AZ UTCÁN SÉTÁLVAN, HOGY BÁRMELYIK KOCSIVAL FOLYTATHATNÁD AZ UTAT? Ha bármelyik kérdésre igennel válaszoltál, vagy volt már valamilyen hasonló élményben részed, akkor te is egyike vagy azoknak, akik GTP-élményt átéltek. A következőkben erről a jelenségről és annak pszichológiai hátteréről olvashatsz bővebben, mégpedig egyenesen egy, a jelenség névadójával, Angelica Ortiz de Gortarival készített interjú alapján.

AZ ELNEVEZÉS

Eredeti nevén a jelenséget Game Transfer Phenomena-nak röviden GTP-nek hívják. Magyar elnevezés híján nevezhetjük „a játékélmények valóságba történő átvitelének”. Ez az élmény lehet érzés, gondolat

vagy bármilyen érzékelés, ami egy játékosként átélt tapasztalatunkat jeleníti meg a valóságban. Ez egy automatikus jelenség, amit sok esetben asszociáció indít be, és ami a játékos tudatos kontrollja nélkül játszódik le.

ANGELICA ELSŐ ÉLMÉNYE, AMI A JELENSÉG KUTATÁSÁHOZ VEZETETT

Angelica elmesélte, hogy az ötlet még 2008-ra datálható, amikor is rengeteg tudományos cikket keresgélt a Google-ön. Ha rákeresel egy cikkre, a keresett cikken kívül rengeteg hasonló tartalmú megjelenik találatként, amelyek sok esetben érdekesebbek is az eredetileg keresettnél. Így egy link elvisz egy másikhoz, az pedig tovább egy harmadikhoz. „Egy alkalommal a földalattin utaztam hazafelé – meséli Angelica –, és az jutott eszembe, hogy simán leszállhatnék a következő megállónál (megjegyzem, a lakásomtól igen távoli helyen), mert úgyis oda érkeznék, ahová mennem kell. Szóval egyszerűen csak azon kaptam magam, hogy a Google-kereséseknél használt szabályt alkalmam

om az utazásom során is.” Ezt követően 2010-ben került elő újfent a jelenség Angelica életében, amikor a videojátékhasználatról írt szakdolgozata kapcsán szülőjével beszélgetett, akik aggódva mesélték neki, hogy gyermekük hirtelen arról kezdett mesélni, hogy játékbeli dolgokat lát a valóságban. Ezt már csak megerősítette Angelica bolti élménye: „Egy *Resident Evil 4*-menet után a boltban nézelődve egy magas polcon lévő terméket szerettem volna közelebből is szemügyre venni, de akárhogy nyújtózkodtam, képtelen voltam leolvasni a címkéjét. Ekkor átsuhant az agyamon a gondolat, hogy használjam az *RE4*-es távcsövet.” Ahogy a történeten gondolkodtam, a események kezdtek összeállni egy képpé. Ekkor döntötte el, hogy feltárja a jelenség hátterét.

A GTP TÍPUSAI

Kutatásai alapján Angelica úgy találta, hogy a GTP három fő típusra bontható le:

- *Megváltozott érzékelés* (vizuális, auditív és tapintási): például amikor egy masszívabb *Guitar Hero*-menet után ránézel a falra vagy egy könyvespolcra, és színeket



Angelica Ortiz de Gortari, a GTP névadója: „A videojátékok érzelmileg is megérintenek. Nemcsak benyomásokat keltenek, hanem a való életbeli élményekhez és tapasztalatokhoz hasonlóan tartós érzelmi lenyomatokat képeznek a játékosok lelkében.”

BenX film: jó lenne, ha a valóságban is így módosíthatnám a kinézetemet

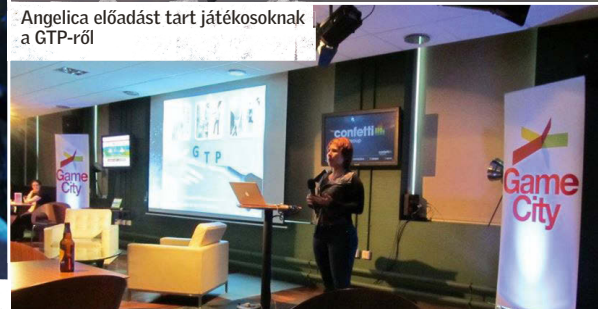


Scott Pilgrim szintet lép a valóságban

Autószerzés a GTA-ban



Angelica előadást tart játékosoknak a GTP-ről



MAGYAR ELNEVEZÉS HÍJÁN HÍVHATJUK „A JÁTÉKÉLMÉNYEK VALÓSÁGBA TÖRTÉNŐ ÁTVITELÉNEK”. EZ AZ ÉLMÉNY LEHET ÉRZÉS, GONDOLAT VAGY BÁRMILYEN ÉRZÉKSZERVİ ÉRZÉKELÉS, AMI EGY JÁTÉKOSKÉNT ÁTÉLT TAPASZTALATUNKAT JELENÍTI MEG A VALÓSÁGBAN

látsz, amelyek elkezdene lassan fel-felé mozogni.

- **Automatikus gondolatok** (egy olyan válaszreakció, amit a játékkörnyezetből ragad ki a játékos, és a valóságban alkalmazza): például az a gondolat, hogy de szívesen kívágnám azt a kis vékony, fehér kergű fát az út szélén.
- **Automatikus cselekvés és viselkedés** (a valóság egy eseményére a játékból vett reakciót hajtja végre a játékos): például amikor valaki élő közönség előtt tart előadást, és a levegőben próbálja megnyomni a „Shift”-et (vagy bármelyik más gyorsbillentyűt, egérgombot).

Ezek a GTP-típusok megnyilvánulhatnak különböző módokon, szinteken és eltérő gyakorisággal, de minden esetben a játékból származó akaratlan jelenségeket foglalják magukba. Fontos a megjelenő videojáték-részlet tartalma, és az, hogy a játékosok miként értelmezik ezeket a tapasztalatokat. Az sem elhanyagolható szempont, hogy hol és mikor történik velük az ese-

mény. Gondot okozhat például, ha az egyre előtörő játékképek miatt képtelenek vagyunk (el)aludni, de még sokkal veszélyesebb, ha ugyanezek a képek vezetés közben türemkednek be a látóterünkbe. Az, hogy milyen kiváltó tényezők idézik elő a folyamatot az egyes helyzetekben, és hogy melyikünk mennyire hajlamos erre, az egyéni jellemzőink és érzékenységünk függvénye.

MI ÁLL A GTP HÁTTERÉBEN?

Amikor játszol egy játékkal, megtanulod, hogy bizonyos dolgok csak bizonyos módon történhetnek meg vagy hajthatók végre sikeresen (A→B). A videojátékok általában ilyen események sorozatából épülnek fel. Amikor a valóságban egy hasonló eseménnyel, tárggyal találkozunk (A), az az első lépésben a játékkal kapcsolatos asszociációt (összekapcsolást) indítja be, majd a második lépésben megjelenik annak a lehetősége, hogy végrehajtsunk egy videojátékos cselekvéssorozatát a valóságban, ami a fentebb említett három típus valamelyikében nyilvánulhat meg

(B). Ez a folyamat nagyon gyorsan és tudattalanul játszódik le. Sokszor jelenik meg olyan rutinhelyzetekben, amikor automatikusan végezzük tevékenységünket.

Fontos a jelenség előfordulása szempontjából a játékos pszichológiai állapota, illetve minden olyasmi, mint a fáradtság, kialvatlanság, stressz, idegesség, illetve szorongás, mert ezek mind fokozhatják a GTP megjelenésének valószínűségét és az élmény intenzitását. Angelica azt is elmondta nekem, hogy jelen pillanatban a kutatásai még nem tartanak ott, hogy a jelenséget össze tudja kapcsolni konkrét személyiségjellemzőkkel, de az eddigi tapasztalatai és interjú alapján úgy tűnik számára, hogy azok az emberek vannak inkább kitéve a GTP-élmények előfordulásának, akik kevésbé képesek kontrollálni az indulataikat.

ANGELICA TANÁCSAI AZOKNAK, AKIK SOK GTP-T ÉLNEK ÁT A HÉTKÖZNAPOKBAN

A GTP-élmények jelzései lehetnek annak, hogy az elmúlt időszakban túl so-

kat játszottál. Így akár segítségedre is lehet abban (akár egy riasztóberendezés), hogy észrevedd, mikor kellene változtatnod videojátékos szokásaidon. Gondold végig, hol van az a háttér, amikor a GTP még színesíti a mindennapjaidat, nem okoz bennük fennakadást, és hol van az, amikor már kellemetlenné, netán veszélyessé válhat. A GTP egy olyan általános jelenség, ami bárkivel előfordulhat, ezért az az igazán fontos, hogy te miként értelmezed a saját élményeidet. Ha már kényelmetlen vagy kellemetlen számodra, mindenképp érdemes segítséget kérni. A GTP-vel kapcsolatos érzéseid rendszerezésében segíthet, ha listát készítesz élményeidről, és felidézted a hozzájuk társuló érzelmeket. Fontos, hogy ha az élmények zavarókká kezdenek válni, csökkentsd a játékorák számát, és ne engedd ki a kontrollt a kezdeből.

Kata

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gametransferphenomena.com

#geektogether



Kalle a játékfejlesztés szenedvényéről beszélt

AMIKOR ELKEZDTEK A STAR WARSON DOLGOZNI, A LEGFURCSÁBB ÉS LEGKIRÁLYABB DOLGOK JÖTTEK KI, MERT LÁTSZOTT RAJTUK, HOGY SZÍVÜK-LELKÜK BENNE VAN



Exkluzív interjú Kalle Kaivolával

EGY CSÓNAKBAN A GEEKEKEL ÉS A ROVIÓVAL

VANNAK PILLANATOK, AMIKOR MEGRENDÜL A HITÜNK KIS ORSZÁGUNKBAN, DE AZ UNIVERZUM VALAHOGY MINDIG ÚGY INTÉZI A DOLGAIT, HOGY PONT IDEJÉBEN KORRIGÁLJON.

Amikor huszonhárom perce várok a hatpercenként járó villamosra, egy kicsit nyugtalan leszek, de amikor a Margit-hídról elnézek a sziget felé, azonnal megbocsájtok, amikor pedig egy újabb politikai botrány tör ki, ami az egéig veri a pulzusom, akkor hallok egy International Geek-Together nevű megmozdulásról, ami visszaállítja a hitem. Az ISEEG által létrehozott rendezvény-sorozat célja Európa geek-lelkületű gondolkodóinak és cselekvőinek összekötése, ezzel segítve a startup ökoszisztéma fejlődését és az új technológiák elterjedését.

Az International Geek-Together 2012 októberében létezik, és már most Eu-

rópa számos országában ismert és keresett rendezvényté váltotta ki magát olyan támogatókkal a háta mögött, mint a Prezi vagy a LogMeIn. A találkozó érdekessége, hogy a konferenciákkal ellentétben az egész teljesen kötetlenül zajlik, nincsenek hosszú előadások vagy erőltetett small-talk a kávégép mellett a szünetekben, hanem egy hideg sör társaságában beszélgethetünk hasonló gondolkodású emberekkel az új technológiákról, és építhetünk a jövőnk számára fontos kapcsolatokat.

A mostani rendezvény nemcsak abban volt más, mint az eddigiek, hogy a Dúnán hajózva koccintott a szebb jövőre a geek-társadalom krémje, hanem hogy velünk tartott a Rovio játékokért és fejlesztésért felelős vezetője, Kalle Kaivola, akivel le is ültünk beszélgetni egy kicsit a munkájáról és az élet fontos és kevésbé fontos dolgairól.

INTERJÚ

Kalle Kaivolával, a Rovio alelnökével és termékfelelősével

GameStar: Hogy tetszik Magyarországot?

Kalle Kaivola: Ó, Magyarország egyszerűen fantasztikus, már két hete itt vagyok és... atyám, Budapesten aztán van mit csinálni!

GS: Mivel töltötte az elmúlt egy-két hetet?

KK: Van pár barátom itt, akikkel találkoztam és... most már sokkal több barátom van. Kiderült, hogy ebben a városban barátkozni is egyszerű.

GS: A játékiparból is ismeresz embereket Magyarországon?

KK: Igen, persze. Találkoztam egy-két ismerősömmel a Nemesys Gamestől és grillpartiztunk egyet. Jó móka volt.

GS: Miért kezdte el játékokkal foglalkozni? Mi volt az első szerelem?

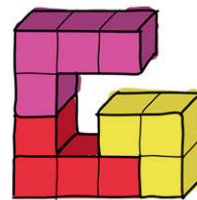
KK: Ez visszanyúlik a 80-as évekbe, amikor megkaptam életem első Commodore 64-esét, vagyis hogy egész pontos legyek, amikor a szomszédunk megkapta az első Commodore 64-esét, és én addig könyörögtem a szüleimnek, amíg nem vettek nekem is egyet. Látni azokat a játékokat egy életre szóló élmény volt. Amint lehetőségem nyílt rá, elvállaltam egy játékujságírói állást, és aztán egyik dolog követte a másikat, végül elkezdtem játékokat csinálni.

GS: A Roviótól kezdte el, vagy dolgozott előtte máshol is?

KK: Nem a Roviótól kezdtem, hanem a Recoil Gamesnél. Először egy nagy, AAA konzolprojekten kezdtünk el dolgozni, és aztán jött 2008 és a nagy gazdasági válság, elvesztettük a támo-



A Star Warst még madarakkal is csak szeretni lehet



INTERNATIONAL
GEEK-TOGETHER

Jól átgondoltam én ezt!



A geekék mindig boldogok



gatást, de végül csináltunk egy Rochard nevű játékot PlayStation 3-ra.

GS: Mikor kezdtél el a Rovióval dolgozni?

KK: 2011 nyarán történt. Egy régi barátom, Petri Järvillehto pár hónappal korábban kezdett el ott dolgozni, előtte a Remedy Entertainmentnél volt, és találkoztunk a GDC-n, San Franciscóban. Aztán egyik pillanatról a másikra már az Angry Birdsön dolgoztam.

GS: Melyik volt az első projekted a Rovióval?

KK: Az Angry Birds Rio megjelenésére kerültem oda, és az első projektem a konzolos dolgok intézése volt. Volt egy ötletünk, hogy csinálunk egy Angry Birds-gyűjteményt, amiből egy igen érdekes projekt kerekedett. Először csak egy egyszerű portot készítettünk, amit kibraktunk a tévére. Az IT-s srácok hoztak egy tévét, felállították az asztalomon, és a piros madár akkora volt, mint a fejem. Tudtam, hogy rengeteg dolgozunk lesz ezzel, mert ami rendben van egy telefon kicsi kijelzőjén, az nem biztos, hogy nagy képernyőn is megállja a helyét. Igazából komoly kihívás volt megcsinálni az Angry Birds PlayStation 3-as és Xbox 360-as verzióját.

GS: Gondolkodtok további konzolportokon?

KK: Igen, folyamatosan vizsgáljuk a konzolokban rejlő lehetőségeket, és hogy milyen módon tudjuk majd őket kihasználni. Az Angry Birds Trilogy hatalmas siker volt, ezért egész biztosan akad majd még vele dolgozunk, és persze keressük, hogy milyen újdonságokkal tudunk előrukkolni.

GS: Van tervetek a következő generációs konzolokra is?

KK: Persze, nagyon érdekelnek minket, lényegében az összes hardvergyártóval beszélünk már, legyen az konzol vagy nem konzol, minden új technológia érdekes számunkra.

GS: Nemrég elkezdtetek kiadóként is működni. Mesélnél erről egy kicsit?

KK: Az egész kiadós dolog úgy indult, hogy rengeteg rendezvényen jártunk az utóbbi pár évben, és persze sok fejlesztővel is találkoztunk. Tudod, a rendezvények után beszélgettünk, ahogy az lenni szokott, és aztán többen meg is kerestek minket, mondván: „Itt van a játékunk – hogyan csinálhatnánk jobban?” – Mi pedig különböző javaslatokat tettünk, és egyszer csak valaki megkérdezte: „Nincs kedvetek kiadni a játékunkat?” Mi mondtuk, hogy: „Nem, hiszen mi is egy fejlesztőcég vagyunk.” De aztán elgondolkodtunk, hogy végül is van egy nagy rajongói táborunk, akik folyamatosan játszanak a játékaikkal, szóval miért is ne kezdենek el olyan játékokat kiadni, amelyeket mi is szeretünk?

GS: Mi a számotokra a legfontosabb az adott játékban?

KK: Számomra a legfontosabb dolog az volt, hogy a csapatok képesek legyenek valamilyen formában birtokba venni saját játékukat, hogy ők legyenek termékük mögött a „kreatív elmék”. Olyan csapatok után kutattunk, ahol vannak egyfajta „látnokok”, akik fáradhatatlanul viszik a fáklyát és persze magát a projektet is előre, mi pedig csak a marketingről gondoskodunk és a kiadásról.

GS: Milyen játékokra számíthatunk a Rovió Starstól?

KK: A mobilpiac az, ahol jelenleg a leginkább kompetensek vagyunk, itt érezzük, hogy leginkább megbecsülnek minket. De mi magunk is dolgozunk konzolokon és más platformokon, úgy-hogy meglátjuk, mit hoz a jövő.

GS: Hogy kerültetek kapcsolatba a Star Warszal?


KK: Nem tudom, hogy ki keresett először kit, csak azt tudom, hogy már a projekt legelején teljes extázisban volt a művészeti csapatunk. Amikor elkezdte a Star Warson dolgozni, a legfurcsább és legkirályabb dolgok jöttek ki, mert látszott rajtuk, hogy szívük-lelkük benne van. A Star Wars mindnyájunkhoz nagyon közel áll, része a kultúránknak, és a stúdió összes dolgozója imádjá, szóval meglehetősen könnyen ment a munka.

GS: Mindig látszik egy terméken, ha a készítőik élvezték a munkát, amivel előállították. Nálatok úgy tűnik, hogy nagyon szerettetek ezzel foglalkozni.

KK: Igen, teljesen egyetérték. Ez egy nagyon fontos dolog, és pontosan ez az, amire figyelek mint vezető, mert azt szeretném, ha azok az emberek, akik a játékaikat csinálják, élveznék a munkájukat. Ez nem olyasmik, amit el tudsz rejteni; ha rosszul érzed magad a munkahelyeden, akkor a termék sem lesz jó, muszáj szeretned, amit csinálsz, ha szenvedéllyel akarod csinálni.

Daev

ROVIO
A Roviót 2003-ban alapította három egyetemista, miután egy mobiljátékos versenyt sikerült megnyerniük a King of the Cabbage World nevű játékkal. Eredetileg Relude-nek nevezték el a cégüket, de amikor 2005-ben sikerült behozniuk első befektetőjüket, úgy döntöttek, hogy a Rovio sokkal jobban illik majd a szellemiségükhöz. A Rovio finnul annyit tesz, hogy tábornút. Az átütő siker még négy évet váratott magára, amikor is kiadták az Angry Birds első részét, amit világszerte több mint egymilliárd ember töltött le.



ROVIO

AKIK MÉGSEM AZT TALÁLTÁK A JÁTÉKBAN, AMIRE SZÁMÍTOTTAK, SZÓ SZERINT ÁMOKFUTÁSBA KEZDTEK AZ INTERNET MINDEN SZEGLETÉBEN

Hype, doom és a valóság

A STAR WARS: THE OLD REPUBLIC BUKÁSA ÉS FELEMELKEDÉSE

EGY ISMERT ÉS NÉPSZERŰ UNIVERZUMON DOLGOZNI CSODÁLATOS DOLOG, DE RENGETEG HÁTULÚTÓJE IS VAN, HISZEN ÓRIÁSI ELVÁRÁSOKNAK KELL ELEGET TENNI. Mennyit mesélhetnének erről a BioWare fejlesztői... A stúdió austiniai részlege megjárta a mennyeket és a poklot is a *Star Wars: The Old Republic* című MMO hátán, hogy aztán – úgy tűnik – csendesebb vizekre érve szép jövő elé nézzen. Hogyan jutottak el ideig? Rögtön kiderül.

A KEZDETEK: ÖRÖM ÉS BOLDOGSÁG

Az első hírek valamikor a 2008-as év táján érkeztek a játékról, óriási érdeklődést generálva. A *Star Wars*-filmek rajongói, az MMO-játékosok, a *KotOR*-rajongók, a *Star Wars Galaxies*-ből kiábrándultak mind potenciális jövőbeli előfizetőkké válhattak, és a stúdió tömve volt lelkes, a játékot szemmel láthatóan imádó fejlesztőkkel. Ahogy teltek a hónapok, a hype-hullám egyre nőtt, repkedtek a „WoW-verő”, „a legjobb MMO ever” jelzők, sorra jöttek az infók a részletekről, egyidejűleg a nyálcsorgató közönség kezdett a saját maga által generált vágyálmok csapdjába esni – ahogy ez törvényszerű minden új MMO esetében.

BÉTA ÉS MEGJELENÉS: SÖTÉT ÁRNYAK JÖNNEK

Egymilliónál is többen voltak azok, akik tesztelték volna a játékot – eleinte per-

sze nem került be mindenki, az első hisztifutamok erről szóltak a különböző fórumokon. Később jöttek azok beszámolóik, akik – felülve a hype-hullámra vagy saját kútfőből, de – valami teljesen mást vártak, mint amit a játék nyújtott. Súlyosbította a helyzetet néhány kétségbevonható fejlesztői döntés, amelyek erősen megosztották a rajongókat – ilyen volt például az úszás kimaradása vagy az éjszaka/nappal ciklusok kizárása, a ruhák festettségének hiánya, az árkađ minijáték-úrharc. Ennek ellenére remek eladási adatokat produkált a játék, mikor végül 2011. december 20-án hivatalosan is megjelent.

Sajnos minden erre irányuló erőfeszítés sem volt elég ahhoz, hogy teljesen kiküszöböljék a kezdeti sorokat és várákozást, ezért több új szervert is nyitottak az eredeti tervekhez képest. A tömeg lassan eloszlott ezeken, a játékosok belemerültek az *SW: TOR* igazi erejét és újdonságát jelentő egyedi, teljesen szinkronizált, class-specifikus, BioWare-minőségű történetekbe – a felhőtlen szórakozást csak a játékban maradt bugok mennyisége törte meg. Akadtak köztük egészen súlyosak is, volt, amelyik lehetetlenné tette a személyes történet folytatását, volt, amelyik az operationök (raidek) véghezvitelének tett keresztbe. Ehhez járult egy érdekes jelenség: azok egy része, akik mégsem azt találták a játékban, amire számítottak, szó szerint ámokfutásba kezdtek az internet minden szegletében, fórumokon, blogokon, Reddit- és Twitter-oldalokon stb. Nyil-

ván volt ennek némi alapja, hiszen valóban látszott, hogy kissé elhamarkodták a kiadást az EA fejesei, de a hisztéria kezdett sosem látott méreteket öltetni, ahogy olyasmit is számon kértek néhányan, ami egyértelműen a fantazmagória kategóriába tartozott, mint például a teljes, szimulátorszerű úrcsaták kérdése, vagy teljesen jogos volt, mint például az exploiterek accountjának zárolása. A BioWare-t sokkolta az élmény, talán ennek „köszönhető”, hogy kommunikációból csúfosan megbuktak. A support sokszor teljesen csődöt mondott, a bugjavítások késtek, vagy akár újabb hibákat generáltak, és a következő tavasszal megindult a lassú elvándorlás. Adott volt tehát egy remek online multiplayer szerepjáték nyolc izgalmas, mozi-szerű, akár önálló játékként is felfogható történettel, flashpointokkal, raidekkel, PvP-térképekkel, szépséges, hangulatos bolygókkal, egyedülálló companion-rendszerrel megtűzdelve, a megjelenés

után néhány hónappal bugokkal, hiányságokkal és egy nagy rakás előítélettel terhelten. Az eredeti játékos-tömeg nagyjából 60-70 százaléka persze még mindig simán megvolt, de sokak szerint néhány dolgot nagyon elrontottak a BioWare-nél, és maga a *Star Wars* név többet értelmelt volna. Az EA igazi üzleti szemlélettel reagált a nehézségekre: nyáron elkezdte módszeresen lefaragni a fejlesztőgárdát, csökkentette a játékra szánt pénzügyi forrásokat, és összevonta a szervereket (ez utóbbi egyébként jó döntésnek bizonyult később).

NYUGODTABB VIZEKEN

Szinte hihetetlen, de a körülmények és a TOR-tanic-ordítózások közepette folyamatosan bővült a játék. Megjelent (és jelenleg is folyamatosan bővül) a legacy-rendszer, amely rengeteg extrát adhat karaktereinknek; készítettek egy remekül működő group findert, amivel még az operationök is könnyedén elérhetők

A FUJJOLÁS LASSANKÉNT ELHALKULT, HISZEN AZOK, AKIKNEK NEM TETSZETT, AMIT KAPTAK, MÁR RÉG A KÖVETKEZŐ „WOW-VERŐ MMO-T” NYÜSTÖLTÉK



A JÖVŐ

Az F2P modell tehát teljes sikernek nevezhető. Szerencsére az EA – úgy tűnik – tisztában van azzal, hogy csak akkor marad ez így, ha továbbra is folyamatosan bővítik a tartalmat, kis lépésekkel, de rendszeresen, valamint nem hanyagolják el a hibák javítását sem (ebben egyébként minden nagyobb frissítés előtt bárki részt vehet a tesztserveren). Nyári és őszi terveik között szerepelnek új flashpointok, új operationök, PvP-arénák 4v4 kivételben, különböző eventek, sőt, egy teljesen új, rendszeresen visszatérő esemény is, a Bounty Contract Week, melynek keretében igazi fejvadászként kell majd nyomoznunk és megtalálnunk a célszemélyeket, hogy aztán eldöntsük sorsukat. Ki ne szeretne Boba Fett bőrébe bújni?

nélkül is. Ez utóbbi egyébként a korlátmentesség mellett havi több száz cartel coint is hoz a konyhára, amit a Cartel Marketen költethetünk el felszerelésre, kozmetikára, petekre, járművekre – szerencsére játékmennyet befolyásoló cuccok nincsenek a kínálatban.

A piactér népszerűségét bizonyítja, hogy a bevételek is megsokszorozódtak. Ennek hatására beállt egy minden szempontból kényelmes, nagyjából hathetes tartalomfrissítési ciklus. Kiadták az első kisebb, fizetős kiegészítőt, melyben a ravasz huttokkal kellett szembenállnunk már megemelt maximális szinten és egy teljesen új bolygón. A történet is folytatódott, bár – sajnos – ezúttal mindenkinek közös sztori járt, nem kaptunk nyolc új szálát. Megérkezett a rég várt ruhafestés és a kismillió megszerelhető achievement, a krafterek új receptek tanulhattak, szintet léptek a felszerelések, pezseg a gazdasági élet, sőt, több régi játékos is visszatért.

SZÉP ÚJ VILÁG

Tökéletes játék az *SW: TOR*? Korántsem. Iparágrengető újdonságokkal van tele? Nem igazán. Egyetlen igazi – és több játék által kisebb-nagyobb értékben máris követett – érdekessége a teljesen szinkronizált történetmesélés a hozzá tartozó videókkal. *WoW*-verő? Szó sincs róla, de erre nincs is szükség. Kikapcsol, szórakoztat? Igen. Casualök és kockák is megtalálják benne, amit keresnek? Megbizony. Kötelező fizetni érte? Egyáltalán nem. Megunható? Persze, de amíg játszunk vele, remek szórakozást nyújt, és a gyakori frissítések miatt egy-két havonta találhatunk benne olyasmit, amit még nem láttunk.

Nephin

kis létszámú klánok vagy magányos farkasok számára; több új operation, flashpoint és PvP-warzone is érkezett különböző nehézségi módokban, melyekből a legnehezebbek igazi kihívást nyújtanak a nagy kockáknak is; megjelentek az adaptív felszerelések, melyekkel tetszés szerint állíthatjuk össze karakterünk külsejét; az augmentációval pedig statjainkat bővíthetjük-alakíthatjuk.

Már az első nagyobb patchben bemutatkoztak az eventek (először egy rakghouljárvány történetét mesélték el, akik ott jártak, sosem felelnek a mérgező, zöld ködbe burkolt, lelkesen egymást fertőző játékosokkal teli fleeteket...), aztán jött a lezuhant, titokzatos gree űrhajó esete Ilumon, sőt, a huttok után is kémkednünk kellett egy kicsit... és a reputációs rendszer, új ranked warzone-ok készültek az PvP-profiknak (bár az igazi open world PvP továbbra is hiányzott a játékból); új companionokat szerezhettünk csapatunkba; folyamatosan javultak a bugok. Az UI alakíthatóvá tétele még komfortosabbá tette a játékmennyet, és a szerverzszevonások miatt megnövekedett népszerűség is komoly pluszt adott az általános hangulathoz. Kialakult egy stabil játékosközösség, amely – bár nem számlált sokmillió tömegeket – nyereséges projektet jelentett a kiadónak.

A fújolás lassanként elhalkult, hiszen azok, akiknek nem tetszett, amit kaptak, már rég a következő „*WoW*-verő MMO-t” nyüstölték, akik pedig maradtak, azok értékelték a meglehetősen sablonos játékmennyet ellenére egyedülálló élményt nyújtó történetmesélést és hangulatot, valamint csuklóból sorolták, mi minden változott a Doom-időszak óta, ha összefutottak valahol néhány ellenérvel. Mémek, machinimák, rajongói festmények, dalok, irodalmi művek... gyakorlatilag mindenféle dolog készült a játékhoz, kezdtek megnyugodni a kedélyek, csak a frissítések jöhettek volna gyakrabban.

FÉNY AZ ÉJSZAKÁBAN: F2P

Ekkor bombaként robbant a hír, hogy az EA – a havidíjjal párhuzamosan – bevezeti az F2P (mikrotranzakciós) modellt és a Cartel Marketnek nevezett itemshopot. Volt, aki attól tartott, hogy tápolat felszereléseket árulnak majd, a habzó szájú ellenzők új erőre kaptak („F2P egyenlő halott játék” jelszóval), a régi motorosok egy része vehemensen tiltakozott az „ingyenes hordák” megjelenése ellen, viszont sokan nagyon várták a dolgot, főleg azok, akiket eddig az előfizetéses modell tartott vissza a játéktól. Kockázatos lépés volt, de most, több mint fél év elteltével látszik, hogy nagyon jót tett a játéknak.

A játékosok létszáma a többszörösére nőtt, lépten-nyomon karakterekbe botlunk, az össznépszerűség megközelíti az indulási értékeket, a kezdőterületek is folyamatosan tele vannak. Bár az F2P modell használata erős (olykor kicsit túlzó) korlátozásokkal jár együtt, minden ellenkező híresztelés ellenére a sztorikontent tökéletesen végigvihető, teljesen ingyenesen. Ötdolláros kiadással már preferred státuszba kerülünk, ami lazít a megkötéseken, ha pedig van segítségünk vagy klánunk, némi szervezéssel és a GTN (aukciós ház) használatával teljes értékű élményben lehet részünk előfizetés





CSODÁLATOS 25 ÉV VOLT, ÉS REMÉLEM, MÉG SZÁMTALAN KALAND VÁR RÁNK

Interjú R.A. Salvatoreval

MENZOBERRANZANTÓL A JEGES SZELEK VÖLGYÉIG

A DRIZZT-KÖNYVEK ÉS SZÁMOS MÁS FANTASY ÉS SCI-FI SZERZŐJE legújabb regénye, a *The Companions* amerikai megjelenése után töltött szabadságát megszakítva állt rendelkezésünkre.

GameStar: Márciusban mutatkozott be az *Államokban* Az utolsó lépés, illetve a múlt hónapban nálunk is. Milyen visszajelzéseket kaptál a rajongóktól?

R.A. Salvatore: Már akkor biztos voltam benne, hogy sokan fognak boszszankodni, mielőtt megjelent volna, s lám, igazam volt. Kijutott nekem bőven könnyekből és haragból, pontosan úgy, ahogy számítottam... ellenkező esetben nem sikerült volna jól a könyv.

GS: Hogy megy a cicád, Guenhwyvar sora?

R.A.S.: Sajnos több éve már annak, hogy Guen (nevét Drizzt párdúcá-

ról kapta – a szerk.) elment. Hosszú és boldog életet élt – majdnem 20 évet. Ez is arra emlékeztet, hogy milyen régóta írom ezeket a regényeket.

GS: Valamikor 2000 tavaszán találkoztam először a munkásságoddal. Épp az érettségi szóbeli vizsgáira kellett volna tanulnom, amikor eljutott hozzám az *Otthon és A démon ébredése*. Négy napom volt a felkészülésre, amiből végül csak egy maradt. Ha nem lett volna óriási szerencsém... A lényeg, hogy miközben magam is rajongóvá váltam, nem egy alkalommal éreztem úgy, hogy csak nagy nehézségek árán sikerül továbbcsönöd Drizzt legendáját. Jól gondolom?

R.A.S.: Az igazat megvallva, nem. A mai napig jól érzem magam Drizzt és bandája társaságában. Hosszú és kalandos út volt, de továbbra is beszé-

lek ezekhez a karakterekhez, ők pedig válasznak nekem új történetek formájában. Az írás az én szellemi utazásom, Drizzt és a barátai pedig a társak, akik elkísérnek. Ámbátor időnként viszatérni a Démonháborúhoz vagy valamelyik másik világhoz mindig fantasztikus. Most is épp ezt teszem a *DemonWars* szerepjáték Kickstarter-kampányával.

GS: Hogyan született Drizzt Do'Urden (a *Forgotten Realms* legnépszerűbb karaktereinek egyike – a szerk.)? Miből merítettél inspirációt hozzá?

R.A.S.: Nagy nyomás alatt hoztam létre saját kútfőből. Soha nem játszottam korábban sötétléllyel, egyszerűen csak megtörtént. Túl sokáig tartana most kifejtenem, de a Sötétlél trilógia bevezetőjében részletesen elolvasható. Az utolsó szóig igaz! Drizzt egy munkanapomon született, és örülök, hogy így történt.

GS: Úgy vélem, túlzás nélkül állíthatjuk, hogy te leheltél életet Mélysötétbe, és tetteid igazán népszerűvé a drow (az elfek rokonai, akik a napfény nélküli világban élnek mélyen a felszín alatt – a szerk.) fajt. Jogos a feltetelezés, hogy ez a kedvenc helyszíned a *Forgotten Realms*ban, vagy a Jeges szelek völgye lenne az inkább?

R.A.S.: A Jeges szelek völgye és Menzoberranzan is a kedvenceim közé tartozik. Bármelyikben is járok írás közben, azon kapom magam, hogy hangulatom a helyszínhez idomul. A Jeges szelek völgyét (Drizzt otthona – a szerk.) tisztának érzem, az élet és halál fagyosan rideg valóságának. Ezzel szemben Menzoberranzanban (Drizzt szülővárosa – a szerk.) mindig lábujjhegyen lépkedek. Tudom, hogy minden, ami történik, egy még komolyabb ármány része.



GS: Amennyiben Drizzt történetét filmvásznonra vagy televízióképernyőre adaptálnák, te melyiket részesítenéd előnyben?

R.A.S.: A könyveket, mert azoknak én szabok irányt. Amennyiben persze legalább bizonyos mértékig megőrizhetném a kreatív irányítást, Drizzt mindkét formátumon megállná a helyét, bár a 25 éves történetet egy tévésorozat lenne képes igazán kiaknázni.

GS: Kit látnál szívesen Drizzt szerepében? Jómagam Luke Goss alakítását nagyon meggyőzőnek találtam a Hellboy II-ben Nuada hercegeként. Megfelelő mozgáskultúrával rendelkezik, és hasonlít is az ábrázolásokra.

R.A.S.: Amikor bemutatták a filmet, levelek százait kaptam, amelyek az ő játékaról szóltak. Ellenben erre a kérdésre nem válaszolhatok. Ha megtenném, és mégis valaki mást választanának Drizzt szerepére, azonnal elterjedne, hogy olyan színésznek ítélték oda, aki nem is az én választásom volt. Ez pedig nem lenne szerencsés dolog.

GS: Anélkül, hogy elspoilerezném Az utolsó lépés végét, meg szeretném kérdezni, hogy mik a további terveid Drizzttel kapcsolatban. Meggyőződésem, hogy még számtalan fejezete van az életnek – akár múltbeli is –, ami papírra kívánczik.

R.A.S.: Nos, válaszolja meg helyettem ezt a kérdést a The Companions, mert én nem fogom.

GS: Milyen hatással van a munkádra a könyvpiac átalakulása, különösen az e-könyvek megjelenése és elterjedése?



R.A.S.: Különösebb hatása nincs, de úgy vélem, az e-könyvek révén világosabban egyszerűbb lesz hozzájutni az olvasnivalóhoz. Tisztában vagyok azal, hogy Európában nem tudják azonnal megvenni az emberek azokat a könyveket, amelyek nálunk megjelennek, várniuk kell. Arra számítok, hogy az e-könyv-olvasókhöz jobb belső fordítóprogramokat fejlesztenek, melyek segíthetnek ledönteni az ilyen korlátokat.

GS: Nemrég fedeztem fel, hogy Kickstarter-kampányt indítottál a DemonWars: Reformation számára. Nem látnád szívesen, ha a jövőben esetleg videojátékhoz is felhasználnák?

R.A.S.: Esetleg, most azonban csak a kampány végére szeretnék eljutni. Ez személyes ügy, ami azt is jelenti, hogy minden üzenettel és kéréssel foglalkoznom kell. Szeretem ezt a rendszert, és el tudnám képzelni videojátékokban is, de pillanatnyilag a papíralapú játékra koncentrálnék. Az igazat megvallva szeretném, ha többen játszanának így, barátok gyűlnének az asztal köré. Másfajta élményt nyújt, mint a videojátékok, de véleményem szerint fontosat.

GS: A kampányban szó esik egy (esetleg több) novelláról, amelyek Corona világában játszódnának. Elképzelhető, hogy ezek nyomtatásban is megjelenjenek?

R.A.S.: A novella (illetve mindkét novella, ha elérjük az ehhez szükséges kibővített célt) első körben digitálisan lesz elérhető. Ugyanakkor ha nagyon sikeresnek bizonyul a kampány, valószínű, hogy bedolgozom őket egy na-

SALVATORE MAGYARUL KAPHATÓ REGÉNYEI

Forgotten Realms (Drizzt):

Otthon
Száműzött
Menedék
Kristályszilánk
Ezüst erek
A félszerzet ékköve
Örökség
Csillagtalan éj
A sötétség ostroma
A hajnal ösvénye
A csend pengéi
A Világ Háta
A szilánk szolgája
Kardok tengere
Ezer ork
A magányos drow
Két kard
A Boszorkánykirály ígérete
A Vérköföldök királya
Az orkkirály
A kalózkirály
A szellemkirály
Gauntlgrym
Neverwinter
Kharón Karma
Az utolsó lépés

Pap-ciklus (Cadderly):

Kantáta
Silmista árnyai
Éjmaszok
Az elesett erőd
A káosz átka

Az első király legendája:

Az Útonálló
Az ósatya
Az úrnő
A Medve

gyobb lélegzetű Démonháború-regénybe Coronára visszatérem részeként.

GS: Milyen kapcsolatot ápolsz a videojátékokkal? Ha jól tudom, magad is játékos vagy. Mi az abszolút kedvenced?

R.A.S.: Játékos vagyok, valóban, de a 38 Studios összeomlása óta nem játszottam. Az EverQuest egyébként az örök kedvencem. Mindig úgy érzem, hogy az a világ akkor is élt, amikor én nem voltam benne. Szerintem vagy száz regényt el tudtam volna helyezni Norrath világán.

GS: Karriered során több videojátékon is dolgoztál, mint például a D&D-gyökökkel rendelkező Demon Stone és a nemrég megjelent Neverwinter, ám a Kingdoms of Amalur: Reckoning számára egy egészen új univerzumot kellett megteremtened. A játék a kedvező fogadtatás ellenére sem aratott sikert, és ez a 38 Studios végét jelentette. Mik a legújabb fejlemények az IP-vel kapcsolatban? Részt vennél egy esetleges folytatásban?

R.A.S.: Először is hadd oszlassak el egy tévhitet: a Reckoning jobban szerepelt,



mint vártuk. Ahhoz képest, hogy egy új szellemi termékről beszéltünk, nagyon jól fogyott a játék. A 38 Studios bukása azt jelentette, hogy több évet öltünk egy ambiciózus MMO-ba, és még kellett volna egy utolsó tőkeinjekció a befejezéshez, amit nem sikerült előteremteni; így a vállalat sem folytathatta tovább. Egy pillanatig sem számítottunk arra, hogy a Reckoning képes lesz a víz felett tartani a céget, míg befejezzük a Project Copernicust. Nem is működhetett volna, hiszen az EA finanszírozta a Reckoning fejlesztését, ezért nála kötött ki a játékból származó bevételek nagyja. Az IP sorsáról én is csak a sajtóból tudok tájékozódni, a 38 Studios pénzügyeibe sosem volt beleszólásom, ha tehát bármilyen egyeztetés is folyik ez ügyben, az nélkülem történik.

Ami a Copernicust illeti, vegyesek az érzéseim. Ha valaki megvenné az IP-t, és visszahozna néhány kulcsfigurát a régi csapatból, akkor csodálatos lenne, ha megjelenne, egyébiránt levegőt sem vennék.

GS: Mindenesetre nem lenne rossz, ha Amalurban játszódó regényeket is olvashatnánk.

R.A.S.: Jó világ az, gazdag és tartalmas, néhány izgalmas és csodálatos csavarral. Akinek szerencséje volt a Reckoninghoz, csupán egy apró szeletkét ismerte meg a világnak, illetve a világ történelmének. Bárcsak jól sülték volna el a dolgok!

GS: Üzennél valamit a magyar rajongóidnak?

R.A.S.: Csak azt tudom mondani, amit minden olvasómnak: fantasztikus érzés, hogy ilyen sokan velem tartottatok ezen a hosszú úton. Csodálatos 25 év volt, és remélem, még számtalan kaland vár ránk.

GS: A végére egy személyes kérést tartogatnék. Rá tudnád venni valahogyan Róbert barátodat a Delta Visiontól, hogy megjelenesse az olyan, magyarul még nem kapható régebbi regényeidet, mint például a Bedwyr kardja és a Démonháború kimaradt részei?

R.A.S.: Mint sok amerikai szerzőt, egem is zavar, hogy milyen kevés fordítás készül újabban. Sajnos ez többnyire a kiadókon múlik, nem rajtunk. Mindazonáltal Róbert nevét az összes kiadómnál szóba hozom, többször is. **Chavalier**

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a leltöltést.

A hónap játéka



AirMech

Havi ajánlatunk címei ritkán ismeretlenek a játékvilágban jártas olvasók számára, de most egy igazi indie gyöngyszemet szeretnénk mutatni nektek, amit könnyen kikerülhettek az F2P játékaradatban. Az *AirMech* fejlesztéséért a mindössze héttagú Carbon Games felel, akiknek feltett szándékuk, hogy olyan játékot készítsenek, ami nekik is tetszik. Úgy tűnik, ez működik, engem legalább is hetekre elvarázsolt az apró robotok csatája.

Az *AirMech*et a legtöbbször a MOBA műfajba préselik be, de maximum annyiban tartozik bele, hogy itt is az ellenséges bázis legyőzése a cél, miközben felülről szemléljük az eseményeket. Többféle térkép, rengeteg egység típus és épület vár menedzselésre, miközben kis, Transformersből szökött repülőket igyekszünk életben tartani. A játékost egy alakváltó reprezentálja, ami képes vadászgépként és kétlábú mechként is érvényesülni. Mindkettő-

nek megvannak a maga előnyei, de legtöbbször repkedni fogunk, így vagyunk ugyanis képesek arra, hogy a térképen található épületeinkből egységeket hívjunk, azokat felkapjuk, és letegyük oda, ahol a legtöbb hasznukat látjuk. Célunk az ellenfél összes épületének megszerzése, amit úgy érhetünk el, ha kellő mennyiségű bakát vagy hadigépet juttatunk a bunkerek szívébe. E törekvésünket az ellenfél saját egységei hadba küldésével próbálja visszaverni. Tor-

nyokat tehet le, és ő is dobálhatja ránk a tankjait, robotjait. Az *AirMech* jóval pörgősebb, mint egy „mezei” MOBA. Sokkal nagyobb csatákat vívhatunk, melyeknek aktív részesei lehetünk. Mi mondjuk meg, milyen katona merre támadjon és mivel, így már majdnem egy teljes értékű RTS-t kapunk. Csak ez épenséggel ingyenes, bármin elfut (már Steamen is elérhető), és olyan kevés helyet foglal, hogy mindenki percek alatt letöltheti. Mire vártok még?



Aion 4.0 - Dark Betrayal

Sok játékos már tavaly óta kérdezték minket a 4.0-val kapcsolatban. A weboldalunkat annyian látogatják most a tartalom miatt, mint az *Aion* megjelenésének idején – nyilatkozta Richard Zinser, az NCSOFT West embere a frissen megjelent kiegészítő kapcsán. Ez akár marketingszövegnek is beillene, de látva, hogy a fejlesztők mennyi mindent zsúfoltak bele az új frissítésbe, kezdünk hinni az úriembernek. Aki régen otthagya már az *Aion* világot, vagy még soha be sem tette a lábát oda, jobb alkalmat nem is találhatna a kalandozásra. Az update behozott két teljesen új kasztot, a Bardot és a Gunnert. Előbbi egy leginkább támogató posztra alkalmas szerepkör; különféle melódiáival sebzést okozhat, de társait pozitív búbájokkal segítheti. Utóbbi már mókásabb, hiszen ki ne szeretné ebben

a fantasyvilágban hatalmas puskákkal szórni az áldást a járkáló loot-zsákokra? Elképesztően szórakoztató, pedig alig különbözik egy klasszikus távolsági harcostól, mégis, stílusa és fegyverei egyedi élménnyé teszik ezt a foglalkozást. Ennyit az újoncoknak. Azoknak, akik már régóta róják Atria földjét, új kalandokat, felfedezetlen területeket kínál a *Dark Betrayal*. A szint-határ felemelkedett 65-re, ami azt jelenti, hogy rengeteg új tárgy és küldetés várja a játékosokat, mindezt pedig három teljesen új területen találják. Mind Katalam, mind Danaria és Idian Depths tartogat látnivalókat, amelyekért ismét megéri majd felhúzni a kalandorbakancsot. Akik felértek a maximális szintre, ellátogathatnak a hat új instance bármelyikébe, vagy részt vehetnek a várostromokban is.

A hónap frissítése





Rumble Fighter - Reloaded

Már több mint hat éve ütlegelik egymást indokolatlanul az aranyos kis manga stílusú karakterek ebben az online arénában. Ennyi idő elteltével már bizony többre vágyik az ember, még akkor is, ha könnyen lekenyerezhető a rajzolt figurákkal. Elérkezett az újratöltés ideje: a *Reloaded* rengeteg új funkciót épít be a játékba. Az első és legfontosabb, hogy immáron nem csak a csataterén futhatunk össze a többi karakterrel. Bekerült a Plaza, ahol lepacszhatunk a harcostársakkal, és ha úgy tartja úri (már ha úrnak

tekinthető egy karakter, akinek nagyobb a haja, mint a feje) kedvünk, akár horgászhatunk is. Napi küldetések is kerültek a programba, amelyek némi célt adnak a bunyózásnak. Jutalom reményében elvállalhatjuk ezeket, persze így is ugyanazt fogjuk csinálni, mint eddig (laposra verjük, aki szembejön), de legalább kapunk valami extrát is cserébe. A frissítéssel érkeztek még új csataterék, új tárgyak, és csiszoltak kicsit az edzőmódon is. Ha árkád verekedésre vágysz, és bírod a japán stílust, ez a te tereped.

Smite - Chang'e

Mérges növel hadakozni életveszélyes móka, pláne ha az illető hölgyet kitagadták az istenek, letaszították a földre, és elváasztották a férjétől. Én legalábbis tuti nem akarnék az útjába kerülni egy morcos reggelen. Chang'e nemcsak története miatt érdekes karakter, de passzív képessége meglehetősen nagy előnyt is ad számára: a térképen bárhol, bármikor képes eladni vagy venni tárgyakat, teherhordó nyulának hála. Persze a kisállat csak egy dolgot képes cipelni egyszerre, és némi időbe telik, amíg megtesz egy

kört köztünk és a bolt között, de ez így nagy segítség lehet egy csata közepén. Egyébként Chang'e tipikus támogató/sebzésosztó hibrid. Első képessége sebzí az előtte lévő ellenségeket, és védelmezi a körülötte lévő társakat, a második sértetlenné teszi minden célpontra ható támadással szemben, harmadik képessége gyógyít, míg a végső, ultimate varázslattal megbénítja és sebzí az előtte lévő isteneket. Az új hősön kívül még hibajavításokat és balanszkorrekciót tartalmaz a frissítés.



Eudemons Online - Dawn of Love

Ha tavasszal jött volna ez a frissítés, lehet, hogy aktuálisabb lett volna, de annyi baj legyen. Itt a szerelem, a béke, az egyetértés és a gyereknevelés ideje, legalábbis az *Eudemons* világában. Rengeteg MMORPG-ben van lehetőség esküvőt tartani, íme egy újabb. Ha van egy hölgy vagy úr, akit megfelelőnek találunk arra, hogy játékbeli partnerünk legyen (és valódi partnerünk ezért nem helyez kilátásba kisebbfajta érzelmi és/vagy fizikai terrort), rendezhetünk egy jókora

lagzit a barátlistánkon lévő karakterek jelenlétében, hogy végignézzék, ahogy a szerelmesek egybekelnek, és örökké tartó (vagy legalább is addig, amíg a szervereket le nem lövik) instance-partnerséget fogadnak a játékmesterek színe előtt. Hét év után ideje volt... Mindenesetre az esküvő után jöhet a gyerekvállalás, ami valódi játékbeli bónuszokkal is jár. Egy csemete nagyot dobhat bizonyos paramétereinken, ígyhát ne féljünk családos kalandorokká válni.



PlanetSide 2 - GUI3

Lövöldözni még mindig jó, főleg, ha ingyenesen tehetjük. A *Call of Duty* és a *Battlefield* mellett a *PlanetSide 2* is kellemesen eléldögél. Komoly közösség és rajongói bázis élte a játékot, aminek ékes bizonyítéka az első változat óta megjelent rengeteg frissítés. Ezúttal kicsit bővítettek a program egyik legkínosabb részén, az oktatómódon. A fejlesztők azóta toldozták ezt a lehetőséget, hogy az első játszható változat kikerült, de legalább jó tudni, hogy hallgatnak a kritikusai intelmekre, amelyek sé-

relmezték a nehezen tanulható mechanikákat. Ezen kívül átdolgozták néhány fegyver hanganyagát, kiirtottak pár bugot, és ami a legfőbb: bedobtak néhány új flintát a csataterre. Az NS-7 PDW SMG vagy a TS2 Inquisitor nem biztos, hogy elegendő hívószónak, de a régi motorosok értékelni fogják az új eszközöket. A legutóbbi csomag ugyan nem tartalmaz annyi adalékot, mint egy AAA FPS letölthető tartalmi bővítése, de arra elég, hogy ismét órákra lekösse a virtuális katonákat.



Álom-világ 15. rész

ÉLŐ VILÁGOK

SOROZATUNKAT AZ MMO-K TITKÁNAK FESZEGETÉSÉVEL KEZDTÜK, ÉS MOST EZZEL IS ZÁRJUK. Közel másfél évvel ezelőtt, az Álom-világ sorozat első részében ezt írtam: „Azt hiszem, egy MMO-nak két igazán meghatározó tulajdonsága van: az, hogy játék, és az, hogy világ. Ha a játékmenet elég jó, ha elég ideig kitart, és ha úgy érezzük, él körülöttünk a világ, és benne élünk mi is a karakterünkkel, beleragadunk a játékba még akkor is, ha elkötelezett sci-fi-rajongóként egy fantasyvilágba csöppentünk.” A játékmenetről ez idő alatt rengeteg szó esett, arról azonban keveset írtam, mitől is válik igazán élővé egy virtuális világ. Nem véletlenül.

Persze a játékmenet sok-sok tulajdonsága hozzájárulhat a sikerhez: az, ahogyan fejlődünk, ahogyan közösségek tagjaivá válunk, ahogyan harcolunk, kommunikálunk, kereskedünk, mind-mind segíthetnek abban, vagy éppenséggel ellene is dolgozhatnak annak, hogy egy élő, mozgó világ részének érezhes-

sük magunkat... Mégis, a legtöbbünknek vannak olyan meghatározó emlékei kedvenc MMO-inkból, melyeknek közvetlenül semmi köze a játékmenet-höz, a játék szabályaihoz, és sokszor éppen ezek azok az emlékek, amiktől igazán nosztalgikus hangulatba kerülünk, és kicsit hiányozni kezdenek azok a bizonyos régi szép idők. (Itt most nem azokra az emlékekre gondolok, amelyek éppen azért váltak jelentősé, mert a játékmenet logikája ellenében történtek meg, mint például Leeroy Jenkins és a sárkányok lerohanásának esete, bár tény, hogy ezek a pillanatok is sokat adnak a játékelményhez.)

EMLÉKEK MELEGÁGYA

Ahhoz, hogy ezek a varázslatos pillanatok megszülethessenek, sok-sok tényezőnek kell összejárnia a hangulatunktól a játékban kialakult közösségekig, de mindig van pár olyan tényező, amit az ad hozzá, amit ezekben a pillanatokban éppen magunk körül látunk. Ezek azok a képek, amelyek aztán szin-

te kitörölhetetlenül belénk égnek. Ahhoz, hogy ezek az emlékek megszülethessenek, először is helyek kelljenek. Olyan helyek, amelyek nem pusztán a funkciót, azaz a harcot, a kereskedelmet, az utazást vagy bármi mást szolgálják, hanem valami mást is adnak. Nem sok szót ejtettünk eddig a játékok vizuális világáról sem, mégpedig azért nem, mert szinte mindegy, milyen stílusú egy játék grafikája – mesészerű vagy realisztikus –, ha képes arra, hogy karakteres hangulatot teremtsen. (Vannak persze szélsőséges esetek, leginkább a kulturális különbözőségekből fakadóan: erős a gyanúm például, hogy a TERA sikertelensége a nyugati világgrszben éppen a nagyon eltűzött, nagyon cukli, nagyon szexi, nagyon csillogó vizuális világának köszönhető.) A helyek hangulata mellett persze az elrendezés sem utolsó szempont: az eldugott, mégis jól kidolgozott zugokra akár véletlenül is rátalálva a játékos szinte kénytelen egy pillanatra lelassítani, és elcsodálkozni azon, mi minden-

MILYEN LEHETNE AZ IDEÁLIS MMO?

Álom-világ sorozatunkban sokéves MMO-játékosai és virtuálisvilág-kutatói tapasztalattal felvértezve, lépésről lépésre kereste az ideális MMORPG-t Szonja. Persze nem találta, nem is találhatta meg: a tökéletes MMORPG, ami mindenkinek egyformán az, valószínűleg éppen annyira lehetetlen, mint amennyire a valódi világ sem lehet tökéletes. De másfél évig tartó sorozatunkban sok olyan témát érintettünk, ami elgondolkodtathatta az MMO-rajongókat, és ha ezt elértük, már teljes a siker. A sorozatban megjelent részek:

GS 2012/04 Mi az MMO-k titka?

GS 2012/05 A világ kapuja – Első belépés, karaktergenerálás

GS 2012/06 Az első lépések – Tutorial

GS 2012/07 Missziók és küldetések

GS 2012/08 Sztori a lelke? –

Történet és történelem

GS 2012/09 Fejlődés és

képességek

GS 2012/10 Harcrendszer

GS 2012/11 Mesterségek ünnepe –

Virtuális polgári foglalkozások

GS 2012/12 Virtuális világok,

valódi közgazdaságtan

GS 2013/01 Piacok, aukciós házak, webshopok

GS 2013/02 Nem annyira virtuális gazdaságok

GS 2013/03 Az idő pénz

GS 2013/04 Masszív tömegek vs. közösségek?

GS 2013/05 A felhasználói felület – 1.

GS 2013/06 A felhasználói felület – 2.

GS 2013/07 Játék a játékon kívül

Ezúton is köszönjük kitértő figyelmeteket!

re gondoltak a játék alkotói. Ezeket a helyeket később akár titkos találkozóakra is használhatják. Az sem mindegy, hogy vannak-e a világnak a forgalmas helyek mellett nyugodtabb, kevésbé pörgő részei, melyek jobban megengedik a nézelődést, bámmészködést. Vagy éppen olyanok, amelyeket a játékosok közösségei találkozóhelyeknek használhatnak anélkül, hogy erre dedikálva lennének. Az összes ilyen terület alkalmas arra, hogy a kellemes emlékek melegágyává váljon.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN

Vannak azonban más tényezők is, melyek hangulatot adhatnak, életet lehelhetnek a világba. Olyan apróságok ezek, melyeknek játékmekaniailag valóban nincs, vagy elenyésző a szerepük. Lehetnek nem küldetésadó nem játékos karakterek, mint például egy falu bolondja vagy akár az utcán labdázó gyerekek. Az egyedileg kialakított területeket benépesíthetik többé-kevésbé valószerűen mozgó állatok: a fák

HA TE MONDOD



Richard A. Bartle, Designing Virtual Worlds: „Néha azonban ez a szórakozás [virtuális világok] is fárasztóvá válhat, és a játékosok szükségét érzik, hogy a virtuális világban belül kapcsolódhassanak ki. Adj nekik rá módot, hogy ezt megtehessek, máskülönben kilépnek, és keresnek egy való világbeli alternatívát!”

Animáció-szerelem



Egy magányos pillanat



Pihenés két csata között



”AZ APRÓ RÉSZLETEK TEHETIK IGAZÁN ÉLŐVÉ A JÁTÉKOSOK KÖRÜL LÉTEZŐ VILÁGOT

közül elő-előugráló nyuszik, a hajón előbukkanó patkány vagy a közeledő játékost megugató kutya a farmon.

Hasonlóan fontos az életszerűség szempontjából az élettelen tárgyak szerepe is. Ha a házak szobái realiztikusak, ne adj' isten talá-lunk néhol a játék világának megfelelő mel-lélkhelyiségeket, ha a kertben kint felejtett metszőollóra bukkanunk, ha nem minden épület egyformán új vagy régi egy faluban, ha lovaskocsi jön szembe a földúton...

Ezek bár apróságoknak tűnnek, és relatíve sok befektetett munkát igényelnek, mégis jelentős a játékművészet hozzáadott értékük. Az apró részletek tehetik igazán élővé a játékosok körül létező világot.

ESZKÖZÖK A JÁTÉKOSOK KEZÉBEN

Mindemellett nem árt, ha a játékosok kezé-be is adunk olyan eszközöket, melyek segítsé-gével maguk hozhatnak létre vagy éppen dobhatják fel, fokozhatják ezeknek a pillana-toknak a hangulatát. Ilyen eszköz szinte bár-mi lehet az animációktól (például tánc, ének) a legkülönfélébb tárgyakig: hangszerek, tű-zijáték, játékszerek, alkoholos italok, melyek

(mint a *World of Warcraft*-ban) elhomályosít-ják a látást, és segítenek kifejezni egy adott pillanat felfokozott hangulatát, de lehet akár egy esküvői ruha is, amit – ha már van – mi-ért ne használnának? Még ha nem is ezek adják a játék lényegét, de életszerű elemeket visznek bele, és lehetőséget adnak a játékon belül kikapcsolódásra is.

ÉS MÉGIS A FUNKCIONALITÁS

Bár ezidáig sokat hangsúlyoztuk, hogy a han-gulat fokozásához gyakran hasznos a játékmec-hanika szempontjából a funkcionalitás háttérbe szorítása, most mégis meg kell em-lítenünk, hogy bizonyos esetekben éppen a funkció lehet az, ami elvezeti a játékosokat azokra a bizonyos helyekre, ahol megállhat-nak egy pillanatra elcsodálkozni, vagy éppen rámutat arra, hogy ebben a játékban nem-csak „dolgozni”, de élni is lehet.

Hasonló élményt jelentett például sok-sok játé-kos számára az Ironforge-ot és Stromwindet összekötő bűbajos, ugyanakkor gyorsabb odajutást lehetővé tevő metróvonal. Ezzel szemben jó néhány évvel ezelőtt az egyik, azóta már letűnt science-fiction MMO-ban

EGY LAZULÓS SZAKMA

Sok MMO-nak mára nem véletlenül elma-radhatatlan része a horgászat. Ez az egész szakma, bár hasznos is lehet, a legtöbb eset-ben arról szól, hogy akár egyedül, akár egy-két haverral fel-kerekedjünk, megke-ressük a lehető legel-dugottabb kis tavakat, folyócskákat, és ma-gunk mögött hagyjuk az olykor (jó esetben) folyamatos koncentrá-ciót igénylő háborút, és szinte semmit nem csi-nálva csak kiélvezzük a körülöttünk elterülő táj szépségét. Szép példá-ja annak, ahogy a funk-ció segít megtalálni a relaxálás igazán élet-szerű módját.

(már nem is emlékszem, melyik volt az) találkoztam egy, a *WoW*-belinél jó-val kidolgozottabb, de annál értelmet-lembb metróhálózattal, ami csak pa-zarolta az időmet a megtervezhet-ten útvonalával; más módon sokkal egyszerűbb volt bárhova eljutni. Egy ilyen metróhálózat – bármennyire ki-dolgozott legyen is –, egyéb hangula-tot nemigen fog kiváltani a játékosok-ból, mint a dühöt.

Hasonló a helyzet a lakásokkal is: nem szerencsés, ha csak raktárnak használ-ható zugokat adunk a játékosoknak, ahova egyedül csak ők léphetnek be, de éppen ennyire szerencsétlen meg-oldás az is, ha mindentől távoli, nehe-zen és hosszadalmasan megközelít-he-tő helyre tervezik azokat, ami miatt nem alkalmasak arra, hogy egy fárasztó csata után csak úgy felugorjanak a haverok. Ha funkciót kap a lakás, azzal értelmet adunk annak is, hogy kikap-csolódásra használják, és még a beren-dezésre is költsenek a játékosok.

Szonja

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

Tényleg ezt írtuk?

VISSZAPILLANTÓ

Uborka- és strandszezon van, így volt ez tavaly, öt éve, valamint tíz kerek esztendeje is. Ilyenkor felsóhajt a gamer, nekiáll bepótolni a lemaradásait, hűsítőt szűröcsöl, sütiképezik a napfényben. Ebben a meglehetősen idilli helyzetben a legkellemesebb élmény fellapozni a régi GameStar magazinokat, és izzadt, napbarnított arccal mosolyogni azon, hogy... már egy éves ez a rovat is! El sem hisszük, hogy repül az idő, mostantól már végre a Visszapillantó rovatból is lehet Visszapillantó rovatot csinálni, saját farkába harap a kígyó, GameStar GameStarnak farkasa. Na de most még nézzük a régi nagyokat, hogyan vi-selték a meleget az elmúlt évek során.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10
ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Hát, emberek, ez a tábor nem volt egy gyenge eresztés. Játék egész nap, no meg beach-feeling, jó csajok, néhány pók, kosarazás, szélesvásznú mozizás a kivétftön, megymás... Azóta is azt az egy hetet próbáljuk kipihenni.

Érdekes, tíz év alatt semmi sem változott; most sem volt gyenge eresztés a tábor, még néhány pók is meglepett minket EndreMan legnagyobb örömére. Azóta is azt az egy hetet próbáljuk kipihenni, de már igazából tíz éve nem sikerül.



Idézet: Csonti – Lords of EverQuest előzetes

– Né' má', Joe, ez a *Warcraft III* egész jól sikerült! Kiadója egy kamionnyi zöldhasút zsebelt be. Nem kéne nekünk is ráállni erre az RTS-témára?
– De! (lehallgatott beszélgetés a Sony Online főhadiszállásáról)

Valahogy mégsem sikerült lekoppintani a *Warcraft*ot, így a 2003 decemberében megjelenő RTS úgy merült feledésbe, ahogy megjelenése után a Rapid Eye Entertainment. Szomorú történet, Joe azóta sírdogál a munkanélküli hivatal kettes lépcsőházában.



Idézet: Bad Sector – Tomb Raider: Angel of Darkness teszt

Párizs olyan kihalt, mintha legalábbis valamilyen atomtámadás érte volna, és nem lett volna semmi-lyen ojektum a környéken...

Elég mélyponton volt a sorozat tíz évvel ezelőtt, a 64 százalékos értékelés is magáért beszél, de a kornak megfelelő kötelező Szalacsizás mellett a „Mogszox, vagy megsux” alcím is megér egy történelmi sóhajt a korai gamer-újságírás színes eszköztára láttán.



Idézet: Mazur – Torero teszt

Esetleg ha épp Madridba készülünk menni nyaralni, akkor majd egy bikaviadalra betévedvén elkápráz-tathatjuk rokonainkat, barátainkat, üzletfeleinket egy jól elhelyezett beszólással, mint például: „Ó, ez egy igazán remek belmontina volt. És milyen könnyedén vitte be azt a verónicát!” A hatás garantált.

Nem tévedés, a *Torero* egy bikaviadal-szimulátorként érkezett tíz éve, amolyan Greenpeace-irritátor, „Olé!” sablonokkal dobálózó állatmészáros darab. Ha valakit érdekel a téma, akkor biztos csodás, de mi a bikának drukkolunk.

Én nem, én a matadornak, természetesen – V.

Far Gate - Ajándék teljes játékpr

Európa legolvasottabb gamer magazinja

GameStar

3CD + 2 BÓNUSZ TELJES VERZIÓ

TNAo Zak Rickracken teljes játék

SonyOnline rendszerintéző program

Ára: 1996 Ft. Előfizetve: 1197 Ft. 2003. augusztus

THIEF 3

MINDEN új info a Splinter Cell tróntosztójáról

TOMB RAIDER

ANGEL OF DARKNESS

...és a világ másik 24 LEGNAGYOBB csalótlása

Felfedjük a sokkoló igazságot – 10 oldalon!

ELŐZETES

PRINCE OF PERSIA 4

A Kín, amely leiskolázza az eredetit: Lara Croft, elhijátsz!

Izelető a CD-t tartalmazó!

45 vadonatúj játékdégesztés, 37 hasznos segédprogram,

40 teljes verziós minijáték, 15 játékanimáció + 4 kipróbálható játéklemező

Előzetes: Conqueror: Azok az Ősök, Age of Mystology: Titánok, Lords of Everquest: Bontások, Pirates of the Caribbean, The Great Escape, Cliver: Békák, Pirates of the Caribbean: Milyen! Előzetes: Azok az Ősök, 11 órájú grafikus kétnyelvű és 9 processzor tesztje

5
ÉVE



Idézet: Gyu - Aréna

Itt van az Iron Maiden esete – valóban senki sem várja el tőlük a latinzenei motívumokat, azonban ne felejtsetd el, a zenei piacon nem jelennek meg hetente gyorsabb dobok, s bár vannak új hangszerek, a fejlődés korántsem akkora mértékű, mint az informatikában, és nem befolyásolja a zenekar teljesítményét annyira, mint egy PC-s játék esetén.

Noha Gyu egy olvasói levélre reagálva körmölte le a fenti mondatot, amely már párhuzamot vont az Iron Maiden és a játékipar szubjektív megítélése között, akkor is jogosan merül fel a kérdés a jelenlegi GameStar-szerkesztő talán túlságosan is földhözragadt fejében, hogy vajon mégis mire gondolhatott a költő, amikor ezen tökéletesen összefüggéstelen sorok születtek. Semmire tán – sejjik fel a válasz, mint ha csak Bruce Dickinson suttogná a füllünkbe a refrén előtt.



Idézet: Bad Sector - RAGE előzetes

Nem is Carmack lenne, ha nem vágta volna rá az újságírók „mikor jelenik meg” kérdésére a trade markkává vált „when it's done” replikát.

Vannak dolgok, amelyek sosem változnak. Az már nagyobb gond, hogy azóta egyre gyakrabban jelennek meg korántsem kész termékek. És most tényleg nem a RAGE-ről beszélünk.



Idézet: ZeroCool - S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky teszt

Érdemes azonban megjegyezni, hogy a játék XP alatt is tud olyan vizuális mutatványokat (például a tárgyakon megtörő fénypázmák), amelyeket a Crysis (hivatalosan) csak Vista alatt, Ultra High beállítások mellett engedélyezett.

Belegondolva, hogy 2 GHz Intel CPU, 1 GB RAM és egy Geforce 8800 GT mellett sikerült azt a tényleg nem olyan rossz látványt kicsikarni (ami nem összehasonlítható a Crysis igényével), valóban nem rossz a teljesítmény. Ám a bugok a mai napig kísértenek minket. Mind a hétfelmű.



Idézet: BZ - Legend: Hand of God

A kalandok elején persze szakosodnunk kell, mint bajszos diáknak holmi alacsony szintű középiskolában az esztergálásra.

De miért éppen bajszos? Miért? Micsoda pejoratív, kirekesztő, már-már ellenséges kép a bajszos emberekre nézve a várható alacsony szintű oktatás esztergálással nehezítve! Ehhez mérten túl sok a bajszos politikus. Túl sok.



Idézet: mazur - Deadlight teszt



1
ÉVE

Amennyire gyűlölöm az „élő-lélegző város” kifejezést, annyira jól jön most, mert Seattle éppen haldoklik, a szemünk előtt omlanak le utolsó épületei is.

De ettől még persze lélegzik, és él is kicsit. A fejlesztők tarsolyában felkavarta a kalandjátékok állóvizét, de nem taszította le a WoW-ot a trónról, a grafika tekintetében nem lehet okunk panaszra, jön a Red Dead Redemption PC-re – csak hogy néhány olyan dolgot is leírjunk még ide, amit mazur gyűlöl, de annyira jól jöttek most a kellemetlenkedéshez.

Idézet: Kox - Test Drive: Ferrari Racing Legends teszt

Azért ez hosszabb távon felőrli az idegeket, és nincs semmiféle motiváció, egy csomó verseny olyan ésszerűtlen céllal indít, mint például: maradj két körön keresztül hátul, majd az utolsó két körben nyerd meg a versenyt. Hát, kérem szépen, ennek nincs semmi értelme! Ki az, aki ilyen helyzetben tényleg hátul marad az első két körben?

Az, aki megérti a feladatot.

Idézet: HP - Resident Evil 6 előzetes

Bennem még erősen élt a kiadó prédikációja arról, hogy ez a rész majd megreformálja jól a szériát, visszatérünk a gyökerekhez, de közben állati akció is lesz, FPS-mániákus és kalandjáték-specialista együtt lovagol el a napsütésben egymás kezét fogva.

Sajnos azóta pontosan tudjuk, hogy ilyen nem történhetne meg, mert a kalandjáték-specialista képtelen normálisan lovagolni, az FPS-mániákus meg kérdéses nélkül lelövi a lovat.

Idézet: Mocsy - Sleeping Dogs teszt

Kicsit variálhattak volna az ellenfeleken; amikor egy ötfős bandában a hármásiker gengszter testvérpárnak még a cipőfűzője is egyforma, az azért nem túl életszerű.

Hármásiker gengszterek esetében az utca íratlan törvénye, hogy ugyanabban a cipőfűzőboltban kell vásárolniuk. Régi hagyomány ez, eredetét legutóljára 1967-ben kutatta egy bizonyos Charles W. Kecek, szlovák származású amerikai oknyomozó riportert, de pár nap után holtan találták rá szállodai szobájában. Cipőfűzővel akasztotta fel magát – állt a jelentésben, de családja szerint valami más történt. Sosem tudjuk meg.

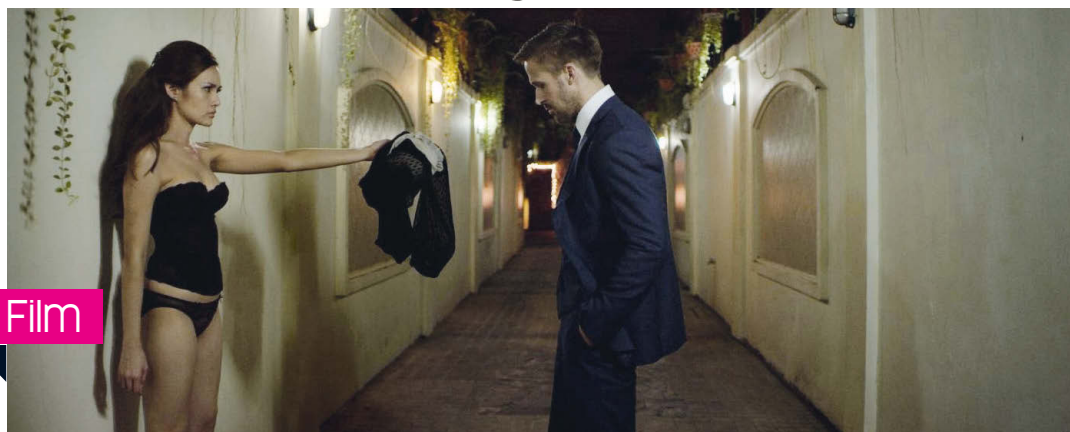


Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Szürreális karaoke

Csak Isten bocsáthat meg (Only God forgives)



Film

VÖRÖS NEONFÉNYEK, SZÜR-
REALIZMUS, OIDIPUSZ-
KOMPLEXUS – HÍVÓSZA-
VAK, TAGLINE-OK A CSAK ISTEN
BOCSÁTHAT MEG CÍMŰ, ÚJ NICO-
LAS WINDING REFN-OPUSZHOZ.

Megérkezett hát a magyar mozikba az év egyik legjobban várt filmje, ami előzetes híréhez méltóan alaposan megosztotta nemcsak a közönség, de a kritikusok véleményét is. Olybá tűnik, a pozitív vélemények többségben vannak, én mégis a negatív oldalt fogom „erősíteni”. Szpojleres ajánló következik!

Az első igazi filmjével, a 96-os Pusherrel rögtön kult státuszba került dán direktor őszinte nyersségével bővílte el a szakmát, ami után – egy sikertelen hollywoodi kitérőt nem számítva – évekkel később forgatta le a második és harmadik részt (2004-2005), melyek még mindig megőrizték a kezdeti rendezői sajátosságokat. Azután elkezdődött a stilizáció időszaka, a Bronson és a Valhalla Rising esetében szinte tökéletesen megvalósítva, az igazán nagy elismerést hozó Drive viszont már kezdte felvonultatni a Csak Isten bocsáthat megben eluralkodó mesterkéeltséget. Nagyon úgy tűnik, hogy a filmes családból származó rendező eldöntötte, merre megy tovább; az idő talán még igazolhatja őt.

Nézzük a történetet. Bangkokban járunk, ahol egy testvérpár thaiboxklubot vezet, de a háttérben kábítószerekkel szerzik a nagy pénzt. Billy (Tom Burke), a báty megerőszakol és halálra ver egy helyi 16 éves prostituáltat, akinek apja lehetőséget kap a rendőrfőnöktől, hogy bosszút álljon. Mivel ez az eset is halállal végződik, pár perc elteltével már a második bosszútörténet veszi kezdetét. Az öcs, Julian (Ryan Gosling) is nekiindul elégtételt venni, de hamar visszazoklik, ahogy megtudja az igazságot. Itt lép a képbe az anya, Crystal, Kristin Scott Thomas lehangoló szexi és impulzív alakításában. Ő nem bocsát meg. Nem úgy Chang (Vithaya Pansringarm), a rendőr, akinek figurájáról hamar kiderül, hogy a címben szereplő istent testesíti meg a történetben: ő büntet. Dha kardja folyamatosan vele van, amit mintha a hátából húzna elő. Itt jelentkezik a film egyik erőssége, a bizonytalan antagonista-protagonista ellentét, mikor is elég nehéz mind beazonosítani bármelyik szereplőt, mind pedig azonosulni vele. A kínzás- és gyilkosságjelenetek nem öncélúak, de igazán pluszt sem adnak a történethez (sok-

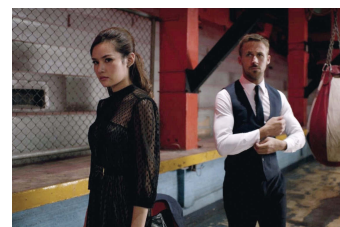
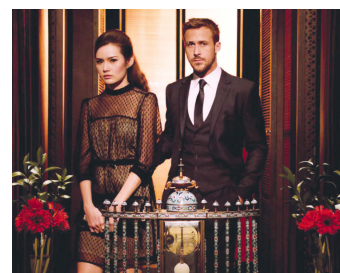
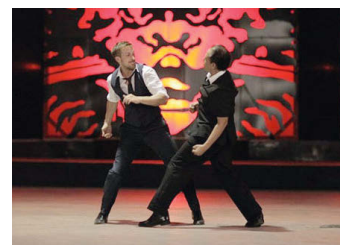
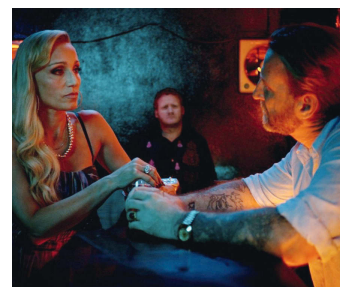
szor pedig csak sejtetnek), a karaokebárban játszódó jelenetek úgyszintén. A feleslegesség érzetét keltik viszont az olyan szekvenciák, ahol kerek egy percig „fahrt-kocsiznak” egy szerelőműhely belsejében. Cliff Martinez zenéje sajnos nem éri el a Drive soundtrack szintjét – kivéve talán Julian és Chang bokszmeccsét –, pedig itt is szükség lett volna egy erős plusz atmoszférára. Larry Smith képei pedig erősen hajaznak Gaspar Noé filmjeire.

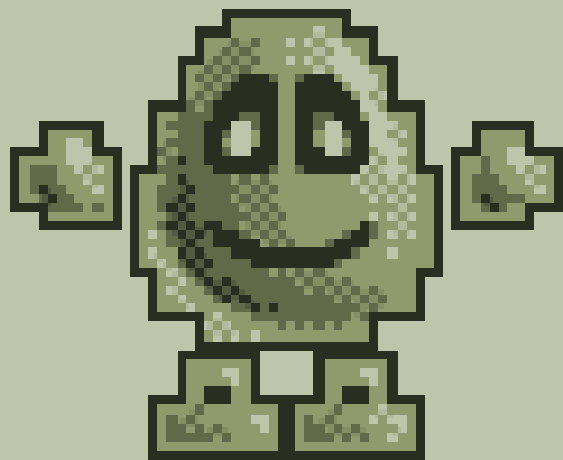
A hézagos történetben a karakterábrázolás többet is elbírt volna, az erőtlen mesterkéeltség így a visszajára fordul, és egy üres lufira hasonlít az egész. Az Alejandro Jodorowskynak ajánlott filmben nyoma sincs a mexikói szürrealista mester meghódította mélységeknek, a szimbólumrendszer nem áll össze egésszé. Így válik hatástalanná és felszínessé ez a katarzismentes megváltástörténet, amiben eredetileg sokkal több lehetőség lett volna. Sokan vannak, akik az ízlésben hisznek, de ettől függetlenül számomra ez a film (is) a felborult értékrend egyik iskolapéldája, amikor is piederesztálra emelnek egy közepes alkotást.

Haka

Sokat akart a szarka, de nem bírta a farka.

3/5





5-7. JULY 2013
AJKA/HUNGARY

Beszámoló



Sorozat

Így mulat a demószcéna Árok party

A 15. ÁROK PARTY MAGYAR-ORSZÁG LEGRÉGEBBI DEMÓPARTIJA.

Idén több mint száz érdeklődő jelent meg, hogy meghallgassa a téma előadóit, a szombat esti együtteseket és legfőképpen, hogy találkozzon a hasonló érdeklődésűekkel. A pénteki napon két ízig-vérig magyar Commodore-játékfejlesztést mutattak be. Az első a *4 emelet* volt – a komplex, szépen kidolgozott grafikákkal megspékelt szöveges kalandjáték helyzetjelentése megadta az alaphangot. Utána a Commodore Plus4-re készülő *Adventures in Time 2* következett. Az aranyos kis platformjáték minden szempontból mestermunka, a téma legjobbait is leiskolázza. Szombaton már kora délutántól megkezdődtek az érdekesebbnél érdekesebb előadások, amiket a *Last Ninja* egyik magyar fejlesztőjével folytatott beszélgetés követett, aki nem kevesebbet állított, mint hogy a játékot majdnem teljes egészében itthon fejlesztette egy csapat.

Utána egy kerekasztal-beszélgetés következett a 80-as évek crackereivel, akik a szcéna szubkulturális gyökereiről meséltek: anekdotáztak arról, miként jártak be Európát pár ezer forintból, hogy lehetett fillérékért levelezni külföldre heti rendszerességgel, miként buherálták meg a telefonfülkéket, hogy haverokkal csevegessenek itthon és a nagyvilágban, és per-

szé hogy hogyan importáltak és adtak tovább száz és száz játékot az akkori burjánzó hazai játéktársadalomnak. Az előadások után két koncerttel folytatódott az este. Az Errorport gitárral és hegedűvel kísért GameBoy-chipzenéje nagy tetszést aratott. Őket követte a SIDrip Alliance banda, akik már évek óta folyamatosan szórakoztatják minőségi játékszene-feldolgozásaikkal a találkozó nagydéműjét. Olyan klasszikusok dallamai csendültek fel, mint a *Supremacy*, a *Duke Nukem* vagy a *Last Ninja*. A parti záróakkordjai hagyományosan a compok (versenyek) voltak. Többek között bemutatták az *Immensity* játék beharangozóját – ez az új, induló (és természetesen magyar) Commodore 64-es játékfejlesztés teljesen lenyűgözte az egybegyűlteket. Az *Impossible Mission* idéző cyberpunk arcade igazi XXI. századi szórakozást nyújt majd a 80-as évek legmenőbb számítógépén, legkorábban jövőre. A találkozó végig fantasztikus hangulatban zajlott, amit a hektikus időjárás sem tudott megzavarni. A szervezők ígérték, hogy jövőre ismét igyekeznek majd teljesíteni az elvárásokat, ami idén szerencsére sikerült. Érdemes megsejtelni a rendezvény Facebook-oldalát vagy a szervezők blogját, s aki úgy érzi, közelebbről is érdeklő ez az egész csodálatos, 8 bites világ, csatlakozzon. Jövőre találkozunk!

<http://tehnaplo.blog.hu>

CargoSGR

Isten, hatalom, család The Borgias

NEM HISZEM, HOGY VALA-HA IS LÉTEZETT IZGALMASABB ÉS ÉRDEKESEBB ALAKJA A PÁPASÁG KÉTEZER ÉVES INTÉZMÉNYÉNEK, MINT VI. SÁNDOR, VAGYIS RODRIGO BORGIA. Az 1492-től 1503-ban bekövetkezett haláláig regnáló egyházi családnéve egybeforr a nepotizmussal és a libertinizmussal, holott az őt követő pápák mind elismerően szóltak tevékenységéről. Kétségtelen, hogy a saját kis birodalmat építő Borgia család megérte a pénzt, de nem árt tudni, hogy a politikusok minden követ megmozgattak annak érdekében, hogy rossz híruket keltsék. Miután 2010-ben véget ért a *The Tudors*, a Showtime kábelcsatornának jól jött a *Síró* játék forgatókönyvéért Oscar-díjjal jutalmazott Neil Jordan ötlete: egy sorozat minden idők legellentmondásosabb pápájáról és családjának küzdelmeiről. VI. Sándor szerepére a zseniális Jeremy Ironst sikerült megnyerni, aki remekül hozza a hatalomvágyó, kicsit hedonista, ám családját mindennél előbbre tartó figurát. Rajta kívül a bíborosi köntös viselése helyett inkább a harcmezőre vágyó idősebb fiú, Cesare Borgia (Francois Arnaud) játékát emelném ki, illetve Holliday Graingerét, akinél keresve sem találhattak volna tökéletesebb Lucrezia Borgiát – ahogy

ártatlan kislányból a fivérért is elcsábító méregkeverővé válik, azt tanítani kellene.

Sajnos a középső fiúgyermek, Juan Borgiát alakító David Oakes viszont látványosan kilóg a sorból. Egyáltalán nem tartom jó színésznek, holott szinte minden fontosabb kosztümös sorozatban felbukkant már, mindig negatív karaktert játszva, sajnos mindig ugyanúgy... A színészi játék általánosan magas színvonalra nem lenne fenntartható remekül megírt párbeszéd és valóban fordulatos, nem mindig kiszámítható forgatókönyv nélkül.

Noha mindhárom évadot az etyeki Korda stúdió díszletei között forgatták, szinte sosincs olyan érzése az embernek, hogy az a kőfal ott bizony habszivacsból készült, és koridegen elemekkel sem találkozni, mint a botrányosan gyenge *The White Queen*-ben. A műre a koronát Paul Sarossy lenyűgöző képei teszik fel – vírfürdőtől élve elégetésig, pestisjárványtól orgiáig minden meglevenedik rajtuk. Egyedül a nagyobb csatajelenetekbe tudnék belekötni, melyeken erősen látszik, hogy megrendezettek, és pont az a fajta zsigeri „mocskosság” hiányzik belőlük, ami áthatja a sorozatot, beborítja a nézőt is, de annak eszébe sincs azt lemosni magáról.

Chavalier

Egy történelmileg nem mindig hiteles, de végig annak tűnő reneszánsz krimi, ami rendes lezárást érdemelt volna.

4,5/5

R.A. Salvatore

Az utolsó lépés

AZ ELŐZŐ KÖTET, A KHARÓN KARMA UTOLSÓ OLDALAIT OLVASVA A NAPNÁL IS VILÁGOSABBÁ VÁLT SZÁMUNKRA, HOGY A NEVERWINTER-CIKLUS NEM ZÁRULT MÉG LE, HÁT-RAVOLT MÉG EGY UTOLSÓ LÉPÉS.

Drizzt Do'Urden a Csarnok Vándorainak elmúlása óta először része egy kalandozó csapatnak, ám párhuzamot vonni Bruenor, Regis, Wulfgar és Catti-brie négyese, valamint az Artemis Entreri, Buzogányos Ámbra, Afafrenfere és Dahlia Sin'felle közé bortság lenne. Máshogy gondolkodnak a világról, kevésbé hajlamosak a közösség érdekeit saját önző céljaik elé helyezni. A népe örökségét megtagadó drow elf kőszta azonban mégis megpróbálkozik a lehetetlennel, kiutat kínál társainak a saját maguk ásta sötét veremből, miközben Faerun ismét az egész világra kiható változások elé néz. A történetről pedig egy szót se többet... Minden olvasónak magának

kell Drizzt társaságában átélnie azokat az érzelmi megpróbáltatásokat, amelyek hősünkre várnak. Különleges darabja ez a negyed százada futó regényfolyamnak, számos régi ismerőssel, kedvelt helyszínnel és a gondolatainkra sötét felhőként telepedő bal-sejtelemmel.

Chavalier



Könyv

Az érzelmek szokatlan kihangsúlyozása sajátos zamatot kölcsönöz a Neverwinter-ciklus utolsó kötetének.

5/5

Wayne Chapman

Halk szókkal, sötét húrokon

ÚJABB ANTOLOGIA JELENT MEG A DELTA VISION GONDOZÁSÁBAN A MEGKÖVÜLT NAPVILÁG NOVELLÁSKÖTET MELLETT.

A szerző ismét az a Wayne Chapman, akinek Ynev emlékezetes kalandozóhistoriáit köszönhetjük. Az új gyűjteményben hat hosszabb-rövidebb írás található, melyek elviselhetővé teszik a hosszú és eseménytelen BKV-utazásokat. Időben meglehetősen szabadon csapong a kötet, ugyanúgy megtalálhatók benne a hetedikor ismerős történései, mint az ötödikori csaták rég elfeledett hadműveletei. Tier Nan Gorduint most sajnos nem találjuk a főszereplők között, helyette viszont ott van nekromanta barátja, Ayr Arkhon és Darton bajnoka, Airum Al Marem. Őértük két novellában is izgulhatunk, mindkettő egészen kellemes kikapcsolódást ígér. Kedven-

cem mégis az az évezredeken átnyúló történet volt, aminek során a föld mélyén élő acquir szörnyesültek végső elkeseredettségükben olyasmit tesznek, ami kihatással van a jelenkor történéseire is: megtanítják az emberi fajt a réges-rég feledésre ítélt acquir mágia alapjaira. Újabb igényesen összeállított, megírt és kiadott antológia, csak ajánlani tudom.

Mocsy



Könyv

Ismert és ismeretlen hősk kalandjai, akik sokat tettek azért, hogy Ynev népei túléljék a csapásokat.

4,5/5

Knauf, Zircher

Vasember - Gyilkológép

MIKOR A MILLIÁRDOS, ZSENI, EMBERBARÁT PLAYBOY A SAROKBAN KUCOROG FÉLELMÉBEN, OTT VALAMI NINCS RENDBEN.

A nagy Tony Stark eddigi legsötétebb kalandja érkezett el hozzánk a Kingpin kiadónak hála, akik ismét egy kifogástalan minőségű kötettel örvendeztették meg a műfaj rajongóit; a Vasember 3 eseményeinek alapjául szolgáló Extremis füzetek folytatása a Gyilkológép. Stark maga is kapott egy adagot a szérumból, melynek következtében minden elektromos eszköz képes elméjével irányítani, ami rengeteg előnnyel, de legfőképp a Vasember-páncél tökéletes kihasználásának lehetőségével jár. Stark sosem volt még ennyire erős, a többi jötevő csak a kispadról figyelheti a nagyfiút, de valami mégsincs rendben. Paranoia és emlékezetkiesések gyötrik Tonyt, aki még Amerika kapitányának is szó nélkül neki-

esik. Végigkövethetitek a hős meghurcoltatását, ha beruháztok a hat füzetet magába foglaló kötetbe. Ami a történetet illeti, Daniel és Charles Knauf ismét kitéttek magukért, a panelek szépsége pedig Patrick Zircher munkáját dicsérik, aki sötét tónusú képeivel megmutatja Tony Stark egy, még sosem látott oldalát, azaz hogy milyen az, amikor a Vasember fél.

Hunter



Képregény

Vajon mi jelenti a valódi veszélyt, a fegyver vagy annak használója?

4/5

Asking Alexandria

From Death to Destiny

H AZÁNKBAN IS EGYRE NAGYOBB NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVEND A SOKAK SZÁMÁRA HALLGATHATATLAN, DE AZ ALTERNATÍV FIATALOK KÖRÉBEN MEGÁLLÁS NÉLKÜL HODÍTÓ HARDCORE METAL.

A stílus egyik jeles képviselője a brit Asking Alexandria, akik nemrég nálunk is megfordultak az egyik hazai fesztiválon. Természetesen legújabb albumukon sincs hiány a metalcore-ra jellemző hörgésből és sikítózásból, de lényegesen több az érthető, ténylegesen énekelt szöveg. A lemez a Don't Pray For Me nevű, kissé sejtelmes, vonós elemekkel dúsított dallal nyit, ami pont arra való, hogy megnyissa a banda koncertjeit, bemelegítse a mosholni kívánó tömeget (néhol még a közönséget is hallani lehet). A Killing You már sokkal inkább nevezhető metalcore-dalnak, majd jön a The Death Of Me, amire az ember önkéntelenül is ugrálni kezd,

akárhoh is legyen, minekutána a klipet is kapott Run Free ugyancsak nem hagyja pihenni. A számok egy része inkább hűz a hagyományos rockzene felé, mint a Parkway Drive-féle zúzós-megőrülős téma irányába, ami nem feltétlenül baj, csak nem biztos, hogy az újítani kívánó metalcore-rajongó azt kapja, amire várna. Ettől függetlenül az Asking-rajongók biztosan nem csalódnak, a banda fejlődése egyértelműen látszik, reméljük, nem fognak nagyon eltávolodni kezdeti műfajuktól.

Paca



Zene

Danny Worsnop hangja még mindig nagyon illik a műfajhoz, meglátjuk, hogy folytatódik a banda pályája.

4/5

Pet Shop Boys Electric

A 80-AS ÉVEK ELEJÉN RAP-ZENEKARNAK INDULT A PET SHOP BOYS ELKÉSZÍTETTE AZ ÉV LEGJOBB TRANCE-ALBUMÁT. Vizsgáljuk meg, hogy lehetséges ez. Az elektronikus zenében (is) folyamatosan jelenlévő cirkulálásnak köszönhetően a 30 éve – kisebb-nagyobb szünetekkel – pályán lévő szintipopbandák (Depeche Mode, Erasure, OMD, Visage) újra és újra reflektorfénybe kerülnek, mégis a Neil Tennant és Chris Lowe által alkotott duó bizonyult a legmaradandóbb értéknek. Az Electric névre keresztelt új album tökéletes ellenpólusa a tavalyi slágermentes Elysiumnak, egymást követik a kortárs elektronikus zenei esztétikát prolóngáló, de mégis PSB-s hangzású dalok. Persze az egyetemes zenei nyelvnek tekinthető trance csak egy összefoglaló név: hi-energy, italo, house és electro trackek, egymással rokon műfajok váltakoznak a mindössze kilencszámú, mégis kielégítő ha-

tást keltő lemezen. Ezek közül személyes kedvencem a játékos Bolshy, a szigorú Fluorescent és az „aréna-trance” Vocal. Komoly segítséget nyújtott a „kisállatkereskedéses” fiúknak a – tudatosan kiválasztott – producer, Stuart Price, aki az utóbbi időben Madonna, Kylie Minogue és a The Killers legjobb számaint írta. Hiába a sok elkopatott hang(zás), a Pet Shop Boys kezei alatt mind arannyá válik. Ahogy egyik válogatáslemezüik címe is mutatja: ez artpop.

Haka



Zene

A PSB-fiúk megmutatják, hogyan légy zeneileg aktuális és kereskedelmileg sikeres egyszerre.

5/5

Witchcraft Hegyek felettem

TRVE BLACK METAL 1996 ÓTA - EZ A WITCHCRAFT EGYIK LEGFŐBB ERÉNYE.

Ez egyeseknek a gyengéje, mások meg úgyis valami nagyon újszerűt keresnek a fekete fémzenében. Második hivatalos kiadványával a magyar Witchcraft (ilyen névvel ténykednek külföldi metalegyüttesek is) egy igazán régisulis hangzást és utat jelölt ki magának. A dolgok közepébe vágna a dalok, nincsenek szimfonikus szintetizátorbevégek, a korong legelején kifejezetten olyan érzet volt, mintha figyelmetlenségemben rosszul indítottam volna el a bakelitet. Fél órára valami pokoli hirtelenséggel taszít egy véres világba, és ott is hagy az elcsendesülés után még hosszú percekre. Közép és gyors tempókat váltogató tételeikben a megszokott felhangok mellett gitárszólók is előjönnek, illetve a darálás részekben is található nem teljesen szokványos megoldások. Ennél a lemeznél váltottak magyar nyelvű énekre, akarom mondani káromásra, de

ezt egyértelmű pozitívumként könyvelem el. „Megöllek, mert gyűlöllek”, „én vagyok a korbács a kézben” és hasonló épületes foszlányokat lehet elcsípni a szövegekben, és ezeket egy ennyire meggyszó zenei körítésben hallani kifejezetten üdítőnek tűnik. A CD-, kazetta- és vinylkiadást is megérő album megjelenésének művészi koncepciója teljes mértékig koherens a zenével. Jó látni, mennyire szép és profin kivitelezett kiadványokat jelentetnek meg kishazánkban.

kowala



Zene

Vérre, kárhozatra várva.

4,5/5

SHXCXCHCXSH STRGTHS

NE ZAVARJON MEG SENKIT A CÍMBEN FELTŰNŐ ZAGYVASÁG, AZ ÉV EGYIK LEGJOBB TECHNÓLEMEZÉRŐL LESZ SZÓ.

A mostanában oly divatos rejtőzködő „művészkedést” (Szare az 19.26.1.18.5 nevű alteregót hozta létre, a betűk helyére az ABC-beli sorszámot helyettesítve) emelte új szintre az SHXCXCHCXSH, akikről mindössze annyit árul el az internet, hogy két svéd emberről van szó, de hogy férfiak-e, azt csak valószínűsíthetjük zenéjük alapján. Az intrónak tökéletes SLVRBBL eltorzított női énekesfényekkel indít, amit „összezavar” a rá épülő elektronikába fojtott dubstep. Az utána következő L(i)TTL(e)W(o)LF az év egyik legerősebb zenéjének tűnik, kopogós lábdobjaira a basszus „válaszol”, az alatta kuszó ambienszónegy tökéletes ellenpontozásával megspékelve. A R(e)S(u)RR(e)CT(io)N már kőkemény, nagybetűs Technó, itt merül fel először igazán a gyanú, hogy tulajdonképpen egy live módszerrel

Haka



Zene

Ilyen napjainkban a jó technó, minden benne van.

5/5

Various Artists Black Hoe Resurrected LP

JÓ HÍR A KEMÉNYVONALAS DRUM&BASS KEDVELŐINEK, HOGY MAGYARORSZÁG EGYIK LEGISMERTEBB NETLABELJE, A BLACK HOE RECORDINGS NEMRÉGIBEN FŐNIXMADÁR MÓDJÁRA TÁMADT FEL.

Ezt megünneplendő, a srácok rögtön egy relaunch partival indítottak, amire természetesen új albummal is készültek, egész pontosan egy 11 számos válogatás-CD-vel, amin a magyar előadókon túl a stílus több prominens külföldi producere is képviselteti magát. A belga Peter Kurten – aki már több hazai rendezvényen is fellépett – például nem kevesebb, mint négy trackben működött közre, de ugyanilyen termékenynek bizonyult még az orosz Nagato és hazánk egyik legaktívabb drum&bass DJ-je, Savage is. A teljesség igénye nélkül érdemes még megemlíteni a – zűzös zenéiről ismert – angol Jakub23-at, aki ezúttal sem fogta vissza magát, illet-

ve a két orosz fenegyereket, Ganchert és Ruint, akiknek a legutóbbi – már a júniusi GameStarban is ajánlott – albumáról került fel egy remix, amit az ismert magyar producernek, Mystificationnek készítették. Sokszínű, igényesen összerakott – és a magyar zenei palettán abszolút hiánypótlónak számító – válogatást köszönhetünk tehát a Black Hoe-nak, big up ezért nekik!

mercenary



Zene

Remek ízelítő a drum&bass kemény és sötét oldaláról.

4/5

Megjelenik szeptember 20-án

KÖVSTÁM

GRAND THEFT AUTO V

Megannyi találgatás, előzetes, izgalmas videó és kép után elérkezt az igazság pillanata. Végre-alahára rátehetjük izgatottan remegő kezeinket a Rockstar legújabb játékára, melyben Los Santos fiktív városa lesz a játszóterünk. Ezúttal egy háromfős, örültekből álló csapat tagjaként kell megállnunk a helyünket. Itt van nekünk a családi gondokkal küszködő és adrenalinfüggő Michael, a gettó tisztelőért és a kiemelkedő sért küzdő csillaga, Franklin és az igazi falusi suttyó, Trevor, aki egy szál fecskében mászik be más emberek lakásába. Egy ilyen triumvirátussal biztos nem járhatunk rosszul, de vajon megfelelnek a srácok az elvárásainknak? Kiderül.



DIABLO III

Az ördög visszatért, hogy ezúttal a tévéképernyőkön láthassuk, amint kileheli lelket, és eldobja a vörös irhája alatt rejtgetett lootot. Ismét álmatlan éjszakák következnek, miközben kezünk rágyógyul a kontrollerre. Legalábbis reméljük.



TOTAL WAR: ROME II

Az RTS-rajongóknak idén nincs okuk panasra. Egy Company of Heroes 2 és egy StarCraft II kiegészítő után jön a Total War sorozat legújabb része, amiben ismét a római hadviselés szabályai szerint vonulunk csatába. Vajon elég újdonság lesz a második részben ahhoz, hogy észrevétlenül köszönjön ránk a reggel?



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

A Castlevania sorozat tagjai érthetetlen okokból mindig elkerülték a PC-t, most viszont változni látszik ez az áldatlan állapot. A 2010-es reboot első fejezetének izgalma végre már a számítógépes játékosok is átélhetik. A kérdés csak az, hogy hogyan sikerült a konzolokról PC-re átültetni az élményt.



NOTEBOOKOK JÁTÉKRA

Következő Mélyvíz rovatunkban kipróbáljuk és lemérjük a notebookpiacon kapható legdurvább gamer konfigurát. Megjazzasztjuk őket a legújabb játékokkal, hogy kiderüljön, mennyire éri meg esetenként akár négy-ötszáz ezer forintért hordozható játékgépet venni.

TELJES JÁTÉK

NEOCORE

HIR
Artúr királytól Van Helsingig - exkluzív interjú a Neocore Games-szel

Hogyan készült egy játék? (2. rész) | Spider-Man: Web of Shadows - a 2013/08-es GameStar teljes | Benny'nél előzetes a FEAR, alkotóknak noir horrorjátéka | Komolyháró, Blacklist, EverQuest - mi történt a héten? | Artúr királytól Van Helsingig - exkluzív interjú a Neocore

LEGFRISSEBB VIDEO | Összes videó

Sziget 2013 - akkor ide mennek a GameStar lányok
Nyár van és életérzés, szóval Réku mostantól néhány rövid és hangulatos videó segítségével mutatja meg, hogy milyen is a Sziget hangulata. És megőiel egy medvét. De mit csinál közben Sophias?

EverQuest Next - az online játékok jövője | Grand Theft Auto V - mhez hasonlít még? (videó) | Destiny címlappal és James Bond teljes játékkal megjelent a júliusi

SPLINTER CELL

FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!

Ismét olyan széles a választék a teljes játékok terén, hogy nem tudtuk még eldönteni, melyiket csomagoljunk a 2013/09-as lapszám mellé. Továbbá hivatkozhatnánk nyugodtan arra, hogy jelenleg is folytak a tárgyalások, hiszen mindkét állítás igaz. Ezúttal is számos jelöltet megvizsgálunk, mielőtt kiválasztanánk közülük azt, amelyiknek szerintünk a leginkább örülnének. A befutót a lapszám megjelenése előtti napokban a GameStar Online-on (gamestar.hu) fogjuk bejelenteni, addig pedig szíves türelmeteket kérjük. Köszönjük!

FourFourTwo



A futball szellemi csúcsterméke
132 oldal foci minden hónapban
Nemzetközi és hazai sztárok
Exkluzív riportok és interjúk

www.FourFourTwo.hu

DVD MELLÉKLET

újabb játékok bemutatói

GameStar



TELJES JÁTÉK

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

PART1 | PART2 | PART3 | PART4 | PART5 | PART6 | PART7 | PART8 | PART9 | PART10

Amennyiben a telepítő nem tenné ki az asztalra a teljes játék ikonját, azt a „megadott hely/image/pc” mappán belül találjátok Spider-Man Launcher.exe néven.



ANDROID SUPERGUIDE 1-2.

Minden, amit androidos készülékekről tudnod kell, több mint 200 oldalon a PC World szerkesztőitől.



DARK MAGYARÍTÁS

Lostprophet munkájának köszönhetően magyarul izgulhatjuk végig egy újonc vámpír kalandjait, lopakodós stílusban.

DVD-BORÍTÓ

HÁTTÉRKÉPEK

BioShock Infinite DLC-k, Saints Row IV, Shadowrun Returns, Splinter Cell: Blacklist, The Bureau: XCOM Declassified

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.



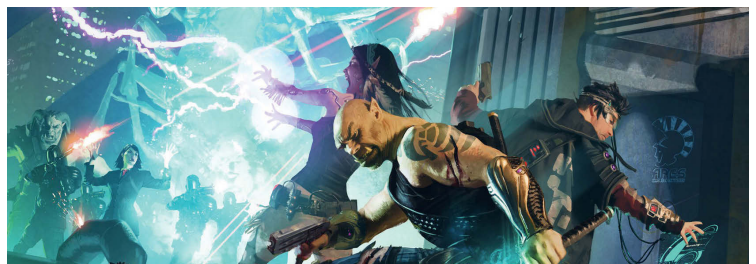
GAMESTAR TÁBOR 2013: ÖSSZEFOGLALÓ



GAMESTAR TÁBOR 2013: AZ IGAZI HŐS I-II.



GAMESTAR TÁBOR 2013: BAKIK, KIMARADT JELENETEK



VIDEOTESZT SHADOWRUN RETURNS



VIDEOTESZT SKULLS OF THE SHOGUN

AARON
TAYLOR-JOHNSON

CHRISTOPHER
MINTZ-PLASSE

CHLOË GRACE
MORETZ

ÉS
JIM
CARREY

KICK-ASS 2

UNIVERSAL PICTURES AND MARV FILMS PRESENT A MATTHEW VAUGHN PRODUCTION "KICK-ASS 2" AARON TAYLOR-JOHNSON CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE
CHLOË GRACE MORETZ AND JIM CARREY CASTING BY REG POERSCOUT-EDGERTON CSA COSTUME DESIGNER SAMMY SHELDON DIFFER MUSIC BY HENRY JACKMAN MATTHEW MARGESON
EDITED BY EDDIE HAMILTON ACE PRODUCTION DESIGNER RUSSELL DE ROZARIO DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY TIM MAURICE JONES BSC EXECUTIVE PRODUCERS MARK MILLAR JOHN S. ROMITA JR STEPHEN MARKS
CLAUDIA VAUGHN PIERRE LAGRANGE TREVOR DUKE MORETZ PRODUCED BY MATTHEW VAUGHN ADAM BOHLING TAROON PACK DAVID REID
BASED ON THE COMIC BOOK WRITTEN BY MARK MILLAR & JOHN S. ROMITA JR SCREENPLAY BY JEFF WADLOW DIRECTED BY JEFF WADLOW
MARV SOUNDTRACK ON BONY CLASSICAL [f /uipdunafilm](#) A UNIVERSAL RELEASE © 2013 UNIVERSAL STUDIOS

AUGUSZTUS 22-TŐL A MOZIKBAN!

Tizenhat éven
aluliak számára
nem ajánlott

16



TOTAL WAR™

ROME III

SZEPTEMBER 3.

16™
www.pegi.info

PlayON!
www.playON.hu

TOTALWAR.COM

intel

TOTAL WAR™

CREATIVE ASSEMBLY™

SEGA®

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: ROME and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.