

TELJES
JÁTÉK

DUNGEON SIEGE III



Steamen aktiválható változat



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/09

GameStar

1995

forinttal feltöltött
törzsvásárlói kártya

ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG



Star

Partner üzletek
Konzolvilág
GameShop

WATCH DOGS
HACKING IS OUR WEAPON

GameStar
TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA

Partner üzletek
Konzolvilág
GameShop

VILÁGPREMIER. CSAK NAGYPÁLYÁSOKNAKI

FIFA 14



TESZT

Total War:
Rome II

A RÓMAI BIRODALOM
TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

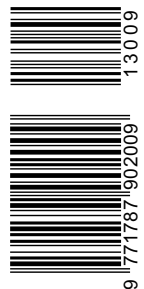


ELŐZETES

GTA V

MIÉRT IS
VÁGYUNK RÁ
ANNYIRA?

www.gamestar.hu
1995 Ft
2013/09



9 771787 902009 13009



Grand Theft Auto V



SZEPTEMBER 17.

18

www.pegi.info



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

#GTAV



XBOX 360

XBOX LIVE



IMPRESSZUM

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

Főszerkesztő-helyettes
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@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) dudu@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
Madarász Zoltán (Mady) zmadarasz@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
Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu
Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@gamestar.hu

Grafika:
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu
Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu
Berényi István iberenyi@gamestar.hu
Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

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

Felelős kiadó:
Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:
Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:
iPress Center Hungary Kft.

Felelős vezető:
Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343
e-mail: terjesztes@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 hírlapkézbesítőknel, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@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 megjelenést követően, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESSZ auditálja.



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



SZIASZTOK!

A MENETRENDSZERŰ LEHÜLÉSBEN AZ A LEGJOBB, HOGY VÉGRE VAN KIFOGÁSA AZ EGYSZERI GAMERNEK, MIÉRT IS TÖLTI A GÉP ELŐTT SZABADIDEJÉNEK NAGY RÉSZÉT. Mi is így vagyunk

ebben a hónapban, hiszen számos remekbe szabott játék került terítékre. Kezdenék mindjárt a *FIFA 14*-gyel, amit EndreMan és Dudu éjt nappallá téve tesztelt csak azért, hogy a GameStar olvasói a világon először olvashassanak arról, milyen is lett az a focijáték, amit egy éven keresztül nyüszölni fogunk. Endre szerint nagyon jó, ezt az is alátámasztja, hogy eddig még egyetlen kontrollert sem tört össze felháborodásában, amiért nem győzünk elég hálásak lenni.

Kilenc év várakozás után ideért a *Total War: Rome* második része is, ami igencsak megosztotta a rajongókat. Nekünk még a hibái ellenére is tetszett, egyszerűen lenyűgöző látni, ahogy a harci elefántok becsapódnak a fegyelmezett légiós

hadoszlopokba, és pillanatok alatt káoszt keltenek a harcmezőn. Leteszteltük PC-n az egyik legjobb konzolos akciójátékot, a *Castlevania* új részét is – az biztos, hogy ilyen látványorgiát csak PC-n csodálhattunk meg.

Felhívnam mindenki figyelmét az újsághoz mellékelt törzsvásárlói kártyára (amennyiben hiányozna, reklamáljátok, mert az jár nektek). HP szépen, érthetően és tagoltan leírta, miért is jó ez a kártya, használjátok egészséggel, gyűjtsétek rá a pontokat, és éljétek az általa nyújtott kedvezményekkel. A Steamen aktiválható *Dungeon Siege III*-at azoknak ajánlom, akik szeretik a *Diablo*hoz hasonló akciójátékokat, ahol a cél a szörnyek kardélre hányása, lehetőleg minél brutálisabb formában.

Nem maradt más hátra, mint hogy megköszönjem, hogy ebben a hónapban is velünk vagytok, remélem, ezt a jó szokásokat össze is megtartjátok, elképesztően izgalmas időszak elé nézünk.

Mocsy



CÍMLAPSZTORI
» 36

TARTALOM



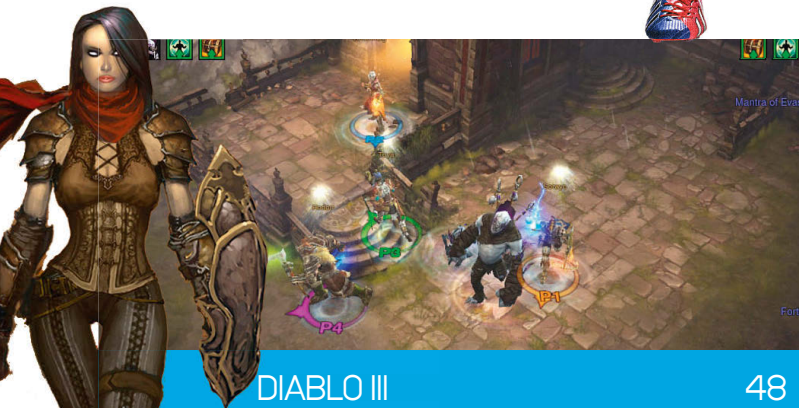
FIFA 14

36



TOTAL WAR: ROME II

42



DIABLO III

48



SPACE HULK

50



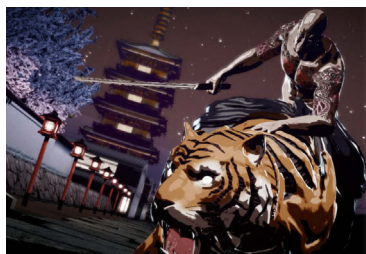
DISNEY INFINITY

52



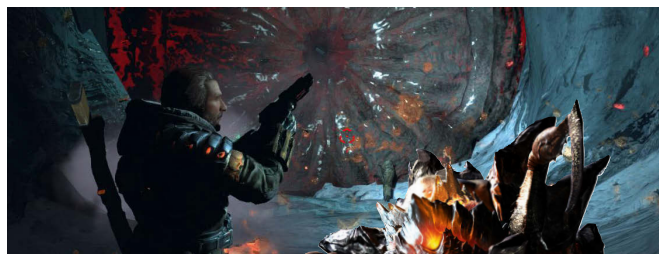
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW ULTIMATE EDITION

56



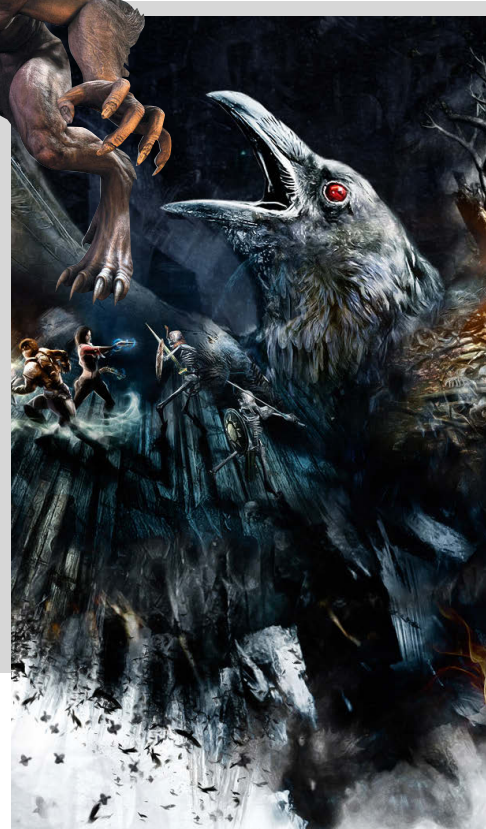
KILLER IS DEAD

60



LOST PLANET 3

64





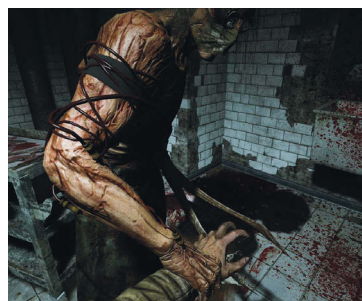
RAYMAN LEGENDS

66



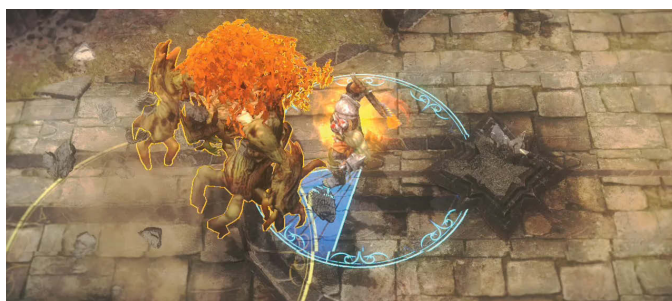
DOTA 2

68



OUTLAST

70



GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

72



GAMER NOTEBOOKOK TESZTJE - ÉRDEMES
NOTEBOOKON JÁTSZANI?

90



JÁTÉKPSZICHOLÓGIA
- FUN, ÉS AMI
MÖGÖTTE VAN

100



TELJES JÁTÉK DUNGEON SIEGE III

A Z OBSIDIAN ENTERTAINMENT FEJLESZTÉSÉBEN ÉS A SQUARE ENIX GONDOZÁSÁBAN MEGJELENT DUNGEON SIEGE III ISMÉT AZ EHB KIRÁLYSÁGBA KALAUZOL EL MINKET, NÉGY HŐSSEL A FŐSZEREPBEN. A változatos helyszíneken, a remek grafikán és hangulatos dallamokon kívül többféle végkifejlet is vár minket a játékban, így mindenképp érdemes kipróbálnunk. A telepítéshez

először látogassatok el a GameStar.hu/DungeonSiege oldalra, majd írjátok be a DVD-tokon található kódot. E-mailben megkapjátok a játék Steam-kulcsát. A DVD-n található Setup.exe futtatása és a Steambe történő bejelentkezés után már csak be kell írni a kulcsot, és máris elindul a telepítés. Kellemes szórakozást! A Dungeon Siege III futtatásához Steam felhasználói fiók és internetkapcsolat szükséges.

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 24 GRAND THEFT AUTO ONLINE
- 28 WASTELAND 2
- 30 CALL OF DUTY: GHOSTS
- 32 EARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT
- 34 DRAGON AGE: INQUISITION

TESZT

- 36 FIFA 14
- 42 TOTAL WAR: ROME II
- 48 DIABLO III
- 50 SPACE HULK
- 52 DISNEY INFINITY
- 55 FLASHBACK
- 56 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW ULTIMATE EDITION
- 58 FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
- 60 KILLER IS DEAD
- 62 PAYDAY 2
- 64 LOST PLANET 3
- 66 RAYMAN LEGENDS
- 68 DOTA 2
- 70 OUTLAST
- 72 GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH
- 73 DISHONORED: THE BRIGMORE WITCHES
- 74 PUPPETEER
- 76 MEMORIA
- 77 THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - ANCESTRY OF LIES
- 78 PRO CYCLING MANAGER 2013
- 79 FORMULA TRUCK SIMULATOR 2013
- 80 RISING STORM
- 81 DYNASTY WARRIORS 8
- 82 HALO 4: CHAMPIONS BUNDLE
- 82 ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
- 83 METRO: LAST LIGHT - FACTION PACK
- 83 METRO: LAST LIGHT - TOWER PACK
- 84 WORMS 3
- 84 PLANTS VS ZOMBIES 2
- 85 ASPHALT 8: AIRBORNE
- 85 CONTRA EVOLUTION
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 GAMER NOTEBOOKOK TESZTJE - ÉRDEMES NOTEBOOKON JÁTSZANI?
- 94 OPRENDSZERTUNING PÁR LÉPÉSBEN: ASHAMPOO WIN OPTIMIZER 10
- 95 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 100 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA - FUN, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVVSZÁM

Az ősszel karöltve megérkezett a legújabb GameStar is, az iskola-kezdés fáradalmait és megpróbáltatásait enyhítendő. Játszva könnyebb a tanulás, ugyebár.

DVD TARTALOM

KILL THE PAIN DEMÓ

RaVen0411 nevű olvasónk nem volt rest, és elkészített egy shoot'em up-RPG-platformer keveréket, egyedi sötét hangulattal. Mindenképp érdemes kipróbálni!



GSTV



VIDEOTESZT CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW ULTIMATE EDITION



VIDEOTESZT TOTAL WAR: ROME II



EXTRA: DIABLO III XBOX 360 COOP

HÁTTÉRKÉPEK: Batman: Arkham Origins, Infinite Crisis, Lords of the Fallen, Mad Max, Mario Kart 8, Need For Speed Rivals, RavensDale, Star Citizen, The Crew, World of Tanks

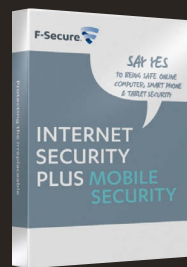
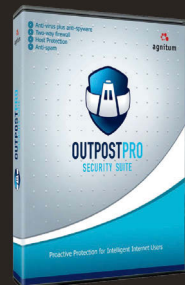
Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1 577-4301-et, vagy írd a terjesztes@gamestar.hu-ra, de előtte olvasd el ezt!

Amennyiben a GS_1309 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontra, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják október 31-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.

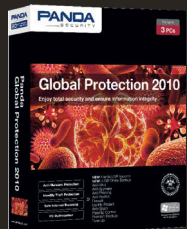


F-SECURE INTERNET SECURITY 2012 ÉS MOBILE SECURITY

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

ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak 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 indításakor kérhetünk termékulcsot e-mail címünk, illetve meglévő Panda-ügyfélszámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: support@hu.pandasecurity.com.

MEET THE TEAM



MOCSY

VÁLASZ: Csak akkor, ha az Aranycsapat tagjait irányíthatom, másképp nem vagyok hajlandó magyar focit a képernyőre engedni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Total War: Rome II, Diablo III konzol

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Assassin's Creed IV, Battlefield 4



MAZUR

VÁLASZ: Amilyen béna vagyok focis játékokban, ezen már biztosan nem fog múlni, szóval... Előre, srácok! Merre támadunk?

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Puppeteer, Metro: Last Light

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Nyilván South Park: The Stick of Truth



SZONJA

VÁLASZ: Nem, de mentősekre szóljon, hogy mást sem... A focijátékok sajnos nem az én világom, úgyhogy remélem, ettől még lehet belőlem egyszer hazafi. Vagy honleány.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guitar Herók, Rock Band

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Beyond: Two Souls



KOX

VÁLASZ: Ha szeretném, és értenék a focihoz, és annyira pro lennék benne, hogy már minden csapattal megnyertem a bajnokságot, de még további kihívásokra vágyom, akkor lehet.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Outlast, Saints Row IV, Lost Planet 3

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Watch Dogs, Assassin's Creed IV



SOPHIASO

VÁLASZ: A fűnyíró ötlet tetszik. Bár igazság szerint a kertben is, no meg játékokban is inkább a vízilabda-válogatottat választanám.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Diablo III (Xbox 360)

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Beyond Two Souls



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Nekem többet ér egy félig elmajszolt májkrémes kenyér, mint a focis játékok. A magyar válogatottat pedig csak akkor választanám, ha már a himnuszok alatt feladhatom velük a meccset.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2, de nagyon itt van már a GTA V.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Assassin's Creed IV, South Park: The Stick of Truth



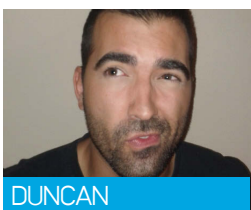
GYU

VÁLASZ: Mindenféleképpen. A valódi válogatott képességei és az enyémekek között zongorázni lehetne a különbséget – az én javamra.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Madden NFL 25 és Neverwinter.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Egyértelműen EverQuest Next. Elvileg forradalmasítani fogja az MMO műfajt.



DUNCAN

VÁLASZ: Amennyiben a FIFA 14 egy sakkjáték lenne, akkor minden kétséget kizáróan. Legalább EndreMan nem lenne benne annyira menő.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rome II és a lap megjelenésekor remélem, már GTA V.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Az új AC-t; a Watch Dogsra valahogy még nem pörögtem rá.



CHAVALIER

Választanád a magyar válogatottat a FIFA 14-ben? Ha igen, ha nem, indokold!

VÁLASZ: Kizárólag a holland válogatottat választanám, a '88-as EB óta nekik drukkolok. A magyar focit illetően igyekszem inkább arra emlékezni, amire érdemes.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Fallout: New Vegas Ultimate Edition

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Wasteland 2, South Park: The Stick of Truth



HP

VÁLASZ: Én soha nem nézek focit, így mindig meglep, hogy mennyire rossz a magyar válogatott a FIFA-ban. Mindig azt hittem, hogy a casual tudásom miatt van ez.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

GTA IV, de már előrendelve a GTA V. Mikor ezt olvassátok, akkor már azzal.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Watch Dogs és Beyond: Two Souls



PACA

VÁLASZ: Persze, hogy választanám. Minden FIFA-ban velük játszom, hisz teljesen mindegy, melyik csapattal vagyok, amikor Endre elver.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Grand Theft Auto V, Saints Row IV

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Battlefield 4, Watch Dogs... De jelen-genen egyik sem lesz tökéletes.



ADAM

VÁLASZ: Azt gondolom, hogy ezt a Magyar Válogatottat sehol, semmilyen körülmények között nem választanám semmilyen feladatra. Esetleg nyírhatnak füvet a kertben.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Nagyon remélem, hogy pár „focista” idegeivel.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
A Beyond és a GTA után a Gran Turismo 6-ot.



DAEV

VÁLASZ: Valahogy én mindig az olaszoknál kötök ki, ugyan a FIFA még mindig nem az én világom.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Újra rátaláltam az AC II-re, és még mindig pörgetem a Torchlight 2-t is.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Nehéz kérdés. Talán az AC IV-et és a Watch Dogsot.



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Én a FIFA 14-ben még a magyar válogatott színvonalát sem tudom hozni, úgyhogy inkább elkezdek fíngból ostort fenni, annak is több értelme van. (Ha élhetek egy friss klasszikus szavaival.)

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Sims 3 (tudom...)

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Assassin's Creed IV



ENDREMAN

VÁLASZ: Természetesen, hiszen újra szeretném élni a „bukaresti csodát”, amikor is magyar hőseink kiálltak a becsületünkért, és bár kikaptak, de ők voltak az igazi győztesek az elnyomás és az igazságtalanság ellen harcolva.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Splinter Cell: Blacklist, FIFA 14

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Assassin's Creed IV



RG

VÁLASZ: Évente egyszer játszom focis játékokat, méghozzá Chavával a táborban. Szóval nekem mindegy, kit választok, mert még vége sincs a himnusznak, és a románok már vezetnek (hogy én is egy csodásan új klasszikust idézzek).

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Saints Row IV

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ŐSSZEL?
Mafia 3 – majd betesszük a fa alá.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



ISKOLAKEZDÉSES, HULLIK A FÁRÓL SÁRGA LEVELÉS SZÉP SZEPTEMBERT MINDENKINEKI!

Múlt hónapban ugyebár a GameStar-tábort sirattuk, nosztalgizva, összeborulva merengtünk a táborozókkal arról, hogy a szép dolgokra érdemes emlékezni igazán, mint nótaszóra elérzékenyülő mamácskák szokták a tornácon sálat kötögetve, rezignáltan sóhajtva. És tessék, máris itt az ősz. Egyrészt sulikezdés (már akinek, nálunk már divat az öregség, ennek fejében viszont egész nyáron húzzuk az ígát), másrészt több eső, sárguló levelek, és már este 7-kor sötét van. Ilyenkor kicsit kevesebbet mosolyog az átlag, de amikor meg eszünkbe jut, hogy az őszi dömping milyen kemény lesz a játékiparban (kezdve a GTA V-tel, ugyebár), akkor máris szebbnek tűnik minden. Csak szeptemberben 28 játékot várunk, jönnek az új generációs konzolok, csupa izgalom, misztérium és tündérpor borítja be gamer-agyunkat. Téma tehát akad bőven, a többi már csak rajtatok múlik. Na és itt jön be a személyes üzenet: írjatok! Várjatok, próbálom sokkal hatásvadásabb módon tálnai a kérést Daev tündéri kutysa, Ellie segítségével:



ÍRJATOK!

Nyilván sokkal hatásosabb így az egész, mivel ellenállhatatlanul édes ez a kis szőrmók, így akár azt is írhatnám rá, hogy „Küldjetez pénzt!”, vagy „Vegyetek GameStart!”, de ha véletlenül tényleg nagyon bejön az üzenet, akkor inkább mégis csak nekem „Küldjetez pénzt!”. Nehogy már a Mocsy zsebét tömjem...

A GameStar magazin megszakítja az Aréna bevezetőjét, hogy egy kínos félreértést eloszlasson. Horváth Péter volt alkalmazottunk a fenti cikkben azt a hamis látszatot keltette, hogy a GameStar magazin vásárlásával a főszerkesztő vagyoni helyzete gyarapodik, holott ő ugyanolyan alkalmazott az újságnál, mint a fenti sorok írója volt.

Jó, akkor nehogy már a mazur zsebét tömjem...

A GameStar magazin megszakítja az Aréna bevezetőjét, hogy egy kínos félreértést eloszlasson...

Mindegy, hagyjuk, jöjjenek inkább a levelek!

GSTV – HOGYAN LEHETNE JOBB?

Helló gamestarosok, és persze helló HP! Remélem, tényleg HP olvassa az arénás leveleket, ugyanis én tájékoztalan legutóbbi levelem írásakor azt hittem, hogy még Gyu olvassa át a leveleket, szóval ezért a tévedésért elnézést kérek.

Tényleg én olvasom a leveleket, és el van nézve, Gyúnak is írhat szívesen, aki az Aréna Uncut keretében válaszol a DVD-n.

2008-óta veszem, illetve 2010 óta vagyok előfizetője ennek a remek újságnak. Úgy gondolom, kész csoda, hogy ennyi ideig sikerült fenntartani a színvonalat.

Egészen sokáig bírjuk levegő nélkül színvonal felett.

Persze mindig van egy-két hiba, ami nekem is szemet szúr. Na de akkor térjünk a lényegre. Nagyon szeretem, és rendszeres nézője vagyok a GSTV-nek, viszont úgy vettem észre, hogy az utóbbi időben ezen a téren jelentősen csökkent a minőség. Ez a jelenség a júliusi GSTV-ben jelentkezett leginkább. Kezdeném a PC-s *Mortal Kombat* videóval. Eleinte nem is volt semmi bajom vele, Mocsy tényleg jó az ilyen videók készítésében, viszont az én legnagyobb bajom, hogy most annak 99,9%-a a játékról szóló újságcikk felolvasásából állt.

Kérem a számítás folyamatát, az írott és hallott szöveg részletes összevetését, a vizuális és szöveges üzenet elemzését, valamint egy

szabadon választott Kosztolányi novella értelmezését.

Lehet, hogy csak én nem értek hozzá, de szerintem nincs sok értelme megírni egy cikket, majd betenni az újságba, és még mellé felolvasni a GSTV-ben, miközben megy a gameplay. A legrosszabb mégis akkor jött, amikor elindítottam a *Deadpool* videót. Szegény kollégád (nem ismertem fel a hangját – én se szoktam) hangján hallatszott, hogy ott helyben kellett improvizálnia az egészet. Ezért lenne két javaslatom. Szerintem mikor eldöntöttétek, hogy melyik játékról lesz videoteszt, írjatok a cikke mellé egy kis szöveget, amit majd felolvashat a kolléga, mialatt játszik (ha ő játszik a videó alatt). Ha erre nem lenne időtök/energiátok/pénztek, akkor szépen megkérlek, legyetek szívesek kivagdosni az „öhm”, „ööö”, „vagyis” jellegű szövegeket a videóból.

Hát most kétféle videót támadtál kétféleképp. Vagy élőbeszédés videó van, ahol benne van sajnós az emberi gyengeség, vagy felolvasós, ami gyakorlatilag az írott tesztet adja vissza – vizuális segédanyag kíséretében. De köszönjük az észrevételt, javítunk majd a videós tesztek feldolgozásán, persze arról is érdekelne a véleményetek, hogy inkább megírt szöveget bemondós vagy ketten beszélgetős tesztet szeretnétek-e hallani a DVD-n. Írjátok meg nekünk!

Kérek, ne tekintsetek erre a levélre úgy, mintha csak trollkodni akarnék. Én ezt építő jellegű kritikának szán-



Ne merj teszt közben ööö-zni, mert a szádba lépek!



” AZ ÍZLÉSRŐL PEDIG NEM LEHET VITATKOZNI, BÁR SOKAN SOKFÉLEKÉPPEN PRÓBÁLJÁK

tam. Ezen kívül az újság király, így tovább! (Sz.M.)

Köszönjük, a kritikát is. Jobban ráfekszünk erre a témára, hogy olyan tesztek születessenek, amivel minél többen elégedettek vagytok.

Valójában a cikkekben is benne van az őzés, nem győzöm kiírtani... Viccet félretéve, én annyira tudok örülni, ha igény mutatkozik a minőségre! Kösz! – V.

ZENÉS DOLGOK

Már több éve lelkes előfizetőtök vagyok, de még sosem írtam az Arénába. Gondoltam, eljött az ideje, hogy billentyűt ragadjak.

Nagyon örülök neki, bölcs és elsőremutató cselekedet volt ez részedről.

Bevallom, nem szoktam minden részletét elolvasni az újságnak, gyakran csak átfutok több oldal felett, így a zenei rovat felett is. De most megakadt a szemem egy igen furcsa néven, ez pedig a Gancher&Ruin volt. Furcsállottam, mi-féle név ez, így hát elolvastam, és örültem is, mert mint kiderült, az egyik, számomra kedves stílusban játszanak. Ezúton is köszönöm mercenarynak, mert remek zenékre bukkantam általa.

Mercenary egy kulturális kisdobos, ott segít, ahol tud, jobb teszi a világot, építi a jövőt.

De vajon hány másik hasonlóan jó előadó felett siklottam át? Javaslat: talán jó ötlet lenne minden egyes előadó neve fölél/álá/mellé nagy betűkkel kiírni, milyen az adott stílus. Persze csak ha megoldható.

Megkérdem Mocsyt, nem rossz ötlet.

A másik dolog a zenéssel kapcsolatban: én imádom a film- és játékeneket. Nagyon hangulatosak, imádom ezeket hallgatni, egyrészt mert remekmű a legtöbb, másrészt mert beránt a játék vagy film hangulatába. (A Two Steps From Hell is nagy kedvencem). Éppen ezért is örültem, amikor a Remember ME OST-jét is felsoroltátok a zenék közt. Nagyon jó a zenéje, és a játék is kiváló (szerintem méltatlanul alulértékelték).

Nem volt az annyira méltánytalan, megindokoltuk, hogy milyen ziccreket hagyott ki a játék. Az ízlésről pedig nem lehet vitatkozni, bár sokan sokféleképpen próbálkoznak ezzel.

Valamint jó volt olvasni az interjút Chris Velaskóval, remek zenéket írt a Mass Effecthez is. És pont ezt furcsálom. Egy (90%-ban – Chava szerint 95%-ban) játékokkal foglalkozó újság vagytok. Hogyhogy nem szerepelnek többször játékok zenéi és előadói az újság hasábjain? Remélem, ez is változik majd a közeljövőben. (Laci)

Látod, ezen dolgozunk, hiszen mi is nagyon fontosnak tartjuk a játégyártás mint művészeti forma minden ágát, így a zenét is. Jómagam pedig zenészként is tevékenykedem, tehát szívügyem a téma. Köszí az észrevételt, nem marad ki a zene soha, ezt ígérem neked.

A helyzet az, hogy vagy mercenary író játékenéről, vagy senki, mert a többiek nem annyira gamerek. Merc szeretne többször ilyen cikket leadni a Másvilágba, de igen kényes az ízlése... Most viszont, ha odalapozol a rovathoz, úgy egy éve elég gyakran előfordul olyan zeneajánló a rovatban, ami paszszolna az ízlésedhez. Ha megvannak a korábbi számok, lapozd fel őket, érdemes! – V.

KOCZKA TESTVÉREK, SZEVASZTOK!

Szívélyes üdvözetem minden kedves kockza testvéremnek és nővéremnek a szerkesztőségben!

A kockzák éteri (vagyis wifis) áldása szálljon reád is, szellemi testvéreink, PC-s és konzolos órangya-

lok vigyázzák lépteid, legyen életed IDDQD és IDKFA, keriljön el megszire a Game Over, boldogságod legyen Ultimate Combo, szintlépésed könnyű, s zavartalan, ahogy a digitális szférában, úgy a földön is.

Sokat morfondíroztam, hogy miképp fogalmazzam meg mondanivalóval egybeszótt kérésemet, mire végre elszántam magam, és úgy döntöttem: miért is ne? Nem veszíthetek vele semmit sem, és talán megédesíthetem napotokat néhány kedves és őszinte szóval.

Az mindig jól jön egyébként a trollok árnycájában.

Nem is tudom, hány évvel ezelőtt kezdődött, talán még olvasni se tudtam rendesen, mikor először került a kezembe egy játékmagazin, ami tele volt érdekesebbnél érdekesebb képekkel egy játékról (már nem is tudom, mi lehetett az). Egy talált magazin volt, valamelyik nagybátyám ágyneműtartójában leltem rá (ahová elvileg a pornográf irományokat kellett volna rejtenie egy „egészséges” tinédzsernek, de hát ugye... – Ez az, mit kerestél ott egyáltalán? Pornót?) Nem is ez a lényeg, akkor még

A GAMESTAR-TÁBOR 2013 NYEREMÉNYJÁTÉK EREDMÉNYHIRDETÉSE

Bizonyára emlékeztek még, hogy az előző számunkban egy különleges játékot hirdettünk meg, amivel elsősorban a táborozók kaphattak értékes ajándékot, konkrétan egy Sapphire HD 7790 1 GB GDDR5 Dual-X OC videokártyát. Persze a többi kedves olvasóra is gondoltunk, a helyes megfejtők között tíz darab Far Cry 3: Blood Dragon Steam-kódot szórtunk szét, így most örömmel mutatjuk meg a szerencsés nyertesek listáját. Pacsi nekik, és szóljanak a fanfárok!

Far Cry 3: Blood Dragon kódot nyert:

1. Gaál Alexander (xNomadx)
2. Elemér Aknay (Elmör)
3. Molnár András (Nflbandi)
4. Bíró Bence
5. Tolnai Dominik (h4mx00r)
6. Horváth Zoltán
7. Komlós Ábel
8. Imecs Bence Dániel
9. Tar László
10. Szemerédi Éva

Közi mindenkinek a megfejtéseket, EndreMannak pedig a videókat, amelyek nélkül ez a tábor nem lehetett volna ez a tábor. Mert csak kódos elbeszélésekből, Mocsy motyogásából, Gyu csendes mosolyából, Wolfi nyihogásából, RG mormogásából, Paca dadogásából, Chava 95%-os értékeléséből derengene fel valami homályos mese a pókokról, női ruhás táncokról, Réku szépségéről, frankó nyereségekről, esti röhhögésekről, Paca árokba zuhanásáról, RG bosszújáról meg mindenféle mókáról.



csak ímmel-ámmal olvastam, inkább a képek érdekelték.

Ez tökéletesen illik a pornóra is...

Azóta felnőttem, és midőn immáron saját fizetésből ruháztam be egy GameStarra és egy Gurura is, akkor döbbsentem rá, hogy bizony anno ti voltatok azok, akik megörvendeztetétek fiatal éneket remekbe szabott műveitekkel, cikkeitekkel.

Hát biztos nem egy pornómagazinban volt az, szóval mindenki megnyugodhat. Bár a régiék is elszántak voltak a piacszerzés terén, ki tudja?

Így hát nem volt kérdés, hogy melyik magazin mellett teszem le voksomat a közeljövőben. Sajnos a fizetésem nem mindig engedi meg, hogy havi rendszerességgel beruházzak remekbe szabott kis csodairományotokba, de ami-

VERS MINDEGY, KINEK

Oh Hi GameStar!

Mi vagyunk azok.

Sajnos csak későn jutott a kezembe a júniusi lap, és még csak most olvastam a választ a levelemre, de mielőtt válaszolnék, Siriusnak szeretnék valamit üzeni.

Szóval megint később került ki a leveled, bocsi, de a táborozók elvették a helyet. Ilyenek ezek mind. Szóval akkor itt még július van, csak hogy mindenkinek tiszta legyen, és te júniusban versikéket küldtél nekünk, igaz? Igaz!

Lehet hogy a versemből azt szűrte le, hogy nem bírom őt, de ez nincs így! Őt is nagyon szeretem (főleg most a GameStarban), de hát ha valakit néznünk kell a műsorban, akkor Julcsi lány, Sirius meg nem... És ennyi.

Nem hinném, hogy Sirius álmatlanul forgolódik emiatt, nyilván ő is megérti, hogy egy szép lány tökéletes műzsa.

Szóval most, hogy ezt tisztáztuk, térjünk át a versekre. Örömmel vállalnám, hogy minden hónapban írok egy verset valakiről. Arra gondoltam, hogy én egy kezdő rapper vagyok, innen is jönnek a versek, és ha gondoljátok, csinálnék nektek egy GameStar-rapet is.

Tehát arra gondoltál, hogy rapper vagy? Na jó, lehet, hogy rímekben jobban megy a mondandó, és persze megköszönöm neked, ha írsz még verset, rapet, bármit. Nyomasd csak!

Akár még átköltést is csinállok, mondjuk Belehalok GS Edition. Még ByAlexről is szó lehetne (Az én GéeS-em egy olyan lap...) csak hát énekelni nem tudok. Sőt azt se tudom, hogy van tovább ez a dal... szerencsére.

Írd meg a szöveget, majd BZ feléneklí nekünk. Vagy én. Bár jobb, ha BZ. Gondoljátok meg, addig is HP eléggé célozgatással arra, hogy most rólad kéne írnom.

Nem célozgatam, konkrétan könyörögtem. Ha tehetném, az egész GameStar magazin rímbe szedve írna a játékokról, még Hunter is jambikus ütemben topogna a sarokban.

Kérésed teljesítem. Voilá!

A GameStar lírás csávója HP, Hasonlatai úgy hatnak, mint a kápé, A zombik barátja az én barátom, Humora túl van minden határon. Ezt kamázom, talán még van álom, A túlélőhorror nem találok... Az Arénát átvette, és tovább emeli, A GS bringáját szavakkal tekeri.

Remélem, tetszik. A következő verset Vanda kaphatja, ha akarja.

**Soraid szépek, bár eszement képek,
A lírás csávónak ez egyszerű képlet.
Szóval rímelve köszönöm, jöhet a Vanda,
De verset érdemel itt az egész banda.**

Addig is minden jót, szevasztok! (MonoKróm Levi)

Neked is, ne hagyj abba a lírai rapper vonalat, itt közönséget találtál, köszí a rímeket.

Édes Levi! Kicsit javítottalak, ugye nem baj? Nagyon köszönöm én is a kedvességéd, csókjaim küldöm – V.



Minden egy helyen

kor csak tehetem, megteszem, és eddig még sose bántam meg.

Ez nagyon megtisztelő, köszönjük. Igyekszünk olyanokat írni, hogy sose bánd meg. Remélem, most olvasod ezeket a sorokat, mert megvettél minket éppen. Ugye? Szólj valamit! Valaki vigyen már ennek a fiúnak egy GameStar magazint!

Tudom, hogy véges a hely, és időtök is csekély, hogy egyesével foglalkozzatok minden elvakult GameStar-fanatikkussal, úgyhogy bele is csapok a betűlecsóba.

Betűlecsó. Érdekes kaja lenne. Wolfi tuti megpróbálja megfőzni.

Skyrim... Tudom, hogy sokatok számára kedvesen cseng ez a cím, másoknak kevésbé, számomra mindenesetre egy álom vált valóra, mikor végre Oblivion után hosszú idő óta először tehettem be a lábam Tamriel földjére, és a mai napig könny szökik a szemembe, mikor a hoszszú, mesterszinten megvívott sárkánycsata után sárkányszülőtem daliás termete magába szippantja egyik legyő-

vet ebben a vitában, szóval nem is azért írom, hogy téged megítéljelek (vagy bárki mást), de ettől még a tényállás az, ami.

Nem szoktam ilyet tenni; ami játékkal rendelkezem, az vagy töletek van, vagy ismerőseim adták kölcsön... de túl nagy volt a kísértés... ám megfogadtam, hogy ha tehetem (amint lehetőségem, és főlős pénzem engedi), beruházok egy eredetire.

Ez viszont korrekt.

Főleg miután annyi, de annyi modjött ki hozzá, hogy felsorolni is lehetetlen. Igazából nem nagyon szerettem moddolni a játékokat, nekem amolyan szentségtörésnek tűnik a dolog, amit egyenesen a tervezők ellen követ el a gamer... de mint mindig, itt is van egy DE!

De igaz!

Nem tudom, mennyit mond nektek az, hogy Frostfall, de ez az egyetlen szócska fenekestül felforgatta a *Skyrim*-ről bennem kialakult képet. Amint megláttam, mi mindennel szí-

LEGYEN ÉLETED IDDŐD ÉS IDKFA, KERÜLJÖN EL MESSZIRE A GAME OVER

zött pikkelyes testvére aranyló naftáját.

Jaj, hát ez a pátosz csodaszép.

Ehm... megint elkalandoztam, elnézést... egy a lényeg: akármennyire is imádom meg szeretem meg tiszteltem ezt az egész kis „csodát”, valami nagyon bántja a lelkem. Mégpedig az, hogy a játékom nem eredeti. Igen, tudom, fujj, undorító, hisz éppen azokat „loptam” meg, akik hónapok (évek) hosszú munkájával örvendeztettek meg engem, de nem tehettem mást...

Sajnos ezzel együtt azt gondolom, hogy bár abszolút megértem a helyzetet, a „loptam” szót nem kell idézőjelbe tenni. Senki sem szent, de ne is kendőzzük el a problémát. Tudok minden érvet és ellenér-

nesít, életszerűsíti Tamriel világát, egy szó villant az agyamba: nekem ez KELL! (Na meg az, hogy Fus-Ro-Dah!... de ez most mellékes) Igen ám, csak hogy mint az kiderült (48 sikertelen próbálkozás és egy eszeveszett fogcsikorgatás kíséretében eltöltött álmatlan éjszaka alatt), nem eredeti játékon nem működik a történet. Belenyugodtam, úgy kell nekem, miért nem vettem meg, és már kezdtem teljesen letörve könnyes búcsút venni ettől az élménytől, mikor is az ismerősöm, aki megvette eredeti kiserelésben a *Skyrim*-et mind a három kiegészítővel együtt, rám írt, hogy segítsek már, mert neki se megy fel a Frostfall. Két napot töltöttem el náluk, vért izzadtunk, áthív-



★ A HÓNAP LEVELE ★

SZIGETELÉS

Kedves GameStar!

Azok mi vagyunk.

Először is nagyon köszönöm azt a páros napijegyet a Szigetre, amit veletek nyertem!

Még ilyen! Nem nagyon szokott előfordulni, hogy valaki annyira kedves és figyelmes, hogy ha nyer valamit, akkor azt megköszöni, de te még levelet is írtál róla. Már most odáig vagyunk érted.

El sem mertem hinni, hogy nyertem. Eddig még sosem volt ilyen szerencsém semmiben sem. Kétszer megnéztem az e-mail feladóját, hogy tényleg jó-e a szemem. Megnyugtató: jó volt.

Kicsit izgultunk pedig, hogy mi lesz.

Megnéztük a programot, és arra juttattunk, hogy a 4. nap lesz a mi napunk. Másnap reggel alig vártam, hogy pesti viszonylatban emberi idő legyen, és felhívhattam az üzenetben megadott céget a jegyek átvételéért. Kicsit hitetlenkedve fogadta a család is, hogy nyertünk. Hangoztatták a média által híresztelt dolgokat, hogy milyen emberek vannak ott stb. **Ilyen meg olyan emberek is vannak ott.**

Az első kiszemelt koncert a délután 5-kor kezdődő Road volt, amin a korai időpont ellenére viszonylag szép létszám jött össze. Nagyon jó buli volt, de sajnos gyorsan vége lett. A következő program, ami első ránézésre érdekelt minket, az Alvin és a mókusok volt szintén a Magyar Zenei Színpadon, de az csak 23:30-kor kezdődött, így elindultunk felfedezni a

„Fesztiválközértaság” területét. Körültekintően jártunk el a vacsorát illetően, de azért a churros számunkra is kihagyhatatlan édesség volt utána. Vacsora után ismét elindultunk sétálni. Már délután is szemeztünk az óriáskerékkel, de akkor hatalmas sor állt. Nem mellesleg én tériszonyos vagyok, úgyhogy nem tartottam túl jó ötletnek elsőre, hogy felüljünk rá. Aztán mégis páromnak lett igaza, hogy ha már egyszer ott vagyunk, akkor próbáljuk ki. Kifizettük a jegyet, és beálltunk a sorba. Láttuk, hogy előttünk már mentek kettesével is az emberek, szóval ezen felbuzdulva mi is elhatároztuk, hogy csak kettesben megyünk fel. De valahogy a mi sorunkban álló fiatal kezelő lányka ezt nem így gondolta. Ember tervez, isten végez – szokták mondani. Most annyi különbséggel, hogy isten helyett egy szószó volt a végzet.

A szőlők bizony kifürkészhetetlenek.

Beszállított két embert, majd közölte, hogy lehet még menni melléjük. Erre mi automatikusan hátrébb léptünk, és az utánunk következőket felengedtük. Persze a megjegyzés járt is hozzá a csajtól, hogy nehogy azt gondoljuk, hogy kettesben felmehetünk. Na mindegy, beletörődünk, hogy lesz társaságunk. Viszont kelleme-set csalódtunk a három fős társaságban, akik mellénk kerültek. Négy kört mentünk, de az első körben annyira elbeszélgettünk és nevetgélünk, hogy a kilátásról meg is feledkeztünk. Hiányosságainkat pótoltuk a következő körökben, így nagyon jó hangulatban telt az a pár perc, amíg fent

voltunk, és a kilátás is gyönyörű volt. Megérte felmenni. Nagyon szép volt. Óriáskerék után még egy kis nézelődést beiktattunk. Elmentünk a Nagyszínpadhoz is. Először csak pislogtunk egymásra, hogy itt meg mi van. Hatalmas – a Color Party maradványait hordozó – tömeg táncol és énekel egy számunkra ismeretlen előadó zenéjére, ami nem is annyira rossz. (Azt már csak itthon tudtuk meg, hogy Miika volt az ismeretlen, aki annyira nem is ismeretlen számunkra, csak nem hallgatjuk napi szinten.) Végül eljött az Alvin koncert ideje is. Ott már sokkal többen voltak, mint a délutáni Road produkción. Fergeteges ingyen sörös buli lett belőle. Sajnos nagyon gyorsan vége is lett. Fájó szívvel, de még jobban fájó lábakkal indultunk el az éjszakai buszhoz, majd onnan a kocsihoz, hogy haza tudjunk jönni. Hajnali 3-ra sikerült is megérkezni. Addigra már egyikőnk sem bírt normálisan menni, és csak a zuhany utáni alváásra tudunk gondolni, de abban azért megállapodtunk, hogy ezt kár lett volna kihagyni. Fantasztikus élmény volt! **(Catreen)**

És hogy miért is lett ez a hónap levele? Azért, mert egy olyan embert köszönhetek, aki nyert valamit, és nem vette természetesnek, nem követelte ősi jussát (ahogy sokan szokták, ha játszanak, de nem nyernek), vagy nem úgy nyerne, még arra is vette a fáradságot, hogy leírja, milyen élmény volt neki a nyeremény. Nagyon jó látni, hogy vannak még ilyen emberek, örülök, hogy ő nyert. Megérdemelte így utólag.

lekciót, amelyben egy életre elég tartalmat találsz, természetesen a *Skyrimet* is az összes hivatalos DLC-vel együtt. Oké, ez így kb. 18 ezer forint átszámítva, de benne van a *The Elder Scrolls Arena*, a *The Elder Scrolls II: Daggerfall*, a *The Elder Scrolls III: Morrowind* (minden idők zsenije mindenki szerint), a *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (minden idők zsenije szerintem) a kiegészítővel, és természetesen a *Skyrim* ugyanígy. Szóval nem akarok rossz arc lenni, tényleg nem azért mondom, de szerintem ez a legjobb út. Még akkor is, ha a Frostfall most esetleg kimarad az életemből, olyan generációkon átívelő élményben lesz részed, amit nem fogsz elfelejteni soha.

Akár képesek vagytok ezt valamilyen módon elérni, akár nem, köszönöm, hogy elolvastátok levelem, és örök hálám, hogy minden egyes hónapban megörvendeztettek minket műveitekkel! Örök hála és köszönet nektek, GameStar! Béke veletek! **(Itachi)** **Én pedig köszönöm a leveled, írnék még nekünk az Arénába, és tényleg tisztelet, amiért minket veszel, ha éppen teheted. Hálásak vagyunk érte.**

NEM LEHETTEM OTT, OTT LESZEK

Sziasztok!

Szia!

Idén sajnos nem tudtam elmenni a GS-táborba, de megnéztem a videót a 2013/08-as lapszámban, és nagyon tetszetek a versenyeik, a programok és az, hogy mit őssze nem hülyéskedtetek. Ja, és mellesleg a szuper nyereményekről nem is beszéltem. Most már tudom, a 2014-es táborban ott a helyem! További jó munkát! **(Bence)** **Bence, nagyon köszönjük, sok szeretettel várunk jövőre a GameStar-táborban, lesz mindenből ugyanez bőséggel, de több PC-s vonatkozású játékot és versenyt szervezünk majd, hogy mindenki megtalálja azt, amiben a legjobb.**

tam programozó ismerősömet is, hogy mi lehet a probléma, hátha ő jobban konyít hozzá, de négy és fél óra anyucikázás és hümmögés után tisztává vált: ez bizony nem eredetiségfüggő. Ez bizony attól függ, ki milyen csillagzat alatt született.

Ezt nem tudom neked cáfolni, mivel itt egyikünk sem próbálta meg moddolni a *Skyrimet*, de ha találok valakit, aki sikerrel vette az akadályt, mindenképpen szólok. Olvasók! Valaki próbált már ilyesmit?

Megpróbáltunk más modderprogramokat, másik *Skyrimet*, több helyről letöltött Frostfallt, de sehol semmi. Vagy elindult a game, de Frostfall nélkül, vagy kifagyott az elején, és mikor be akartunk tölteni egy mentett játékot, egy szó mint száz: big motha'fcking FAIL volt az egész. Most van a gépem 30 giga trash, és sehol egy működő frostfallos *Skyrim*. Szomorú, és egy-

ben elkeserítő is az egész. Se a steames, se a nexusos nem működött, se a ruszki tört verziós, se semelyik.

Sajnos a moddolás pont az a zóna, amire nincs garancia.

Eléggé elhúztam, ezért most előllok az ötletemmel, mielőtt egy négyoldalas siránkozásba fulladna az egész levelem. Ha bármilyen esély is van rá, hogy az egyik, valamelyik, bármelyik gamestaros korongon szerepelne egy fullós, felpatchelt, felkiegészítőzött (Dawnguard-Hearthfire-Dragonborn) és működő frostfallos *Skyrim*, az hatalmas jótétemény volna a magyar, csóró gamervilággal, és szerintem nemcsak en, hanem az összes magyar *Skyrim*-rajongót egy életre lekötelnétek.

Kicsit nagyra nyílt most a fantáziával telt képzelet, azért lássuk be. Még ha esetleg valamikor össze is jönne egy *Skyrim* (ami nem most lesz), akkor sem tehetünk fel egy

eleve moddolt verziót a lemezre, hiszen nem hivatalos kiegészítőről van szó. Addig is, ha mindent egyben szeretnél, akkor javasolom a *The Elder Scrolls Anthology* kol-

Van pár levél, ami most kimaradt, mert pótoltuk a táboros levelek miatti lemaradást, emiatt szíves elnézését kérem minden levélírónak. Főleg Anderka Józsefnek, akinek most született gyermeke (jó egészséget kívánunk az egész családnak, de persze nem csak erről írt), és Zsoltnak, aki tíz éve GameStar-olvasó, ennek kapcsán pedig olyan szépet írt nekünk, amiről egy óriási könny csordult le a szerkesztőségünk arcán. Mindketten megérdemelnétek, hogy a Hónap levele a tiétek legyen, és jövő hónapban mindkettőtök levele kiemelt helyet kap majd az Arénában, de most nagyon szerettem volna, ha Catreen érzi, milyen sokat jelent nekünk egy olyan nyertes, aki őszintén örül a nyereményének, és megosztja velünk élményeit. A helyzet az, hogy az ilyen olvasókból sosem elég, miattatok kezd el az ember örömmel egy Arénát a következő hónapban is. Kicsit érzélgős lett ez a befejezés? Ez van, ígyunk egyet, ehhez pedig már csak annyit kell mondanom (amolyan ivós varázsszóként): „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 24 GRAND THEFT AUTO ONLINE
- 28 WASTELAND 2
- 30 CALL OF DUTY: GHOSTS
- 32 HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT
- 34 DRAGON AGE: INQUISITION

A Kaszás begyűjti a lelked... hamarosan

DIABLO III: REAPER OF SOULS

NEM ÚGY FOG BEVONULNI A JÁTÉKTÖRTÉNELEMBE A 2013-AS GAMESCOM, MINT AHOL IPARÁGAT MEGRENGETŐ ÚJDONSÁGOKAT MUTATTAK BE.

Ettől függetlenül a kölni dóm közelében található kiállításon időnként akad egy-egy olyan gyöngyszem, ami valamilyen oknál fogva lemaradt az E3-ról. Korunk egyik legkiemelkedőbb fejlesztőcsapata, a Blizzard előszeretettel látogatja ezt a kiállítást, mindig nagy standot épít, ráadásul gyakran itt jeleníti be újonságait.

AZ ELSŐ KERESZTESLOVAG

Diablo III fronton amúgy is nagy volt ebben a hónapban a pörgés, most je-

lent meg a konzolos változat, tökéletes volt az időzítés arra, hogy bejelentésük az első kiegészítőt a másfél évvel ezelőtti megjelent alapjátékhoz. Sajnos ki kell hogy ábrándítsam azokat, akik abban reménykedtek, hogy még az idén telepíthetik a kiegészítőt – már most egészen bizonyos, hogy a megjelenésre legkorábban 2014-ben kerül sor. A *Reaper of Souls* sztárja vitathatatlanul a crusader lesz, épp itt volt az ideje, hogy egy olyan karakter mentse meg a világot a főgonosztól, aki erre született. Ez lesz tehát a hatodik karakter, akit választhatunk, de egyáltalán nem biztos, hogy megáll itt a Blizzard. A pletykák azonnal megin-

dultak, egyesek tudni vélik, hogy az őszi BlizzConon a fejlesztők megszelídítették egy új, a druidára erősen hasonlító karakter debütálását is. Nos, a magunk részéről nem szeretnénk találgatásokba bonyolódni, másrészt viszont minél több karakter közül válogathatunk, annál nagyobb az élvezeti faktor.

AMIÉRT FIZETNI KELL

Az új karakter mellett bővílni fog maga a történet is, az ötödik fejezetben régi-új ismerősöket üdvözölhetünk. A *Diablo III* befejezését ismerve fogadni mertem volna, hogy a fejlesztők Adria, Leah boszorkányosan gonosz anyukája után erednek,



THE DARK BELOW

Mivel a gamescomon csak a Diablo III kiegészítőjével foglalkoztak, logikusnak tűnik az feltevés, hogy az ötödik World of Warcraft-kiegészítőt az őszi Blizzconon fogják felfedni. A pletykák szerint The Dark Below néven fog érkezni majd valamikor jövőre, 100-as szintig mehetünk fel benne, és Azshara lesz a főellenység. Hivatalosan még nem erősített meg semmit a Blizzard, de a pandák bejelentését is hasonló pletykaáradat előzte meg. Szóval akár igaz is lehet.



„A REAPER OF SOULS SZTÁRJA VITATHATATLANUL A CRUSADER LESZ, ÉPP ITT VOLT AZ IDEJE, HOGY EGY OLYAN KARAKTER MENTSE MEG A VILÁGOT A FÖGONOSZTÓL, AKI ERRE SZÜLETETT

de koppannom kellett. Az új főellenység a Halál maga, aki egy időben az angyalok sorát erősítette mint a bölcsesség őrzője. A sok tudástól azonban kicsit bekattant, és úgy vélte, jobban tudja kamatoztatni a képességeit a halál angyalaként. A Blizzard minőségű bevezető videóban szerencsétlen Tyraelt teszi éppen helyre, akinek nem nagyon jöttek össze az utóbbi évek.

A tervek szerint az Act V mérete vetekedni fog az Act II-ével. 60-ról 70-re emelik maximális szintünk értékét, de ez nem jelenti azt, hogy kukáznák a paragonszintjeinket. Épp ellenkezőleg, a tervek szerint eltörlik a jelenleg hatályban lévő 100-as limitet, a kiegészítő után bármédig fejleszhetjük kedvenc karakterünket. Valamiféle közös paragonszint lesz (ez a rész természetesen mindenkinek jár), tehát elég egy karakterrel színtezni, annak előnyeit viszont a többi karakterünk is élvezheti. Visszakerül a játékba a kikukázott Mystic is, ő amolyan transmogrification (elvarázsolja a ruhánk kinézetét) és enchanter lesz egy személyben. Ő az a karakter, akihez futni fogunk, ha kiesik az a bizonyos két socketes, nagy sebzsű Manticore (minden démonvadász álma), amin dexterity helyett intelligencia van. A Mystic fogja azt a haszontalan statot, és kicseréli valami értelmesre.

A paragonszintek mellett lesznek úgynevezett paragonpontok is, ezekről egyelőre csak annyit tudunk, hogy tetszés szerint oszthatjuk szét a karaktereink statjai között (nemcsak az alapstatokat változtathatjuk meg, módosíthatjuk akár a crit hit/crit damage/attack speed-értékeket is).

MINDEN MÁS INGYEN

A kiegészítő, amiért természetesen fizetni kell majd, erre a két dologra, az új játszható karakterre és az ötödik fejezetre összpontosít. Nem maradnak azonban hoppon azok sem, akik úgy döntenek, hogy nem fizetnek azért, hogy új harcossal vigyék tovább a sztorit; a Blizzard felfedett egy halom újdonságot, melyek ingyenes frissítés keretén belül érkeznek. Itt van mindjárt a Loot 2.0-s módosítás, melynek nem titkolt célja, hogy kihúzza az aukciós ház méregfogát. A frissítés után

nagyságrendekkel kevesebb tárgy fog esni, de azok sokkal használhatóbbak lesznek, így nem leszünk rákényszerítve arra, hogy démonvadászat helyett az aukciós házat figyeljük stopperórával a kezünkben, hogy le ne csúszunk egy-egy ígéretes tárgyról.

VÉGJÁTÉK

Annak ellenére, hogy a *Diablo III* nem MMO, nagyon sokan reklamáltak azért, mert nincs benne olyan tartalom, ami miatt a 100-as paragon karakterek is élvezettel logolnak be esténként egy kis démoncsonkolásra. A reklamáló játékosok azonban megelégednek arról, hogy a *Diablo III*-ért nem fizetnek havidíjat, és a Blizzard nem vállalt kötelezettséget arra, hogy 500 játékóra után is felhőtlen szórakozást nyújt, egészen addig, amíg bolygónk bele nem zuhan a Napba. Ennek ellenére a gamescomon kiemelték azt, hogy új tartalmat készítenek azon játékosok-

nak, akik már beletettek némi energiát a *Diablo III*-ba, és nem találnak maguknak méltó és kifizetődő elfoglaltságot.

Az egyik ilyen a Nephalem Trial lesz, ami nem más, mint egy portál, amelyen átlépve különféle kihívások várnak ránk. Az itt nyújtott teljesítményünk határozza meg, hogy a menet végén milyen és mennyi jutalom fog esni a megjelenő kincsésládákból. A másik új játékmód a Loot Run lesz, ami egy 15-20 perces, véletlenszerűen generált terület (szörnyek, terület, loot, bossok), ahol keresztül-futhatunk néhány barátunkkal. A fejlesztők azt szeretnék elérni, hogy a karakter használati tárgyainak nagy része innen kerüljön ki, és ne a pénzes AH-ből. Minket kilóra megvett a Blizzard ezzel, már alig várjuk, hogy az új változtatásokkal felvértezett *Diablo III*-at nyüjtöljük, mert az már egy egészen új játék lesz.



HA TE MONDOD

Kevin Martens vezető dizájnér, Blizzard Entertainment: „A kereskedelmi rendszer nem rossz, csak éppen el van cseszve. A pénzt költő karakterek felszerelésének nyolcvan százaléka jön az AH-ből, a többi esik a szörnyekből. Pont fordított arány lenne kívánatos.”

Jövőre ismét választások TROPICO 5

El Presidente örök. Ő a szeretett, a kedves és csak a jóisten tudja, hogy még milyen vezér, az államférfi, akinek életnagyságú portréja ott molyog Vlagyimir Putyin hálószobájában, és akiről Chaplin híres diktátort mintázta. A Kalypso Media máig legsikeresebb sorozatának (aligha fogja valaha is megbánni a menedzsment, hogy megvette a jogokat a Take Two-tól) arca már a jövőre esedékes választásokra készül. A kötele-

zően elvárt infrastrukturális fejlesztések (új grafikus motor) mellett családtámogatási programról (dinasztia), devizahitelről (kibővített gazdasági rendszer), a gyülekezési szabadságról (négyfős kompetitív és kooperatív multi) olvashatunk programjában a teljesség igénye nélkül. S bár nem ígér sem örök életet, sem ingyen sört, hosszas uralkodásra rendezkedhetünk be, ami a 19-ediktől a 21. század elejéig tart.



S MIT CSINÁL A GONOSZ?

Gonosznak lenni ezúttal teljesen más játékelményt is jelent, ami leginkább a Dungeon Keeperhez hasonlítható. A SmartGlass alkalmazást használva tabletről vagy okostelefonról szívatatható a beképzelt hőst. Túl hatékony a csapat? Emelj közéjük falat, oszd meg és győzd le őket egyenként. Amennyiben pedig úgy alakulna, hogy épp senki sem ér rá a haverok közül, akkor egyedül is játszatsz, míg az MI átveszi a többiek szerepét. Ha kezdéskor a jó oldalt választod, szülő játékból szabadon váltogathatsz a karakterek között.

A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



Elkezdődött az iskola, a fiatal elméket gőzerővel pallérozzák végre. Reményeink szerint minden osztályfőnöki vagy erkölcsstanórán szó esik majd arról, hogy a játékokba rejtett szexualitás mennyire veszélyes a még könnyen befolyásolható elme számára. Ha már az ember a morális fertő elől menekülve olyan klasszikus címeket keres, mint az 1999-ben megjelent *Deer Hunter 3*, akkor bizonyára csak az a nemes szándék vezérli, hogy vadászson, életet vegyen el sportból. Ezzel szemben hippip életigenlés, állatvédő mentalitás, ocsmány érzélgősség árad ebből a játékból is, ezért a tisztességes erőszakban hívó GameStar ismét elhatárolódik. Ha már egy puskát sem lehet úgy elsűtni, hogy ne a tavasz illatát hozza a szél, akkor hová jut így a világ?

Senki sem válhat legendává egymaga FABLE LEGENDS

Egy hónap híján három éve annak, hogy Xbox 360-on üdvözölhettük Albion herceget, akinek egy kisebbfajta forradalomra volt szüksége ahhoz, hogy elfoglalja jól megérdemelt helyét a trónon. Időközben két mellékággal is próbálkozott a Microsoft, ám sem a *Fable Heroes*, sem pedig a *Fable: The Journey* nem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket. Időszerű lenne hát egy negyedik rész, ami átveszi a széria fősodrának fátylóját, ám az Xbox One konzol első évében *Fable IV* helyett *Fable Legendsszel* játszhatunk majd. Aki klasszikus élményekre vágyik, annak ott lesz majd az első

rész felújított változata Xbox 360-ra. Természetesen korai lenne kijelenteni, hogy elhibázott döntést hozott a Microsoft, maga Peter Molyneux például egyáltalán nem tart attól, hogy ne boldogulnának majd a Lionheadnél maradt kollégái. Ugyanakkor roppant szomorú volt, amikor megtudta, hogy eddig még egyetlen újságíró sem látott kutyát a *Legends*ben, amit kifejezetten öt játékos számára terveztek. Négyen egy-egy hősi archetípust (zsvány, harcos, íjász, mágus) személyesítenek meg, míg az ötödik maga a nagy, gonosz Hókuszpók, netán Szauron, vagy aki tetszik. A lényeg, hogy örögi a vi-

gyora, rémisztő a nevetése, és parancsára szörnyek rontanak elő, megpróbálva lerohanni a hőst. Az eddig látottak alapján az első rész-nél 400 évvel korábban játszódó *Legends* megőrizte a szériára jellemző brit humort, a pazar látványról pedig az Unreal Engine 4 gondoskodik. Az akció keményebbnek és pörgősebbnek ígérkezik, ellenben a nyitott világnak búcsút inthetünk. A szabad felfedezés élményét egy küldetésalapú rendszer váltja fel. Amikor épp nem kalandozik a csapatunk, akkor Brightlodge városkájában üti agyon az időt flörtöléssel, pitekészítéssel vagy kovácsolással.



**Peter Molyneux
játéktervező, a
Fable széria kre-
átora: „Remélem,
lesz benne csir-
ke. Egynek bizto-
san kell lennie.”**

HÁTFONÓBÓ



Otthon, édes otthon

MIRE JÓK A PROJECT ETERNITY ERŐDJEI?

Bár még majd' egy év van hátra az Obsidian Entertainment változtatlanul *Project Eternity* címen futó szerepjátékának megjelenéséig, elég sok apró részletről lerántották már a leplet a fejlesztők ahhoz, hogy úgy véljük, érdemes rá várni. Ilyen például a játékos saját erődtíme, amire valamilyen az első fejezet vége felé teszszert. A kezdetben romos épületegyüttessel nem csupán arra lesz jó, hogy számolatlanul költsük az aranyat a felújítására, hanem jelentős bónuszokkal is felruhazza tulajdonosát. Ha otthon pihenünk, képességeink és tulajdonságaink feljavulnak egy időre, mégpedig a megvásárolt épületfejlesztések-

től függően, sőt a bővítmények némelyike a craftrendszer számára termel nyersanyagokat. Az erődben hagyott társak maguk is kalandoznak, tapasztalatot és zsákmányt szereznek, látogatók jönnek és mennek olykor különleges áruval megrakodva, a környező falvak pedig adót fizetnek, melynek mértékét hírnevünk határozza meg. Persze a biztonságra sem árt figyelni, hiszen bármikor támadás érheti otthonunkat – akár a távollétünkben is –, ami halállal, rombolással és anyagi veszteséggel járhat. Esetleges foglyainkat pedig tömlöcbe vethetjük, hogy a későbbiekben váltságdíjat csikarjunk ki értük.



A MEG NEM ÉRTETT ZSENI?

Black elbocsátásként érte meg a fejlesztés irányvonalát érintő véleménykülönbség miatt bekövetkezett távozását. Egy tavaly októberi interjúban azt mondta, nincs más vágya, mint egy kib***ott jó játékot készíteni. Azóta az indie-k életét éli, két projektet futtat, egyet iOS-re és egy komolyabb Unreal-motoros címet célzottan Steamre.

Jobb az angolnál a kanadai? ENEMY FRONT

Még 2011-ben jelentette be meledőngelve az egykor csupa vállalkozatlan, ma már inkább középszerű FPS-eiről elhíresült City Interactive, hogy sikerült leigazolni Stuart Blacket, a konzolokon szép sikereket elért Black című lövöldé tervezőjét. Black sajnos addigra már túljutott karrierje zenitjén, mert épp a borzalmasan gyenge *Bodycount*ot fejezte be a Codemasters számára. Irányítása alatt a CryEngine 3 hajtotta *Enemy Front* egy már-már rajzfilmszerű karaktereket felvonultató lineáris shooter lett volna, de még tavaly kilépett a projektből, amit Raphael van Lierop, a *Far Cry 3* egyik dizájnere visz tovább azóta is. Neki köszönhető, hogy most már egy sandbox jellegű FPS-re számíthatunk, amiben haditudósítót alakítva szabotázsakciókban, merényletekben veszünk részt, kémkedünk, ha szükséges, fegyvert ragadunk, ha kell, és mindent megteszünk, hogy túléljük azt a poklot, amit Franciaország, Norvégia, Görögország és persze Lengyelország tartogat számunkra PC-n, PS3-on és Xbox 360-on.



Minek nevezzetek?

ITT A NINTENDO ÚJ KÉZIKONZOLJA: A 2DS

Igen, 2DS. Vagyis majdnem ugyanaz, mint a 3DS, csak éppen nincs 3D-támogatás, és valamilyen furcsa okból kifolyólag az összecukható modell egy szilárd, műanyag tömbbé változott. A dupla képernyő maradt, minden korábbi DS-játékkal adott a kompatibilitás, vezeték nélküli kapcsolatra, a Nintendo Video használatára és eShophoz történő hozzáférésre is alkalmas a kissé furcsa külsejű handheld konzol, és mindössze 130 dolláros áron dobják majd piacra október 12-én az Egyesült Államokban (nem tudni még, hogy hozzánk mikor érkezik). Az első tesztek alapján egyébként a készülék semmivel nem rosszabb, mint a 3DS, de otrombán néz ki, nehezebb, mint a sima modell, a gyengébb műanyag váz pedig egyértelműen azt mutatja, hogy a fiatalabb korosztálynak szánt, egyszerűbb DS-ről van szó (ezt bizonyítja a bundle csomagban érkező *Pokemon X and Y* játék is), amely alacsonyabb árával szerezhet piacot magának.



Előzetes

HÍREK



A kép csak illusztráció

A SONY MÁR VÁRHTÓAN 2014 ŐSZÉN ELŐRUKKOL EGY SAJÁT 3D-S VR-SZEMÜVEGGEL

Virtuális valóságshow 2014-BEN JÖN A SONY VR-SZEMÜVEGE?

Egyre népszerűbb az Oculus Rift, így nem csoda, hogy pletykálni kezdtek a konzolos megoldásokról is. Bár éppen a PC-s piacra betörni készülő VR-szemüveg készítői nyilatkoztak nemrég, hogy az új generációs konzolok támogatása sem kizárt, feltehetően a Microsoft és a Sony is saját megoldást preferálna. Semmi sem hivatalos, de több forrás is arról számolt be, hogy a Sony már várhatóan 2014 őszén előrukkol egy saját 3D-s VR-szemüveggel, amit a DriveClubot

fejlesztő Evolution Studios tesztelget. A headset ráadásul Move érzékelőkkel is fel lesz szerelve, hogy a PlayStation Eye kamera pontosan követhesse a fejmozgást. A Sony semmit nem hajlandó nyilatkozni az ügyben, bár egyes források szerint már a gamescomon mutatni akartak volna valamit a fejlesztésből, mégis visszatáncoltak. Shuhei Yoshida csak annyit mondott, hogy nem nyilatkoznak ebben az ügyben, tehát nem is cáfolta a VR-szemüveg készítésének pletykáit.



A Szörny újra lecsap SHADOW OF THE BEAST

A sorozat több mint húsz évnyi pihenő után ismét feltámad, mégpedig egyből PS4-en. A nyolcvanas évek végén, illetve a kilencvenes évek elején kultjátéknak számított Amigán, minden valamirevaló Amiga-tulajdonos többször

is végigjátszotta ezt az akkoriban forradalmi akciójátékot. Megjelenési dátum sajnos még nincs, de az már biztos, hogy elsőre csak digitális letöltéssel élhetünk, szóval gyűjtői változatra ne számítson senki. 1989-ben a Psygnosis (a já-

ték kiadója) meg mertte lépni azt, amit mások nem: 35 fontért adta a dobozt, melyben egy póló is volt, amire a dobozkép volt nyomtatva. Oh, azok a régi szép idők, amikor még egy egyszerű ruhadarabbal el lehetett adni egy játékot.

Kezdés októberben BEYOND TWO SOULS

Sajnos nem hozták előre a megjelenési dátumot, mindössze annyi történt, hogy a Sony bejelentette, októberben a PSN-en keresztül elérhetővé teszik mindenkinek a *Beyond Two Souls* játszható demóját. Viszont egyből két pályát is bemutatnak. Az elsőben a nagyon fiatal Jodie és az őt vizsgáló kormányhivatalnokok állnak a középpontban. A második már sokkal akciódúsabb lesz, itt Jodie idősebb, és me-

nekülni kényszerül az őt üldöző ügynökök elől. Mostanában nem jellemző a demók megjelenése, mert egy felmérés szerint mérhetően kevesebbet adnak el azokból a játékokból, ahol kiadnak játszható demót. Szerintünk ez a veszély nem fenyegeti a Quantic Dreams új játékát, sőt egyre több olyan véleményt hallani, hogy sokan ezért a játékért és a *The Last of Us*-ért vesznek PS3-at.





Támad a next-gen

A ONE MÉG MINDIG VÁLTOZIK

Eddig a 2013-as év nagyrészt a Microsoft és a Sony új konzoljainak érkezéséről szólt, és ha nem történik valami csoda, akkor ez még elég sokáig így is marad. Egyetlen dolog hiányzott a képletből, az Xbox One és a PlayStation 4 megjelenési dátumai, melyekről mind a két cég mélyen hallgatott. A Sony lépett először az ügyben – a gamescom 2013-as konferenciáján Andrew House bejelentette, hogy a PlayStation 4 november 29-én érkezik Európába, viszont a rossz hír az, hogy kis hazánk nincs az első hullám 32 országa között, hozzánk majd csak később érkezik a készülék. A bejelentés után a Microsoft stratégiái – akik nem voltak mostanában a topon – is összedugták

a fejüket, és pár héttel később, egy vázslatos szerda délutánon elmondták, hogy az első 13 ország (melyek között nyilván nem szereplünk) november 22-én kapja meg az Xbox One-t. A megjelenés bejelentése előtt a Microsoft marketingvezetője, Yusuf Mehdi még – amúgy mellékesen – megemlítette, hogy az Xbox One egy kis utolsó pillanatos teljesítménynövelésen is át esett, aminek hatására a konzol CPU-ja 1,6 GHz-es órajelről 1,75-re hízott. Albert Pannelo persze azonnal megnyugtatót mindenkit, hogy ez a változtatás nem zavarja meg a gyártást, a CPU majdnem 10%-os, illetve a GPU 6%-os teljesítménynövelése nem késlelteti majd a konzol kiadását.

A PLAYSTATION 4 NOVEMBER 29-ÉN ÉRKEZIK EUROPÁBA, VISZONT A ROSSZ HÍR AZ, HOGY KIS HAZÁNK NINCS AZ ELSŐ HULLÁM 32 ORSZÁGA KÖZÖTT



KINECTBEN AZ ERŐ

Az új generációs Kinect az egyetlen ok, ami igazolja a 100 dolláros árkülönbséget. A marketingszövegek az egekbe magasztatják (1080p kamera, megszűnő lag, fejlett hang és mozgásérzékelés), de végül mégis a felhasználó fogja eldönteni, hogy használja-e ezeket az extra funkciókat. Mi inkább azokat a játékokat várjuk (már évek óta), melyek ténylegesen használják ezt a kütyüt.



HA TE MONDOD

David Cage Igazgató, Quantic Dreams:
„Azt hiszem, a Heavy Rain csak és kizárólag PS3-ason lehet elkészíteni. Az Xbox egészen egyszerűen nem elég erős hozzá.” (2009)

Ez sem jött össze a Microsoftnak HEAVY RAIN XBOXON?

David Cage, a Quantic Dreams karizmatikus kirakatembere elárulta, hogy nem a Sony volt az első partner, akit megkerestek a *Heavy Rain* ötletével. Nagyon szerettek volna együttműködni a Microsofttal, de az visszautasította a játékot, mondván, a gyerekrablás rész bizony kiverne a biztosítékot a vásárlóknál, ők egyáltalán nem szeretnék ebből botrányt. A Sonynak persze nem voltak ehhez hasonló aggályai, ő csak annyit kért, hogy ne legyen a játék közönséges. Ez az egyetlen döntés 100 millió eurót ért a Sonynak,

és akkor még csak a játékon reálizált hasznról beszélünk. David Cage az egyik legbarátságosabb fejlesztő, akivel valaha találkoztunk, de vele kapcsolatban sem hunyhatunk szemet bizonyos nyilatkozatai hallatán. Ő volt ugyanis az, aki még 2009-ben azt mondta egy interjúban, hogy a *Heavy Rain*t egyedül a PS3-as ereje képes életre kelteni. Akkor most hogy is van ez? A Microsoft elutasítja őket, mire kitalálják, hogy az Xbox nem elég erős a játékhoz? Vagy ha eleve tudták ezt, akkor minek mentek a Microsofthoz?



Előzetes

HÍREK



MEGVÁLTOZOTT VILÁG

Amikor először szó esett a játékról, még úgy volt, hogy a világvége előtt egy órával fog játszódni, és hat főszereplő utolsó perceit követhetjük majd figyelemmel. Beleszólhattunk volna abba, hogy mit és hogyan tegyenek, de az is opció volt, hogy csak álljunk és nézzünk. Egyelőre nem tudjuk, mennyi maradt meg ebből a koncepcióból.



Kalandozás a vég kezdetén EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Immáron harmadik projektjén dolgozik a The Chinese Room. A *Dear Esther* és az *Amnesia: A Machine for Pigs* után a brightoni stúdió is beállt azon független csapatok közé, akiket a Sony karolt fel, hogy az indie játékok iránt érdeklődők számára a PlayStation 4-et használva vetíthessék ki tehetségüket. Az *Everybody's Gone to the Rapture* a TCR más játékeihez hasonlóan ugyancsak egy belsőnézetes, történetvezérelt kalandjáték, melynek sztorija a világ végével kezdődik. A játékos egy tudós szerepét ölti magára, aki az apokalipszis során

csapdába esik, majd kiszabadulva a nyílt világ felfedezésével kell kiderítenie, hogy mi okozta a pusztulást. A fejlesztők nemlineáris, dinamikus, alkalmazkodó környezetet ígérnek, illetve elmondták, az elsődleges szempont az, hogy a játékosok érzelmeire hasson. A változatos, gyönyörű helyszínek megvalósítása a CryEngine 3 feladata, ami az eddig látottak alapján kiválóan végzi munkáját. Megjelenési dátum egyelőre nincs, de annyi biztos, hogy a korábbi tervekkel ellentétben a jelenlegi álláspont szerint nem fog megjelenni PC-re.



Csajok a szorítóban NŐI HARCOSOK IS LESZNEK A UFC-BEN

Nem aprózta el a UFC sorozat újraszervezését az EA Sports. Amellett, hogy a legújabb epizód – más next-gen EA-sportjátékokhoz hasonlóan – az EA Sports Ignite motort használja, és most először a UFC Women bantam súlyú harcosai is játszható karakterekként jelennek meg. Mindenki magával hozza védjegyének számító mozdulatait. A két nagy rivális, a bantam súlyúak csoportjának bajnoka, Ronda Rousey és a hasonlóan eredményes Miesha Tate a két ki-

emelt harcos, akik egyébként a The Ultimate Fighter nevű realitysorozat tizenharmadik évadának edzői lesznek, és a való életben sem kedvelik egymást. Rousey azt nyilatkozta, hogy szerinte Tate olyan ember, akit ha egyszer a ringen kívül vágna pofon, ő azonnal perelne, ugyanakkor elmondta, hogy az egymás elleni meccsüket nagyon élvezte. A feministák kedvét némileg letörheti, hogy nők nem verhetnek férfiakkal, mindenki csak saját nemének képviselőivel küzdhet.



HA TE MONDOD

Dana White elnök, UFC: „A mérkőzések mindig izgalmasak. Ronda Rousey olyan tehetséges, mint a UFC bármely más bajnoka, Miesha Tate-tel való rivalizálása pedig az egyik legintenzívebb a UFC történelmében.”

Fémemberek mindenütt TERMINATORS: THE VIDEO GAME

Miután megszerezte a *Rambo: The Video Game* elkészítésének jogát, a Reef Entertainment nem kívánt sokáig piheni. A csapat aktívan dolgozik a jó öreg John kalandjainak rail-shooter formában történő elmesélésén, de nemrég rátette kezét az 1984-es Terminator konzolos, valamint a Terminator 2. – Az ítélet napja konzolos és PC-s jogaira. Ennek első hozománya a *Terminators: The Video Game* bejelentése, de nem ez az egyetlen játék, amit

a licenccel felhasználásával készítenek el a videojátékos közösség örömeire. Részletek nincsenek, így azt sem tudjuk, hogy milyen műfajú játék lesz, illetve hogy konzolekkluzivitást élvez-e, PC-re is kiadják, vagy esetleg csak a következő generációba lépők kaphatják-e meg. Egyelőre kétkedve fogadjuk a hírt, először nézzük meg, hogy bejön-e a *Rambo: The Video Game*, elég lesz azután eldönteni, hogy bízunk-e a fejlesztőkben, vagy sem.

TRÓNOKTÓL A ROBOTOKIG

Szeptember elején arról kezdett sugdolózni az internet, hogy a Terminator 5-öt nagy eséllyel Alan Taylor, a Trónok harca egyik rendezője fogja készíteni. A film természetesen egy új trilógia kezdete volna, és Arnold Schwarzenegger maga is megerősítette, hogy visszatér.





Érzelmeik viharában THE SIMS 4

Van, aki imádja, van, aki fálnak megy tőle, de senkit sem hagy hidegen a *Sims* sorozat. Will Wright virtuális babaháza a játéktörténelem szerves része lett, éppen ezért nem hagyhatjuk szó nélkül a negyedik rész bejelentését. Will Wright ugyan már régen profilt váltott, de a *Sims* sorozat él és virul. 2014-ben, öt évvel a harmadik rész után jön a folytatás, ahol az érzelmeik és a társas kapcsolatok kerülnek előtérben. Lesz

persze *Sims*-testreszabás is, a szokásos testalkat- és orrplasztika mellett még azt is beállíthatjuk, hogy milyen legyen karakterünk járása. Az új rész főként a szereplők érzelmeire épít, Big Brothert és Való Világot megszégyenítő szappanoperákat hozhatunk létre azal, hogy manipuláljuk szereplőink hangulatát. Gamer lányok és gamer barátaink készüljétek, jövőre beköszönt a kavargás kora.



HA TE MONDOD

Rachel Franklin executive producer, EA: „Képességünk, hogy szabadon befolyásoljuk karaktereink érzelmeit, testét és szívét, olyan cselekmény kialakulását teszi lehetővé, melyek jóval személyesebbek, mint eddig bármikor.”



HA TE MONDOD

Vin Diesel alapító, Tigon Studios: „Összetöbörzük a csapatot, amely megcsinálta az *Escape from Butcher Bay*t. Megvannak az embereink Svédországban, akik tagjai voltak a *StarBreeze*-nek, és összehozzuk őket, hogy kifejlésszék a következő *Riddick*-játékot.”

Vin Diesel lendületben A TÜRELEM SÖTÉTSÉGET TEREM

Tíz év várakozás után megszületett, s ezzel trilógiává bővült *Riddick* története; a harmadik rész a mozivászon és a *Pitch Black*ben lefektetett formulához visszatért film már az első héten 19 millió dollárt kaszált. S ha már a filmnél tartunk, mi a helyzet a játékkal? Jó hírünk van, Vin Diesel összehívta a csapatot, ami megalakította az *Escape from Butcher Bay*t,

hogy közös erővel létrehozzák a harmadik *Riddick*-játékot. A svéd fejlesztők remek FPS-eket csináltak, lopakodós elemekkel átszőve, ám most valami egészen másra készülnek. Egyik interjújában Diesel egy MMO jellegű játékról beszélt, amelyben a játékosok zsoldosokat alakíthatnak, és kitanulhatják a mesterség minden fogását és titkát.



PES 2014 PRO EVOLUTION SOCCER



MEGJELENÉS: 2013.09.19.

PC DVD PlayStation 3 XBOX 360 XBOX LIVE

WWW.PES.KONAMI.COM FACEBOOK.COM/PES



KONAMI

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft Group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "P", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © 2013 Konami Digital Entertainment.



TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA - MIÉRT IS JÓ EZ NEKED?

KEZEDBEN TARTOD A LEG-
**ÚJABB GAMESTAR MA-
 GAZINT, ÉS EZZEL MÁRIS
 EGY EXKLUZÍV KLUB TAGJA LET-
 TÉL, KEDVES OLVASÓ! DÖLJ HÁT-
 RA, LAZULJ EL, OLVASSGASS KÉ-
 NYELMESEN, NEKED MÁR SI-
 KERÜLT.** Bizonyára megtaláltad a
 törzsvásárlói kártyát az újságban,
 ami csak a GameStar-olvasóknak
 adatik meg. Ez kizárólag a tiéd, hoz-
 zá kell rendelned GSO-s profilodat,
 így mostantól új lehetőségek nyílnak
 meg előtted. Ez egy teljesen új kez-
 deményezés, amelynek részleteiről a
gamestar.hu/vip oldalon megtalálsz
 minden információt.

Mire jó ez a kártya? Ha hozzárende-
 led GameStar Online-profilodhoz a

kapott regisztrációs kódot és a kár-
 tyá sorszámát (nézd meg a füzetkét,
 amit a kártyával kaptál), akkor most-
 tantól GS-pontokat gyűjthetsz, il-
 letve vásárolhatsz le. Sőt, már most
 1995 pont van a számládon, ami
 egyébként értékében 1995 forint-
 nak felel meg. Hogyan? A GameStar
 és a Konzolvilág közötti stratégiai
 együttműködésnek köszönhetően el-
 indul saját webshopunk és törzsvá-
 sárlói programunk, amely mostantól
 több módon is egyedi kedvezmé-
 nyeket nyújt.

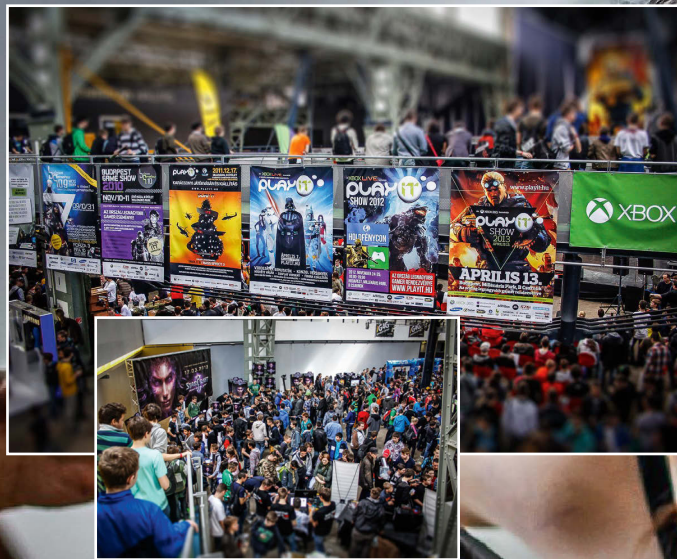
Ha nálunk vásárolsz, akkor mostantól
 minden termék esetében 500 pontot
 (tehát 500 forintot) levásárolhatsz
 (ez a kedvezmény egyébként a Konz-
 olvilág és a GameShop üzletekben

is él, ahol elfogadják a törzsvásárlói
 kártyát, de ez a kör még tovább bő-
 vülhet majd idővel). Külön öröm, hogy
 a most kapott kártyával a Konzolvi-
 lág és a GameShop SHOP-pontjait is
 gyűjtheted (a vételár egy százalékát
 kapod vissza), ezen felül használha-
 tod fel a GS-pontokat bármilyen vá-
 sárlásra.

Hogyan szerezheted meg a GS-
 pontokat? Először is van 1995 pont
 a kártyádon. Ha hozzárendelted az
 egyedi kódot online profilodhoz a
 GameStar Online-on, akkor máris
 gyűjthetsz extra pontokat. Ha már
 korábban is tag voltál nálunk, ak-
 kor külön jutalmazzuk eddigi tevé-
 kenységedet, így minden rang 100
 pontot érdelem. Tehát a GSO úgy-

nevezett Jack Bauer (vagyis a leg-
 aktívabb, elismerést érdemlő) tag-
 jai még 1000 pontot (vagyis forint-
 tot) kapnak azonnal a kártyára, de
 szintén elkezdheti gyűjteni a GS-
 pontokat, aki eddig a GameShopnál
 vagy a Konzolvilágnál törzsvásárlói
 kártyát kapott, és most azt aktívál-
 ja a GSO-n. Itt persze nem kell el-
 kényelmesedni, havonta akár plusz
 1000 pontot is össze lehet gyűjteni
 online aktivitással; ha felfész a
gamestar.hu/vip oldalra, akkor en-
 nek kapcsán minden kérdésre va-
 laszt kapsz.

Tehát regisztrálj, gyűjts pontot, vásá-
 rolj kedvezményesen, élvezd az életet!
 Mi így köszönjük meg, hogy minket ol-
 vasol. Látod, megéri!



Új helyre költözött a PlayIT

GAMER-PARADICSOM HÉTEZER NÉGYZETMÉTEREN

KÖZÉP-KELET-EURÓPA LEG-NAGYOBB GAMER-RENDEZVÉNYE – EZZEL A JELSZÓVAL INDUL NEKI AZ ŐSZI SZEZONNAK A PLAYIT SHOW, MÁRPEDIG ILYEN MOTTÓVAL NEM DOBÁLÓZIK CSAK ÚGY AZ EMBER. Kíváncsiak is voltunk arra,

hogy a korábbi helyét kinövő rendezvény most miért lesz vagy lehet a legnagyobb. Mert nemcsak a helyigény nőtt, a közönség igénye is egyre komolyabb, a szervezők pedig jól tudják ezt. Csanda Gergellyel, a rendezvény főszervezőjével beszélgettünk a december 1-jén a SYMA csarnok A épületében újrarájtoló PlayIT kapcsán.

GameStar: Tavasz után mindenki számára egyértelmű volt, hogy kinőttétek a Millenárist. Miért éppen a SYMA csarnokra esett a választás?

Csanda Gergely: Olyan nagy volt tavasszal az érdeklődők száma, hogy muszáj volt új helyet keresni. A SYMA csarnok tömegközlekedéssel jól megközelíthető, hatalmas, és jól felszerelt épület, ahol minden egyben volt ahhoz, hogy egy ekkora rendezvényt odavigyünk. Képzelték el, hogy a PlayIT mostantól két-háromszor akkora területen lesz, mint korábban, persze több embert is várunk december 1-jén oda, szerencsére már most óriási az érdeklődés.

GS: Nem vagyunk meglepve, hiszen itt a next-gen éra, mindenki kíváncsi arra, hogyan alakul a játékipar jövője.

CSG: Annyit biztosan ígérhetünk, hogy az idei szezon összes fontos játékmeg-

jelenését kipróbálhatják a látogatók, még az is lehet, hogy egészen exkluzív bemutató is lesz, még formálódik a program. Tele leszünk meglepetésekkel. Az a cél, hogy a PlayStation 4 és az Xbox One is kipróbálható legyen a rendezvényen – bár a jelenlegi információk szerint ugyebár egyik sem jelenik meg hivatalosan hazánkban az év végén, mi azért azon dolgozunk, hogy ott legyenek a PlayIT-n. További részleteket a PlayIT magazinban olvashatok majd.

GS: Ez mi is lesz pontosan?

CSG: Azt tervezzük, hogy mostantól minden PlayIT Show előtt megjelenik majd egy 140 oldalas print kiadvány, amiben a legújabb játékokról és természetesen a rendezvényről is elolvashatunk mindent, ráadásul a hazai játékiújságírók közösen készítik el, ti is írtok bele mások mellett.

GS: Sietnünk is kell a beszélgetéssel, mert nekem még oda is cikket kell írnom. De akkor a kiállítók listáját is ebben a magazinban tesztitek majd közzé?

CSG: Így van.

GS: Most mennyi embert vártok az egynapos örületre?

CSG: Kb. 12-15 ezer látogatóra számítunk.

GS: Nyilván a kihívás is sokkal nagyobb.

CSG: Persze, nagyon nagy felelősség, szeretnénk, ha minél többen elégedettek lennének. Nemcsak az alap-

terület nő, a minőségi szolgáltatások terén is a legnagyobbak akarunk lenni. Hiszen 15 ezer embert megfelelően kiszolgálni (parkolás, étel, ital, ruhátár, biztonság...) és egy ekkora kiállítási területet egész nap érdekes programokkal megtölteni igazi kihívás a szervezőknek és kiállító partnereinknek is. Nagyon sokat dolgozunk azon, hogy minden szempontból megújuló legyen ez a só.

GS: Korábban azért kaptátok a legtöbb kritikát, mert nagyon sokat kellett sorban állni a rendezvényen, akár a bejáratnál, akár az akciós játékokat árusító pultnál. Ezen a téren is várható javulás?

CSG: Természetesen. Decemberben új sortereleési rendszerrel, több kaszával készülünk, és hát hétezer négyzetméteren a látogatók is kényelmesebben elférnek majd. Tavasszal az is probléma volt, hogy nagyon sokan reggel érkeztek, nyitás után azonnal megtelt a hely, és biztonsági okokból nem engedhettünk be több embert. Délután már nem volt ilyen probléma. Persze sokan jöttek azért korán, hogy a PlayIT Show keretében leárazott játékokból vásárolhassanak, de most még több akció, még nagyobb készlet lesz, nagyobb stand és több kassa áll majd rendelkezésre. Viszont az akciós címeiről csak később beszélhetünk.

GS: Most többféle jegytípus kapható, azokat a jegyeket el is kapkodták azonnal, amelyekkel lehet majd játékot lefoglalni előre. Ez hogy is történik?

CSG: Az akciós játékok lefoglalására azoknak van lehetőségük, akik Deluxe és Collector's Edition jegyeket vettek. Tényleg azonnal elkapkodták ezeket. Nekik kell most figyelniük, ugyanis a show előtt november 15-16-17-én lesz elérhető előrendelői webshopunk, ahol a Deluxe belépővel rendelkezők három, a Collector's Edition jegyek tulajdonosai pedig öt játékosoftvert foglaltathatnak le jegyükkel, így csomagjukat a rendezvényen számukra külön összeszervezve, külön átvevőponton tudják átvenni, és gyorsított ütemben fizetni. Normál jegyek kaphatók még az 576Kbyte üzleteiben és a Ticket Express irodáiban, érdemes is elővételben venni, mert így olcsóbb, és külön sorban juthatnak be a rendezvényre. Természetesen ezúttal is levásárolható a jegy árából 1000 Ft, 10 000 Ft feletti vásárlás esetén.

GS: És mit kap az, aki nem vásárolni megy?

CSG: Rengeteg programot több színpadon, kipróbálható játékokat, előadásokat, versenyeket értékes nyereményekkel és egy olyan napot, amit egyetlen gamer sem fog elfelejteni, legyen akár casual érdeklődő vagy hardcore fanatikus. A PlayIT-n mindenki helyet kap majd, és nem csak a hétezer négyzetméteres értelemben.

*PlayIT Show 2013. december 1.
SYMA Csarnok, A épület
1146 Budapest, Dózsa György út 1
Nyitva tartás: 10:00–21:00
Részletek: playit.hu
Facebook: [facebook.com/PlayIT.hu](https://www.facebook.com/PlayIT.hu)*

TÍZ DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A GRAND THEFT AUTO SOROZATRÓL

01



NO ÉS MIÉRT NEM EGYBŐL MORGAN FREEMAN?

Már jó pár éve egyáltalán nem olyan nagy szám, ha nagybabciska hollywoodi nevek adják a hangjukat egy-egy játékhoz, de kevés játékról mondható el, hogy olyan sok híresség szerepel benne, mint a GTA sorozatban (az ötödik részt még bele sem számolva): Phil Collins, Samuel L. Jackson, Ray Liotta, Iggy Pop, Burt Reynolds, Ice-T és még sokan mások említhetők, de őket ismerhetitek a leginkább. A *Mass Effect* összehasonlítva a GTA felbérelt neveivel gyakorlatilag kismiska volt, hiába szerepelt benne számos B kategóriás színész mint szinkronhang. Ettől függetlenül nem mehetek el amellett megjegyzés nélkül, hogy Jennifer Hale a játékszinkronhangok istennője, és több száz munkája között eddig egy GTA rész sem volt. Talán majd most változik a képlet, azaz erősen reméljük.

02



DRÁGA ERŐSZAK

Az első epizód megjelenése óta a GTA sorozatot több mint egymilliárd dollárra perelték szerte a világon. Jack Thompson nevét biztosan sokat hallottátok, mi is rengetegszer írtunk már róla; ő az az ügyvéd, aki a leginkább ismert azzal kapcsolatban, hogy fejni próbálja az erőszakos játékok frencsázeit. Az addig mindenben is lenne, hogy küzd ellene, hiszen jó pár gyilkosság esetében mondták az elkövetők, hogy csak a *Grand Theft Auto* ötleteit próbálták ki a valóságban. Szerencsére azonban a játékosok 99,9%-ban nem tesznek így, hisz nem mindenki elmeroggyant – hála az égnek!

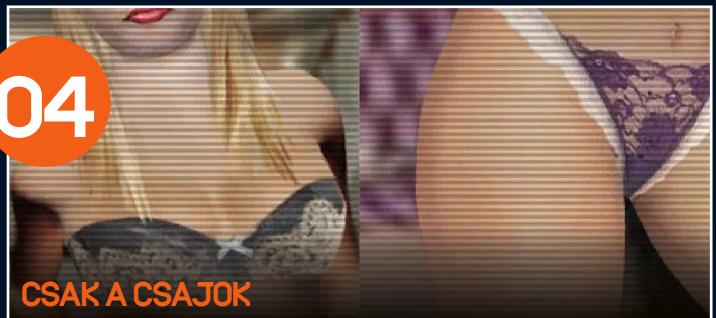
03



MI IS A KÖVETKEZŐ MISSIÓ?

Akik szeretik a szabadon kószalós, „nézdahátam” játékokat (természetesen az első két rész felülnézetes mivoltát most hagyjuk ki e jelzőből), azoknak kész kánaán, hogy mindegyik GTA epizód legalább kétszáz mellékküldetést tartalmaz. Egy biztos: a teljes áras játékok ritkán kínálnak ekkora szabadságot és hosszú hetekig élvezhető, minőségi tartalommal töltött játékmenetet. Nem egy szerkesztőségi tagot ismerek, aki képes volt csak azért két napig állni egy keresztesdésben, hogy kipipálgassa, hány új típusú autót lát, mindbe bele is ugorva persze, hátha jár érte valamilyen bónusz.

04



CSAK A CSAJOK

A GTA IV-ben mindenki Michelle-lel és Kate-tel randizott, de a *Love-meet.net* oldalon keresztül persze Carmen, a nővére és Kiki, az ügyvéd is elérhető volt. Viszont volt egy ötödik hölgy is, Alex Chilton, akit nagyon kevesen találtak meg, mert nem egyszerű összejönni a bébivel. Ráadásul idegesítő, énközpontú, hisztis, és különben is hajtépős, de totál megéri. Tiszta Carrie Bradshaw, mert még meg is írja, milyen szexuális kapcsolata volt Nikóval. Szerencsére egyáltalán nem hasonlít egy lóra, mint ahogy a színésznő igen, így tényleg csak javasolhatjuk, hogy lessétek meg a fehérműjét.

05



JÓ PÁR HAMBURGER

A videojáték-biznisz már évekkel ezelőtt túlnötte a moziipart, emellett évi 30 milliárd dollárt forgat meg a gazdaságban. 2008-ban ez még nem volt több mint a McDonald's éves jövedelme, viszont azóta már majdnem duplájára dagadt az üzlet. A GTA sorozat már több mint százmillió példányt értékesített, a GTA V az előrejelzések szerint pedig még az év vége előtt 650 millió dollárt kaszál. Összehasonlításképpen: a GTA IV a megjelenésekor 310 milliót hozott egyetlen nap alatt, viszont akkor az értékesített Xbox és PS3-ak száma messze nem volt akkora, mint most. Csak Angliában hárommillióan rendelték elő a GTA V-öt, ami elképesztő – a *Black Ops* előrendelési mennyisége csak kétmillió volt.

06



DMA DESIGN

A Rockstar North eredetileg egy nagyon ütős, Amigára fejlesztő csapat volt, legismertebb játékuk a *Lemmings*. DMA Design volt a nevük, ami a közhi-elelemmel ellentétben nem azt jelenti, hogy semmit sem jelent (Doesn't Mean Anything), hanem a Direct Memory Accesst, azaz a közvetlen memóriaelérést jelenti, ami egy akkori korszakban használt újfajta kódolási és erőforráskihasználati módszer volt. A cég székhelye egyébként Dundee, Skócia.

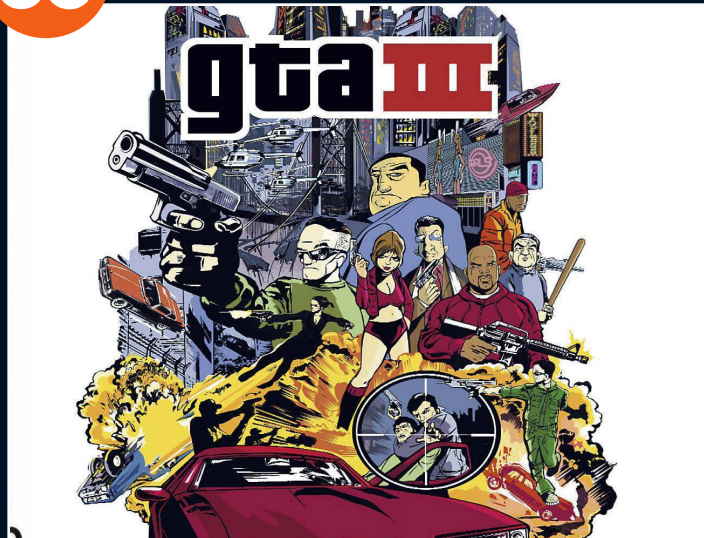
07



BIG FOOT

A *San Andreas*ban számtalan játékos próbálta meg lencsevégre kapni Big Footot, aki/ami igazából nem is létezett, csak azt feltételezték, hogy azon az erdős területen, ahol sok letaposott gally és fura hangok, neszezések voltak, talán tartalmazhat egy élőlényt. Sohasem lett meg, annak ellenére sem, hogy a térkép azon területe egy nagobbacska talpra utal. Rengetegen átfésülték a hegyes-erdős terepet, milliányi módon megpróbálva előcsalogatni a lényt, de senkinek sem sikerült. Később egy mod során persze bekerült, de jó pár órájába belekerült sok játékosnak, míg rájöttek, hogy nincs ott semmi.

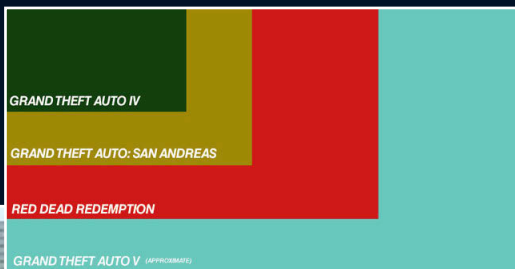
08



ELADÁSI REKORDOK

A *Grand Theft Auto III* a PlayStation 2 platform legjobban fogyott játéka volt. Hétmillió eladott példánnyal sikerült elérnie a Rockstarnak azt – a Sonyval történt tárgyalások hatására persze –, hogy 2004-ig minden kiadott *GTA* című játék PS2-exkluzív legyen. Ugyanebben az időben volt a játékosok leginkább kedvelt szórakozása, hogy a stadionba megpróbálták valahogy bejutni, amit normális módon nem lehetett megtenni, csak némi hackeléssel. Rá lehetett bírni egy tankot, hogy felrepüljön a stadion fölé. A különböző színű székek felülről a COCKS feliratot teszik ki, amit most a gyermeked lelkübbek kedvéért nem fordítanánk le.

09



GTA: San Andreas (2004)



GTA V (2013)



PÁLYAMÉRET

A bejárható pályaméret mindig hatalmas volt. A *GTA V*-ben minden eddig felülmúló méreteken hajthatunk többféle járművel. Csak azért, hogy látszódjon, vajon mekkora lesz az egész, képzeljétek el az összes eddigi rész térképét, adjátok össze, majd a *Red Dead Redemption* szintén nem apró területét is fűzzétek hozzá. No, a végeredmény még mindig kisebb lenne, mint a *GTA V*-ben bejárható szakasz. Lesz mit felfedezni, az biztos.

10



TENGERNYI GTA

A most megjelenő epizóddal a széria már több mint 30 résznél jár a különböző platformokon megjelent speciális változatokkal együtt, így aki esetleg azt hitte, hogy csak öt rész volt eddig, az jobb, ha bepótolja a többit is. A *Chinatown Wars* Nintendo DS-en, a mobiltelefonokra készült részek és a *GTA London* is mind-mind nagyszerűek.

Előzetes
GRAND THEFT AUTO ONLINE



Elég nagy ez a város tizenhatunknak

Grand Theft Auto Online



AUGUSZTUSBAN BEMUTATTÁK A GRAND THEFT AUTO V TÖBBJÁTÉKOS MÓDJÁT, amire már a gameplay trailer utolsó jelenetének (amikor a játékos lakásának padlótól plafonig érő ablakán át szemléli a várost, majd elhúz előtte egy vadászpilóta, miközben az utcán vagy verseny, vagy üldözés folyik) megpillantása óta izgottan vártunk. Tudtuk, hogy kegyetlenül ütős lesz, de a Rockstar egy nem elhanyagolható bejelentéssel csavart még egyet az egészen: elmondták, hogy a GTA V-ben nem lesz multiplayer mód. A fejlesztők idén két, egymással szorosan összefüggő játékkal igyekeznek segíteni abban, hogy ne maradjon szabadidőnk: a GTA V szeptember 17-i megjelenése után október 1-jén indul a *Grand Theft Auto Online*.

TIZENHAT KIVÁLASZTOTT

Többször is elhangzott, hogy a *Grand Theft Auto V* egy játékos élmény, akármennyire is kívánná a három karakter alkalmazása a coop módot. Érthető volt a játékosok zúgolódása, de ki gondolta volna akkor, hogy a háttérben valami ezerszer összetettebb dolog készülődik? Nem kell összevesznünk azon, hogy ki legyen a gettósökevény, a gaz-

dag családapa és a társadalom kivetetteje – a *GTA Online* világában az vagy, aki lenni akarsz.

Most még csak Los Santos és Blaine County utcáin, 15 embertársunkkal egy világban élhetjük virtuális éntünk bűnöző mindennapjait. Az online és offline világ között a karakterválasztó kerékkel válthatunk, így az átállás gyakorlatilag pillanatok alatt megtörténik, nem kell bonyolult menürendszerben keresni a megfelelő menüpontot. Az, hogy melyik világba kerülünk, nem rajtunk áll, de a rendszert úgy alkották meg, hogy barátainkkal és bandánk tagjaival nagyobb eséllyel kerüljünk össze, a szabad helyeket pedig azonos skillel rendelkező játékosokkal tölti fel. Az, hogy egy világba kerültünk valakivel, még nem jelenti azt, hogy barátokunk kellene vele. A 16 játékos ugyanúgy Los Santos lakója, mint a több száz-ezer másik – szabad akarattal és saját étellel még akkor is, ha az ő akarata a mi akaratumk.

LEHETŐSÉGEK VÁROSA

Mivel ez a *GTA Online*, és nem a *The Sims: Bűnöző* kiadás, nemcsak annyi a feladat, hogy terelessük emberünket a nagyvárosban. Rengeteg küldetés vár teljesítésre: példának okáért felölthetjük maszkjainkat,

betörhetünk valahova, majd megfelelően együttműködve távozhathatunk a zsákmánnyal, hogy egyenlően osszuk el; vagy hogy elárulva társainkat megtartsunk mindent, és a menekülő autóból az utolsó pillanatban kivetődve hagyjuk őket elmerülni a tenger mélyén. Azt ugyanis, hogy ki milyen arányban részesül a pénzből, az dönti el, aki a zsákot cipelte. Ha egy társ sunyi módon átver, vadászhatunk rá, vagy felbérlehetünk valakit, hogy végezze el a melót helyettünk. A játék rögzíti, kik az elenségeink, így értesítést kapunk, ha bejelentkeznek, hogy megérkezésük után pár perccel már bosszút is állhassunk, és visszavehessük a pénzt. Ha valaki meghal, pénztárcája a teste mellett fog heverni, benne minden pénz, amit nem rakott be a bankba (attól viszont nem kell félni, hogy ha valaki kirabol egy bankot, elbukjuk saját vagyonunkat).

CSINÁLD ÚGY, AHOGY NEKED JÓ

A *GTA Online* küldetései (melyekből a kezdéskor körülbelül 700 lesz) többek között abban is különböznek a *GTA V* misszióitól, hogy itt nagyobb szabadságot kapunk abban, hogyan hajtuk végre azokat. Nem mindegyik érhető el először, van, ami csak egy bizonyos rang elérése után válik játszhatóvá, de azok nehezebb-



INFO

Kiadó **Rockstar Games**
Fejlesztő **Rockstar North**
Platform
Xbox 360, PS3
Röviden A GTA V-nek nem lesz többjátékos módja, kapunk viszont egy különálló játékot, ami szoros kapcsolatban van vele.
Megjelenés **2013. október**
PEGI 18+



bek is, tehát ez a rendszer is a játékos javát szolgálja.

Az egyik küldetés során például egyetlen feladatunk van: elkötni egy repülőgépet egy katonai bázisról. Azt, hogy ki vezeti majd a gépet, hogyan jutunk be a bázisra, hányan indulunk neki, egytől egyig mi dönthetjük el. Ha némileg spórolni akarunk a lőszerrel és az idővel, talán jobb, ha helikopterrel a bázis fölé megyünk, reménykedve, hogy a légvédelmi rakéták nem lépnek működésbe, majd ejtőernyővel leereszkedünk a célpontra, miközben lövünk mindenre, ami megpróbál minket kilyuggatni. Érdeemes viszont óvatossá lenni: a csoport együttesen rendelkezik adott mennyiségű élettel, ami ha elfogy, a küldetés bukásra van ítélve. Ez például azért is jó, mert így senkinek nem kell arra várnia, hogy a többiek nélküle teljesítsék a feladatot. Ez a küldetés egy nagyobb volumenű, több szervezést igénylő darab, de léteznek egyszerűbbek is: elmeheztünk közösen sportolni, kirabolhatunk egy közérzet, összeverhetjük egy rivális csoport tagjait, vagy versenyezhetünk egymással a város útjain, kijelölve egy kezdő és egy végpontot – vi-

szont ilyenkor is megeshet, hogy egy másik játékos a rendőrök elől lohol, útvonala pedig pont keresztezi a mi versenypályánkat. Attól, hogy kijelöltük a pályát, az még nem kerül lezárrásra, bárki átvághat rajta, minket is elkezdhet üldözni a rendőrség, vagy az egyik versenyző behívhatja a haverjait, hogy lőjék szét a riválisok autóját. Aztán persze hamar az árokban végezheti.

DE MIT KEZDJEK ENNYI PÉNZZEL?

Higgyétek el, van mibe fektetni. Minden játékos vehet magának egy saját lakást, ami kamerarendszerrel van felszerelve, hogy folyamatosan figyelhesd, mi zajlik a garázsunkban vagy az ajtó előtt. Leülhetünk tévézni is, minden eddiginél több csatorna áll majd rendelkezésre valóságműsorokkal. De ami igazán érdekes, az az autós üldözések követésének lehetősége. Ugyanis ha valaki a világban kikezd a rendőrökkel, a híradó természetesen élőben tudósít. Még érdekesebb, amikor egy üldözés útvonala megegyezik a lakásunkból látható út egy szakaszával. Elképesztő, példátlan élmény. A la-

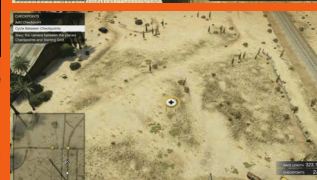
kásba bárkit beengedhetünk, tarthatunk bulikat, vagy összeülhetünk megtervezni egy bűncselekményt.

Vagy ott vannak a tuningolható járművek, melyeket lakásunk tíz férőhelyes garázsában tárolhatunk. Ha valamelyik kocsinkat az út szélén hagyjuk, két dolog történhet vele: valaki beleül és elviszi, vagy a rendőrség vontatja el, és csak a büntetés kifizetése után tudjuk kiváltani. Ha ellopják, és volt biztosításunk, egy pontosan ugyanolyan kapunk cserébe, ha viszont nem volt, akkor búcsút mondhatunk neki, hacsak meg nem látjuk valahol az utcán, ki nem szedjük belőle a sofőrt, és át nem hajtunk a fején néhányszor. Na jó, utóbbit nem muszáj megtenni – de miért ne? Megérdekl. A GPS-en láthatjuk, hol parkoltunk, így ha nem ismerjük kívülről a várost, még akkor is visszatálhatunk hozzá.

Az egész újság kevés lenne arra, hogy bővebben kifejtjük, mennyi mindent nyújt majd a *Grand Theft Auto Online*. El sem tudjuk képzelni, mire leszünk képesek a világban, és annyi biztos, hogy akárhányszor bejelentkezünk, mindig szembetaláljuk magunkat valami újjal – erről a GameStar és a felhasználók is gondoskodnak.

CSINÁLJ SOK-SOK KÜLDETÉST!

Amellett, hogy a Rockstar időnként új küldetésekkel (és hosszú távon új területekkel – talán Vice City is visszatér?) frissíti a világot, a felhasználóknak is lehetőségük nyílik saját missziókat tervezni, majd megosztani azokat a Social Clubon keresztül. Ebben egyelőre nem kapnak olyan szabad kezet, mint bármi másban, de a versenyeket maguknak alkothatják meg, sőt, egyszerűbb deathmatcheket is összerakhatnak. A pálya elemei is elrendezhetők, felvehető fegyvereket, autókat is lepakolhatunk egy általunk választott pontra. Mire mind a 700 küldetést teljesítjük, ez az eszköz is fejlődni fog.



HA VALAKI A VILÁGBAN KIKEZD A RENDŐRÖKKEL, A HÍRADÓ TERMÉSZETESEN ÉLŐBEN TUDÓSÍT

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

Előzetes
GRAND THEFT AUTO V

Grand Theft Auto V



SZEPTEMBER KÖZEPE VAN, BEKÖSZÖNTÖTT AZ ŐSZ, ÉS EZZEL EGYÜTT ELKEZDŐDÖTT AZ ISKOLA IS. A modern világ történéseiről értesülő tanárok tudják, hogy a hónap második felében a szokottnál is többször hangoznak el az olyan kreatív kifogások, mint a „beteg a macskán”, „késétt a busz” vagy a klasszikus „épp most születik a huszonharmadik unokatestvérem”. Az orvosi pecsétekből kifogy a tinta, hirtelen mindenki lázas lesz, elkap valami kórságot, ami a kórházi kezelést nem indokolja, de azért a „beteg” mégsem mehet ki a lakásból. Nemcsak a diákok, de a felnőttek is mostanra tartalékkolták szabadságukat, hogy ha tovább nem is, de a hónap végéig csak a pizzafutár beengedése és egyéb, kötelezően elvégzendő feladatok miatt nyújtóztassák ki lábaikat. Hogy mi áll az egész eseménysorozat háttérben? Az év egyik leginkább várt, legdrágább játéka, a *Grand Theft Auto V* megjelenése. Összeszedtük az elmúlt harminc nap legérdekesebb kapcsolódó híreit, melyek természetesen megfelelnek az elvárásoknak: renghagyó játékhöz renghagyó érdekességek járnak.

MEGÉPÍTETTÉK A BRAVADO BANSHEE-T



A korábbi játékokban csak a Banshee nevet viselte, a GTA V-ben már márkája is lesz az egyik legnépszerűbb sportautónak. A Bravado gyártmányának valamelyik szülője biztosan a Dodge Viper volt, a hasonlóság tagadhatatlan, a jármű mégis elég egyedi volt ahhoz, hogy legyen értelme a West Coast Customstől megrendelni. A több ízben bizonyított autóépítő és tuningoló csapat kiváló munkát végzett, az járgány külsejét és belsejét egyaránt remekül ültették át a valóságba, az elkészült Banshee-t – amiből az egész világon mindössze egyetlen darab van – pedig nem tartotta meg magának a Rockstar: kisorsolták az Egyesült Államokban élő, 17 évnél idősebb rajongók között. Értéke egyébként körülbelül 180 000 dollár, átszámítva közel 41 millió forint.

A ROCKSTAR SZERINT NEXT-GEN, DE VALÓJÁBAN NEM AZ

Nem lehet eléggé hangsúlyozni: a Grand Theft Auto V csak és kizárólag Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra jelenik meg a jelenlegi információk szerint. Később ez változhat, de most ez a tényállás, ezt kell elfogadni. A fejlesztők ennek ellenére is úgy gondolják, hogy olyannyira túlfeszítették a jelenlegi konzolok korlátait, hogy a GTA V már tulajdonképp egy következő generációs játék minden eddiginél lenyűgözőbb grafikával, gördülékenyebb játékmenettel, gazdagabb világgal. A Sony Twittercsatornáján ugyanakkor megjelent egy bejegyzés, ami azt állította, hogy a „GTA V lenyűgöző lesz, főleg a PS4-en”. Fogadkoztak, hogy ez csak elszólás, mi pedig, mivel a Rockstar úgysem mond semmit, elfogadjuk ezt a kijelentést.



GÖRBE TÜKÖR A POLITIKÁNAK

Nem a leglényegesebb tartalom, de valószínűleg az egyik legnagyobb humorforrás, hogy a történet épp egy kormányzótársadalmi időszak alatt zajlik. San Andreas vezetőjének két politikust szeretné magát megtenni: a szimpatikus hölgy, Sue Murry és a még szimpatikusabb úr, Jock Cranley.



SUE MURRY

Sikeresen elvált ex-tanár, aki egyrészt a több állami költséggel kampányol maga mellett, másrészt azt ígéri a választópolgároknak, hogy befektet a közrádióba, amihez mindössze 74% adót kellene fizetni. Emellett kampányvideójában kijelentette, hogy le tud érzekedni az átlagemberek szintjére, tudja, hogy kell őket megszólítani. Tudja bizony.



JOCK CRANLEY

Na, ő például egy ösztönös bunkó, és ezt olyannyira nem kívánja titkolni, hogy kampányvideójában faroknak nevezi magát. Egyébként egykor kaszkadőr volt, most magasan képzett kormányzójelölt, aki utálja az emigránsokat, a rokkantakat, az egyesületeket, a zsarukat és az idős hölgyeket. Sue Murryt elítéli amiatt, hogy a nő azt gondolja, a legjobban úgy lehet tenni az emberekért, ha segít rajtuk.

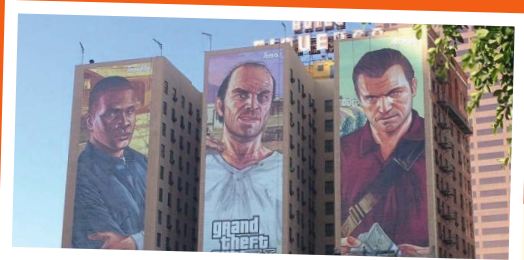
LETÖLTHETŐ VOLT A PC-S VÁLTOZAT

Várható volt, hogy a kalózok naivságát kihasználó megjelenjen majd a torrentoldalakon a Grand Theft Auto V ígérte hordozó csomagok. Már ott gyanús lehetett volna a dolog, hogy a feltöltő elmondása szerint a PC-s változatot tette elérhetővé, de aki letöltötte, az egy trójai mellett a The Cave játékot találhatta meg. És ez még nem elég: egy emelt díjas SMS – amivel elvileg a CD-kulcs lett volna kiváltható – elküldésével napi egy euróval lett rövidebb az áldozat. Ejnye.



60 MILLIÁRD FORINTBA KERÜLT

Gondoltuk, hogy nem lesz olcsó, így az sem lepett meg minket igazán, hogy a játék rekordot döntött. 260 millió dollárba, tehát közel 60 milliárd forintba került, melynek jelentős részét marketingre költötték: a Figueroa Hotel három falának kifestését valószínűleg nem aprópénzből oldották meg, még ha törzsügyléként kaptak is kedvezményt. A GTA V-nél csak egyetlen szórakoztatóipari termék drágább, a 300 millió dollárba kerülő Karib-tenger kalózái: A világ végén.





MIT JELENT NEKÜNK A GRAND THEFT AUTO?

ADAM

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Los Ang... Santos. Mert jól ismerem a várost, és várom, hogy bejárhassam virtuálisan is. Az L.A. Noire-t is ezért imádtam.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Franklin, mert ő a klasszikus hip-hop bűnöző. Én pedig szeretem a hip-hop bűnözőket, különösen a zenéjüket.

Melyik GTA-val játszottál először?

A Driverrel. Nekem az volt az első GTA. Na jó, ha nagyon muszáj GTA-t mondani, akkor a GTA II.

Melyik GTA a kedvenced?

Mindig a legújabb. Most az V.

DUDU

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
A történetre rendkívül kíváncsi vagyok, pláne így, hogy három főhős van egyszerre. No meg az online mód is csábító, be kell vallanom.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Eddig Trevor volt, de az official trailer után egyre könnyebben tudok azonosulni Michaellel, szegény pára...

Melyik GTA-val játszottál először?

Szégyen gyalázat, de én csak a GTA III-mal vesztettem el a GTA-szüességem.

Melyik GTA a kedvenced?

GTA San Andreas, azzal mókáztam a legtöbbet.

DISORDER

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Végre megint tudok az épületek tetejéről ejtőernyővel ugrálni. Bár tíz évvel fiatalabb voltam, amikor azt még élveztem a San Andreasban.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Franklin. Mert mindenki másnak ellenszenves, szerintem viszont egy kedves fiatalember.

Melyik GTA-val játszottál először?

Az elsővel.

Melyik GTA a kedvenced?

Vice City

SOPHIASO

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Sajnos már az ég világon semmi. Végigjátszottam szinte minden GTA-t, kipróbálom majd ezt is, de csalódtam a sorozatban.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Michael a nyerő, nagyon remélem, hogy élete hátralévő részeit nyugodalomban töltheti el egy trópusi Paradicsomban mint külföldiek terelgető halász.

Melyik GTA-val játszottál először?

A második rész hagyta bennem a legmélyebb nyomot, a tabos szellentés azóta is kedvenc gameremlékeim közé tartozik.

Melyik GTA a kedvenced?

Talán a második rész. De a Vice Cityt is nagyon szerettem valamiért.

DAEV

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Szerintem a GTA V hypeja hamar lecseng majd, viszont a GTA Online-ról még nagyon hosszú ideig fogunk beszélni.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Egyértelműen Trevor, a redneckekkel végzett rombolás mindig megnyugtatja a lelkem.

Melyik GTA-val játszottál először?

Az első GTA-m az első GTA volt.

Melyik GTA a kedvenced?

GTA II

GYU

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Lehet, hogy most sokan nem fognak szeretni, de semmi. Egyik GTA sem izgatott fel igazán.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Bevallom, Trevor. Mert a Yesben volt egy nagyon jó gitáros, Trevor Rabin, aki rengeteg filmzenét is írt.

Melyik GTA-val játszottál először?

Egyikkel sem. Soha, semmilyen GTA nem volt feltelepítve sem a PC-mre, sem a konzoljaimra.

Melyik GTA a kedvenced?

A harmadik, abban mazuréknál ugrattunk motorral a hidakról. Az jópofa volt.

HUNTER

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Leginkább a GTA Online. A sztori mód sem lesz rossz, de én a sandbox élményt csak multiban tudom igazán élvezni.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Szeretném Franklint mondani, de úgyis Trevor lesz a kedvencem. Már a traileren is visítva rohogtam.

Melyik GTA-val játszottál először?

GTA I. Tízévesen csapattuk a multi módot éjjel-nappal.

Melyik GTA a kedvenced?

San Andreas – akkora bandaháborúkat rendeztünk, hogy ihaj.

MOCSY

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Eddig ellenálltam, de Michael karaktere annyira szimpatikus, hogy félreteszem minden ellenérzésemet, és végigjátszom az új GTA-t.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Michael a nyerő, nagyon remélem, hogy élete hátralévő részeit nyugodalomban töltheti el egy trópusi Paradicsomban mint külföldiek terelgető halász.

Melyik GTA-val játszottál először?

Veszetek a mókusok elé, de GTA-szüességemet az ötödik rész fogja elvenni.

Melyik GTA a kedvenced?

A GTA V, de ha belefeledkezem, akkor végigjátszom az összes előző részt.

CHAVALIER

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Most először állt elő olyan GTA-szereplővel a Rockstar, akikkel rokonszenvezek. Kivéve Franklint, de neki legalább van kutyája.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Trevor – még sosem voltam elég bátor ahhoz, hogy egy szál triknyomos alsóban és trikóban beállítsak a szomszéd dögös feleségéhez.

Melyik GTA-val játszottál először?

Még a DMA Design-féle felülnézetes GTA-val kezdtem az ismerkedést 1997-ben.

Melyik GTA a kedvenced?

A 2D-s epizódokat szerettem, utána el is vesztettem az érdeklődést.

PACA

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
Csak mérhetetlen szabadságot nyújtó játékokkal tudok igazán kikapcsolódni. Nem is kívánhatnék többet annál, amit a GTA V nyújt.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Michael. A bajos családapa karaktere már az első trailertől kezdve szimpatikus.

Melyik GTA-val játszottál először?

A GTA III volt az első, de csak tíz évvel később jöttem rá, hogy a Dodóval nem kötelező repülni.

Melyik GTA a kedvenced?

A harmadik rész, de nehéz dönteni.

HP

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
A szabaddíós tevékenységek. Még sosem volt olyan golfjáték, ahol lelőheted, aki pofázik.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
Michael alapember.

Melyik GTA-val játszottál először?

GTA III

Melyik GTA a kedvenced?

GTA: Vice City

RG

Mi csábít a legjobban a Grand Theft Auto V-ben?
A durva fejtörők, az iszonyatosan nehéz platformrészek, a nyersanyag-gazdálkodás játékmeneit és egy nehéz nap éjszakája.

Ki a legszimpatikusabb karakter számodra, és miért?
A játékot úgy szeretném játszani, hogy semmit nem tudok róla, ezért szándékosan nem néztem meg egyetlen hírt sem vele kapcsolatban.

Melyik GTA-val játszottál először?

Az első GTA-val. Az első dobozos játékom volt.

Melyik GTA a kedvenced?

Az első és a harmadik, meg ami a kettő között volt és az azokat követők.

Előzetes

WASTELAND 2



Nincs valakinél chemotox?



Ez jó lesz főhadiszállásnak?



Akcióban a disco-bot

Sivatagi show

WASTELAND 2



INFO

Kiadó **InXile Entertainment**
Fejlesztő **InXile Entertainment/ Obsidian Entertainment**
Platform **PC, Mac, Linux**
Röviden Közösségi finanszírozással készülő poszt-apokaliptikus szerepjáték, amelyben legalább olyan fontos szerep jut a kecskének, mint a Geiger-Müller számlálóknak. Megjelenés **2013 vége**
PEGI 16+

H A POSZT-APOKALIPTIKUS SZEREPJÁTÉK, AKKOR FALLOUT 3 (ÉS FALLOUT: NEW VEGAS) – GONDOLJA AZ ÚJ ÉVEZRED GYERMEKE. NEM, MERT INKÁBB FALLOUT (ÉS FALLOUT 2) – ÁLLÍTTA A '90-ES ÉVEK MÁSODIK FELÉBEN IS AKTÍV JÁTÉKOS. DE AZ A HELYZET, HOGY MINDKETTEN TÉVEDNEK. Még azelőtt,

hogy Kína lerohanta volna Alaszkát, az Egyesült Államok pedig anektálta Kanadát, majd 2077. október 23-án, egy csendes vasárnapon kitért volna – hogy még aznap véget is érjen – a nukleáris háború, megjelent a *Wasteland* Apple II-re, Commodore 64-re és PC-re. 1988-at írunk ekkor.

Habár nem robbantott kasszát, néhány „év játéka” díjat csak bezsebelt, és máig nosztalgiával gondolnak vissza rá azok, akiknek szerencséjük volt hozzá. Miután nemhivatalos folytatása, a *Mountain of Dreams* megbukott (egy teljesen új csapat dolgozott rajta), a jogokat birtokló Electronic Arts nem szándékozott franchise-t építeni a radioaktív felhőből kikecmergő civilizáció köré. Hosszú éveknek kellett eltelnie, mire végre mozgolódás támadt a *Wasteland*-jogok körül. Az kellett hozzá, hogy az eredeti játékot jegyző Brian Fargo otthagyja az általa létrehozott – és ma már csak emlékeinkben élő – Interplay-t, majd megpróbálja újraalkotni régi sikereit.

Az első a sorban a *Bard's Tale* volt, ám míg a nagypofájú trubadúr kalandjaihoz sikerült kiadót találni, addig a *Wasteland 2*-t senki sem merete bevállalni, ami a hasonlószerű *Falloutok* népszerűségének ismeretében nehezen érthető. Megdőbbentő, hogy Fargo 2003-óta – ekkor vásárolta meg az időközben a Konaminál kikötött jogokat – mindhiába kilincsel kisebb és nagyobb kiadóknál. Végül a közösségi finanszírozás mellett döntött, és egy Kickstarter-kampány keretében egymillió dollárt kért a játékra tavaly márciusban. Harminc nappal később 2 933 252 dollárnál állt meg a számláló, amihez 107 152 zöldhasút csaphattak hozzá PayPal-adományokból. A fejlesztők lelkesen vetették bele magukat a munkába, behozták segítségnek az Obsidian csapatát is, majd kitűzték egy októberi céldátumot a 2013-as esztendőre, amiből most már biztosan tudjuk, hogy nem lesz semmi. Illetve de, minimális csúszással a végén egy olyan szerepjátékkal, ami megmutatja a mainstreambe fordult műfajnak, hogy miként is kellene ezt csinálni.

AMATŐRÖK KÍMÉLJENEK

Rossz hírem van azok számára, akik a *Mass Effect*et komplex szerepjátéknak tartják, és már a levesben úszó betűtésták látványától sikítófrászt kapnak, ugyanis a *Wasteland 2* sivatagában valószínűleg szövegőceánban fognak elmerülni, s ha gyerekkorukban nem tanultak

meg úszni... pardon, olvasni... akkor menthetetlenül elvesznek majd az információ-halmazban. Már a karaktergenerálás során számtalan skill és opció leírásán kell átrágnunk magunkat annak érdekében, hogy ne életképtelen egyedekkel gyarántsuk a Desert Rangers sorait. A nemrég megjelent *Shadowrun Returns* után itt is aprólékos tájleírásra, részletesen bemutatott karakterekre és szituációkra számíthatunk a dialógusokon túl. Ezek egy része biztosan szinkront is kap – ilyen például a Red Scorpion Militia vezérének hirdetése a rádióban –, de a korlátozott költségvetés miatt oktalanság lenne azt várni, hogy az utolsó mellékszereplő is ékes angol nyelven szól majd hozzánk. Apropos szereplők. Az ilyen-olyan módon boldogulni igyekvő településeket felkeresve mintegy 20 fegyverviselő NPC-ről derül majd ki, hogy hajlandók mellényükre tűzni a rangerek csillagát, és a jó ügy érdekében kamatoztatni képességeiket. Más kérdés viszont, hogy a lányok és fiúk közül nem mindenkinek angyali a természete és birka a türelme (sic!). Akad köztük drogfüggő mesterlövész, aki rendszerint megdézsmálja a készletet, és patkányoktól rettegő zsoldos, aki elveszíti a fejét, amint meglát egy rágszálót. Képességeik között pedig a játék humorosabb hangvételét tükröződő olyan trükköket is találunk, mint a bullshit-detektor, a kenyérpírtójavítás vagy épp a kemény pops. Bármit is jelentsen ez utóbbi... Saját karakterünk



A FIZETŐ ÜGYFELEKÉRT MINDENT

Mindig jó látni, ha egy fejlesztőcsapat nem veszi semmibe a játékosokat – pláne, ha azok finanszírozzák a projektet. Brian Fargo és csapata még a Kickstarter-kampány kezdetén tett ígéretet arra, hogy figyelembe veszik a támogatók véleményét. Ennek eredményeként az eredeti HUD-ot alaposan átdolgozták egy áttekinthetőbb, letisztultabb és a poszt-apokaliptikus környezethez jobban passzoló interfészt kapva eredményül. A legjobb az egészben, hogy az új HUD elemeit kedvünk szerint pakolhatjuk ki a képernyőre, rendezhetjük egyik vagy másik oldalra, megnyújthatjuk, szétújíthatjuk vagy összenyomhatjuk.



Felújítás után a Budapest Ferencváros rendező-pályaudvar



SAJÁT KARAKTERÜNKBŐL SORSÁT OLYAN HENDIKEPEKKEL NEHEZÍTHETJÜK MEG, MINT A LÁNCDOHÁNYZÁS, A SÁNTÍTÁS VAGY ÉPP A VÁLASZTÉKOS KIFEJEZÉSRE VALÓ TELJES ALKALMATLANSÁG

sorsát pedig olyan hendikepekkel nehezíthetjük meg, mint a láncdohányzás, a sántítás vagy a választékos kifejezésre való teljes alkalmatlanság (gy.k.: folyton szentséggel). Bármennyire is szerencsétlennek tűnik majd így csapatunk, könnyen lehet, hogy pont a mentálisan kihívásokkal küszködő erőember ért majd szót egy kulcsfontosságú NPC-vel.

KONFLIKTUSKEZELÉS

Manapság joggal éri az a kritika a játékokat, hogy túlságosan is egyszerűvé, nevésségesen könnyen kiismerhetővé váltak, a legnagyobb kihívást pedig az elindításuk (igaz, PC-n extra nehezítésként telepíteni és aktiválni is kell őket) jelenti. No, kérem, a *Wasteland 2* igyekszik javítani ezen a lesújtó képen, mégpedig oly módon, hogy számtalan lehetőséget kínál a játékosoknak egy-egy szituáció kezelésére. Példának okáért próbáljuk elképzelni, hogy csapatunknak át kellene kelnie egy aknamezőn, ám senki sem szeretné feláldozni magát a többiekért. (Hát ezért fizetjük a mihasználatát?) Amennyiben van köztük olyan, aki az átlagnál kifinomultabb érzékszerveket mondhat magáénak, máris látni fogjuk a robbanó tölteteket, és nem lesz más dolgunk, mint egyenként hatástalanítani azokat a robbanószerkezeteket, amelyek takaró képességével. Alternatív megoldásként folyamodhatunk kecskebűvöléshez is, ami azzal jár, hogy szegény páros ujjú patásokat rátereljük a mezőre, és várjuk, mikor következnek be a nagy bummm.

Ez esetben viszont számoljunk azzal, hogy a kecskék tején és húsán élő falusiak aligha fognak megmentőként tekinteni ránk. Számos frakció népesíti be a sivatagot, melyek dinamikus reakciónak majd tetteinkre. Könnyen előfordulhat, hogy jó szándéktól vezérelve segítünk egy közösségnek, miáltal nehéz helyzetbe hozunk egy másikat. Érthető módon ez utóbbinak tagjai kevésbé lesznek velünk barátságosak, ha a későbbiekben keresztelnék az útjukat. S habár a legtöbb helyzetet megoldhatjuk szép szóval is a diplomácia nyelvén érvelve, hiba lenne nem kipróbálni a vállunkra akasztott karabélyokat és a derékszíjon fityegő stukkereket. A körökre osztott harcra nem elhanyagolható taktikai mélységet kölcsönöz, hogy a találati valószínűség kiszámításakor azt is figyelembe veszi a motor, hogy magasabban vagy alacsonyabban állunk-e, illetve hogy épp fedezék mögül akarunk-e tüzet nyitni. A fegyver típusa és a távolság sem elhanyagolható tényező, sörétessel ritkán fogják harminc lépésről előlőni egy döglégy nemzetségét korlátozott számú akciópontból gazdálkodó emberek. Hogy melyik helyzetben adott eszköz mennyire hatékony, azt zöld (jó lesz), sárga (talán összejön) és piros (eszedbe ne jusson!) színekkel jelzi a játék. Ugyanez érvényes a képességek alkalmazására is. Aligha sikerül a kísérlet, ha nem alkalmasak hozzá eszközeink vagy adottságaink. Arra sem árt figyelni, hogy a tereptárgyaktól a csapattársakig bármi lövonalba

EGYSÉGBEN AZ ERŐ?

A játékhoz az inXile csapata a mindössze 1500 dollárért licenellhető Unity (egység) motort választotta, amelynek legújabb, augusztus 3-án megjelent 4.2-es változata már DirectX 11-es támogatást kapott, így például képes valósidejű árnyékokat kezelni. A *Wasteland 2*-n egyelőre még nem látszik, hogy mire képes a motor, ilyen téren a szintén saját fejlesztésű *Torment 2* sokkal meggyőzőbb.

kerülhet. Laikusok ne hagyják magukat megtevészenni a baráti tűz kifejezéstől, mert valójában nem jó az nekünk, kivéve ha az ellenfelünk bénázik. És ha már az ellenfeleknél tartunk, muszáj megemlítenem, hogy a gigászi robotscorpio és a kisebb, ám nem kevésbé veszélyes robotpók után újabb mechanikus veszedelemről rántották le a leplet a fejlesztők a gamescomon. Ez nem más, mint a disco-bot, egy fény és hanghatásokkal támadó lebegő gömb. Fargo még júliusban jelentette be, hogy nem tudja tartani a tervezett megjelenési dátumot a csapat, inkább beiktat még egy betétsztori fázist, így legkorábban november magasságában szólíthatjuk magunkhoz a játékot. Jó hír lehet viszont a hozzám hasonló dobozfetisisták számára, hogy az inXile megállapodott a Koch Media érdeklődési körébe tartozó Deep Silverrel, minek köszönhetően fizikai adathordozón is megjelenik a *Wasteland 2*. Már ki is néztem számára egy helyet a polcomon, tegyetek ti is így!

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/wasteland-2

Előzetes
CALL OF DUTY: GHOSTS MULTIPLAYER

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

A rendőrség kedvence:
lövöldözés és fánk

„A szellem titkos kincse ibolyaszerezőségű eufóriába ejthet” – Koelhó Pál

CALL OF DUTY: GHOSTS MULTIPLAYER

EGY ÚJABB ÉV, EGY ÚJABB CALL OF DUTY – IDÉN A HANGSÚLY A LÖVÖLDÖZÉSÉN LESZ. Menetrendszerűen érkezik minden év végén az új rész, ami sok játékos szemében csak egy újabb rókabőr – mégis tízmilliókat veszünk belőle. Ennek ellenére a vádak valamennyire jogosak, hisz az Activision nem szereti különösebben megpiszkálni pénztermelő gépezetét. Az ideai konzolgeneráció-váltás miatt viszont muszáj volt nekik is vilantani valamit, főleg hogy idén egy *Battlefield 4* is jön. Az Activision nagyon magabiztos volt, meg is hívta a világ újságíróit Los Angelesbe, ahol személyesen próbálhattuk ki a legújabb *Call of Duty* többjátékos módját.

CSINÁLD MAGAD (ÖSSZE)

A testreszabhatóság mindig jó – ezt az Infinity Ward is tudja, nem véletlen, hogy a multiplayert érintő változások nagy része erről szól. Kiemelt szerepet kapott karakterünk generálása: amikor elkezdünk a többjátékos móddal játszani, szinte egy RPG-be csöppenünk. Meg kell alkotnunk saját karakterünket, aki a *Call of Duty* sorozat történetében először nő is lehet. Az illetékesek elmondása sze-

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Infinity Ward**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**
Röviden Háborús lövölde, amiben fegyverekkel kell társaink életét kiontani, miközben ők is megpróbálnak velünk végezni.
Borzasztó.
Megjelenés **2012. november**
PEGI **18+**

rint több mint húsz ezer különböző kombináció lesz lehetséges, hála az egyedi hajjainak, maszkoknak, arcfestéseknek, ruházatoknak és egyéb karakterisztikai beállításoknak. Fontos természetesen a kaszt is, de valójában mégsem annyira. Olyan fegyvereket aggatunk a karakterünkre, amelyeket csak szeretnénk, így most sem kapunk olyan jelleget, mint ami a legtöbb konkurens FPS-t jellemzi. A fegyverpaletta is szélesebb, mint eddig bármelyik *CoD* részben – az eddigiekhez képest 30-cal több eszköz közül választhatunk, de egy új kategóriát is bevezetnek „marksman rifle” néven. Ezek olyan fegyverek, amelyek ötvözik az assault és a távcsöves fegyverek előnyeit, azaz erőteljesen ráközelíthetünk az ellenfélre, viszont sorozatban tudunk löni. Már előre látom, ahogy ezeket a fegyvereket mindenki szidni fogja, mint általában a shotgunokat. Arzenálunkat a *Black Ops II*-ben megismert rendszer alapján állíthatjuk össze, vagyis van egy keretünk, amiből gazdálkodhatunk. Ha nekünk például nem kell gránát, és a megmaradt pontokat egy jobb másodlagos fegyverre akarjuk költeni, semmi akadálya. A perkeket (speciális képességek/erősítők) egy nyolcpontos rendszerben választhatjuk ki. Árunk egy és öt között mozog. Lehetséges tehát akár az is, hogy nyolc egypontosat viszünk harcba, de ennek jó

eséllyel nem lesz sok értelme. Saját tapasztalat alapján érdemes kiválasztani egy hasznosabb, négy-öt pontos perket, és mellé két support perket, így talán még esélyünk is lesz a harcban. Karakterünk összeállításának másik fontos része a killstreak rendszer, vagyis az egymás után megölt ellenfelekért járó jutalom. Visszatérnek a „strike” csomagok, tehát az *MW3*-ban is látott Assault, Support és Specialist csoportok. Az Assault esetében a sorozatban megölt ellenfelek számítanak, halálukkor a szám nullázódik. Ha például egymás után megölünk három embert, aktiválhatjuk a hárompontos képességet, ötnél az ötpontosat és így tovább. A választható képességek nagyjából megegyeznek a *Modern Warfare 3*-ban látottakkal, de vannak újak is, mint a műholdas megfigyelés, ami felfedi az ellenfeleket a pályán. Riley, a kutya egy ötpontos jutalom. A Support csomagnál kevésbé offenzív jutalmak vannak, viszont halálunkkor nem resetelődik a pontunk, így ha mi négy szer meghalunk, de közben nyolc embert megölünk, tudjuk a nyolcpontos képességet használni. A Specialist pakk további perkeket szolgáltat részünkre, de ezek csak időszakosak. A sokszor unfair deathstreakeket (olyan jutalom, amit bizonyos számú halál után kapunk) végre kivették a játékból. Hurrá!

RÉGI-ÚJ MOTOR

Amikor bejelentették az új részt, a fejlesztők büszkén hirdették, hogy új motor fut a játék alatt. Az igazság viszont az, hogy ez továbbra is az id Tech 3 (Quake III Arena) motor sokadik, az IW által továbbfejlesztett változata. A grafika tényleg szebb, összehasonlítva az MW3-mal vagy az utóbbi Black Ops-szal, de továbbra is jócskán elmarad a konkurens FPS-ektől.



RILEY

Néhány külföldi kollégával a rendezvény előtt beszélgettünk a játékról, hogy ki mit gondol, mi lesz benne – persze a legtöbben a kutyával viccelődtek, hisz addig úgy tűnt, Riley és a hal MI az Infinity Ward csodafegyvere a Battlefield ellen. Amikor az első, minden bizonnyal már átalakított is látott trailerben Riley szétmargolta a multis ellenfeleket, egyöntetűen az lett a nézőközönség véleménye, hogy ez bizony nagyon cool. Tényleg az, élesben is.



A tegnapi tűz a 3-as metróban

PERK-OSZTÁLYOK

Speed: sebességért, gyors célzásért felelős
Stealth: bujkálásért felel – például nem látszol a térképen
Handling: újratöltéssel, célzással és gránátokkal kapcsolatos perkek
Resistance: ellenállóbb lesz a karakter a sérülésekkel szemben
Awareness: az ellenfelek detektálását elősegítő képességek
Elite: új osztály – speciális perkek, melyek szinte unfair előnyökhöz juttatnak időszakosan
Equipment: több felszerelést tud karakterünk magával vinni.



MOZOGHATUNK, MINT EGY EMBER

Bár a játék alatt futó motor tényleg nem új, néhány érdekesség bekerült a játékba. Karakterünkkel mostantól tudunk „becsúszni”, így az akadályok alatt akár úgy is át tudunk gyorsan jutni, hogy közben lövöldözünk, és nem veszítünk a lendületből. Egyes fedezékek mögül pedig akár ki is tudunk hajolni, ami szintén igen fontos taktikai eszköz lehet. Sokat hangoztatta az Infinity, hogy a pályák dinamikusak, az épületeket lehet rombolni. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az épületeket csak egy-egy ponton lehet rombolni. Például ha van egy jel a falon, ahova tesszünk egy C4-et, vagy belövünk egy RPG-t, akkor ott a fal a scriptnek megfelelően ledől. A másik része a dinamikus térképeknek a „teljes átalakulás”. Néhány pálya (a fejlesztők egyelőre csak egy ilyen pályát jelentettek be) bizonyos idő után átalakul – jelen esetben egy hatalmas robbanás miatt. Ekkor elsötétül a képernyő egy pillanatra, mindenki megáll, és amikor újra látunk, a térkép egy átalakult, lerombolt verzióján találjuk magunkat. A rombolás technoló-

giai megvalósítása nem kicsit nevetéses, az eredmény viszont jó, mert sok lehetőség, fedezék, új járat nyílik meg előttünk.

ŐLJ, VAGY MEGHALSZI

Az eddig megszokott módok mellett három újat is készítettek a fejlesztők. A legérdekesebb talán a Crancked – amit mi is kipróbálhatunk. Ez a mód a hagyományos Team Deathmatchre épül, viszont ha megölünk valakit, kapunk egy 30 másodperces visszaszámlálást. Ha addig nem szerzünk még egy killt, meghalunk, ha szerzünk, visszaugrik a számláló. Ez ügyesen kiküszöböli a campelést, és az egyébként is pörgős játékot tovább gyorsítja. A Search and Rescue-ban – ami a hasonló nevű Search and Destroy módosított változata, ahol csak egy életünk van, viszont ha meghaltunk, még nincs semmi veszve –, ha csapattársunk jön oda hozzánk, fel tud éleszteni, viszont ha egy ellenfél, akkor tényleg végleg kiesszünk az adott körből. Cé-lunk egy láda felrobbantása/megvé-dése. A Blitz a hagyományos CTF-re épül – az ellenfél vonala mögé kell bejutnunk, miközben a sajátunkat is meg kell védeni.

TÖBBEN JOBB CSINÁLNI

Teljesen új része a játéknak a Squads. Ezt egyedül, kooperatívan vagy egymás ellen is játszhatjuk. Alakítanunk kell először egy maximum tízfős csapatot, amiben akár a gép által vezérelt karakterek is lehetnek a társaink, ha éppen nincsenek barátaink. Amint viszont szerzünk néhányat, le tudjuk az MI-t rájuk cserélni. A gép által vezérelt karakterek is fejlődnek, épülnek, szépülnek, tehát nem szabad őket komolytalanul gondolni. A Squads mód három részre bontható. A Squad vs Squadban csapatunkkal együtt harcolunk egy másik játékos és az ő csapata ellen. A Squad Assault egy egészen érdekes mód, ahol nem is kell online lennünk a „játékos”. Amikor kihívják a csapatunkat, az előre beállított MI vezérelte csapatunk fog harcolni az ellenfél játékoskal. Nem lesz könnyű dolga, ne higgyétek. A Wargame egy szimpla csapatok közötti 6v6, ahol akár full ember vezérelte játékosok is lehetnek, de az MI sincs kizárva. A Safeguard egy túlélő mód, ahol négyen kell az egyre erősödő hullámokat visszaverni. Nagyon szűkszáví volt a vállalat, de nagy hangsúlyt fektetnek az e-sport-ra, így készülhetünk arra, hogy ko-

moly versenyek lesznek világszerte. Ahhoz, hogy ez tényleg működjön, bevezették a klánrendszert is, így már egy szép felületen tudjuk menedzselni a csapatunkat. A klán fejlődik – folyamatosan hasonló szintűek ellen harcol –, így lépked előre. Lesznek bajnokságok, jutalmak, tehát érdemes erre is fókuszálni.

SZERETJÜK, DE MIÉRT?

A helyszínen két pályát és két módot próbálhattunk ki – a Cranckedet és a Search and Rescue-t. Lehet, hogy emiatt, de hamar ráunt mindenki. Ez a CoD is csak egy CoD. De pont ez az oka, hogy mindenki meg fogja venni. Nincs radikális változás, csak okos extrák, meg egy remek Squad és klánrendszer. Ez még nem az a játék, ahol a fejlesztők be mertek változtatni egy teljes átalakítást, de lehet, hogy ez soha nem is fog megtörténni. Felesleges viszont a Battlefieldhez hasonlítani a Ghostot. Más kategória más célokkal. Tökéletesen megférnek egymás mellett idén is.

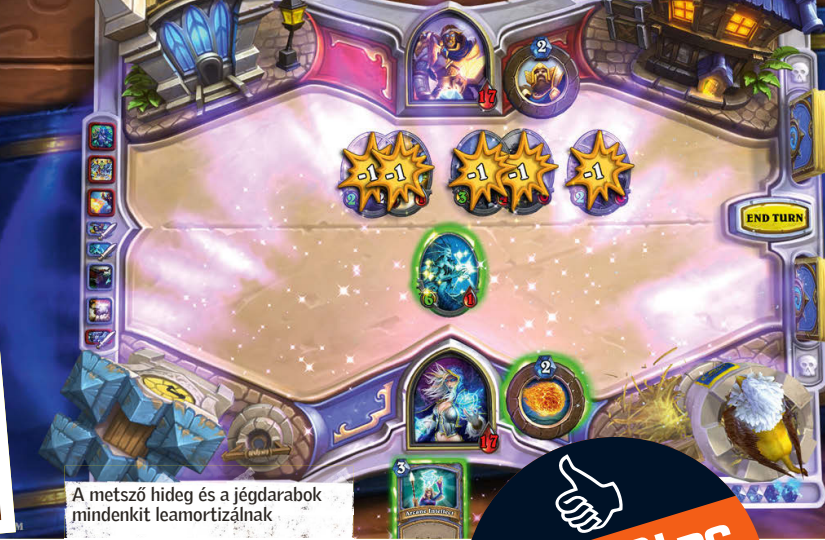
Disorder

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/call-of-duty-ghosts

Előzetes

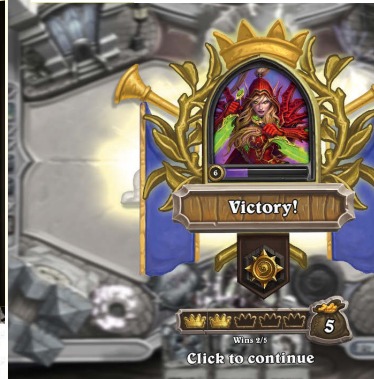
HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT



A metsző hideg és a jégdarabok mindenkit leamortizálnak



Semleges lények egész légiója várja, hogy bevalógassuk a csapatunkba



A mágikus lövedékek minden valamirevaló varázsló kelléktárában megtalálhatók



Az ördög Bibliája

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

MÁS NEM IS HIÁNYZOTT A BOLDOGSÁGOMHOZ. ALIG GYÓGYULTAM KI A WORLD OF WARCRAFT RAID FÜGŐSÉGEMBŐL, ALIG AKASZTOTAM SZÖGRE A DIABLO III-BAN NEVELGETETT DÉMONVADÁSZOM MANTICORE-JÁT, alig szakítottam meg minden kommunikációt Sarah Kerrigan zerg hordájával, a Blizzard ismét előrukkolt egy olyan játékkal, aminek egészen egyszerűen nem lehet nemet mondani.

ZSUGABUBUS DŰHBE GURUL

Az egész eset kísértetiesen emlékeztet 2004-re, amikor voltam olyan óvatlan, hogy elfogadtam egy potya bétakulcsot a *World of Warcraft*hoz. Akkor kilenc évre rabja lettem a *WoW*-nak, de megfogadtam, hogy ez nem fordulhat elő velem ismét. Most csak annyi a különbség, hogy egy amerikai béta account boldog tulajdonosa lettem egy egész hétvégére, melyen a Blizzard új, online gyűjtögetős kártyajátéka kapott helyet, a *Hearthstone*. Profikra jellemző nyugodtsággal telepítettem fel a játékot,



INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**
 Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
 Platform **PC**
 Röviden Röviden: Ingyenes gyűjtögetős kártyajáték a *World of Warcraft* világában.
PEGI 12+
 Megjelenés **2019. ősz**

közben meg arra gondoltam, hogy engem bizony nem érhet baj, hiszen éveken keresztül immúnis voltam a *Magic the Gathering* varázslára, még csak véletlenül sem fordulhat elő, hogy beszippanston egy kártyajáték, még akkor sem, ha maga Jaina Proudmoore könyörögne térden állva. Elég volt azonban két meccs (mindkettőt megnyertem), és máris azon kaptam magam, hogy lázasan agyalok azon, milyen kifogásokkal hosszabbítsam meg a tesztelési időszak kurta napjait. *Blizzard*-játékhoz méltón addiktív a program, ahol nemcsak az emberi kártyapartnernek, de a gépi hamiskártyások is okozhatnak nagyon csúnya meglepetéseket.

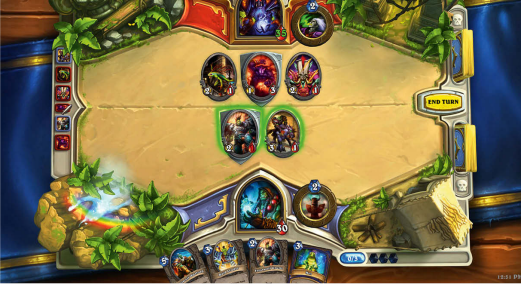
FIZESSÜNK, HOGY NYERJÜNK?

Ez nagyon jó kérdés; minden attól függ, hogy melyik szemszögből vizsgáljuk a dolgokat. A *Blizzard* azt mondja, hogy az összes, játékban található tartalom elérhető idővel, viszont erre az egyszeri játékos visszavág azzal, hogy igen, na de mennyi idő alatt. A *Hearthstone*-t nagyon rafináltan találták ki, durván limitálva van az az arany mennyiség, amit a napi küldetésekkel meg lehet szerezni. A tesztverzióban minden nap volt valami feladat, amit teljesíte-

nünk kellett ahhoz, hogy megkapjuk a 40 aranyunkat. Ezen kívül csak akkor kaptam aranyat, ha sikerült öt meccset megnyernem ugyanazzal a karakterrel. Ennyi megkötéssel a hátam mögött maximum olyan kétnaponta tudtam egy kártyapaklit megszerezni azokból az aranykból, amiket játékkal nyertem. Ki lehet számolni, hogy hány nap kell ahhoz, hogy napi egy óra játékkal értelmes paklit vagy paklikat tudjunk összehozni. Sokkal egyszerűbb azoknak a helyzetek, akik inkább a zsebükbe nyúlnak, és kicsengetnek pár száz forintot az új kártyacsomagokra. Nincsenek illúzióim a rendszerrel kapcsolatban, biztosan lesznek olyanok, akik egy halom pénz beleelőnek a paklijukba, hogy epikus lila lapokkal alázzanak porba mindenkit. Bízom viszont a *Blizzard*ban annyira, hogy feltételezem róluk, a matchmaking rendszerüket úgy fogják belőni, hogy hasonló erősségű paklikat engednek csak össze.

MINDEN KEZDET KÖNNYŰ

Mint minden *Blizzard* játékban, itt is nagyon egyszerűen megtanulhatjuk a játék alapjait. Kezdként csak annyi a dolgunk, hogy összeállítunk magunknak egy 30 lapból álló paklit, és máris kihívhatjuk a *World of Warcraft* leg-



HA TE MONDOD

Hamilton Chu lead producer, Blizzard Entertainment: „A Frostbolt az legyen Frostbolt, és ne azért, mert fantasztikus a grafikája vagy az animációja, hanem azért, amilyen hatással van a játékra.”

AMILYEN KÖNNYŰ A KEZDET, OLYAN NEHÉZ DOLGUK LESZ AZOKNAK, AKIK IGAZÁN PROFIK AKARNAK LENNI EBBEN A JÁTÉKBAN

nagyobb hőseit. A legtöbb lap lehívása varázspontokba kerül, ez körönként feltöltődik és növekszik is egyben. Maximum 10 pontunk lehet, ennyiórt viszont már akár sárkányokat vagy gólemet is megidézhetünk. Minden hős 30 életerőponttal kezd, a feladatunk az, hogy levigyük ezt nullára, hiszen ekkor függetlenül attól, hogy hány teremtményt pakolt ki maga elé az asztalra, véget ér számára a küzdelem. A paklikat tetszés szerint variálhatjuk, telerakhatjuk semleges lapokkal (ezeket bármely kaszt használhatja), de akár megtölthetjük class-specifikus lapokkal is. Minden lehívott teremtmény rendelkezik támadóértékkel és életerőponttal, ezek jelképezik, hogy mennyire értékes lapról van szó. Általánosságban elmondható, hogy a nagyobb és erősebb lapok értékesebbek, de azért ez nem minden esetben igaz. Hiába üt nagyot egy lap, ha kell nyolc mágiapont a meghívásához. Ennyi idő alatt egy okos ellenfél akár végezhet is hősünkkel az alacsony támadóértékű, de nagy tömegben jelen lévő teremtményeivel. Amilyen könnyű a kezdet, olyan nehéz dolguk lesz azoknak, akik igazán profik akarnak

lenni ebben a játékban. Kis túlzással azt is mondhatnám, hogy a paklik variációinak száma végtelen. Az egyik megvett kártyacsomagban az öt lap között találtam egy epikus lapot, na több se kellett, mentem fel a netre, és kicsit körbenéztem, hogy mit is lehetne kezdeni ezzel. Több ígéretes taktikát is találtam, ami arra az egy lapra épült, el lehet képzelni, hogy mekkora tudásbázis fog kiépülni, amikor megjelenik majd a végleges verzió.

BLIZZARD-MINŐSÉG ITT IS

Az látszik, hogy a játékon nem dolgozott egyszerre 200 Blizzard-alkalmazott, ezért ne is várjunk tőle olyan minőségű videókat, mint mondjuk a WoW-kiegészítőktől. Ennek ellenére érződik az a bizonyos Blizzard-precizitás, hihetetlenül profin rakták össze a játékot. A kártyaasztalon szinte mindenre ráklikkelhetünk, és válaszként kapunk valami jópofa animációt. A kártyák kidolgozása gyönyörű, a fél világ fantasyművészei a Blizzardnak dolgoznak. Önszorgalomból végignéztam a neveket a kártyalapokon, és örömmel láttam, hogy Boros-Szikszai grafikák is vannak közöttük.



A hordások és a szövetségesek is megkapják a maguk legendás hőseit

ENYÉM, ENYÉM NEM ADOM

Bármennyire is adja magát az ötlet, a Blizzard jelenleg nem tervezi, hogy lehetővé teszi a kártyák csereberéjét a játékosok között. Ezért is döntöttek úgy, hogy a stratégiai kártyajáték lesz a Hearthstone, és nem „trading card game”. Ebből bizony nem fogunk pénzt csinálni, ez nem a Diablo III aukciós háza.

A BLIZZARD LAPOT KÉR

A körülményekhez képest még jól megy ugyan a Blizzard szekere, de már erősen töprengenek azon, hogy mi lesz akkor, ha a havidíjas modell már a kutyanak sem kell. A *Hearthstone* egészen jó kezdeményezés, látszik, hogy kíváncsiak a fejesek arra, hogy mennyi pénzt lehet kihúzni az átlagjátékosok zsebéből ezzel a módszerrel. Első nekifutásra nekem egy kicsit soknak tűnik háromszáz forint öt darab lapért, még akkor is, ha az egyik garantáltan ritka (kék) lap. Mindenesetre jó mókának tűnik a játék. Mire e sorokat olvassátok vélhetően elindult a béta, innentől kezdve meg már hamarosan élesben is megtapasztalhatjuk, hogy milyen érzés lealázni kártyában a *World of Warcraft* legendás hőseit.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/hearthstone-heroes-of-warcraft



MI LESZ A MENTÉSEKKEL?

Az új generációs konzolok megjelenése miatt szó sem lehet arról, hogy közvetlenül importálni lehessen a mentéseket a korábbi részekből, ráadásul az adatokat ezentúl nemcsak a me-revlemezen tárolja a játék, hanem a The Keep névre keresztelt felhőben is. A BioWare még keresi a megoldást, de a legvalószínűbb az, hogy egy, az előző részek kulcsmomentumait taglaló kérdőívet kitöltve kell határoznunk arról, milyen állapotban legyen Thedas az Inquisition történetének kezdetén.

Senki sem számít a spanyol inkvizícióra

DRAGON AGE: INQUISITION

A HALANDÓK VILGÁT A DÉ-MONOKÉTÓL ELVÁLASZTÓ FÁTYOL FELFESLIK - NEM TERMÉSZETES FOLYAMAT EZ, HANEM KÜLSŐ BEAVATKOZÁS KÖVETKEZMÉNYE -, ÉS RÉMISZTŐ SZÖRNYETEGEK ÁRASZTJÁK EL A VILÁGOT: AZ UTOLSÓ REMÉNY-SUGARAT THEDAS SZÁMÁRA AZ INKVIZÍCIÓ JELENTI. Ezzel elhagyja a járatlan utat a BioWare, és a vegyes fogadtatásban részesített *Dragon Age II* történetének személyesebb hangvétele után visszatér a közönség igényeinek jobban megfelelő, az évek során nyolcsávos autópálya szélességű-re taposott ösvényre, melynek útjelző tábláin a következő felirat olvasható: A világ megmentéséig még 100 óra.

MEA CULPA

A közönség, az ezerarcú cézár befolyása nem elhanyagolható – pláne az arc és név nélküli véleményformálás forradalmát elhozó internet korában –, amit az éveken át tévedhetetlennek tartott BioWare a saját bőrén is megtapasztalhatott. Míg a 2009-ben a *Baldur's Gate* széria szellemi örökösének kikiáltott *Dragon Age: Origins* nyilvánosság elé lépése örömmünnepként maradt meg emlékeinkben, addig az alig másfél év alatt összedobott folytatás már erősen polarizálta a rajongókat. Sokan elpártoltak a rövidebb, kompaktabb, számos tekintetben egyszerűbb *Dragon Age II*-től, míg másoknak épp az tetszett, hogy végre-valahára nem a világ megmentésének terhe nyugszik a főhős vállain, helyette családja előmenetele, szerettei sorsa került a fókuszba. Mindazonáltal a folytatás egyértelmű anyagi sikernek (bő kétmillió példány tíz hét alatt) bizo-

nyult, ezért egy pillanatil sem lehetett kétséges, hogy érkezik majd egy harmadik rész. De mikor is következik ez be, és vajon melyik rész rajongóinak kedvez majd a BioWare?

Meglátásom szerint a lehető legjobb megoldásra esett végül a választás, minek következtében egyik tábor mellett sem foglal egyértelműen állást a stúdió, inkább előremene-kül, és olyan játékkal igyekszik előrukkolni, ami nem csupán az utóbbi évek legnagyobb RPG-sikerének, a számtalan év játéka díjjal kitüntetett *Skyrim*nek, valamint a roppant ígéretes *Witcher 3*-nak lehet méltó ellenfele, hanem el-tüntetheti a cég megtépzott hírnevét esett foltot is. Nincs több arrogáns megnyilvánulás a rajongói kritikák – fogalmazzák meg azokat bármilyen sértő hangnemben – hatására, sem pedig elsiertet megjelenés.

Eredetileg idén ősszel látott volna napvilágot a *Dragon Age: Inquisition*, de a fejlesztők ki-harcoltak még egy évet az Electronic Artstól. Mike Laidlow projektvezető is tisztában van azzal, hogy sokat kell tenniük annak érdekében, hogy visszajussanak a csúcra, ahol az

ezredforduló környékén tanyázott a cég a *Baldur's Gate*-eknek köszönhetően. Nem kevés önkritikáról téve tanúbizonyságot beis-merte, hogy a történetmesélés terén ugyan jó eredményeket értek el, de időközben számos más, a kaland szempontjából fontos elemet el-hanyagoltak.

TISZTA LAPPAL

Talán az újrakezdés iránti vágyak is köszön-hető, hogy a harmadik *Dragon Age* nyitott vi-lágú, nemlineáris RPG-nek készül, amihez ha-sonló jelzővel utoljára talán az első *Baldur's Gate*-et illethettük a stúdió címei közül. Ugyan-akkor senki se várjon egyetlen hatalmas és összefüggő világot, mert Thedas általunk felfe-dezhető szegletét provinciákra tagolták fel, mi pedig azokban garázdálkodhatunk meglehető-s szabadsággal. Ezek méretéről, a rendelkezés-re álló játéktér kiterjedéséről még nincsenek konkrét adatok, de az mindenesetre megnyug-vásra adhat okot, hogy már az egyik korai te-rület, Crestwood város (és környéke) nagyobb, mint a teljes *Dragon Age II*.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **BioWare**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden Jövőre triló-giává bővíti a *Dragon Age* sorozat, ráadásul a harmadik epizóddal végre a játékvilág is kinyílik.
Megjelenés **2014. ősz**
PEGI **18+**

Kevés komolyabb erőpróba számítha-tunk, mint egy kifejlett sárkány legyőzése



VAJON MELYIK RÉSZ RAJONGÓINK KEDVEZ MAJD A BIOWARE?



Már a kisebb bossok is óriásként tornyosulnak fölénk.

A sokszorosára növelt játéktér értelemszerűen hosszabb kalandot ígér, és ideális terepe lehet annak az epikus mesének, amit a rajongók újfent át szeretnének élni. Ennek megfelelően nem Kirkwall hőse, Hawke történetét folytatjuk, de még csak nem is az első részben megismert Wardenét, hanem tiszta lappal indítva egy inkvizitort fogunk győzelemre vezetni. Nem ok nélkül használom a győzelem kifejezést, hiszen a *Dragon Age: Inquisition* cselekményének központjában egy háború áll, amely végigsöpör az egész kontinensen, és amihez képest a templomosok és a mágusok torzsalkodása nem tűnik többnek a játékmackó felett összekapott kisgyermekek vitájánál.



MINDEN PERCBEN HÁBORÚ

Feladatunk egyrészt az ostromlott régiók pacifikálása lesz, másfelől viszont ki kell derítenünk, hogy milyen erők mozgatják a szálakat a háttérből. Utóbbi köré szövik a cselekmény vezérfonalát, míg másodlagos – ám nem kevésbé fontos – teendőink során erődöket, településeket foglalunk el, és állítunk az inkvizíció szolgálatába. Ezekben az úgynevezett hídfőállásokban feltölthetjük kimerült készleteinket, megvédésükre pedig katonákat rendelhetünk. Katonákat, akik mindenütt ott vannak.

A BioWare ígérete szerint nyüzsögni fognak az NPC-k a játékban, ahol a helyzet úgy kívánja, és a cselekmény is azt indokolja. Crestwood ostrománál például saját csapatunktól függetlenül számos katona vív élethalálharcot a környező dombokon, így tényleg úgy

érezhetjük majd magunkat, mintha csatában lennénk. A települések sem lesznek majd annyira elhagyatottak, mint a korábbi részekben – feltéve persze, hogy PC-n vagy a next-gen konzolok valamelyikén játszunk, ugyanis a kifutó masinákon jelentősen vissza kellett venni az NPC-k számából. A képernyőn láttakat még így sem állíthatjuk majd párhuzamba azzal, amit az erősebb gépeken tapasztalhatunk. A képek magukért beszélnek; jó választás volt a Frostbite 3 motor, de akinek nem tetszett a *Dragon Age II* enyhén stilizált karakterábrázolása, annak ezúttal sem lesz oka az örömré.

Ellenben most már nemcsak hőszűn nemet választhatjuk meg, hanem azt is, hogy melyik faj képviselője legyen. Az ember-elf-törpe hármashoz negyedik opcióként csatlakozik a sajátos filozófiát követő qunari. Hogy a szarvas behemótok miként tagolhatók a rendszerébe, legalább akkora rejtély, mint az inkvizíció központi erődje, ami biztosan feltűnik majd a játékban, ám szerepe egyelőre nem ismert.

TAKTIKUS SZEREJPÁTÉKOS KERESTETIK

Nem merül ki karakterünk létrehozásában a sokak által kedvelt testreszabás lehetősége, az öltöztetés ugyanúgy a mi dolgunk lesz, sőt még a csapattársak ruhataráról is nekünk kell gondoskodnunk. Fegyvertől a páncélig, kesztyűtől a csizmáig mindenről mi döntünk, ugyanakkor nem tartom valószínűnek, hogy Varric megválna szeretett Biancájától.

Visszatér a taktikai nézet is, tehát annak érdekében, hogy jobban áttekinthessük a pillanatnyi helyzetet harc közben, felülről, viszonylag távolról szemlélve adhatunk utasításokat csapatunk tagjainak. A játék taktikai mélységét hivatottak a klaszszikus értelemben vett nehézségi szinteket felváltó csúszkák tovább fokozni, így például beállíthatjuk, hogy mágusunk tűzlabdája csak a rosszfiúkat süsse ropo-

gósra, vagy a csapattársak lába alatt is forróítsa fel a talajt. Az ellenfelek nem színteződnek, magyaráz az elején legfeljebb egy tojásból frissen kikelt sárkányt tudnánk le vadászni, de a későbbiekben akár hatalmas férgeket is leteríthetünk, ha elég tőkösnek érezzük magunkat hozzá. Laidlaw elmondása szerint alaposan meg fognak izzasztani bennünket ezek a összecsapások. Nem utolsósorban az életerő folyamatos regenerálódásának eltörlése miatt, ráadásul extra nehezítésként csak korlátozott mennyiségű gyógyított cipelhetünk magunkkal. Minden jel arra mutat, hogy a BioWare rátalált az arany középutra, hiszen pontosan azt adja a rajongóknak, amit elvárnak: epikus történetet, taktikus csatákat, igény szerint testreszabható karaktereket, és a korábbiaknál jóval tágasabb játékteret. Bocsnátkérés elfogadva?

Chavalier



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dragon-age-inquisition

HA TE MONDOD

Aaryn Flynn ügyvezető, BioWare: „A központi karakterről elég annyit tudni, hogy ő az Inkvizíció vezetője. Innentől kedve minden más a játékosok döntésén múlik.”



A kiontott vér továbbra is foltot hagy, de reméljük, ezúttal megmosakodnak a szereplők, mielőtt nekilátnak összegyűrni a lepedőt.

DRAGON AGE INGYEN

Folytatódik a hagyomány, miszerint mindegyik Dragon Age epizód előtt kapunk egy többé-kevésbé ingyenes egyszerű játékot afféle kedvcsinálónak, melynek révén később akár extra tartalmakat is feloldhatunk. A Heroes of Dragon Age iPhone-ra és Android-okostelefonokra lesz elérhető az év vége felé. Kezdetben száznál is több szereplőt gyűjthetünk össze a Dragon Age univerzumából (ide értve a kapcsolódó könyveket és képregényeket is), akikből ütőképes osztagokat állíthatunk ki, hogy aztán gépi vagy más játékos által irányított ellenfelekkel mérkőzzünk meg. Természetesen csak az alapcsomag ingyenes, minden további karakterért a zsebünkbe kell nyúlunk, ahogy az manapság divatos a mobiljátékok piacán.



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 36 FIFA 14
- 42 TOTAL WAR: ROME II
- 48 DIABLO III
- 50 SPACE HULK
- 52 DISNEY INFINITY
- 55 FLASHBACK
- 56 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW ULTIMATE EDITION
- 58 FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
- 60 KILLER IS DEAD
- 62 PAYDAY 2
- 64 LOST PLANET 3
- 66 RAYMAN LEGENDS
- 68 DOTA 2
- 70 OUTLAST
- 72 GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH
- 73 DISHONORED: THE BRIGMORE WITCHES
- 74 PUPPETEER
- 76 MEMORIA
- 77 THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - ANCESTRY OF LIES
- 78 PRO CYCLING MANAGER 2013
- 79 FORMULA TRUCK SIMULATOR 2013
- 80 RISING STORM
- 81 DYNASTY WARRIORS 8
- 82 HALO 4: CHAMPIONS BUNDLE
- 82 ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
- 83 METRO: LAST LIGHT - FACTION PACK
- 83 METRO: LAST LIGHT - TOWER PACK
- 84 WORMS 3
- 84 PLANTS VS. ZOMBIES 2
- 85 ASPHALT 8: AIRBORNE
- 85 CONTRA EVOLUTION
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Kezdetét vette a legújabb idény, lássuk, labdába rügünk-e

FIFA 14

ÜDV, KEDVES FIFA, HÁT MEGINT TALÁLKOZUNK, SZEPTEMBER VAN. HOGY RÖPÜL AZ IDŐ! Ne, kérem, ne szabadkozson, sőt inkább ne is mondjon semmit, elvégre már szavak nélkül is értjük egymást, csak szépen induljon el, töltsse be magát, ez alatt a rövid idő alatt pedig számot vetek az életemmel, és végig gondolom, hogy vajh' van-e még olyan program, amivel közel húsz éve játszom folyamatosan, és évről évre fejlődve mindig okozott néha bosszantó, néha örömteli, de mindenképpen emlékezetes pillanatokat. Ennyi idő alatt a játék felcseperedett, ellátogatott még a kávéfőzőkre is, kilépett a két dimenzióból, megtanult magyarul, sőt még online is lett, hiszen ez ma menő. Mellettem volt sokszor: hogyan is feledhetném 2000 nyarát, amikor haverommal egy egész éjszakán át bolyongtunk Diósdon egy hálózati kábelért, hogy az áthozott (és átkozott) géppével újrajátszassuk a valaha volt egyik legjobb EB pillanatait az *EURO 2000*-ben. Vagy amikor 2002-ben reggel öttől sorban álltunk a Népstadion előtt, hogy jegyeket tudjunk venni a Zalaegerszeg-

Manchester United meccsre – akkor is ott volt velem a *FIFA* mobilos verziója, hogy stílszerűen focizással üsse el a várakozás perceit, aminek jutalma akkor a hön áhított jegy, illetve a ZTE győzelme volt.

Most, 2013-ban újra itt vagyunk. Bale már Madridban, Neymar a Barçában, a Liverpool megverte a Manchestert a harmadik fordulóban... Kérem szépen, ez az idény izgalmasnak ígérkezik, vessük hát bele magunkat virtuálisan mi, magyarok is, még ha tegnap este Bukarestben megint rá is léptünk egy picit a gereblyére. Európa, ősz = kezdetét vette az új idény!

IDÉNYKÖZI DILEMMÁK

Az EA Canada „jó munkásemberei” 2012 nyarának vége felé, a *FIFA 13* fejlesztésének befejezésekor elégedetten hazamentek, a hétfőgén aludtak egy kicsit, valószínűleg megnézték egy hokimeccset, majd hétfőn bementek, hogy elkezdjék a *FIFA 14* fejlesztését. Minden rendben volt, nyugodtan teltek a percek, már-már valaki elkezdett volna dolgozni a bedobások jobbá tételén, amely problémát 15 éve nem sikerült megoldani, de ak-



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA Sports Canada**
Platform
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Az Electronic Arts minden évben kiadott sportjáték-sorozatainak európai focis vonala évről évre picit szebb és jobb.
PEGI 3+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



Ibrahimovicot éppen elrablják az úfók, de ő eközben is a labdára koncentráll.



kor valaki felkiáltott: hoppá, itt baj lesz! Észrevették ugyanis, hogy jövőre (vagyis idén) be van írva a naptárba, és bekariákzva pirossal: next-gen! Nincs mese, megint nagy változások jöhetnek.

Ernek a problémának az észrevétele két dolgot vont maga után. Az első, hogy a bedobásokon dolgozó programozót megkérték, hogy inkább az új verziókon dolgozzon, a második pedig, hogy döntenük kellett, mi legyen. Ez a döntéshelyzet egyébként minden szerializált játék esetében felmerül, hiszen például egy *Battlefield* vagy egy *Assassin's Creed* is meg fog jelenni jelenlegi és next-gen konzolokra egyaránt. Melyek legyenek azok a fejlesztések, „ficsörök”, amelyek csak a következő generációba férjenek bele? Nyilván tartogasson csodaszép dolgokat a next-gen, ugyanakkor a jelenlegi generációs játékosok haragja se sodorjon el minket, ne érezzék átverve magukat, ha semmi fejlődést nem tapasztalnak a saját verziójukban. Az EA Canada fejlesztői tényleg megpróbálták ezen a vékony pengeélen lavírozni, ugyanis tulajdonképpen szinte csak kozmetikai fejlesztések csúsztak ki a jelenlegi generációs verziókból, a fontosabb játékmekanikai megoldások az összes verzióba belekerülhettek.

A PC-s verziót muszáj kicsit kiemelni, és beszélnem róla. Ne feledjük,

hogy nem sokkal ezelőttig szegény PC-sek torkán lenyomták a „sajnos a PC nem bírja el a grafikát”, maszlagot, és csak pár éve jár kéz a kézben a konzolos és PC-s grafika. Teljesen érthető, hogy idén az új „Ignite” engine-t, csak az Xbox One és PS4 kapja meg, de valójában mindannyian tudjuk, hogy sokunk PC-je nevetve megoldaná ezt a feladatot is. Nagyon remélem, hogy jövőre nem kezdik el megint – üzleti okokból – a PC-s verzió szándékos háttérben tartását évéig, hanem mindenki a létező legjobb kiadásokat kaphatja meg.

Sajnos egy rossz hír is érint minket, magyarokat, ugyanis aki esetleg meg szeretné várni valamelyik új konzolt, és azon játszaná a *FIFA 14*-et, előreláthatólag csak magyar kommentár nélkül teheti majd meg, hiszen hivatalosan nálunk a megjelenéskor még nem lesznek kaphatók az új gépek, így minek is tették volna rá? Jövőre, reméljük, újra minden verzióban hallhatjuk, hogy a „csatár azt hitte, a bab is húsból van”.

JÁTSSZUNK MÁRI

No, akkor nézzük, miben is változott, kedves *FIFA* úr! Látom, meg tetszett szépülni, menüje nagyon sok mindenben változott. A korábbi fantáziátlan és lényegében minden dizájnt nélkülöző képernyő alján elhelyezett menüsor helyett most egy sokkal látványosabb

Ha komolyan vennéd

Az ESL (Electronic Sports League) a világ legnagyobb, elektronikus sportokkal foglalkozó online bajnokságrendszer, aminek már magyarországi szekciójában is rengeteg játékkal lehet versenyezni. Egész pontosan a *League of Legends*, a *World of Tanks*, a *FIFA*, a *Starcraft 2*, a *Counter Strike GO*-ban mérhetik meg magukat a magyar játékosok. Kitűnő példa a *FIFA*-szekció fejlődése, ahol az ESL adta lehetőségeknek köszönhetően ismételtelen kifejlődött egy olyan *FIFA*-válogatott, ami jelenleg is az Európa-bajnokságon harcol az aranyéremért. Az oldal célja, hogy összehozza a magyar játékosokat, rendszeres versenyeket szervezzen, és biztos alapot nyújtson a casual és hardcore gamereknek a fejlődésre.

FB: facebook.com/ESLMAGYARORSZAG
Magyar főoldal: esl.eu/hu



Robbie Keane és az „amerikai foci”

NIINCSEK MESE, MEGINT NAGY VÁLTOZÁSOK JÖHETNEK

A „gyulladós” engine szépségei

Lássuk, melyek azok a kiemelt ficsőrök, amikkel tényleg csak a télen megjelenő, legújabb konzolok tulajdonosai fognak találkozni az idei virtuális focipályákon:

Grafika: Az első a kifogástalanul, zökkenésmentesen futó 1080p grafika megvalósítója volt, ami talán elsőre nem is tűnik akkora számnak 2013 végén, de a programozók beszámolója szerint ez volt talán a legtöbb energiát igénylő kihívás.

Közönség: A másik fontos dolog a közönség szebbé, jobbá tétele. Az érthető, hogy szebb, nyilván élethűbb a grafika, végre nem pixelekből álló kockahalmazokat látunk. De hogyan is értik, hogy jobb? Hogy lehet egy közönség jobb? Átkíséri a némit az úton? Nem, hanem olyan hangulatot teremt, együtt él a meccsel, mint még soha, ami bár közvetlenül nem tesz hozzá a játékmenezhez, emocionális szinten mégis nagyon sokat jelenthet.

Pro Instincts: Ez a készítő szerint szinte olyan, mintha a játékosok MI-je meg tudná jósolni a jövőt. (Cseppet sem hangzik idegesítően, dehogya.) Egészen pontosan az alábbi példával szemléltették ennek működését: Jelenleg, ha szerelni akarunk becsúszással egy játékos, két dolog történhet. 1: Sikerül – ütközés. 2: Nem sikerül – nem találjuk el. Az új generációs konzolok viszont egy ütközés minden apró lehetséges kimenetelét képesek szimulálni, ezért a játékosok úgy pozícionálhatják testüket, hogy akár az utolsó pillanatban is elkerüljék a bajt. Egyszerűbben kifejezve: még élethűbb fizika. Ignite engine for prez!



vizuális élmény fogad minket a képernyőn, ugyanis nagy, hangulatos, csempeszerűen képekből felépített menüt kapunk, amelynek csupán a tetején található egy négy pontból álló sor.

A „kezdőlap” alatt mindössze négy kép található, látszik, hogy ezeket a készítő kiemelten fontosnak találták. Az első a kezdőrúgás, ahol rögtön, nem círázva indíthatunk egy alapmeccset a gép vagy társaink (akár 7v7) ellen. A második a hírek és értesítések, valamint a képesséjgátékok is furcsamód ide (is) kerültek.

A második menüpont, a „lejátzás” már sokkal több figyelmet érdemel, ugyanis innen indíthatjuk el a különböző régi és új játékmódokat. Feltűnhet, hogy kicsit kevés a kép a beígért játékmódokhoz képest, de észrevehetjük, hogy bizonyos mozaikok alatt több opció is rejtőzik, amelyek között a megfelelő képen állva, a jobb kar ide-oda mozgatásával válthatunk. Így bújik el például az „idények” alatt az új kooperatív online idény vagy a kezdőrúgás alatti négy egyéb lehetőség is, amelyeknek nagy részét már láthattuk a *FIFA 13*-ban is. Az „ultimate team”

biztosan sok felejthetetlen pillanatot fog okozni az igazi veteránoknak is, hiszen itt a különböző időszakok zsenijeivel szerepelhetünk Pelétől Ljungbergig, akiknek száma folyamatosan bővülni fog. Mivel a sztárok roppant kényes egy népség, oda kell majd figyelniünk, az összeállítás során ki kivel tud hatékonyan együttműködni, kivel szeret játszani. A helyes pozíció, nemzetiség és klub is számíthat.

A harmadik fenti menü a „football club”, ahol a már szintén ismert EAS FC katalógus, egyéb értesítések, ranglisták és a friendlistünkben lévő emberek-

kel kapcsolatos tevékenységek találhatóak meg. A „személyre szabás” pedig értelemszerűen a különböző online és offline beállítások, valamint játékosok és csapatok szerkesztési lehetőségeinek helye.

A menü a meccsek alatti pause közben is újszerű lett, és ez még inkább a játék előnyére válik, ugyanis egyszerűbben válthatunk a felállások között, láthatjuk a legfontosabb meccsadatakat, és mindezt egy képernyőn, nem kell a régi alsó sorból kibogarászni. Illetve nagyon fontos, hogy a veredős játékokhoz hasonlóan itt is meg tudjuk nézni

FIFA-történelem



FIFA International Soccer (1993): lényegében a legelső FIFA játék, izometrikus nézettel.
FIFA 95: a nemzeti csapatokon kívül megjelennek a klubcsapatok is.
FIFA 96: az izometrikus nézetet a valósídejű 3D élmény váltja fel.
FIFA 97: megjelenik egy teremlabdarúgó funkció és a kommentár.
FIFA: Road to World Cup 98: itt már licencelt muzsikákat hallhatunk, valamint beállíthatjuk a játékevezető szigorúságát is.
FIFA 99: kisebb grafikai változtatások történnek, valamint kedvünk szerint hozhatunk létre saját bajnokságokat.
FIFA 2000: még több csapat, teljes mértékben integrált

szezonok, javított fizika, új animációk és a Major League Soccer liga debütálása.
FIFA 2001: új grafikai motor, online is játszható, valamint megjelenik a lövőcsík.
FIFA Football 2002: a lövőcsík már a passzokra is kiterjed.
FIFA Football 2003: sokkal részletesebb stadionok és játékosok, valamint bevezetik a „Freestyle Control” labdakezelést és az EA Traxt.
FIFA Football 2004: megjelennek a másodosztályok, az „off the ball” játékmenez, valamint a „Football Fusion” nevű újítás.
FIFA Football 2005: itt debütál a „first-touch gameplay”, melynek köszönhetően megcsinálhatjuk első cseleinket.

FIFA 06: megjelenik a „team chemistry”, ami az összejátékot határozza meg, valamint a Klasszikus 11 csapat.
FIFA 07: bekerül az „Interactive Leagues” funkció.
FIFA 08: debütál a „Be a Pro” játékmód.
FIFA 09: bevezetik az Adidas Live Season, ami valós teljesítményük alapján frissíti a játékosok képességeit.
FIFA 10: a 360°-os labdavezetés megjelenése.
FIFA 11: a Manager módot felváltja a Karrier mód, amelyben választhatunk, hogy játékosként, menedzserként vagy játékos-menedzserként veszünk részt.
FIFA 12: a PC-sek megkapják a konzolokéhoz hasonló fejlettebb irányítást és játékmenezet.
FIFA 13: a legutóbbi rész, jó, de még nem a legjobb.



Hart eddig is jó kapus volt, de az új részben már repülni is tud! Ezt Cavani sem hiszi



EGYSZERŰBEN KIFEJEZVE, MÉG ÉLETHŰBB FIZIKA. IGNITE ENGINE FOR PREZI!

a speciális mozdulatokat, most már a menüben. Természetesen ezalatt a cseleket értjük, amiket nehézség szerinti emelkedő sorrendben tekinthetünk végig. Az utolsók előhozásához nem árt, ha valaki polip, de minimum botsáska. Persze ezek a renek kozmetikai ráncfelvarrások mit sem érnek, ha a játékmenetet a pokolba kívánjuk, úgyhogy nézzük meg mozgásban is a kicsikét.

HALA MADRID

Nemcsak sznobizmusból, és mert kék a vérem, választottam nagy csapatot a tesztelés során, hiszen a nagymenő játékosokkal lehet igazán kipróbálni a legújabb kezelést és a cselek trükkjeit. Az első és legfontosabb újítás, hogy mostantól nem kell nyomva tartanunk a bal ravaszt avagy az L2-t a jobb anatólóg karral történő cselezéshez – ennek folyamánként viszont az eddigi jobb karos pöckölgetéshez, illetve önmanunk szöktetéséhez nyomva kell tartani a sprintgombot. Ugyanez igaz a labdaátvételtkor eddig használt „first touch” esetére is: szintén kell hozzá a jobb ravasz/R2 a jobb kar mellé. Azt, hogy ez az újítás hosszú távon beválik-e, még korai lenne kijelenteni, de számomra – mivel ritkán használtam a futás közbeni labdamegtolást – így egyszerűbben hozhatóak elő a cselek. Szerencsére a kedvenc duplakaros mini húzogatás nagyjából változatlan maradt. Nagyon fontos újítás még, hogy szerelési szándék esetén játékosunk már nemcsak arra képes, hogy a B vagy a körgomb lenyomásával megpróbál közbelépni, hanem folyamatos nyomva tartásuk mellett ráncigálni, picit lökdödni kezdik az ellenfelet, legalábbis a bírő közbelépéséig, szóval ésszel kell ezt is csinálni. A labda fedezése is lehetséges mostantól, ilyenkor nyomjuk le a bal ravaszt, és a bal kar segítségével próbáljuk meg testtel fedezni a labdát a ránc rontó kutyaütők elől. A fizika ismétetlen megszokásra szorul, a passzok, lövések ereje természetesen idén is változott. Szembetűnő, hogy

míg pár évvel ezelőtt a játékosok lábára volt tapadva a labda, és automatikusan mindig a labda felé futott focistánk, most még egy lépést tettünk (némi képzavarral) az elszakadás irányába. Magyarán ha nem tartunk mi is folyamatosan a labda felé a passz után, azt nem fogja a gép automatikusan megtenni helyettünk. Ez persze nem újdonság, de talán most még inkább szembetűnő.

GÓL?

Igen, mindenképpen, hiszen ismétlen bekerültek újabb játékmódok és újítások, és kijelenthető, hogy a fizika is mindenképp javuló tendenciát folytat. Az új licencekről még nem ejttem szót, de kötve hiszem, hogy kis hazánkban nagy számú montenegrói válogatottért szurkoló avagy chilei, kolumbiai, esetleg argentin bajnokságért rajongó illető lenne megtalálható. Ha mégis, most már ők is választhatják kedvenceiket. Jópofa és tetszetős még a kommentátorok fejlődése, ami idén végre nem csak új mondatokban vehető észre. A játékosok képek lettek ugyanis például arra, hogy ha beszélnek valamiről, de közben egy fontos esemény, gólhelyzet vagy szabálytalanság, később visszatérjenek a témához, amit félbehagytak „Na hol is tartottunk?” felkiáltással.

A fejesek jobb irányításáról is bátran nyilatkoztak még pár hónapja a fej-

Csak a véletlen műve lenne?

Régóta vesszőparipám, hogy a FIFA heves érzelmeket tud kiváltani egy-két rudigól vagy más igazságtalanság után. Sokan éreztették velem, hogy bennem lehet a hiba, de mostantól ezt kikérem magamnak, ugyanis, minő véletlen, több forgalmazónál is az előrendelői csomag része egy stresszlabda, amivel levezethetjük idegbajunkat. Na, ezek után ne mondja nekem senki, hogy csak engem szokott kihozni a FIFA a sodromból.



lesztők, ám tényleges működéséről és használhatóságáról szintén csak a hónapokig tartó játékot követően nyilatkozhatunk, de amennyiben valóban működik a dolog, egy újabb idegesítő momentummal lehet kevesebb, hiszen sokszor éreztük úgy korábban, hogy a gép dönti el bizonyos esetekben, hogy a védő vagy a csatár fejlelte-e el azt a fránya labdát.

A javuló tendencia tehát egyértelmű, de mint korábban mondtam volt, sok esetben az újítások játékménetre gyakorolt hatásának pozitív vagy végső soron negatív megítélése a jövő zenéje. Mindazonáltal a cím évről évre hozza a szintet, sőt bizonyos területeken hozza is ad. Erős a gyanúm, hogy idén is ki fog tartani újabb egy évre a sorozat a gépemen, és alig várom, hogy meglássam, mennyire eredményes a Cristiano Ronaldo-Bale együttműködés. Vegyettek, egyétek, mert jó, a rudigól meg úgyis jön, de talán pont ezért szép, hiszen a labda kerek, és bármi megtörténhet egy meccsen, ahogy a valóságban is.

EndreMar

DUDU MÁS VÉLEMÉNYE

Valljuk be, elsőre nem sok változtatást szoktunk észrevenni egy-egy rész között (leszámítva persze a 3D-re váltást és a FIFA 10-ben a PC-re is bevezetett 360°-os labdavezetést), így mindig fel-

merül a kérdés: vajon mit újíthatnak még? A grafikát? Amíg nem kezdenek új motort használni, biztosan marad az eddigi látvány, minimális, alig észrevehető változtatásokkal. A kommentárt? Megjelenésekor üdítően hatott magyar szavakat és poénos szövegeket hallani egy-egy meccs alatt, de azóta nem sok új mondat került be a repertoárba, ezért egyre unalmasabbá válik. A labdakezelést? A FIFA 13-ba kényelmes rendszer került be, amit mindenki megszokott, nem kéne változtatni rajta. Lehet, hogy ugyanazt kapjuk, mint a 13-ban, csak új címmel és egy megkérdőjelezhetően attraktív borítóképpel? Bevallom, első körben erre számítottam, de az EA munkatársainak ismét sikerült meglepniük.

Amikor elindítottuk az első meccset (Real Madrid-Magyarország örökragadó – találjátok ki, ki kivel volt), a legszembetűnőbb változtatás az irányításban került elő: eddig a jobb oldali kis stickkel bármilyen irányba szöktethettük magunkat, ami sokszor jól jött átvételnél vagy lefordulásnál. No, ezúttal sehogy sem sikerült ezt előcsinálnunk a játékból, így gyanúsan utánaolvastunk, mi lehet a probléma. Mint kiderült, a cselezésen egyszerűsítették, a szöktetésen pedig bonyolítottak: előbbihez már nem kell folyamatosan nyomva tartanunk a ravaszt, mint eddig, utóbbihoz viszont már igen, pedig eddig szó sem volt ilyesmiről. A könnyítést még meg-



David Silva egy rossz ötlettől vezérelve fejelni próbál



HA TE MONDOD

Matt Bilbey menedzser, Electronic Arts: „Bizonyos alkalmakkor fogunk extra játékosokat kiadni az Ultimate Teambe. Ez lehet egy évforduló vagy születésnap.”

” A FIFA MÉG MINDIG NAPJAINK EGYIK, SŐT, MEG MEREM KOCKÁZTATNI, HOGY A LEGJOBB FOCIS JÁTÉKA



értem, de a nehezítést már nem annyira. Furcsa ez a bipoláris koncepció, kíváncsi leszek, hogyan fogadják majd a rajongók – nekem még szoknom kell. Ahogy a másik szembetűnő változást is, ugyanis előzetes várakozásaimtól eltérően a labdakezelésen, pontosabban a fizikai motoron is módosítottak. Más, nagyon más, egy évnyi folyamatos játék után pedig nagyon szokatlan, ehhez is adaptálódnunk kell majd.

E két elem rögtön rányomta bélyegét az új jövevényről kialakított véleményemre, de még így is játszottunk pár meccset, és rudigólok ide, szokatlan fizika oda, ahogy az lenni szokott: kedvünkre való volt a móka. És éppen az a FIFA sorozat egyik legnagyobb erőssége, hogy hibái ellenére rendkívül szórakoztató tud lenni, amikor ketten vagy többen, élőben összeülnek egy bajnokságra. Netes játék esetén persze már

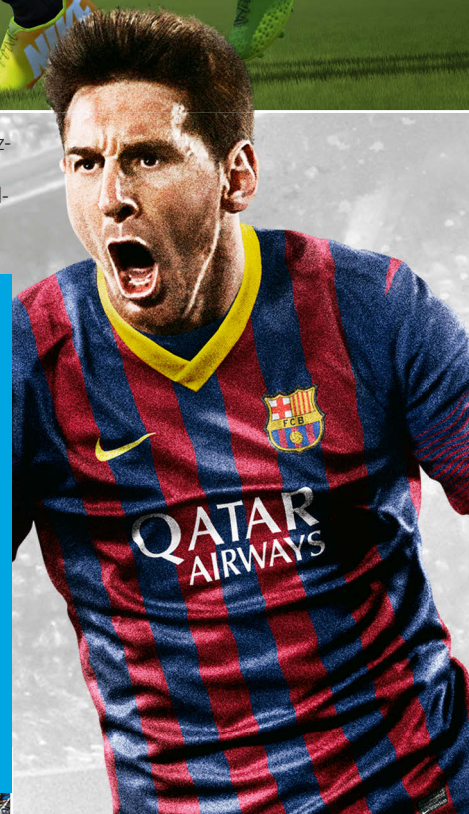
más a helyzet, ott érthető, hogy annyira nem sokan kaccagnak egy hibás lesálláson vagy bírói döntésen, de ezt a funkciót sajnos a tesztelés idején nem tudtuk kipróbálni, mivel nem voltak fellőve az online szerverek. Azt viszont észrevettük a menüben, hogy érkezett egy új kooperatív mód, ami igencsak felkeltette az érdeklődésünket, megjelenéskor szerintem ez lesz az egyik első funkció, amit beizzítunk majd.

A FIFA 14 tehát tudott változni elődjéhez képest, a kérdés már csak az, hogy vajon pozitív vagy negatív irányban. Az újításokat szokni kell még, de ki tudja, hátha még nagyobb élményben lesz részünk, amikor ráérezünk a ravasz nélküli cselezés és a ravaszos szöktetés kvintesszenciájára. Szívből kívánom, hogy így legyen, mert akárki akármit mond – Figyelem! Szubjektív véleménynyilvánítás következik! –, a FIFA még mindig

napjaink egyik, sőt, meg merem kockáztatni, hogy a legjobb focis játéka. Még jobb lehetne, csak sikerülne már megoldani azt a fránya rudigól mizériát...

Mi az a „rudigól”?

A rudigól nem más, mint a FIFA 10 óta elterjedőben lévő, leginkább programhibához hasonlítható szerencsejel, ami nem szándékosan, hanem a hibás fizika, az MI vagy egy ép elmével fel nem fogható, meg nem nevezhető dolog miatt történik. Ilyen például az, amikor a kapus, nem véve tudomást a felé guruló labdáról, rezzenéstelen arccal nézi, miközben az áthalad a gólvonalon, vagy amikor egy védő felszabadítás helyett besarkalja/befejeli saját kapujába a lasztit. Persze mindezt a valóságban is megtörténhet, de a FIFA sorozat virtuális stadionjaiban gyanúsán sokszor akad rá példa.



HARDVER

Intel C2D 2,4 GHz/AMD Athlon X2 Dual Core 4800+, 2 GB RAM, Radeon HD 2900XT/GeForce 8800 GT, Windows XP

- + továbbfejlesztett fizika
- + új, érdekes játékmódok
- + „egyszerűbb” cselezés
- még mindig van rudigól
- kár, hogy nincs Ignite PC-n

ENDREMAN

Meghalt a király, éljen a király!

90

Az elefántokat lelövik, ugye?

TOTAL WAR: ROME II

IGAZÁN TERMÉKENY CSAPAT AZ ANGLIAI SZÉKHELYŰ CREATIVE ASSEMBLY, CSAK A TOTAL WAR SOROZATBÓL 14 RÉSZT KÉSZÍTETEK EL 13 ÉV ALATT (EBBE A KIEGÉSZÍTŐKET IS BELESZÁMOLTUK TERMÉSZETESEN).

Kilenc esztendővel ezelőtt a *Rome: Total War* sikert sikerre halmozott, a kritikusok és a vásárlók egyaránt el voltak ájulva tőle. Nagyon komoly anyagi sikert hozott a kiadónak és a fejlesztőknek egyaránt, minek köszönhetően két egészen korrekt kiegészítővel is megtámogatták (*Barbarian Invasion*, *Alexander*).

A fejlesztők évekkel ezelőtt megkezdték a sikeres első részek újrafeldolgozását, a középkori Japán és Európa után most érkezett el az ideje annak, hogy ismét római légiók okozzanak riadalmat a komoly katonai erővel nem rendelkező városállamokban.

INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform **PC**

Röviden Birodalom-építés az ókorban valós idejű ütközetekkel, elefánthátról. **PEGI 16+**

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Nehéz bizony, éppen ezért nem mellékes, hogy milyen népcsoporttal kezdünk. Aki még csak most ismerkedik a sorozattal, annak a rómaiakat tudom ajánlani, mivel ők elég jó pozícióból indulnak (kicsivel az első pun háború előtt startol el az akció). Igaz ugyan, hogy hadban állnak a gyenge etruszokkal, de őket nem túl megerőltető legyőzni, és máris indulhat a versenyfutás az ismert világ ura címért. Legnagyobb és egyben legvesélyesebb ellenfelünk természetesen Karthágó lesz, de okosan taktikázva gyorsan kiüthetjük őket a nyeregből. Aki ismeri a *Total War* sorozatot, az jól tudja, hogy maga a játék furcsa keveréke a körökre osztott birodalomfejlesztős stílusnak és a komoly taktikai tudást feltételező valós idejű harcoknak. Nem elég, ha jók vagyunk az egyikben, attól még senki sem lett nagy hódító, ha kulturális örökségbe illő épületegyütteseket emelt a városában. Ugyanakkor az is igaz, hogy egyetlen hódító katona sem nélkülözheti a sziklaszilárd gazdasági és politikai hátteret.

Kezdetben csak a főváros és néhány kisebb település áll a fennhatóságunk alatt, de később ez persze változni fog. A városaink nem túlságosan modernek, de ne feledkezzünk meg róla, hogy Krisztus előtt 200-ban járunk, tehát bőven lesz időnk arra, hogy felfejlődjünk. Attól függően, hogy mekkora a városunk, számos fejleszhető épület található benne. Játékstílustól függően koncentrálhatunk a katonai, gazdasági vagy kulturális épületekre. Az adott provinciában a városok termelése összeadódik, tehát ha a szomszédos tengerparti városokban felturbózzuk a halászatot, az hatással lesz a többi városunk élelmiszerkészletére is. Ugyanez igaz a provinciában uralkodó elégedettségi szintre, minden városban jól kell tartanunk a polgárokat annak érdekében, hogy elégedettek, nyugodtak és főként termelékenyek legyenek. Lázadó plebejusok ugye nem fizetnek adót, ezt pedig nem engedhetjük meg magunknak. Az adóbevétel pedig jobban kell, mint a rendszerváltás utáni Magyarország bármely kormányának, hiszen fel kell készülnünk az elkerülhetetlen háborúra, ami rengeteg pénzt fog felemészteni. Nem elég,

A történelem vihara: Total War

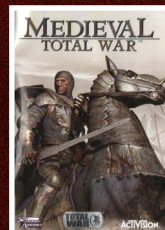
SHOGUN
Megjelenés: 2000
Helyszín: feudális Japán
Korszak: 1570-es évek
Frakciók száma: 7



SHOGUN: MONGOL INVASION
Megjelenés: 2001
Helyszín: Japán
Korszak: 1274
Frakciók: mongolok, Hojo Klán



MEDIEVAL
Megjelenés: 2002
Helyszín: Európa, Közel-Kelet, Észak-Afrika
Korszak: XI-XV. század
Frakciók száma: 19



MEDIEVAL: VIKING INVASION
Megjelenés: 2003
Helyszín: Anglia, Írország
Korszak: VIII. század
Frakciók: vikingek



Óriáskatonák ugyan nincsenek a játékban, de az animációk ettől függetlenül viccesek. Főként az ágyékrúgás, már ha lehet azt viccesnek mondani



Az elefántok használata csak akkor hatékony, ha tömött hadoszlopok ellen vetjük be őket, ugyanis ösztönösen keresik a réseket az ellenség sorain



hogy a katonák kiképzése egy egyszeri költséget jelent, még a felszerelésüket is nekünk kell továbbfejleszteni. Ráadásul azok a fránya katonák szeretnek ám enni és tivornyázni is, így minden körben egy halom pénz elmegy a fenntartásukra.

VENI, VIDI, VICI

A történetírók szerint maga Julius Ceasar, a kor egyik legnagyobb hadvezére és politikusja mondta ezt egy győztes csata után, kiemelve ezzel az üzenettel a saját katonai felőrbrendülését. A *Rome II*-ben hadvezéreként hasonló babérokra törhetünk, de ehhez bizony alaposan ki kell tanulnunk az akkori idők harcmódorát. Egészen egyszerűen nem működik a sok lúd disznót győz taktika, minden alakulatnak megvan a maga ellenszere, amit ha ismerünk, akkor még háromszoros túlerővel szemben is diadalmaskodhatunk. Minden ütközet előtt felkínálja a lehetőséget a gép, hogy lejátssza helyettünk az adott csatát. Ezt a kényelmi funkciót csak akkor fogadjuk el, ha nagyon nagy túlerővel rendelkezünk. Ellenben minimálisra szoríthatjuk a veszteségeinket abban az esetben, ha saját magunk irányítjuk a légióinkat a csatában. A gép nagyon sokszor csúnyán eltúlozza saját csapatainak erejét, ne dőlünk be neki, inkább mutassuk meg, milyen hadvezérek vagyunk. Minden egységnek megvan a maga nemezise, a mi dolgunk csak annyi, hogy megeljük a gyenge pontokat.

Az első néhány évtizedben nem nagyon tudunk mellélni, ha főként a légiókra és a lándzsásokra koncentrálunk. Aki nagyon akar trükközni, annak tudom még ajánlani a lovasságot is tartalékba. Bármilyen csábítóan látszik is a helyzet, soha ne vessük be a lovasokat azelőtt, hogy a gyalogságunk lekötne az ellenség főerejét. Amint a két sereg összegabalyodott, parancsoljuk meg a lovasságunknak, hogy rohanja le az ellenség szabadon álló íjászeit, majd amikor tiszta a terep, nemes egyszerűséggel támadjuk hátba az ellenséges erőket. Ezzel a taktikával elég sokáig legyőzhetetlenek lehetünk. Minden csatában van egy tábornok, aki személyes jelenlétével inspirálja a katonákat. Hiába a többszörös túlerő, amennyiben a közkatonák azt látják, hogy a parancsnok ott van a közelükben, nem fognak megfutamodni még akkor sem, ha súlyos veszteségek érik az adott egységet. Ez persze nem jelenti azt, hogy a tábornoknak ott kell harcolnia az első sorban, mivel elég egyetlen jól irányított nyílvesző, és oda az értékes tapasztalt hadvezérünk, illetve a személye által biztosított katonai előnyök. Érdemes őt kicsit hátrébb húzni, de azért legyen a közelben. Szükség esetén nyugodtan támadjuk oldalba vele a magányos íjásokat, testőrsége képes megvédeni egy ideig. Csata közben minden egységünk tapasztalati pontokat kap attól függően, hogy mennyi ellenséget győzött le, szóval bármennyire

AKI NEM BOLDOG, AZ NEM FIZET ADÓT, NEM VÁLLAL GYEREKET, SŐT MEG AZ IS ELŐFORDULHAT, HOGY EGY JÓ KIS LAZADÁS KERETÉIN BELÜL AZ EGÉSZ VÁROST A FEJE TETEJÉRE ÁLLITJA



Túlzás lenne azt mondani, hogy csúnya használjuk inkább a sívár kifejezést. Egy sivatagra pont illik is ez a jelző

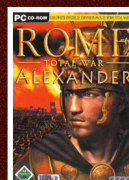
ROME
Megjelenés: 2004
Helyszín: Európa, Észak-Afrika, Kis-Ázsia
Korszak: I. e. III. századtól I. sz. 50-ig
Frakciók száma: 11



ROME: BARBARIAN INVASION
Megjelenés: 2005
Helyszín: Európa, Észak-Afrika, Kis-Ázsia
Korszak: I. sz. 395
Frakciók száma: 10



ROME: ALEXANDER
Megjelenés: 2006
Helyszín: Európa, Észak-Afrika, Közel-Kelet
Korszak: I. e. 336
Frakciók száma: 7



MEDIEVAL 2
Megjelenés: 2006
Helyszín: Európa, Közel-Kelet, Latin-Amerika
Korszak: I. sz. 1080-1530
Frakciók száma: 21



MEDIEVAL 2: KINGDOMS
Megjelenés: 2007
Helyszín: Európa, Közel-Kelet, Amerika
Korszak: I. sz. 1174-1521
Frakciók száma: 23



is barbárnak tűnik, érdemes a menekülő ellenfeleket levágni. A győztes csata után általában szintet lép a tábornok, ilyenkor választhatunk neki valami teszhezálló új képességet (megnöveli a csapatok morálját, harci erejét, páncélzatát...). Azok a tábornokok, akik sokat csatáznak, elég gyakran fognak szintet lépni, tehát érdemes rájuk vigyázni.

Az évek múlását azonban ők sem tudják megállítani, néhány évtizednyi katonáskodásba még a legkeményebb katonamester is belefárad. Ilyenkor általában visszavonul, és politikusként éli le élete hátralévő részét családjának frakcióját segítve. A kiemelkedő képességekkel és sikerekkel rendelkező tábornokokat gyakran érik merényletek. Ezek általában nem halálosak, de elég jók ahhoz, hogy néhány körre kivonják őket a forgalomból. A légió élére ekkor új vezetőt kell kineveznünk, érdemes odafigyelni arra, hogy a mi családunkból kerüljön ki az illető.

FEJLETT, FEJLETTEBB, RÓMAI

A fejlesztők ügyeltek arra, hogy a lehető legegyszerűbben tudjuk menedzselni birodalmunkat, ami különösen igaz a játék egyik legizgalmasabb részére, a kutatás-fejlesztésre. Ez a rész teljesen ingyen van, viszont idő kell ahhoz, hogy rátehesük hatalomvágy-

tól reszkető kezünket a legújabb katonai és civil fejlesztésekre. Mindkét oldalt választhatjuk, sőt minden játszható népcsoport külön fejlesztéseket kapott. Amikor Karthágóval vagyunk, akkor a katonai ág lovasság részlegét kell kutatnunk ahhoz, hogy végre meglegyenek azok az átkozott harci elefántok. Ehhez azonban idő kell, készülnünk fel rá, hogy legalább 50 kör eltelik, mire az első ormányost seregünkben üdvözölhetjük.

A katonai vívmányok mellett azonban nem feledkezhetünk meg a civil épületekről sem, mivel azok is égető szükségünk lesz. Mégis milyen római város az, ahol nincs vízvezeték? És ahol nincs vízvezeték, ott nincs se latrina, se közfürdő, magára valamit is adó római polgár pedig nem lesz boldog az ilyen tartományban. Aki nem boldog, az nem fizet adót, nem vállal gyereket, sőt még az is előfordulhat, hogy egy jó kis lázadás keretein belül az egész várost a feje tetejére állítja.

KÉMEK, MINT MI

Volt már szó a hadseregekről, de a direkt vérontás mellett lehetőségünk lesz megvívni egy titkos háborút is ügynökeink révén. Alapvetően három típust toborozhatunk céljaink elérésének érdekében. Az első kategóriába tartoznak a kémek. Ők szabadon járhatnak az ellenséges te-

rületeken, és parancsunkra bármit képesek megtenni. Egyetlen szavunkba és néhány száz aranyunkba kerül csak, hogy megmérgezzék az ostromlott város ivóvízkészletét, vagy hogy hátrá szúrják az ellenséges sereg vezetőjét. Ott vannak még a katonai specialistáink, akik képesek egy komplett rabszolgalázadást kirobantani az adott területen, vagy akár egy egész sereg mozgását is szabályozhatják. A harmadik csoportba tartoznak a hivatalnokok, ezek képesek bárkit ellehetetleníteni, vagy komoly gondokat okozni az érintett város gazdaságában. Ezek az ügynökök direktben nem támadhatók, de van azért mód, hogy elbánjanak egymással.

Minden ügynök szintet ugorhat a sikeres akciók után, érdemes őket használni, jól kiegészíthetik támadó manővereinket. Nem szabad elhanyagolnunk a diplomáciát sem, néhány sikeresen megkötött kereskedelmi egyezményből később megemlékező szerződés is lehet. Működőképes stratégia az is, amikor a kisebb államokat védelmünk alá vonjuk. Ilyenkor kliensállamok, más néven szatrapriák jönnek létre (vezetői a satrafák). Ezek névleg nem tartoznak a birodalom kötelékébe, de adót fizetnek minden évben, és csak a legkritikább esetben fordulnak ellenünk.

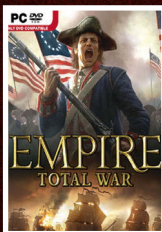


” A POLITIKAI SZÁL AMOLYAN JÁTÉK A JÁTÉKBAN RÉSZ, AKI SZERETI AZ ILYEN PEPECSELÉSEKET, AZ BIZTOSAN ÉLVEZNI FOGJA, JÓMAGAM INKÁBB A HARCTÉREN JELESKEDTEM

Az ellenség heccelése és ingerlése a taktika része volt, a fegyelmezetlen barbárokat különösen könnyű volt elsietett támadásra rávenni



EMPIRE
Megjelenés: 2009
Helyszín: Európa, Amerika, India
Korszak: I. SZ.
1500-1800
Frakciók száma: 12



NAPOLEON
Megjelenés: 2010
Helyszín: Európa, Észak-Afrika
Korszak: I. SZ.
1804
Frakciók száma: 6



SHOGUN 2
Megjelenés: 2011
Helyszín: Japán
Korszak: I. SZ.
1545
Frakciók száma: 10



SHOGUN 2: FALL OF THE SAMURAI
Megjelenés: 2012
Helyszín: Japán
Korszak: I. SZ.
1864
Frakciók száma: 10





A CSALÁD MINDENEKELŐTT

A politikai intrikák meghatározó szerepet játszanak a *Rome* második részében. Minden egyes kulcsszereplő valamely család kötelékében áll, a mi feladatunk az lesz végső soron, hogy a saját familiánk tagjait minél befolyásosabb helyen tudjuk. Idővel aztán ez a hatalmi harc kifizetődik, mivel a köztársaságból szép lassan elindulunk a császárság felé, ami számos előnnyel jár. Több hadseregünk, flottánk és ügynökünk lehet, mint a riválisainknak, és nagyobb beleszólásunk lehet a provinciák belügyeibe. Amennyiben azt vesszük észre, hogy a rivális házak egyikében túlzottan ambiciózus vetélytárs tűnik fel, akkor több módon is félreállíthatjuk. Az első és legegyszerűbb módszer a jó öreg gyilkosság. Ez egy meglehetősen végletes és végleges módszer, sok támogatót veszítünk a szenátusban, ha ezt alkalmazzuk (a szenátorok támogatását sikeres hadmozdulatokkal és ügyes politikával nyerhetjük el). Kevésbé drasztikus módszer riválisunk nevének besározása, ilyenkor nagyon csúnya és az esetek többségében igaztalan vádakat terjesztünk róla. Meglepően jó módszer a kihazsítás, egy csinos feleség, aki képes egészséges fiúgyermekkel megajándékozni a férfiembert, ami nagyon gyorsan képes elterelni a kiszemelt áldozat figyelmét a politikáról.

Időről időre történnek váratlan események, melyekre a család fejeként nekünk kell reagálnunk. Az egyik kedvenc ilyen részem az volt, amikor az ellenséges frakcióhoz tartozó szenátor rágalmazta egyik védencünket, mire annak felesége nekítámadt, és átszúrta a nyelvét. Az ügy súlyosságára való tekintettel nekünk kellett igazságot szolgáltatni, dönthettünk úgy, hogy megbüntetjük a kardos menyecskét, de választhattuk azt a lehetőséget is, hogy megdicsérvük őt bátor tetteért. A politikai szál amolyan játék a játékban rész, aki szereti az ilyen pepecseléseket, az biztosan élvezni fogja, jómagam inkább a harctéren jeleskedtem. A végső cél persze a császárság kikiáltása, de ehhez a többi frakciónak is lesz egy-két keresztül szava, szóval készüljünk fel egy véres polgárháborúra Róma falai alatt.

CIVILIZATION NAGY TOTÁLBAN

Az 3D-s csaták mellett kiemelt szerepet kapott a városépítés és -fejlesztés is. Kicsit az volt az érzésem, hogy megirigyelték a *Civilization* sorozat babérjait a fejlesztők, és arra törekednek, hogy hasonló élményeket pakoljanak a *Total War* sorozatba. Furcsamód ez a törekvésük sikerrel járt, a rendszer működik, és menet közben nem kell azon rágódnunk, hogy meny-

Duncan más véleménye

A TOTAL WAR: ROME II EGY KIEMELKEDŐEN JÓ JÁTÉK



Mindig vallottam, hogy a *Total War* széria megjelenése az egyik legnagyobb és legjátékonyabb dolog volt, ami az RTS műfajával valaha történt. Az utóbbi néhány évben azonban az epizódok olyasmi mentalitással készültek, mint a FIFA és az NBA játékok a 2000-es évek közepén, amikor konkurencia hiányában elég volt a játékoskeretet meg a marketingzlogeneket frissíteni. A „Mit tennél meg Rómáért?” című élőszereplős trailert is felhúzott szemöldökkel néztem, régmódi játékosként azon morfondírozva, hogy ennek az árából vajon hány latinul, görögül és arámiul felszendülő vezényszót, mennyivel jobb diplomáciai rendszert, mennyi ütősebb textúrát és új lélegeztetőgépet gazdálkodhattak volna ki. Ennek ellenére imádom a *Creative Assembly*-t, és imádom a *Rome II*-t is.

A konkrét újítások közül jópofa dolog az „udvartartás”, vagyis a növekvő hatalommal bíró tábornokaink egyre gyarapodó számú kisbarátai. Ha jók vagyunk, ilyen talpnyalóbból 30-40 is összejöhet, akiket a politikai és ka-

tonai események fényében rugalmasan váltogathatunk, akár körönként. Ha lázadás szélére sodródott a birodalom, magunk mellé vesszük azt, aki képes segíteni a rend fenntartását az adott provinciában, belpolitikai torzalkodásnál az intrikához fordulunk, háborúban pedig ahhoz, aki 5% pluszt ad valamennyi katonai egység támadóértékéhez.

Időszerű volt, hogy az automatikusan lejátszott csatákban végre legyen némi beleszólásunk a gép által alkalmazott taktikába is. Ennek megvalósítása még akkor is tündítő, ha a lehetőség a *Rome II*-ben kimerül az „agresszív”, „kiegyensúlyozott” és „védekező” opciók valamelyikének kiválasztásában.

Bár az új adminisztratív rendszer elsőre izgalmasnak tűnik, néhány egészen otromba hibát is vét. Im már ugye minden provincia a benne elhelyezkedő régiók egységként menedzselhető csak, vagyis például ha elfoglaljuk Karthágótól Lilybaeumot Szicília nyugati csücskében, akkor az ott háborgó punok elégedetlensége miatt egész Magna Graecia tartományban lázadás-közele mértékre csökken a közhangulat, még a rómaiak lakta Brundisiumban is, ami onnan ugye 800 kilométer, és van köztük két tenger meg egy Messinai-szoros. Nagy szerencse, hogy a fentiekben túl néhány kisebb hibát leszámítva nagyjából minden stimmel a *Rome II*-ben, így lesz belőle méltó folytatás.

nyire pofátlanul lemásolták a *Civ* játékméchanizmusát. A provinciák fővárosainak kivételével a települések igencsak kezdetleges állapotban vannak, mindössze néhány gazdasági vagy katonai épület található meg bennük, tényleg csak arra elegendő minden, hogy az ott élő emberek ne haljanak éhen. Aztán szép lassan, évről évre elkezdi nőni a város lakossága; ne felejtjük el, hogy abban a korban még nem volt internet és twitter, szóval az esti program kimerült a vedelésben vagy a kis alattvalók gyártásában. Abban az esetben, ha van elég élelem, és elégedettek a lakosok, gyorsan megnő a népesség, melynek következtében új épületeket emelhetünk. Itt újabb döntés elé kerülünk, választhatunk katonai épületeket, melyek igencsak megnövelik a város védelmét, katonákat képezhetünk ki és fegyverezhetünk fel, viszont a féktelen katonai tivornyák következtében felzabolják az élelmiszer nagy részét, és ami még rosszabb, megiszák a bort. Ezt ugye a polgárok sem

nézik túl jó szemmel, így nő a társadalmi feszültség. Érdemes a határvidéken álló városokat megerősíteni katonailag, míg a belső, védett városok biztosítják a gazdasági hátteret. Elméletben működik is a dolog, de persze ilyenkor a tenger felől megjelennek a fosztogatók, és máris agyalhatunk azon, hogyan üldözzük ki azokat az átkozott barbárokat az egykor békés hátságából. A tapasztalat azt mutatja, hogy egészen egyszerűen nem tudunk minden városban elegendő mennyiségű katonát állomásoztatni. Idővel persze településeink mérete megnő, és az újonnan felhúzott épületek mellé jár helyőrség, de ezek csak arra elegendők, hogy visszaverjék a néhány száz fős lázadó- és rabszolgaegységeket, ám az ellenség főerejét már nem tudja a falakon kívül tartani. Ilyenkor bizony vissza kell rendelni főerőink nagy részét, hogy visszafoglaljuk a városainkat, és ez komolyan visszaveti terjeszkedési politikánkat. Megoldást jelenthet még az is, ha egyszerre több nagy sereget tartunk fenn, ami

persze egy rakás pénzbe kerül, tehát csak akkor alkalmazzuk, ha már nem tudunk mit kezdeni a sok bevétellel.

NAVIGARE NECESSE EST (HAJÓZNI KELL)

Az egyik leginkább felkapott része az új *Rome*-nak a hajózás lett, valami elképesztő látványos ütközeteket hozhatunk létre a tengerpartok közelében. Itt mutatkozik meg igazán taktikai tudásunk, mivel nem elég a túlerő, ügyesen manőverezve simán legyőzhetünk nagyobb flottákat is. Még a legegyszerűbb szállítóhajók is képesek oldalba kapni a többieket, de dönthetünk úgy is, hogy helyette inkább vigyék partra a fedélzeten toporgó légiosokat, és azok foglalják el a stratégiaileg fontos pontokat (kikötő, a város főtere...). Dönthetünk azonban úgy is, hogy inkább a tengeren rendezzük le nézeteltéréseinket, és gyújtólövedékekkel küldjük a tenger fenekére ellenségünket. Tengeri erőinket érdemes a partközelségben tartani, mert a *Rome II* váratlan eseményei őket sem kímélik. Res-

tellem bevallani, de volt olyan, hogy a ritka békeévekben bizony megfedkeztem a Földközi-tenger közepén ringatózó flottámról. Egy váratlan vihar azonban az egész hajóhadat megtépázta, és hirtelen azon kaptam magam, hogy kereshetek új admirálist, mivel a zászlóshajóm a viharban felborult, és elsüllyedt. Az ilyen és ehhez hasonló váratlan események amúgy is jellemzők a játékra, magam is meglepődtem azon, amikor váratlanul pestis ütötte fel a fejét a fősergemben, és az ellenség inkább elmenekült a kőzelemből, nem kockáztatta meg a ragály továbbterjedését.

AMIKOR MÉG A VAS IS IZZAD

Nem lehet azt mondani, hogy a *Total War* az alsó kategóriás PC-k játéka lenne. Ide bizony komoly vas kell, főként akkor, ha teljes felbontásban szeretnénk élvezni a 3D-s csatákat. Ezzel nincs is gond, mivel apróbb kompromisszumok megkötésével simán ki lehet hozni 20-30 fps-t, ami egy stratégiai játéknál több, mint elegendő. Az igazi gond a taktikai tér-

A VÉGSŐ CÉL A CSÁSZÁRSÁG KIKIÁLTÁSA, DE EHÉZ A TÖBBI FRAKCIÓNAK IS LESZ EGY-KÉT KERESZETLEN SZAVA, SZÓVAL KÉSZÜLJÜNK FEL EGY VÉRES POLGÁRHÁBORÚRA RÓMA FALAI ALATT



HA TE MONDOD

Jamie Ferguson vezető tervező, Creative Assembly: „A sikeres parancsnoknak egyaránt fontos a taktika és a stratégia. A megfelelő egységet kell használnia a megfelelő időben, csak így győzedelmeskedhet.”



NEKÜNK ZÁMA KELL

Hannibál ugyan mesterien vívta meg csatáit Itáliában, de a második pun háború végére visszarendelték seregét Afrikába, hogy megvédjék Karthágót a római légióktól. Az ütközetre időszámításunk előtt 202-ben került sor, Hannibál és Cornélius Scipio nézett farkasszemet egymással a csataterén. Igaz ugyan, hogy a punok számbeli fölényben voltak, de a fegyelmezett római légiók ekkorra már kiismerték Hannibál taktikáját. Tudták, hogy harci elefántjait fogja felhasználni, hogy szétzúzza az ellenséges vonalakat, hiszen ki az az örül, aki megáll egy többtonnás, páncélozott monstrum előtt? Scipio azonban utasította nehézelőreit, hogy a támadás pillanatában fújják meg a harci kürtöket. A taktika

bevált, az elefántok megriadtak a hangos zajtól, és a megzavarodott állatok gyorsan szétzilálták a karthágóiak bal szárnyát. Scipio kihasználta az alkalmat, és a nehézelőivel támadott. A csatában a punok 40 000 embert vesztek, ebből 20 000-et öltek meg. A rómaiak viszonylag csekély veszteségekkel megúszták, a történetírók szerint mindössze 2500 római vesztette életét. Hannibálnak sikerült elmenekülnie, és élete hátralévő részét száműzetésben töltötte, katonai tanácsadó volt Róma ellenfeleinél. A sors iróniája, hogy éppen egy győztes csata után árulták el a rómaiaknak. Az ókor egyik legsikeresebb hadvezérének ezután nem maradt más lehetősége, mint kiünni a méregpoharat.

képen van, ahol a menedzselés rész zajlik. Olyan 100 kör megtétele után már nagyon belassul az MI, rendszeresen előfordult, hogy két-három percet is várnom kellett arra, hogy a többi nép megtegye a maga lépéseit. El lehet képzelni, hogy 200-300 kör után már mennyit kell várakozni. Egészen egyszerűen elveszítettem a türelmemet, 2013-ban már nem várható el a játékosoktól, hogy tíz óra játékából ötben azt nézzék, hogyan gondolkozik a gép (első dolgom volt a többiek lépéseit kikapcsolni, hiszen akkor megduplázódott volna a várakozás, és akkor biztosan eret vágok magamon).

Gond volt a nagyobb csaták betöltési idejével is, az ajánlott konfiguráción 50 másodperc volt, amikor bementünk a csatába, és több mint egy percig tartott, mire megtalált a játék a nagytérképre. Ezek miatt az optimalizálatlanságok miatt, amikor csak tehettem, inkább a gépre bízom a csaták lebonyolítását, még akkor is, ha ez azt jelentette, hogy nagyobb veszteségeket kellett elszenvednem, mint kézi vezérlésnél. A mesterséges intelligencia sokat javult az elmúlt években, de azért volt még arra példa, hogy a gép nem tette partra ütközet közben egységeinek részét, és csak a bután állt, miközben sorra zúgtam azokat a légiókat. Ezekről az apró bakiktól eltekintve azonban teljesen elégedett voltam az MI-vel, ügyesen manőverezett, az esetek nagy részében a megfelelő egységgel támadt, kihasznál-

ta a terep nyújtotta előnyöket, amint észrevette, hogy túlságosan kis erővel támadom a megerősített városfalat, kitémadott, de a főerők érkezése előtt simán visszafutott a biztonságot nyújtó falak mögé. Nem egyszer fordult elő velem, hogy ostromgépek hiányában szégyenszemre el kellett kullagnom a falak alól. Minden nagyobb várost kőfal vesz körül, melyeket csak ostromgépekkel lehet leküzdeni. Érdekes módon az automata harcnál nincs szükség ostromgépekre, ott a túlerő elsöpri az ellenállást.

MINDEN ŰT RÓMÁBA VEZET

A *Total War: Rome II* az idei év egyik legjobb stratégiai játéka, de azért nem lehet azt mondani, hogy tökéletes lenne. Grafika-ig nagyon ott van, bár olyan nagyot nem fejlődött, mint ahogy azt az előzetesen kiadott képek alapján vártuk, de még így is kellemes látványt nyújt, főleg teljes részletesség mellett. Optimalizálás tekintetében van még hová fejlődni, remélhetőleg néhány patch múlva már megszűnnek ezek a bosszantó hibák. Az viszont mindenképp melléte szólni, hogy nagyon durván rá lehet kattanni, észre sem vesszük, és máris több játékórát beletöltünk, mint amit pironkodás nélkül elmondhatunk a családnknak. A fő kampány mellett ott vannak ugyan a történelmi ütközetek és a multiplayer is, de az első igazi szuperhatalom kiépítése annyira felfoglalt, hogy eszembe sem jutott ab-



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 TOTAL WAR: ROME II

30 FPS

Resolution: 1920x1080
Anti-aliasing: On
Anisotropic filtering: 8x
Texture Quality: High

15 FPS

Resolution: 1920x1080
Anti-aliasing: On
Anisotropic filtering: 16x
Texture Quality: Ultra

Együttműködő partnerünk

notebook.hu
és
ALIENWARE

bahagyni a hódftást csak azért, hogy összemérjem valakivel az erőmet a világhálón. Összességében nem kellett csalódnom a Rome II-ben, hosszú évekig elleszünk ezzel a játékkal, és egészen biztos vagyok abban, hogy jövő ilyenkor már első kiegészítőjével is megismerkedhetünk. Miért van olyan érzésem, hogy a barbár törzsek újra támadásba lendülnek?

Mocsy

HARDVER

Intel Core i5 processzor, 4 GB RAM, 1024 MB DirectX 11 VGA

- ✦ lenyűgöző 3D-s csaták
- ✦ egyedi katonai egységek
- ✦ fejlődérendszer
- ✦ indokolatlanul nagy gépigény
- ✦ optimalizálatlan
- ✦ időnként megbicsakló MI

MOCSSY

A kocka el van vetve.

87



A kis színes karikák a karakterek lábánál segítenek abban, hogy mindig pontosan tudjuk, hol is van a karakterünk a képernyőn!

Démonirtás a kanapéről

DIABLO III KONZOL

TIZENHAT ÉV ELTELTE UTÁN (THE LOST VIKINGS) A BLIZZARD HÁZI FEJLESZTŐI VÉGRE ELÉRKEZETTNEK LÁTTÁK AZ IDŐT ARRA, HOGY A PC-K MELLETT A KONZOLOS KÖZÖNSÉGET IS ELKÁPRÁZTASSÁK MINŐSÉGI JÁTÉKAIKKAL. A *Diablo* sorozat erre kifejezetten jó alapanyag, hiszen ki ne szeretne otthon, a kanapé kényelmes, puha párnáin a haverjaival démonokat pusztítani? A PC-s változat már majd másfél éve játszható, szegény azóta kapott hideget-meleget a játékosoktól. Sokan felháborítónak tartják, hogy nem pontosan ugyanolyan, mint a másodikké, nekem ez a tény nem okozott különösebb lelki törést, a 76-os paragszint bizonyítja, hogy kisebb-nagyobb megszakításokkal tolom a *Diablo III*-at üres óráimban. A másfél év alatt számos új fejlesztés került be (keywardenek, brawling, paragszintek...), ezek mindegyike megtalálható a konzolos verziókban is. A készítőik nem bíztak semmit a véletlenre, külön szakértői csapatot hoztak létre azzal a céllal, hogy élvezhető portot hozzanak ki konzolokra. Jelentem, a kísérlet sikerült, a konzolos változat nagyon okosan átmentette a *Diablo III* mélységét és újrajátszhatóságát. Ráadásul feljavították egy alaposan átgondolt és letesztelt új irányítási rendszerrel, amitől csak még jobb lett az egész élmény.

DIREKT KONTROLL

A PC-s változat „point and click” irányítási rendszerét értelemszerűen nem lehetett átvinni a konzolos változatba, ezért a fejlesztők első és legnehezebb feladata az volt, hogy úgy alakítsák át az irányítást, hogy az

illeszkedjen a játékméletbe, és ne silányítsa le a *Diablo*-élményt egy átlag alatti „hack and slash” szintjére. Az új rendszer kiválóra vizsgázott, a karakterek irányítása azonnal kézre esik, azt is megkockáztatom, hogy bizonyos elemei még a PC-s vezérlésnél is jobbak. Nem lepődnék meg azon, ha felmerülne a Blizzardban, hogy ezt az új rendszert opcionálisan betegyje a PC-s változatba valamikor. Csak úgy a hecc kedvéért. Egyedül a tárgyhasználatot éreztem kicsit kényelmetlennek, de idővel meg lehetett szokni az új kezelőfelületet. Változtattak a hátizsákunk méretén is, fixen 60 tárgyat tudunk magunkkal hordani, és ezek ugyanannyi helyet foglalnak el, nem kell már többé azon legőznünk, hogy a testpáncélok mellé hogyan tudunk még besuvasztani két varázsgyűrűt. Ennyi hely bőven elegendő ahhoz, hogy ne kelljen állandóan visszarohangálni a városba eladni – persze csak akkor, ha nem hajolunk le minden utolsó szürke szeméért.

A CSŐDBE MENT AH ESETE

Sokan a *Diablo III* rákfenejének tartják az aukciós házat, ahol aranyért, illetve pénzért megvehetjük a mások által talált csepe varázstárgyakat. A konzolos démonvadászoknak esélyt sem adtak arra, hogy saját maguk döntsenek ebben az ügyben, nemes egyszerűséggel kiszedték ezt a részt a játékból. Ezzel párhuzamosan viszont jelentősen átalakították a droprendszert. Azt figyeltem meg, hogy sokkal kevesebb tárgy esik megnet közben, viszont azok nagyságrendekkel használhatóbbak, mint a PC-s változatban. Ráadásul úgy tűnik, hogy a tárgyak igazodnak a karakterünkhöz is, nemigen fordult

SZÉLESSÁV

A német fogyasztóvédelmések perrel fenyegették meg a Blizzardot, mert az nem adott teljesen bolondbiztos tájékoztatást a PC-s változat dobozán arról, hogy a játékhoz nagy sebességű internetkapcsolat szükséges, illetve a már aktivált játékot nem lehet továbbbővíteni.

elő, hogy a barbáromnak szerzetes-fegyverek estek volna. Az AH kiesésével jelentősen megnőtt a szerepük a játékbeli kereskedőknek, hiszen így a javításon és a kézműves tárgyakon kívül nem sok mindenre használhatjuk a megszerzett aranyat.

MINDENKI HOZZON MAGÁVAL MÉG EGY EMBERT

Tagadhatatlan, hogy a *Diablo III* konzolverziójának egyik legnagyobb eredménye, hogy visszahozza a nappalibba a retró coop életérzést. A teszt során Csongor fiammal (veterán witch doktor játékos) próbáltuk ki a játékot egy amolyan apa-fia program keretén belül, és be kell, hogy valljam, nagyságrendekkel jobban szórakoztam, mint egyedül a gép előtt. Kettő vagy több játékos esetén viszont már vannak bizonyos kényelmetlenségek, melyek zavaróak lehetnek. A legfontosabb dolog, hogy közös a loot. Nem egyszer fordult elő, hogy a kieső tárgyak még le sem értek a földre, amikor már Csongor bezsákolta őket. Ilyenkor mindig megszakítottam a játékot, és leellenőrizte, hogy az új tárgy mekkora fejlesztés. Ez alaposan szétforgácsolja a játékméletet, el lehet képzelni, hogy milyen púp a hátunkon ez a rendszer négy játékos



INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**
 Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
 Platform **Xbox 360, PS3**
 Röviden Akcióorgia démonokkal és egyéb alvilági lényekkel a nappali kényelmében és kontrollrel a kezünkben.
PEGI 16+



MEG MEREM KOCKÁZTATNI AZT A MEGÁLLAPÍTÁST, HOGY AZOKNAK, AKIK ÓDZKODTAK AZ AH HASZNÁLATÁTÓL, ÉS SZERETIK A JÓ ÖREG COOP KANAPÉKÜZDELMEKET, JOBBAN BE FOG JÖNNI, MINT A PC-S VÁLTOZAT



esetén. Kicsit zavart, hogy többjátékos módban nem tudjuk feltámasztani az elesett játékosokat, viszont van olyan lehetőség, hogy a karakterek feléledhetnek a hullájuknál, így nem kell bajlódni azzal, hogy visszafutunk a csatába az utolsó ellenőrzőponttól. Értelemszerűen azoknak sem kell nélkülözniük a többjátékos rész áldásait, akik nem tudnak valamilyen oknál fogva másokat vendégül látni. Nekik ott van az online rész, ahol egészen egyszerűen találhatunk magunknak játszótársakat a világ bármely pontjáról.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

A konzolváltozatban számos olyan apró részletet találtam, amit szívesen láttam volna a PC-s verzióban, például az új kitérőmanóvert. Ezt azért vezették be, hogy kárpótolják kicsit a konzolosokat, hiszen nekik nélkülözniük kell a precíz egérrányítást. Ráadásul ez képes megtörni az elitek bebörtönzését is, szóval érdemes rávenni a kezünket, hogy használja. A vérszínű életerögömbök mellett megjelennek az arany nephalem-labdacsok is, melyeket felvéve nagyon komoly buffot kapunk kis időre. Egy nagyon okos játéktervező kitalálta azt is, hogy a sárka tárgyakat teljesen felesleges azo-

nosítani (a legendary tárgyakat viszont még kell), így nem kell a fél életünket a városban azzal tölteni, hogy egyenként bevizsgáltatjuk az újonnan esett zsákmányt. Kicsit közelebb hozták az akciót a karakterhez, ami a közelharcos karaktereknek nagy jót tett, viszont egy demon hunternek komoly érvágás, hiszen jóval kisebb részt lát csak a csatából. Grafikailag meglehetősen elnényeztetett a PC-s változat, talán ez az egyik olyan terület, ahol a másfél évvel ezelőtti verzió komoly előnyt élvez. Érezhető a fejlesztők azon törekvése, hogy a kényelmes konzoljátékosok kedvére tegyenek. Jó példák erre a gyógyító italok: míg PC-n egyesével fel kell őket szedgetnünk, addig konzolon elég, ha csak átgyalogolunk rajtuk, és máris ott figyelnek a hátizsákban. Konzolon bevezették a nehézségi szinteket is, melyekből összesen nyolc van, ezek hivatottak felváltani a Monster Powert. Indulásnak normál módban indítottuk el a játékot, de ez elég karcsúnak bizonyult, mivel úgy hatoltunk át még a legnehezebb szörnyetegek hordáin is, mint kés a vajon. A rettegett Butchert második próbálkozásra sikerült levernünk. Szóval nem kell félni kicsit feljebb csavarni a nehézségi szintet.

Összességében elmondható, hogy a konzolos *Diablo III* hozta azt a minőséget, amit elvártunk a Blizzardtól. Meg merem kockáztatni azt a megállapítást, hogy azoknak, akik ódzkodtak az AH használatától, és szeretik a jó öreg coop kanapéküzdelmeket, jobban be fog jönni, mint a PC-s változat. Magam részéről igyekszem valahol középen letáborozni, de az biztos, hogy ebben a műfajban és konzolgenerációban nehezen találunk jobb játékot a *Diablo III*-nál.

Mocsy

MENNYI AZ ANNYI?

A *Diablo III* PC-s eladásai nagyon sok rekordot megdöntöttek. Bár a Blizzard mindig is óvatosan bánt ezekkel az adatokkal, azt azért lehet tudni, hogy olyan 13 millió eladott példány körül jár a PC-s változat. Érdekes viszont, hogy a konzolos port eladásai általában nem dicsekedtek, márpedig ilyen PR-lehetőséget ritkán hagy ki a Blizzard csapata. Elképzelhető az, hogy nem kattantak még annyira rá a konzoljátékosok erre, vagy a célcsoportnak már megvan PC-n, és nincs kedvük ahhoz, hogy újra felhúzzanak egy karaktert az elejéről.



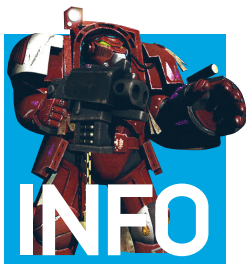
- + okos konzolos újítások
- + végre kivették az AH-t
- + direkt irányítás
- egy képernyőn körülményes
- sajnos kivették az AH-t
- kevesebb szörny egyszerre

MOCSY
Diablónak újra befellegzett.

90

Meghalni a császár nevében

SPACE HULK



INFO

Kiadó **Full Control**
Fejlesztő **Full Control Platform**
PC, Mac, iOS
Röviden **A**
Warhammer 40,000 univerzumába helyezett Space Hulk taktikai táblásjáték-adaptációja terminátorokkal és génozókkal. **PEGI 12+**

VAJON LEHETSÉGES-E EGY ELEVE ELHIBÁZOTT KONCEPCIÓRA ÉPÜLŐ TÁBLÁS JÁTÉKBÓL SZÓRAKOZTATÓ VIDEOJÁTÉKOT KÉSZÍTENI? Olyan kérdés ez, amire a legújabb *Space Hulk* adaptációval eltöltött hosszú órák után sem tudnék egyértelmű választ adni. Hiába rokonszenvezek ugyanis a *Warhammer 40,000* univerzummal, ha egyszer az annak részét képező *Space Hulk* olyan megtévesztő képet fest a Blood Ravens káptalanról, mintha a csatavívrek taktikai érzéke egy rinocéroszéval veteledne. Zsigerből fakadó ellenérzésem megértéséhez nem árt tisztában lenni azzal a ténnyel, hogy a játék drabális terminátorai lomhák, egymagukban is alig férnek el a Sin of Damnation űrhajóroncs nyomasztóan szűk folyosóin. Ki mást is küldenének a fürge, egyetlen csapással ölni képes génozók ellen, mint őket? Persze, ha már megtörtént a baj, az ember igyekszik a legtöbbet kihozni a helyzetből.

TÁRSAS JÁTÉK

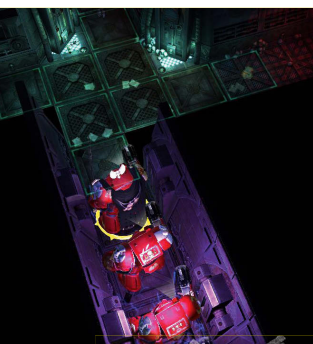
Amikor az első *Space Hulk* videojáték megjelent az Electronic Arts gondozásában, még nem rendelkeztem saját PC-vel, így csak egy cimborámnál figyeltem visszafojtott lélegzettel, hogy vajon meddig húzzák terminátorai az akkor még külön fajt képező, ma már viszont a tyranidák alá besorolt génozókkal. A táblás játék pedig csak ezt követően jutott el hozzám, és már az első parti alatt kiderült, hogy ez bizony tervezni – amennyiben pedig a helyzet úgy kíván-

ná, rögtönözni is – képes emberi ellenféllel sokkal élvezetesebb. Ezért is örültem annak, hogy a bő másfél évtizedes mélyalomból felébresztett franchise adaptálása során nem feledkeztek meg a multiplayerról a Full Control srácái. Az MI ugyanis a kampány 12 (+3 oktató) küldetése során nem törekszik arra, hogy meglepje a játékost, ehelyett libasorban tereli a génozókat a bevált ösvényen anélkül, hogy alternatív útvonalakat is kipróbálna. Bekerítéssel is csak akkor találkoztam, amikor a génozók belépési pontjai körül fogták valamelyik osztagomat. A többjátékos mód megvalósítása során egészen odáig merészkedtek a fejlesztők, hogy az online mellett a lokális társasozást (hot seat) is lehetővé tették a platformok közötti szabad átjárással egyetemben, tehát nem gond az, ha a haver Macbookon, esetleg iPaden játszana inkább. Viszont a korábban ígért pályaszerkesztőt egyelőre hiába is keresnénk. Jön majd persze valamikor később, és ha minden igaz, ingyen, ám addig be kell érünk azzal a 15-tel, ami a csomag részét képezi.

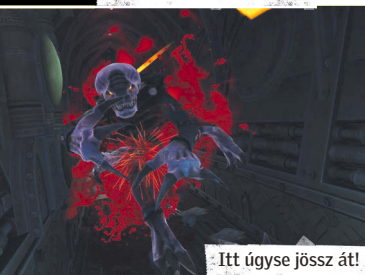
SZŰKRE SZABOTT PÁNCÉL

A kihívást tehát nem is annyira a túlerő – az MI nem igazán képes érvényesíteni számbeli fölényét – jelenti a kampányban, hanem az, hogy felismerjük, hogyan érdemes terminátorainkat elhelyeznünk, mely járatokat zárjuk le. Miután minden emberünk fejeként négy akciópontból, valamint a közösnek számító 1–6 (ha keveselljük, új-

radobathatjuk a kockát, de csak akkor, ha őrmester is van a csapatban, és csupán egy alkalommal) parancsnoki pontból gazdálkodhat adott körben, egy örökkévalóságig is eltart, míg eljutunk A-ból B-be. Egy-egy pontot fogyaszt a tüzelés, egy lépés, egy 90 fokos fordulat, egy zilip megnyitása stb., de érdemes emberenként két pontot tartalékolni, hogy mielőtt végeznék a saját körünkkel, még overwatch módba állíthassuk őket. Ilyenkor szinte a végtelenségig képesek tüzelni a látóterükbe lépő ellenségre, minek következtében a küldetések jó részében az a nyerő taktika, ha egymás hátát fedezik terminátoraink, és overwatch módban ledarálják az ellenfelet a saját körében. Persze ha nem a legegyszerűbb nehézségi szintet választjuk, bárkikor besülhet az alapfegyvernek számító, és a többivel ellentétben soha ki nem fogyó bolter is, s akkor bizony semmi sem menti meg azt a terminátort a haláltól, akinek a közelébe férközik egy génozó. Különösen bosszantó, ha erre a találkozásra egy szűk folyosón kerül sor, és az akciópontokban bővelkedő társak kénytelenek végignézni a menetet vezető terminátor halálát pusztán azért, mert testével takarja az ellenfelet, és lehetetlenné teszi a többiek számára, hogy tüzet nyissanak. Nem várom el, hogy lapos kúszásba menjenek le ezek az agyonpáncélozott óriások, de azért igazán letérdelhetnek, hogy a mögöttük álló is tüzet nyithasson. Test-test elleni küzdelemre is van lehetőségünk, de nem igazán érdemes erőltetni. Hi-



Kivételesen senki sem teleportált rossz helyre



Itt úgyse jössz át!



Sokan vannak, de mégsem elegendő



A tisztítófűz nem puszta fogalom a 41. évezredben

AZ EREDETI

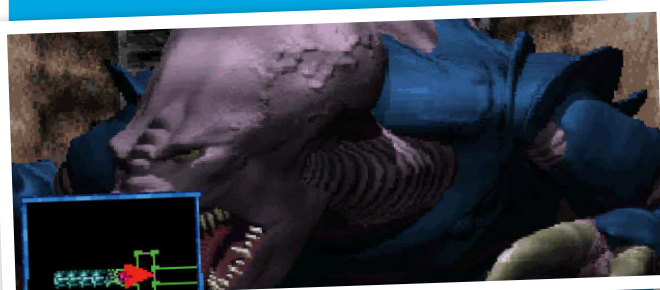
Az immáron harmadik kiadásánál tartó *Space Hulk* táblás játékot a kezdetektől fogva két személyre méretezték. Az egyik játékos képviseli az űrhajóroncs felderítésére küldött terminátorokat, míg a másik az életükre törő génozókat. A pályákat előre gyártott elemekből építhetjük fel, úgy kombinálva a folyosókat és a nagyobb termeteket, ahogy nekünk tetszik.

NEM MA KEZDŐDÖTT



Space Hulk – 1983 (Electronic Arts)

Az első videójátékos adaptációt még az Electronic Arts követte el négy évvel az ihletadó táblás játék megjelenését követően. Az Amigóra és PC-re kiadott alkotás nem kevesebb mint 51 missziót tartalmazott, ám ezekből mindössze 21 volt része a kampánynak, ami részben megegyezik az ideai Space Hulk küldetésorozatával. Osztagunk tagjait egyrészt egy felülnézetes térképen irányíthatjuk parancsokkal, másrészt pedig akár közvetlenül is, de egyszerre csak egy terminátort. A játék talán legtöbbet dicsért eleme nem más volt, mint a terminátorpáncélba bújtatott űrgárdisták sisakkamerájának bevezetése. A játékos elé vetített képek a rosszul megvilágított, szűk helyszíneken az Aliens azon jelenetsorait idézték, amikor a tengerészgyalogosok Apone vezetésével felkerekedtek megkeresni a Hadleys Hope túlélőit.



Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels – 1995 (Electronic Arts)

A nyitó rész kedvező fogadtatása megnyitotta az utat egy folytatás előtt, ami első körben a 3D0 bődületeset bukott konzolján látott napvilágot, s csak egy évvel később jutott el PC-re, valamint PlayStationre és a szintén megbukott Sega Saturn konzolra. Ebben már nem egy csapatot kellett vezérelnünk, hanem egyetlen magányos űrgárdistát az elsőtől az utolsó percig, akire a rettegett génozók mellett még hibridek és a káosz által fertőzött űrgárdisták is lestek. Akár tíz embert is megmozgató kooperatív és kompetitív multiplayer, valamint 34 egysemélyes (szétosztva három játékmód között) küldetés egészítette ki a történetközpontú kampányt, ezzel is erősítve bennünk az érzést, hogy ha régen nem is volt minden jobb, de az biztos, hogy több igen.

ába nyújtanak ugyanis lenyűgöző látványt az őrmester kardjának pengéjén végigfutó energiakisülések, ha ötből négy kézítusát a génozók nyernek. A nemes ügy oltárán oktanul feláldozott élet olyan luxus, amit nem engedhetünk meg magunknak.

A játék akkor válik érdekesebbé, amikor nem pusztán adott számú génozó likvidálása a feladat, hanem egy meghatározott célpont megsemmisítése, esetleg egy bajba jutott terminátor kimentése. Sőt arra is volt példa, hogy a teleportáló berendezés meghibásodása miatt minden második emberünk véletlenszerű helyen kezdte az adott küldetést, nem pedig azon a ponton, amit eredetileg kinézetnek számára. Összerántani a csapatot és veszteség nélkül (általában belefér a győzelmi kondíciókba egy-két terminátor elhalálozása) eljuttatni a kívánt helyre elsöre ropant izgalmasnak ígérkezik, ám a kiszámítható MI miatt egyszerű fejtörővé silányul. A legrosszabb esetben is néhány elhibázott és vérbe fojtott próbálkozás után meglesz a tökéletes útvonal, onnan pedig már sétagolopp az egész. Különösen, ha olyan ingyencségek állnak a rendelkezésünkre, mint a lángszóró, ami egyrészt nagy területen pusztít, másrészt pedig egy kör erejéig átjárhatatlanná teszi a tűzbe borított mezőket. Akár egy teljes keresztveződést is lezárhatunk így az ellenfél elől.

A HŰSÉG ÁRA

Való igaz, hogy nem ez a leglátványosabb Warhammer 40,000 játék, ami valaha eljutott a megjelenésig, de be kell látnunk, hogy erősen meg van kötve annak a keze, aki ezzel a licenccel szeretne kezdeni valamit. A ter-

minátorok páncéljától kezdve a génozók kinézetén át az űrhajó belsejét díszítő gótikus motívumokig minden adott, kreatív szabadságnak helye nincs. Ezzel együtt korrektt a megvalósítás, amire a kellően acélosra torzított beszédhangok, valamint embereink sisakkamerájának képe teszik fel a koronát, így a Space Hulk autentikus atmoszférája egy pillanatra sem szenved csorbát. Egyedül azt sajnálom, hogy valamelyik dizájnner fontosnak látta az ún. mozis élményt növelni, s ezáltal akciódús közeliket nézhetünk végig akkor, amikor épp ementálívá lyuggatunk egy génozót. Ezzel az a baj, hogy alig néhány animáció készült csak, és azok ismétlődnek minden egyes alkalommal. Előrebocsátom, hogy a bevezetőben leírtak ellenére sem tartom rossznak a Games Workshop 1989-ben megjelent eredeti változatát – ugyanez igaz a Full Control játékára is –, és a cikk végén látható pontszám sem azért született, hogy bárkit is elriasszon a kipróbálásától. Mindenképpen jár a dicséret a fejlesztőknek, amiért kompromisszumok megkötése nélkül képesek voltak képernyőre átültetni a táblás játékot. A sors ironiája ugyanakkor, hogy ez a szolgálai hűség egyben versenyképtelenné teszi az olyan új taktikai remekművekkel szemben, mint amilyen például az XCOM: Enemy Unknown. Ha csak egy picit bátrabbak lettek volna, és hozzá mertek volna nyúlni a szabályrendszerhez, szabadabban értelmezve azt és kibővítve lehetőségeit, akkor a végeredmény nem egy olyan játék lenne, aminek legjobban kihangsúlyozott érdeme a stúdió szerint sem más, mint hogy 17 év után ez az első adaptáció.

Chavallier

” A JÁTÉK AKKOR VÁLIK ÉRDEKESEBBÉ, AMIKOR NEM PUSZTÁN ADOTT SZAMÚ GÉNOZÓ LIKVIDÁLÁSA A FELADAT, HANEM EGY MEGHATÁROZOTT CÉLPONT MEGSEMMISÍTÉSE, ESETLEG EGY BAJBA JUTOTT TERMINÁTOR KIMENTÉSE



Az utolsó őrizheti az ajtót



HARDVER

Win XP/ Win7, 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8600 GT/ATI Radeon 2600 XT, DirectX 9.0, 4 GB HDD

- + a táblás játék tökéletes mása
- + hibátlan Warhammer 40,000 hangulat
- + multiplayer
- taktikai játék taktikai lehetőségek híján
- szolgamód követi az inspiráció forrásának szabályrendszerét
- nincs pályaszerkesztő


CHAVALIER

Attól, hogy egy feldolgozás a végletekig hű az eredetihez, még nem lesz tökéletes.

67

A végtelenbe és tovább

DISNEY INFINITY



INFO

Kiadó **Disney Interactive**
Fejlesztő **Avalanche Software**
Platform
Wii, Wii U, Xbox 360, PS3, Nintendo 3DS
Röviden Ha valaki azt mondaná nektek, hogy létezik olyan játék, ami sosem fejeződik be, elhinnétek? Nem? Én sem. Pedig az Infinity ilyennek tűnik. **PEGI 7+**

KÜLÖN SZIGET AZ E3-ON A DISNEY-STAND, KÜLÖN SOROKKAL, KÜLÖN KISZOLGÁLÓ-ÉPÜLETEKSEL - EGY SZELET DISNEYLAND SÜPPEDŐS FEHÉR SZŐNYEGGEL ÉS HATALMAS TÖMEGGEL. Ami a

Quantic Dream esetében egy lehetséges opció, az itt teljesen lehetetlen: nem tudsz odaugrani, és elkapni valakit egy interjúra, bizony hónapokkal előre le kell levelezni, mikor érkezel a stábbal és veszed fel a beszélgetéseket, próbálsz ki a játékokat. Feltéve persze, hogy ki tudod, mert nekem például nem sikerült. Egyszerűen nem maradt rá időm, pont tíz perc jutott ránk. Utána már jött is a következő stáb valahonnan a nagyvilágból. Egyébként ez volt az a pillanat az E3-on, amikor kicsit beleláttam a játékfejlesztők munkájába, és megsajnáltam őket. Állsz egy monitor előtt, és csak jönnek és jönnek az újságírók, neked pedig mindenkinek ugyanolyan kedvesen ugyanazt kell mondanod. Eladni az ötleteidet, a lehető legjobb színben feltüntetni a játékokat úgy, hogy pontosan tudod, hol fedezhetők fel hiányosságok, mit kellene jótékonyan átugrani. Egy dörzsölt újságíró persze jól tudja, mit kell kérdezni, és ha nincs szerencséd, kökeményen belekérdező a játék Achillesébe. Persze van itt is betyárbeccsület, én az

utolsó nap sosem kukacoskodom a karikás szemű, kiváló sajtósokkal, cserébe ők is megkönnyítik az életemet, amennyire lehet. Szegény John Day végig nagyon kedves és pörgős volt, de láttam rajta, hogy így az utolsó nap utolsó órájában már a végkimerülés határán van. Talán fél füllel még azt is hallottam, ahogy odaszól a sajtósoknak: „Ez az utolsó, többet már nem bírok megcsinálni...” Ráadásul kamerával jöttünk. Szóval elbeszélgettünk, és jó arc volt, mégis, ha rápillantotok azokra a fotókra, amelyek az interjú alatt készültek (és eddig nem véletlenül nem mutattam meg őket), valahogy mindegyiken olyan arckifejezése van szegény Daynek, mintha épp meg akarna ölni a tekintetével. Kis belső infó, kis werk, egy kis bepillantás abba, mennyire fontos a profizmus itt, különösen, ha egy olyan játékot mutatnak be, mint az Infinity, amihez a Disney hatalmas reményeket fűz. Ez most, hogy három hónappal később végre kipróbáltam, azt tudom mondani: teljesen érthető.

Pedig van némi előny náluk: míg mindenki más hónapokig gondolkodik, hogy pontosan milyen környezetben rohangáljanak a karakterei, a Disneynél csak besétálnak a virtuális raktárba, és lekopják a polcra a Verdák világot vagy a Karib-tenger kalóza-

it vagy a Lecsó Párizsát vagy akármit. Gyakorlatilag bejártatott brandekkel dolgoznak, tuti befutókkal, kipróbált és sikeres történetekkel. Ezt a fajta biztonságot nem lehet csak úgy összedobni, ezt hozza magával a cég alapítása óta eltelt 80+ év. Működik is rendezen.

SANDBOX? PLATFORMER? LOGIKAI?

Pontosan mi az *Infinity*? Nem tudom. Egyrészt egy sandbox-szerű játékcsoomag, ami által híres karakterekkel híres mesékben barangolhatsz; ez a Play Set mód. Küldetések vannak, gyűjtögethatsz, építheted karaktered képességeit. Ez a könnyebb és már most a játék láthatóan sikeresebb fele, mert letisztult, és izig-vérig olyan, amilyenek szeretnénk. Szórakoztató, igényes, és minden karakterhez jár belőle hat-nyolc órányi anyag.

A játék másik fele viszont egészen más. Ezt hívják Toy Box módnak. Itt egy virtuális játékszobát kapsz sok-sok Disney-alkatrész-szel, és azokból építheted fel álmaid városát, játékát, versenyeit, platformer játékait, bármit. Ez az igazi „infinity”. Végtelen lehetőségek, megszámlálhatatlan kombinációk, és mindez megfejeve a figurákkal, melyek ott sorakozhatnak a polcodon. Ehhez jön



Még egy kérdés, és megeszed a Buzz figurát!



A játék „legöregebb” figurái: Buzz és Jessie



még az USB-kábeles (!) Infinity Base, és ennyi. Már meg is van az alapcsomag, elindulhatsz a fantázia világában. A játék az első pillanatban elkap, és ha jól csinálsz, nem is ereszt. Átrepülsz világokon, leveleznyelsz egy mini tűzi-játékot, és már ott is állsz a játék központi menüjében, ami – hát persze, hogy – a Disney-palota előtt van. Még fel sem ocsúdtál az intróból, amikor elkezd villogni a base: „Ide kérem a bábut, itt a mesék világára nyíló kapu, itt mosódik el a határ valóság és képzelet között.” Szigorú koreográfia, ami tökéletesen működik. Szóval megfogod a figurát, és ráteszed a bázisra. Ettől a ponttól két választásod van: vagy elmész a karakterhez kapcsolódó világba kalandozni, vagy nekiállsz saját világot építeni. Nézzük meg ezeket kicsit részletesebben.

PLAY SET, AVAGY A KISZÁMÍTHATÓSÁG NYUGALMA

Ahogy már írtam, Play Set módban egy sandbox világban találsz magad. Ez a kötöttebb, ugyanakkor mindenki ezzel fog első körben játszani. A játék indulócsomagjában három karaktert kaptok: Jack Sparrow metroszexuális kalózt, Mr. Hihetlent és Sullyt a Szörny Rt.-ből – nem nehéz kitalálni, hogy a hozzájuk tartozó világok melyek lesznek. Fontos szabály a Play Seteknél, hogy a karaktereket nem lehet keverni, tehát Jack Sparrow sosem fog a Sully világában vagy a Verdákban ismert Radiator Springsben rohángálni. Ez az ára az előre meg-

épített világoknak, azok csak a saját karakterekkel működnek. Ha azonos világból több karakterünk van, lehet a coop is.

Nekem kezdésnek Tortuga jött be a legjobban, de Metroville a Hihetetlen családból is rendben van. Bőven benne volt a pakliban, hogy minden pálya ugyanolyan lesz, ugyanazokkal a feladatokkal, csak más köntösben, de ez nem így lett. Tényleg minden karakterhez passzol a saját világa. Teljesen más feladataink vannak a Szörny Egyetemen, mint a Karib-tenger kellős közepén. Másként viselkednek a bábuk, mások a célok. Egyszóval nem ment el a Disney a kisebb ellenállás felé, és ezt nagyon jól tette.

Felmerülhet a kérdés, hogy mi a cél ezekben a sandbox világokban. A válasz: játékokat gyűjteni a Toy Box-módban. Mert amit itt megszerzünk, abból építhetjük majd fel saját pályánkat, saját játékunkat. Azzal jutalmaz minket a program, hogy a kezünkbe adja az alkotás szabadságát... és nem kispályás módon. Tényleg csak a fantáziánkon és a kitartásunkon múlik, hogy mit hozunk össze, de erről majd pár sorral később, mert van még mit megemlíteni a Play Set móddal kapcsolatban. Például azt, hogy mennyire hiányzik belőle némi klasszikus Disney. Vahogy kimaradtak a repertoárból a legrégebbi karakterek. Habár kaptunk már ígéretet Mickey figurájára a közeljövőben, de sehol nincs Simba, Goofy vagy Pongó, Hófehérke, Pinokkió, Aladdin, esetleg Genie, Kárpit... bárki. Ez nekem, veterán Dis-

POWER DISC



A játékban a karakterek mellé a Play Set korongokon túl úgynevezett Power Discet is vásárolhatunk, amelyek minden figurát vagy elemet felturbóznak, megerősítenek. Ezek a legkülönfélébb adalékok lehetnek az olyan egyszerű dolgoktól kezdve, mint az extra erő vagy az ugrómagasság, egészen az ég átfestéséig vagy a pálya felületének megváltoztatásáig. Lehetnek új karakterek, kellékek, kiegészítők. Ezekből a megjelenés napján húsz darab került piacra. Összességében 60 Power Discet terveztek, de ez még változhat. Egy karakter alá több Power Discet lehet berakni, tehát több extra tulajdonsággal ruházhatók fel a figurák. Öröm az örömben, hogy nem tudhatjuk, melyik tulajdonságot/kiegészítőt vesszük meg éppen, tehát jó eséllyel kénytelen leszünk online cserélni.

MÉG FEL SEM OCSÚDTÁL AZ INTRÓBÓL, AMIKOR ELKEZD VILLOGNI A BASE: „IDE KÉREM A BÁBUT, ITT A MESÉK VILÁGÁRA NYÍLÓ KAPU, ITT MOSÓDIK EL A HATÁR VALÓSÁG ÉS KÉPZELET KÖZÖTT”



Szerencsére a közlekedés nem probléma, szinte bármin utazhatunk



ney-rajongónak hiányzik, de titkon abban reménykedek, hogy jönnek majd ezek, csak szépen lassan, csöppet-petve, kimaxolva a pénztárcáinkat. Persze azért van itt Verdák világ és személyes kedvencem: Rontó Ralph, aminél gamerebb Disney-mese nem volt, és nem is lesz soha. Szóval kicsit új szagú a Play Set felhozatal, miközben bőven akad az újdonságok között minőségi anyag, úgyhogy emiatt azért nagyon senkinek se fájjon a feje. Szépen lassan jelennek majd meg a karakterek, és ha azt nézzük, hogy bábunként 4000 forintért egy csomó új sandbox küldetést kapunk, nem olyan rossz ajánlat ez, pláne, ha esetleg az ünnepek körül ez az ár pár száz forintot esik.

TOY BOX, A JÁTÉKOS FIÓKOD

Elérkeztünk hát a Toy Box módhoz, ami szerény véleményem szerint az ünnepek egyik legsikeresebb játékvá teszi majd az *Infinity*-t. Mert hiába nyílvánolnak a szülők, hogy a játékpogramok megölik a fantáziát, és mennyire leépi a gyerek agya a tévé előtt, de ha ezt meglátják, mint egy droid nyúlnak majd pénztárcájukba, és vesznek meg az induló pakkot a csemetének... és ezt nagyon jól is teszik. Gyakorlatilag megkapod a fűvet, a fákat, az uta-

kat, az eget és mindent, ami a mesékben a világot alkotja, és azt építesz belőle, amit akarsz.

Tényleg nincs határ. Száguldhatsz Vilám McQueenel Aladdin kincsbarlangjában, vagy nekitámadhatsz Buzz Lightyearrel a félelmetes Krakennek. Csak a türelem szabhat határt, és abból szükség is lesz egy jó adagra, különösen az első pár órában, amikor még ismerkedsz a játék irányításával.

FAMILY FUN? TALÁN KICSIT TÚLSÁGOSAN IS

Nos, igen, a fekete leves. Ne tévesszen meg a dobozon feltüntetett 7+-os életkor-besorolás. A Play Set küldetések bőven jók négy-öt éves kortól, különösen egy olyan családban, ahol a szülők voltak olyan aljasan deviánsak, hogy azt a szerencsétlen, ártatlan gyermeket már ovis korában kitették azoknak a borzasztóan rossz és kártékony játékoknak. Nem jelent gondot a sandbox, különösen ha a gyerek már kicsit nyit az angolhoz. Viszont arról ne is álmodjatos, hogy a Toy Box módot egy hétéves gyerek könnyedén elsajátítja. Talán nem is annak nehézsége, hanem a kölyök türelmének korlátossága miatt. Nyilván ebbe is bele kell jönni, de én egy erdőben egy sima körives

autóversenypályát tudtam csak összerakni 30 perc alatt, annyit kellett centizni az elemek illesztésével, a tereptárgyak pontos elhelyezésével. Látszik, hogy ezzel a fejlesztők is küszködtek, mert több funkciót többféleképp lehet kivitelezni. Például lerakott elemek törését egy varázspálcával megoldhatjuk, de ha úgy tartja kedvünk, átválthatunk Spark módba, és ott is radirozhatunk. Egyébként a játék tanítgat, végig lehet csinálni egy tucatnyi tutorialt, és ez hasznos is, mert az elején nagyon nehézkes minden. Javaslom, hogy szülők és a gyerekek együtt kezdjék meg a világépítést, aztán pár játékkora után már át lehet adni a teljes irányítást a gyerekeknek. Ugyanakkor a szülőknek kitarást kívánok...

Így visszaolvassa olyan lett ez az írás, mint az *Infinity*. Szerzteágazó, ide-oda ugrálás, talán kicsit nehezen átlátható. Az első két óra játék rengeteg pepecselős pillanatot tartogatott, de lassan kitisztult a rendszer, és a végére azon kapom magam, hogy már várom a percet, amikor nekiülhetek kalandozni. Úgy érzem, hogy a legjobb komponensek még előttünk vannak. Mert hiába pörög a Verdák, hiába nevettek meg sok millió gyereket Jack Sparrow feminin kocogása, a Disney eddig még

nem nyúlt hozzá nagyjáúíhoz az *Infinity*-ben, azokhoz, akik nemcsak a gyerekeket, hanem a szülőket és a fiatalabb generációt egyaránt leültetik a gépek elé. Ha ez egyszer megtörténik, nehéz lesz ellenfelet találni családi szórakozásban ennek a játéknak, hiszen a képzeletünk végtelen, és Walt Disney öröksége pont ezért olyan hatalmas és feltartóztathatatlan. Persze ettől függetlenül kivágom az *Infinity*-t az ablakon, ha elszúrják a Csillagok Háború-ját... és ezt nyugodtan vehetik fenyegetésnek.

aDaM

- ✦ Disney-minőség (és -hangulat)
- ✦ karakterenként hosszú játékidő
- ✦ kreativitást fejleszt
- ✦ nehézkes Toy Box mód
- ✦ kevés klasszikus karakter az indulásnál
- ✦ 2013-ban miért kell az USB-kábel?

ADAM

Minden adott egy remek játékhoz, csak sikerüljön mindent kihasználni.

89



A Karib-tengeres pályának érdemes elsőként nekiállni, igazi kaland

MEGJELENŐ MESÉK

A teljesség igénye nélkül pár mese, melynek karakterei jó eséllyel még idén megjelennek, vagy már megjelentek: Verdák, A magányos lovas, Toy Story, Karácsonyi Lidércnyomás, Rontó Ralph, Fantázia, Aranyhaj és a nagy gubanc, Jégvarázs, Phineas és Ferb. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindegyikhez tartozik majd Play Set, de a karakterek mindenképp várhatóak, és ha jól megnézték a plakátokat és promóképeket, számíthatunk még rengeteg további figurára.



A Szörny Egyetem is buli, mint minden egyetem...



Hófehérke baba, Mr. Hihetetlen és Jack, nyakában Mike??? Ez csak a Toy Box lehet

HA TE MONDOD

John Day producer, Disney Interactive „Mindent megpróbáltunk beletenni a játékba a klasszikus meséktől egészen a vidámparkokig. Ha az indulásnál meg tudnád szerezni az összes elemet a Toy Boxhoz, akkor több mint ezer elemed lenne. Ez persze nem lehetséges, de ebből is érezni, hogy mekkora a játék: hatalmas, rengeteg tartalommal.”



A podverseny egy kicsit dob az élményen

AZ EREDETI IS BENNE

Jó húzás volt a fejlesztőktől, hogy az eredeti Flashbacket is bepakolták a játékba, amit a főmenüből érhetünk el, viszont az egészet egy árkád gépen játszhatjuk végig, ami elég sokat levesz az élményből.



Elég egyértelmű a határ a jók és a rosszak között

A logikai feladványok nem okoznak problémát



Nem így emlékszünk

FLASHBACK HD

REMAKE-ET KÉSZÍTENI TRÜKKÖS DOLOG.

Fogod a kiadása óta klasszikussá vált játékodat, és egy szebb világ ígéretével a mellényzedben azt mondd, hogy hú maradsz az eredeti hangulathoz, ugyanakkor évtizedes tapasztalattal teljesebbé is teszed az élményt. Majd a jóakarát macskakövein bukácsolva rájössz, hogy nyitni kellene a jelenkor játékosai felé is, elkezdesz trendi játékelemekkel dobálózni, és a végére annyira összezavarodsz, hogy két kód között a mátrixba esel. Nem egyszerű.

Az 1992-es *Flashback* a maga idejében zseniális játéknak számított, képes volt egy kis színt vinni a platformerek világába, és ezzel elég jelentős rajongói bázist gyűjteni maga köré. Az eredeti játék alkotója, Paul Cuisset ezzel a gondolattal a fejében közelítette meg a Ubisoftot, mondván, a nosztalgiára éhes játékosok, illetve a platformerrajongók biztosan vevők lesznek egy remake-re.

DICSŐ MÚLT

1992-ben megjelent az első PC World magazin, II. János Pál pápa bocsánatot kért Galileitől, a Delphine Software pedig kiadta a *Flashbacket*. Ez egy egyszerűbb világ volt, bár nem a gamerek számára, mert akkoriban még vér- és izzadt-ságcseppektől ragadt be az Enter, és nem a kózkérőtől. Ez a változás a *Flashback*



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Vector Cell**
Platform **Xbox 360, PlayStation 3, PC**
Röviden Az 1992-es eredeti *Flashback* viszsztatért, de már nem az a kultikus platformer, ami valaha volt.
PEGI 16+

HD-n is látszik; a túlon túl megbocsájtó checkpoint-rendszer, az egyszerű, ennek ellenére frusztráló harcok, a minimap és egyéb, a gondolkodást és a szenvedést ellehetetlenítő funkciók miatt az élmény mesze elmarad az eredetietől.

FLASHBACK?!

A történet lényegében maradt a régi: egy galaktikus titkos ügynököt, Conrad B. Hartot irányítjuk, aki igyekszik visszaszerezni emlékezetét, illetve megakadályozni egy idegen faj világmegváltó terveit. A vizuális megoldások és a 2.5D-s megvalósítás jól működik, a pályák gazdagok és változatosak, illetve Conrad most már 360 fokban képes lógni, ami sokkal nagyobb szabadságot ad a játékosoknak. A fejlesztők még kis RPG-s elemeket is csempészték a játékba, ahol XP-ért cserébe fejleszthetjük hősünk bizonyos tulajdonságait, de látható eredményre ez nem vezet. Az alap történeti szál mellett különböző melléküldetések, VR-arénák és kihívások tördelik a monoton platformerélményt, melyekkel extra tapasztalati ponthoz juthatunk, de ezek inkább csak a meglehetősen rövidre sikerült játék-időt igyekeznek átráncigálni a már elfogadható számító határon.

REMEKSZÓSZ

Az eredeti *Flashback*ben Conrad egy szót sem szólt, de csak 20 év múlva derült ki,

hogyan miért. Hősünk görcsösen szeretne Nathan Drake lenni, de minden próbálkozásánál elvérzik. Az „Awesome-sauce” egy nagyon eredeti kifejezés, de nem véletlenül nem használta még soha senki, a „Let’s play” és ehhez hasonló megnyilvánulások, kiegészítve a gyenge színészi játékkal pedig a legklisésebb karakterre teszik Conradot, amit a játékvilág valaha látott.

A *Flashback HD*-nak vannak jó pillanatai és ígéretes megoldásai, de képtelen felnőni az eredetihez, ezért csak egy erőltetett másolat marad, ami nélkül mind a rajongók, mind pedig az új játékosok meglettek volna.

daev

- ✦ az eredeti *Flashback* a játékban
- ✦ változatos és szép környezet
- ✖ nincs kihívás
- ✖ tragikus szövegek

DAEV

Nem gyalázat, de nem az az emlékeztető, amire vágysz.

48

Drakula, gyere ki a napra!

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW ULTIMATE EDITION



INFO

Kiadó **Konami**
Fejlesztő **Climax Studio, MercurySteam**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Röviden Platform- és logikai elemekkel tűzdelt akciójorgia vérfarkasokkal és vámpírokkal.
PEGI **18+**

NEM LEHET AZT MONDANI, HOGY MI, PC-SEK TÚLSÁGOSAN EL LENNÉNK KÉNYEZTETVE FANTASY AKCIÓJÁTÉKOKKAL. Az utolsó ilyen jellegű próbálkozás az átlag feletti értékeléseket kapott *Devil May Cry* újrafeldolgozása volt, de azóta csak néma csend. Konzolon persze ott van a jó öreg *Kratos*, aki folyamatosan képes magas pulzusszámot biztosítani a PlayStation-tulajdonosoknak, de minket, PC-seket kicsit elhanyagoltak az utóbbi években. Szerencsére 2013-ra kezdenek rájönni a kiadók, hogy mekkora pazarlás az, hogy az eredetileg konzolekkluzívnak indult játékaikat nem jelentetik meg PC-n is. A *Mortal Kombat* erre a legjobb példa: mindenki imádta konzolon, és csak két évnek kellett elteltie ahhoz, hogy a PC-n is feltelepíthessük.

JOBBA KÉSŐBB, MINT SOHA

A *Castlevania* esetében három évet kellett várnunk, a 2010-ben kiadott játék kezdett szép lassan a feledésbe merülni, miután lecsengett a két DLC okozta érdeklődés. Fél év múlva azonban nyakunkon a folytatás, éppen itt volt az ideje egy kis *Castlevania*-hírverésnek. A Konami a megbízható, jó „munkásember” hírében álló Climax Stúdiót bízta meg a konvertálással. Ez az angol csapat eddig még nem igazán jeleskedett a kategóriában, de el kell ismernem, hogy ezzel a porttal igencsak kitettek magukért.

MERT BIZONY A PC-S JÁTÉKOK A LEGSZEBBEK

Ismételten bebizonyosodott, amit már régóta tudunk, értő kezekben a PC-s fejlesztések nagyságrendekkel szebbek és gyorsabbak, mint konzolon. Már három évvel ezelőtt is úgy véltük, hogy az új *Castlevania* gyönyörű, de amikor megláttuk PC-n, akkor kerekedett el igazán a szemünk. Tüéles textúrák feszülnek a tárgyakon, nyoma sincs a konzolos kompromisszumoknak. Egy ötletes aloldalal változtathatjuk a grafikai beállításokat, itt azonnal látjuk, hogy mire számíthatunk játék közben, ha bekapcsoljuk az egyedi fénymegoldásokat, az extra árnyékokat, vagy mi van akkor, ha maximumra tesszük az élsimítást. A PC-kben található extra teljesítménynek köszönhetően azonban nem csak a grafika lett szebb. Míg konzolon alig közelítette meg a sebesség a 30 fps-t, addig PC-n szemrebbenés nélkül futott 60-nal. Ráadásul ezt egy olyan PC-n, ami 2010-ben, a konzolos verzió megjelenése idején volt a csúcson.

KONTROLLER VAGY BILLENTYŰZET

Szentségtörésnek hangzik, de el kell ismernem, hogy az ilyen jellegű játékoknál bizony érdemes megfontolnunk, hogy egy kontrollert kötünk a PC-re. Nagyjából hat órát teszteltem eddig a játékot, és nem sikerült olyan irányítást összehoznom, ami minden helyzetben kézre állt volna. Azok a fránya

Quick Time Eventek mindig összezavarnak – mire ránézek a billentyűzetre, hogy melyik ujjamat kell megmozdítanom az ugrás gomb megnyomásához, már el is késtem. Sajnos a játékot úgy tervezték, hogy bizonyos helyzetekben billentyűzettel csak nagyon nehezen érzünk rá a megfelelő mozdulatsorra. Majdnem egy órát szötyörögtem azon a pályán, ahol a hatalmas kőtán mellé kellett nekijáitanom egy szikladarabot. Konzolon viszonylag egyszerű volt a feladat, csak meg kellett forgatnunk az irányítókart 360 fokban, és máris továbbjutottunk. Ugyanez billentyűzettel már kész kinszenvedés volt, valahogy soha nem találtam elég ritmusosnak a gép a mozdulataimat, így mindenhová repül az az átkozott kódarab, csak éppen a megfelelő irányba nem. Egyszer azonban együtt álltak a csillagok, és sikerült továbbjutnom, de ezt a bravúrt azóta sem sikerült megismételnem. Mondanom sem kell, hogy mennyire frusztráló az, amikor ilyen apró technikai bakik miatt nem tudunk továbbjutni a játékban. El is határoztam, hogy szégyenszemre beszerzek egy kontrollert a PC-hez, van egy olyan érzésem, hogy a jövőben nagy szükségem lesz arra, hogy kényelmesen tudjam irányítani a jobbnál jobb konzolátiratokat.

NINCSEN RÓZSA

A sok pozitívum mellé azonban illik megemlíteni a játék gyenge pontjait is. Itt



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
CASTLEVANIA:
LORDS OF SHADOW
ULTIMATE EDITION

60 FPS

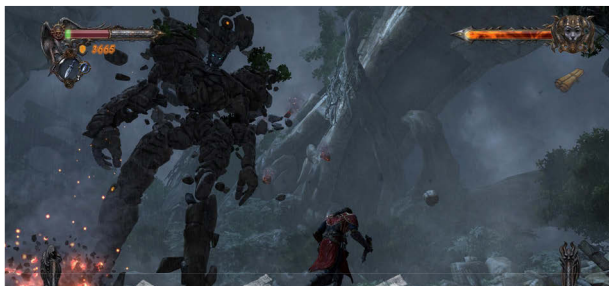
Resolution: 1920x1080
Shadows: Max
Vsync: on
Anti-aliasing: Max
Anisotropic filtering: 16x
Ambient occlusion: yes

Együttműködő partnerünk

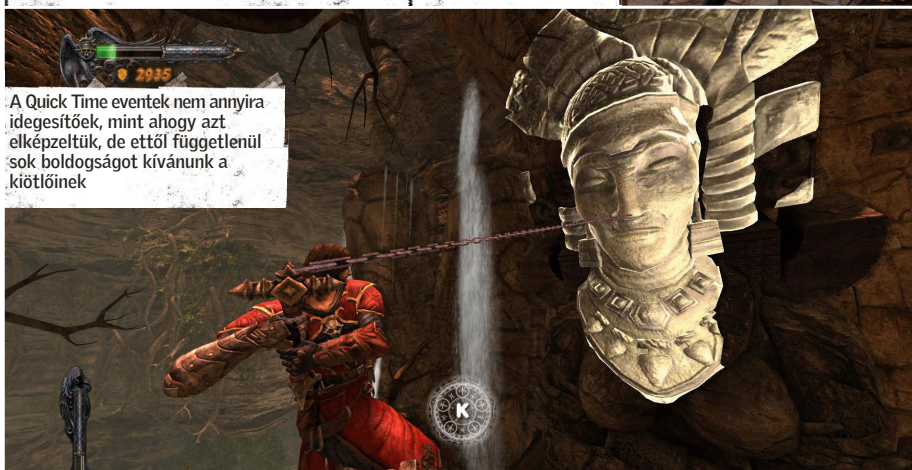
notebook.hu

és

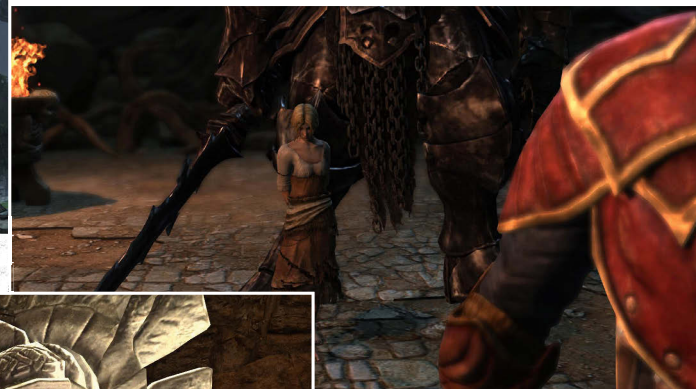
ALIENWARE



A kőtán legyőzésének módja az, hogy messziről mellbe dobjuk egy hatalmas sziklával. Csak találjuk meg a megfelelő billentyűkombinációt



A Quick Time eventek nem annyira idegesítőek, mint ahogy azt elképzeltük, de ettől függetlenül sok boldogságot kívánunk a kiötlőinek



CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE HD

A Mirror of Fate egy Castlevania spin-off volt Nintendo 3DS-re, ami tavasszal jelent meg, és közepes sikereket ért el a kézikonzolon. A fejlesztők októberre ígértek egy HD verziót, mely első körben letölthető tartalomként lesz elérhető (XBLA, PSN), de a hírek szerint komolyan agyalnak azon, hogy PC-re is kihozzák a játékot. Gondolom, hogy a Lords of Shadow eladásai nagymértékben befolyásolni fogják a döntéseiket.

MÁR HÁROM ÉVEL EZELETT IS ÚGY VÉLTÜK, HOGY AZ ÚJ CASTLEVANIA GYÖNYÖRŰ, DE AMIKOR MEGLÁTTUK PC-N, AKKOR KEREKEDETT EL IGAZÁN A SZEMÜNK

vannak mindjárt az átvezető animációk, melyekhez érthető okokból nem nyúltak hozzá a fejlesztők. Nem mondom, hogy csúnyák, három évvel ezelőtt igazán jól néztek ki, de azóta azért láttunk már néhány dolgot, és bizony érezhető, hogy az ingame részek milyen mértékű kozmetikai beavatkozásokon estek át. A kamerakezelést még mindig nem sikerült tökéletesre csiszolni. Mivel nem irányíthatjuk a kamerát, ezért sokszor elő fog fordulni, hogy a legnagyobb csaták közben olyan szerencsétlenül fordul a kamera, hogy az egész akció kívül esik a látóterünkön. Animációk terén is minden maradt a régióban, és ez néha furcsa megoldásokat eredményezett. Nekem kicsit gyors volt Gabriel mozgása, valahogy nem éreztem benne azt a 110 kilós harcost a felszerelésével együtt. Maga a harcrendszer viszont nagyon pörgős, eszméletlenül látványos kombókat tudunk összehozni, az esetek nagy részében viszont egyáltalán nincs szükségünk arra, hogy túlságosan profik legyünk a harcban.

VEGYÜK ÉS VIGYÜK

A Castlevania: Lords of Shadow már három évvel ezelőtt is nagyon jó játék volt, nem hozott rá szégyent a PC-s változat sem. Az

Ultimate Editionben már az alaptörténetet folytató két DLC is megtalálható, ráadásul igen kedvező áron. Megjelenéskor mindössze 25 eurót kértek el érte tokkal-vonóval, ez még pénzügyminiszterek között is csak olyan 7500 forint. A Steam árpolitikáját ismerve azonban ez hamarosan lemegy 3000 forint alá, annyit meg még a legelvetemültebb warezhuszár sem mondhat rá nemet. A teljes játékban olyan 20-25 óra játékidő rejlik, főként akkor, ha időnként visszanezünk az előző pályákra, hogy felvegyük az ott elrejtett varázseszközöket.

Hibái ellenére megkedveltem ezt az új Castlevaniát, csak ajánlani tudom azoknak, akik az esős és borongós őszi délutánokon valami maradandó akciójátékkal szeretnék elütni az idejüket. Mire az összes titkot felfedezem a játékban, már itt is a fagyos február, amikor megjelenik a Castlevania második része, amelyben Draculával kell rendet tennem ebben a gótikus világban, ahol vérfarokosok és vámpírok keserítik meg a jóra való népek mindennapjait. Ráadásul ez alkalommal nem kell három évet várnunk a PC-s verzióra, egy időben jelenik meg a konzolos változatokkal.

Mocsy



A Castlevania nyomokban erotikát is tartalmaz. Na ez nem az a kép

MAGYAR INTRÓ

A Castlevania második részének intróvideóját a spanyol fejlesztők kiadták azoknak, akik a legjobban értenek hozzá. A magyar szakembereket tömörítő Digic Pictures ebben a kategóriában is jelesre vizsgázott, kíváncsian várjuk, mi lesz a következő nagy dobásuk.

HARDVER

2,4 GHz Intel Core 2 Duo CPU, 1 GB RAM, Direct X9-kompatibilis VGA, 512 MB RAM

- + feljavított grafika
- + 20+ óra játékidő
- + mindkét DLC-t tartalmazza
- repetitív harcrendszer
- furcsa kamerakezelés
- billentyűzettel szokatlan

MOCSSY

A Belmontok tudnak élni.

84

ARMA

MEGJELENT

16 www.pegi.info

f [arma3official](https://www.facebook.com/arma3official) [arma3official](https://www.youtube.com/arma3official) www.arma3.com

Bohemia Interactive

© 2013 Bohemia Interactive a.s. All rights reserved. Arma 3™ and Bohemia Interactive® are trademarks or registered trademarks of Bohemia Interactive a.s.

www.gamestar.hu



Andreas Suborics és hátasa, Overdose – 2.0 verzió

Dó, egy domb, egy szép zöld domb/
Ré, egy rég nem látott rét...

Nem kell tovább fantáziálnunk

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

A Z ÖREG MIKSA MÉLY BARÁZDÁKAT SZÁNT A PORHANYÓS TALAJBA, MIKÖZBEN SÚRÚ VEREJTÉ-KÉVEL ÖNTÖZI A FÖLDET.

Váratlanul megbotlik egy hanton, és egy igen kacifántos vajatot kanyarít maga mögé. No, de a bátyó bölcsebb annál, minthogy keseregjen a bukkanón, így ügyet sem vet rá, csak leporolja magát, az eke szarvára teszi a kezét, és nem néz hátra. Vegyünk róla példát, és mi se nosztalgiazzunk a Square Enix baklövésén, hisz már úgysis kaptak érte néhány gyöngéd herepaskolást. Nem sírtak sós tavacsokát a köldökükbe, hanem jó munkásemberként rögtön hozták a rögtörő hengert, gyönyörűségeken eldolgolták a bosszantó kiszögellést, és olyan magot vetettek a friss ágyásba, ami igazán figyelemreméltó termést hozott.

TÖKÖN-PASZULYON KERESZTÜL

Az előzetesben már említettük (lásd a GameStar 2013/07-es lapszámában), hogy az FF XIV. első verzióját töménytelen bírálat érte – teljes joggal, hisz rengeteg rajongóban meghűlt a takarmány, miközben félresikerült favoritjával futkározott. A készítőik gyönyörű homlokkal konstatálták, hogy egy adag tehénlepény került az addig töretlen sikert aratott sorozat gépezetébe, úgyhogy szükségszerűnek látták az egész online móka újratemelését.



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Square Enix**
Platform **PC, PS3**
Röviden **A 2010-ben debütált Final Fantasy XIV: Online teljes vértömlesztésen esett át. Szinte rá sem lehet ismerni. PEGI 16+**

Igyekezetükért cserébe ne is említsék többé a múlt, fókuszáljunk inkább a tyutyerka felturbózott horizontjára. Ebben segít, hogy még a sztorit is úgy alakították ki, hogy jócskán – öt évvel – túlhaladja az 1.0-s változat eseményeit, amely a szerverek lezárása előtt épp egy epikus csatába torkollott. Az utolsó bejátszásban Eorzea népét láthatjuk, amint éppen a gonosz garlean hadakkal viaskodik.

A korántsem békés hangulat tovább fokozódik, amikor Bahamut, a behemót sárkány megszabadul béklyóitól, és azonnal kiárasztja dühét a már megtámadott földrészre. A rém egy végzetes, mindent porig romboló támadást készül mérni Eorzeára, amikor az agg mágus, Louisoix utolsó cselekedetként ismeretlen, ősi varázslattal megmenti a kontinens vitéz daliáit, a jövőbe teleportálva őket. Ezáltal a megmaradt maroknyi hős kalandor – köztük becses karakterünk is – mankóként segítheti az éppen rossz időket élő nemzetet. Innen vesszük fel és sorordhatjuk tovább a történet fonalát, amely ismét szerves részét képezi az alkotásnak.

A szokásos karaktergenerálás után – amiről természetesen még említést teszek – kapunk is a játékhoz egy jó hosszúra sikerült ingame bevezetőt, ami a választott kasztól függően három kezdőhelyszín valamelyikén játszódik. Ezen a részen személy szerint az ásitás-kattintgatás kombójával veredtem át magam (mondjuk ezt is fel lehet fogni feladatként). Elnézést kérek minden rajongótól, de engem nem igazán kötött le a sok blabla. Alig vártam, hogy végre botot ragadhassak, és mágiával kiégethessem a különböző szörnyszülöttek retináját, hogy aztán megkérdezhessem tőlük: hová került el szép szemed világa? Persze tuda-



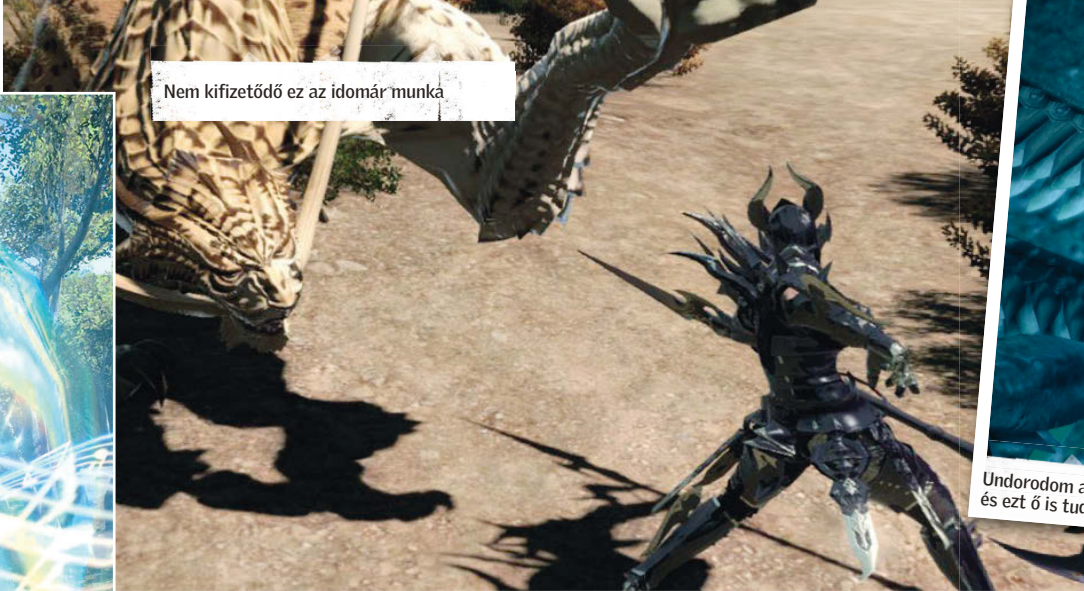
tában voltam annak, hogy egy hagyományos felépítésű MMORPG-ben ez nem megy csak úgy ukmukfukk.

NEM A DUNAKESZI AZ EMBERT

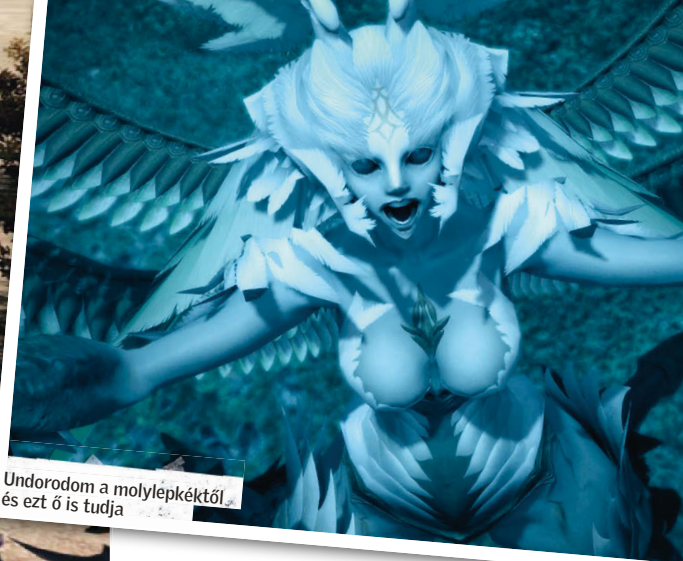
A végeláthatatlan lehetőségeket felkínáló avatárgyártás nélkülözhetetlen egy ilyen sok játékost számláló és részletgazdag textúrákkal megáldott alkotásban. A fejlesztők a karaktergenerátorért kaphatnak egy baráti vállveregetést. Bár a hímnemű egyedek kezében hamar megsülne a gesztenye, legalábbis külsőre igencsak márványarcúak még szakállal is. Még arra is kaptam lehetőséget, hogy a kis fehér hajú, hegyes fülű, szolid arcetoválással rendelkező Erespuszedleenek különböző színű szemeket állíthassak be. Szuper, hogy génmanipulált, heterokrómias, esetleg cicafarkú hőst alkothatunk, de ennél sokkal hangsúlyosabbnak éreztem a megfelelő faj és kaszt kiválasztásának jelentőségét.

A kaland legelején még nem érzekjük annyira a döntésünk fontosságát, de később annál inkább. Öt népcsoportból voksolhatunk a legszimpatikusabbra, és mindegyikük két további specifikációval rendelkezik, melyek nagyban meghatározzák tulajdonságaikat, és eltérő módosítókat adnak képességeikhez. Például az általam kreált elfszerű lény a wildwood elezenek közül való. Ők kiváló íjászok, hisz erdei népként együtt lélegeznek a természettel, még a rendezettebb gyepre is bátran rálépnek, és bármit megesznek. Ezzel ellentétben sötétebb lelkiületű, barlanglakó fajtársaik, a duskwight elezenek akár fegyvertelenül is szívesen közel engedik magukhoz ellenfeleiket. Szám szerint nyolc fő kasztból szemezgethetünk (a háború és a mágia oldalá-

Nem kifizetődő ez az idomár munka



Undorodom a molylépkéktől és ezt ő is tudja



ról), de utóbb repertoárunkat további osztályokkal, valamint szakmákkal bővíthetjük.

POFOZKODÁS JAPÁN MÓDRA

És itt jön a kedvező csavar: a kezünkben lévő fegyvertől függően változnak felhasználható skilljeink vagy akár öltözetünk is. Ez azért zseniális, mert nem kell újabb és újabb karaktert indítanunk ahhoz, hogy ráleljünk kedvenc harci stílusunkra, és kitapasztaljunk, hogy melyik gyíkleső vagy

AZ ALAPVETŐEN KLASSZIKUS ELEMekre ÉPÜLT MMO ITT PICIT FELJEBB RÁNTJA A SZOKNYÁCSKÁJÁT, ÉS NEMCSAK A BOKÁJÁT ENGEDI LÁTTATNI, HANEM VALAMIVEL TÖBBET IS

bot markolata áll jobban a praclinkban. Az alapvetően klasszikus elemekre épült MMO itt picit feljebb rántja a szoknyácskáját, és nemcsak a bokáját engedi láttatni, hanem valamivel többet is.

A terepen akad még tennivaló, ami megfűszerezi a játéklélményt: ilyen a Duty Finder, amit aktiválva bármelyik pillanatban többedmagunkkal bekerülhetünk egy dungeonbe; ott van a már a *Guild Wars 2*-ben megismert és ahhoz hasonló event-rendszer (F.A.T.E.), amely defenzív és támadó feladatokat kínál fel vegyesen; egyes területeken pedig megjelenik egy úgynevezett Guildlevels mód, ami egyéni beállíthatóvá teszi, hogy magassabb szintű monstrumokkal is szembeállhassunk. Ha megismerjük ezeket a lehetőségeket, garantáltan nem fogunk unatkozni.

SÉTÁLUNK, SÉTÁLUNK, EGY KIS DOMBRA LECSÜCSÜLÜNK

Számomra már az is öröm volt, hogy Eorzea lélegzetelállító tájain járhattam. Még a hősöm is tátott szájjal nézelődött a lombhullató fák alatt, a hús vizű kis patak mellett elhaladva, miközben az épp szirmot bontó virágok cirógatták a lábát. Szóval az egész olyan lett, mint egy ki-

kort tündérmese – egy-egy vidék kifejezetten giccses –, de engem kilóra megvett. A dinamikus változó időjárás és napszakok, valamint az NPC-ktől és játékosoktól nyüzsgő városok még pezsgőbbé teszik az online életet, és fokozzák a hangulatot, nem beszélve az óriási, szabadon bejárható területekről.

Hol a hiba? Van egyáltalán? Elringattott a játék, úgyhogy még sokat kell nyomtatnom ahhoz, hogy kifogásokat kereshessek. De mégis van valami. A Square Enix úgy döntött, hogy ideje leratni a termést, és megjelenés előtti kalandozásra invitálta a műfaj kedvelőit szerzte a világon. Ezzel egy bökkenő volt: úgy feltolult a sok érdeklődő, hogy a szervernek nem volt elegendő kapacitása. Ez legalább annyira hiányzott nekem, mint ablakostótnak a hanyattesés, ugyanis én magam is napokig vártam a felszabaduló helyre. (Senki nem akarta kikapcsolni a programot, van ez így.) Oké, sikerült kárpótolniuk, nincs vész, csak az a fránya szinkron...

Eprespuszedlee



Csak ne kezdj el dorombolni, mert attól a világ másik felén meghal egy kecske

NEM MINDEGY, MILYEN TERMŐFÖLDBE VETIK A MAGOT

Hogy meddig tudja a megújult MMO kihúzni a játékosok erszényéből a sziszegő tallérocskákat a havidíjas modellel, az a jövő kérdése. A többség egyértelműen az ősi mesterség jelzőjét aggatta az illetékesek anyukáira, de talán csöppet elcsitulnak ezek a csicsergők, ha az ígéretekhez híven negyedévente szembesülnek majd egy jelentősebb frissítéssel, amely időről időre zsenge tartalommal támogatja meg az alkotást. Az érkező csomagok nemcsak friss dungeonöket és napi feladatokat fognak tartalmazni, hanem a történetet is továbbgörgetik. Derék dolog, hajbókolást is érdemelne, de azért már elvárható, sőt, kötelező jellegű, hogy ez felülse a fejét egy mai MMO-ban. Naoki Yoshidának, a tyutyerka producerének szavai a leírtaknál továbbmutatnak: a későbbiekben komplett kiegészítőket is terveznek, így talán már érdemes lesz gyakorta a pénztárcánk tartalmával bizalmat szavazni. Majd meglátjuk.



HARDVER

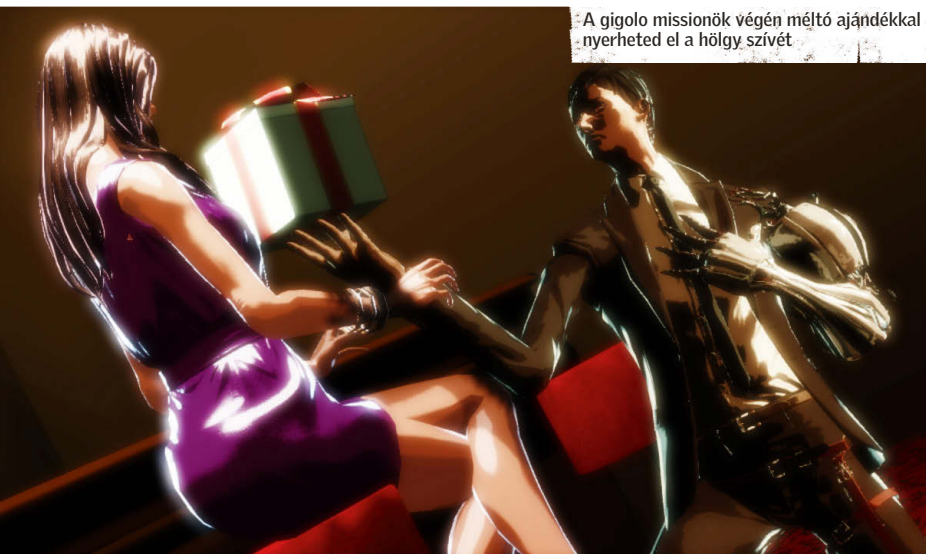
Intel Core2 Duo 3GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800/ATI Radeon HD 4770 VGA, DirectX 9.0c, Windows Vista/7/8, 20 GB HDD

- + szembeötlő javulás
- + szemet gyönyörködtető látvány
- + mindkét platformon kézre áll az irányítás
- a kezdeti belépési gondok
- megoldhatnák az ingyenességet
- a PvP-t igazán beletehetnék volna

EPRESPUSZEDLEE

A Final Fantasy sorozat renoméját, úgy látom, sikerült visszaállítani.

83



A gigolo missionök végén méltó ajándékkal nyerheted el a hölgy szívét



A vér és a hold szinte folyamatosan jelen van a játékban



Mondo és ellenfele a kivégzés előtt

Miért akar egy wookiee az Endoron ewokok között élni?

KILLER IS DEAD



INFO

Kiadó **Deep Silver**
 Fejlesztő **Grasshopper Manufacture**
 Platform **PlayStation 3, Xbox 360**
 Röviden Darkos hangulatú hack&slash, melynek középpontjában – a történet hiányában – Mondo áll és a hold sötét oldala. **PEGI 18+**

ASSAN A JÁTÉKIPAR IS ELÉRKEZIK ARRRA A PONTRA, AHOVA A FILMESEK MÁR ÉVEKKEL EZELEŐTT ELJUTOTTAK.

Nevezetesen a kétségbeesettség azon szintjére, aminek folyományaként képesek előállni jobbnál jobb trailerekkel, de lényegi tartalmat már nem tudnak szolgáltatni hozzá. Ha ez eddig még nem történt meg, ezzel a játékkal biztosan tudják bizonyítani, hogy csodálatos úton haladnak efelé. A *Killer is Dead* ugyanis pusztán a trailer alapján egy teljesen válalható, élvezetes hack&slash-nek mutatkozott, a szokásos japán – sokak számára emészthetetlen – humornak nevezett valamivel átítatva. Azonban a játék, amit ilyen módon remekül becsomagoltak, semmi különlegeset nem volt képes nyújtani, hacsak azt nem vesszük különlegesnek, hogy a legfurább történetet kaptuk látványos, de tökéletesen elrontott harcrendszerrel.

HALDOKLÓ HOLD VIRRASZT A CSÖND FELETT

Reflektorfényben Mondo Zappa áll, az öltönyös, érzelmmentes gyilkos, aki csatla-

kozik egy speciális ítéletvégrehajtó egységhez, akiknek szakterülete a különféle természetfeletti lények válogatott legyilkolása megbízás alapján. Ha ez még nem elég, ehhez kapcsolódik valahogyan a hold, konkrétan annak is – ki gondolná – a sötét oldala. Ja, és persze véletlenül sem szabad megfeledkezni a nem túl távoli jövőről, a kiborgokról és robotikus végtagokról sem. Röviden összefoglalva ennyi a történet, ami megválaszolatlan kérdések halmaza marad még a játék végére is.

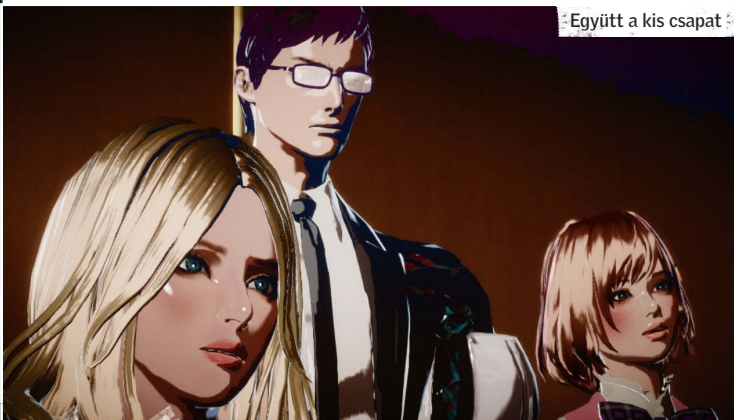
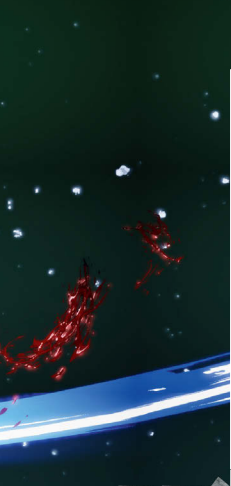
Mégsem tudom egyértelműen kijelenteni, hogy nem jó. Nem lesz az év játéka, az biztos, de – a szerintem eltűzött cell shading ellenére is – látványos, és még akár változatosnak is nevezhető egy bizonyos fokig. A játékmenet tulajdonképpen annyi, hogy epizódszerűen beesik egy-egy ügyfél, az ő megbízásukra kapsz egy-egy célpontot, akiket meg kell ölnöd, és amíg eljutsz odáig, irgalmatlan mennyiségű robotlényt kell lekasabolnod. A vér fröcsög, csomó dolgot tudsz gyűjteni, amikből aztán fejlesztheted magad, vehetsz új skilleket, kombókat, és ez mind nagyon jó. Aztán elérkezünk ahhoz

a ponthoz, amikor először meghalsz. Az első tökéletesen értelmetlen button smasher ez a játékban (lesz még több is). Az történik ugyanis, hogy segítőd – Mika, a tipikus affektálós, teljesen felesleges női karakter – hirtelen megjelenik, és a kezeivel csapkodva, ami gondolom valami szívmasszázs-féle akart lenni, megpróbál újraéleszteni. Ez konkrétan annyi a játékban, hogy verd szét az egyik gombot a kontrolleren. Komolyan. Játszottam már elég játékkal ahhoz, hogy el tudjam dönteni, ez a sebesség teljesen indokolatlan. Semmi értelme. És itt még nem is állunk meg a gombok gyilkolása szempontjánál, ugyanis ez némely bossfight részét is képezi, ami szintén teljes badarság. Legyen kihívás, igen, de ne legyen észszerűtlen, és ne az legyen már az egyetlen nehézség, hogy másodpercenként tucat-szor kell megnyomni egy gombot. Taktika, kombók, reflex, QTE – ilyenek kellenének, de nem, ehelyett csak üsd a kontrollert, ami ráadásul még csak nem is random, és eközben semmi sem történik a harcban. Emellett a kameramoogatás is hagy némi kívánivalót maga után, a target locking-ról már



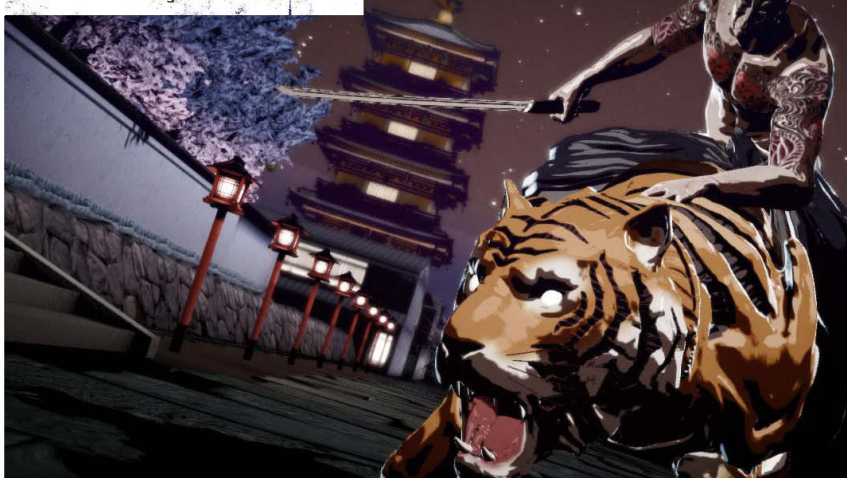
HA TE MONDOD

Goichi Suda CEO, Grasshopper Manufacture: „A Lollipop Chainsaw egy emelkedett hangulatú, vidám játék. Ha ezt tekintjük Jangnak, a céloim az volt, hogy megalkossam a Jint ennek párjaként.”



Együtt a kis csapat

Nincs jobb hátszállat egy tetoválásból manifesztálódott tigrisnél



Az egyik helyszínt az Alice Csodaországban ihlette



MONDO VS JULIET - JIN ÉS JANG

A játék eddig ismert egyetlen easter eggjében a Lollipop Chainsaw-ból ismert Julietet szabadíthatjuk ki, aki egy hordóban raboskodik. Nem tudni, hogyan került oda, nem is beszél, csak sejtelmesen mosolyog, mielőtt továbbáll.

AZ ALAP DARKOS IRÁNY JÓ, DE NEM PASSZOL HOZZÁ A „BÁMULJUNK PERCEKIG ANIMÁLT MELLEKET” DOLOG

nem is beszélve. A kontroller kihasználtsága is elég szegényes, főleg hogy még ugrani se lehet, pedig az sokat tudott volna dobni a játékélményen.

Persze ezen kívül, mint már említettem, vannak a játékban jó dolgok is, például a kombók marha jól néznek ki, de elég egyszerűek. Közelharca csak az X használható (négyzet PS-en), tehát nagyon nem tudsz variálni.

A küldetések nagyja is érdekesnek mondható, igazi hack&slash, nem kell hozzá sokat gondolkodni. Mész, kaszabolsz, gyűjtesz, fejlesztesz, bossfight. Újra és újra. Viszont a környezet változatos, az ellenfelek jól néznek ki, és a pályatervezés is egész rendben van. Meg persze hajt a lendület, mennél, hogy végre kiderüljön, hogy mi is történik. Tehát a célt elérték, ott maradsz a gép előtt és játszol. Egy darabig.

KATANÁS GIGOLO, A NAGY KEBLEK IMÁDÓJA

A „történeti” szálon kívül vannak még mellékküldetések is, amiket gigolo missionöknek neveznek. Ez mindent el is árul róluk. Letesznek eléd egy nő nagy mellekkel, és el kell csábítanod pusztán azzal, hogy nézed. Itt már azért komolyan agondolkoztam azon, hogy mi a csuda ez. Olyan ambivalens érzéseket váltott ki belőlem, amikre nem számítottam, hiszen én komolyan szerettem volna szeretni ezt a játékot, de erre egy idő

után már egész egyszerűen képtelen voltam. A legbosszantóbb az egészben, hogy lehetett volna jó is. Minden adott ehhez, de valahogy még sincs egyben az egész, talán túl sok mindent, túl sok stílust akartak beleszuszakolni. Egyrészt az alap darkos irány jó, de nem passzol hozzá a „bámuljunk percekig animált melleket” dolog. Vagy-vagy. Külön működhet, egyben szerintem nem. Viszont hiába mellékküldetés, kénytelen vagy csinálni, mert bizonyos tárgyakat csak úgy tudsz megszerezni. Ezek adják például a Mondo robotkarjára csatolható fegyvereket, amikre viszont szükség van, meg ötletesek is.

Apropó fegyverek. Mondo fő fegyvere egy katana, ami minden játékban működik, azzal nagyon mellélőni nem lehet. Illik a karakterhez, jók a kombók is, szóval eddig nincs hiba. A jó dolgok közé sorolnám a célszemélyek már-már drámai kivégzését is, ami ugyan csak a kontroller ravaszának behúzásából, majd felengedéséből áll, mégis valami szerartás jellegű, pozitív érzést váltott ki belőlem. A másodlagos fegyverek is egytől-egyig jók, ezek azok, amelyek a robotkarra kerülhetnek, és váltogatni lehet őket. A legötletesebb közülük egy hatalmas fűrőfej, ami anynyira eltűzött, hogy csak szeretni lehet, de persze (itt is tudok rosszat mondani) szinte sosem lesz rá szükség harcban. Ez a rész tehát tényleg jó, nagyon is. De valamiért még ez sem volt elég ahhoz, hogy kiverje a fejem-

VIZUALITÁS A KILLER IS DEADBEN

Habár nem beszélhetünk közvetlen folytatásról, valójában azért valamennyire mégis csak kapcsolódik a játék ahhoz a bérgyilkos vonalhoz, amit a Killer7 és a No More Heroes húzott maga után. Suda egyúttal a Lollipop Chainsaw jinjének nevezte a játékot, azaz ugyanazon valami sötét oldalának. S bár a Killer is Dead egyedi vizuális megjelenése valójában ugyanannak a cel shading technológiának a továbbfejlesztése, amit a No More Heroeshoz is használtak, előtte a Killer7 képregényszerű stílusával, sőt egy egészen realiztikus verzióval is kísérleteztek, mire kialakult a végleges dizájn.

ből az egész játék alatt ott motoszkáló gondolatot, hogy: MIÉRT? Ebben a játékban kár is plot-hole-okról beszélni, mert azok adják a nagyobb részt, itt inkább ezek a lyukakat összekötő történetek teszik teljesen értelmetlenné az egészet, és az elrontott irányítás is csak felbosszantja az embert. A színvonal emiatt folyamatosan monoton süllyedőnek tűnik, ahogy egyre feszültebbé válik a játékos az értelmetlen kontrollercsapkodás közben. Pedig a lehetőség ott volt benne, látszik rajta, ebből a játékból sokkal többet is ki lehetett volna hozni. Rajongói valószínűleg így is lesznek, de – bármennyire is legyenek fanatikusa minden japán eredetű dolognak – én nem leszek köztük.

Kox

- + látvány
- + darkos hangulat
- összefüggő történet hiánya
- agyatlan button smasher

KOX

Igazi közönségmegosztó címnek tűnik; vagy imádni lehet, vagy utálni.

59



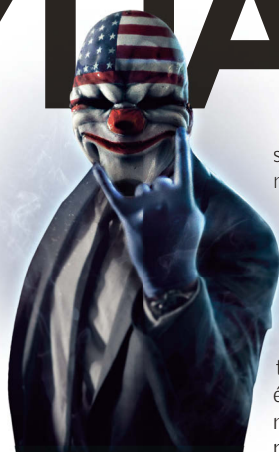
Bohócnak nézel, vagy mi a fené?



Nem volt jó ötlet a kommandósbál közelében bankot rabolni

Mi megyünk a fizetésért

PAYDAY 2



IMÁDUNK JÁTSZANI, EZÉRT VAGYUNK A GAMESTAR ÚJSÁGÍRÓI.

Imádjunk együtt játszani, ezért is élvezzük annyira a GameStar-tábort, melynek amolyan védjegyévé vált, hogy minden évben végighaladunk a *Left 4 Dead* két részének pályáin, hisz a coop móka mindig egy utánozhatatlan élmény. Amikor a mellettünk ülő társ fejét leordíthatjuk, ha elrontott valamit a tökéletes tervben, ha megint elment egyedül kalandozni és hogy-hogy nem, zombikba akadt, vagy ha beszélünk hárman a menedékhelyre, egyvalaki pedig nem tud bejönni, mert az ajtó nyitogatásával szórakozunk. Már a Valve játékában is fontos volt a kooperáció, de most megérkezett a *Payday 2*, ami olyan szituációkba helyezi a játékosokat, amikor minden pillanatban történhet valami, minek következtében fel kell rúgni az addigi tervet, gyorsan kell cselekedni – akinek ez nem megy, azt a csapat többi tagja önként dobja oda a rendőröknek. Legalábbis ez az egyetlen ésszerű döntés, nyertesként kijönni pedig csak ilyen döntésekkel lehet.

INFO

Kiadó **505 Games**
 Fejlesztő **Overkill Software**
 Platform **PC, Xbox 360, PlayStation 3**
Röviden A bankrablók négyese újra itt van, hogy szerepükben magunkévá tehessünk mindent, amire csak az egyszeri bűnöző vágyhat.
PEGI 18+

ségeihez mért leghatékonyabb módon. 30 melő van, melyeket nem egy listából, hanem a Crime.neten keresztül, egy térképen láthatunk. Mindegy, milyen sorrendben teljesítjük őket, amiben az is közrejátszik, hogy nem egyszerre jelennek meg, csupán felvillannak, fél percig láthatók, majd eltűnnek, helyüket pedig más veszi át. A melők tizenegyfélék lehetnek, a skála az egyszerű ékszerboltrablástól a több napig tartó festménylopáson át egy szenátor bemártását magában foglaló bűncelekményig terjed.

ESKÜSZÖM, HOGY A MÚLTOR MÉG ITT VOLT!

Nem csak ennek a változatosságnak köszönhető, hogy gyakorlatilag végtelenszer ismételtethetjük a küldetéseket. Az olyan nem elhanyagolható dolgok, mint a kamerák száma és elhelyezkedése, az örök járőrözési útvonala vagy az, hogy egy sikátorba be tudunk-e menni avagy sem, minden küldetés elején végtelenszerűen generálódik. Eltervezzük, hogy csak a hátul járőröző szervek kiiktatása után hatolunk be, majd kiderül, hogy a tervezett útvonal nem járható. Felöltjük a maszkot, be megyünk hátulról, majd valaki riasztja a zsarukat: egy civil észrevett minket, de mi nem láttuk őt, és mivel jó polgár akar lenni, elő-

kapja telefonját, és tárcsázza a 911-et. A terv pedig itt dől össze teljesen. A játék elején még kezdőként vágunk neki a kalandoknak, ilyenkor a rendelkezésre álló eszközök száma is jelentősen alacsonyabb, mint később. Ahogy egyre több pénzt és tapasztalati pontot gyűjtünk, úgy vásárolhatunk, oldhatunk fel új eszközöket és képességeket. Több lőszer, egészségügyi csomagok, kamerákat zavaró eszközök állnak rendelkezésre, így kevesebb az esélye annak, hogy a megtámadott épület bejáratánál zsaruk, kommandósok várják érkezésünket. Négyféle kaszt van, de nincs megszabva, hogy ha az egyiket választottuk, csak a hozzá tartozó skillket sajátíthatjuk el. A Mastermind a tömeg kordá-

TÁRSAK A BAJBAN

Wolf, Dallas, Hoxton és Chains – négy maszkos figura, akik egy Bain nevű fickó számára végeznek el különböző munkákat. Természetesen nem bent kell keverni egy építkezésen, a négyes bankokba tör be, plázákat lő szét meggyőzősi szándékkal, vagy nagy értékű műkincseket tulajdonít el a képes-

ÉN VAGYOK A MASZK

A *Payday 2*-ben magunk is kreálhatunk maszkokat, összesen 15,2 millió kombináció létezik. A maszkok alapjául közismert álarcok szolgálnak, viselhetünk hokimaszkot, Dillinger halotti maszkját, de álcázhatjuk magunkat a Guy Fawkes-maszkkal vagy Cthulhunak is. Kár, hogy pont a Jim Carrey-féle Maszk című filmben látottat hagyták ki.



Semmit nem látok ebben a maszkban, honnan tudhattam volna?!

ELTERVEZZÜK, HOGY CSAK A HÁTUL JÁRÓRŐZŐ SZERVEK KIKTATÁSA UTÁN HATOLUNK BE, MAJD KIDERÜL, HOGY A TERVEZETT ÚTVONAL NEM JÁRHATÓ

Ez az egy itt nagyori berúgott, de legalább nem riasztja a többieket



A bohócdozorok a mütöskesztyűt sem hagyják otthon.

HA TE MONDOD

David Goldfarb kreatív igazgató, Overkill Software: „Ha játszol, valószínűleg el fogsz bukni, de ugyanilyen biztos, hogy elgondolkodsz: »Ó, talán ha ezt csináltam volna, vagy talán ha másképp.«”

NEM VAGYUNK BOHÓCOK

A Payday sorozat mind a négy főszereplőjének megvan az oka arra, hogy korábbi életét hátrahagyva alvilági ügyekbe keveredett. Egy német, egy orosz, egy amerikai és egy spanyol fickóval van dolgunk, akiket eredetileg nemzetiségükről neveztek volna el, de e döntésén végül változtatott az Overkill. Négy antihősünk tehát a következő:

Wolf: Harminckét éves, sokáig törvénytisztelő, kétgyermekes apa, aki a 2000-es években bekövetkezett gazdasági válságig boldogan élt családjával Stockholmban. Szoftverfejlesztő cége sok klijent vesztett, pusztán egyvalaki maradt, akiért hiába próbált kölcsönfelvétellel küzdeni, ugyanúgy elvesztette. A cég csődbe ment, a család utcára került, ő pedig a bűnözésben látta a kiutat a kilátástalanságból.

Dallas: Fiatalon a chicagói maffiának dolgozott, kidobóbból hamar bérnyilkossá képezte mag. Harminc évesen egymásnak fordított két chicagói bandát, az ütközetben sokan meghaltak, fejére pedig vérdíjat tűztek ki. Ez nem tántorította el semmitől: földalatti fegyveres gyakorló pályát vezetett, miközben drogdilerekre vadászott. Tíz év bujdosás után úgy döntött, ellop egy fegyverszállítmányt, és keres magának egy bandát. Hozzá kapcsolható a Mastermind karakterosztály.

Hoxton: A banda legfiatalabb tagja, 31 éves. A munka nem neki való, nem tudott egy állásban sem hosszú ideig megmaradni, életstílusa miatt hamar bekerült a bűnözők közé. Adóssága és ellenségeinek száma egyre csak növekedett, 24 éves korában elkövette első bűncselekményét, és továbbra sem tervez leállni. A Ghost kasztot személyesíti meg. Ő nem az a Hoxton, akit az első játékban megismertünk, csak a név ugyanaz.

Chains: Gyermekkorában árvaházi árvaházra járt. Mivel mindig is szerette feszegetni saját határait, beállt a U.S. Navy SEALs-be, de hamar elbocsátották, így zsoldosként járt a világban. Akikkel összeakadt, mind bűnözők voltak, hozzászókkott ahhoz is, hogy csapatban hajtsa végre betöréseket, emberrablásokat.

ban tartásában ügyes (ugyanis erre is figyelni kell – ha valaki nem fekszik a földön, bármikor hívhatja a zsarukat), az Enforcer a rendőrök ellen vehető be, a Technician a kütyükhöz ért, a Ghost pedig a lopakodáshoz.

AKNAMEZŐN OSONNI

Az egyszerűbb küldetések anélkül is teljesíthetők, hogy akár egy töltényt is utjára kellene engednünk, ugyanakkor a lopakodás még nagyon kidolgozatlan. Anélkül, hogy felvennénk a maszkot és elővonnánk a fegyvert, nem csinálhatunk semmi gyanúsat, így tehát nem üthetünk le senkit, nem guggolhatunk, nem cipelhetünk gyanúsnak tűnő táskát. Ugyanakkor ha rablónak öltözünk, már nincs visszaút, a lopakodás gyakorlatilag lehetetlen, mert viszonylag kevesen járkálnak bohóc-maszkban a hétköznapiokon. Kell némi türelem ahhoz, hogy elnézzük a hiányosságokat, főleg akkor, ha valaki úgy dönt, egyedül szeretne játszani. A mesterséges intelligencia tulajdonképpen használhatatlan. Társaink nem képesek ajtókat kinyitni, táskákat cipelni, pusztán azért tartanak velünk, hogy testükkel fogják fel a golyókat. A legegyszerűbb küldetés akár öt perc alatt is teljesíthető, ha több embert viszünk magunkkal, ugyanis ha három táskát kell kivinni, azt három barát tudja cipelni, tehát nem kell többször fordulni. Merészebbek csatláncba állhatnak, egymásnak dobálva a zsákmányt a menekülő járműig,

bár azért is külön achievement jár, ha valaki a szállítóhajó helyett a tengerbe hajítja a zsákokat. Az achievement neve Fish A.I., nem kizárt, hogy mond ez nektek valamit...

Érdekes, hogy mennyi hibája van a Payday 2-nek, mégis mennyire tökéletes. Olyan élményt sikerült nyújtania, amelyet csak kevés játék tud – egy hollywoodi akciófilmben éreztük magunkat, nem volt olyan pillanat, hogy ne izgultunk volna. Van még hova fejlődnie, de annyi biztos, hogy hosszú hónapokig fogunk még összeülni egy-egy közös bankrablásra. Titeket is erre buzdítunk.

Paca

HARDVER

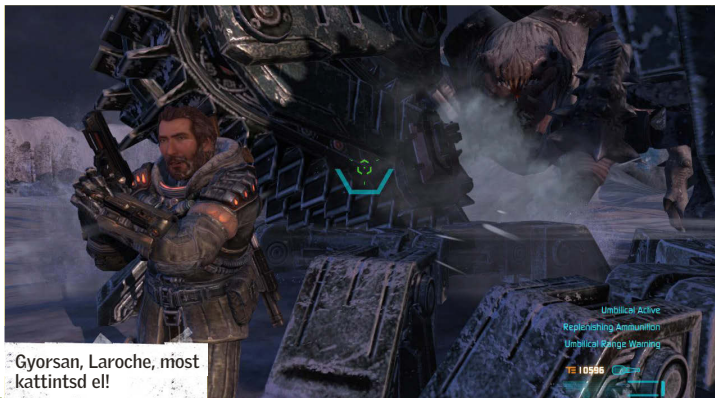
Windows XP SP3, 2 GHz Intel Dual Core Processzor, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon HD 2600 (256 MB VRAM-mal), 20 GB szabad hely

- + egyedi játékelmény
- + mindig kell egy B terv
- + az ügyesek megúszhatják tűzharc nélkül
- az MI néha katasztrofálisan gyenge
- Xbox 360-on nincs se System Link, se osztott képernyő
- néhány jó, de kidolgozatlan ötlet

PACA

Ha nem zombikat ölünk, akkor bűnözők, de így vagy úgy, a haverok mindig ott vannak.

80



Gyorsan, Laroche, most kattintsd el!



Ez biztosan a bolygó ánusza



Jim nem azért sír, mert már negyedszerre kell megölnie ezt a mocskot, csak hó ment a szemébe

NEVEC, arcok, mondatok

LOST PLANET 3



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Spark Unlimited**

Platform
PC, Xbox 360, PlayStation 3

Röviden Harmadszor térünk vissza a fagyos bolygóra, ez a kaland viszont más, mint az eddigiek.
PEGI 16+

H A GAMESTAR HANGOSKÖNYV VÁLTOZATBAN IS ELÉRHETŐ VOLNA, MOST AZT MONDANÁ NEKTEK A MÉLY, UNOTT FÉRFIANG, HOGY CSUKJÁTKOK BE A SZEMETEKET.

Mivel csukott szemmel viszonylag nehéz olvasni, eltekintek ettől (vagy megkérhettek egy mély hangú férfit, hogy olvassa fel nektek), inkább csak szimplán képzeljétek azt, hogy nem az ősz kezdetén járunk, hanem hideg, fagyos tél van. Éppen munkába/iskolába/GameStart venni indultok, és amikor kiléptek az utcára, megcsap titeket a fagyos szél, ami két érzést vált ki belőletek: egyrészt nagyon szeretnétek visszafordulni, és inkább a radiótort ölelgetve számolgatni, hogy hány nap, hány óra, hány perc van még a következő tavaszig, másrészt átfut az agyatokon, hogy vajon létezik-e olyan távoli bolygó, ahol mindig ilyen az időjárás. Igen, van ilyen univerzum, sőt, több ilyen is ismerünk: nem lépnénk például a *Dead Space 3*-ban megismert Tau Volantis fel-színére egy szál alsógatyában, de a *Lost Planet* játékoknak helyszínül szolgáló E.D.N. III-on szintén nehéz lenne nem megfagyni

megfelelő felszerelés nélkül. És még mi panaszkodunk, ha nem elég a bolyhos kötött sapka és a rojtos végű sál...

NEM TUDSZ TE SEMMIT, HAVAS JIM

Történetünk hőse Jim Peyton, akinek bizony van megfelelő felszerelése: egy hőenergiával működő ruha, ami olyannyira melegen tartja, hogy fölösleges sisakot viselnie, így amikor a ténykedéseit rögzítő kamera – melyen keresztül mi is láthatjuk a büszke férfit – elég közel megy hozzá, arcszörzeten némi dér fedezhető fel. Ez neki jó így, nem kérdezi meg, miért nem kell fejdődöt húznia. Dolgozni megy az E.D.N. III-ra, hogy az egyre kevesebb nyersanyagforrással rendelkező Földön élő családja számára biztosítsa a megélhetést. A bolygót áthatja a felbecsülhetetlen értékű T-energia, a NEVEC nevű szervezet kötelékében ennek kitermelésében és a bolygó élehetővé tételében kell segédkeznie. Megérkezése után egyből bedobják őt a mély vízbe (ami egyébként szintén be van fagyva – ha már közhelyezek, közhelyezzek illően), rigijébe (hatalmas lépegető, általános munkagép erefelé) ülve kilép a Coronis

bázisról, hogy megkezdje munkáját. Szerencsétlen véletlenek folytán ugyan rá kell jönnie, hogy valami nem stimmel, de ő majd' mindvégig az az egyszerű személy marad, aki videókon keresztül kommunikál feleségével, Gracie-vel, aki egy tracklistát is összeállított, hogy a rigben ülve Jim egy kicsit otthon érezhesse magát, és aki kényelmesen hátradőlve szürcsölgeti reggeli kávéját, miközben csak azt teszi, amit minden jóérezsű ember tenne hasonló helyzetben: próbál segíteni, ahol tud.

A Coronis legénysége zömmel ilyen emberekből áll, de mégis mindenkinek megvan a saját története, saját oka arra, hogy itt tevékenykedjen, és ne egy gyorsétteremben forgassa a hűspogácsákat, vagy a rák elleneszerét keresse egy mélyen a föld alatt fekvő bunkerben. Szép lassan mindegyikükkel megismerkedünk, a játék felénél pedig elkezdzünk törődni a sorsukkal, elkezd minket érdekelni, mi van velük. A végére még Gale-t, a pofont állandó jelleggel kívánó mérnöksrácot is megkedvelhetjük, pedig ő még egy külön dobozt is kapott itt a cikkben, annyira irritáló jelenség.



HA TE MONDOD

Andrew Szymanski producer, Capcom: „Mivel ez egy előzmény, és mivel az első *Lost Planet* eseményei elé megyünk vissza az időben, rengeteg kérdést megválaszolunk azzal kapcsolatban, hogyan vált a NEVEC egy gonosz szervezetté.”

CHARLIE LEGJOBB BARÁTJA

Daev a múlt hónapban, a Splinter Cell: Blacklist tesztjében panaszkodott arról, hogy a „techie” Charlie mennyire idegesítő karakter. Tökéletes párna akadna Gale, a Lost Planet 3 rigjeit fejlesztő és karbantartó fiatal srác személyében, akin szívesen átgyalogoltunk volna véletlenül. Megnyilvánulásai, erőltetett poénkodása abszolút nem illik a játékba.



„MI SEM ÖRÜLNÉNK, HA VALAKI IDEJÖNNE, ÉS A SAJÁT BOLYGÓJÁRA SZERETNÉ ÁTVINNI AZ ÖSSZES FELLELHETŐ SZALONNÁT

- + csavaros, izgalmas történet
- + akridokat ölni jó móka
- + előre renderelt animációk
- hanyag munka
- elnyújtott csatajelenetek
- elveszett a széria egyedisége

PACA
Rovarirtó kellett volna ehhez a melóhoz.

65

NEM ÉN VAGYOK NICOLAS CAGE

Tény, hogy Jim Peyton kísérletiesen hasonlít a népszerű színészre, hangját és külsejét mégsem ő kölcsönözte neki. Bizonyos Bill Watterson (nem a Kázmér és Huba képregénysorozat írója) adta tehetségét a projekthez, aki korábban az L.A. Noire készítésénél is közreműködött – bár ott csak egy Sam Turner nevű mellékszereplőt játszott. Eddig csak kisebb szerepei voltak, de reméli, hogy nemsokára egy velejeig romlott, gonosz karaktert is életre kelthet. Úgy legyen.

NEM CSAK A HŐLÖKÉSEKÉ A VILÁG

A környezeti körülmények nincsenek segítségünkre, de ha ez nem lenne elég, az őslakos akridok sem szeretik, hogy megzavarjuk az életüket. Mi sem örülnénk, ha valaki idejönne, és saját bolygójára szeretné átvinni az összes fellelhető szalonnát. Az akridok legtöbbször rovarszerű teremtmény, de akadnak kutyára, skorpióra, rákra és az ég világán semmire sem hasonlító egyedek is. Közös tulajdonságuk, hogy nagyon morcosak, illetve narancssárgán világít a gyenge pontjuk, így viszonylag könnyű kitalálni, hova kell célozni, hogy hamar elterüljenek. A legnagyobb baj velük, hogy sokan vannak, annyira sokan, hogy a velük való csatározás nagyjából két perc alatt megy át izgalmasból unalmasba. Csak rátapadunk a ravaszra, aztán reméljük, hogy felrobban a T-energiát tartalmazó szerv, és mehetünk tovább. A könnyeimmel küszködve játszottam tovább, amikor negyedszerre kellett ugyanazt a dögöt a túlvilágra küldenem ugyanazon a pályán, pár perc eltéréssel. De a történet miatt nagyon megérte.

A Lost Planet 3 erőssége a sztori, ez menti meg a játékot attól, hogy beálljon a Spark Unlimited egyéb munkáinak sorába (bár látszik, hogy a fejlesztők elolvastak néhány szakmai

könyvet, amikor a Capcom a kezükbe adta a Lost Planet jogait). Az átvezető animációkban látható színészi játék, a szinkron, a kidolgozottság láttán azt kívánjuk, bárcsak egész estés filmként kaptuk volna meg a játékot. A keret adott, de az egészet sikerült úgy megalkotni, hogy a játékmenet már nem ment élményszámba, ugyanakkor a sztori folytatásáért ennek ellenére is tovább akartam játszani. Az összképet a játék motorjával készült átvezető rontják, melyek általában a renderelt videók után hirtelen váltással jelennek meg. A karakterek szájmozgása lényegesen leegyszerűsödik, tekintetük gyakran a semmibe mered, koordinálatlanul mozgatják karjukat. Kár, hogy ez így alakult, bár az is igaz, hogy nem ez a játék legnagyobb hibája. Kanyarodjunk vissza egy kicsit a harcra. Nemcsak gyalogosan, de a – fejlesztések ellenére – munkagépnek megmaradó riget is gyakran kell használni az összetűzések során. A mech bal karjával markolni képes, jobb karja helyén pedig egy fűrő található, amit egy idő után forrasztóvá alakíthatunk, minek következtében új területek nyílnak meg. A rigben ülve verekedni nem nagy élmény, ugyanis a nagyobb ellenfelek esetében ez inkább egy odafigyelést és gyors reakciót igénylő ritmusjáték. Védj ki az ütést, kapd el az akrid egy karját, nyomd be-

le a fűrőt a gyenge pontba, ismételd meg, amíg a kar le nem szakad.

JÉGHOKI MÁSKÉPP

Ha befejeztük a mellékküldetések nélkül cirka 15 órás kampányt, érdemes megtekinteni a többjátékos módokat, melyek két nagy kategóriába sorolhatók. (Ahhoz, hogy PC-n játszhasunk, GameSpy felhasználói fiók szükséges. Utoljára talán 2003-ban találkoztam a rendszerrel). Az 5v5 csatákban a NEVEC-hez vagy a Snow Pirate-ekhez csatlakozva játszhatunk hagyományos TDM, területfoglalás vagy feladatlevezető módokkal, a 3v3-ban pedig akridok hullámaik kell túlélünk, majd a végén megküzdünk az ellenfél csapatával. Kimondottan tetszett, hogy a pályákon kötelek vannak kifesztve, amikre kapaszkodva gyorsan közlekedhetünk. Ugyanakkor kötélén csüngve nem tudunk löni, viszont remek célpontot jelentünk. Van benne néhány egyedi és új ötlet, melyek miatt érdemes tenni vele egy próbát. A játékot a sztori megmenti a bukástól, aki elég türelmes, mindenképp játssza végig. A végére, mire begyorsultak az események, kimondottan élveztem, addig viszont hosszú út vezetett. Azért remélem, hogy a következő rész nem egy hírhedt fejlesztőcsapathoz kerül.

Paca



A hátul kullogó behemót sajnos nem választható karakter, pedig vele ugrálgatnunk sem kellene, csak menni előre



Sok ízé Raymant győz

Akkor ezért vetetik ki gyerekkorunkban a garatmandulánkat!



Legendássá vált a jól ismert profil

RAYMAN LEGENDS



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montpellier**
 Platform
Wii U, Xbox 360, PS3, PS Vita, PC
 Röviden **Ügyességi platformjáték 2D-s környezetben, amiben akár kooperatív módban is végigverekedhetjük magunkat a kihívásokkal telepakolt pályákon.**
PEGI 7+

A KÁR DÉL-TIROL HÓFEDTE HEGYVONULATAI KÖZT IS ELBUJJDOSHAT ELŐLEM MOCSY, ÉN AKKOR IS MEGTALÁLOM, ÉS ÁTADOM NEKI A BEÍGÉRT SZERETETCSOMAGOMAT.

Az előzetes megírásakor ugyanis kilátásba helyeztem egy nagy ölelést, ha nekem passzolja le a puffadt orrú ficánka újabb szökdécselős kalandját. Szépen rendbe tettem és szá irányba fésültem a mellszörzetemet, beillatosítottam a hónaljamat, és felvettem a legtisztább trikómat – tudjátok, hogy ne érje szó a ház eljét. Már csak a vezér kell, hogy átadjam neki az ominózus préselést. Hányadikon is van Mocsy irodája?

LEGENDÁKKAL TÁNCOLÓ

A kaszák még soha nem voltak annyira egyenesek a rajongók kamráiban, mint mikor az év elején megtudták, hogy a tavaszra ígért megjelenést egészen nyár végéig rugdalta a kiadó. A fegyverre kovácsolt betakarító-eszköz már nekem is ott pihent a sarokban, és a repülőjegyre szánt malacpersely is felkészült a levágásra, de szembesülve a végeredménnyel, teljesen megértem, hogy ezt a tyutyerkát szinte minden platformra muszáj volt elkészíteni. Persze így ugrott egy újabb Wii U-ra szánt exkluzív cím, de rásefűttük, mi csak legyintünk ezekre a nagypiaci dolgokra. A lényeg, hogy kedvünket lel-

jük az alkotásban, és a *Rayman: Legends* nagyszerűen teszi is a dolgát.

Főlöszleges a történetről beszélünk, mert nem egy nagy vaszizdasz. Az előző rész sem emiatt volt sikeres a kritikusok és a felhasználók körében, inkább minden egyéb másért. Fogták is ezt a óriási halmaz jószágot, és továbbgörgették a folytatásba, természetesen megfejelve azt újabb kihívásokkal és minijátékokkal. A képlet szemérmetlenül ugyanaz, bár kár is lenne egy szinte tökéletes alkotást kibillenteni a helyéről. Végére csak csiszoltak rajta egy picit, és engedték, hogy ez a 2D-s platform-ugrabugra mindenkire odadörgölőzzön.

DOROMBOLUNK, MERT SIMOGAT

Nemcsak az elbűvölő, festményekben illő illusztrációk és a jellegzetes humor miatt érzünk teljes elégedettséget, hanem mert minden egyes pályának megvannak a különlegességei. Miután áthalad az ember egy szakaszon, úgy érzi, hogy megtalálta a kedvenc mozzanatát a játékban, de ez pont addig tart, amíg el nem indítja a következő küldetést, mert ott egy újabb favorított avanszáló rész következik. Megfordulunk földön, vízben, levegőben. Még a Kocka című kultikus filmből megismert jellegzetes helyszínnel is találkozni fogunk. Mocskos egy rész... mocskosul furfangos. A kihívások folyamatosan fejtik ki a hatá-

sukat, és sokszor érezzük majd úgy, hogy a készítőik biztosan részt vettek a „hogyan üthetjük át az idegsejtek természetes védelmi rendszerét” című kurzuson, mert időnként vesztett módon megnehezítik hősünk életét.

A tankönyvekbe illő játékmélet mellett vicces, testes főellenségekkel, időre teljesítenedő szakaszokkal – na, ezek rendesen berobantják a türelem intézményének alapjait – és olyan kacifántos „ösvényekkel” találkozhatunk, ahol eszeveszett módon kell spuriznunk, miközben a dübörgő zene teljesen rásimul a pályaszerkezetre. Ezt úgy kell elképzelni, hogy szinte minden ugrást és ütést ütemre kell megtennünk, vagy akkor, amikor ritmusváltás van a muzsikában. Ezeknél a kihívásoknál olyan ismerős dallamok is cirógatják majd hallójáratunkat, mint például a Rockyból elhíresült Eye of the Tiger, amit Peter Griffin is nagyszerűen dolgozott fel.

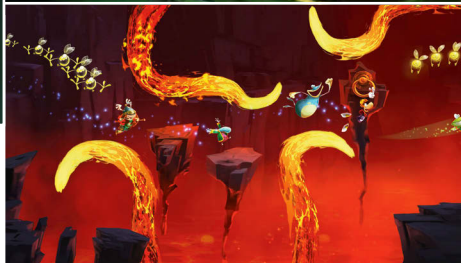
AKKOR MOST JOBBRÓL BALRA

A folyamatosan felszabadítható pályák mellett vannak más szórakozási lehetőségek is. Akad egy úgynevezett Challenges mód, amit kizárólag csak online lehet nyomatni – akár többedmagunkkal is. A különböző akadályokkal tarkított pályákon elért eredményeinket aztán összemérhetjük a többi raymanes arccal. Ami viszont



AZ ÖREG RAYMAN

Ha a videojátékok időszámításában vizsgáljuk Rayman évgyűrűit, akkor nem szemtelenség öregnek hívni a kis tömzsi orrú titánt. A sorozat 1995-ben látta meg a napvilágot. Ekkortájt még minden szép volt: a madarak reggelente a Smoke on the Water fütyülték, és a nagykörúton is bodzabokrok virágoztak. Ilyen idilli környezetben nem csoda, hogy világszerte nagy sikert arattak Rayman és barátai. Olyan, mára már muzeális értékekkel bíró asztali platformokon feszített a játék, mint a jó öreg Sega Saturn, az Atari Jaguar és a PlayStation 1. Négy évre rá, 1999-ben jött a folytatás, majd szintén négy esztendő múlva megszületett a harmadik felvonás. A széria 2011-ben vált szinte legendássá az Origins alcímét viselő résszel, és a kezdeti gyatra eladások ellenére kiérdemelte a játékosok felfelé mutató hüvelykujj-jelzését.



Képzletünkben mindig ilyennek gondolkodunk el egy fogorvosi kezelést



A piától is valahogy így érezzük a sík betont

A KIHÍVÁSOK FOLYAMATOSAN FEJTIK KI A HATÁSUKAT, ÉS SOKSZOR ÉREZZÜK MAJD ÚGY, HOGY A KÉSZÍTŐK BIZTOSAN RÉSZT VETTEK A „HOGYAN ŪTHETJÜK ÁT AZ IDEGSEJTEK TERMÉSZETES VÉDELMI RENDSZERÉT” CÍMŰ KURZUSON

nálam egy kisebb vérbőséget okozott, az a Kung-foot névre hallgató móka, ami egy primitív fociféleség. Van két kapu és egy pattogó labda, amit addig kell püfölnünk, amíg az az ellenfél hálójában nem landol. Hatalmas csatákat nyomhatunk – akár országok sorsát is eldönthetnénk ezzel a mókával, mert nagyon szórakoztató, és biztos, hogy pár irányítón kívül senkinek sem esne bántódása. Na jó, lehet, hogy a mellettünk ülő kap majd néhány zsisbasztót a vállára, de az jót tesz a vérkeringésnek. A kalandot kooperatív módban egyszerre négyen is dübörögtethetik (Nintendo Wii U-n akár öten is), amit eleinte szokni kell, mert a nagy rohanásban néha azt sem tudja az ember, hogy melyik figurát irányítja. Ezen a nehézségen segít továbbblendülni az a lehetőség, hogy közel kéttucatnyi vitézt és amazont oldhatunk fel. Bizony, már nemcsak a srácok kapnak főszerepet, hanem többek között Barbara, a

baltás barbár lányka is szerves részét fogja képezni a csapatnak.

FIAM, LEGENDA LESZEL

Lassacskán záró soraim következnek, de lepillantva jegyzeteimre azt veszem észre, hogy semmi negatívumot vagy felróni valót nem firkantottam le rájuk. „Hogyne, mert az elvakultság fátylat húz a szemed elé” – dörrenhet most fel valaki. Esetleg gondolhatnák, hogy transzserű állapotban egy női Ubisoft alkalmazott folyamatosan azt súgja a fülemben, hogy: „kivánlak”... akarom mondani: „kivánod ezt a játékot.” De nagyon nem így van. Sőt! Sokkal szigorúbban álltam hozzá: lestem, hol tudok rátaposni, különböző furmányos fordulókat bevetve, már direkt módon is belekötni, de semmi. Rengeg változatos pálya ég a talpuk alatt, melyeken előrehaladva nem érezzük, hogy monotonná és unalmassá deformálódna az élmény. Erre a legmeggyőzőbb bizonyíték az, hogy egy barát-

tom már évtizedek óta nem szennyeztem be a kezét holmi videojátékkal, de ez annyira tetszett neki, hogy majdnem lekéste az utolsó metrót is, amikor átjött, hogy kipróbálja. Ez tény! Ha egy 2D-s alkotás még mindig hosszú órákra képes ellopni az időnket stílusával, humorával, tüneményes bájával, hát köszönöm szépen, ez önmagában több, mint amit kívánhatnék magunknak. Természetesen tisztában vagyok azzal, hogy ezen időszakban hatalmas címek debütálnak (például a *Total War: Rome II* és a *GTA ötödik felvonása*), de ha belefáradtatok a stratégialétkébe, vagy az autótólvaljás izgalmai miatt már csipi a pisi a belsőszerveiteket, akkor ennek az önfelédlt szórakozásnak mindenképpen adjatok egy esélyt. Nem kertelek a becsléssel, én nyugodtan rácsapok egy kilencessel kezdődő értéket, mert ennek a számnak a vége is pont úgy kunkorodik felfelé, mint a pofikánkon a mosoly, miközben játszunk majd.

Nightwolf

HARDVER

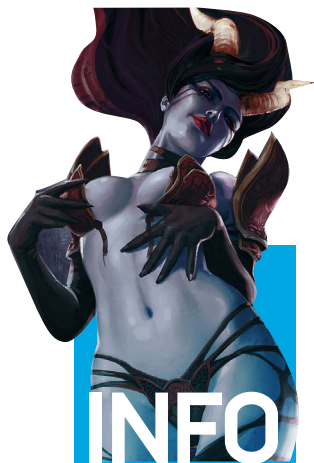
Windows XP/Vista/7/8, Intel Pentium IV 3,0 GHz/AMD Athlon64 3000 + 1,8 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 6800GT/AMD Radeon X1950 Pro, 6 GB HDD

- + magával ragadó univerzum
- + sajátos humor
- + változatos kihívások
- + többször újrajátszható
- megint várnunk kell a folytatásra

NIGHTWOLF

Ha ilyen vonzó a 2D-s világ, akkor költözködjök.

92



INFO

Kiadó **Valve**
Fejlesztő **Valve**
Platform **PC**

Röviden A MOBA stílus szülőatyjának második, modernizált változata, mely ingyenesen letölthető a Steam-áruházból. **PEGI 12+**

Az öreg király visszatért, és jól tartja magát

DOTA 2

HATÁROZOTTAN EMLÉKSEM A NAPRA, AMIKOR HIVATALOSAN IS BEJELENTETTÉK: KÉSZÜL A DOTA 2.

Últem a gépem előtt, épp a sokadik *League of Legends* meccset fejeztem be, és egyszer csak az összes barátom megtalált MSN-en, akik azt találgatták, hogy vajon a *Dota 2* milyen lesz. Hogy végre lesz-e lehetőség a meccsbe visszatalálásra, hogy végre kiküszöböljék-e azokat a bosszantó apróságokat, melyeket a *Warcraft III* engine miatt nem lehetett az eredetiben, és vajon milyen új hősök kerülhetnek be a játékba, hogy Invoker végre rendszeresen menedzselhető lesz-e, és hogy Roshan is visszakerülhet-e? Ebben a pillanatban még azt sem tudtuk, hogy mennyit újítanak a régi formulán. Abban sem lehetünk biztosak, hogy a Valve nem dobja-e ki a teljes alapjátékot, és csinál egy teljesen új PVP címet, de mi már agyban játszottuk, számoltunk, kérdéseket tettünk fel, és háttérképeket gyártottunk. Többek közt ez volt a *DotA* varázsa.

A KÖZÉPÚT

Pedig ez egy nagyon egyszerű formula. Adott egy szimmetrikus térkép, amelynek két sarkában egy-egy tábor csücsül. A cél az, hogy választott hősünkkel levadászunk az ellenséges csapat játékosait, és társainkkal lebotosuk bázisukat a tornyoktól kezdve egészen a főépületig. Ezeket három ösvény köti össze, melyeken a csapatok

agyatlan apródjai masíroznak, és próbálják akadályozni egymást a játékosok hathatós közreműködésével. Eközben avatárunkkal szinteket lépünk, képességeit fejlesztjük, és az ellenségek legyilkolásáért kapott aranyból fel is szereljük brutálisabbnál-brutálisabb eszközökkel. Egy ilyen csetepaté 30-40 percet vesz igénybe, és a végén nincs történet, nincs cutscene, semmi, csak egy győzelmi felirat egy táblázzal a saját és csapattársaink teljesítményéről. Ez a látszólag primitív játék hatalmas rajongótábor gyűjtött maga köré. A MOBA mára jelenséggé vált, alapja pedig egy *Warcraft III*-as térkép, amely valójában csak azért született, hogy a *Warcraft* történetében szereplő Viláfgát és a Fagyott trónt védő frakciók egymás közti háborúját egy kisebb volumenű csatában lefolytathassuk. Ez volt a *DotA*, vagyis a *Defense of the Ancients*. Mit lehet élvezni egy ilyen játékon, amiben mindig ugyanaz történik?

TITÁNOK HARCA

Ahogy anno az alap *DotA* esetében, úgy a *Dota 2*-ben is a hősök jelentik a játék sava-borsát. Az hagyján, hogy minden karakter elképesztően egyedi modellt és saját szinkront kapott, még a képességek között is hatalmas eltérések vannak. A több mint százfős brigádban akad olyan hős, aki egyszerűen csak lebénítja ellenfelét, és addig üti, amíg lélegzik. Van olyan, aki láthatatlan rohangál a pályán, és csak a pillanatra

vár, hogy belemélyesse pengéit az egyik magányosan kóborló ellenfél hátába. Akad itt őserg druida, görög isten, élőhalott király, megtestesült víz és járkáló hegyoldal. A *Dota 2* legnagyobb erőssége bennük rejlik, akiknek nevét is nehéz megjegyezni, hát még azt, hogy melyikük mire képes.

Egyesek kezelését könnyű megtanulni, például egy bénítás ellövéséhez nem kell nagy tudomány, de ahhoz mondjuk, hogy szellemformában hogyan és mikor rohanjunk bele az ellenségbe, vagy hogy mikor kössük össze lelkünket egy társunkéval, ahhoz már nem kevés tapasztalat szükséges (nem is beszélve Invokerről, akinek útmutatójára rámenne egy teljes magazin).

Nem mindegy, melyik képességet mikor fejlesztjük, ahogy az sem, hogy mire milyen tárgyakat aggatunk. Felszerelésből ugyanis szintén rengeteg van. Ezeket sem lehet csak úgy nyakra-főre összekapkodni, és megnézni, mi működik, mert jó eséllyel kikapathatunk valami olyan eszközt, ami semmilyen bónuszhoz nem juttatja hozzá szereplőnkét. Jó pár hónap szükséges ahhoz, hogy ezeket megtanuljunk.

Szerencsére a béta fázis óta rengeteg segédanyagot kaptak a kezdő játékosok. Beépített leírásokat arról, hogy melyik karaktert hogyan érdemes fejleszteni, egy meg lehetőségen hosszadalmas tutorial módot, ami egyórányi próbajátékban magyarázza el a harc alapjait, és a jövőben a Coach mód is bekerül majd, melynek keretei kö-

Nem hinnétek, de ez a fehér szörfmók is egy pillanat alatt elmoshatja a jökedveteket, csak várjátok meg, amíg hógolyóvá válik!



Nem minden tárgyat találunk meg otthon, néha fel kell keressük az erdőben rejtőző árust.



zött a kezdőket profik taníthatják. Mindezek ellenére is kevés kezdő merészkedik a *Dota* csataterére, pedig a Valve még a tálalással sem hibázott.

KÉNYELMES ÖLDÖKLÉS

A Source motor már nem mai gyerek, ettől függetlenül még mindig nem néznek ki rossz az általa kirajzolt Radiant-oldali erdőszeg, ahogy a Dire félig sziklás, hamuval borított terepei is kellőképpen félelmetesek. A látvány funkcionális, és mégis szépnek nevezhető, miközben egy régebbi vason is stabil 60 fps-t hoz. A karakterek megtartották a *Warcraft*-ban magukra szedett rajzfilmes bájukat, de mégsem tűnnek komolytalanak. Waver például sosem nézett ki ijesztőben, ahogy Abomination sem vált ölelnivaló plüssmacivá. A hangok inkább funkcionálisak, mint szépek, de a karakterek szinkronjai tökéletesek, mosolyra húzzák még a legprofibb e-atléták száját is.

A keretrendszer is tökéletesen megfelel a mai elvárásoknak. Követi a játékosok statisztikáit, mutatja tapasztalati szintjüket, lehetőséget ad visszakapcsolódni egy korábban otthagytott játékba, és segítségével akár profi meccsekbe is beugorhatunk nézőként. A keretrendszer részét képezi természetesen az ingame bolt is. A *Dota 2* esetében is lehetőségünk van a teljes fizetésünk elszórására: vehetünk kosztümöket kedvenc hőseinknek, különleges bemondókat (példá-

ul a Bastion narrátora egészen más hangulatot kölcsönöz egy-egy meccsnek) vagy különleges HUD-skineket. Mindezt néhány euróért, ráadásul olyan dolgok ezek, melyek a legkevésbé sem befolyásolhatják a meccsek menetét.

Egy érdekes apróság is bekerült a boltrendszerbe, amit én még nem láttam hasonló játékban. Amennyiben játékosaink vannak annyira rendesek, közkincsé tehetik meccsben belől a megvásárolt narrátorokat vagy kezelőfelület-formákat, így ha elfogadjuk az aktuális jótét lélek ajánlatát, azonnal úgy láthatjuk, hallhatjuk a dolgokat, ahogy ő, és nem kell fizetnünk egy vasat sem. Persze ha vége a meccsnek, minden visszaáll az alapállapotba, de így legalább kipróbálhatunk pár dolgot, mielőtt a tárcánk mélyére nyúlánk értük.

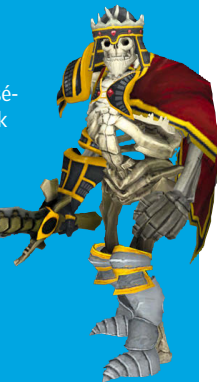
AZ ERDŐBEN

Persze a *Dota 2* sem hibátlan: a nehezen tanulható játékmenet sokakat elüldöz, így sokáig tart, mire a kereső összehoz egy meccset. Fel lehetne hozni, hogy ha a *LoL* képes volt több térképpel előjönni, a *Dota 2*-ben ezek hol maradnak, csak éppen nincs értelme. Ez a játék szigorúan a hardcore rétegnek készült, és hiába ad meg minden segítséget a kezdőknek, nem nekik akar kedveskedni. Éppen emiatt fogsz ott ragadni előtű hónapokig. Már ha kibírod az első győzelemig. Utána nincs visszaút.

KEZDŐK BARÁTAI

SKELETON KING

A *Dota 2* legegyszerűbb karaktere, a legjobb a játékkal csak most ismerkedőknek. Négy képességéből három passzív bónuszokat jelent, negyedik képessége pedig bénításra alkalmas. Még ha elhalálozik is, képes a feltámadásra, így abszolút pajtása a kezdőknek.

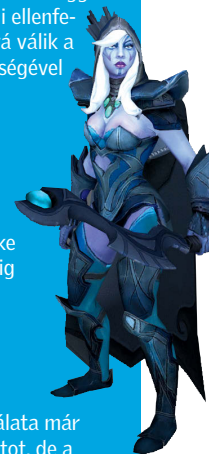


CLINKZ

Az élőhalott íjász elképesztő sebességgel képes lángoló nyilakat küldeni ellenfelei arcába, ráadásul ha forróvá válik a helyzet, Skeleton Walk képességével bármikor megmenekülhet.

DROW RANGER

A *Dota 2* egyik leghíresebb hőse a trailerekben is bemutatott Drow Ranger. Szintén könnyen tanulható hős lévén csak két aktív képességgel rendelkezik. Egyike ezeknek a jeges nyílveszők használata, egy másik pedig képes elnémítani ellenfeleit.



RIKI

A lopakodó gyilkos használata már feltételez némi tapasztalatot, de a bátrabbak nyugodtan próbálkozzanak vele. Képességeinek hála folyamatosan láthatatlanul mászkálhat a csataterén, amíg egy gyanútlan áldozat hátába nem mélyeszi pengéit.

Hunter

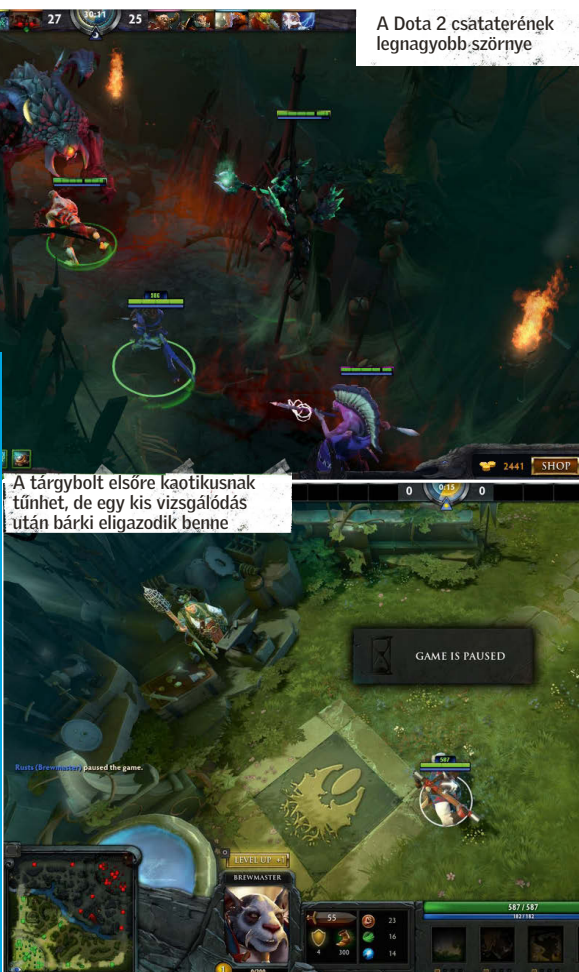
A *Dota 2* csataterének legnagyobb szörnye

A csapatjáték fontosságát nem győzzük hangsúlyozni. Magányos harcosoknak itt nem terem babér

ROSHAN, A MORCOS ÓRIÁS

Ha a csapatnak sikerül legyőznie Roshant, aki a térkép legnagyobb szörnyetege, mindenki komoly mennyiségű arannyal, egy szerencsés pedig egy életmentő tárggyal is gazdagodik. Azért érdemes óvatosan nekiállni egy „roshanozásnak” – ha óvatlanok vagyunk, az ellenség még rajtunk üthet, és higgyétek el, egy ilyen helyzetből ritkán kerülhettek ki győztesen.

A tárgybolt elsöre kaotikusnak tűnhet, de egy kis vizsgálódás után bárki eligazodik benne



HARDVER

Dual Core 2,8 GHz, 4 GB RAM, Nvidia 8600/Radeon HD2600

- + jól néz ki
- + hónapokra lekötethet
- + csak apróságokért kell fizetni
- kemény a tanulóiódások
- egy térkép, egy játékmód
- sokáig tart a csapatkeresés

HUNTER

Nehéz megtanulni, de ha rákapsz, többé nem szabadulsz.

91

Kismalac, kismalac, engedj be!

OUTLAST



INFO

Kiadó **Red Barrels**
 Fejlesztő **Red Barrels**
 Platform **PC**
Röviden Túlélőhorror egy elmegyógyintézet falai között, amelyben fegyvertelenül fogócskázol a bentlakó őrültekkel.
PEGI 18+

KÉSŐRE JÁRT MÁR, RÁADÁSUL A VIHAR IS KÖZELEDT, AMIKOR MEGÉRKEZTEM A MOUNT MASSIVE INTÉZET KOVÁCSOLTVAS KAPUJÁHOZ.

Mielőtt kiszálltam volna az autóból, még magamhoz vettem a tartalék elemeket, és kipróbáltam a tenyérbe illő videokamerát. Kifogástalanul működött, bár egy picit homályos volt a képe, amikor ráközelítettem a visszapillantóról leelőző sajtóigazolványomra. A nevem – Miles Upshur – mindenesetre tisztán kiolvasható volt. Még egyszer átfutottam az üzenetet, ami szerint hatalmas disznóság folyik az intézmény falain belül. Ha ezt nyilvánosságra hozom, én leszek az ász.

Szabadúszó riporterként volt már dolgom néhány veszélyes fickóval, megfordultam pár forró helyszínen, ez sem lehet nehezebb bármelyik korábbi sztorimnál. Ha a főbejárat zárva – Vajh! mit keresnek itt ezek a páncélautók? –, akkor máshol jutok be. Látok is egy nyitva felejtett ablakot az emeleten. Még jó, hogy épp alatta húzódik a munkások állványa. Néhány pillanat, egy kis izomgyakorlat, és már fent is vagyok. Csak most látom, hogy nem hagyta ezt senki nyitva, az üvegtáblát betörték. Az orromig se látok, de a kamera éjjellátója megoldja a problémát. Szép kis felfordulás, egymásra hányt bútorok. Lássuk, hova nyílik az az ajtó...

Szent ég, mindenütt vér, rengeteg! Kizárt, hogy valaki borotválás közben vágta volna meg magát. Benyitok, ahova csak lehet. Átnyálazom a fontosnak látszó iratokat, de egyelőre semmi kézzel fogható bizonyíték. Miután a folyosót eltorlaszolták, kerülnöm kell – a szellőzőn át, pedig ki nem állhatom a szűk helyeket. Egy fájdalomkiáltás, léptek...

az ott meg ki lehet? Nincs baj, elment. Ott egy újabb ajtó, megnézem, mi van mögötte. Óvatosan lenyomom a kilincset, látom, hogy nem szűrődik ki fény, ezért bekapcsolom a kamerát, és éjjellátóra váltok. Finoman lököm be centiről centire...

És ekkor az arcomba vágódik egy lefejezett hulla, hajszal hóján eldobom az egeret, és felpattanok a székemről. Ender mellett röhög, én pedig levonom a tanulságot, hogy horrorjátékot szerencsésebb a közönség kizárásával tesztelni.

KAMERA ÁLTAL HOMÁLYOSAN

Mint a hosszúra nyújtott bevezetőből is kiderül, egy újságíró alakítunk az újonc Red Barrels játékában. Nem szuperhős, nem veterán katona, hanem egyszerű átlagember, aki nem tud harcolni, éppen ezért az egyetlen módja az életben maradásnak nem más, mint a menekülés, illetve a rejtőzködés. Balserencsénkire ugyanis túlzottan jól sülték el az álomterápiával és hipnózissal folytatott kísérletek, minek következtében az ápoltak kiszabadultak, és nemcsak egymást kezdték el lemészárolni, hanem a személyzetet is. Orvosok, ápolók, biztonsági őrök tucatjai végezték kizsigereelve, feldarabolva, kivérezetve. Még az intézmény vezetői által hívott taktikai osztag sem húzta néhány percnél tovább. Ilyen erővel nem is remélhetünk szembeszállni, csakis abban bízhatunk, hogy nem vesznek észre, vagy gyorsabban tudunk futni, mint ők.

Noha nem harcos alkat, Miles Upshur egészen jó kondiban van, ezért akkor sem fárad el, ha hosszabb ideig kényszerül rohanni, sőt a menekülés mechanikája már-már a *Mirror's Edge* szabadságát idézi. Ugjunk, mászunk, csipaszkozunk, falhoz lapulva araszolunk, ha a helyzet úgy kívánja,

és általában nem is nagyon tehetünk mást. A konfrontáció ugyanis ebben a játékban nem megoldás. Öröm az ürömben, hogy néhány ütést, szúrást még le tud magáról rázni hősünk, tehát akkor sincs feltétlenül vége a dalnak, ha megsebesítik. A legnagyobb nehézséget a tájékozódás jelenti, miközben ott liheg valaki a nyomunkban egy húsvágó bárdal, és kétségbeesetten próbálunk olyan helyet találni, ahol meghúzhatjuk magunkat, vagy ahol lerázhatnánk üldözőnket. Ide-oda forgunk a kamerával, zoomolva próbálunk minél messzebbre látni, nehogy csapdába rohanjunk. Aztán rámarkolunk az egyik ajtó kilincsére, de hiába rángatjuk, nem nyílik... Adrenalinfüggők egyenesen imádni fogják. Amennyiben mégis enged a zár, azonnal csukjuk be az ajtót magunk mögött, mert így automatikusan bezáródik, és arra a rövid időre feltartja üldözőnket, míg be nem törük. Eltorlaszolni csak ritkán tudjuk az ajtókat, ezért hangosan imádkozva bújjunk be egy ágy alá, vagy rejtőzzünk el egy öltözőszekrényben.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS

Megvan azért annak a sajátos bája, ahogy Upshur a „konzervdobozban” kucorog, úgy kapkodja a levegőt, mintha épp lefutotta volna a Budapest-Bécs szupermaraton, az életére törő behemót – elmenne bármelyik slasher movie mészárosának – pedig elkezd nyitogatni a szekrényajtókat. Amikor több szekrény is volt, rendre a mellett levőt nyitotta ki, olyannal pedig csak egyszer próbálkoztam, hogy egy magányosan árválkodó szekrénybe meneküljek. Nem is tudom, mit képzeltem...

Nem állíthatom, hogy az *Outlast* túlzottan eredeti lenne, vagy igyekezne hasonló színben feltüntetni magát. A fejlesztőket bevalóttan az *Amnesia: The Dark Descent* inspirálta egy olyan rémálom megalkotásában, amiben mindvégig kiszolgáltatottak vagyunk, és az égadta világon semmilyen eszközzel sem vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel. A parkourról már esett szó, de

Ez egy elsőosztályú hely, a manikűr is ingyen van

ADRENALINFÜGGŐK EGYENESEN IMÁDNI FOGJÁK.

VÖRÖS HORDÓK

Habár az *Outlast* a mókás nevű kanadai csapat első játéka, maguk az alapítók nem számítanak kezdőnek a szakmában. Philippe Morin a *Prince of Persia: Sands of Time*, az *Assassin's Creed* és az *Uncharted Drake's Fortune* tervezőjeként dolgozott korábban. David Chateaufort a *PoP: SoT*, az *AC* és a *Splinter Cell: Conviction* pályáit tervezte, míg Hugo Dallaire a *Splinter Cell* és az *Army of Two* művészeti irányát határozta meg.



Ne akkor álljunk neki bútorokat tologatni, amikor már a nyakunkon vannak

hasonlóképpen elmondható az elme-
gyógyintézet helyszíneiről – a csator-
nától az irodáig, a celláktól a könyv-
tárig – és az önmaguk megcsonkítá-
sától sem visszaridó ápolóaktáról, hogy
mindet láttuk már valahol. Na jó, a ló-
gó farkkal parádézó és hősünkkel be-
teges macska-egér játékot úzó páros
miatt jár a vállveregetés. Szintén nem
az egykori ubisoftos fejlesztők fedez-
ték fel, hogy egy kamera éjjellátójával
pásztázni a sötétséget félelmetesebb,
mintha zseblámpával tennék ugyan-
ezt, ám sikerült a kölcsönvett ötleteket
úgy ötvözni, hogy a végeredményként
kapott élmény emlékezetes maradjon.
Csak azért nem jár közelebb az érté-
kelés az instant klasszikusokat tömö-
rítő 90-esek halmazához, mert keve-
sebb mint öt óra alatt eljutottam a
fináléig úgy, hogy közben több alkalm-
mal is otthagytam a fogam. Azt sem
tudom elnézni, hogy függetlenül
attól, hogy az áramszolgáltatás visz-
szaállítása vagy a sprinkler tűzoltó-
rendszer bekapcsolása volt a felada-
tom, minden egyes alkalommal két
kapcsolót/kallantyút/szelepet kellett
megkeresnem, megpizskálnom, majd
a berendezést működésre bírnom.
Mindezt úgy, hogy közben gyilkosok
elől bujkáltam. Amire pedig szeretnék
egy napon választ kapni, az nem más,
mint hogy miért nem találtam egyet-
len nőt sem az elmebetegintézet nő-
knek fenntartott szárnyában.

Chavalier



Philippe Morin társalapító, Red Barrels: „Feltett célunk beszaratni a játékosokat.”

Vajon mihez kezdenénk hűséges társunk nélkül, egyedül a sötétben?



Furcsa dolgokat rejt a sötétség

ÖT TOVÁBBI INDIE HORROR, AMIRE ÉRDEMES FIGYELNI

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

(2013. szeptember 10.)

A 2010-es Amnesia: The Dark Descent kvázi-folytatása 1899 szilveszterének éjszakáján játszódik a viktoriánus Londonban. Története a vagyonos iparmágnás, Oswald Mandus személyes tragédiáját öleli fel egymásba kapcsolódó cselekményszálakkal, melyek egy része a múltba, néhány másik pedig a jelenbe kalauzol el bennünket



megtörtént, illetve kitalált események nyomán. Elődjéhez képest jelentős változásnak tekinthető, hogy nem lesz tárgylisztánk, továbbá számos alkalommal megfordulunk majd a szabad ég alatt is.

AMONG THE SLEEP (2013 vége)

Közösségi támogatás nélkül aligha sikerülne piacra dobni egy olyan horrorjátékot, amelynek főszereplője egy két-éves kisfiú. Egy aprócska norvég csapat azonban sikeres Kickstarter-kampányt folytatott, így előreláthatóan még az év vége előtt megtudjuk, mi zajlik egy kisgyermek fejében. Legtöbbünknek nincs is emléke ebből az idő-



szakból. Vér és erőszak helyett a határtalanul élénk fantázia lesz a borzongás forrása, így egy puha, bolyhos plüssfigurákkal telezsúfolt gyermekszoba is otthont adhat szurreális élményeknek.

ASYLUM (2013. december)

Újabb Kikstarter-projekt, ezúttal a Scratch-es horrorban jártas fejlesztőtől.

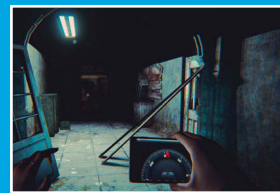
Magáról a történetről szándékosan nem beszélnek a



srákok, mert úgy vélik, minél kevesebbet tudunk, annál nagyobb meglepetések érnek majd bennünket. Amire különösen büszkék, az a nyomasztó hangulat, a fojtogató léggör, és hogy létező elmebetegintézetek tervei alapján állt össze a játék cselekményének helyszínéül szolgáló Hanwell Mental Institute épületegyüttese. A pincétől a padlásig bárhova benézhetünk, közel száz helyiség ajtaján nyithatunk be.

DAYLIGHT (2014 eleje)

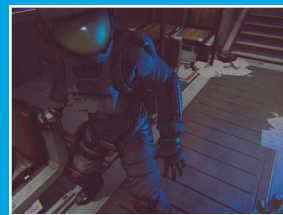
Mindössze harminc perc színtiszta játékidővel szolgál a Zombie Studios jövőre érkező alkotása, ám az a fél óra számtalanszor megismételhető a véletlenszerűen generált környezetnek köszönhetően. Az egyetlen dolog, ami nem változik, hogy az általunk alakított fiatal nő egy elhagyatott egészségügyi intézményben tér magához, és



az okostelefonjára érkező rejtélyes üzenetek segítségével kell rájönnie arra, hogy mégis mi történt. A mindenféle fegyvertől mentes kalandot az Unreal Engine 4 kelti életre.

ROUTINE (2013 vége)

Duncan Jones egyszemélyes kamaradrámája megvan? A film, amiben Sam Rockwell egymaga robotolt a Holdon. A helyzet ezúttal is hasonló, még a helyszín is, ám kivételesen nem



gusztustalan szörnyek, szellemek, sírból kikelt halottak, elmebeteg gyilkosok hivatottak félelmet ébreszteni a játékosok szívében, hanem a majdnem biztos tudat, hogy egyedül vagyunk, és nem érkezik segítség. Ahhoz, hogy megismerjük a legénység többi tagjának sorsát, nem a gyakori és véletlenszerűen generált csapdák, valamint a környezet veszélyeivel kell megküzdenünk, hanem a permadeath rendszerrel is, aminek köszönhetően az elhalálozás újrajkezdett játékot eredményez.

HA TE MONDOD

HARDVER

Windows XP/7/8, 2,2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB Nvidia GeForce 9800 GTX/ATI Radeon HD 3000, 5 GB HDD

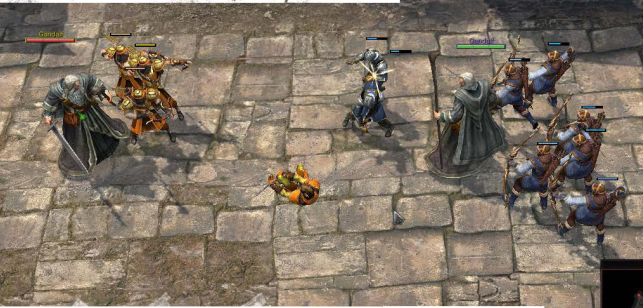
- + jó félni és megjedni
- + rendkívül hatásos kameranézet
- + ügyesen használhatja újra a horrorkliséket
- hamar véget ér
- ugyanazok a feladatok ismétlődnek
- nincsenek nők a női szárnyban

CHAVALIER

Többször ijedtem meg, mint ahányszor féltam, de egy darabig biztos nem felejttem.

84

Hála a meglehetősen szűkös kínálatnak, sokszor futhatunk bele hasonló szituációkba



Bölcsen válogassuk meg a gyógyítókat és a relikviákat, egy jó összeállítás életet menthet



MI A LOADOUT?

Hőseinket ugyan nem szerelhetjük fel fegyverekkel, de a meccsek előtt összeállíthatunk nekik egy segédeszközökből álló készletet. A varázsisalokat egyszer használhatjuk fel egy meccs alatt, a parancsok afféle nagy várakozási idővel járó extra varázslatok, a relikviák pedig folyamatos passzív bónuszokat adnak.



A kép remekül példázza a közösség aktivitását



Drága üzlet a háború

GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

KÖZÉPFÖLDE SZÜLŐTTEINEK CSATÁJA MINDIG MEGINDÍTTJA AZ EMBERT.

Akár a könyvek lapjain elevenedik meg a harmadkor legnagyobb háborúja, akár Peter Jackson vízióját nézzük a mozivásznon. Számomra szép emléket idéz a háború: életem első GS tesztjét. A *Guardians of Middle-earth* annak idején egy igazán kellemes, konzolos MOBA játék volt, ami ugyan nem kötött le hosszabb távon, de szórakoztatott. Amikor a PC-s verzióra vettem tünde szemem, féltem is, hogy erőt vesz rajtam a nosztalgia, és elkezdek ömlengeni, de amint leültem játszani, elillant a kétség. Most csak bámulok magam elé, és a legkevésbé sem önt el a jóleső romantika érzése.

LEDÖLT A TORONY

Mielőtt elkezdeném a játék rituális felboncolását, vegyük át, hogy mi tulajdonképpen a *Guardians of Middle-earth*. A helyszín tehát Középfölde, és a főszerepet azok a drága hősök kapják, akik a harmadkor gyűrűháborújának voltak szerves részei (avagy a Hobbit meséjének). A klasszikus MOBA szabályait szem előtt tartva esnek egymásnak a jók és a rosszak egy gyémánt alakú, háromsávos térképen, amit tornyok őriznek, és ahol agyatlan ágyútelékek masíroznak. A cél egyszerű: bevenni a másik csapat bázisát, és megsemmisíteni az ott álló áldogáló főtornyot. Ehhez a 36 hős egyikét kell felhasználnunk, akik mind rendelkeznek négy-nyolc különleges képességgel, szinteket lépnek, és folyamatosan fejlődnek, így a játék végére igazi titánokká válhatnak. Ez eddig nem sokban különbözik a piacon lévő ösz-



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Monolith Productions**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**

Röviden A középföldi MOBA játék PC-s változata, amiben immáron egér segítségével ugraszthatjuk egymásnak Sauront, Gollamot és a többieket.
PEGI 12+

szes többi MOBA-tól, de van egy fontos csavar: a *GoMe* kizárólag konzolokra jelent meg első körben. Látszott rajta, hogy elkészítésekor az első perctől az utolsóig a konzolos játékosok igényeit tartották szem előtt, a kontrolleres játszhatóság állt a fókuszban. Az olyan alapvető dolgokat sem félt mellőzni a csapat, mint a tárgyak rendszerét, mert egyszerűen nem fért bele a joyypad limitált lehetőségeibe. Telt-múlt az idő, és egyszer csak megérkezett a PC-s bejelentés. Na, érzitek a problémát?

KONTROLLERNEK SOK, EGÉRNEK KEVÉS

Egy MOBA esetében nagyon nem mindegy, hogy milyen közönségnek szánják. A konzolos verziónál a célcsoportra tekintettel könnyedén átsiklottam afelett, hogy nincsenek tárgyak, hiszen ott van a loadout rendszer és az épületek fejlesztgetése. Ezek akkor úgy-ahogy kárpótolnak, most azonban (a PC-s verziónál) ez nagyon kevés. Ott elnéztem, hogy lassú a kamerakezelés, hogy kő egyszerűek a képességek, és (ami talán a legfontosabb tényező ez esetben) hogy nem ingyenes a játék. Mert bizony a *GoMe* 18,99 eurós árcímkeje hiába tűnik az „egyszer ki lehet fizetni” kategóriának, ha közben arcon csap a felismerés, hogy a hősök kétharmada csak pénzért megvásárolható DLC-ként érhető el, így, ha minden tartalmat be akarsz zsákolni, 22 000 (!) forintot kell otthagynod a kasszáznál. Ez az árpolitika egy olyan piacon, amit ingyenesen játszható versenytársak urálnak, meglehetősen bátor húzás még akkor is, ha csak az alapsomagot nézzük. Ezért a kisebb vagyonért elvárná az ember, hogy legalább a játékmény legyen a helyén.

Amit a *Guardians of Middle-earth* magával hozott a konzolokról, az nem is rossz. A csaták pörgősek, a látvány még mindig a helyén van, és bár a konzolosítás miatt fájón leegyszerűsítették a MOBA alapjait, könnyen lehet eSport-alapanyag. Viszont jelentősen odavág az élménynek, hogy a framerate indokolatlanul lezuhan egy-egy másodpercre, ami egy ilyen játékban komoly kiesést jelent. A technikai gondoknak és az árázásnak köszönhetően nincs is kivel játszani – a tesztidőszak alatt kénytelen voltam a legtöbb esetben a gép ellen viaskodni, ami nem sok izgalmat nyújtott. Kár érte, mert lenne benne potenciál, de ez így csak egy nagyon túlárzott, átgondolatlan próbálkozás volt.

Hunter

HARDVER

Dual Core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GTS

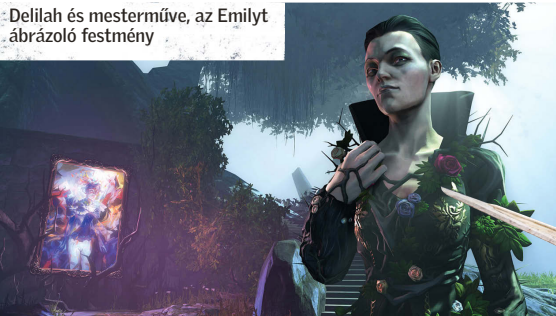
- + az alapok rendben vannak
- + a látvány nem rossz
- + hangulatos
- drága
- az optimalizáció borzalmas
- alig van játékos

HUNTER

Konzolon ő a stílus bajnoka, de PC-n sajátos creepnek is kevés.

69

Delilah és mesterműve, az Emilyt ábrázoló festmény



Természetfeletti lények ellen csak a varázslat jöhet szóba



Ebben az epizódban már bandaháborúk is vannak



CORRUPTED BONE CHARM

Az eddigi részekben is szerepelt Bone Charmok mellett most úgynevezett Corrupted Bone Charmok is megjelentek. Ez utóbbiak annyival tudnak többet, hogy az eddigi előnyt nyújtó képesség mellett kapnak egy másodlagos – karaktert hátráltató – képességet is. Annyival azonban nem nyújtanak többet, hogy a negatív hatást kompenzálják, főleg ha alacsony akarod tartani a káosz-szintedet.

Boszorkányokkal nem érdemes ujjat húzni

DISHONORED – THE BRIGMORE WITCHES

DAUD KALANDJA TOVÁBB FOLYTATÓDIK DUNWALL ZEGZUGOS, KOSZOS UTCÁIN, AMINT EGYRE A FÜLÉBE SUTTOGOTT NÉV UTÁN KUTAT.

Delilah. Miután napvilágra került e gonosz néber szándéka, a történet mondhatni elveszti lendületét. Daudnak ugyanis egy csomó küldetésen kell keresztülverekednie magát ahhoz, hogy elérje végső célját – megmentse a halott uralkodónő gyermekét, Emilyt. A helyszínek továbbra is bámulatosan jók, a pályákon kialakított útvonalak minden játékosnak tudnak kihívást nyújtani, azonban a cselekmény kimerül annyiban, hogy emberek és tárgyak után kell rohangálnunk látástól vakulásig. Megmentünk valakit, hogy eljussunk valamihez, amiről elloptak valamit, amit meg kell keresni, ahol kiderül, hogy ezért meg azért vitték el, ami miatt ezt meg azt kell csinálni – az egészen az érződik, hogy az írók kicsit kifogytak a fantáziadús ötletekből, és a trivialis útján indultak tovább. Ettől eltekintve a játék még mindig képes tartani a színvonalat, hiszen a magával ragadó egyedí, sőtét hangulat ugyanannyira hatásosan lengi körül Daudot és környezetét, mint az alapjátékban Corvót. Aki egyszer szívébe zárta ezt a hátborzongató világot, annak ez a rész sem fog csalódást okozni.



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **Arkane Studios**
Platform **PS3, Xbox 360, PC**
Röviden **Daud bosszúszomjasan ered a céhe elleni támadók nyomába, a szálak pedig egy titokzatos boszorkányklánhoz vezetnek.**
PEGI 18+

VISSZATÉRŐ HELYSZÍNEK

Ebben az epizódban is három újabb küldetéssel ajándékoztak meg minket, amelyek közül az első egy már ismert helyszínen, nevezetesen a Coldridge börtönben játszódik. Ezen a helyen indult Corvo kalandja is, innen kellett megszöknünk vele az uralkodó meggyilkolása után. A börtönt azóta már nagyobb fegyvellemmel őrzik, de Daudnak ez nem akadály, hiszen új képességeivel és az előző részben bevezetett szívességekkel könnyen ki tudja játszani a gyanakvó őröket. Ezen a pályán például – aránytalanul kevés pénzért – megkaphatod a Felügyelők ruháját, és feltűnés nélkül keresztülsétálhatsz szinte az egész börtönön. Persze ha a rúnákra és egyéb gyűjthető cuccokra gyúrsz, ez a jelmez nem lesz elég, de kezdetnek bőven megteszi. Stílusában a következő két küldetés sem különbözik ettől, de az ismerős környezet és a másik oldalról való szemlélet miatt számomra mégis az első pálya volt a legérdekesebb.

ÚJ FEGYVEREK ÉS KÉPESSÉGEK

A visszatérő helyszín mellett is akad még újítás, ami mosolyt csalhat a játékos arcára, nevezetesen az egyik új képesség, amivel tárgyakat, illetve őröket tudsz magadhoz rántani. Ez a skill a többivel kombinálva megint csak remekül működik, látványos harchoz vezet – legyen az akár végzetes kimenetelű, akár nem. Hoztak még be új fegyvereket is,

hogy könnyítsék a békés játékosok életét: az egyik a Stun Mine, egy olyan akna, ami nem öli meg az ellenfelet, hanem csak harcképtelenné teszi, a másik pedig a Baffle Dust, ami az előző részben bevezetett Choke Dust felturbózott változata. Az eddigi részekben is fontos szerepet játszó káosz-szint természetesen most is jelen van, és nagyban befolyásolja a végjátékot. Természetesen mindkét játékmódnak megvan a maga varázsa, az agresszív gyilkolás végül is jobban illik Daud alapvető jelleméhez, de ha ártatlan, báránylelkű játékosok vagyunk, vagy egyszerűen csak nagyobb kihívást látunk az osonásban, nem fogunk csalódni. A lehetőségek most is adóttak, és szokás szerint ismét minden a játékoson múlik.

Kox

HARDVER

Windows Vista/7, 3.0 GHz dual core processzor, 4 GB RAM, 9 GB szabad tárhely, Nvidia GeForce GTX 460/ATI Radeon HD 5850

- + új képességek
- + jó helyszín(ek)
- + érdekes ellenfelek
- kell hozzá a Knife of Dunwall, hogy érteni lehessen
- a befejezés lehetett volna jobb

KOX

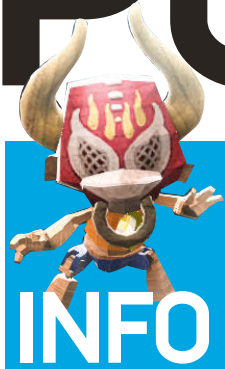
Kiválóan egészíti ki és mélyíti el Dunwall világát.

82

A HELYSZÍNEK TOVÁBBRA IS BÁMULATOSAN JÓK, ÉS A PÁLYÁKON KIALAKÍTOTT ÚTVONALAK MINDEN JÁTÉKOSNAK TUDNAK KIHÍVÁST NYÚJTANI

Sose veszítsd el az (összes) fejed!

PUPPETEER



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **SCE Japan Studio**
Platform **PS3**
Röviden Egyedi képi világú és hangulatú platformer, avagy a bábszínház és az ő csoda-ollójának kalandjai.
PEGI **12+**

NAGYOT DOBBANT A SZÍVEM, AMIKOR ELŐSZÖR LÁTTAM MEG A PUPPETEERT, MERT RÖGTÖN LÁTSZOTT, HOGY NEM MINDENNAPI DARAB. Nem véletlenül: a

Puppeteer képi világa nagyjából a középkori misztériumjátékok, a nyolcvanas évek csehslavák bábfilmjei és az általános iskolai kézművesszakkörök (félre) sikerültebb kreációinak közös halmazában keresendő. Már amennyiben van ilyen. Sajnos nincs. Hogy „nem mindennapi”, azt persze utólag is fenntartom, de maradt azért némi hiányérzetem: a *Puppeteer* azonnal klasszikus lehetett volna a *Little Big Planet*-féle kreatív műhely és a többek közt David Cage-fémjelzte művészi vonal mellett egy újabb hivatkozási pont a PlayStation-rajongóknak arra, hogy milyen remek exkluzívok is érhetők el a platformra, de végül nem lett az, „csak” (értitek, „csak”) egy jó kis játék. Ami persze nem rossz, de nem is olyan jó. Hatalmas lehetőség, ami jórészt sajnos kiaknáztatlan maradt.

Plusz a történéseket a nézők reakciói szintén kísérik, a vicces helyzeteket füttyögés és nevetés, az ijesztő fordulatokat rémült zsivaly, „úúú” meg „ááá”, és persze taps. Mondanám, hogy épp, mint a bábszínházban, de ez nem annyira „gyerekes” – persze a bábszínház sem csak a gyerekeknek szólhat, de manapság már leginkább ők a célcsoport (higgyetek nekem, járok eleget). És ebből a szempontból a *Puppeteer* valóban a klasszikus bábszínházi hagyományokat követi, mely kimondottan a felnőtteknek szól: nem véletlen a 12-es korhatár, mert ugyan nem lesz belezés meg transzcírozás, de ez a játék alapvetően nem kicsiknek készült. Kezdvé például azzal, hogy már az elején mennyire, de mennyire nagyon el van szúrva itt valakinek a napja, és nem csak amiatt, hogy megették a fejét.

KUTARO, EZ NEM A TE NAPOD

Az már egyszer biztos. Kutaro a játék hőse, egy átlagos kisfiú. Van azonban a nagy és gonosz Hold Medve király, kinek kedvenc időtöltése, hogy gyerekeket rabol, majd a kastélyát őrző bábukká változtatja őket – ami még annak fényében is különösen... fura dolog, hogy ebben a mesében mindenki fabábu. Szóval így járt Kutaro is. Először bábu lett belőle, majd levágták a fejét, majd megették a fejét, és... itt kapcsolódunk be mi a történetbe. Nem éppen az a kimondott győztes szitu, de hát innen szép nyerni. Kutaro szerencsére hamar talál magának szövetségest Yíng Yang, a macska személyében, aki rögtön hasznos

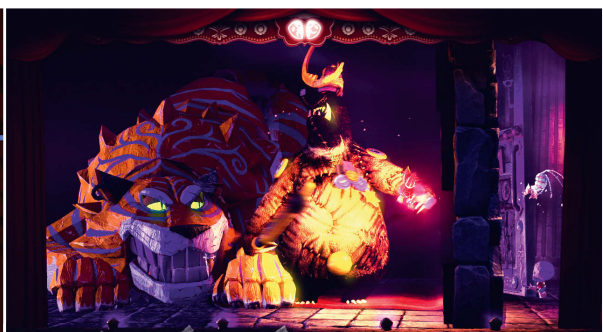
társnak bizonyul, mert talál nekünk egy tartalék fejet a frissen elvesztett helyett. Később is velünk marad, és Kutarótól függetlenül irányíthatjuk (akár Move kontrollerral), hogy bekukkantson az általunk elérhetetlen helyekre is, hátha talál nekünk még fejetet vagy egyéb apróságokat. Másik fontos társunk-fegyverünk Calibrus lesz, a csodaolló.

FEJESNEK ÁLL A VILÁG

De előbb lássuk ezt a fej-kérdést, mert központi tekinthető a játék szempontjából. Tehát: mivel eredeti kobakunkat már az első percekben megette az ádáz király, végig helyettesítő fejekre leszünk utalva. Szerencsére rengeteget találhatunk majd ezekből, az egészen extrémektől kezdve a nagyon betegekig. Tehát korántsem a klasszikus „robotfejet teszünk a mackóra, hihh” humorforrással kell számolni (bár lesz robotfej, nyilván), hanem olyan fejekre is fel lehet készülni, mint a gitár, a hamburger, az ufó, a pók vagy a hőember. Amikor valami rém megtámad minket, lerepül a fejkünk – ilyenkor még nem kell kétségbe esni, hanem fejvesztve utána kell eredni gyorsan, hátha megcsípjük. Mármost a leesett fejet. Ha igen, minden rendben. Ha nem, egy fejjel kevesebb. Ha az összes fejkünk elfogy, jaj nekünk. Nagyjából ennyi a lényeg. Illetve még egy fontos dolog: a fejeknek mind van extra képessége is, amit adott ponton lehet majd használni, ha a játék diszkrétten figyelmeztet rá. Ez sajnos jobban hangzik, mint ahogy működik, mert igazán kívá-



Így jár, aki ollóval szaladgál



vonat nem vár, de a kártya igen



ló lett volna, ha valóban fontos mozzanatoknál is számít, hogy milyen fej van rajtunk, de ezek a különleges képességek inkább csak apróbb extrákhoz juttatnak bennünket – kár-kár, ez nagy kihagyott ziccer.

NA DE CSODAOLLÓ?

Plusz játékmechanikai elem Calibrus, a csodaolló (nyilván csodaolló, ha egyszer saját neve van), ami valódi esélyt ad arra, hogy felvegyük a harcot a Hold Medve király és csatlósai ellen. Az olló például olyan távlatokat nyit, mint egy textillel borított ellenség körbenyírbálása bosszarc gyanánt vagy a díszlet hátterét alkotó papír égbolton történő száguldozás annak végighasogatása közben. Szóval vagány cucc ez a Calibrus, de ennél kevesebbet miért is várnánk egy csodaollótól?

TÉRBE AZ IGAZI?

Mivel az emberiség azon részéhez tartozom, akik 3D-tévét híján a civilizáció piros féklámpáit csupán a távolból, szomorúan és vágyakozva nézegetik, a játék 3D-s lehetőségeiről nem nagyon tudok nyilatkozni. Az viszont bizonyos, hogy ha valakinek birtokában van efféle csodamasina (mármint 3D-tévét), arra csodás percek várnak. Még hagyományos televízió is jól érződik, hogy a *Puppeteer* „dobozterekben” gondolkodik, mint amilyen egy valódi bábszínház, de ahogy ezek között a terek között váltogat, az már egyértelműen a videojátékok birodalma: játék közben néha fel sem tűnik, de egyszerűen lehetetlen terekbe kerül a játékmenet, ami még egy plusz réteg szürrealitást ad a képi világnak,

és néha nem tudunk mást csinálni, mint tártt szájjal bámulni.

FARAGATLAN GYÉMÁNT

Eleve hajlamos vagyok kicsit talán túl sokat is megbocsájtani egy játéknak, ha van stílusa (volt is ebből már bajom, például a *Bad Day L. A.* vagy épp a *Duke Nukem Forever* kapcsán...), de talán amiatt is van ez, hogy nekünk, játékujságíróknak szakmánkból (haha!) fakadóan az átlagosnál lényegesen több játék megy át a kezeink között. És hát az ember örül, ha valamelyik az elcsépeelt közhelyeken túl képes valami pluszt adni akár játékmechanikában, akár képi világban, akár atmoszférában... igazából bármiben. A *Puppeteer* az első pillanatban látszott, hogy emlékezetes lesz, mert kilóg a sorból, és ami a vizuális örömeiket illeti, nem is okozott csalódást – csak épp játékmenetben nem tudott kellőképpen nagyot villantani. Félreértések elkerülése végett: nem rossz játék, csak épp a felfokozott elvárások fényében okoz némi csalódást, főleg a kései felvonásokra szembetűnő monotonitás, illetve hogy a narráció is lehetett volna viccesebb, szellemesebb, ha már ilyen rendhagyó módon oldották meg. Belegondolni is bizsergető például, hogy milyen lett volna a *Puppeteer*, ha Tim Schafer írja a történetét (bár akkor valószínűleg csúnya és bugos, saját grafikus motort használna a játék – sose tökéletes semmi, tudom). Akárhogy is: fáj egy kicsit a szívem a *Puppeteer* miatt, de még így is különleges darab, az egyedi játékokra fogékonyak mindenképp menjenek vele egy próbakört.

mazur

A PUPPETEER KÉPI VILÁGA NAGYJÁBÓL A KÖZÉPKORI MISZTÉRIUMJÁTEKOK, A NYOLCVANAS ÉVEK CSEHSZLOVÁK BÁBFILMJEI ÉS AZ ÁLTALÁNOS ISKOLAI KÉZMŰVESSZAKKÖRÖK (FÉLRE) SIKERÜLTÉBB KREÁLMÁNYAINAK KÖZÖS HALMAZÁBAN KERESENDŐ



BIG IN JAPAN

Az SCE Japan Stúdióknak rengeteg egyedi játékot köszönhetünk, felsorolni is túl sokáig tartana.

Náluk készült például a *LocoRoco* és a *Patapon*, illetve mivel a csapat részét képezi a *Team ICO*, az örök klasszikus *Ico* és a *Shadow of the Colossus* is. Soron következő címük a *Rain* lesz, amit már az E3-on a szívünkbe zártunk.

- + gyönyörű, egyedi képi világ
- + nem AAA árazás
- + néhány ügyes játékmechanikai megoldás
- de inkább rengeteg kihagyott lehetőség
- a végére már monoton játékmenet

MAZUR

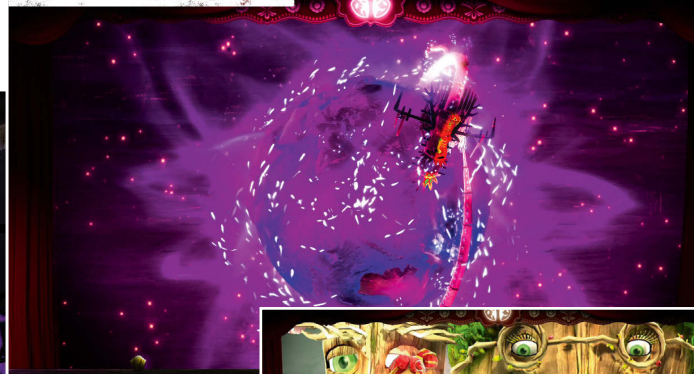
Nagyon is különleges darab, de sokkal jobb lehetett volna.

74

Klassz ez a csodaolló, de Vitéz László mostanra már mindenkit helyretett volna a palacsintasütőjével



Már-már God of War. Már-már.

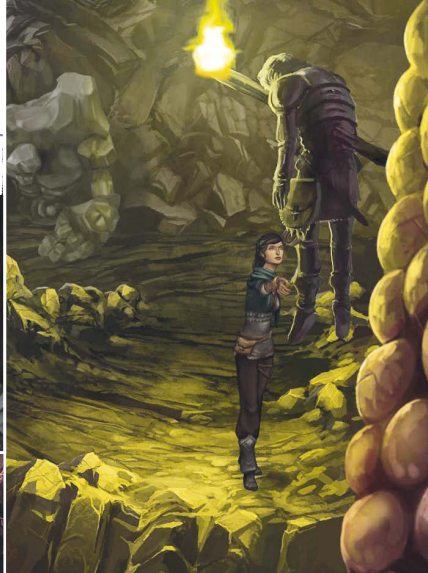


Vigyázz, Kutaro, a hátad mögött...!

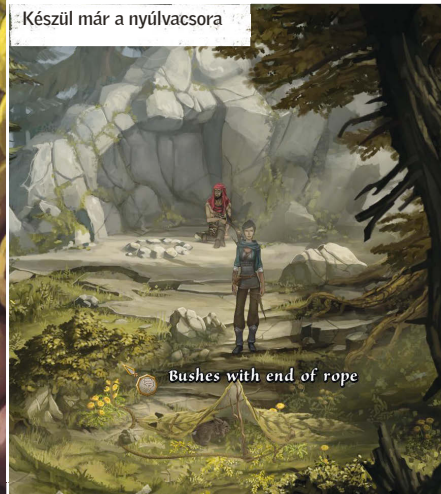




Andergast kocsmája, tele barátokkal és mogorva idegenekkel



Készül már a nyúlvacsora



Bushes with end of rope



Come, sit! Sit!

EGYENESEN A FORRÁSTÓL

Ahhoz, hogy a Memoria ilyen jól sikerüljön, szükség volt az Aventuria világát megálmodó Hadmar von Wieser közreműködésére is. Emberünk másfél éven keresztül látta el tanácsokkal Kevin Mentz vezető író, de az ő útmutatásai alapján tervezték meg a játék legfontosabb helyszínét takaró Drakonia erődjét is.

Egy bűbáj a varázslatok felfedésére



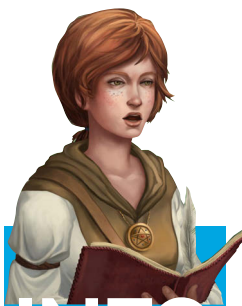
Egyszer volt, hol nem volt MEMORIA

H A ÚGY DÖNTÜNK, HOGY BIZALMAT SZAVAZUNK A DAEDALIC LEGÚJABB JÁTÉKÁNAK, AKKOR NEM EGY, HANEM MINDJÁRT KÉT KALANDNAK LEHETÜNK RÉSZE-SEI.

A Memoria a tavalyi *Chains of Satinav* folytatásaként Geron történetének szálát szövi tovább. Hiába mentette meg azonban az ifjú madarász otthonát, Andergast városát, hőstettéről senki sem tud. Ráadásul szerelme, Nuri egy varázslat folytán hollótestben rekedt, amin sem bűbáj, sem ima, sem gyógyír nem tudott változtatni. Az egykori tündér apránként vesztí el emlékeit, s hacsak Geron nem csinál sürgősen valamit, örökre madár marad... lélekben is. Egy nomád kereskedő jelentheti a megoldást, aki több szemtanú szerint képes bármilyen alakkal felruházni az élőlényeket. A példátlan bűbájért cserébe Geronnak mindössze egy feladványt kell megfejtenie néhány nap alatt. A választ pedig egy majd' félezer évvel korábban élt hercegnő álmokon, elbeszéléseken és feljegyzéseken keresztül megismert történetéből kell kihámozni.

MŰLT ÉS JELEN TALÁLKOZIK

Hogy mégis miként függnek össze az Andergastot sújtó rejtélyes esetek Sadja hercegnő azon törekvésével, hogy örökre beírja a nevét a történelembe, egyike azon talányoknak, amelyekre a kaland végén választ kapunk. Addig azonban jó néhány kellemes környezetben eltöltött órát hagyunk magunk mögött. Egyrészt Geronnal keressük a nyomtalanul eltűnt kalmárt, összeszövetkezünk egy unatkozó varázslóinassal, aki nemcsak csinos, de hosszú ideje a legígéretesebb növendék a harci mágusok akadémiáján, és csapatát állítunk egy démonnak, másfelől pedig Sadja útját



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**
Platform **PC, Mac, Linux**
Röviden **Mese-szép point&click kalandjáték a Das Schwarze Auge fantasyvilágában. PEGI 12+**

egyenetjük a hírnév felé, ami rögebbnek bizonyul, mint elsőre gondolnánk. Nem elég, hogy majdnem otthagya a fogát egyik őse kriptájában, még kalandozócsapatának utolsó túlélője is elárulja őt. A két történeti szálal nemcsak az idő és a tér választja el egymástól, hanem még a játékélmény is különböző. Geron problémája azonnali megoldás után kiált, és csak őt, illetve egy kisebb közösséget érint, miközben Sadja meséje epikus léptékre dagad istenekkel, világégévell.

VARÁZSLATOS

A kalandok közötti eltérés kiterjed a hősök személyiségére is: Geron jóindulatú, de alapvetően sötlan fiatalember lenne, ha Nuri iránti aggodalma nem tenné őt szimpatikussá. Sadja ezzel szemben öntudatos, makacs, tipikus erős nőalak, aki kifele igyekszik keménynek mutatni magát, de legbelül zokog az elvesztett bajtársak miatt, és a szíve szakad meg, amikor nyulat kell fognia, hogy ne vesszen éhen. Amiben viszont mindketten megegyeznek, az nem más, mint hogy kisebb varázslatokat alkalmazhatnak boldogulásuk érdekében. Sadja beszélő botja segítségével gyűjt fényt a sötétségben, és parancsol a sárkamarát őrző gélemeknek, továbbá illúzióképet ültet az NPC-k elméjébe. Geron egyszerűbb tárgyakat tud egy szempillantás alatt összehúzni, illetve megjavítani, ami kevés lehet egy tűzokádó sárkány legyőzéséhez, de több mint elegendő egy habókos tudós figyelmének eltereléséhez.

MAJDNEM HIBÁTLAN

Kellően izgalmasra és fordulatosra sikeredett a Memoria cselekménye. Még az olyan apróságokra is figyeltek, hogy a kaland vé-

ge felé Sadját irányítva csak azoknak a jeleneteknek és dialógusoknak legyünk szem- és fültanúi, amelyeknek a feljegyzés írója is. Egyetlen percet sem sajnáltam, amit a játékkal töltöttem, és elégedettebb csak akkor lehettem volna, ha nem csak a főbb szereplők kapnak elfogadható szinkronhangot, és ha egyszer sem váltott volna a kamera közelire. Mert amíg távolról mind a hátterek, mind a karakterek gyönyörűek, szemtől szemben általában buborék-ként pukkan szét a tökéletesség illúziója, amire a kiábrándítóan rossz ajakszinkron teszi fel a koronát. Azonban mindezen hiányosságok ellenére is úgy vélem, hogy a Daedalic eddigi legkiforrottabb játékát vétekk lenne kihagynotok.

Chavalier

HARDVER

Windows Vista/7/8, 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB GPU (OpenGL 2.0), 10 GB HDD

- mesés, festményszerű látvány
- két történet, két rokonszenves főhős
- a mágia is része a kiváló fejtoróknak
- a DSA univerzum ismerete nélkül is élvezetes
- gyakori eltérés a beszélt és az írott szöveg között
- jobbra gyenge szinkron
- ráközelíteni egyes szereplők arcára fatális hiba volt

CHAVALLIER

Néhány órára ismét a kalandjátékok aranykorában érezhetjük magunkat.

85



Higgyék el, meg tudom magyarázni



Viszonylag ritkán fordul elő, hogy komolyabban törnünk kell a fejünket a megoldáson



Az Orient expressznek kívül-belül ragyognia kell

HA NEM TUDOD, HOGYAN TOVÁBB

Bár a Raven nem tartozik az agyament fejtrökökkel, tárgyak mindenféle logikát nélkülöző kombinálásával zsbibasztó kalandjátékok közé, megeshet, hogy zsákcúba fut a gyakorlatlan játékos. Ilyenkor érdemes egy gombnyomással láthatóvá tenni a hotpotokat, átolvasni Zellner naplójában a jegyzeteket, végső esetben pedig a feljegyzésekhez tartozó hintekre kattintva segítséget kérni.



Miért csak nálunk van az, hogy egy dolgozik, a többi nézi?



Tesztünket az első epizódról a 2013/08-as GameStarban találod

Az érem másik oldala

THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - ANCESTRY OF LIES

A SZERIALIZÁLT DRÁMAI SOROZATOK LEGNAGYOBB ERŐSÉGE EGYÜTTAL A FORMÁTUM ACHILLES-SARKA IS: MINDEN EPIZÓD CLIFFHANGERREL ZÁRUL, A NÉZŐ PEDIG TÜRELMETLENÜL VÁRJA A FOLYTATÁST. Ám ha csak egyetlen részt is kihagy, könnyen elveszítheti a fonalat, és vele együtt az érdeklődését is. Bizonyára nem véletlen, hogy a *The Raven* epizódjait nem egyenként kell megvásárolni, hanem elég csupán egyszer kifizetni a nagyjából 7000 forintos árat, és az első fejezettel megkapjuk a további részeket, így a másodikát is, amely pontosan ott kezdődik, ahol az előző véget ért: Zellner konstábler hatalmas slamasztikába keveredett.

MAGA?!

Az Egyiptomba vezető hajóúton bűncelekmény történt – nem is egy –, a sztárnyomozó által lesajnált nyugdíjas korú rendőr azonban apránként fellibbenti a rejtélyeket takaró fátylat. Olyan helyekre is bekukkant, ahova másnak sosem jutna eszébe, és ott is összefüggéseket fedez fel, ahol hasonlóra még a hírhedt Holló lelövése révén híressé vált zsaru sem gondolna. Természetesen mindez csak a mi közreműködésünkkel válik lehetségessé. Az eseményeket ugyan érdemben nem befolyásolja, hogy helyesen következtetünk-e például a címszereplő kilétére, vagy hogy a bizonyítékok ismeretében képesek vagyunk-e a valóságnak megfelelően rekonstruálni egy gyilkosság körülményeit, de fenemód jó érzés, amikor igazunk van. Ott tartottam tehát, hogy a svájci rendőrség büszkesége



INFO

Kiadó **The Adventure Company/Nordic Games**

Fejlesztő **KING Art Games**

Platform

PC, Mac, Linux

Röviden Új szereplővel folytatódik a hajsza a legendás tolvaj után, eddig nem látott helyszíneken.

PEGI 12+

lekési a találkozó a kaszással – ha ügyetlenek vagyunk, meghal, és vége a mesének – és végül egy darabban érkezik meg Kairóba, ahol a Szfinx szemének kiállítására készül a város. Az esti gálaműsor előtt még ellenőrzi a múzeum biztonsági rendszerét, mert biztos benne, hogy a mestertolvaj nem elégszik meg egyetlen szemmel. Valamivel túl a játékidő felén leहुल a lepel, megtudjuk, ki feni a fogát a felbecsülhetetlen értékű drágaságokra, de ennél is fontosabb, hogy ettől a pillanattól egy olyan új karakter irányítását vesszük a kezünkbe, aki a törvény másik térfelén játszik. Az, hogy ezáltal más nézőpontból is átéphetjük az első fejezet főbb mozzanatát, számos kérdésünkre válaszal szolgál, a lehetetlen hirtelen nagyon is lehetségessé, sőt magától értetődővé válik. S habár szimpatizálok a történetmesélés ezen módjával, nem felhőtlen az örööm az újrahasznosított helyszínek nagy aránya miatt. Sajnos sem a kairói múzeum, sem pedig a zürichi pályaudvar nem kényeztetni úgy el a szemet, mint az Orient expressz, háttérben az Alpok hegyvonulataival.

HA A BŰNÖZŐZENI IS HIBÁZHAT...

... akkor mit mondunk a játékfejlesztőkre? Remélem, hogy mihamarabb kidobnak egy javítócsomagot a srácok, mert biztos vagyok abban, hogy hozzáam hasonlóan másnak sem lenne őszinte a mosolya, amikor egyórányi pixelvadászat után kezdhetné előlről a fejezetet egy fagyás miatt. Persze menthettem volna rendszeresen, de nem számítottam hasonló kellemetlenségre. Ennél kevésbé volt zavaró, ám mégsem

hagyhatom szó nélkül, hogy néhány alkalommal Zellner lábai séta közben jól láthatóan nem értek a talajhoz. Tagadhatatlan, hogy az *Ancestry of Lies* bugosabb, mint a *The Eye of the Sphinx* volt, az egyszeri végigjártáshoz mankóval (hintek és hotpotok) alig kell több két óránál, de segítség nélkül sem tartana sokkal tovább. Másfelől viszont az ügyesen csavart, több szemszögblől is bemutatott sztori miatt hajlandó vagyok megbocsátani a botlásokat, miközben őszintén remélem, hogy a nagy fináléra tartalékolják a fejlesztők a puskaport, mert a lezárás ismét felvetett számos kérdést.

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

- + egyre érdekesebbek a mellékszereplők
- + újabb játszható karakter
- + továbbra is kifogástalan történetvezetés
- + zeneileg még mindig nagyon erős
- csak EGY fejtörő jutott az egész epizódra
- az előzőnél is rövidebb
- bugok

CHAVALIER

A sztorira nem lehet panaszkodni, a szavasságra és a kivitelezésre igen.

70



Spricke ügyelni kell, ez a szakasz nem az erőssége



Sinkeldam pulzusa már 180, kicsit pihentetni kéne



A célba éréskor Geschke csodását hajrázott, míg Preidler teljesen elkészült az erejével

LEGEK A TOUR DE FRANCE-ON

Néhány érdekesség a Tour de France-ok történelméből (ha már ez volt a századik). A leggyorsabb átlagsebesség a 2005-ösön volt (41,64 km/h), a leglassabb az elsők, 1903-ban (24,46 km/h). A leghosszabb a 2012-es volt 3497,1 kilométerrel, a legtöbb etap 1987-ben volt, meghozta 25.

Tömegsport rétegjátékosoknak

PRO CYCLING MANAGER 2013

SAJNOS MANAPSÁG SOKAKNAK A PROFI KERÉKPÁROZÁSRÓL A DOPPING JUT ESZÉBE, AMI NAGY KÁR. Azért is nagy kár, mert nemcsak igen érdekes és izgalmas egy nagyobb verseny, hanem igen összetett és bonyolult is. Hiszen nemcsak arról szól, hogy felülünk a drótszámárra, és tekerünk, itt pontos, emberre kidolgozott taktikák és megoldások vannak, amiket a csapatnak be kell tartania, hogy minden jól sikerüljön.

VEGYES A KÉP, MÉGIS EGY A CSAPAT

Egy profi kerékpáros-csapat semmilyen más csapathoz nem hasonlít, talán csak egy amerikaifutball-csapat változatosságát tudnám példaképp felhozni. Ebben az esetben gyakorlatilag a specialisták mellett kellenek a vízholdó csapatemberek is – azonban a specialisták egymástól igencsak különbözőek, hiszen egy hegyimenő (általában vékony, alacsonyabb versenyző) nehezen mérhető egy sprinterhez vagy egy jól hajrázó kerékpárhoz. A csapatnak azonban mindnyájan részei kell, hogy legyenek, sőt, mindnyájuknak végig kell csinálnia az egész távot – a hegyimenőnek a sprintet ugyanúgy, mint a sprinternek a hegyi szakaszokat. Itt lép be a képbe a *Pro Cycling Manager* legfontosabb része: nagyon jól kell ismerni csapatunk tagjait, hogy a pontos taktikát végrehajtsuk és betartassuk velük. A továbbfejlesztett opcióknak köszönhetően ezekre az apróságokra már az edzésprogram idején oda tudunk figyelni, ahogy a szintén továbbfejlesztett kommunikációs lehetőségeink egyre részletesebb ismereteket adhatnak arról, melyik csapattagunk mit is szeretne, hogy is szeretné. Egy hosz-

szabb verseny (olasz/spanyol körverseny, Tour de France) esetén nagyon nem mindegy, ki hogyan bírja erővel a nap mint nap bekövetkező kihívásokat – egy rosszul időzített és előkészített szökés napokra visszavethet egy-egy kerékpárost, amennyiben túlzottan belefárad a próbálkozásba. Lehet kísérletezni, meg lehet figyelni a csapattagokat, ki lehet őket ismerni, de nyerni akkor lehet, ha nagyon jó bringásaink vannak, és jól is rakjuk össze, menedzseljük a csapatot.

NE FÉLJÜNK KÍSÉRLETEZNI

A *Pro Cycling Manager* nem az a játék, amely három perc betanulás után már azonnal szuper sikerélményt ad, bár a versenyek alatt nagyon kellemes pillanatokat élhetünk meg, amikor fiaink előretörnek, és az élbolyban tekernek, arról nem is beszélve, ha benne vagyunk egy szökésben, az igencsak izgalmas. Egy pillanatra se lankadjon a figyelmünk a kellemes látványt adó grafikus motor bámulása közben, a csapat minden tagjának valós adatai folyamatosan az arcunkba világítanak, így azonnal nyúlunk bele a versenybe, amint szükség van ránk. Folyamatos kontaktus – ez a lényeg. A taktikát pedig ne közben, hanem a térkép és a srácok ismeretével a verseny előtt találjuk ki: mikor igyanak, hol kezdjenek gyorsítani, hol utazzanak a boly közepén stb. Mint mondtam, instant sikere senkinek sem lesz, tucatnyi órát kell rászánni, mire egyre jobb helyen kezdenek végezni fiaink. S ez csak azért nagy kár, mert a *Pro Cycling Manager* minden szempontból egy igényes szimuláció, de mire „meghódítjuk”, lehet, hogy egy életre elmegy a kedvünk tőle. Ugyanis bármennyire is igyekeztek egyszerűsíteni az interfészt, az például csak a

tavalyi kiadáshoz képest egyszerűbb (bár már ez is dicséretes), és az új szempontok, az új finomítások csak megnövelték a lehetőségek számát, ami egyébként is igen bonyolult és lassan tanulható játéknál nem hat kedvezően a játékelményre. Ez azonban ne tántorítson el senkit: a 100. Tour de France-t ünneplő ez évi kiadvány az egyik legjobb próbálkozás a Cyanide sorozatának előző részeihez képest, és csak azért nem szeretjük sokkal jobban, mert rétegjáték, és nagyon nehezen tanulható/sajátítható el. Ha képesek lennének a fejlesztők ez utóbbi hibával kezdeni valamit (s még néhány valós licenccel be tudnának szerezni), akkor a *Pro Cycling Manager* egy nagyon kellemes menedzseres játék lehetne. Így csak egy kiváló rétegjáték kerékpárverseny-őrülteknek.

GyU

INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Cyanide Studios**
Platform **PC**
Röviden **Kerékpáros-csapatok menedzsentje híres versenyeken, doping nélkül.**



HARDVER

Celeron E1500 Dual-Core 2,2 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 4800+, GeForce GT 330/Radeon HD 6530D, 2 GB RAM

- + részletes
- + látványos
- + rengeteg verseny feldolgozása
- túl bonyolult
- licenccel hiánya
- sokáig tart megtanulni

GYU

Sajnos nem tömegesnek szól, pedig sokakat érdekelhetne, ha egyszerűbb lenne.

73



Mivel szimulátor, egyértelműen belső nézetből játszandó



Rajt után már az első kanyarban elkezdődik a lökdösődés



BÁTRAN BÜTYKÖLGESSÜNK

Szimulátoros jellegéből adódóan a játékban ezerféle tulajdonságot beállíthatunk a járgányon, és ne is legyünk restek, mert egy jól eltalált beállítás tízedmásodperces előnyöket jelenthet, ez pedig 180-as tempónál már orrhossznál is több.



Kicsit fura a törésmodell

Mert a kamion a miénk, és el akarunk menni vele, érted?

FORMULA TRUCK SIMULATOR 2013



VALAMIKOR, HOSSZÚ ÉVEK-
KEL EZELŐTT LÉTEZETT EGY
OLYAN JÁTÉK, HOGY MER-
CEDES-BENZ TRUCK RACING, ÉS A
THQ BÁBÁSKODOTT FÖLÖTTE, AMI
AKKORIBAN MÉG EGYET JELENTETT
A MINŐSÉGGEL; A KAMIONOS VER-
SÉNÉS VALÓBAN NEM OKOZOTT
CSALÓDÁST.

Sajnos azóta hosszú évek teltek el, és nem igazán történt semmi érdemleges ebben a szegmensben, ám a Reiza Studios most megtörte a jeget, és nemcsak úgy megkopogtatta, hanem rendesen bele is hasított.

A brazil *Formula Truck* meglehetősen nagy népszerűségnek örvend arrafelé, Dél-Amerikában. Most éppen a Mercedes áll az élen, mögötte a MAN és az Iveco igen szoros versenyt vív a dobogó második helyéért. Persze az, hogy valahol valami jól megy, még nem jelenti azt, hogy átültetve az egészet egy játékba ugyanolyan érdeklődést vált majd ki – és már itt kioszthatunk egy jutalomfalatot a fejlesztőknek azért, hogy egyáltalán bele mertek vágni egy ilyen projektbe. Ha pedig már belefogtak, nem végeztek fél munkát. Szépen belezsúfolták a programba a 2013-as évet a maga 26 kamionjával és ugyanannyi sofőrjével, illetve mind a 14 versenypályát, ahol a valóságban is dübörögnek ezek a hatalmas dögök.

OLAJKÁLYHÁK A VERSENPÁLYÁN

Igazi kíváncsiságot vált ki az emberből, hogy vajon miként tudják lemodellezni egy öttonnás, 1200 lóerős erőgépet viselkedését úgy, hogy ne legyen emberfelet-



INFO

Kiadó **Reiza Studios**
Fejlesztő **Reiza Studios**
Platform **PC**
Röviden Egy egészen jóra sikeredett alkotás, amelyben öttonnás szörnyetegek száguldanak 200 km/h-val.
PEGI N/A

ti teljesítmény azok irányítása, ugyanakkor a végeredmény mégse legyen túl árkádós. A szimulátorosok dobhatnak a perselybe, ugyanis egészen jól sikerült megoldani a fizikát, ami leginkább *SimBin*-féle jellemzőkkel bír, csak itt nem jelent azonnali pörgést az, ha elindul a gép fara. Ez pedig nagyon élvezetes vezetést tesz lehetővé, hiszen ügyesen össze tudjuk kanalizálni a masinát, ha éppen elnéztünk valamit, és ha sikerült normálisan korrigálni a hibát, talán a mezőny sem húz el mellettünk vidáman. Aki látott már valaha kamionversenyt, az tudja, hogy a sofőröket a legkevésbé sem érdekli, hogy eltalálják-e a másikat, és ez a játékban is így van, bár megadhatjuk a gépi ellenfelek dulakodási hajlamát egy százalékos skálán annak megfelelően, hogy mennyire szeretnénk egy öttonnás monstrumot a farunkba.

Amennyiben minden segítséget kilővünk, keményen figyelniük kell a felgyorsításoknál, mert gyorsan tapadást vesztenek a hátsó kerekek, és ha lecsúszunk a pályáról, mozgási energiánk aggasztóan lassan csökken a fűben, tehát szomorú végünk a gumifalban ér véget, ahonnan nincs visszatérés épségben. A hangok mindenben jó partnerek, a gumik csikorgása érezteti, hogy nem tizennégyes virslikben száguldozunk, a turbót hallva szinte érezzük, hogy mekkorát tol a motor, és az ütközések is átadják, hogy nem a kikönnytett versenyautókat viadalán veszünk részt.

BOGARAK A SZÉLVÉDŐN

A sérüléseket lehet dicsérni és korholni is, mivel egyrészt jelen vannak, másrészt viszont nem annyira. Keményen tud-

juk amortizálni a verdát, defektet kaphatunk, forrhat a víz, extrém esetben kiüthetjük magunk alól a járgányt, és azzal vége is a dalnak, tehát nem árt visszafogott elmebeteg módjára hajtani és ütközni. Másrészt viszont a karosszériaelemek horpadása és leszakadása az elmúlt évtized középső felét idézik, ráadásul a sárvédők, hűtőrácsok és egyéb apróságok olykor besüllyednek az aszfaltba, tehát ez sem problémamentes. A grafika sem csúszkál, valahol a *GTR2* és az *rFactor* szintjén van, de aki inkább jó fizikára és élvezetes autózásra vágyik, valószínűleg el fog tekinteni ettől. Főleg akkor, ha gyengébb gépe van, mert még egy öt-hat éves masinán is vígan hasít a játék. A *Formula Truck Simulator 2013* mindenképpen megérdemel egy esélyt, főleg akkor, ha van hozzá egy jó kormányunk.

RG

HARDVER

1,4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 4 GB HDD, Windows XP/Vista/7

- + kamionos
- + jó fizika
- + élvezetes hangok
- kissé elavult grafika
- gyengécske törésmodell

RG

Igazán örvedetes kezdeményezés.

83



A lángszóró hasznos fegyvernek bizonyul majd a harcok során



Egy jól időzített banzájroham sokszor megfordíthatja a harc végkimenetelét



KÉSZÍTS PÁLYÁT, ÉS NYERJI

„Community Map Making Competition 2013” címmel indították útjára a készítők azt a versenyt, amelynek első díjazottja tízezer dollárt zsebelhet be; nem rossz munkadíj ez egy pályáért. Részletekért látogassatok el a hivatalos oldalra (risingstormgame.com/mapping-contest-2013), a határidő november 5., addig is van időtök kitalálni a tutit.

Taktikai érzék nélkül nem sokra megyünk a csatatéren

Lángszóróval harcolni élvezet, gyorsabban éget, mint a képzelet

RISING STORM

MINDIG JÓ ARRÓL HALLANI, AMIKOR EGY FEJLESZTŐ-CSAPAT MEGFOGADJA A RAJONGÓK TANÁCSAIT, NE ADJ ISTEN EGYÜTT IS MŰKÖDIK VELÜK.

Így tett a Tripwire Interactive, akik a *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* után a moddoló közösséggel karöltve alkották meg az alapjáték önmagában is futtatható, különálló kiegészítőjét, a *Rising Stormot*.

INDULJON A BANZÁJI

A *Rising Stormot* kizárólag többjátékos módra helyezték ki, ennek hátteréül pedig a csendes-óceáni hadszíntér szolgál. Japán, illetve amerikai katonaként küzdhetünk egymás ellen, pályánként akár 64-en is. A játék egyik nagy előnye a készítőik által „aszimmetrikus játékménethént” leírt koncepció, melynek lényege, hogy a két szemben álló frakció felszerelése nem egymás tükörképe, hanem más-más előnyökkel és hátrányokkal bír. Az amerikaiak nagyobb tűzerővel (például lángszóróval) rendelkeznek, a japánok viszont csapdákat állíthatnak, hordozható aknavetőt használhatnak, és úgynevezett banzájrohamot is indíthatnak.

A banzájroham a második világháborúban elterjedt taktika volt, amit a Japán Császári Hadsereg alkalmazott: a japán harcosok utolsó erejükből öngyilkos rohamot indítottak, elkerülvén így a szégyennek számító hadifogságot. Egy-két meccsen remekül jön ez a képesség, mivel ekkor kevésbé sérülnek bajtársaink, míg az ellenfeleket könnyebb lekasabolni – persze ez sem garancia a sikerre.

Nagyon oda kell figyelni a csapatalapú taktikára, a belsőnézetes lövöldé stílus itt töb-



INFO

Kiadó **Tripwire Interactive**
Fejlesztő **Tripwire Interactive, Rising Storm Közösség**
Platform **PC**
Röviden Második világháborús belsőnézetes taktikai lövöldé, ami a csendes-óceáni hadszíntérre kalauzol el minket, japán és amerikai csapatok fészereplésével.
PEGI 18+

bet takar, mint például a *CoD*-sorozatban, ahol elég menni és löni. A *Rising Stormban* minden egyes támadást jól meg kell tervezni, nem mindegy, mit hogyan merről hányan, mivel a fedezékhasználat nem elég a győzelemhez. Igazi csapatjátékossá kell válnunk, aki a többiekkel összehangolt munkára képes. Az amerikaiak inkább a támadó, míg a japánok a védekező stílusban jeleskednek, ezen felül minden pályán más taktika ajánlott – üröm az örömben, hogy a pályákból (egyelőre) elég kevés van. Azok tehát, akik nem ijednek meg egy kis agymunkától, és szeretik a gondolkodósabb akciót, nem fognak csalódni, a *CoD*-rajongók viszont máshol keressék számításukat.

LEVELEK IVO DZSIMÁRÓL

Mindez persze még kevés lenne, ha a remek játékménethént nem párosulna szép grafikával és hangokkal. Szerencsére a *Rising Storm*-nak ebből a szempontból sem kell szégyenkeznie – bár a megjelenítésért az Unreal Engine 3 felel, a játékménethént maximálisan kiszolgáló látvány tárul elénk, legyen szó Ivo Dzsima fekete homokkal és sziklával borított partjairól vagy Guadalcanal holdfénybe burkolózó dzsungel hadszíntereiről. A hangok is teljesen rendben vannak; nemcsak az autentikus fegyver- és robbanászörejek, hanem a katonák kiáltásai is fokozzák az élményt, pláne úgy, hogy a japán haderő valóban japánul szólal meg.

VERESÉG?

No de nem is játékról beszélünk, ha nem lennének hiányosságok, nincs ez másképp a *Rising Storm* esetében sem. Sajnos nem kevés bugba ütközhetünk csatározásaink so-

rán, melyek számottevően nem, de ahhoz kellő mennyiségben fordulnak elő a harc-tereken, hogy meg kelljen említenünk őket a negatívumok között. További probléma, hogy jelenleg nem túl sok helyszínen lövöldözhetünk, de szerencsére ez a későbbiekben változni fog, mivel folyamatosan érkeznek az újabb hivatalos és rajongói pályák. Egyelőre azonban elég kevesen játszanak a szervereken.

GYŐZELEM!

A *Rising Storm* tehát olyan mű, amelyben a professzionális megvalósítás ötvöződik a rajongói kreativitással, ennek gyümölcse pedig egy kiemelkedő alkotás. Taktikus harcot kedvelőknek kötelező, minden további FPS-rajongónak ajánlott.

Dudu

HARDVER

Win XP/Vista/7, Dual Core 2,3 GHz, 2 GB RAM, GeForce 7800 GTX/Radeon HD 2900 GT, 8 GB HDD

- + aszimmetrikus játékménethént
- + remek pályadízájn
- + autentikus hangok
- bugok
- kevés helyszínen
- elnagyolt karakterek

DUDU

A háború sosem változik, a *Rising Stormban* viszont nincs is rá szükség.

85

FEJLŐDJÖN AZ ÜZLET

Az új rész legfontosabb újítása az úgynevezett Ambition mód, ahol egy kisebb bázist kell fejleszteniünk. Ehhez különböző harcokat kell megvívniunk: portyázásokkal alapanyagokhoz, rajtaütésekkel hírnévhez, nagyobb volumenű csaták megnyerésével pedig újoncokhoz juthatunk. Kezdetben csak egy fegyverboltunk van, de később, ahogy nő a táborunk lélekszáma, úgy nyithatunk további üzleteket, farmokat és egyebeket.



A játék mélyeszántó dialógusait a régi idők kung fu filmjei is megirigyelhetnék



A csaták közti szünetekben NPC-kkel beszélgethetünk (de minek?!)



A dühös harcosok testéből energianyálábok csapnak ki



A csaták közti szünetekben NPC-kkel beszélgethetünk (de minek?!)



You've been looking pretty good lately. Try taking me on next time!

Egyszemélyes hadsereg

DYNASTY WARRIORS 8

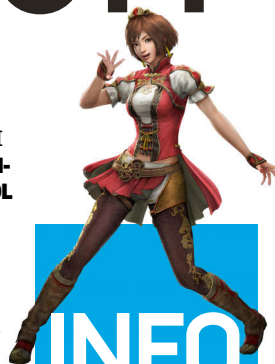
A HOGY A FILMEKNEK, ÚGY A JÁTÉKOKNAK IS MEGVAN A MAGA B KATEGÓRIÁJA, AMI STABIL FELVEVŐBÁZISÁNAK KÖSZÖNHETŐEN VÉG NÉLKÜL ONTJA MAGÁBÓL A KÜLÖNFÉLE TRASH-SOROZATOKAT.

Talán mondanom sem kell, hogy a legtöbb ilyen cím Japánból jön, hiszen ott van ennek a legnagyobb kultúrája, s ezért esküsznek a legvetemültebb hardcore gamerek is épp a japán játékokra.

Sok más ismert sorozat mellett ilyen a Koei leghíresebb franchise-a, az immáron 16 éve futó – és azóta is töretlen népszerűségnek örvendő – *Dynasty Warriors*, ami bár hivatalosan taktikai hack&slashként hirdeti magát, valójában csak agyatlan zúzdaként szokás rá hivatkozni a szakzsargonban. De hogy akkor mégis mi benne a taktikai? Na, erre én se jöttem rá; hiába csapnak össze benne folyton hatalmas seregek, támadásainkat még a legkritikább esetekben sem kell előre megtervezni, katonáink pedig nem igényelnek semmiféle instrukciót, hiszen csak statisztaként vannak jelen; az utunkat álló emberek százainak lekaszabolása jobbára egyes egyedül a mi feladatunk.

„NAGY KÖLÁVAL, SÜLT KRUMPLIVAL MEHET?”

Ebből már remélhetőleg remekül látszik, hogy a *Dynasty Warriors 8* a minőség helyett sokkal inkább a mennyiségre megy rá, emiatt mindenből elképesztően sok van



INFO

Kiadó **Tecmo Koei**
Fejlesztő **Omega Force**
Platform **PS3, Xbox 360**
Röviden **Tovább folytatódik a harc Kína három királysága között.**
PEGI **16+**

benne: ellenfélből, választható karakterből, kombókból, játékmódból, sztoriból, dialógusból és egyéb tartalomból. A sok száz óras játékíró tehát garantált, legalábbis azok számára, akik hajlandók szemet hunyni az egysíkú játékménen, a béna párbeszédnek, az ingerszegény sztori, a baltával faragott – de a korábbi részekhez képest sokat javult – grafika és a folyton szaggató mozgás felett. Ez utóbbi már csak azért is roppant kínos, mivel a játék legalapvetőbb lényege, hogy egy csapással akár több száz embert is kardélre lehessen hányni, ennek ellenére az xboxos verzió mégsem bírja rendesen leforogni, ha túl sokan szaladgálnak a pályán; pláne ha közben még a háttér is lángokban áll, zavaróan belassul.

A HÁROM KIRÁLYSÁG KORA

A történet egyébként a III. századi feudális és három részre szakadt Kína területére kalauzol el bennünket, ahol az ellenséges hadurak vívják egymással véget érni nem akaró harcukat az országot feletti teljes uralomért. S bár a cselekmény állítólag teljes egészében aszerint zajlik, ahogy azt a krónikák valódi személyekről és megtörtént eseményekről lejegyezték, ezt valahogy mégis nehezemre esik elhinni, hiszen finoman szólva sem kelti egy – mondjuk az *Assassin's Creed* szintjén – korhű, történelmileg autentikus és aprólékosan részletgazdag játék benyomását. Így, ha egy mód van rá, ne próbáljátok meg ezzel helyettesíteni a tanulást, mert az ebből szer-

zett tudás lehet, hogy nem lenne elég egy történelem kettős megszerzéséhez.

SOKKAL JOBB, MINT AZ ELŐZŐ

Minden negatívum ellenére azt azért mindenképpen érdemes a fejlesztők javára írni, hogy legalább próbálkoznak, hiszen az előző rész óta rengeteg olyan változást eszközöltek (természetesen a rajongók kérésére), melyektől sokan máris a sorozat legjobbjaként tartják számon ezt az új részt, márpedig ilyet a *DW3* óta nem mert kijelenteni senki. A játszható karakterek száma mostanra 77-re bővült, mindegyiknek egyedi fegyvere, egyedi kombói vannak, ezen kívül színesebbek lettek a harcok is, melyek közül elsősorban az ötödik részből visszahozott Rage módot, illetve az egyfajta kő-papír-ollóra hajazó Commander Affinityt érdemes kiemelni.

[mercenary](#)

- + fékevesztett kaszabolás
- + rengeteg tartalom
- + a sorozat legjobb darabja
- érdektelen történet
- egysíkú, unalmas játékménet
- nagy embertömegnek szaggat

MERCENARY
Hiába a sok újítás, még mindig csak egy szűk rétegnek szól.

60



GameStar

Az alapjátékról írás még tesztünket a 2012/11-es számban.

Bajnokok reggelije HALO 4: CHAMPIONS BUNDLE

INFO Kiadó **Microsoft** Fejlesztő **343 Industries/Certain Affinity**
Platform **Xbox 360** Röviden A Halo 4 legújabb DLC-csomagja két térképpel, egy játékmóddal, páncélokkal és fegyverfestésekkel. PEGI 16+

MÉG ÁPRILISBAN LÁTOTT NAPVILÁGOT A HALO 4 ELŐRE TERVEZETT

TÉRKÉPCOMAGJAINAK UTOLSÓ DARABJA, ÍGY NEM IS SZÁMÍTOTTUNK TOVÁBBI LETÖLTETHŐ TARTALMAKRA.

Aztán augusztus 20-án, míg az ország apraja-nagyja a Havasi Balázs zseniális zongoradarabjaira megkomponált tűzijátékban lelte örömét, egy újabb pakkkal gazdagodott a kínálat. A Champions Bundle valójában három DLC egybecsomagolását takarja, és kemény 2490 forinttal terheli meg számlánkat. Ezért az összegért két térképet és egy játékmódot (Bullseye Pack), három páncélhéjat (The Infinity Armor Pack), valamint tíz steampunk stílusú fegyverfestést (Steel Skin Pack) kapunk. Külön-külön is megvásárolhatóak ezek a tartalmak, de a Microsoft további exkluzív fegyverfestésekkel, páncélhéjakkal és a playercardon felvehető hősi pózokkal igyekezett vonzóbbá tenni az ajánlatot. Az én szememben egyértelműen a térképek bírnak értékkel, még nem született meg az a pusztán kozmetikai célt szolgáló extra tartalom, ami pénzt húzna ki a zsebemből. A Pitfall a Halo 3 egyik legnépszerűbb térképének felújított változata. Aki annak idején örömmel rohant a The Pit zegzugos folyosóin, és gyűjtögette a frageket, imádtatta szimmetrikus felépítését, annak most sem lesz oka panaszára. Minden olyan, mint régen, csak épp sokkal szebb. A Vertigo viszont nemcsak új, hanem

izgalmasabb is. Felépítését tekintve aszimmetrikus, a két szemben álló torony még ránézésre sem hasonlít egymásra, de mindkettő egyszerre óvja a bennük menedéket kereső spartanokat és jelent számukra halálos csapdát. Ha ugyanis az ellenség néhányszor eltalálja a homlokzaton vörösen villogó szerkezetet, elektromos kisülés sópör végig a területen, és nullázza le az energiapajzsokat. Meglepően jól sikerült a Ricochet játékmód is, ami lényegében leegyszerűsített amerikai foci passzolható labdával, egymásra lövöldöző játékosokkal. Óhatatlanul is felmerül a kérdés, hogy ár/érték arányban tud-e annyit nyújtani a Champions Bundle, mint a korábbi DLC-csomagok bármelyike. Amennyiben tőlem várjátok erre a választ, akkor egy határozott nemmel lesztek kénytelenek beérni, mert nincs az a páncél- vagy fegyverskin, amelyik felérne a hiányzó harmadik multiplayer-térképpel.

Chavalier

- + együtt olcsóbb
- + a Ricochet jó móka
- még mindig nincs kimondottan járműves harcra szánt térkép
- a csomagból csak a Bullseye Pack ér valamit

CHAVALIER
Igazi vegyes felvágott, amit aligha fog mindenki egyben elfogyasztani.

60



Johnny Depp is beájulna ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2

INFO Kiadó **Namco** Fejlesztő **Namco Platform PS3** Röviden A Dynasty Warriors és a Karib-tenger kalózáinak érdekes egyvelege az igazán sejtelmes, egyedi címmel érkező Namco-játék. PEGI 12+

ÉS A FÉLSZEMET HOGYAN SZEREZTE, KAPITÁNY? BIZTOSAN VALAMI CSETPATÉ SORÁN... NEM, FIAM, LÉGY MENT A SZEMEMBE, ÉS ELFELEDTEM, HOGY FEL VAN CSATOLVA A KAMPÓKÉZ...

Akár ezzel a kis szösszenettel is kezdhette a *One Piece Pirate Warriors 2*, mert alapvetően egy könnyed hangvételű, kalózos műsorszámról beszélhetünk, ha utóbbi tény valakinek nem esett volna le a címből. Anime-rajongóknak ismerős lehet a *One Piece* név, viszont akik nem rajongók, azok bizony legalábbis érdekes élményre számíthatnak. A *One Piece Pirate Warriors 2* ugyanis igen elvadult mangavilágba kalauzol bennünket, ami elsőre még a hardcore fanoknak is nehezen emészthető lehet.

Főhősünk, Monkey D. Luffy nem kicsit pszichopata kinézetű, de legalább igazán rugalmas. Méterekre nyúló testrészeivel zúzza le a számolatlanul ránk zúduló ellenfelek garadját, miközben fejhangon visongja a kombók neveit – persze japánul, mert szinkron, az nincs. Mondjuk mangacuccnál ez nem feltétlen hátrány, de mivel az UI nem éppen felhasználóbarát, a nagy káoszban sokszor nincs időnk elolvasni a fontos infókat sem, Luffy pedig hiába vinnyog, ha egyszer nem értjük.

A *One Piece Pirate Warriors* sztorija kissé lassan lendül be, de szerencsére egy idő után már majdnem izgalmas

lesz, csak győzzük addig püfölni a klónok hadát. Aki nem ismerné az animét, az se csüggedjen, mert a fő sztoriszál teljesen elkanyarodik a sorozattól, így a rajongók sem fogják tudni jó darabig, miért is pofozkodunk éppen serényen. Pofozkodni pedig lesz alkalom bőven, mert a játék alapvetően *Dynasty Warriors* spinoff, azaz minden pályán ellenfelek ezreit püfölhetjük péppé, és természetesen egyre újabb karaktereket nyithatunk ki, hogy aztán azok kombóit is begyakorolhassuk jól. Kissé unalmas, ám meglepően élvezetes tud lenni a játék, persze csak azok számára, akiknek bejön ez a stílus. Esetleg ismerik a karaktereket. Netalán beszélnek japánul is. A többieknek csak szózával ajánlatos.

Gulius

- + szép grafika
- + sok-sok karakter
- + grandiózus csaták...
- ... melyekből túl sok van, és mind ugyanolyan
- lagymatag sztori
- fárasztó ennyiszor x-et nyomni

GULIUS
Tengerparton pofozkodni élvezetes, csak hamar beleizad az ember.

73



Egyes, kettős, hármas metrő

METRO: LAST LIGHT FACTION PACK

INFO Kiadó Deep Silver Fejlesztő 4A Games
Platform PC, PS3, Xbox 360
Röviden A Metro: Last Light első DLC-je. PEGI 18+

VOLTAKÉPP HÁROM KÜLDETÉS A FACTION PACK, MELEKBEK EGY REICH NEHÉZTŰZÉR, EGY RED LINE MESZTERLŐVÉS, ILLETVE EGY KEZDŐ POLIS RANGER VISZONTAGSÁGÁIBA LESHTÜNK BELE. Az első küldetés alig tíz perc, igazából azok fogják élvezni, akik szeretnek lecövekelni egy másodpercenként sokat lövő géppágyúval, és csak kaszálni-kaszálni bárkit, aki eléjük téved. Nem egy lélekemelő foglalatosság, de legalább ki lehet próbálni néhány új fegyvert: az említett brutális golyószórót, egy railgunt és egy gránátvetőt. A mesterlövész-küldetés egy fokkal izgalmasabb, egy kis lopakodás, az örök kifigyelése és így tovább: az átlagos lövöldözős játékok szokásos settenkedős játékelemeinek Metro-féle változatai szépen egybegyűjtve. Az alapjátékban nem volt frusztráló a lopakodás, úgyhogy aki ott élvezte, annak itt is tetszeni fog. A küldetés maga kb. fél-háromnegyed órára, tehát kellemesen komplex, már-már megéri a DLC árát. Na de a harmadik!

Sanda gyanúm, hogy a „Kshatriya” pályát eredetileg önmagában is egy külön DLC-nek szánták, annyira komplex, és megáll a maga lábán. Lényege, hogy ifjú rangerként a régi világ tárgya-ait gyűjtögetjük az előző részből ismerős moszkvai könyvtár környékéről. A bázisra szépen lassan vissza kell hordanunk harminc relikviát, az ezekért kapott pénzből fejleszthetjük felszerel-

sünk, fegyvereinket, és fel kell fedeznünk a terep összes rejtett zeg-zugát. A bázison pihenhetünk (és menthetünk), illetve áttöprenghetjük a következő beszerzőkörút taktikáját. Nehézségi fokozattól és vérmérséklettől függően a pálya hosszú órára leköthet minket, elvégre nemcsak az alapjátékról, de minden idők leghosszabb és legösszetettebb Metro-pályájáról van szó. Elképesztően átgondolt, nagyon jól összerakott pálya rengeteg elágazással, egymásba kapcsolódással, menet közben megnyitható átjárókkal... zseniális darab. Ha az alapjátékkal együtt nézem, számomra akkor is az egyik legjobb Metro-élmény volt. Pont annyi pluszt adott, amennyiért az ember sóhajtvá, de hajlandó némi extra pénzt kiközhögni, és nem bánja meg.

mazur

HARDVER
2 GB RAM, 2,2 GHz Dual Core, Nvidia GTS 250

- + kiváló ranger küldetés
- + igazi Metro: 2033 és régi STALKER hangulat
- a másik két küldetés kicsit komolytalan

MAZUR
Már a Kshatriya pálya miatt megéri megvenni.

87



Hullámok hercege

METRO: LAST LIGHT TOWER PACK

INFO Kiadó Deep Silver Fejlesztő 4A Games
Platform PC, PS3, Xbox 360
Röviden A Metro: Last Light második DLC-je. PEGI 18+

EGY KICSIT ELMARADTUNK A MATRO: LAST LIGHT DLC-K ISMERTETŐJÉVEL, PEDIG MÁR KETTŐ IS MEGJELENT KÖZÜLK. (PERSZE EZT IS KI MIATT? NA? KI MIATT? SZÓVAL ELMARADTAM.) Akárhogy is, miután az előző DLC-it elvitte a hátán a Kincskereső Kshatriya pálya, felvillanyozva vágtunk neki a másodiknak. Viszonylag olcsó megoldás, hogy most egy virtuális kiképzőprogramba bújva kell próbákat kiállnunk, de mivel az alapjáték befejezése meglehetősen... Shakespeare-i volt (ez még nem spoiler, ugye?), megbeszélhető, hogy miképp próbáltak a 4A Games-nél új mellékszálakat pöndöríteni. (Ez egyébként vitatható, mivel egy VR-központ technológiailag kicsit nagy ugrás a játék többi részétől.)

Viszont... horda mód? Most komolyan? A Metro: Last Light pont a túl sokadik játék, amelyik ellövi a „Hullámokban jövő ellenség! ez kell a népnek!” zseniális ötletét, úgyhogy ezek után pont az jön, mint amire gondolnánk: hullámokban ránk törő gonoszokat kell visszaverni, cserébe végső pontszámunkat megoszthatjuk barátainkkal, és titokban reménykedhetünk, hogy egyikük sem lesz olyan csuda ügyes, mint mi.

A hivatalos leírás szerint a győzelemhez el kell sajátítanunk a Metro egyedi, kézilég eszkábált fegyvereinek használatát és összetett harci mechanizmusait, a valóságban (vagyis a virtualitás-ban...) azonban épp ezek szorulnak hát-

térbe. A fegyvereket például nem lehet testreszabni (még az előző DLC extra lövedékei is eltűntek, mint például a tüzes sörét), illetve a fényforrásokkal sem lehet trükközni némi plusz taktikai előnyért. Azt pedig már csak hal-kan jegyezzük meg, hogy a horda mód kooperatív módban valóban élvezetes, a Metro: Last Light azonban nem támogatja ezt a lehetőséget, szóval... magunkra vagyunk utalva. Mindegy, csinálja, aki szereti. Két izgalmas DLC még úgyis érkezik a Metro Last Lighthoz, a Developer Pack és a Chronicles Pack – főleg az utóbbit érdemes várni, mert az alapjátékban megismert három szereplő (Khan, Pavel és Anna) szemszögéből mutat be egy-egy küldetést, és talán néhány nyitva hagyott kérdést is megválaszol.

mazur

HARDVER
2 GB RAM, 2,2 GHz Dual Core, Nvidia GTS 250

- + online leaderboard
- + ürügy még egy kis Metrózásra...
- + ... pedig ez csak unalmas horda mód
- az alapjátékhoz képest kevesebb stratégiai lehetőség

MAZUR
Csak a legelvetemlőbb rajongóknak ajánlható.

52



Zsebünkben a kukacok WORMS 3

INFO Kiadó **Team 17** Fejlesztő **Team 17** Platform **iOS** Röviden **A Worms 3**-ban mindent megtalálhatunk, ami elődeiben benne volt, de most szinte hibátlan epizód jelent meg iOS-készülékeinkre. iTunes Rating **9+**

TÖBB MINT TÍZ ÉVE, 1991-BEN JELENT MEG EGY ELSŐ BLIKKRE MÁR AKKORIBAN IS CSÚNYÁCSKÁNAK TŰNŐ, ÁM ANNÁL NÉPSZERŰBB JÁTÉK: A SCORCHED EARTH. A játékban egy-egy tankot irányítva, a megfelelő fegyvert kiválasztva, a szelét és a terepviszonyokat módosítva kellett szétlőnünk az ellent – ez a játék vált aztán a *Worms* ihletőjévé.

A 95-ben megjelent játék a több fegyver, a változatosabb terepek és tereptárgyak, valamint a többfős csapatok mellett azzal tűnt ki, hogy a feje tetejére állította a koncepciót: realiztikus, háborús környezetet helyett tündéri kukacokkal, vicces hangok és animációk közepette lapíthatunk ki/gyűjthetünk fel, üthetünk le a főreg ellent. Egymás után jelentek meg a kiegészítések és folytatások, egyre viccesebb fegyverekkel lőhettük egymást, megjelent a nagymama, a szuperbárány, a hókövető galamb stb. A sorozat a 2000-es évek elején nyitott a harmadik dimenzió felé, de új ötletek híján, valamint a körülményes irányíthatóságnak köszönhetően az eladások csökkentek.

A *Team 17* 2010-ben úgy döntött, vizsztatér a gyökerekhez, és milyen jól tette! A játék újra frissnek hat, a kezdetektől fogva az érintőképernyőt szem előtt tartó fejlesztési folyamatnak köszönhetően a *Worms* élvezetesebb, mint valaha. Az új címben minden eddig megismert és kedvelt fegyver a rendelkezésünkre áll, a grafika a 3D-s háttereknek köszönhetően pedig még sosem volt ilyen látványos. Húsz egyjátékos küldetésben, gyors meccsekben és egy új survival mód-

ban próbálhatjuk ki magunkat a gép ellen, de a játék igazi erősségét ezúttal is az online vagy pass'n'play multi adja. Újdonság, hogy csapataink megalkotásakor és testreszabásakor (amire szintén minden eddiginél több lehetőségünk van) kukacainkal négy különböző típusból állíthatjuk össze (katona, nehézgyalogos, felderítő, gyógyító). A játékban megszerezhető érmék segítségével összeállíthatunk egy kártyapaklit, amit a küldetések elején használhatunk, ezek aktiválásával különböző előnyökre tehetünk szert. Szerencsére ehhez nem lesz szükségünk iAP-ra: az egyetlen dolog, amiért fizetnünk kell, az az eset, amikor át akarunk ugrani egy pályát. Hátrányként talán csak a relatíve kevés igazi újítást tudnám felhozni, de nem akarok kukacoskodni, inkább mennék már kukacoskodni: az iOS-exkluzív *Worms 3* a sorozat mobiljainkra elérhető (és talán egyébként is egyik) legjobb része.

kacor

- + teljes csomag – mindent megkapunk
- + nincsenek iAP-ok
- + remek találás, kellemes újítások...
- ... amelyekből nincs sok
- maximum négy kukac egy csapatban
- érintőképernyős irányítás

KACOR

Egy igazi csupa-szív, kiforrott folytatás kellemes újításokkal.

87



Begazolt hullák hajnala PLANTS VS. ZOMBIES 2

INFO Kiadó **Electronic Arts** Fejlesztő **PopCap** Platform **iOS** Röviden **Egyedi hangulatú tower defense** játék. iTunes Rating **9+**

EGYIPTOMI, COWBOY ÉS KALÓZ ZOMBIK? LEHET-E ENNÉL POMPÁSABB DOLGOT ELKÉPZELNI? MUSZÁJ VOLT VÁLTOZTATNI VALAMIT, CSAVARNI EGY KICSIT, HISZEN ELJÖTT AZ IDEJE A **PLANTS VS. ZOMBIES 2-NEK.** Nemcsak hogy eljött, itt is volt, mivel 2009 óta minden rajongó – akit elkaptak a tower defense-féle móka újdonsága – lelkesen várta, mi jöhet még egy szinte tökéletes első rész után. Spoiler! Egy nem olyan tökéletes rész jött. Persze nagyon magas volt a léc, ezért néztek el nekem, ha nem zengek ódákat, de ez a hangulat már nem az a hangulat.

Először is persze jó, hogy ingyenes, de a mikrotranzakció bevezetése folyamatosan azt a hatást kelti, hogy csak akkor mehetünk tovább ősz hajszálak és ezer óra beletett játékidő nélkül, ha fizetünk. Az egész koncepció erre épül: most már három világban haladunk (amolyan időutazós balhé *Crazy Dave*-vel és egy beszélő autóval Egyiptomban, a kalózok korában és a vadnyugat) előre, mintha csak egy facebookos játékban nyomtatnánk. Vannak új növények és zombik, új kihívások és minijátékok is, de már nem az a komplex és magával ragadó játékméret vár, amit az első részben megszerettem. Pedig bejött a nehezítés, csillagokat kell gyűjtenünk, ha egy új világot akarunk megnyitni (vagy persze fizethetünk is), ehhez pedig változó feltételekkel kell egy pályát többször is végigvinni (csak megadott mennyiségű napocsát hasz-

nálhatunk, vagy a zombik nem ehetnek meg semmit, ilyesmi). Még új kombók is vannak, megnövelhetjük időlegesen növényeink erejét, illetve az érintőképernyőt használva pöckölhetünk vagy repethetünk ki zombikat.

Adott lenne a móka, de mégsem kaptam el az az érzés, amit az első rész keltett. Valószínűleg csak elmúlt az újdonság varázsa, nem lehet kétszer csodát tenni. Ha ezen túlteszem magam majd valahogy, biztos remekül fogok szórakozni. Emellett pedig baráti jó tanács: vigyázzatok, hogy a zombihentelés hevében mennyire vagytok hajlandók a pénztárcátokba nyúlni, mert a free to play modell kényelmesebben kicsal 15-20 ezer forintot az ember zsebéből, ha az türelmetlen vagy nagyravágó. Ennyit azért nem ér a mulatság. De ha van elég időnk, akkor ingyen is mi lehetünk a kert császárai. Már ha ez cél.

HP

- + ami jó volt, az megmaradt
- + történelmi zombik
- + többféle taktika szükséges
- nincs elég újítás
- nagyon drága mikrotranzakció
- a beszélő autó

HP

Szinte biztos, hogy én vártam túl sokat tőle. Ezzel együtt ingyen van.

79



Kopik az aszfalt ASPHALT 8: AIRBORNE

INFO Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft Platform Android
Röviden Kilenc év alatt nyolc epizód, de az Asphalt még mindig olyan fényesen csillog, mintha senki nem járt volna rajta. GPR E

ASSAN MÁR FÖLÖSLEGES LESZ SZÁMOZNI AZ ASPHALT SOROZAT EGYES EPIZÓDJAIT.

A szériát 2004-ben indította útjára a Gameloft, akik pedig azzal a tengernyi tapasztalattal nem csoda, hogy biztosan állnak a mobilos autóverseny-játékok dobogójának legmagasabb fokán. Nem élnek vissza előnyükkel, az újabb és újabb részek mindig hoznak valami számottevő újítást, fejlődést, így az Asphalt esetében nem túlzás azt állítani, hogy minden epizóddal egyre jobb lesz. Az Airborne-ban a legfontosabb a légi trükkök bevezetése: a pályákon elhelyezett rámpákról elstartolva emelkedhetünk a levegőbe, majd a rámpa kialakításától függően hajthatunk végre trükköket. Ha döntött rámpára hajtunk rá, az autó megpördül a levegőben a maga leegyszerűsített módján, de ha lehetőség van rá, mindenképp érdemes ezt az utat választani, mivel így a versenyek után kapott kredit mennyisége is növekszik.

A fejlődést mutatja, hogy a 47 megvásárolható autó mindegyike licencelt, sőt a zenéket is ismert előadók repertoárjából válogatták. A kilenc versenypálya gyönyörűen kidolgozott, az egyes területek jellegzetességeit abszolút magán hordozza. Az ember néha csak megállna nézegetni, de aztán belerohan egy rivális versenyző, és máris kizökken a nyugalomból. Nem titkolt tény, hogy az Asphalt a Burnout széria mobilos „klónja”, ezt erősítő most végre minden eddiginél izgalmasabb összetörni a másikat. Ha megfelelően találjuk el az ellenfelek autóját, lassítva pörögnek le az útról. A törésmoddellen azért lehet még farag-

ni: ha teljes gázzal hajtunk bele egy falba, az ütközés következtében leszakadnak az autó ajtajai. Nem igazi negatívum ez, csupán szokatlan. Sajnos az Asphalt 8-at is megfertőzte a mikrotranzakció, ami egyes esetekben már nemhogy súrolja a pófátlan-ság határát, de méterekkel átlépi azt. 89,99 eurót kell fizetni a hét legjobb teljesítményű autót magában foglaló packért. Persze össze lehet gyűjteni a megvásárlásukhoz kellő kreditet, de ez csak az időmilliomosoknak sikerülhet. Ha szeretjük az árkad autóversenyzést, esetleg még elég időt is tudunk rá szakítani, akkor az Asphalt 8: Airborne mindenképp megéri azt a 225 forintot, amit elkérnek érte, de ha sikítva rohannunk ki a világból a mikrotranzakciótól, keressünk inkább más alternatívát.

Paca

Az Android-rovat támogatója a Samsung

- ✓ az egyik legjobb autóverseny-játék mobilra
- ✓ licencelt autók és zenék
- ✓ barátainkkal játszani igazi élmény
- ✗ mikrotranzakció vagy kényszerből játszol
- ✗ az ugratók bevezetése kevés
- ✗ az MI néha olyan, mintha csalna

PACA
Nem elég, hogy megvetted az autót, készítheted a benzinpénzt is.

75



Rákontráztunk CONTRA: EVOLUTION

INFO Kiadó PunchBox Studios Fejlesztő CocoaChina Platform Android
Röviden Újraéledt a Konami klasszikusa, ami cseppet sem vesztett nehézségéből, de korunk védjegyei sajnos az újszülöttn is megmutatkoznak. GPR LM

EGY DOLGOT MINDENKÉPP JÓ LESZ MÉG AZ ELEJÉN TISZTÁZNI: NEM EMLÉK- SZEM AZ EREDETI CONTRA PÁLYÁIRA.

Illetve de, az első pályára igen, ugyanis unokatesómmal szövetkezve is csak nagyon nehezen tudtuk elverekedni magunkat az első komolyabb kihívásig, de az öröm nem tarthatott soká. Minthogy az internet akkor még csak az iskolák és a könyvtárak (és Teleházak) kiváltsága volt, a Konami Code létezésének ténye sem volt számunkra ismerős, így aztán viszonylag hamar cseréltük ki a kazettát a Duck Huntra, hogy a rózsaszín műanyag pisztollyal vadászunk a kacsákat (és próbáljuk lelőni azt a személtáda kuttyát). Most viszont egy újabb lehetőséget kaptunk, hogy immáron a modern világ igényeinek megfelelően, mobilkészülékeken és táblagépeken élhessük át az oldalnézetes (és olykor hátulnézetes) shooter nyújtotta élményt. A Contra: Evolution nem egyenes remake, hanem az alapjáték némileg felturbózott kiadása szintlépési lehetőséggel, megvásárolható életekkel és sok-sok mikrotranzakcióval. A 225 forintot ár csak álca, mert bár plusz összeg befizetése nélkül is végig lehet játszani az egészet, az erősebb fegyverekre és a pályák átugrására azért sok pénzt el lehet verni. Az egész leginkább amit idegesítő, hogy arany- és gyémánt-készletünket még játék közben is láthatjuk, két gombbal pedig anélkül vásárolhatunk extrákat, hogy kilépnénk a menübe – ezek értékes helyet foglalnak el a képernyőn, ami a kisebb kijelzővel ellátott készülékek esetében rend-

kívül frusztráló. De tegyük félre a kesergést, egy olyan világban élünk, ahol a mikrotranzakciót az arcunkba nyomják, és ahol a fejlesztők többsége még nem jött rá, hogyan lehetne extra pénzhez jutni anélkül, hogy rombolná a felhasználó játékelményt.

Az irányítás is inkább annyiban problémás, hogy néha, főleg a bosszarok során a virtuális D-padre vagy analóg karra helyezett ujjunk kitarolja a főszereplőt, ami megint a kiskijelő-pártiakat bosszanthatja. Pozitívum ugyanakkor, hogy nem kell nekünk tüzelni, jobb hüvelykujjunkt teljes mértékben az ugrásnak szentelhetjük. A Contra: Evolution egy kiváló remake, amit a mikrotranzakció és az irányításbeli nehézségek kicsit nehezen fogyaszthatóvá tesznek. Egy-két frissítés, és minden rendben lesz.

Paca

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

- ✓ felújított, de az elődhoz hű grafika
- ✓ alapvetően egyszerű irányítás
- ✓ mégiscsak Contra
- ✗ mikrotranzakció, te égetnivaló!
- ✗ irányításbeli nehézségek
- ✗ túlzásfolt HUD

PACA
Újabb kazettákat lehet a padlásra vinni.

84

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

PLATINUMSHOP
VIDEOJÁTÉK SZAKÜZLET ÉS SZERVIZ

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Kik vagyunk?

A PlatinumShop egy 2000 óta működő videojáték szaküzlet és szerviz. Legyen szó akár a legújabb címekről, akár retro klasszikusokról, Magyarország egyik legnagyobb kínálatában biztosan megtalálod a kedvedre valót! Boltjainkban lehetőség van megunt játékaid cseréjére is, így mindig jóval olcsóbban juthatsz hozzá a legfrissebb megjelenésekhez.

Szerviz

Már 13 éve üzemel konzol szervizünk, ahol a lehető legrövidebb idő alatt a legjobb áron javítjuk meg beteg gépedet és tartozékait! Ha gondviseléssel szeretnéd megelőzni a bajt, abban is segítünk: kitakarítjuk PS3 vagy Xbox 360 konzolodat, és újrapasztazzuk processzorát. Lemezpolírozást is vállalunk, hogy gyűjteményed újra régi fényében pompázhasson!

Facebook

Érdemes csatlakozni Facebook közösségünkhöz is, hiszen így mindig képen lehetsz legújabb híreinkkel, akcióinkkal és Facebook-exkluzív ajánlatainkkal. Sőt, nyereményjátékaink során izgalmas ajándékokért, videojátékos relikviáért is versenybe szállhatsz!

www.facebook.hu/PlatinumShop.hu

Már kapható!

Grand Theft Auto V
Ajándék Atomic Blimp DLC + óriásposzter



PS3/X360
2013. szeptember 17.
Ár: 14 490 Ft

Az eddigi legambiciózusabb GTA játékban három különböző karakterű bűnöző kapja a főszerepet, akik kénytelenek mindent kockára tenni a túlélésért. A fergeteges sztori mellett az online módban is óriási élményekre számíthatsz!

Már kapható!

Rayman Legends
Ajándék DLC



PS3/X360/VITA/WIIU
2013. augusztus 30.
Ár: 11 490 Ft

Rayman és barátai az év talán legjobb platformjátékában térnek vissza, egy rendkívül ötletes és szórakoztató kihívásokat felvonultató kaland erejéig, amit a többjátékos módban akár egyszerre négyen is átélhetnek!

Már kapható!

Total War: Rome II
Ajándék poszter




PC
2013. szeptember 3.
Ár: 10 990 Ft

Válj a világ első superhatalmává, és vezesd az ókor legelképezetőbb hadigépezetét a díjnyertes Total War sorozat legfrissebb stratégiai játékában! Építsd fel a birodalmad, és ird magad a történelmet!

Előrendelések

FIFA 14
Előrendelői ajándék: 4db DLC + Stresszlabda




PC/PS3/X360/VITA
2013. szeptember 27.
Ár: 13 890 Ft

Éld át a gólszerzés mámorító örömét a FIFA 14-ben! Építsd fel a támadásaid, irányítsd a meccs tempóját és hajts végre sztárokhoz méltó trükköket az új labdafizikával!

Előrendelések

F1 2013
Előrendelői ajándék: poszter



PC/PS3/X360
2013. október 4.
Ár: 11 990 Ft

A definitív Formula 1 játék az eddigi egyik legizgalmasabb szezon aktuális autóját, pilótáit, gumijait, pályáit és szabályrendszerét vonultatja fel a maximális élethűség érdekében.

Akciók

GRID 2 + ajándék poszter
Ár: 9 490 Ft (PS3/X360)



Sebesség, hírnév, siker: győzd le a három kontinens legjobb pilótáit versenypályákon, városokban, vagy hegyi utakon, és foglald el a helyed a motorsport legendái között!

God of War Ascension + poszter
Ár: 7 990 Ft



Mielőtt isten lett, ő is ember volt. Kísérd végig Kratos első lépéseit azon a vérről és tetemekkel borított úton, melynek során bosszút esküszik az ókori görög istenek ellen!


GEARS OF WAR JUDGEMENT
Ár: 7 490 Ft



Csatlakozz a Damon Baird által vezetett Kilo egységhez, és éld át a Sásakkal vívott kétségbeesett háború előzményeit a Felbukkanás napjától!

Beyond: Two Souls (magyar felirattal)

Beyond: Two Souls
Előrendelői ajándék: óriásposzter




PS3
2013. október 11.
Ár: 13 790 Ft

Nyerj betekintést Jodie életébe, aki megmagyarázhatatlan kapcsolatban áll egy természetfeletti entitással! Különleges képességei azonban a kormány érdeklődését is felkeltik...

NBA 2K14

NBA 2K14
Előrendelői ajándék: DLC



PS3/X360
2013. október 4.
Ár: 11 990 Ft

A világ első számú NBA játéka most LeBron James közreműködésével célozza meg a következő szintet, az elérhető legjobb, legautentikusabb élményt nyújtva a sport rajongóinak.

AZ oldal bemutatása 500 Ft kedvezményre jogosít fel 10 000 Ft feletti játék és kiegészítő vásárlása esetén

PlatinumShop Pest
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 56.
+36 (1) 302 81 28, H-P: 10h-19h, sz: 10h-14h

PlatinumShop Buda
1035 Budapest, Pecsirtemető utca 35.
+36 (1) 240 73 17, H-P: 10h-18h

http://platinumshop.hu
E-mail: info@platinumshop.hu
Facebook: https://www.facebook.com/platinumshop.hu

PC



FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

GS 2013. SZEPTEMBER – 83%
8990 FT

A szépműnyű, de nem túl sikeres Final Fantasy XIV teljes átalakításon esett át. Rengeteg extra tartalom, felturbózott grafika, tonnányi új lehetőség.



SPLINTER CELL: BLACKLIST

GS 2013. AUGUSZTUS – 82%
9990 FT

Sam Fisher került a Fourth Echelon vezetői székébe. Az üldögélés helyett terepre 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

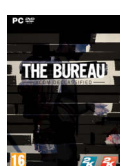
A második világháború eseményeinek csak az egyik oldalát láttuk. Most képet kapunk az orosz frontról, ahol a hó volt a legveszélyesebb ellenség.



TOTAL WAR: ROME II

GS 2013. SZEPTEMBER – 87%
11 990 FT

A Total War sorozat legújabb részében ismét a római hadviselés eszközeivel kell meghódítanunk ellenségeink földjeit a történelmi hadjárat során.



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 földönkívülivel.



MORTAL KOMBAT KOMLETE 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 memóriátolvaj emlékei nélkül ébred. Egy rejtélyes idegen segíti egy-személyes hadjáratát, hogy visszaszerezhesse, amit elvesztett tőle.



GEARS OF WAR: JUDGMENT

GS 2013. MÁRCIUS – 85%
12 990 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 kezdtek biztonságban érezni magukat, amikor a zombivírus ismét visszarántotta őket a borzalmas nyaralás helyszínére.



FIFA 14

GS 2013. SZEPTEMBER – 90%
13 990 FT

Ismét friss verzióval jelentkezik sokak kedvenc sportjátéka, ami drasztikus újítások nélkül, friss tartalommal igyekszik fenntartani a lelkesedést.



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 összezereshetjük az összes ismertebb DC-karaktert, hogy évtizedes viták végére tehesünk 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 kaptunk. 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 időmiliomosoknak!



DIABLO III

GS 2013. SZEPTEMBER – 90%
14 990 FT

A PC-s diadalmenet után most konzolokon hódít a Diablo III. Újratervezett irányítás, offline játék és helyi multi garantálja az ébren töltött éjszakákat.



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

NBA 2K14

október 4.

The Legend of Zelda: Wind Waker HD

október 4.

Beyond: Two Souls

október 17.

Skylanders: Swap Force

október 18.

Batman: Arkham Origins

október 25.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3:

Full Burst

október 25.

Assassin's Creed IV: Black Flag

november 1.

Battlefield 4

november 1.

Call of Duty: Ghosts

november 5.

Watch Dogs

november 22.

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

HARDVER

Már Kickstarteren a Cross Plane

Világelső crossplatform controller

MIVEL A TERVEZŐKNEK NEM SIKERÜLT BEFEKTETŐT TALÁLNIUK, KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁS ÚJTJÁN KÉSZÜLHET EL A VILÁG ELSŐ MULTIPLATFORM KONTROLLERE.

Az egyelőre csak Cross Plane kódnevet viselő projekt felkerült a Kickstarterre, ahol el is kezdődött az adománygyűjtés, a lelkes gamerek eddig 21 ezer dollárt dobtak össze rá. A fejlesztők

összesen 350 ezer dollárt szeretnének összekalapozni, hogy a 3D-nyomtatóval készített és egyébként látszólag tökéletesen működő prototípust gyártósorra küldhessék.

A Cross Plane első pillantásra kísértetiesen hasonlít a Nintendo Wii U gamepad megoldásához, azaz egy kijelzőt integráltak a controllerbe. Am ennél érdekesebb a történet, hiszen itt nem csupán extra funkciók megjelenítésére képes a kijelző, hanem magát a játékot is láthatjuk rajta.

A Cross Plane apró kijelzőjén PC-, PS3-

Xbox 360-, de akár Ouya-alapú játékok is megjeleníthetők, egyetlen kritérium a HDMI-port megléte, mivel ez szükséges a mellékelt Wi-Fi adóvevő számára. A controllerbe épített Wi-Fi-egység így képes fogadni a jelet, hasonlóan az Nvidia Shieldhez, aminél szintén magáról a játékoseszköztől streamelhetjük a képet.



konzola a képet. Éppen ezért a hardverért sem kell aggódní, hiszen továbbra is a konzol vagy a PC fogja pörgetni a villanyórát, a Cross Plane csak az iránítást és a megjelenítést felelős. Az egyelőre még nem túl dizájnos, fekete controller két analóg kart kapott, valamint beépített rezgőmotorokat, de természetesen a D-padot, az előlapi kamerát és a mikrofont sem felejtették

ki belőle. A 7 hüvelykes kijelző ráadásul érintésérzékeny, így az ujjhegyünkkel közvetlenül is beavatkozhatunk a játékokba, vagy például könnyebben gépelhetünk be üzeneteket játéktársunknak. A készülék megjelenésére még jócskán várni kell, ha sikeres lesz a gyűjtés, akkor is csak jövő év közepén lehet számítani a kész termékre.



Mozivászon méretű kijelző – akár a buszon is Hordozható tévé a fejen

A SONY BEMUTATTA A HMZ-T3W NEVŰ ÚJ HIGH-TECH KÜTYŰJÉT, AMIVEL BÁRHOL MOZIVÁSZON MÉRETBEN FILMEZHETÜNK, JÁTSZHATUNK.

A CSÖPPET futurisztikus kinézetű „szemüveg” két HD felbontású,

pontosabban 1280×720-as OLED-panelt tartalmaz, ami a gyártó szerint megfelel egy 19 méter átmérőjű vászonnak, melyet kb. 20 méteres távolságból nézünk.

A moziérzést bárhol igénybe vehetjük, hiszen a készülék plusz akkumulátorral is rendelkezik, ami egyetlen töltéssel akár két-három film végignézésére is elegendő lehet. A Sony újdonsága egy beépített fülest is tartalmaz, ami virtuális 7.1-es hangzást kínál, de kedvenc hangrendszerünk és fülhallgatónk is ráköthető a T3W-re. A készülék legérdekesebb pontja azonban

a gazdag csatlakozókínálat, ugyanis nemcsak Wi-Fi, hanem akár HDMI-, akár MHL-kapcsolatot is használhatunk. Ez pedig annyit tesz, hogy tabletünket, mobilunkat vagy kézi konzolunkat is ráköthetjük majd a szemüvegre, így a felhasználási kör jelentősen bővíthet. Gondoljunk csak el, ahogy a buszon zötykölődve *Angry Birds*-özünk, közben vadul rángatjuk a fejünket, mindebből pedig kívülről senki semmit sem lát.

A készülék tömege a Google Glassnél azért jóval súlyosabb, alából 320



grammot kell a fejünkre tennünk. Ha pedig vezeték nélkül szeretnénk kapcsolódni, akkor a plusz 210 grammos akkumulátorra is szükségünk lesz, amitől már cseppet sem lesz nevezhető kényelmes viseletnek.



240 Hz-re kapcsol az Eizo Célkeresztben a játékosok és a grafikusok

IGAZI CSÚCSKATEGÓRIÁS MONITORT JELENTETT BE AZ EIZO, A DURAVISION SOROZAT FDF2405W TÍPUSJELZÉSŰ TAGJA 240 MHZ-ES KÉPFRÍSSÍTÉSEL ÉS VA-PANELLEL ÉRKEZIK.

A 120 MHz-es beérkező jelet a monitor elektronikája képes 240 MHz-re skálázni, ami így még gördülékenyebb és folyamatosabb mozgást eredményez. A VA-panelnek ezen felül mindössze 4 ezredmásodpercre van szüksége a szürkéből szürkébe (GTG) történő átmenet elvégzéséhez, így ez a modell főként FPS-játékosoknak lehet jó választás. A 23,5 colos képátlójú, LED-es monitor matt felülettel rendelkezik, a magas betekintési szögek 176 fokos függőleges és ugyanennyi vízszintes értéket jelentenek. A full HD felbontású panel kontrasztaránya

5000:1, a fényerősség pedig maximális esetben eléri a 450 cd/m²-t. Az Eizo újdonsága a 120 MHz-es szinkronjelhez mini-DIN-csatlakozót, valamint Dual DVI-t és DisplayPortot is kínál, de egy plusz USB HUB-ot is rejt. Az asztalra helyezés ráadásul nemcsak horizontálisan lehetséges, 90 fokkal elforgatva ideális grafikai munkákhoz, illetve a netezés is jóval kényelmesebb így.



Olcsó kártyával támad az AMD Szép csöndben megjött a Radeon HD 7730

MÉG A NYÁR KÖZEPÉN ELKEZDTEK SZÁLLINGÓZNI A HÍREK AZ AMD ÚJ, OLCSÓ GRAFIKUS VEZÉRLŐJÉRŐL, AMIRŐL MOST HIVATALOSAN IS LEHULLOTT A LEPEL.

A Radeon család HD 7730-as tagja főként azoknak szól, akik nem tudnak vagy nem akarnak 50-100 ezer forintot elkölteni egy erősebb GPU-ra. Elsőként a Sapphire-tól érkezett ilyen belépőszintű kártya, ami a 10-20 ezer forintos kategóriába ékelődik be, érthető módon viszont ezért a pénzért csupán szerényebb grafikus teljesítményt kínál az Oland kódnevű rendszer. A 28 nm-es gyártósoron készülő lapka több mint 1 milliárd tranzisztort tartalmaz, a ROP blokkok pedig az L2 gyorsítótárral kapcsolódnak össze, 256 kB-os méretben. A memóriavezérlő 128 bites, ami 1 GB-os GDDR3 vagy DDR5 memóriát jelent a gyakorlatban, de a gyártók akár 2 GB VRAM-mal is megtoldhatják a VGA-kat. Órajeleket tekintve az új AMD Radeon HD 7730 maximum 800 MHz-es magórajelet engedélyez, amihez 4,5 GHz-

es VRAM effektív órajel társul, DDR3 esetében pedig 1,8 GHz-es maximális értékre számíthatunk. Fontos kiemelni, hogy az új PCI Express 3.0-s csatlóba illeszthető grafikus vezérlők képesek lehetnek akár a hatmonitoros EyeFinity megoldásra is, monitoronkénti többcsatornás hanggal. Extrák közül a videogyorsítást említhetjük meg, ami itt is UVD 3.2-es motort jelent, 4096x2160 felbontás-támogatással. A 4K tartalmak mellett a H.264-es videó transzkódolása is felgyorsul, mindeközben a maximális fogyasztás nem lépi át a 47 wattos határt. HTPC-kbe és takarékos gépekbe is jó választásnak tűnik az AMD újdonsága, üresjáratban ugyanis csak 8 wattot eszik, ami jó érték egy asztali VGA-tól, amely egyébként támogatja a DirectX 11.2, az OpenGL 4.4 és az OpenGL ES 3.0-s API-t is. A piacon mindazonáltal nemcsak az Oland, de a Cape Verde kódnevű GPU-s megoldásokkal is találkozhatunk majd, ami teljesítményt tekintve nem hoz komolyabb változást, az árazás szempontjából viszont jót tesz a kártyának a gazdag konfigurálhatóság.

3D-nyomtatás is lesz Windows 8.1-ben Könnyebben nyomtathatunk játékrelikviákat

A MICROSOFT KÖZZÉTETT EGY VIDEÓT AZ EXTREME WINDOWS BLOGON, AMI SZERINT A WINDOWS ÚJ 8.1-ES VÁLTOZATÁT MÁR 3D-NYOMTATÁSRA IS FELKÉSZÍTIK. A régi, 2D-s nyomtatáshoz hasonló szoftveres szolgáltatások lesznek hozzá elérhetőek, de néhány extrával azért a Microsoft is készül. Ilyen

például az új, saját 3D-s formátum, amely az elterjedt SLT-vel szemben már a nyomtatásra használt anyag fajtáját és színeit is képes kezelni. A Microsoft azt várja a komolyabb támogatástól, hogy a Windows-ba integrált megoldások még könnyebbé és szerethetővé tegyék a háromdimenziós nyomtatást, ami elősegítheti a technológia szélesebb körű elterjedését.





Gamer notebookok tesztje

Érdemes notebookon játszani?

NOTEBOOKOK - KEVESEB FOGYASZTANAK, KÖNYNYEN SZÁLLÍTHATÓK, ÉS PAPIRON AZT NYÚJTJÁK, AMIT AZ ASZTALI PC-K.

De vajon mi a helyzet, ha játszani is szeretnénk? Jó pár éve még megmosolyogták az embert, ha lappal tűnt fel egy-egy multira kihegyezett rendezvényen, manapság viszont sok játékos előszeretettel használ gamer

notebookot. A játékosok örök dilemmája, hogy vajon érdemes-e notebookon játszani, vagy inkább egy jól átgondolt stratégia alapján összerakott PC-t szerzzünk be. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy régebben nagyon kevés gyártó gondolta úgy, hogy kifejezetten játékokra készít notebookot. Manapság viszont szinte mindegyiknek van komolyabb teljesítményű modellje, ami alkalmasnak



Specifikációk

Termék	Ár	Értékelés	Garancia	Kijelző	Processzor	Lapkakészlet	VGA	Memória
Alienware 17	749 900 Ft	93%	3 év	17,3" full HD	i7-4800MQ 2,7@3,6 GHz	Intel HM78	GeForce GTX 770M 3 GB	16 GB DDR3 1333 MHz
MSI GE60	315 000 Ft	90%	2 év	17,3" full HD	i5-3230M 2,6@3,2 GHz	Intel HM76	GeForce GTX 660M 2 GB	6 GB 1333 MHz
Acer Aspire V3-571G	279 900 Ft	83%	2 év	15,6" IPS full HD	i7-3632QM 2,2@3,2 GHz	Intel HM77	GeForce GT 730M 4 GB	16 GB DDR3 1333 MHz
Lenovo G780	195 000 Ft	75%	2 év	15,6" 1600×900	i5-3210M 2,5@3,0 GHz	Intel HM76	GeForce GT 635M 2 GB	4 GB 1333 MHz

tűnhet akár rendszeres játékra is. Tesztünkben annak próbáltunk utánajárni, hogy jelenleg milyen felszereltségű gépek közül válogathatunk a piacon, ha minimum 200 ezer forintot szánunk notebookvásárlásra. Emellett persze azt is megnéztük, hogy mit kapunk ennek a többszöröséért, és mit tud az abszolút felső kategória. Összesen négy notebookot válogattunk be a tesztbe, amiből minden bizonnyal mindenki megtalálja majd a neki és pénztárcájának tetszőt.

ACER APISRE V3-571G

Külsőre már-már az elegáns üzleti notezeket idézi e nem tipikusan gamer notebook. Ez ne tévesszen meg senkit, hiszen a sötét grafit színű borítás erős hardverelemeket és számtalan extrát rejt. A kijelző például annak ellenére, hogy csupán 15,6 hüvelykes, igen jól vizsgázott. Az IPS-panel nem a szokásos olcsó megoldás: jó betekintési szögekkel és kellemes fényerővel találkozhatunk, ráadásul a népszerű tükröződő felület helyett matt a borítás, ez a becsillanás lehetőségét csökkenti. A beépített panel gyors válaszidővel rendelkezik, ráadásul a felbontás is igen magas, 1920×1080 pixelt kapunk a pénzünkért. A kijelző korrektségét az összeszerelés minősége is követi, nem recseg-ropog a gép, érződik a vastagabb árcédula. A billentyűzet a szokásos szigetes elrendezésű, jól lehet rajta gépelni, és játékra is alkalmas, egy-két fura megoldást leszámítva szerethető. A hasznos numerikus rész mellett közepes méretű tapipad

helyezkedik el, igaz, ez játék szempontjából másodlagos. Az viszont pozitív, hogy a portok elhelyezését érezhetően átgondolták, és szétszórva került fel rá a három USB, amiből egy 3.0-s. De kapunk HDMI-t, D-Sub monitorkivezetést, külön hang ki- és bemenetet, valamint egy optikai meghajtót. A külső szemrevételezése után a bekapcsoláskor szembesültünk azzal, hogy mennyire csöndes a gép, és alapállapotban egyáltalán nem hallani a ventilátort, csupán a beépített 1 TB-os, 5400 rpm sebességű HDD hangját. Az Intel HM77-re épülő rendszerbe egy erősebb processzor került, az i7-3632QM változat, ami akár 3,2 GHz-re is képes. Ehhez kaptunk még 16 GB memóriát, ami nemcsak játékoknál de Photoshop és egyéb multimédiás alkalmazásoknál is jól jöhet. Ami persze a lényeg, hogy a Windows 8-ast egy GeForce GT 730 rajzolja fel a kijelzőre, ami 4 GB dedikált memória fölött rendelkezik. Erről a kártyáról azt kell tudni, hogy körülbelül a korábbi mobil GeForce GT 645M teljesítményét hozza, illetve Radeon oldalán a HD 8830M környékén mozog, valahol a középkegél kategória tetején. Nem rossz választás a processzorhoz, bár nyilván egy erősebb VGA-t is elbírna, de az árcédulát nézve érthető volt az Acer döntése. Melegedésre nem panaszkodhatunk játék alatt sem, hiszen a gép jobb felső része hajlamosabb átadni a hőt, de ez egyáltalán nem zavaró, sőt még akár ölben is jól használható a készülék. Az is tetszett nekünk, hogy a forró leve-



gőt nem a kezünkre fújja, hanem a bal oldalra vezeti el. Ez persze csak a jobbkezes játékosoknak kedvez. Hangminőséget nézve a Dolby Home Theatre-támogatással rendelkező hangszórók minőségiek, a normál laptopoknál megszokottnál mindenképpen jobban szólnak, de a mély hangok hiányoznak, játékhoz érdemes külső hangfalakat használni.

ALIENWARE 17

Főként azoknak ajánlhatjuk az Alienware-t, akik nyertek egy nagyobb összeget a lottón, és nem tudják mire költeni. Az idegen technológia egy igen masszív, több mint négykilós gépben testesül meg. Elég nagy monstrum, már a mozgatásához is komoly fizikai erőt kell kifejteni. A fekete gumírozott borítás viszont kétségkívül minőségi és strapabíró, valószínűleg évek múltán sem fog megkopni. Ugyanezt mondhatjuk el a méretes billentyűzetről is, ami kényelmes, és nagyon jól reagál a gyors lenyomásokra. Mivel kifejezetten játéokra tervezték, egy sor olyan extrával rendelkezik, amit csak a gamerek fognak díjazni. Ilyen a változtatható színű háttérvilágítás, ami a tapipadra is kiterjed, illetve még egy csomó más zónára alkalmazható. A gép vezérlő szoftveréből még a logót, a hangulatvilágítást is testre lehet szabni, és rengeteg olyan opció van, amivel teljesen a szájízunk szerint díszíthető a notebook külseje.

A vastag gépházának viszont megvan az az előnye, hogy kényelmesen elférnek rajta a csatlakozók. Ebből a szempontból az Alienware 17 elég jól muzsikál, hiszen HDMI ki- és bemenet, négy darab USB-kapu, DisplayPort, három külön hangcsatlakozó, sőt még Blu-ray-olvasó is került rá. A kijelző itt is full HD felbontású, ami nem tükröződik, és támogatja a 3D-játékokat. A 17,3 hüvelykes panel minőségi darab, oldalról is nagyon jól látható a képe, nem mosódnak el a színek sem. A rendszer lelke egy i7-es processzor az Inteltől, egész pontosan egy 4800MQ változat, ami akár 3,7 GHz-es órajelre is képes lehet. Az Alienware tervezői ezt megfejték még 16 GB memóriával és egy brutális grafikus kártyával. A GeForce GTX 770-es egy friss chip, 3 GB dedikált memória egészíti ki, de persze van lehetőség manuálisan váltani Intel HD4000-re. Értelme viszont nem sok akad az integrált GPU-nak, hiszen ez a gép nem éppen a takarékoskodásról híres, az akst is csak dísznek rakták bele, játék során fél óra alatt megeszi a benne tárolt energiát. Jó pont ugyanakkor, hogy az adattárolást és a sebességet nem kell egymással szembeállítanunk. Kapunk egy 750 GB-os HDD-t, valamint egy 64 GB-os SSD-t is, ami a programok futtatásáért felel. A teljesítménnyel maximálisan meg lehetünk elégedve, ellenben a gép hangjával már nem. Játék során nagyon felpörögnek a ventilátorok, és



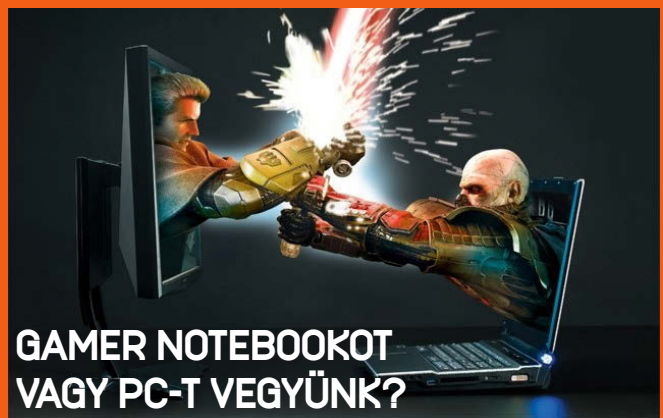
Háttértár	OS	Akkumulátor	Méret	Súly
750 GB HDD + 64 GB SSD	Windows 7	88 W nyolcellás	414×299×46 mm	4,1 kg
750 GB HDD	Windows 8	48 W 4400 mAh hatcellás	383×249,5×37,6 mm	2,4 kg
1000 GB HDD	Windows 8	48 W 4400 mAh hatcellás	382×253×33,2 mm	2,6 kg
1000 GB HDD	Windows 7	48 W 4400 mAh hatcellás	416×273×45 mm	3,0 kg

ez elég zavaró lehet olykor, főként, ha mondjuk egy horror-FPS félelmetes élményeit kéne átélünk. A komoly ár-cédula mellett szőljön viszont, hogy minden szolgáltatása fullos a gépnek, szoftveres extrák garmadáját kapjuk, minőségi hangrendszer, valamint hároméves, teljes körű garancia is jár hozzá.

LENOVO G780

Mivel nem mindenki tud több százezer forintot kiadni egy notebookra, szeretnénk volna egy olcsóbb alternatívát is ajánlani, így került be tesztünkbe a Lenovo nem kifejezetten gamer gépe. A G780-as nem rosszabb, mint bármelyik notebook a tesztben, minőségét tekintve mindenképpen hozza az erős középeket. Most is egy 17,3 hüvelykes modellről van szó, ám esetében már nem kapunk full HD-s felbontást, csupán 1600×900 pixellel kell megelégednünk. Csöndesen megjegyeznénk, hogy a notebookon történő játékok nézve még ez a felbontás is bőségesen elegendő lesz. Sajnos a tükröződő kijelzővel meg kell barátkoznunk, ebben az árkategóriában ritka a matt LCD, ellenben legalább a fényerővel és a válaszidővel elégedettek lehetünk. A Windows 7-tel szerelt Lenovo billentyűzete nagyon kényelmes, és nemcsak játéokra, hanem munkára is ajánlható. Ugyanez mondható el a tapipadról is, igaz, ezt a játékok során keveset fogjuk használni. A barna, szálhúzott fémborítás nagyon jól néz ki, strapabírónak tűnik tőle a gép, és használat közben sem fog karcolódni. Ugyanígy elégedettek lehetünk

a gép összeszerelésének minőségével is: nincsenek illesztési hibák, a kijelző is masszívan tartja magát. Portok tekintetében azt kapjuk, amit a legtöbb középkategóriás gépnél: összesen négy USB-csatlakozót, HDMI-t, LAN-portot, hang ki- és bemenetet, és még az optikai meghajtóról sem kell lemondanunk. Belül némileg szerényebb a felhozatal, de ez nem is csoda, hiszen ez nem egy dedikált gamer konfiguráció. Ennek ellenére azért egy Core i5 3210M dolgozik a gépházban, ami 3 GHz-es korrektteljesítményével a középkategóriát erősíti. Ehhez kapunk 4 GB DDR3 memóriát és egy 1000 GB kapacitású, ám nem túl fürgé HDD-t. SSD sajnos nincsen, de később természetesen érdemes beszerezni egyet, és száműzni a merevlemez. A grafikáért egy Nvidia GeForce GT 635M felel, ami 2 GB saját memóriával rendelkezik, valamint további memóriát képes a rendszerről leválasztani. Ez a kártya picit régebbi az átlagnál, de még így is az erősebb középkategóriába tartozik. Más mobil grafikus kártyákkal összemérve teljesítménye leginkább a HD 6750M és a GT445M környékén mozog, viszont a beépített processzort jól kiegészíti, és együtt korrektteljesítményt produkálnak. Működés közben a rendszer meglepően csendes volt, a hűtés is jól működött még 100 százalékos terhelés alatt is. A Smart Fan funkcióval pedig akkor sem zavaró a ventilátorok keltette hang, ha éppen nem lövöldözünk, csak filmet nézünk. Hasznos extra viszont a OneKey Rescue System, ami az egyetlen dedikált funkciógombbal csalogat-



Ahogy a tesztben láttuk, a mostani csúcs notebookok sem képesek olyan teljesítményre, mint egy azonos árú asztali PC. Ennek fő oka, hogy a noteszgépekbe szerelt mobil-GPU és -CPU jóval takarékosabb üzembe lett tervezve, tehát kisebb energiafogyasztással, kisebb melegedéssel és ebből következően kisebb teljesítménnyel kell kalkulálnunk. Általánosságban azt mondhatjuk, hogy összességében akár 20-30 százalékos eltérést is tapasztalhatunk a teljesítményt nézve, ha egymás mellé teszünk egy noteszgépet és egy azonos hardverrel szerelt asztali PC-t. A másik tényező, amit alaposan át kell gondolni vásárlás előtt, a bővíthetőség kérdése. Míg egy 300-400 ezer forintos notebookot már nem tudunk tovább bővíteni – leszámítva persze a HDD-t és a memóriát –, addig egy jelenlegi PC-csúcsmodellét később is újraéleszthetünk egy erősebb grafikus kártyával vagy újabb processzorral. Tehát anyagilag és tudás tekintetében sem éri meg feltétlenül egy 750 ezer forintos Alienware 17 vásárlása. Más kérdés, hogy van, aki nem szeretne egy berregő asztali PC-t odahaza, vagy egész egyszerűen fontos számára a mobilitás, mert sokat van úton, és ki tudja használni a notebook hordozhatóságát.

ható elő. Ezzel lényegében egy gombnyomással visszaállíthatjuk elromlott rendszerünket egy korábbi, stabilabb állapotra.

MSI GE60

Öreg róka a gamer notebookok építését tekintve az MSI, így a GE60 is tudja, mitől döglök a légy. Fekete és szürke a dizájn, némi piros színnel kombinálva. Az anyaghasználat jó, de azért nem prémium kategóriás, ettől eltekintve valószínűleg bírni fogja a strapát a készülék. A kijelzővel is elégedettek lehet-

tünk, hiszen kellően hátra lehet dönteni, és még magasabb felhasználóknak sem lesz problémája a horizontális betekintési szöggel. Full HD felbontást kapunk 17 hüvelyken, valamint tükröződést gátló borítást. A kijelző kávéjában pedig egy egész jó minőségű webkamera és sztereó mikrofon is helyett kapott, külön arcvilágítással. A billentyűzet nem átlagos: az MSI a Steelseries cégtől kért segítséget, így egy profi, főként játékra kihegyezett megoldásról beszélhetünk. Átelyezték például a véletlenül megnyom-



Mérési eredmények

Termék	AIDA64 Extreme Edition - Mandel	PC Mark 7	Heaven Benchmark (1600×900, high)	Metro 2033 (1600×900, high)	Metro 2033 (1600×900, normal)	Far Cry 2 (1366×768)
Alienware 17	8196 pont	4356 pont	592 pont	71 fps	116 fps	119 fps
MSI GE60	4179 pont	3238 pont	624 pont	50 fps	69 fps	79 fps
Acer Aspire V3-571G	8086 pont	2878 pont	448 pont	43 fps	55 fps	69 fps
Lenovo G780	3605 pont	2331 pont	289 pont	36 fps	43 fps	56 fps

ható Windows gombot, megnövelték a WASD és Ctrl billentyűt, valamint a Space is érezhetően hosszabb lett. Elégedett lehetünk összességében, mert jól sikerült ez a változat, és a gombok egyszerre történő lenyomásából keletkező anomáliákat is szépen kezelték. Extrákból nincs hiány hang terén sem, a THX TruStudio Pro-támogatás egész jó hangot jelent, még a beépített hangszórók is szépen szólnak, akár füles és hangfal nélkül is lehet a gépen játszani, mozizni. Kiemelhetjük még az aranyo-

7200 fordulattal pörögnek. A grafikáért egy GeForce GTX 660M a felelős, ami a HD4000-es integrált megoldást váltja fel, ha komolyabb játéokra kerülne sor. Friss kártyáról itt sincs szó, hiszen az Alienware például már az aktuális hetes sorozattal rendelkezik, ennek ellenére igen jó teljesítménnyel bír a hatos széria is. Az is tetszett nekünk, hogy jól működik a gép hűtése, és emiatt a rendszer csöndesen teszi a dolgát. Alapból 38 Celsius-fokig melegszik a note-



A CSÚCS NOTEBOOKOK SEM KÉPESEK OLYAN TELJESÍTMÉNYRE, MINT EGY AZONOS ÁRÚ ASZTALI PC

zott csatlakozókat, ami elég ritka extra egy notebooknál. Sőt, az extrák közé sorolhatjuk még a dedikált gombokat is, melyekből jó pár jutott a billentyűzet fölötti részre. Ilyen az optikai meghajtó kezelésére szolgáló gomb, a Wi-Fi-kapcsoló, a böngésző gyorsindítója vagy a Turbo gomb. Teljesítményét tekintve egyébként nincs miért szégyenkeznie az MSI GE60-nak, hiszen az összesítésben is jól szerepelt, és így díjat is ítélünk neki. Ez főként annak köszönhető, hogy egy erős Intel i5-3230M processzor dolgozik benne, amihez további 6 GB memória társul. 750 GB-os merevlemez kapunk csupán, ellenben ez legalább a gyorsabb fajtából való, és tányérjai

book, mindent a maximumon pörgetve viszont a 70-73 fok is elképzelhető a GPU környékén. A forró levegő bal oldalon tör ki a gépből, közvetlenül a HDMI és a három USB-kapu mellett. A 2,4 kilogrammos súly miatt azoknak is bátran ajánlhatjuk, akik sokat utaznak, és nem mindegy, hogy mennyi mindent kell magukkal cipelniük. E tekintetben a gamer gépek közül az egyik legmobilisabb példányról van szó.

MÉRÉSI TAPASZTALATOK ÉS ÉSZREVÉTELEK

A négy gép mindegyikét leteszteltük szintetikus és ingame tesztekkel is. A különféle tesztprogramok, például a

Heaven Benchmark vagy a PC Mark főként a gépek egymáshoz viszonyított teljesítményéről ad reális képet. Ezek szerint a leggyengébben a Lenovo G780 teljesített, ami a szerényebb grafikus teljesítménynek, a karcosabb processzornak és a kevesebb, mindössze 4 GB RAM-nak tudható be. A grafikus teszteket 1600x900 pixel felbontáson végeztük, mert ezt egységesen minden gépen be tudtuk állítani. Az viszont ne tévesszen meg senkit, hogy a Lenovo volt a leggyengébb a mezőnyben, mert ez a teljesítmény még mindig bőven elegendő ahhoz, hogy például a *Metro 2033* is stabilan, natív felbontás mellett futtatható legyen 35-50 fps környékén. Plusz azt se felejtjük el, hogy a mezőny legolcsóbb tagjáról beszélünk, amit már 200 ezer alatt haza lehet vinni.

Ezzel szemben az Alienware nem meglepő módon minden tesztben jobb volt a mezőnynél, de nem is számítottunk másra. A 750 ezer forintos csúcsgép még az MSI gamer notebookját, a GE60-at is maga mögé utasította. A GTX 770 egy erős szörnyeteg, Quad Core procival megtámogatva pedig sokáig nem lesz problémája a játékok jelentős részével, és utána is még lehetőség lesz a grafikai részletességen bujtítani, vagy alacsonyabb felbontást választani. A gép ellenben 70 fokra is képes felhevülni, amihez hangos ventilátorzaj társul, így az élmény közel sem tökéletes.

Az Acer GT 730 és az MSI GTX 660 csatájából az MSI jött ki győztesen, nem sokkal, de valamivel erősebb ez a megoldás. Azért nem teljesen egyértelműen, mert prociban az Acer i7-ese az erősebb, de a GE60 VGA-többlete elensúlyozza ezt. Melegedésben az MSI viszi a pálmát, a Turbo gomb tovább növel a hőtermelésen, és ezért ölben tartva egyáltalán nem célszerű játszani a készüléken. Az Acer jó árazásával és visszafogott külsejével viszont sikeres lehet, minőségi kijelzője és sok szeretethető extrája miatt ha nem is kifejezetten a hardcore gamereknek, de átlagos felhasználóknak jó választás lehet.

MI AZ A TURBO GOMB?

Az MSI gamer notebookjain már évek óta megtalálható a Turbo funkció, ami a GE60-as esetében kifejezetten jól jön. Játékok során, esetleg VGA-túlhajtáskor elég rendszeren melegszik a gép, ilyenkor a gyári hűtési beállításokat felülírhatjuk a gomb megnyomásával, és száz százalékra kapcsolhatjuk a ventilátorokat. A megnövekedett ventilátor-fordulatszámunk köszönhetően nemcsak hűvösebb lesz a notebook GPU körüli része, de ezzel párhuzamosan a zajszint is jelentősen megnő. Ez maximális terhelés esetén akár 48 dB(A)-t is elérhet a Turbo gombnak „hála”.

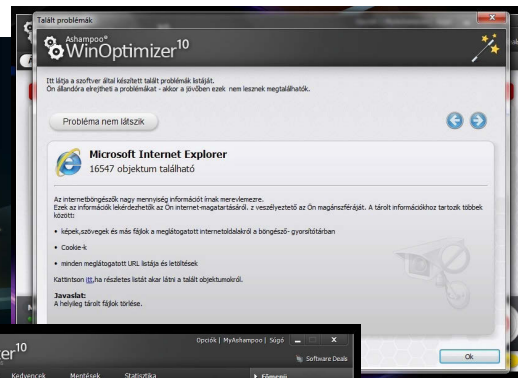


Bármelyik masinát is válasszuk, a jelenlegi játékokkal, normál beállítások mellett is hozni fogják a stabil 30-50 fps közötti értéket, régebbi játékok esetében pedig akár ennél is több kiprélhető belőlük. Az akkumulátoros üzemidő persze alaposan átrendezi a sorrendet: e tekintetben az Alienware 17 a legnagyobb vesztes, a nyertes pedig a takarékosabb Acer, ami akár négy órán keresztül is bírja az aktív strapát. Összegezve azt mondhatjuk, hogy aki most keres gamer notebookot, az minimum 4, de inkább 8 GB-nyi RAM-ot, egy harmadik vagy negyedik generációs i5/i7-es processzort és egy ehhez mérten erős, minimum felső-középkategóriás AMD vagy Nvidia grafikus vezérlőt keressen. HDD-t tekintve pedig erősen ajánlott egy SSD beszerzése, ami a játékok felpörgetése mellett a hétköznapi feladatok során számít igazán sokat.

Mady



Melegedés °C (alap/terhelt)	Üzemidő (normál terhelés, közepes fényerő, Wi-Fi)	Üzemidő (3D terhelés, maximum fényerő, Wi-Fi)
50/70	110 min	35 min
38/72	179 min	69 min
39/66	234 min	57 min
46/53	206 min	64 min



Oprendszer tuning pár lépésben Ashampoo Win Optimizer 10

B IKA GÉPED VAN, MÉGIS LAG- GOLNAK A JÁTÉKOK? NÉZZ A WINDOWS KÖRMÉRE!

A számítógépünkre telepített rendszer igényli a folyamatos figyelmet, és ha nem kapja meg, könnyen szeszélyessé válhat. A hanyagul tartott OS folyamatos használat mellett egyre többször produkál furcsa és megmagyarázhatatlan dolgokat, míg végül már csak azt vesszük észre, hogy több százezer forintos, brutális hardverű gépünkön percekig várunk a Windows betöltésére, és minimálisra tekert beállítások mellett is akadnak a játékok. Sajnos a rendszer ilyen jellegű „meghibásodása” együtt jár a használattal; az összes telepítés, böngészés, letöltés és nagyjából minden, amit számítógépünkkel teszünk, valahol nyomot hagy. Ezek a sokszor könyvtárak mélyére rejtett adatok a legtöbb esetben elég nehezen hozzáférhetők, ám megfelelő program birtokában könnyedén kitarthatjuk még a legeldugottabb zugokat is. A célra egyszerű, gyors és könnyen használható alkalmazást kínál az Ashampoo cég Win Optimizer 10 nevű szoftvere, amivel a lemezünkön ejtett macacs foltokat könnyedén eltávolíthatjuk.

VÉGKÉPP (F)ELTÖRÖLNI

A program telepítésével tulajdonképpen egy koftélt kapunk a legjobb rendszerfelügyeleti eszközökből. Óriási tudása és képességei ellenére felhasználói felülete nem sikerült túl bonyolult, egyetlen egyszerű kattintással előlívható a takarítási funkció. A gyorsaság futtatása után azonnal törölhetjük is az eltávolításra kínált Registry-bejegyzéseket, a böngészési előzményeket és a telepítések során valamilyen okból a merevlemezünkön ragadt ideiglenes map-

pákat. Így két legyet üthetünk egy csapásra, hiszen amellyel, hogy pillanatok alatt optimalizáljuk rendszerünk működését, még tárhelyet is felszabadítunk. A vizsgálat működése teljesen automatizált, és egyáltalán nem igényel felügyeletet, tehát nyugodtan püfölhetjük a billentyűket kedvenc játékunkat játszva, miközben a háttérben folyik a tisztogatás. Nem kell meglepődni (sem megijedni), ha az ellenőrzés végén a szoftver kijelenti, hogy több tízezer problémát talált, ezek nagy része nem jelent veszélyt, mindössze a program nevezi így a megkérdőjelezhető szükségességű fájlokat. Természetesen ez a One-Click-Optimizer funkció csak egy a rengeteg beépített eszköz közül, sőt három felkínált lehetőségre (Driver Cleaner, Internet Cleaner, Registry Optimizer) mindössze a Karbantartás menü felét fedti le. A [Modulok] fül [Teljesítmény-növekedés] menüpontjában található eszközök nagyon jó barátaink lehetnek a jövőben, itt könnyedén eltávolíthatjuk a rendszerrel (sokszor feleslegesen) induló alkalmazásokat, egy gyors klikkel elérhetjük a feladatkezelőt, véglegesen törölhetjük nem használt játékeinkat, és még a netkapcsolatok kezelését is a végtelenségig optimalizálhatjuk.

MINDEN EGY HELYEN

A [Fájl-eszközök] menüpont is zsúfolva van az Ashampoo rengeteg, külön is megvásárolható szoftverével. Találhatunk itt végleges törlés funkciót, fájlmentő csomagot, titkosító eszközt, valamint egy olyan modult is, ami megtalálja a gépünkön elérési út nélkül lézengő ikonokat. A leghasznosabb opció ezen a menüponton belül mégis a duplikált fájlokat keríti elő, te-

INFO

Gyártó:
Ashampoo GmbH
Ár: kb. 9200 Ft
Web: ashampoo.com/hu

Specifikáció:
Windows-beállítások elérése, rendszerfelügyelet és karbantartás, biztonsági mentés, egyklikkes optimalizálás

Pro:
rengeteg felügyeleti eszköz egy csomagban, magyar nyelvű leírások

Kontra:
kicsit lassú működés, elsősorban nehézkesen megtalálható menüpontok

85



hát ha egy állomány kétszer is megtalálható a vizsgált lemezen, a program riaszt. Ha úgy ítéljük meg, hogy valóban azonosak, az egyik törlésével máris helyet szabadíthatunk fel. Szintén piros pont jár a program készítőinek azért, hogy a komolyabb műveletek (például a Registry-bejegyzések piszkálása) előtt – kérdés nélkül – biztonsági másolatot készít a rendszerről. A pálmát a tengernyi opció közül mégis a Tweaking viszi, itt ugyanis tíz kategóriában és ezeken belül rengeteg beállítási lehetőséggel szabhatjuk testre magat az Windowst, illetve egyes külső szoftvereket. Az egyetlen negatívum talán pont a program funkciógazdagságában rejlik, az ikonrengetegben néha még sokadik használat után is nehéz eligazodni. Tehát minél előbb átvesszük az irányítást az OS felett, annál gyorsabban szerezhetjük vissza a frissen telepített rendszer eredeti sebességét, és újra megtapasztalhatjuk, milyen az, amikor indítás után fél perccel már avatárunk hasít a képernyőn.

Lukács Richárd

Taposd meg az örült macskát

MadCatz – Wireless Racing Wheel

NEM EGY, HANEM RÖGVEST KÉT ILYEN KORMÁNY LANDOLT A VELENCEI-TÓNÁL FELÁLLÍTOTT BÁZISUNKON A GAMESTAR TÁBOR 2013 ALKALMÁBÓL, ÍGY NEM VOLT AKADÁLY ANNAK, HOGY KICSIT TŰZTESEBBEN IS MEGISMERKEDJÜNK A SZERKEZETTEL. Első

benyomásunk az volt, hogy a dobozt eléggé megtölték mindenféle alkatrészszel – nemcsak a kormány és a pedál volt benne, hanem még a kormányra szerelhető talpak, valamint a váltóbot is külön helyet kapott a dobozban, igaz, ez utóbbi a MadCatz-paletán nem ismeretlen dolog. Összeszerelésnél bízunk a rutinban, ennek az lett a vége, hogy az egyik talprész hangos csattanással ért földet, de szerencsére sértetlenül megúsza. Azt tehát nem lehet mondani, hogy szerfelett intuitív lenne az összeszerés, de azért gondot nem fog okozni senkinek. A váltóbotot bal és jobb oldalra is feltehetjük, ennek talán az angol játékosok fognak nagyon örülni. Mivel a kormányt Xbox 360-hoz

találták ki, a rajta elhelyezett kezelőszer-
vek is ehhez idomulnak, így tehát minden gomb megtalálható rajta, ami egy normál gamepaden is. A felfogatás sá-tu jellegű, így viszonylag stabilan fel-lehet rakni az asztalra, de a helyzet az, hogy olyan kormány még nem született, amit kellően vehemens játékos ne tépett volna le róla. A pedálok kialakítása nem a megszokott alsó tengelyes, helyette olyan, mint az autókban, vagyis felülről forog a fék és a gáz is.

Az egység Microsoft konzoljával hamar megtalálta a kapcsolatot, így nem volt akadály annak, hogy kezdetét vegye a móka. Első fogásra is jónak tűnő anyagokkal találkozhatunk, de hosszabb távon az izzadás tenyerűeknek lehet gondjuk. A pedálok talapatának csúszásgátlása megoldott, szőnyegen jól kapaszkodik az alsó rész, de szalagparkettán lehetnek apróbb problémák az elmozdulással. Minden gomb és a kormány mögött elhelyezett fülek is remekül működtethet-

tők. Habár nem egy kategória, de a G25-höz képest kissé szegénynek éreztük az erővisszacsatolást, ellenben minden effekt a helyén volt.

Árához képest megfelelő teljesítményt nyújt, de csodát nem szabad várni, mert az néhány tízezessel feljebb kezdődik.



INFO

Forgalmazó:

konzolvilag.hu

Ár: 30 000 Ft

Web: madcatz.com

Specifikáció:

180 fokos forgathatóság, Force Feedback, váltókar

Pro:

jó FFB, kellemes fogás

Kontra:

kissé bután kialakított talprész, elsőre félreértethető összeszerelés

80

Jól sikerült kistestvér

Samsung Galaxy S4 Mini

A SAMSUNG ZSUGORÍTÁSI MÁNIÁJA AZ AKTUÁLIS CSÚCSKÉSZÜLKETEK IS ELÉRTE, AZ S4 MINI PICI LETT ÉS SZERETHETŐ. Jó érzés kézben

tartani, korrektt az anyaghasználat, és bár nem csúcstelefon, nincs olyan érzésünk, hogy recsegős-ropogós műanyagból lenne. Az S3 Minihez viszonyítva picit nagyobb, hosszát tekintve 3 milliméter a különbség a két modell között. Cserébe némileg karcsúsítottak is rajta, igaz, ez csak a specifikációkon lehet látni, a fogyókúra eredménye mínusz 1 milliméter: A 4,27 colos kijelzővel szerelt mobil tömege pár grammot csökkent, viszont ennek ellenére 1500-ról 1900 mAh kapacitására növelték a benne található akkumulátort.

Külsőjét tekintve maradt az S4-nél bevezetett dizájn, illetve a választható sötét és fehér színkombináció is. A kijelző ebben az esetben nem full HD, csupán QHD felbontást tud. A kisebb, 4,27 colos sAMOLED panelen viszont még ez a pixelszám is nagyon jól mutat. Élesek a kontúrok, az egész kijelző iszonyatosan jó kontrasztarányú és szép színekkel rendelkezik, a betekintési szövegekre sem panaszkodhatunk. A kijelző fölött található, 1,9 megapixeles kamera minősége nem rossz, ráadásul folyamatosan fizyeli tekintetünket, és erre jó pár extra funk-

INFO

Forgalmazó:

Samsung Magyarország

Ár: kb. 100 000 Ft

Web: samsung.hu

Specifikáció:

Android JB 4.2.2, 4,27" QHD sAMOLED kijelző, 1,7 GHz Dual Core CPU, 8 GB, LTE 4G/HSPA/GPRS/EDGE-támogatás, 8 és 1,9 MP kamera, 124,6×61,3×8,94 mm, 107 g

Pro:

kompakt méret, gyors működés, jó sAMOLED kijelző

Kontra:

picit drága, közepes üzemiidő

90

ció is épít. Kimaradt azonban a LED-es állapotjelző, valamint a beépített szenzorok terén is alaposan megnyirbálták a Mini változatot, de ezekkel talán még együtt lehet élni.

Csak a számokat nézve picit gyengébb lett az S4 Mini, mint a sima S4, de cserébe nem is kell megbirkóznia a rendszernek az 1920×1080-as felbontással. Egy 1,7 GHz-es Snapdragon 400-as lapit benne, valamint a jól bejárt Adreno 305 GPU, amihez 1,5 GB RAM és 8 GB ROM társul. Ezzel a kombinációval élvezetesen és gyorsan hasít az Android 4.2.2-es verziója, ami természetesen itt is TouchWizz felületet kapott. Akadást nem tapasztaltunk, még a főképernyőt megpakolva sem lehet elgondolkodtatni a processzort. A rendszer AnTuTu Benchmarkkal mérve nem marad el a konkurensoktól, majdnem eléri a 14 500 pontot, ami egész szép teljesítmény, tekintve, hogy a mostanában felkapott Huawei Ascend P6 is csak kicsivel kevesebbre képes ennél.



Tévéokosítás olcsón

FusoTV by Wayteq Android Mini PC



INFO

Forgalmazó: Wayteq

Ár: 24 000 Ft

Web: wayteq.eu/hu/fusotv

Specifikáció:

4.1.2 Jelly Bean, ARM Cortex-A9 1,5 GHz Dual Core CPU, 4 GB memória, 1 GB DDR3 RAM, ARM Mali-400 MP GPU, HDMI 1.4, microSDHC-bővítés, giroszkópos távirányító

Pro:

kis, kompakt méret, pontos távirányító, gyors működés

Kontra:

a komolyabb 3D-t nem bírja, nehéz szövegbevitel

86



2D-s alkalmazások, mint például a népszerű Angry Birds, ugyan jól futnak full HD felbontásban, viszont a komolyabb, 3D motorral rendelkező játékokkal nincs értelme tévéen próbálkozni.

KÉPES ALAPOSAN FELTUNINGOLNI A HAGYOMÁNYOS LAPOS-TÉVÉEKET A WAYTEQ ANDROIDOS TÉVÉOKOSÍTÓJA.

A dobozban egy kis HDMI-stick lapul, illetve jó sok hasznos kábel, például HDMI-toldót és IR-vevőt is mellékeltek hozzá. A fekete eszközön állapotjelző LED-ek és egy USB-port található, amire a giroszkópos távirányító 2,4 GHz-es vevőegységét tudjuk csatlakoztatni. A Wayteq hardveres szempontból is erősnek bizonyul, az iPad 3-ból már jól ismert, kétféle ARM Cortex-A9 processzor dolgozik benne, ami 1,5 GHz-es órajelével minden gond nélkül képes kiszolgálni az Android 4.1.2-es rendszert.

A Jelly Bean fejlettebb operációs rendszere is jól fut rajta, különösebb akadásokat nem tapasztaltunk, sebessége gyakorlatilag egy tisztességes okostelefonéval vetekszik. Testreszabhatóságáért viszont mindenképpen ötös jár neki, a főképernyőn megjelenő ikonok igény szerint mappákba is szervezhetők, a különféle widgetek pedig a tévé méretétől függően méretezhetők. A tálcán történt némi átalakítás, a szokásos Android-gombok

mellett kapunk egy screenshot-mentésre szolgáló dedikált gombot, valamint itt láthatjuk az időt, a Wi-Fi állapotjelzőjét és a kikapcsológombot is. Mivel az eszköz teljesen fuso-támogatást élvez, a szolgáltatást kiszervezték egy külön gyorsindító-ikonra. A magyar fejlesztésű fuso korábban HybridBox, illetve HomeSys néven lehetett ismerős, ami most applikáció formájában a netes tartalmakat és kereskedelmi, közszolgálati csatornák adásait kínálja fel számunkra. A rendes smarttévéken is fellelhető alkalmazás válogatott videókat, zenéket és híreket ajánl nekünk, igazi ereje a gazdag magyar tartalomban rejlik.

Filmek tekintetében egyébként minden ma ismeretes formátummal megbirkózik, microSD-kártyáról vagy akár külső USB-s meghajtóról is használhatjuk mozizásra, zenehallgatásra. Applikációk tekintetében egyébként a Jelly Bean jól el van eszterve, a 4 GB memóriát a Google Play áruházon keresztül tölthetjük meg. Akinek nem elég a tárhely, az további 32 GB-tal bővítheti. Játékok terén viszont most is észnél kell lennünk, az egyszerűbb

Játékos erő kis méretben Maximus VI Impact

A MAXIMUS VI IMPACT AZ ELSŐ, ROG CSALÁDBA TARTOZÓ MINIITX-ES ALAPLAP, AMIT AZ ASUS KIFEJESZETTEN A JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA TERVEZETT.

Az újdonság hátterében feltehetően azok a gamerek állnak, akik nem szeretnék csillogromboló méretű asztali konfigurációt építeni, inkább a szolidabb méretű, LAN-partikra is könnyebben cipelhető barbone rendszerekben gondolkodnak.

A Maximus sorozat tagjai eddig is a maximumra törekedtek, ez alól a Maximus VI Impact sem jelent kivételt, azonban itt érezhetően komoly matekozásra volt szükség a tervezéskor. A VRM szekció például egy különálló nyákra került, ami így merőlegesen illeszkedik a lap szélére. A felső kategóriás ATX-es alaplaphoz mérten a Maximus VI Impact is 8+2 fázissal rendelkezik, amit így egy 8 tűs csatlakozón keresztül etethetünk árammal. Az Intel Z87 lapkakészletre épülő megoldás két DDR3-memória foglalatot és egyetlen PCIe-sínt kapott, így jól át kell gondolnunk, mit teszünk majd bele.

A kis mérettől függetlenül viszont brutálisan komoly mennyiségű csatlakozót kapunk, amit a normál méretű alaplapok is megirigyelhetnének. Összesen 12 darab USB-kapuvál gazdálkodhatunk, melyek fele USB 3.0-s szabványú, néhányat pedig közvetlenül a nyákról vezethetünk ki a gépház előlapjára. Emellett eSATA, LAN, HDMI és DisplayPort is található rajta, valamint mindezt megfejték egy optikai hangkimenettel. A hangminőség miatt nem kell izgulni, a SupremeFX hangkártya 120 dB-es jel-zaj viszonytalal rendelkezik, az LM4562 erősítőnek köszönhetően pedig egy rendes fejhallgató-erősítőt is kapunk. Korábban már találkoztunk az MPCIE Combo II kártyával, ezt most is mellékeltek a dobozban. A kétoldalas kiegészítő lényegében egy miniPCI Express-kártya, ami az Intel legújabb, 42 mm-es, M.2 formátumú SSD-jét támogatja. Emellett akár a szintén mellékelte Asus 2T2R-t is képes fogadni, ami IEEE 802.11ac-s Wi-Fi és Bluetooth 4.0 vezeték nélküli hálózati egységet takar. Mivel a Maximus VI Impactba lényegében bármelyik, ma kapható Intel LGA1150 fog-

INFO

Forgalmazó: Asus Magyarország

Ár: 65 000 Ft

Web: asus.hu

Specifikáció:

LGA1150 foglalat, Intel Z87 Express Chipset, 2x DDR3 memóriasínt, ROG miniITX kialakítás, Supreme FX Impact hang, MPCIE Combo II kártya, PCIe 3.0 16x, 4 SATA 6 Gb/s, 6-6 USB 2.0/3.0, HDM és DisplayPort

Pro:

gazdag felszereltség, jó teljesítmény, sok extra

Kontra:

magas ár, méretbeli kompromisszumok

85

lalatú processzort bepakolhatjuk, így főként takarékos, Haswell-alapú gépek építését fontolgató célközönségnek szól, ám az apró méret ellenére játékosigényeket is képes kielégíteni.



Játékra és filmnézésre

Razer Kraken 7.1

MINDIG NAGYON NEHÉZ VOLT A MEGFELELŐ FEJHALLGATÓ KIVÁLASZTÁSA AZ AUDIOFIL GAMEREK SZÁMÁRA.

Olyat vegyünk, ami inkább zenehallgatásra való, olyat, ami gaminghez (tehát van rajta mikrofon is), vagy olyat, ami virtuális surround hangzással operál? A kérdések száma végtelen, tökéletes válasz viszont nincs. Meglepő módon a nagy audiovállalatok helyett a gamerek körében méltán népszerű Razer állt elő egy egészen pofás megoldással, ami ha nem is kimagasló szinten, de zenehallgatásra is megfelel. A Kraken családba tartozó fejhallgató az előddel ellentétben virtuális 7.1-es hangzással dobja fel az élményt, de a kinézetén és a szerkezeti felépítésén is hangoltak egy keveset. A műanyag szerkezet egy picit nehezebb, mint amit ránézésre vártunk volna, de viselni meglepően kényelmes. A kábel sajnos fixen a fejhallgatóban van, azt eltávolítani nem lehet, de a hordozhatóságot segíti, hogy össze lehet hajtani a szerkezetet. A párnázat

bőrből van, ami jobb hangszigetelést biztosít, ha zajos környezetben játszunk, viszont fordított irányba annyira nem működik – ha nem szeretnénk, hogy társaink hallják, milyen jellegű videót nézünk, ne ezt a fülest vegyük meg, mivel igen sok minden kihallatszik. A némítógombbal is ellátott digitális mikrofon ügyesen el van rejtve a baloldalon – ki tudjuk húzni, vissza tudjuk tolni, ráadásul úgy hajlíthatjuk, ahogy kedvünk tartja. Az egyetlen furcsa dolog a kiépítés tekintetében a hangerőszabályzó hiánya. Az eszköz USB-n keresztül csatlakozik a géphez, ami egyszerűbbé teszi a használatot, viszont notebookok esetében elfoglal egyet a limitált számú portok közül. Bár a Kraken 7.1 egyéb szoftverek nélkül is azonnal működik, a Synapse 2.0 letöltésével a végtelenségig konfigurálhatjuk a fejhallgatót. A legfontosabb mégis a hangzás. Meglepő módon a virtuális 7.1 hihetetlenül jól dolgozik. Nem szabad persze egy valós hangrendszerhez hasonlítani, de a játékokban tökéletesen működik, sőt aki gép



előtt néz filmet, annak is sokat dob az élményén. A mély hang kiemelése és a magasabb hangerő mellett is elfogadható torzítás szintén kifejezetten arra ösztönöz minket, hogy azoknak a gamereknek, akik gépükön zenét szeretnének hallgatni, vagy esetleg szoftver filmet nézni (nyilván van ilyen gamer a világon), a Razer Kraken 7.1-et ajánljuk.

INFO

Forgalmazó:
Computer Emporium Kft.
Ár: kb. 40 000 Ft
Web: razerzone.com

Specifikáció:
7.1 virtuális hangzás, digitális mikrofon, 40 mm-es neodímium hangszórók, 32 ohm impedancia, 30 mW teljesítmény, USB-csatlakozás, kétméteres kábel, 340 g tömeg

Pro:
kényelmes, remek digitális mikrofon

Kontra:
magas ár, teljesen műanyag

87

Pokolian megéri

Sapphire HD 7790 Dual-X OC

A KONZOLJÁTÉKOSOKKAL ELLENTÉTBEN MI, PC-SEK SOHA NEM ÜLHETÜNK NYUGODTAN A BABÉRJAINKON.

Két-három év elteltével bizony előjön az a bizonyos nyagगतó érzés, amikor kényszerrel érzünk arra, hogy elolvassuk a legújabb videokártyákról szóló tesztek, és megnézzük, mennyivel szebben és gyorsabban futnak kedvenc játékaink a legújabb kártyákon. Az árcédulákat elnézve azonban rendre kijózanodunk, hiszen sem lehetőségünk, sem hajlandóságunk nincs kiadni 150-200 ezer forintot csak azért, hogy bizonyos játékok nagyobb élsimítással fussanak. A csúcstechnológia megjelenése után azonban néhány hónappal megjelennek azok a kártyák, amelyek nagyságrendekkel olcsóbbak, de azért egészen szép teljesítményre képesek. A Sapphire-nek köszönhetően egy ilyen kártya került be a szerkesztőségbe, sőt egy szerencsés GameStar-táborozó még haza is viheti.

A kártya hűtéséről két darab nyolccentis ventilátor gondoskodik – erre szükség is lesz, hiszen gyárilag megemelték a GPU és a memória órajelét is. Ez hozzávetőlegesen 5% teljesítménynövekedést jelent, ami elsőre nem tűnik olyan soknak, de azért bizonyos játékoknál érezhető lesz. A kártyán 1 GB memória található, ami jelen pillanatban elegendő, de aki olyan kártyát szeretne, ami a jövőben is életképes, az gondolkodjon el a 2 GB-os verzió beszerzésén. Azt nem ígértem, hogy extrém felbontásban mindent vinni fog, de az átlagosnak mondható 1920×1080-as felbontásban a *Battlefield 3* simán futott 30 fps-sel. A még mindig optimalizálatlan *Crysis 3* viszont eléggé leterhelte a kártyát, még a legnagyobb erőlködés árán sem tudunk belőle kiperéslni 20 fps-t. Nagyon nagy előnye, hogy a megfizethető kategóriába tartozik, olyan 37 000 és 40 000 forint közé lötték be az árát. Ennyi pénzért már egy nagyon jó kártyát kapunk két év garanciával.

INFO

Gyártó:
Sapphire
Ár: kb. 37 000 Ft
Web: sapphiretech.com

Specifikáció:
ATI Radeon HD7790 GPU, GPU-órajel: 1075 MHz, memória-órajel: 6400 MHz, 28 nm-es technológia, 1 GB GDDR5 128 bit memória, PCI-E 3.0/HDMI/DVI-I/DVI-D/DP-port, DirectX 11, OpenGL 4.2, 2 év garancia

Pro:
nagyon jó ár/érték arány, kiváló hűtés, stabilan van túlhűzva

Kontra:
next-genhez már kevés, csak 1 GB RAM, csak 2 év garancia

89



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

VGA-KÁRTYA

Gigabyte GTX 760 OC 4GB GDDR5



Forgalmazó: Aqua Electromax
Ár: 88 000 Ft
Web: aqua.hu

Az aktuális GeForce család hetedik generációjára épített kártyával jelentkezik a Gigabyte, aminek különlegessége, hogy mindenből a lehető legtöbb extrát kapta. A gyári értékekhez képest jelentősen túlhúzott 1150 MHz-es grafikus processzor-órjel, 6008 MHz-es memória-órjel és tripla ventilátor jellemzi a kártyát. Az OC Edition ráadásul memóriában sem szűkölködik, a 256 bites memóriainterfészen keresztül 4 GB DDR5 RAM kapcsolódik a nyáakra.

TÁBLAGÉP

Acer Iconia Tab B1



Forgalmazó: Acer Magyarország
Ár: 35 000 Ft
Web: acer.com

Kifejezetten olcsó androidos táblagépet keresők számára lehet érdekes az Acer Iconia Tab B1, ami a héthüvelykes gépek között kínál alternatívát. High-tech megoldásokat senki se várjon, cserébe ára csupán 35 ezer forint, amiért egy átlagos hozom-viszem típusú gépet kapunk. A kijelző 1024x600p-s, a processzor 1,2 GHz-es, kétmagos változat, a 8 GB tárhelyet pedig microSD-kártyával tetszés szerint tovább lehet bővíteni.

SSD MEGHAJTÓ

Samsung SSD 840 EVO 750GB



Forgalmazó: Extreme Digital
Ár: 129 900 Ft
Web: samsung.hu

SSD-n is lehet komoly mennyiségű adatot tárolni, erre bizonyíték a Samsung új, 840-es EVO családja. A 750 GB kapacitású TLC NAND-ra épülő változat teljes egészében alumínium borítású, ami a jó hűtés miatt is fontos. A mindössze 7 milliméter vékony, 50 grammos SSD kapható még 120 és 250 GB-os kiszerelésben is a vékonyabb pénztárcával rendelkezők számára, a csúcsmodellek viszont 500, 750 GB, sőt akár még 1 terabájtos tárhelykapacitást is kínálhatnak.

BILLENTYŰZET



- 1 Razer Marauder Starcraft II**
38 200 Ft
razer.com
- 2 Gigabyte GK-K8100 V2**
16 600 Ft
gigabyte.com
- 3 Logitech Wireless Combo MK220**
6 100 Ft
logitech.com
- 4 Sharkoon Skiller**
5 600 Ft
sharkoon.com
- 5 Genius SlimStar 110 USB Fekete**
1 800 Ft
genius.com

OLCSÓ HANGFALAK



- 1 Logitech Z-313 2.1**
9 800 Ft
logitech.com
- 2 Fujitsu DS E2000**
8 500 Ft
fujitsu.com
- 3 Creative SBS A80 2.0**
7 500 Ft
creative.com
- 4 Genius SW-U2.1 200**
4 300 Ft
genius.com
- 5 Genius SP-M150**
2 500 Ft
genius.com

MÉDIA- LEJÁTSZÓK



- 1 D-Link Boxee Box DSM-380**
37 000 Ft
dlink.com
- 2 WD TV Live**
30 500 Ft
wd.com
- 3 Overmax HomeBox Android Mini PC**
26 000 Ft
overmax.com
- 4 MyAudio Mini PC**
20 000 Ft
myaudio.com
- 5 Asus O!Play Mini**
18 500 Ft
asus.com

JÁTÉK- VEZÉRLŐK



- 1 Logitech F310 Gamepad**
9 500 Ft
logitech.com
- 2 ARCTIC COOLING Wireless Gamepad**
9 000 Ft
articcooling.com
- 3 Saitek Cyborg V3**
6 500 Ft
saitek.com
- 4 Thrustmaster Dual Analog 4**
4 500 Ft
thrustmaster.com
- 5 Genius Maxfire Grandias**
4 000 Ft
genius.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Pentium G2130	21 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	x
Alaplap Asus P8H77-M	23 500 Ft
Memória Corsair DDR3 1333 MHz 4 GB XMS3 CL9	11 000 Ft
Grafikus kártya Intel® HD Graphics	x
Hangkártya Integrált	x
Winchester Toshiba 3,5" 1 TB 7200 RPM 32 MB SATA III	15 500 Ft
DVD-író Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete	4 500 Ft
Ház Antec Value Solution VSK-4000E	9 000 Ft
Táp Antec VP Strictly Power VP350P	11 500 Ft
ÖSSZESEN	96 000 Ft
Monitor Asus VS197DE	25 000 Ft



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i5-4430	46 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Freezer 13	9 000 Ft
Alaplap Gigabyte Z87M-D3H	29 000 Ft
Memória Geil Black Dragon DDR3 PC12800 1600 MHz 8 GB KIT	21 000 Ft
Grafikus kártya Asus HD7790-DC20C-1GD5	40 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
Winchester WD 3,5" 1 TB 7200 RPM 64 MB SATA III Caviar Blue	17 000 Ft
Blu-ray-író nincs	x
Ház BitFenix Shinobi USB 3.0 Fekete	20 000 Ft
Táp Antec VP Strictly Power VP450P	12 000 Ft
ÖSSZESEN	194 000 Ft
Külső adattárolóval Silicon Power Armor A15 1 TB USB 3.0	28 000 Ft
SSD-vel Samsung Series 840 250 GB	45 000 Ft



KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i7 4770K	88 500 Ft
Processzorhűtő Antec H20 620	15 800 Ft
Alaplap ASRock Z87 EXTREME4	42 000 Ft
Memória Geil EVO Potenza DDR3 PC12800 1600 MHz 8 GB KIT2	22 000 Ft
Grafikus kártya Asus GTX 770 DC II OC	120 000 Ft
Hangkártya Integrált	x
SSD Silicon Power T10 128 GB	33 000 Ft
Merevlemez WD 3,5" 1 TB 7200 RPM 64 MB SATA III Caviar Blue	17 000 Ft
Ház Antec Eleven Hundred Fekete	33 620 Ft
Táp Antec High Current Gamer M 750 W 80+ Bronze	36 700 Ft
ÖSSZESEN	408 620 Ft
Digitalizáló kártyával AVerMedia AVer3D CaptureHD	29 300 Ft
Vízhűtéssel Antec H20 920	33 000 Ft



OKtóber 15-ig minden megvásárolt konfiguráció értékének 10%-át Creative vásárlási utalványban visszaadjuk! www.bluechip.hu/pckonfigurator



A GEIL bemutatja a vadonatúj EVO POTENZA termékcsaládot

NINCS MEGÁLLÁS, TOVÁBB GYORSULNAK AZ ASZTALI GÉPEKBE SZÁNT MEMÓRIÁK

A GEIL komolyan gondolja, hogy megtartja vezető pozícióját a memóriagyártók közötti technológiai versenyben. Kutatási és fejlesztési részlegének legújabb, kereskedelmi forgalomba került, fogyasztóknak szánt terméke a GEIL EVO POTENZA termékcsalád, amit kifejezetten a sebességre helyeztek ki. Ezt jól mutatja, hogy a legalacsonyabb órajelű Potenza RAM is DDR3 1866 MHz-es, míg a leggyorsabb modulok DDR3 3000 MHz-es órajelen működnek, mindezt a legszigorúbb intel és AMD-s előírásokat is telje-

sítve, 1,5 és 1,65 V-os üzemi feszültségértékek mellett. A „leglassabb” és leggyorsabb modulok közé ékelődnek a sorban a DDR3 2133, DDR3 2400, DDR3 2667, DDR3 2800 és DDR3 2933 MHz-es modulok. A modern számítástechnikai trendeket figyelembe véve a modulok és kitek 8 GB-os, 16 GB-os és 32 GB-os kiszerezésekben lesznek elérhetőek. A „hardcore” felszereléseknél az utóbbi időben megszokhattuk a vörös és fekete színek dominanciáját, ebből a sorból pedig a GEIL sem lóg ki, így ha valaki a ROG vagy a Dragon



széria alaplapjaival szeretné párosítani a modulokat, biztosan kellemes összehatást lesz képes elérni, így akár még egy moddingversenyen sem kell majd szűgyenkeznie. A korábbi GEIL memóriáknál már alkalmazott DBT (Die-hard Burn-in Technology) minőségbiztosítási eljárás és a szokásosnál többretegű nyomtatott áramkö-

ri lap alkalmazási filozófiáját a GEIL tovább finomította. Ezeknek a gyártástechnológiai fejlesztéseknek is köszönhetően a gyártó még a tuningra kihegyezett RAM-oknál is élettartam-garanciát vállal moduljaira, ami a többi gyártóval ellentétben nem a gyártási időszakra, hanem tulajdonképpen örökre szól.

A teljes GEIL/EpicGear termékínátat megvásárolható a **Bluechip** webáruházban! Látogass meg minket: www.bluechip.hu

KULT

Azért játszunk, hogy szórakozzunk



FUN ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A LEGTÖBB JÁTÉKOS A SZÓRAKOZÁS KEDVÉÉRT JÁTSZIK. DE MIT IS ÉRTÜNK SZÓRAKOZÁS ALATT? ÉS MITŐL VÁLIK EGY JÁTÉK SZÓRAKOZTATÓVÁ?

Először is a legfontosabb azt leszögeznünk, hogy a fun, tehát a móka vagy szórakozás nemcsak az egyes játékelemek szerencsés vagy véletlenszerű együttállásából fakad, hanem azok gondos és részletes megtervezéséből is. Ebben a játékkervezőknek jelentős szerepe van, hiszen ők határozzák meg, hogy mit tartalmazzon a játék, és hogyan épüljenek fel az egyes cselekvési lehetőségek. Céljuk, hogy a játékok sokféle szórakoztatóelemet tartalmazzanak, kedvezve ezáltal a legtöbb játékos típusnak. A játékkervezők munkájuk során felhasználják a tudományos kutatások eredményeit. A következőkben Nicole Lazzaro közkezdvelt modelljét mutatjuk be, amely a játékok szórakoztató voltát próbálja megfejteni az érzelmek szerepének vizsgálatával. Lazzaro célja az volt, hogy feltérképezze, miként hatnak az egyes játékelemek az érzelmekre.

A SZÓRAKOZÁS NÉGY TÍPUSA

Lazzaro és munkatársai kutatásukban több mint harminc érzelmi állapotot detektáltak a résztvevőknél. A beszámolókból az is kiderült számukra, hogy a já-

tékosok sokkal inkább az élményért játszanak, mint magáért a játékért. Jelentősen megnövelte a játékélmény értékét az is, ha megfelelő volt az adrenalin mennyisége, a kalandok minősége, a mentális kihívások kiegyensúlyozottsága és a jó baráti társaság jelenléte vagy néha épp az üdítő magány.

Elemzéseikhez nemcsak kérdőíveket használtak fel, hanem a játékosok videóra rögzített játékalkalmait is pontról pontra elemezték. Így jutottak el ahhoz a következtetéshez, hogy a felsorakoztatott érzelmek négy csoportba sorolhatók.

KIK VAGYUNK?

A nevünk Nagygyörgy Katalin pszichológus és Király (Pápay) Orsolya szociológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Dr. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációját és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

HARD FUN, AVAGY A KIHÍVÁSSAL TELI SZÓRAKOZÁS

Tipikusan a kihívásokat, a stratégiai megoldásokat és a rejtvényelemeket tartalmazó játékok tartoznak ide. A játékkalkalkor a felhasználó a stratégiák kialakítása közben, valamint a lehetséges megoldások felfedezése révén élnek át mély érzelmeket. (Ezt a jelenséget a játékkervezők a Frustration & Fiero kifejezéssel illetik.) Ilyenkor a játékos a kreativitását használva különböző stratégiákat állít fel és alkalmaz egészen addig, amíg meg nem oldja az aktuális feladatot. A megoldásra kapott azonnali visszajelzés sikerélményt okoz, és ezáltal segíti az előrehaladást, valamint megerősíti a játékos feladatot. A megfelelő játékkal játszik. A játékosok képességeik és teljesítményük mérésére is használják ezeket a feladatokat. Akik örömmel veszik a hard fun kihívásait, azért játszanak, hogy lássák, mennyire jók is

valójában, hogy végigvigyék a játékot, illetve mert szeretik a sokszoros célkitűzéseket, és mert jobban szeretnek önerőből cselekedni, mint várni a szerencsére. Azok a játékok jók ebből a szempontból, amelyek sokféle stratégia kipróbálására nyújtanak lehetőséget, és amelyekben megfelelő az egyensúly a kihívások szintje és a játékosok képességei között. Ilyen például a *Civilization*, a *Halo* vagy a *Commandos*.

EASY FUN, AVAGY A KÖNNYED SZÓRAKOZÁS

Ebben az esetben a felhasználó figyelmét általában a kétértelműséggel vagy a különleges részletekkel lehet megragadni. Az érzéseket az adott helyzet indítja be, ezért itt nem a nyereség a cél, hanem a különleges tapasztalatok átélése. A gondosan megkonstruált helyzetek kíváncsiságot ébresztenek a játékosokban, és akár el is csábíthatják őket eredeti céljuktól. Ilyenkor a játékosok a jelenetek hatására azonnali misztikát, félelmet, csodálkozást vagy borzongást élnék át. A játékosok, akik kedvelik az ilyen könnyed típusú szórakozást, szívesen fedeznek fel újdonságokat a virtuális világban, keresik az izgalmakat és a kalandokat, vágyanak a szokásostól eltérő lehetőségekre, azonosulnak a karakterükkel, és szeretik látni, mi történik a sztoriban még akkor is, ha walkthrough-t kell használniuk hozzá. Az érzelmek intenzív átélésehez a játéknak nem kell 3D-snek lennie, csak a megfelelő inger szükséges, ami beindítja a folyamatot a játék adott szintjén. Az ismétlés és

MIÉRT JÁTSZOL?



HARD FUN JÁTÉKOSOK

- szeretik látni, mennyire jók is valójában
- végig szeretnék vinni a játékot
- szeretik a sokszoros célkitűzéseket
- jobban szeretnek önerőből cselekedni, mint várni a szerencsére

a zenei aláfestés is segítheti a hangulat és a szinte hipnotikus állapot kialakítását. Ilyen játékok például a *Max Payne*, az *L.A. Noire*, a *The Secret of Monkey Island*, a *Minecraft* vagy a *The Elder Scrolls* sorozat.

SERIOUS FUN, AVAGY A SZÓRAKOZÁS SEGÍTŐ HATÁSA

Az érzékelésen, a gondolatokon, a viselkedésen és más embereken keresztül indítja be a játékosok belső érzelmi reakcióit. Ilyenkor a játék olyan a résztvevők számára, akár egy „terápia”. Élvezik, hogy a játék alatt változnak érzelmeik, a játékon kívül tapasztalt problémákat felváltja a kikapcsolódás és az izgalmak érzése. A legnagyobb hatást általában a szociális kontextus gyakorolja a játékosokra. Azok a játékosok sorolhatók ide, akik a játék során szeretnek belső állapotukra fókuszálni, a játék segítségével kiürítik agyukat, jobban érzik magukat a bőrükben játék után, az unalom elkerülése végett játszanak, vagy egyre jobbak akarnak lenni valamiben, ami fontos számukra. Az ilyen játékok

EASY FUN JÁTÉKOSOK

- szívesen fedeznek fel újdonságokat a virtuális világban
- keresik az izgalmakat és a kalandokat
- vágynak a szokásostól eltérő lehetőségekre
- szeretik látni, mi történik a sztoriban még akkor is, ha walkthrough-t kell használniuk hozzá
- azonosulnak a karakterükkel



HA TE MONDOD

Raph Koster játékkervező, az „A Theory of Fun for Game Design” című könyv szerzője:
„A szórakozás a tanulás azon formája, amely során semmilyen nyomás sem nehezedik ránk.”

ban hangsúlyosak a grafikai elemek és a hangaláfestések, fontos a karakterek jellege, és jelentős szerep hárul a játékosra a sztori alakulásában. Például: *World of Warcraft*, *GTA*, *StarCraft*.

PEOPLE FUN, AVAGY A SZÓRAKOZTATÓ TÁRSASÁG

E kategória játékelemei a versengésre, az együttműködésre, a csapatmunkára, a teljesítmény összemérésre és a státuszépítésre nyújtanak lehetőséget. Ilyenkor a közös célok segítik a csoporthoz tartozás érzésének kialakulását és a bajtársiasság intenzív átélését. Ezen él-

mények során gyakori a csodálat, a káröröm vagy a büszkeség érzése. Fontos azonban kiemelni, hogy a játékosok mindig másokkal együtt élik át az eseményeket és tapasztalják meg az érzéseket. A szórakoztató társaságot kedvelőkre jellemző, hogy jobban függnek társaiktól, mint a játéktól, a játékot mindig jó kifogásként hozzák fel, hogy közös időt tölthessenek el egy baráttal, általában nem különösebben kedvelik a játékokat, de remek időtöltésnek tartják, ha barátokkal vehetnek részt bennük, viszont imádják nézni, ahogy mások teszik. Leginkább a többjátékos módban végigvihető játékokra jellemző ez a kategória, és fontos, hogy legyen mind kompetitív, mind kooperatív részük. Mindenesetre jó, ha legalább kettő-négy ember tud együtt játszani. Ilyen játékok például a *World of Warcraft*, a *Guild Wars II* vagy a *Counter Strike*.

MINÉL TÖBB, ANNÁL JOBB

Láthatjuk, hogy az a játék vonzhat be igazán nagyszámú közönséget, amelyik képes az érzelmek széles skálájának előhívására, és bár ez első olvasásra evidensnek vagy könnyen megvalósítható-

SERIOUS FUN JÁTÉKOSOK

- a játék során szeretnek belső állapotukra fókuszálni
- a játék segítségével kiürítik agyukat
- jobban érzik magukat a bőrükben játék után
- az unalom elkerülése végett játszanak
- egyre jobbak akarnak lenni valamiben, ami fontos számukra



PEOPLE FUN JÁTÉKOSOK

- jobban függnek társaiktól, mint a játéktól
- a játékot mindig jó kifogásként hozzák fel, hogy közös időt tölthessenek el egy baráttal
- általában nem különösebben kedvelik a játékokat, de remek időtöltésnek tartják, ha barátokkal vehetnek részt bennük
- előfordul, hogy ők maguk nem is játszanak, viszont imádják nézni, ahogy mások teszik

nek tűnhet, az érzelmek előhívása nem egyszerű feladat. Jane McGonigal játékefejlesztő rámutat, hogy hiába jó egy stratégiai feladat, ha a hibás lépéseket nem megfelelően jelzi vissza a rendszer a játékosnak. Egy ilyen apróság ugyanis elveheti a játékos kedvét a további részvételtől. Clive Thompson idézetével élve: „Csak akkor szórakoztató elbukni egy játékban, ha az igazságos, és egyébként minden esélyünk meglett volna a sikeres teljesítésre.” Ezért van az, hogy manapság már nemcsak egyirányú tervezést alkalmaznak a játékokban, hanem a hibalehetőségeket is élvezetessé és magával ragadóvá próbálják tenni. Ahogy Jane mondja: „A trükk egyszerű, de a hatása erőteljes: el kell érni, hogy a játékosok felismerjék saját erejüket a játékban, és ha lehet, meg kell erősíteni ezt a felismerést egy meghatározó érzelmi állapottal is. Így amíg a saját hibáink is szórakoztatnak, próbálkozni fogunk, hiszen tudjuk, hogy végül mindenképp sikeresebbek leszünk.”

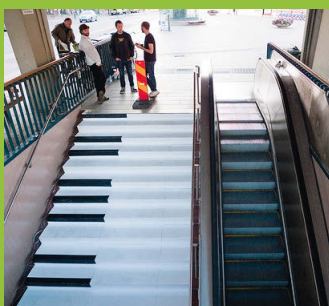
Kata, Orsi és Zsolt

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun

SZOKATLAN, DE SZÓRAKOZTATÓ

A www.thefuntheory.com olyan projektek gyűjtőoldala, ahol arra az egyszerű ötletre alapoznak, hogy ha valami szórakoztató az emberek számára, akkor szívesen vesznek részt benne, és a szórakoztató élményért akár a megszokott viselkedésükön is hajlandók változtatni. Ilyen ötlet például a zongoralépcső, amivel Stockholmban sikerült rávenni a járókelőket, hogy a mozgólépcső helyett a gyalogos (zenélő zongora) lépcsőt használják.



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

Minden szintem szinte ingyen SZABAD(A)JÁTÉK



A hónap játéka



Free Realms

Rengeteg olyan MMORPG van a piacon, melyekben lehetünk hősök, bajnokok, idézők, szabadkőművesek, de olyan virtuális világ viszonylag kevés akad, amiben valóban „csak” egy egyszerű, hétköznapi utazót alakíthatunk. Már ha hétköznapiak számít egy olyan arc, akinek szó sze-

rint házisárkánya van, remekül kártyázik, varázstudományával villog, nindzsakardot hord, és boszorkányosan bánik a sütőlapáttal. A Free Realms egy olyan birodalmat tár elénk, amelyben valóban szabadok vagyunk, azt csinálhatunk, amit csak akarunk, akkor, amikor akarjuk. Ha ked-

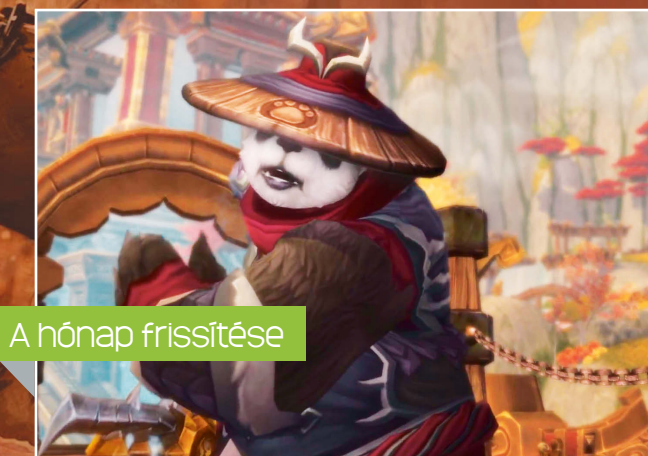
vünk támad, átnyargalhatunk a világ túlsó sarkába lenyomni egy kártyapartit a haverral, aztán elvállalhatunk valamilyen küldetést egy falubelinek, beszedjük az aranyat, és a zsákmánnyal hazafelé beugorhatunk a közeli versenypályára egy gyors roncsderbire. Lehetünk kiváló bunyósok, első osztályú autóversenyzők, legyőzhetetlen harcosok vagy rettenthetetlen postások. A legjobb, hogy még a választás terhe sem kell, hogy nyomassa a játékost, tekintve, hogy mindezt akár egyszerre

is csinálhatja. Egyik pillanatban főzőskézhet, a másikban pedig már a tower defense minijátékot élvezi. Nincs végcél, nincs főellenség; utazgathatunk, felfedezhetünk, kalandozhatunk anélkül, hogy bárki bármire is kötelezne minket. A korlátlan szabadságnak megvan az a hátránya, hogy a motivációt magunknak kell megtalálnunk, így ez a játék sokkal inkább kedvez a hétévnyi játékosoknak, mint a hardcore arcoknak, de kipróbálása mindenkinek ajánlott.

World of Warcraft – Siege of Orgrimmar

A *Mists of Pandaria* bejelentésekor rengetegen vádolták a készítőket azzal, hogy a „cukiság-faktor” emelkedése a készítőket nagyobb profitba vetett hitének köszönhető. Nos, Garrosh Hellscream vérszomjas, örült tekintete nem hiszem, hogy meggyőzi majd a Kung-fu Panda rajongóit a vásárlásról. Sha teljesen megőriztette a jelenlegi Warchiefet (valljuk be, nem volt nehéz), aki most egy szóval kitiltotta a trollokat, taureneket és az élőhalottakat a hordából, azokkal az orkokkal és goblinokkal együtt, akik nem voltak hajlandóak beállni Garrosh új seregének soraiba. A közös ellenség összehozta a riválisokat: Stormwind királya, Varian Wrynn (hátsó szándékoktól nem mentes) segítő kezét nyújtott Thrallnak és a felkelés vezetőinek, akik most Orgrimmar ellen vonulnak.

Természetesen a legnagyobb szerep ismét a lootra éhes játékosokra marad, akik egy új raid-helyszínnel gazdagodnak. A békésebb lelkületű kalandoroknak is jut tennivaló: a polgárháború elől bárki elvonulhat, amennyiben a Timeless Isle felveszi az útját. Itt rengeteg új küldetés akad, amelyekben csak egy a közös: neked kell megtalálnod ezeket. Az oldschool kalandozás jegyében a Blizzard nem világítja ki a fontosabb NPC-eket, nem jelöli meg a küldetés célját, nem utasítja a kalandorokat arra, hogy mit tegyenek. A játékos dolga, hogy bejárja, felfedezze a szigetet, és megtalálja rajta a tennivalókat. Természetesen ennek is meglesz majd a maga jutalma, hála a feladatból összeszedhető timeless coinoknak, melyekkel új felszerelési tárgyakat válthatunk ki magunknak. Akik pedig megunták Garrosh rémuralmát, készüljenek: új hadvezért avatunk!



A hónap frissítése





Neverwinter – Fury of the Feywild

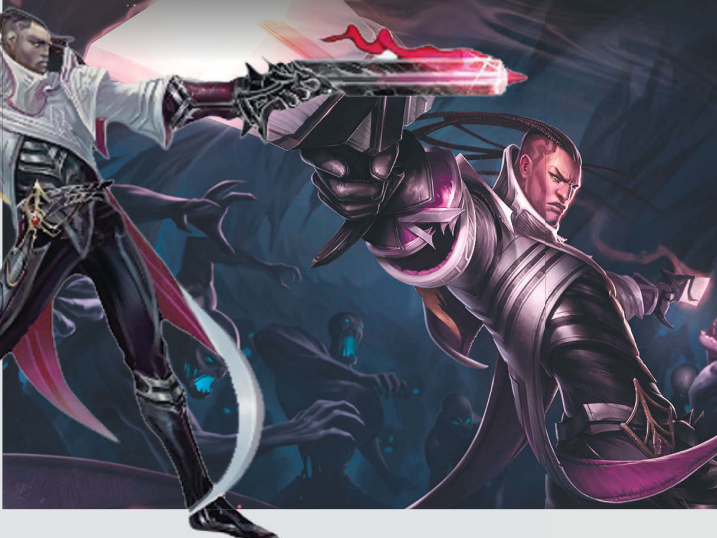
Mi sem mutatja jobban az uborkaszezon végét, mint hogy ezúttal egy olyan tartalmas frissítés ajánlóját vagyunk kénytelenek egy kis dobozba besűríteni, ami máskor egy fél oldalt is megérne. Bár alig pár hónapja nyerte el végleges formáját Neverwinter világa, máris megérkezett az első tartalmi frissítés, ami bőven elég kalandot kínál a kazamaták szerelmeseinek. Itt van mindjárt egy teljesen új terület, Sharandar, ami az egykori elf királyság, Iliyanbruen központja volt. Rengeteget megtudhattok itt az elfekről, a királyság történetéről, hogy hogyan

szállták meg azt az orkok, és hogyan menekültek meg a bennszülöttek. Ennél is fontosabb talán a rengeteg új küldetés, az új barlangok és az értékes zsákmány, amit ez a terület rejtget. Rengeteg új fegyver és felszerelési tárgy várja azokat a kalandorokat, akik képesek végigverekedni magukat a hatalmas és rusnya fomoriánokon, valamint társaikon, a vörös csuklyás gnómokon. Az elf témának megfelelően új játszható fajok (Moon és Sun elfek) és új foglalkozások is érkeztek, így lesz dolga annak, aki mostanában Neverwinterben jár.

League of Legends – Lucian

Két varázslatos csodafegyverrel szerelték fel a liga új karakterét, melyeket nevezhetnénk akár varázsmárványoknak is, de hívhatjuk azoknak is, amik: pisztolyok. Na jó, Damacia nehezen nyelné le a modern löfegyverek használatát, de tény, ami tény, Lucian remekül bánik a villogó fénykövekkel. Nemcsak jelentős sebést képes kiosztani, még mozgékony is, hála dash képességének (amivel akár a fákra is keresztülugorhat), és mozgás közben is használható ultimate képességének, amit kombinálhat is az ugrással, így pil-

lanatok alatt képes lehet több ellenes bajnokkal is végezni egy csata alatt. Mindazonáltal mesterlövészünk sem halhatatlan: a világító relikviák ugyan hatásosak, ha üldözni kell valakit, de menekülés közben már nem sok hasznukat vesszük, így Luciant pillanatok alatt elveszíthetjük, ha nem figyelünk rá. Egyébiránt azt is érdemes megjegyezni, hogy lassan elérkezik a Season 3 vége, ezzel pedig lezárul a ladder egy időre, így már csak egy hónapotok van arra, hogy összekaparjátok a nyereményekhez szükséges rangjelzéseket.



Guild Wars 2 – Back to School

Ha jól sejtem, nem igazán tölti el az iskolapadot koptató olvasókat jóleső érzés, ha elolvassák a fenti címet, pedig itt és most egy kifejezetten jó mókáról van szó. A *Guild Wars 2* április elsejére szánt különleges varázsdobozza ismét feltárja tartalmát, ezúttal egy kimondottan oktatójellegű kalanddal. A Super Adventure Box feltalálója, Moto szereti oktatni az asura faj ifjait, de ahogy áprilisban, úgy most is bárki beállhat a kalandba, már ha nem esik nehezére némi tanulás. A World 2-ben

új ellenfelek várják a harccal ismerkedő kalandorokat, akiket a menet végén vizsga elé állít a Storm Wizard. Ha nagyon nem megy a „tananyag”, és újdonsült tanáraitok sorozatosan a földre döngölnék titeket, nyugodtan használhatjátok a kaland során feloldott teljesen új felszereléseket és fegyvereket. Akinek viszont túl könnyűnek tűnne a World 2, átválthat Tribulation módra, ahol bizony komolyan meg kell majd szenvedni a túlélésért, cserébe viszont a zsákmány is jóval értékesebb lesz.



Mighty Quest for Epic Loot – Update 16

Opulencia kapuit még félig-meddig zárva találjuk, de rengeteg a nyílt alkalom, és már kulcs is csak annak nem jut, akinek nem kell. Épp ezért fontos, hogy a Ubisoft agyament, ingyenes hack'n'slash/tower defense keverékéről szót ejtsünk. A legutóbbi frissítés főleg azoknak kedvez majd, akik a következő éveket értékes fegyverek gyűjtögetésével kívánják tölteni. Ezen túl ugyanis Opulencia tárolói olyan eszközöket rejtenek majd, melyek értékei véletlenszerűen generáltak. Még a legendary vagy epic ritkaságú cüc-

coknak sem lesznek előre meghatározott pontjaik, ezzel még izgalmasabbá válik a kutakodás egymás várában. Apropos kastélyok: sok új díszítőelem is bekerült, hogy a gazdag lovagok tovább cicomázhassák rejtékelyeiket. A végén még az emotok is helyet kaptak, ezek segítségével most már vizuálisan is idegesíthetjük a kirabolandó haverokat. Milyen szép is az, amikor bekopogunk a szomszédhoz, bemutattunk egy úriasiat, levágjuk a házi démonokat, és nyelv-kinyújtva távoznak az ingóságokkal. Üdv Opulenciában!

notebook.hu

 XBOX 360.

MICROSOFT XBOX 360 250GB

2 ajándék játékkal

- Batman Arkham City

- Darksiders II.



74 900 Ft



www.notebook.hu | (+36) 1 555-2-888 | notebook@notebook.hu



WWW.DIGITALSTAND.HU

Digitális újságok
»»» Gyorsan, kényelmesen, kedvező áron!

Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2(1/x+x/y^2)y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

Tragikus hirtelenséggel köszöntött be a szeptember, máris itt a suli, a sárguló falevél, a hűvös hajnal, és a lányok szoknyája sem olyan rövid. Kicsit borongósabb ilyenkor a hangulat, még szerencse, hogy a GameStar tele van folyamatos hangulatjavító intézkedéssel, mint amilyen a mostani pontgyűjtő kártya. Éppen egy éve pedig az *Assassin's Creed* teljes játékon kívül saját készítésű interaktív mókát, a *GameStar Wars* becses kalandját csomagoltuk nektek az újság mellé, az sem volt semmi. Fel is emlegettük a forgatás legszebb pillanatait (EndreMan és Vanda a szerverszobában, Gyu és Wolfi veszekedése majd zuhanása, HP művérrrel borított napja, és még sorolhatnánk a végtelenségig), aztán gyorsan el is kapott mindenkit a havi nosztalgia, és már indultunk is a raktárba, hogy előkotorjuk a régi számokat, megemlékezve régi nagy íróinkról (főleg mazurról, értitek, na). Jöjjön tehát egy kis ízelítő abból, hogy mit is írtunk e csodás magazin lapjaira tavaly, öt évvel ezelőtt és tíz évvel korábban.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10 ÉVE



Idézet: **Boe** – főszerkesztői bevezető

Remélem, a beiskolázás minden gond nélkül lezajlott, az osztály legjobb csajai szépen leburnultak a nyáron, ti pedig a matekkönyv helyett ismét kedvenc magazinotokra ruháztatok be inkább.

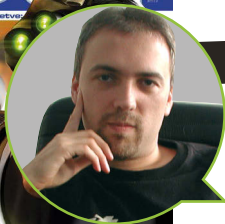
Éppen akkor lett 50 forintra drágább a CD-s verzió, tehát nem is maradt pénz matekkönyvre. Nekünk meg nyelvtankönyvre nem futotta, ugyanis sikerült ezen az oldalon még leírni a „muszály” szót. Így. Hol volt még akkor a mi drága Vandánk?



Idézet: **Ender** – Hard Truck teljesjáték-bemutató

Mivel az egyszer már elért sebességünk ebben a játékban nagyobb kincs, mint a *Quake 3: Arena CTF*-ben a zászló, ezért jegyezzük meg: semmiképpen sem szabad fékezni!

Szerencsére Ender a közösségi közlekedést preferálja, és nem autóval jár a munkába, bár kamionsofőrnek abszolút tökéletes lenne. Persze ő igazából mindennek tökéletes lenne.



Idézet: **Bad Sector** – szerkesztői jegyzet

Ismét sikerült megdöntenem a saját magamnak felállított, „Hogyan írunk cikket extrém helyzetben?” rekordot... Míg E3-as beszámolómat Los Angelesből hazafelé jövet a repülőtéren, egy laptopon fejeztem be, a lionheartos cikkem már az ECTS 2003 felé tartva, a londoni metróban álldogálva írogattam Pocket PC-men, miközben mindenhol angol könyvek böktek oldalba, és angol lábak tapostak a cipőmre. Eh, az elhivatottság, ugye...

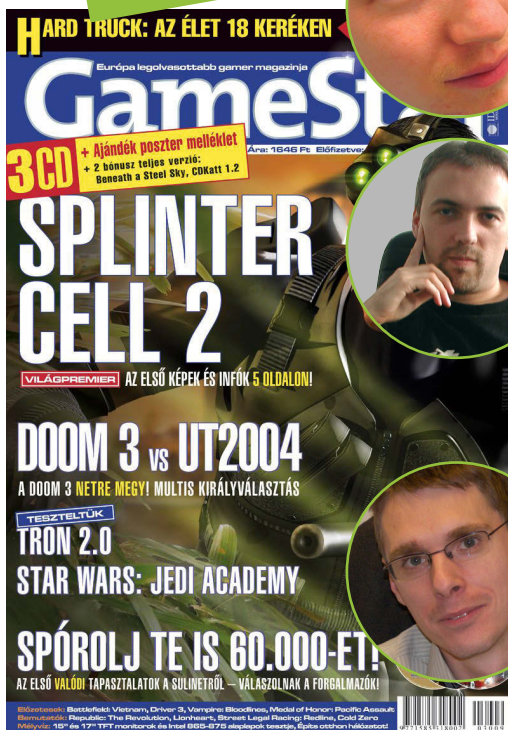
A GameStar sztahanovista élmunkásának önéletrajzi regényéből kiragadott idézettel mutatnánk be a mai fiktálisnak, hogy milyen is egy gamer újságíró élete. És ma sokkal nehezebb minden, már a brit végtagok sem a régiek...



Idézet: **Szittyó** – Age of Wonders: Shadow Magic teszt

Kicsit késtem a cikkel, de nem csak a lustaságom volt az oka – igaz, hasonló esetekben leginkább ez játszsa a főszerepet, most azonban abszolút jó alibim van, mentett állásaimmal tudom bizonyítani, hogy nem volt más választásom, mint az utolsó kis minipályáig is végigjátszani ezt a nagyszerű kiegészítőt.

Nagyon stílusos bevezető, ráadásul időtakarékos megoldás lapleadás közben: egyszerre van meg könnyebben a kötelező karakterszám és a szerkesztőnek küldött magyarázkodás a késés miatt. Újságírók... csak a baj van velük.



5
ÉVE



Idézet: BZ – Fable II előzetes

Peter Molyneux előző „meséje” sok olyan extrával és újdonsággal bírt, amik kábé egy csavart parasztlengő hirtelenségével és erejével rázták fel az akkoriban kissé megpunnyadt stílust.

Majdnem, de csak majdnem azt sikerült leírni, hogy „felkavarta a szerepjátékok állóvizét” – szerencsésen oldalgolt el a szembejövő közhely mellett BZ. És még szóvicc sem volt. Ebben a mondatban.

$$e=mx^2$$
$$P=r^2-m$$
$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$



Idézet: mazur – Mercenaries 2: World in Flames teszt

A mesterséges intelligencia valami egészen botrányos, egyszer a lehívott helikopter szétnyomta a megkötözött foglyot, máskor a hátsó propeller belecsapott egy békésen álldogáló fába, amitől a gép kigyulladt, majd felrobbant. Szemrebbenés nélkül hívtam a következő helikoptert – csak megoldják, gondoltam –, akik simán leszálltak az előző csapat helikopterének kiégett roncsára, majd felborultak, és kigyulladtak.

Emlékezetesen ostoba játék volt elképesztően színes pusztítási lehetőségekkel, ami valóban nem a leg-szerencsésebb párosítás, ahogy azt mazur is ecsetelte.



Idézet: Gyu – Crytek gyárlátogatás

Az eredetileg 1918-ban épült gyár a második világháborúban komoly belövéseket kapott, lévén két hétig a szovjet hadsereg ágyúfedezéknek használták egy hadművelethez. A későbbiekben az első épületben selyemkikészítő gyár, a másodikban a Budapesti Illatszer- és Pipereszappangyár, a harmadikban pedig a Budapesti Pamutipari Rt., utóbb a Pamuttextilművek működött.

Aztán éppen a Crysis: Warheadet hegesztették, amikor a GameStar ott járt. Azóta megint más idők járnak, de ezt a hőskort nem feledjük el soha.



Idézet: Mayer – Letöltős fejőstehen című cikk

A pénzért kínált extra tartalom lehet a kiadók új aranybányája.

2013-ban jelentjük: az lett. Azóta sem jöttek fel onnan levegőért.

Idézet: mazur – főszerkesztői bevezető

Vége van a nyárnak, hívős szelek járnak (ha pedig tényleg gyerekűjság lennének, ahogy azt az egyik nagynénikém többévtényi magyarázkodásom ellenére még mindig gondolja, folytathatnánk úgy, hogy „nagy bánata van a cinegemadárnak”), de kít érdekel, ha ilyen remekül indul ez az ősz!

Nem vagyunk gyerekűjság? Akkor hogy írhat ide Paca?



1
ÉVE

Idézet: HP – GameStar Wars teszt

Amennyiben sikerrel veszel minden akadályt, akkor neked lesz köszönhető, hogy a GameStar magazin megjelenik a következő hónapban, és sokkal nagyobb sikered lesz a csajoknál (női játékosok esetében ez a rész fokozottan igaz, főleg negligésben zajló párnacsata, illetve spontán iszapbirkózás keretében), a családod büszke lesz rád, mazur pacszik veled, ha találkoztok, kékebb lesz az ég, zöldebb a fű, az RTL pedig kettőbb.

Most pedig írd be a böngészőbe, hogy gamestar.hu/404. Éld át a kalandot te is!



Idézet: Chavaller – Hitman: Absolution előzetes

Ahogy a sötétben vihogó hiénák kapnak a sérült zebra felé, úgy nyúlnak ki zavaros múltjának karmai Diana Burnwood után, tépnek sebet a testén, fakasztanak belőle vért, és metszik el élete fonálát.

Hónapról hónapra felmerül bennünk, Chava korábbi cikkeit olvasva, hogy egy nap ő fog bekattanni, és le-mészároolja az egész szerkesztőséget. Pedig olyan csendes, jóra való fiú...



Idézet: Nightwolf – StarCraft II: Heart of the Swarm előzetes

Nyálkás, rovarszerű úrlények, akik Chavaller szerint még lábat sem törölnek, ha vendégségbe érkeznek, ráadásul ide-oda petéznek. Ezek a zergék. Gusztustalanok!

Egy zergláb-törölt azért szívesen megnéznénk mindannyian. Biztos szép lehet.



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Szerzői tudathasadás

A Nagymester



Film

IP MAN, VAGYIS YIP MAN, KI HOGY ISMERI - AZ ÁZSIAI KULTÚRA VAGY A HARCműVÉSZETEK IRÁNT ÉRDEKLŐDŐK ÁLTALÁNOSÁGBAN ANNYIT TUDHATNAK RÓLA, HOGY BRUCE LEE TANÍTÓMESTERE VOLT. Most kaptunk egy esélyt, hogy jobban megismerjük a wing chun kungfumester életét, ugyanis a híres művészfilmm rendező, Wong Kar-wai forgatott egy filmet róla. Lelövöm a poént, Ip Manról sajnos nem sokat tudunk meg a két óra leforgása alatt. Pedig annyira jól indul minden, címszereplőnk egymaga elintézt vagy egy tucat rátámadó embert, és ahogy azt kell, esőben, lassított felvételeken, fesszes vágásokkal, erősen stilizálva (azért nem annyira, mint egy wuxiában) látjuk, ahogy záporoznak az ütések, feszülnek az izmok, széthullik a környezet. Ezután az Arany Pavilonba kerülünk, ami egy foshani bordélyház, és a kungfumesterek „pihenőhelyéül” szolgál. Megismerjük Ip Man feleségét, aki viszsza húzódo, kötelességtudó asszony, és aki mindenféle magyarázat nélkül egyszer csak eltűnik a film kétharmadánál (mint ahogy egy másik főszereplő, Razor is). Ez csak egy-két hiba a sok közül, de ne szaladjunk ennyire előre. Az 1930-as években járunk Kína déli részén. A Harcművészeti Egyesüle-

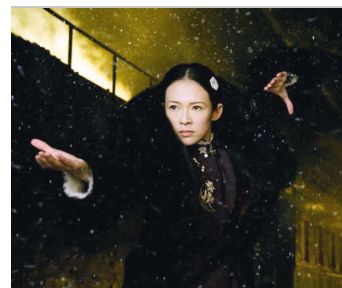
tek vezére, Gong visszavonul, az északi főnök már megvan Ma San (Zhang Jin) személyében, Ip Man (Tony Leung) pedig sikerrel veszi az akadályt, ami a déli főnökséghez szükségeltetik. Viszont ez azt jelenti, hogy újabb elenséget szerzett magának az ex-vezér lányának személyében, ugyanis a Gong család még sohasem veszített. És itt kezdődnek a film furcsa anomáliái. A lány, Gong Er (Zhang Ziyi alakításában) bosszú helyett szerelembe esik címszereplőnkkel, és a továbbiakban túlnyomórészt az ő áldozatvállalásáról elmélkedhetünk Ip Man életének, motivációinak megismerése helyett. A történelem is hangsúlyosan megjelenik a japán megszállók képében, akik sajnos ismét a megszokott, de kissé megtévesztő bunkó szerepet kapták. Az még rendben lenne, hogy mint auteur, Wong Kar-wai úgy gondolta, a saját képére formálja azt a biopicet, hogy egy cigi begyűjtása is művészet a vásznon, de annyira rátelepedik szerzői kézjegyével az alkotásra, hogy ami a Csungking expressz vagy a Szerelmem hangolva esetében működött, az itt irritálóvá válik. Régi vita, hogy a kungfu titkaiba hiba volt-e kívülállókat is beavatni, minden-

esetre Ip Man volt az, aki először nyitott igazán a Nyugat felé, ezt a filmben többször is kihangsúlyozzák. Az azonosulást azonban erőteljesen nehezíti a darabos narratíva, az Ázsiában oly megszokott kihagyásos rendszer, mikor is olyan érzése van az embernek, mintha komplett jelenetek maradnának ki, ezáltal a történet megértéséhez plusz (filmen kívüli) információk szükségeltetnek. Ráadásul három verzió létezik az alkotásból, nekem a leghosszabb, 130 perceshez volt szerencsém, a magyar mozik a 123 perceset vetítik, míg a 108 percesről el sem tudom képzelni, milyen snittekét vághattak ki belőle. További problémát jelent, hogy a párbeszédtek többsége modoros, közmondásra közmondással válaszolnak, szerencsére Coelhónál mélyebb kontextusban, de – ilyen mennyiségben – mégis fárasztóan. Olyan ez a film, mintha szemelvényeket látnánk a kínai történelemből kis hamisítással (hogy máshogy?), de a címválasztást nem indokolja a film tartalma. Ahogy már sokadszor az életben, a szerelem felülemelkedik mindenben. Még ha most másra is letűnik volna kíváncsiak.

Haka

Művészfilmnek nem rossz, de közönség- és ezáltal kungfufilmnek gyatra.

3/5





Sorozat

Megy a gőzös, megy a gőzös Hell on Wheels

NAPJAINKRA MÉLTATLANUL ELHANYAGOLT MŰFAJJA VÁLT A WESTERN, HOLOTT HOLLYWOOD KORÁBBAN ÉVTIZEDEKEN ÁT ONTOTTA MAGÁBÓL A „COWBOYOS-INDIÁNOS” FILMEKET, és alapozta meg a teljesség igénye nélkül olyan későbbi világsztárok karrierjét, mint Gary Cooper, John Wayne, Charles Bronson vagy éppen Clint Eastwood. Gyerekkoromban szó szerint megvesztem értük, ezért is öröm számomra, hogy az AMC kábelcsatorna bevállalta az immáron a harmadik évadánál tartó Hell on Wheels sorozatot. Ahogy az HBO szép emléké Deadwood-ja esetében, úgy ezúttal is valós történelmi események képezik az alapot, ez egészen pontosan az első transzkontinentális vasútvonal azon szakaszának építése, amelyért a Union Pacific társaság felelt. Az 1863-tól 1869-ig tartó, 1085 mérföldes vállalkozás során számtalan visszaélés történt az állam pénzének nem megfelelő kezelésétől kezdve a részvényárfolyamok manipulálásáig – mely utóbbi legfőbb haszonélvezője Thomas Clark Durant, a társaság fő részvényese és alelnöke volt. Őt a Star Trek: Deep Space Nine O'Brien főgépészeként megismert Colm Meaney kelti életre, s habár fizimiskája egyáltalán nem hasonlít a rézkarcokon jóval szikárabb szakállas arcára, nem esik ne-

hezünkre elhinni neki, hogy gátlástalan üzletember, akinek csak kivételes alkalomkor enyhül meg a szíve.

A történetnek mégsem ő a központi karaktere, hanem az egykori konföderációs tisztből lett építészvezető (majd főmérnök), a feleségét kivégző unionista katonákra vadászó Cullen Bohannon (Anson Mount). Kettejük rivalizálásához olyan karakterek asszisztálnak, mint a csinos, megözvegyült földmérő, az új életet kezdő McGinnes fivérek, a gyerekkorában indiánok által elrabolt prostituált, az alkoholista lelkész, a fehéreknek kijáró bánásmódot elváró félvér munkás vagy épp az istent kereső fiatal sajen harcos. Személyes kedvencem azonban a svédnek becézett norvég (Kurt Russel után szabadon) biztonsági főnök. Nem is értem, miért a címzenének és nem Christopher Heyerdahl lenyűgöző játékának köszönheti a sorozat egyetlen Emmy-jelölését.

Kisebbségi bűncselekményekkel, konfliktusokkal a földjeiket védő őslakosok támadásaival terhelt mindennapok elevenednek meg előttünk a találóan Hell on Wheels névre keresztelt mozgó városban, ami szalonokkal, kocsmákkal és bordélyházzal szolgálja ki munkások százainak igényeit.

Chavalier

4/5

Nyers és őszinte western, helyenként kimagasló színészi alakítással, nem csak a hatlövétűek és a vasparipák rajongóinak.

Dave Duncan

Az aranyszín lánc

AKANADÁBAN ÉLŐ SKÓT GEOLÓGUS ÉLETE ELŐ FÉLSZÁZ ÉVÉT A KŐOLAJ-IPAR OLTÁRÁN ÁLDOZTA FEL, ÉS CSAK 1984-BEN KEZDETT EL ÍRNI. Most, hogy átrágtam magam

Az aranyszín lánc mind a 360 oldalán, úgy érzem, Duncan elfecsérelte fiatal éveit. A Király Pengéi sorozat első kötete ugyanis egyszerre ismerős és ismeretlen, modern és archaikus. Howard korai fantaszyjének nyerssége ötvöződik benne Martin politikai cselekvéseivel.

Története két szálon és két idősíkon fut, melyek a kötet vége felé egyesülnek. Hőse Durendal, egyike a pengéknek, a különleges képzésben részesített ifjú kardforgatóknak, akiket egy mágikus szertartás (jövendő védencük saját kardjukkal döfi át a szívüket) láncol össze azzal a személlyel, akit az uralkodó kijelöl számukra. Durendal abban bízik, hogy maga a király köti meg, ám helyett kénytelen beérni egy életkép-

telen, felkapaszkodott ficsúrral. A sors szeszélye folytán azonban egy éveig tartó küldetés után lehetőséget kap arra, hogy az aranyozott lánc nyomasztó terhe alatt szeretett királyát szolgálja, megvédelmezze őt minden veszedelemtől, akár önmagától is.

Chavalier



Könyv

Példamese a húségről, ami nem vásárolható meg arannyal, és nem kényszeríthető ki semmiféle bűbájjal.

4,5/5

Dragon György Ürcsilliárdos

KEVESEKNEK ADATIK MEG AZ ÉLETÉBEN, HOGY RABLÁNC-KÉNT FOJTOGATÓ SZÜRKE

HÉTKÖZNAPJAIT MEGTÖRI EGY VÁRATLAN ESEMÉNY, ÉS MINDENT ÖRÖKRE MEGVÁLTOZTAT. Aberthy

Nokum, a Centrál Holovízió kezdő riportere is egy átlagos tudósítás elé néz az univerzum egyik eldugott sarkában, mikor ráragyog a szerencse: interjút kell készítenie a világegyetem leggazdagabb emberével, John Kiss-sel, vagy ahogy a siokhok nevezik őt: Kisshravontottergrrel. Ezzel kezdetét veszi a zöldfülű publicista életének legnagyobb kalandja, melynek során megismerheti, ki is ő valójában, és milyen hihetetlen vagy néha vidám eseményeken ment keresztül ez a mérhetetlenül gazdag illető, miközben maga is olyan élményekkel gazdagodik, melyek teljesen és örökre átforgalmazzák életét. Kedves barátunk, Dragon György – mindenki Gyúja – első regényében egy lebilincselő és mókás történetet mesél el nekünk, ami átível az egész galaxison, és kinyitja számunk-

ra a világűr elérhetetlen kapuját. Az izgalmas beszámoló mellett olyan fajokat és azok színes kultúráját ismerhetjük meg, mint például a nagyon okos banduuk vagy az univerzális medvék, és megtudhatjuk, miért szeretnénk egyszer majd mi is a Delphinia nevű hold egyik csodálatos szigetén pajort eszegetni. Ez ugyanis egy igaz történet... Csak még nem történt meg.

Nightwolf



Könyv

További infók a dragongyorgy.hu webcímen.

5/5

David Gibbins

Total War Rome: Karthágónak vesznie kell

RÓMA TÚL VAN KÉT SIKERES HÁBORÚN KARTHÁGÓVAL SZEMBEN, DE A FENYEGETÉS TOVÁBBRA SEM SZÜNT MEG. Hiába szenvedett vereséget Hannibál a második pun háborúban, alig hatvan évvel később Karthágó újra fenyegetést jelent. Kereskedelmi sikereik révén mesés gazdagságra tesznek szert, hatalmas zsoldoshadsereget fogadnak fel, és rettegett flottájukat is újraépítik. Róma kezét megkötik a politikai csatározások, ráadásul a Szenátus több tagja anyagiilag is érdekelt abban, hogy Karthágó virágozzon. Egyedül a nagy hadvezér, Scipio unokája látja a veszélyt, és mindent elkövet annak érdekében, hogy megelőző csapást mérhessen az ellenségre. A könyv remek történelmi kalandregény, amit láthatóan olyan szerző írt, aki otthon van ebben az időszakban. Kíméletlen részletességgel

mutatja be az ókori emberek minden napjait átfogó brutalitást és a háború borzalmaival. Rengeteget megtudhatunk az akkori hadviselés szabályairól, a páratlan építészeti remekművekről, a korszak nagy csatáiról és hadvezéiről. Szórakoztató olvasmány, de csak akkor, ha bírja a nyomunk a néhol túlságosan is naturálisra sikeredett leírásokat.

Mocsy



Könyv

Izgalmas történelmi olvasókönyv Róma legnagyobb hódításáról.

4/5

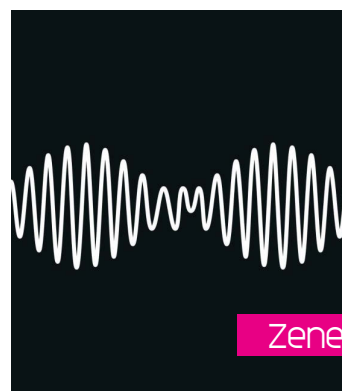
Arctic Monkeys

AM

TOVÁBBRA IS MEGHATÁROZÓ SZEREPET TÖLT BE A BRIT ZENÉBEN AZ ARCTIC MONKEYS. Még ha egy zsúfolt terem végében is szól, bárki, aki hallotta már, egyből felismeri az I Bet You Look Good on the Dancefloor vagy az eszméletlen dobtémával megtölt Brianstormot. Az Arctic Monkeysnek egy olyan korban, ahol mindenki próbál visszatérve a gyökerekhez újra előkelő helyet szerezni a toplistákon és a rajongók szívében, továbbra is sikerül rá jellemző hangzású, mégsem unalmas dalokat alkotnia. Szerencsére a most megjelent AM-ben sem kell csalódnunk. A lemez a Do I Wanna Know? című számmal nyit, amihez klip is készült még júniusban, és szeptember 8-cal bezárólag 13 hete letúrhatalan a UK Top 40 listáról. A második, valamivel pörgősebb track akár a Forza Horizonból is ismerős lehet számotokra, az R U Mine? ugyanis szerepelt a játék betétdalai között. A lassabb és pörgősebb dalok

egyébként többé-kevésbé változtatják egymást, de főként az előbbi kategória darabjai dominálnak. A lemez felénél szereplő néhány számon hallatszik, hogy az énekes, Alex Turner nem tudta kihasználni maximálisan tehetségét, de a Why'd You Only Call Me When You're High?-hoz érve már helyreáll a rend.

Paca



Zene

Az AM-en érezhető, hogy a srácok sokat változtak az előző album óta, aminek néhány érték kárát látta – de jöttek helyette mások.

4/5

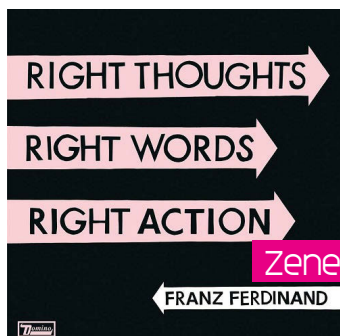
Franz Ferdinand

Right Thoughts, Right Words, Right Action

NÉGY ÉV: ENNYI TELT EL AZ-ÓTA, HOGY A FRANZ FERDINAND ÚJ ALBUMMAL JELENTKEZZET. Most viszont végre valahára megszűnt a csend, és amikor a srácok nyáron a Szigetre látogattak, már a Right Thoughts, Right Words, Right Action című albumuk néhány számát is előadták. A lemez vezető és egyben első dala a Right Thoughts, amiben van mindenképp egy kicsi, ami miatt a Franz Ferdinandot szeretni lehet, ami miatt a Take Me Outot és a Walk Away-t is szerettük. Az ember még ülve is táncol, a refrénnél pedig a kórusral együtt kiáltja a lemez címeént is szolgáló szövegrészletet. A hangulatot továbbviszi az Evil Eye, amit megfelelő hangerőre tekerve a kocsiban, hirtelen mindenki pattogni kezd, ez garantált. Abszolút a boldogságot idézi a már-már túl populáris Fresh Strawberries – hallgatása közben könnyű elképzelni, ahogy a banda tagjai kézen fogva, egy mező közepén,

hátterben szívárvánnyal hajlonganak. Ezt kompenzálóan következik a felpörgető Bullet, majd kettővel később jön az egyszerre nyugodt és pörgős The Universe Expanded, amiből hiányzik a kitérés – az ember végig azt várja, hogy mikor jön a zúzó rész, de aztán véget ér a szám. Amolyan búcsúdalként került az album végére a Goodbye Lovers & Friends, de reméljük, nem ez lesz az utolsó FF album.

Paca



Zene

FRANZ FERDINAND

Helyes gondolatok, helyes szavak, helyes lemez.

4/5

Malcolm Kirby Jr.

Saints Row IV – The Soundtrack

ÁLDHATJA AZ EGÉT A VOLITION, HOGY RÁTALÁLT MALCOLM KIRBY JR.-RA. Egy annyira agyament és szélsőségekben gazdag játék, mint amilyen például a Saints Row széria legújabb darabja is, olyan zenészt követel magának, aki tudja tartani a cég poénygyárosai által diktált tempót, és aki még a leghajmeresztőbb ötleteiket is képes lekövetni zeneileg. Márpedig Kirby ilyen, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy már a sorozat előző része kapcsán is egészen kiváló, rendkívüli munkát végzett. 2011 legösszetettebb, legsokoldalúbb játékezeneje volt az övé, ami egészen váratlan váltásokkal volt képes csapongani a hip-hop, a rock, a latin és szimfonikus zenék között úgy, hogy közben végig egységes maradt. A Saints Row IV-gyel ugyancsak fel volt adva neki a lecke, hiszen – a játék történetéből fakadóan – hasonló kitérőket kellett tennie a dubstep

és a 8 bites játékezene világába is. Előbbit arra használta, hogy a harmadik rész menüzenéjét megbolondítsa vele egy kicsit (ne felejtsük el, hogy az SR IV eredetileg szimpla expansionnek indult), utóbbival pedig a régi Commodore-os beat'em up-ok és szerepjátékok kvintesszenciáját idézi meg játszi könnyedséggel, bámulatosan hibátlanul.

mercenary



Zene

Egyedi, feelgood és sokszínű, ahogy azt egy Saints Row-albumtól el is várjuk.

4,5/5

Moderat II

A „SZUPERTRÍÓ” – SASHA RING (APPARAT), VALAMINT A SEBASTIAN SZARY-GERNOT BRONSERT PÁROS (MODESELEKTOR) – TÖBB MINT TÍZÉVES MŰLTÁR VISSZATEKINTŐ MUNKÁSSÁGA ISMÉT EGY LÉLEGZETELÁLLÍTÓ PONTJÁHOZ ÉRKEZETT. Az önmagukról elnevezett dubütáló albumhoz képest a világ utolérte őket, ennek ellenére ismét kifinomult és vonzó módon összesítették egyéniségüket. Halkabb és türelmesebb a II, mégis addiktív. A ráérős tempóban hajlamosak vagyunk úgy érezni, inkább a textúrák dominálnak, mintsem a dallamok, az agresszív szintetizátorok és a tágas popvokálók mellett utalásokat találhatunk R&B-, hip-hop- és nem utolsósorban breakbeat-elemekre is. Kiemelném a The Knife és Bural víz alatti harchoz hasonlítható Let in the lightjának hangulatát és a Milket mint remekművet – tagadhatatlanul

támaszpontjai az albumnak. A lassan építkező, komor hangulatot később átveszi egy mutáns fenevad lüktető ereje – talán ez fémjelzi is a teljes kiadványt. Bár egy kicsit rövidnek érzem, és nem kifejezetten „hibátlan” ez az album, a trió látomásai kellemesen nosztalgikus, mégis a kor szellemének megfelelő hangulatot építenek.

Körk



Zene

Izgalmas, kalandos vizeken evezünk.

4/5

Hecq Horror Vacui

KEREKEN TÍZ ÉVE JELENT MEG HECQ DEBÜTÁLÓ ALBUMA, ÍGY A HORROR VACUI EGYFAJTA JUBILEUMI KIADÁS EDDIG KIADATLAN FELVÉTELEKKEL. Született Ben Lukas Boysent (ezen a néven már két lemezt is megjelentetett idén) a 2003-as Dried Youth után rögtön leszerződött a általában industriál technót megjelentető Hymen Records, de emberünk inkább az absztrakt elektronika vonalat erősíti a labelen belül (mint Lusine Icl. vagy Richard Devine). Nem számít a műfaji kötöttség, az IDM (Intelligent Dance Music) már a dubstep előtt is tartalmazta napjaink divatzenéjének fő elemeit, így nem meglepő, hogy Hecq aktuális munkái (Avengers) is ehhez állnak a legközelebb. Mint ahogy a hat remix is, ami a Horror Vacuin található: Dean Rodell, Frank Riggio, Christoph Berg, a funkarmás Roel Funcken vagy a nagy példakép Si Begg munkái mind-mind illeszkednek az előtte felvo-

nultatott kilenc eredeti szám hangulatához, néhol egy kis aktuális nyersséget hozzáadva. Egy komplett világot kreálva ambient textúrák, pergők, kellemes szintetizátordallamok, ellipszisek váltakoznak. Hiába jut eszünkbe Aphex Twin és a fél IDM-társadalom Autechre-től az Arovane-ig, ezt az albumot végighallgatva is meggyőződhetünk róla, hogy Hecq nem másolja őket, hanem közéjük tartozik.

Haka



Zene

Korrekt összegzés egy életműről és egy széles zenei spektrumról.

4,5/5

John Foxx + Jori Hulkkonen European Splendour

SZTÁRPARADÉ EGY KISLEMEZEN: A SZINTIPOP KERESZTAPJA, A SKANDINÁV HOUSE PRODUCER ÉS A KULTIKUS FILMRENDEZŐ ÖSSZEÁLLTAK, HOGY MEGMUTASSÁK, A 80-AS ÉVEK ROMANTIKÁJA MÉG MA IS AKTUÁLIS. John Foxx jelentősége az elektronikus zenében vitathatatlan; már akkor zenekara volt (Tiger Lily, később Ultravox), amikor Jori Hulkkonen 1973-ban megszületett, David Lynch pedig első rövidfilmjeit forgatta éppen. Igen, az a David Lynch. A modern szürrealizmus mestere az utóbbi időben a zeneszerzésre koncentrált, így kerülhetett fel két remixe is a European Splendorra. Sajnos – mint ahogy a többi megjelenése – nem igazán erős darabok ezek, sőt az EP leggyengébb pillanatai. A slágernek is beillő, klipet és rádióverziót is kapó Evangeline-hez készített egy vokális és egy instrumentális verziót, de a bennük elhelyezett hip-hopos

ütem inkább elvesz, mint hozzátesz az eredetihez. Ezen kívül három tracket (Strictly, Something is coming down the avenues, Can't see you anymore) hallhatunk a nem először együtt dolgozó Foxx-Hulkkonen párostól: közép-tempós, néhol balladaszerű számok ezek, a romantic new wave szomorúság, mégis reményt keltő hangulatát prezentálják. A retró annyira beépült a kortárs zenébe, hogy szinte már fel sem tűnik. Ami így is van jól.

Haka



Zene

Geronto-electro, avagy a zene fiatalít.

4/5

Nine Inch Nails Hesitation Marks

IFJÚKOROM HŐSE, TRENT REZNROR NÉGY ÉVVEL EZELŐTT BEJELENTETTE, HOGY FELHAGY A NINE INCH NAILS NEVŰ FORMÁCIÓJÁVAL ÉS MÁSTÁKAT PRÓBÁL KERESNI AZ ÉLETBEN. Annak ellenére, hogy ez sikerült neki – nem is akárhogy –, sokunk öröme mégis megjelent idén a NIN legújabb lemeze. A Hesitation Marks érdekes alkotás, hiszen első hallásra talán egy kicsit populárisabb, mint az utóbbi lemezek, de ugyanakkor nagyon szerethető is. Ez ugyanis már nem egy meg nem értett punkrock album, melyben a szerző minden dühét beleüvölti a mikrofonba, amit ez az unalmas, kövér fogyasztókkal teli világ tart az arca elé. Ez az album, amelyben Reznor végre észreveszi, hogy valóban megértették – legalábbis több millió rajongó és több rangos elismerés is ezt mutatja –, és ebbe ő bele is nyugszik. A lemez egyértelmű favoritja a Copy of A,

ami nem mondom, hogy minden idők legjobb NIN-száma, de mindenképpen az év eddigi legjobbja. Aki fiatalkori éveire és a zenekar korai számaira esküszik, annak a Came Back Haunted lesz a kedvence, de aki igezi NIN-es, annak mindegyik.

Wywern



Zene

Trent Reznor megmutatta, hogy düh nélkül is lehet jó rockalbumot készíteni.

5/5

Menjelenik október 18-án

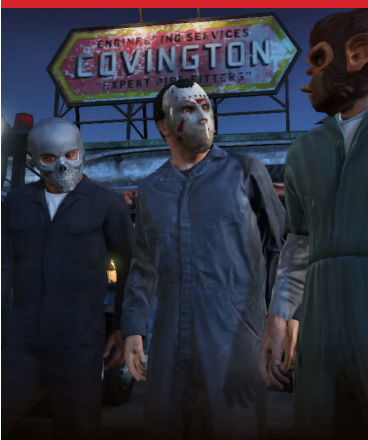
KÖZSZÁM



BATTLEFIELD 4

A következő generációs hadviselés első képviselője lesz a Battlefield 4, amit jövő hónapban végre mi is felboncolhatunk. Miután megannyi videót végignéztünk, melyekben katonák hullottak, felhőkarcolókat zuhantak, és repülőket merültek, már izgatottan várjuk, hogy a saját szemünkkel láthassuk, mire is képes az új generáci-

ós Frostbite motor, és mennyire lesz valóban drámai a karakterközpontú történetvezetés. Ha azzal végeztünk, beleugrunk a múltba, hogy ellenfeinkkel együtt a térképeket is szétkaphassuk. Rengeteg szépet és jót hallottunk, de vajon mennyire lesz elég a látvány és a bajtársiasság? Jövő hónapban kiderítjük!



GRAND THEFT AUTO V

A várakozásnak lassan vége. Malacperselyek törnek fel, konzolok kerülnek elő, és haverok gyűlnek össze: itt a Rockstar következő nagy dobása, amit sokan már jó előre a generáció legjobbjának kiáltottak ki. Sandbox élmény, három eszement karakterrel. Ez már nem lehet rossz.



BEYOND: TWO SOULS

A Naughty Dog után a Quantic Dream is megérkezett, hogy elbűcsúztassa a PS3-at. A Beyond nem ígér kevesebb drámát, mint a Last of Us, sőt: fel lehet készülni az érzelmi hullámvasútra. Már jó előre betáraztunk a zsepicsomagokat, mert hiába a szőrös férfi lélek, ha Ellen Page könnyezik a képernyőn.



F1 2013

A Codemasters idén is elhozza a Forma 1-rajongók kedvencét. Az F1 2013-ban mindent megtalálnak a száguldó cirkusz szerelmesei, amire vágyhatnak: vezet-től gyors autók, trükkös pályák, utánozhatatlan hangulat. Vajon a sokadik kiadás után is elég lesz ennyi ahhoz, hogy újra a kinyíljanak a pénztárcák?



MONITOROK JÁTÉKRA

A jó játék egyik nélkülözhetetlen kelleke a nagy képernyő. A következő Mélyvízben 24 hüvelykes monitorok között keressük a játékra leginkább alkalmas példányt, illetve tanácsokat is adunk, hogy milyen szempontok alapján jó kiválasztani a legmegfelelőbbet.

TELJES JÁTÉK

HOMEFRONT

Miután jövő hónapban egyik kiemelt tesztünk egy remeknek ígérkező háborús lövölde lesz, gondoltuk, meglepünk titeket egy hasonló címmel. Egy különleges FPS-sel kívánunk kedveskedni, ami öt-tíz órás, akciódús történettel igyekszik majd elfeledtetni veletek az őszi hónapok megpróbáltatásait. Amellett, hogy a Homefrontnak hála átélhetitek a közeljövő elképzelt konfliktusát, még gyarapíthatjátok is vele virtuális gyűjteményeket, ugyanis következő teljes játékunk Steam-támogatással érkezik.



A BEÉPÍTETT HULIGÁN

A
FourFourTwo
ajánlásával



Kettős életem igaz története
fedett zsaruként a rettegett Millwallnál

JAMES BANNON

Amikor beépülsz, egy dolgot sose felejts el:
hogyan tartozol igazán

„Alapmű egy ösztönös zseni tollából, amely rádöbben:
a futballhuligán is csak ember”

Vincze Szabolcs, SportHíradó.hu

„Kopók az oroslánok között. A '80-as évek
angol futballvalósága, nyersen, keményen,
az arcodba bele! Dél-londoni
szlenggel szólva: „csúcs” könyv,
fanatikusoknak kötelező darab!”

TrollFoci

„A szereplők Nick Hornby belvárosi zsúrfiús
szurkolásától eltávolodva már majdnem elérték
Vinnie Jones hatalmas gyökerét”

Horti Bábor, Sportklub

Előrendelhető:
20%
kedvezményvel!
lira.hu



A könyv egyes szereplői és eseményei
– QR-kódok használatával – interneten elérhető
extra tartalmakhoz kapcsolódnak.

FourFourTwo

A futball szellemi csúcsterméke
132 oldal foci minden hónapban
Nemzetközi és hazai sztárok
Exkluzív riportok és interjúk

www.FourFourTwo.hu



DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

DVD-BORÍTÓ

Mario Kart 8
Need For Speed Rivals

HÁTTÉRKÉPEK

Batman: Arkham Origins
Infinite Crisis
Lords of the Fallen
Mad Max

RavensDale
Star Citizen
The Crew
World of Tanks

KILL THE PAIN DEMÓ

RaVEn0411 nevű olvasónk nem volt rest, és elkészített egy shoot'em up-RPG-platformer keveréket, egyedi sötét hangulattal. Mindenképp érdemes kipróbálni!



TELJES JÁTÉK DUNGEON SIEGE III

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



VIDEOTESZT TOTAL WAR: ROME II



VIDEOTESZT CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
ULTIMATE EDITION



EXTRA DIABLO III XBOX 360 COOP



TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

ROBOT
AND
MONSTER

DREAMWORKS
A MADAGASZKÁR
PINGVINJEI

nickelodeon™

**NE MARADJ LE
A LEGVAGÁNYABB SZOROZATAINK
LEGÚJABB RÉSZEI RŐL!**

[f/NickelodeonHungary](https://www.facebook.com/NickelodeonHungary)

**FRISS
RÉSZEK**

notebook.hu

Intel® Core™ i3-3227U Processor
8GB RAM, 2GB-os videokártya

Dell Inspiron 3521



139 900 Ft

MEGNYITOTTUK

EURÓPA EGYIK LEGNAGYOBB DELL MÁRKABOLTJÁT
KERESS MINKET AZ **ALLEE**-BAN AZ I. EMELETEN

INSPIRON | VOSTRO | XPS | LATITUDE | ALIENWARE
KÉSZÜLÉKEK NAGY VÁLASZTÉKBAN!

www.notebook.hu | (+36) 1 555-2-888 | notebook@notebook.hu