

TELJES  
JÁTÉK

ASSASSIN'S CREED II

INTERNETEN AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/10

# GameStar

**AJÁNDÉK**

14 napos  
Playstation Plus-kód  
Ingyenesen játszható játékok:  
Far Cry 3, Saint's Row 3,  
Spec Ops: The Line...

TÚLÉLTÜK AZ ELSŐ BEVETÉST: TUDÓSÍTÁS A FRONTVONALRÓL

# BATTLEFIELD 4

TESZT

**Beyond:  
Two Souls**

AZ INTERAKTÍV FILMMŰVÉSZET  
CSÚCSA

TESZT

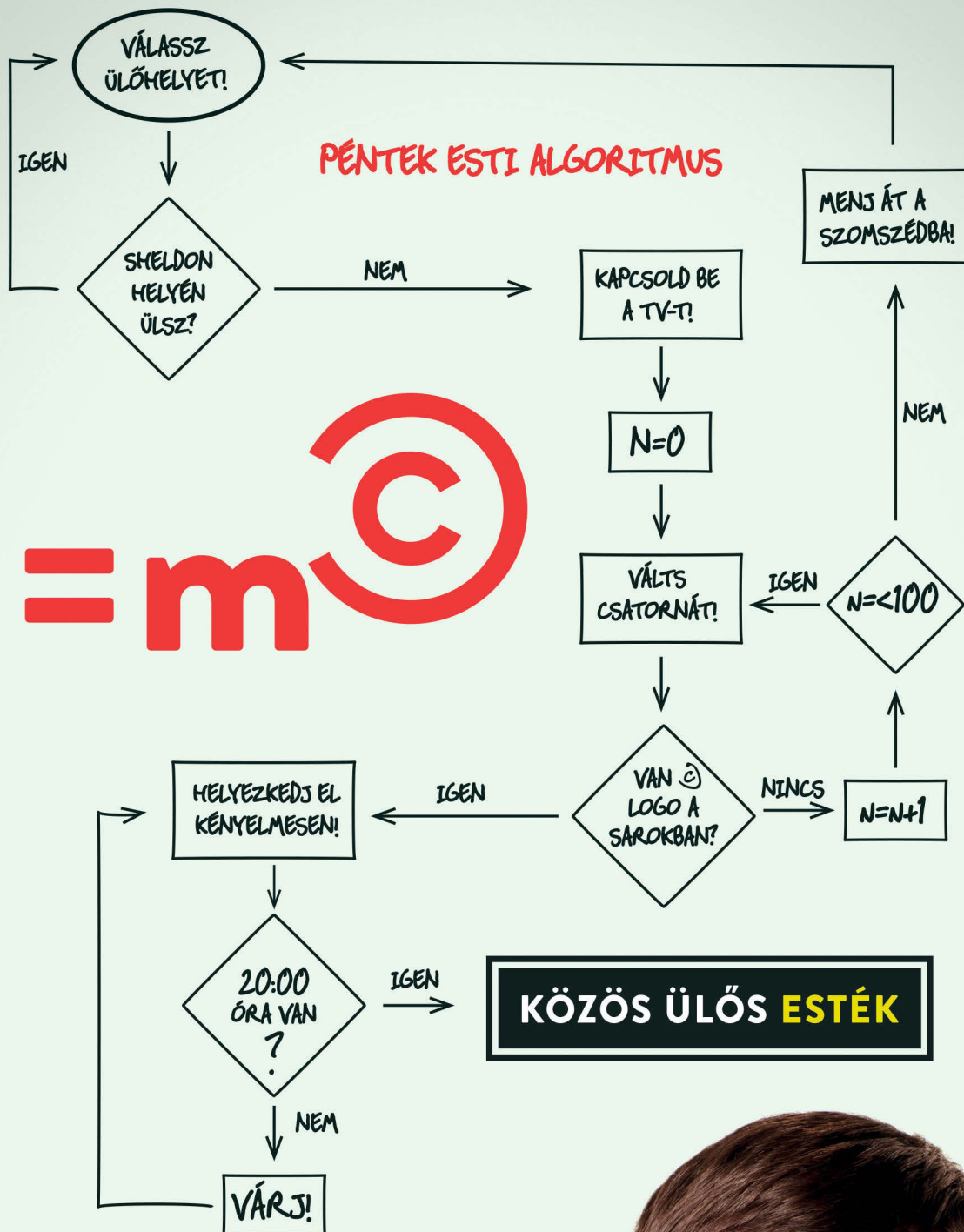
**Grand Theft  
Auto V**

MEGVAN AZ ÉV LEGJOBB  
JÁTÉKAI

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2013/10



# E=m©



**6. ÉVAD PREMIER**  
**OKTÓBER 11.**  
**AGYMENŐK**  
**PÉNTEK 20:00**

COMEDY  CENTRAL



# IMPRESSZUM

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

**Főszerkesztő-helyettes**  
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu  
**Grafika:**  
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu  
Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu  
Berényi István iberenyi@gamestar.hu  
Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

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

**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

**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

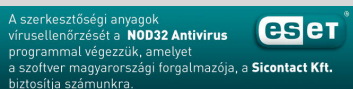
**HIRDETÉSFELVÉTEL**  
**SmartSense Hungary Kft.**  
Telefon: +361 577 4310  
Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu  
Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanelt;  
e-mail: info@smartsense.hu, www.smartsense.hu

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



## CÍMLAPSZTORI

# » 24

## SZIASZTOK!

### **H**A EGYSZER EGY ÜZLET BEINDUL! AKÁR EZ IS LEHETNE A MOTTÓJA AZ ŐSZI SZEZONNAK, MELY FÉNYSEBESSÉGGEL NEKILÓDULT.

Rögtön kezdeném teljes játékkunkkal, amely minden kétséget kizárólag az eddigi legjobb *Assassin's Creed* epizód (nem feledkeztünk meg a *Homefront*-ról sem, az áticsúszik a novemberi lapszámba). Annak idején imádtuk, jómagam hosszú heteket pepceseltem el kisvárosom építésével-szépítésével. Ez amúgy a Uplay verzió, digitálisan letölthető az idők (és persze a Uplay) végezetéig, szóval nincs vész, ha a gyerekek úgy döntenek, hogy a féltve őrzött DVD-gyűjteménnyel csiszolják fel a parkettát a szobában (igaz történet, velem megtörtént kétszer is, azóta tértem át a digitális tárolásra). Második ajándékunk a 14 napos PlayStation Plus-előfizetés. Akinek még nem lenne ilyen, az a DVD-tokon található kódot aktiválva hozzájuthat egy kéthetes próbaverzióhoz, melynek segítségével olyan játékokat tölthet le és játszhat végig, mint a *Far Cry 3*, az *Assassin's Creed III*, a *Battlefield 3* vagy az *Uncharted 3* (kisdobos becscsóra mondom, teljesen véletlen, hogy a felsorolt játékok mindegyike harmadik rész). Javasoljuk, hogy a kódot akkor aktiváljátok, ha éppen

két hétig „betegek” vagytok, ennyi szeniális játék végigjátszásához nagyon sok szabadidőre lesz szükség. Figyelem! A kódot csak azokon a konzolokon működnek, amelyekhez nem volt még PS Plus-előfizetés hozzárendelve. Nem mi találtuk ki, ez a Sony belső szabályzata, szóval ne ránk legyetek morcosak. Az extra ajándékok mellett persze ott van a rendkívül erős játékelhozatal is, a *GTA V* egyjátékos része 99%-ot kapott, illet hosszútávú pályafutásom alatt még nem is láttam, de aki elmélyült a játékban, az azt mondja, hogy megérdemelte. Sajnos nem lett ennyire ütős a *GTA Online*, olvassátok el, mit gondolunk róla. Aztán ott van David Cage remekbe szabott interaktív drámája, a *Beyond: Two Souls*, ami nagyon keményen feszegeti a videojáték definíciójának határait; maradjunk anynyiban, hogy aki többre vágunk napjaink generikus lövöldéinél, az mindenképpen próbálja ki. Megnéztük a *Battlefield 4*-et is, szép-szép, de azért van még mit csiszolni rajta, ráadásul egyetlen felhőkarcolót sem tudunk romba dönteni. Skandalum! Végezetül ismét szeretnénk megköszönni, hogy ebben a hónapban is a GameStar választottátok, nagyon jó szórakozást kívánunk hozzá, tartsatok velünk novemberben is!

Mocsy

# TARTALOM



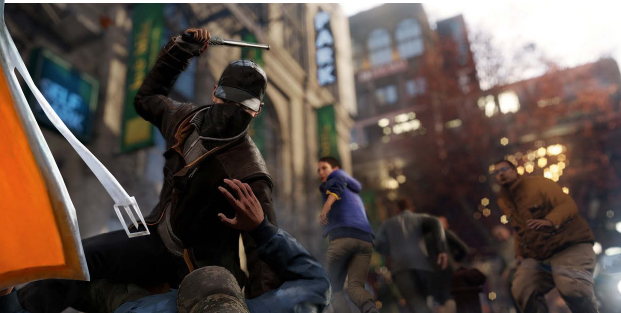
BATTLEFIELD 4



24 BATMAN ARKHAM ORIGINS



28



WATCH DOGS

32



GRAND THEFT AUTO V

44



BEYOND: TWO SOULS

54



F1 2013

62



ARMA III

64



AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

68



# BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 24 BATTLEFIELD 4
- 28 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- 32 WATCH DOGS
- 36 THE EVIL WITHIN
- 38 INFINITE CRISIS
- 40 PANZER GENERAL ONLINE
- 42 GODUS

## TESZT

- 44 GRAND THEFT AUTO V
- 52 GRAND THEFT AUTO ONLINE
- 54 BEYOND: TWO SOULS
- 60 PRO EVOLUTION SOCCER 2014
- 62 F1 2013
- 64 ARMA III
- 66 GONE HOME
- 68 AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS
- 70 STAR WARS PINBALL: BALANCE OF THE FORCE
- 71 SHADOW WARRIOR
- 72 MECHWARRIOR ONLINE
- 74 RISE OF VENICE
- 75 FALLEN ENCHANTRESS: LEGENDARY HEROES
- 76 JUST DANCE 2014
- 78 NBA 2K14
- 80 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD
- 82 CALL OF DUTY: STRIKE TEAM
- 82 INFINITY BLADE III
- 84 ANGRY BIRDS STAR WARS II
- 84 ARMA TACTICS
- 85 THE SIMS MEDIEVAL
- 85 THE SIMS FREEPLAY
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 MONITOROK JÁTÉKRA ÉS MULTIMÉDIÁRA
- 94 PIACTER
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KULT

- 100 AZ ERŐSZAKOS VIDEOJÁTÉKOK ÉS AZ AGRESSZIÓ
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVRSZÁM



STAR WARS PINBALL: BALANCE OF THE FORCE

70



RISE OF VENICE

74



JUST DANCE 2014

76



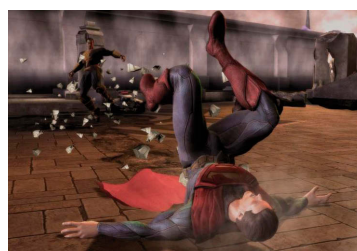
NBA 2K14

78



MONITOROK JÁTÉKRA ÉS MULTIMÉDIÁRA

90



AZ ERŐSZAKOS VIDEOJÁTÉKOK ÉS AZ AGRESSZIÓ

100



## TELJES JÁTÉK ASSASSIN'S CREED II

**A**UBISOFT EGYIK LEGSIKERESEBB SOROZATÁNAK MÁSODIK RÉSZÉBEN EZIO AUDITORE, A RENESZÁNSZ KOR GYERMEKÉNEK EMLÉKEIT ÉLHETJÜK ÁT. Egyik napról a másikra kell felnőnie, mikor családját kegyetlenül kivégzik a Templomos gazfickók. Az *Assassin's Creed* széria egyik legjobb epizódjában olyan városokban fordulunk majd meg, mint például Velence, Firenze és Forlì,

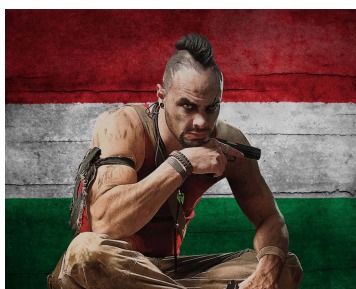
illetve ezzel párhuzamosan Desmond Miles történetét is tovább folytatjuk a nem túl távoli jövőben. Steve Q-nak, a magyartás készítőjének köszönhetően az izgalmas kalandokat anyanyelvünkön élvezhetjük, úgyhogy elő a rejtett pengékkel, hulljanak a Templomosok! Az *Assassin's Creed II* telepítéséhez internetkapcsolat és Uplay-felhasználói fiók szükséges. Kódbeváltás: [www.gamestar.hu/assassin](http://www.gamestar.hu/assassin)

Az októberi hidegnek remek tartalommal, extrákkal és egy klasszikus teljes játékkal durrantunk oda, hogy a gamer szív nehogy kihűljön.

# DVD TARTALOM

## MAGYARÍTÁSOK

A fordítóknak köszönhetően ezúttal kilenc magyarítás is felkerült a lemezre, köztük olyan címekkel, mint a BioShock Infinite vagy a Far Cry 3.



## PLAYSTATION PLUS-KÓD

Akiknek nincs még előfizetésük, most 14 napig kipróbálhatják a PlayStation Plus által nyújtott előnyöket.

Kódbeváltás: [gamestar.hu/psplus](http://gamestar.hu/psplus)



## GSTV



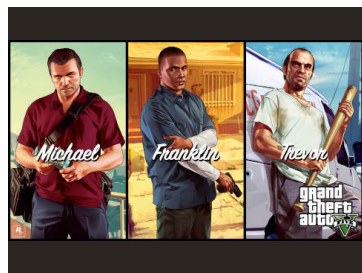
**VIDEOTESZT**  
BATTLEFIELD 4 BÉTA



**VIDEOTESZT**  
BEYOND: TWO SOULS



**VIDEOTESZT**  
FIFA 14



**VIDEOTESZT**  
GTA V

**HÁTTÉRKÉPEK:** Battlefield 4, Beyond: Two Souls, FIFA 14, GTA V

**EGYÉB:** Videokártya-drivereket, Game of Thrones 8 bit

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

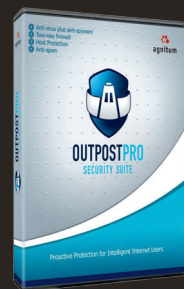
Amennyiben a GS\_1310 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontra, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják november 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az [agnitum.hu/gamestar](http://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](mailto:support@agnitum.hu) címen kérhetsz segítséget. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.



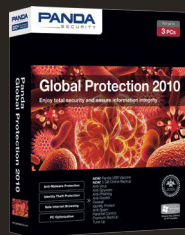
### F-SECURE INTERNET SECURITY 2012 ÉS MOBILE SECURITY

Az F-Secure biztonsági csomag képes a felhasználók digitális adatait megvédeni az illetéktelenektől, legyen szó PC-ről, mobiltelefonról vagy Macről. Ráadásul olvasóink immár az F-Secure mobilvédelmet is használhatják Android, Symbian és Windows Mobile készülékeken.

A programok legfrissebb kulcsaihoz az [antivirusahaz.hu](http://antivirusahaz.hu)/[gamestar](http://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. október 15-től november 30-ig használható a szoftvert. Probléma esetén a [kapcsolat@yellowcube.hu](mailto:kapcsolat@yellowcube.hu) címen kérhetsz segítséget. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.

### ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van határos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS program-csomag kínálja, ami vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is egyben. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licen-cét. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.



### PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

# MEET THE TEAM



MOCSY

**VÁLASZ:** Michael Keaton, mivel volt annyira tökös, hogy egyszerre fektette meg Kim Basingert és Jack Nicholsont.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Panzer General Online  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs



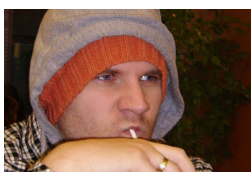
MAZUR

**VÁLASZ:** Nem tudok választani, de ha mindenképpen muszáj valakit megnevezni, akkor legyen Duncan.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Beyond: Two Souls  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs



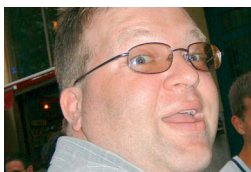
SOPHIASO

**VÁLASZ:** Én a Batman-képregényen alapuló, Warner-féle rajzfilmsorozat hősére szavazok. CILF.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Saints Row IV  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Most már nagyon ki szeretném próbálni a Beyond: Two Souls-t, ej...



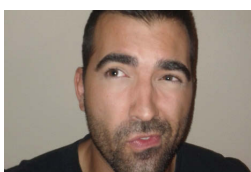
NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Rühellem Batmant, így az összes alteregóját is, de ha mindenképpen választanom kell, akkor legyen Michael Keaton, mert sikerült megbőröznie Kim Basingert.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Guild Wars 2, Assassin's Creed: Revelations  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Assassin's Creed IV, Watch Dogs



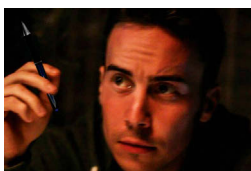
GYU

**VÁLASZ:** Számomra a George Clooney-féle Bruce Wayne volt az igazi – elegáns, sármos úriember, nekem ez jön be.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Godus béta  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
The Elder Scrolls Online, Anarchy Online (új motorral)



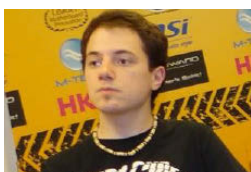
DUNCAN

**VÁLASZ:** Batman egy kicsit olyan nekem már, mint James Bond. Annyian játszották annyiféleképpen, hogy engem egyre inkább hidegen hagy a figura. Úgyhogy Big Daddyre szavazok a Kick Assból.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
BF4, GTA Online, Total War: Rome II  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
AC IV és az új konzolgeneráció



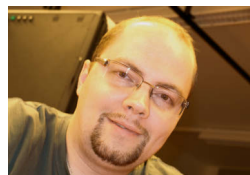
DUDU

**VÁLASZ:** Az a srác az Amerikai pszichóból, hiszen igazán ritkaságszámba megy az ehhez hasonló pozitív jellemfejlődés: örült gyilkológépből álarcos jötevővé vált.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Splinter Cell: Blacklist, Brothers: A Tale of Two Sons, FIFA 14  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs, BioShock Infinite: Burial at Sea DLC



HUNTER

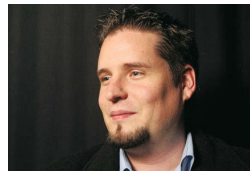
**VÁLASZ:** Nagyon szerettem az új trilógiát, így Christian Bale. Egyébként köztudott, hogy Nightwing volt a legjobb Batman, ahogy Batman volt a legjobb Green Lantern, de ezt inkább hagyjuk is.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Hearthstone béta  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs



CHAVALIER

Beigazolódott, hogy Ben Affleck lesz a következő Batman. Neked melyik színész a kedvenc Denevéremered, és miért?

**VÁLASZ:** Michael Keaton, mert imádtam Tim Burton gótikus Gothamjét, de szorosan a nyomában lohol Christian Bale.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Uncharted trilógia  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Wasteland 2, Batman: Arkham Origins, XCOM: Enemy Within



HP

**VÁLASZ:** Szegény George Clooney kizárt, hogy egyetlen szavazatot is kapjon, sajnálom őt. Olyan árva tekintete van. Egyébként Batmannek Christian Bale, Bruce Wayne-nek Michael Keaton a befutó.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Beyond: Two Souls és Heavy Rain  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
GTA Online (ha majd egyszer játszható lesz)



PACA

**VÁLASZ:** Christian Bale, mert az új trilógia többek között miatta volt egyben. Meg mert szégyenszemre nem láttam a többi (nanananananana) Batman filmet. (Bocs, beidegződés.)  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Grand Theft Auto Online  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs, Battlefield 4



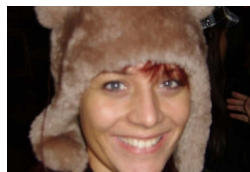
ADAM

**VÁLASZ:** Kövezzetek meg: nekem Val Kilmer bejött. Persze Bale volt a legjobb, de ha nem Nolan-filmekből is mondhatok, akkor Kilmer. De tényleg!  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
F1 2013  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Gran Turismo 6



DAEV

**VÁLASZ:** Christian Bale, mert ha mást mondanék, Julcsi megölné. Csak ez és az utolsó brownie az, amivel nem merek viccelni.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Beyond: Two Souls, Counter Strike: GO, The Incredible Adventures of Van Helsing  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs, Assassin's Creed IV



EPRESPUSEDLEE

**VÁLASZ:** Szerintem Adam West gondozásában teljesedett ki igazán Batman karaktere. Ő még kívül hordta az alsógatyáját, dagadó... mellkassal – ezt egyik kollégája sem tudta eddig felülmúlni.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
CastleStorm  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Assassin's Creed IV



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Mivel többen elmondták már a helyes választ (Keaton/Bale), ezért én inkább leírom, hogy a kedvenc Robinom Alicia Silverstone, a legjobb Alfréd pedig Tommy Lee Jones volt... vagy keverek valamit?  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
FIFA 14, Splinter Cell: Blacklist  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Watch Dogs, Assassin's Creed IV



RG

**VÁLASZ:** Nem igazán követem a Denevéremer pályafutását, így nem tudok mit kezdeni az információival, de egyszerre érzem felemelőnek és felháborítósnak, miközben teljesen összevazar.  
**MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?**  
Train Simulator 2014  
**MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN ÖSSZEL?**  
Levélhulláskor csakis Mafia 3

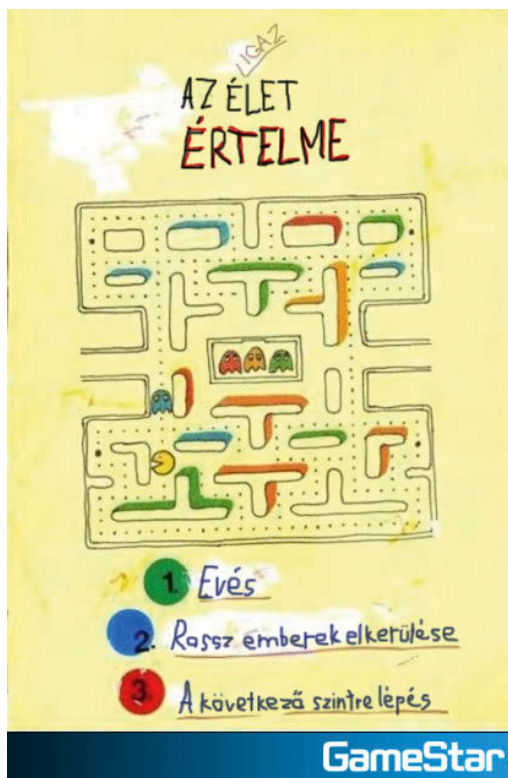
# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## EGYSZERŰEN CSAK BOLDOG ŐSZT MINDENKINEKI

Gondolkozhatok én nagyon kacifántos, már-már költői beköszönésen, de semmilyen mesterséges pátoasz nem adja vissza azt a boldogságot, amit az e havi levelek kapcsán érzek. Egyszerűen annyi kedves, hízegő, már-már nyálas levelet kaptunk, ami eszembe juttatja, hogy miért is csodálatos az én szakmám (az én GS-em, ha pontosan szeretném tárgyiasítani ezt az érzést, ahogy egyik kedves olvasónk, MonoKrom Levi írja a szól, de erről majd később). Nem fogok hazudni, néha van olyan, hogy nehéz kicsit az élet, amikor kommentelőkkel vitatkozom, próbálok érvelni, magyarázni egy-egy dolog kapcsán, de aztán elkezdem olvasni az Aréna rovatba érkező leveleket, és elönt a boldogság. Most éppen jókor ütözköztek a pozitív energiák, mindenki egyszerre lett szentimentális, és én pedig játékbocsként ülök a gép előtt, nagy vörös szívecske világít a mellkasomon, mentálisan puha vagyok és plüss. Szóval nem lehet ezt szebben mondani: hálás vagyok nektek, hogy az olvasóink vagytok, és hogy ennyire kedves dolgokat tudtok írni. Ezért most egy ősi bölcsességet osztok meg veletek, amely még serdülőkorom hajnalán ragadt rám, hogy mindenki tudja, mi is fontos igazán az életben:



Szóval megint eltelt egy hónap, és próbálok lehozni a lemaradást, mert a múltkor nem jutott hely mindenkinek, pedig igen fontos levelek érkeztek. Tényleg, a VIP-kártyátok megvan, ugye? Remélem, gyűjtitek a pontokat rendszeresen, és rendszeres látogatók vagytok a GSO-n, mert most érdemes csak igazán vigan kattingatni arafelé. Ez a lapszám sem kevésbé érdekes, de nem fogom itt sztárolni a tartalmat (nem szorul rá), inkább jöjjenek a levelek, amelyek garantáltan közérzetjavító hatásúak. Ugyanakkor pár online és néhány facebookos komment is helyet érdemelt e havi interaktív rovatunkban, mert... szóval egész egyszerűen nem lehetett kihagyni őket, majd megértitek, miért. Készen álltok?

## MEGKÉSETT JUBILEUM

Kedves Mindenki!

### Azok mi vagyunk.

Még sose írtam nektek, most is azért törtem csak meg ezt a szokásomat, mert jeles esemény történt: a 10 éves évfordulómhoz érkeztem, amit Veletek töltök. A 2003. szeptemberi volt az első szám, amit édesapám megvett nekem a közeli lottózóban. Bár már egész nyáron szemezgettem az aktuális címlappal, addig nem akartam ilyen „butaságot” kérni tőle. Eleinte persze csak az érdekelt, hogy van hozzá játék, mint ahogy minden 12 és fél évest, majd szépen lassan rájöttem, hogy nemcsak játszani nagyon jó, hanem a játékokról olvasni is. Aztán megkaptam még két másik ilyen témával foglalkozó magazint is, de egyből közöltem, hogy nekem csak a GameStar kell.

**És itt kell először elnézést kérnem, mert ez a jeles évforduló éppen szeptemberben volt, de csak most fért bele a lapba a leved. Ennek ellenére imádom, hogy ilyeneket írsz, ne hagyj abba.**

2004 karácsonyára már az is megvolt, hogy mit kérek a Jézuskától: egy egész éves előfizetést.

**Jézuska kedvenc kérése ez, nyugodtan lehettek rosszak, gyerekek, ha GameStar-előfizetést kértek az év végén, akkor nem lesz virgács. Csak sok csoki, életérzés és kacagás.**

Azóta folyamatosan tagja vagyok ennek a nagy családnak, bár a 2005/2-es lapszámot elnyelte az éter. Illetve

volt egy nagyobb szünet 2008 februárja és októberje között, ahol a piszkos anyagok miatt nem engedhettük meg magunkat ezt a szórakozást (csak a pontosság kedvéért).

**Kicsit olyan ez, mint egy adóellenőrzés, de természetesen elfogadjuk, hogy ideiglenesen szüneteltetted a GameStar beszerzését, bár én hamarabb nem innék, minthogy ne vegyék GameStar. Hm, illetve ez feloldhatatlan párhuzam...**

De aztán szerencsére sikerült vizsztatérni ehhez a nagyon jó szokáshoz. Közben persze telt az idő, szépen lassan én is felnőttem, elvégeztem a gimnáziumot, leérettségiztem (kétszer is, mert először nem volt elég pontom, hogy felvegyenek az egyetemre), most meg már túl vagyok az állatorvosi felén is. Nagyon sok minden változott, de ti mindig ott voltatok.

**Csendben megsimogatjuk a hátad, ha bármi para van.**

Aztán ahogy az lenni szokott, öregedik az ember, és folyamatosan egyre kevesebb ideje van játszani. Legalábbis akkor, ha komolyan veszi a kötelességeit. Bár az érettségit kevésbé zavarta, mert így is képes voltam jelesre vizsgázni, de az egyetemen nagyon lecsökent, több ok miatt is: többet kellett bent lenni, sokkal többet kellett otthon tanulni, meg hát ugye a fránya megvetendő alkoholt se tudja már az ember elkerülni (bár a legtöbbször nem is próbálják).

**Vegyetek GameStar! Jeeeee!**

Ezek mellé még bejött a kosarazás is,



-A GameStar mindig jó barát. Még Duncant is boldoggá teszi, pedig őt nehéz...





## ”ÉS IGEN, FIZESSÉTEK ELŐ A GAMESTART – EZ VAJON MILYEN KOMOLY IVÓS JÁTÉK LENNE MÁR?

ami így már a legtöbb estémet lefoglalja. Viszont rátok mindennap fordítok időt, hogy legalább ennyit töltsék ebbe a külön kis világba.

**Ezzel nagyon megtisztelsz minket. Hálások vagyunk, hogy ilyen helyünk lehet az életedben.**

Ez az egyik dolog, ami miatt irigyeltek titeket, hogy a munkátok a játék. Jó, tudom, ez sem fenéig tejfel, hisz Mocsy ott csattogtatja mögöttetek az ostort, de emiatt lettem volna játéktárságíró. Mármint nem az ostorral csapkodás miatt, hanem a munka miatt.

**Mocsy félelmetes jelenség. Nem kell neki ostor. Tekintettel ver.**

Aztán ez rövid távon kudarcba fulladt, viszont ráleltem a könyvírás örömeire, de ez már egy másik történet.

**Na, ezen azért ne rohanjunk így át. Még írj nekünk erről, mert érdekelné.**

Mint régi olvasótok jó pár változtatásokat megértem: új dizájn, rengetek új ember és sok régi nagy távozása. Az „öregesek” ugyan hiányoznak, de jó látni, hogy a feltörekvő ifjú generáció milyen remek munkát végez. Talán csak akkor ijedtem meg igazán, amikor Gyu átadta neked az Arénát.

**Na tessék, pedig nem is vagyok fiatal.**

Na nem azért, mert nem bízik a képességeidben, csak könnyen megszokja az ember a jót. Talán ami első ránézésre a legjobban „zavart”, hogy nem a levél végén volt a válasz minden kérdésre, hanem közbe szúrva.

**Nem is szoktam illet.**

De ez is csak addig, amíg el nem kezdtem olvasni, és akkor rájöttem, hogy így is minden szuper.

**Vagy inkább reagáljak majd a végén?** És ezen csak dobnak Vanda közbeszólásai.

**Ő sem szokott beleszólni.**

(Provokáltak? – V.)

A másik, ami miatt folyamatosan hisztiznek, bár már talán alább hagyott (aztán lehet, felbujtom megint?), az a

„miért a cikk végén van az író neve” téma. Egyik kérdés: nem teljesen mindegy? Nem értem, hogy miért fáj egyeseknek, hogy el kell jobbra nézni, vagy előrelapozni. Másik kérdés: számít, hogy ki írta? Vagy ez egyeseknél úgy van, hogyha például Kox követte el, akkor az már biztos nem jó, mert lány, és nem ért hozzá? (Mielőtt megköveztek: imádom az írásait.) Amúgy meg, a játék műfajából le lehet szűkíteni a kört 2-3 emberre, és az írói stílus pedig már egyértelműsíti.

**Erről megoszlanak a vélemények, igyekeznünk azért a kedvetekben járni. Mondjuk a tiédben könnyebb.**

Azon gondolkodom így a levél végén, hogy mit tudnék felhozni negatívumnak, nehogy azzal vádoljanak titeket, hogy felbéreltetek egy külsőt, hogy áradozzon rólatok.

**Akkor a számlát 24-én hozod?**

Talán csak azt tudnám felhozni, hogy nagyon kevés személyi képviselteti magát a gyengébbik nemből a GS táborban. Mondjuk én még sose voltam, csak a visszajelzésekből tudom, hogy így van sajnos. Viszont ha jobban belegondolok, ez nem rajtatok múlik, úgy-hogy még mindig muszáj valami hibát találni.

**Muszáj bizony. Népbetegség.**

De szerintem nem is keresgélek, mert akkor jövőre se küldeném el ezt a levelet. Ne haragudjatok, hogy egy novellát írtam nektek, de hát a tíz év az tíz év. Folytassátok tovább a jó munkát, aztán 2023 szeptemberében írok megint. **(B.ZS.)**

**Inkább hamarabb írj, ha nem gond.**

**Engem például nagyon érdekelné ez az írói cucc, tehát ne csak tízven- te halljak felőled.**

**MEGSZÜLETETT A GYEREKI**

Már vagy öt éve vagyok az előfizető, és ki tudja, mióta követlek titeket online. De még egyszer sem ragadtam „tollat”, hogy írjak nektek. Sok-

szor megfordult már a fejemben, hogy megírok valami észrevételt vagy kritikát a lappal kapcsolatban, de valahogy mindig elmaradt. Mire oda jutottam volna, hogy írok, addigra már nem is tűnt olyan fontosnak számomra, hogy megírjam. De majd most.

**Nagyon helyes, sosem késő elkezdni.**

31 éves fejjel belátja az ember, hogy nem szükséges pl. n+1. alkalommal leírni, hogy tele volt az újság helyesírási hibával, hisz előttem már n ember ezt valószínű megírta, és ti is tisztában voltatok vele, és mindent megtettetek, hogy ne legyen. Meg aztán, ez egy gamer magazin, nem pedig nyelvészeti kiadvány. Pár hiba engem egyáltalán nem zavar.

**Ettől még teljesen jogos észrevétel, és szeretném leszögezni, hogy én például tökéletesen helyesen írok, csak a Vanda tesz bele utólag hibákat, hogy az átlagember ne érezze magát annyira lekezelve a magazint olvasva.**

*(Tisztázzunk valamit. Ez még az én időm előtt volt, ha jól olvasom. Ha bárki helyesírási hibákat emleget a GameStarral kapcsolatban, nekem szóljon, és légszi tényleg szóljon – V.)*

Aztán jött a következő dizájn, és a cikkíró nevét átraktátok a cikk elejéről a végére. Ez nekem sem tetszett, de hát haladni kell a korral. Elfogadtam. Egyébként nem értem, mért nem választottátok az arany közeputat, kiírhattátok volna a cikkíró nevét a cikk elején és végén is egyaránt. Hely az van bőven. És akkor talán majdnem mindenki elégedett lenne. Mindenki nem, mert ugye mindig van olyan, akinek nem tetszik valami. Nem lehet mindenkinek megfelelni.

**Nem bizony, de pont az előző levélben mondtam, hogy igyekeznünk azért. Majd ha lesz újabb dizájnváltozás, terítékre kerül ez a kérdés.**

Másik állandó téma a warez. Nem tagadom, régen én sem vásárolgattam meg a játékokat, mert egyszerűen nem volt rá pénzem. De most, hogyha szétnézek a fiókban, legalább 10-15 eredeti játékom van, nem beszélve a rengeteg, újságmellékletként kapott játékról. Most sem vagyok kőgazdag, egyszerűen megvárom, míg lejjebb megy a játék ára, és megveszem később. Vannak olyan játékaim, amiket régebben végig



## facebook sarok

BZ kiváló énekes, az ő helye ott van a metálszcénában, ahol azért szeretik őt, aki. Nem egy ilyen cirkuszban, ahol sablonos rádiós előadókat csinálnak mindenkiből. Tessék Wendigot hallgatni és All hail, BZ!

**Így is van. Nem érdemi meg egy tehetségkutató műsor sem a mi BZ-nket.**

A fordítások mindig sz\*rok, jobb szeretem eredeti nyelven. Pl. AC III-ban mellékküldetés: olyan feliratot nyomott, hogy azt hittem, Connor megszálta a Sátán.

**Ezek szerint arámiul kezdett el feliratozni? Furcsa szokás, de nem egyedi eset. Amíg nem pisil a szőnyegre, és nem hányja le a papot, addig nincs olyan nagy gond.**

Valaki megtudná mondani minek a rövidítése a V a GTA V-ben?

**Formailag és tartalmilag is tökéletesen megalkotott kompozíció, mind külcsín, mind belbecs tekintetében falfirkának is megfelelő örökzöld.**

*(Erre emlékszem, azt hittem, vicc... De amúgy jó, hogy szólsz, HP, hogy a facebookos kommenteket ne nagyon javítgassam. Kösz! – V.)*

Én megvettem a GTA 5-t előrendelve 16 000 HUF-ért, az 1 cipő ára, de olyan jó lett, h megkíméled a cipőd, ha leülsz elé...

**És ezzel máris el lehet adni a projektet anyunak, miszerint „azért vagyok gamer, hogy ne rongyolódjon el könnyen a ruhám”. Zseniális érvelés.**

*(Ólompöngyökét sírok, amiért ilyen mondatokat, mint ez a bestiális utóbbi is, engednem kell megjelenni egy print lapban. Ezért mindannyian a pokolban fogunk égni – V.)*

## VERS MINDEGY, KINEK

MonoKrom Levi ismét becsekkolt, hogy verseljen a GameStar-tagoknak. Most újabb GS-arcok köszönhetnek neki rímekkel teli mondókákat, de a korábban beígért ByAlex átíratot is megkaptuk tőle, így most a kis versek várnak. Tessék hát dúdolni a hamiskás hangú bölcsész dalát, és öngyújtót a magasba tartva énekelni a GameStar éltetését:

Az én GS-em egy olyan lap, amit  
tízezrek olvasnak és  
játszott a kék halállal,  
majd legyőzte rendesen,  
az én GS-em.  
Ez az én GS-em.

Az én GS-em egy olyan lap, amit  
ajánlok is másoknak,  
mindig itt van havonta,  
és kérdés nélkül megveszem,  
a GS-em.  
Ez az én GS-em.

Mert nekem nincs most más,  
csak a GS-em, az én GS-em,  
Ő bármit ír,  
az úgy jó nekem, az úgy jó nekem,  
mert mindig megszerzem  
az én GS-em, az én GS-em,  
úgy dúdolnám:  
Ez így zsír nekem, ez így zsír nekem,  
Ez a lap.

Menne ez még tovább is, de azokra is gondolnunk kell, akik a ByAlex-dalt nem bírják tovább egy percnél. Természetesen minden verset, indulót, ünnepi dalt, hőseposzt, elbeszélő költeményt, haikut, szonettet, bárd éneket örömmel fogadunk, ami a GameStarról szól, mert szeretjük, ha kreatívak vagytok.

játszottam, majd mikor megláttam a boltban számomra kedvező áron, megvettem.

### Ez nagyon korrekt dolog.

Mostanában a játékra szánt időt lefoglalta a házunk felújítása, amit magam csinállok. Többek közt azért mert 1. nincs arra pénzem, hogy még mesztert is fogadjak, 2. azért, mert van, amiben én is mester vagyok, a többit meg meg tudom csinálni. Azért né-

ha szorítok egy-két óra időt a *WoT*-ra, három éve ez a kedvencem. Vagy néha előveszem a másik nagy régi kedvencemet, az *openTTD*-t, de mától mindez ismét megváltozik. Még kevesebb időm marad a játékokra, mert ma érkezett egy újabb, számomra mindennél és mindenkinél fontosabb elfoglaltság. Ez volt, ami tollat adott a kezembe, mert mi fontosabb mondanivalóm is lehetne. Ma reggel meg-

született a kisfiam. Ő is és az anyukája is jól vannak. Már alig várom, hogy hazajöhessenek a kórházból!

**Gratulálunk! Nagyon sok boldogságot és egészséget kívánunk az egész családnak. Remélem, jól vagytok! Bár egy hónap késéssel került ide a leveled, de azért írhatnál, hogy mi van veletek azóta. Játsszik már a gyerek *Doom*mal?**

A mai napon nincs nálam boldogabb ember a világon. (Talán csak azok, akiknek szintén ma született kisbabájuk.) Leírhatatlan az a boldogság, mikor először a kezembe vehettem. Minden pénzt megér. Nem is írok többet, így is hosszúra sikeredett. Remélem, az újság színvonalra még sokáig megmarad, és akkor én is még sokáig az előfizetők maradok.

**Reméljük, hogy még a fiad is az lesz.** Üdvözlöm az összes GameStar-dolgozót. Most elköszönök, és megyek vissza a kórházba. **(Anderka József)**

### A MAI JÁTÉKOKKAL AZ A BAJ...

Hello GS!

#### Helló kedves olvasónk!

Már régóta követlek benneteket, imádom humorral teli véleményeiteket, és ahogy kiadjátok művészi tehetségeket, mikor egy játék történetét írjátok le. Hihetetlen, hogy egy ilyen újságot olvasok, és úgy is sikerül betérítenem csupa örömteli nevetéssel a szobámat.

**Mármint hogy egy gamer újság molyra fakaszt? Tépjük már a szánkat egy ideje, hogy a stílus ugyanolyan fontos, mint a tartalom, de jól esik látni, ha egyszer célba talál valami.**

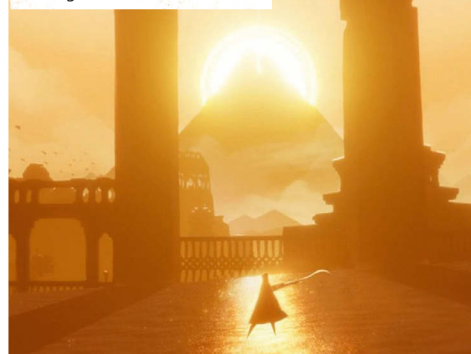
Na de térjünk a lényegre.

#### Térjünk.

Időről-időre egyre több a fantasyjátékról kell olvasnom az újságban (ezért nem titeket okollak, hanem a játékfejlesztőket).

**De ez miért baj? Nem „kevesebbet” akartál írni? Na olvassuk csak tovább, hátha okosabbak leszünk.**

Nem csak a stresszes játékoké a világ



Úgy néz ki, elértük azt a szintet, mint a filmiparban, hogy már az agyonra tömött effektek és a csoda képességekkel rendelkező szereplők hozzák zsebünkbe a pénzt.

**GTA V-recept azért eléggé bejött, tehát nem csak a szuperhősös modell működik, már ha erre célzol.**

Mi van azokkal a gammerekkel, akik tényleg kikapcsolódásra vágnak egy nehéz nap után? Ekkor jön az „a nyápic játszón *Simsszel*”-féle válasz.

**Szerintem ez nem igaz. Rengeteg lehetőség van, bár nem tudom, hogy konzolon vagy PC-n szeretsz-e játszani, de egyetlen platformon sem maradnál minőségi címek nélkül.**

Nem értem, miért nem lehet hétköznapi világban játszódó történetet készíteni, ami kevésbé pumpálja az adrenalin az emberben?

**Ott van például a Journey, ami szerintem az utóbbi évek egyik legérdekesebb alkotása. De próbálhatsz RTS-eket vagy platformjátékokat, építőstratégiákat, esetleg *Minecraft*ot. Mi hiányzik?**

A poszt-apokaliptikus játékok főként lehangolják az embert, és valakinek eközben az szúrja oldalát, vajon mikor fog ilyen bekövetkezni a való életben. Így akarják felkészíteni az emberiséget a járványkitörésekre, illetve bemutatni, milyen lesz a földünk, ha nem viházzunk rá?

## GameStar életmódsarok



Az alábbi történetet éppen akkor osztotta meg velünk egyik kedves olvasónk (Geek89), amikor bejelentettük a VIP-kártyát. Nemcsak azért osztjuk meg, mert mindenki számára követendő példa az életminőség javítása és a mentális harmónia érdekében, hanem azért is, mert nagyon jól esett olvasni: Pont tegnap raktam rendet a szobámban, és persze mert mért is ne, újra átlapoztam a gyűjteményemet. Ami hát egyelőre nem olyan vasos, mivel csak két éve vagyok vevő. Vicces sztori, mivel gyerekkoromban mindig nyígtam anyámnak, hogy vegyen nekem egy ilyen újságot, persze sosem kaptam

meg. Két éve elkezdtem dolgozni egy gyárban, és éppen állok a buszmegállóban Miskolcon, a Szinvateraszon, és kapom az SMS-t, megjött életem első fizetése. Majd kiugrottam a bőrömből, pedig alig volt 60 ezer forint (akkoriban még aktív cigis voltam), hát akkor ünnepeljünk, lévén péntek van. Bementem az újságárushoz megvenni a szokások kék dobozos koporsószoget. Mondom a pultosnak, adjja is ki, kérdezi, hogy kérek-e még valamit? Erre meglátom azt a bizonyos *Battlefield 3* vs. *Modern Warfare 3* (2011. november) borítót, és egyből eszembe jutott az összes sirámom, amit anyámnak nyögtem

kiskoromban. Mondom, akkor még egy GameStar is lesz. Összességében azért maradt meg bennem ez az emlék, mert így hónapról hónapra elmentem megvenni az újságot, és mivel egy jó darabig a fizetésem nem haladta meg a fent említett összeget, igencsak be kellett osztanom. Mindig mérlegeltem, hogy cigit vegyek vagy GameStart. És egyik hónapban állok az újságosnál, zsebemben már csak kétezer forint a fizetésből, és persze dilemma, akkor most mi legyen; gondoltam, itt a nagy lépés ideje, hát megvettem az újságot. Szóval így sikerült leszoknom a cigiről, többé nem is vettem, és nem is szívtam el egy szálát se. Az a bizonyos újság azóta is ott van az ágyam felett. Köszönöm nektek ezt a szép emléket.



## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### GS-IZMUS

Kedves H... ez túl sablonos. AVE HP!  
**Na ezt nevezem megtisztelő köszöntési formának. Morituri te salutant!**

Igazság szerint egy másik témáról szerettem volna írni, de azzal majd máskor molesztállak.

**Molesztálj csak nyugodtan. Ez kicsit hülyén néz ki így leírva, de most már hagyom.**

Miközben olvastam a táborozók élménybeszámolóit (a potom negyedszáz éves fejemmel), azon rágódtam, hogy a GS tábor nekem már sajna sosem fog összejönni. Öreg kockának számítok, amiről a sarkok is kezdenek már lekopni, és átmenyek majd szépen lassan labdába.

**Én már átmentem sajnos egyedje, de még buknak rám a nők (egy legalábbis nagyon), nincs para ezzel sem.**

Ne érts félre, nem emóziós miatt írtam. Csak rám rontottak az érzelmeim, mint japánokra a Godzilla, és belegondoltam, milyen jó lenne, ha most tizenéves lennék, berobbannék a táborba, hogy szétzúzzam veletek a világot. Egy élmény lenne elverni a szátokat *Warhammerben* (mert ti vagytok olyan rendesek, hogy mindig hagyjátok nekünk), végighallgatni, ahogy Gyu a nevéhez méltóan lenyom egy Blood Dragon koncertet, túrni, ahogy Mocsy egymás után leveri az összes táborozót... ivóversenyben. Eszmecserezni veled egy jót a zombis játékokról/Xbox One-ról etc.

**Akkor tisztázzunk egy fontos dolgot. Itt harminc felett va-**

**gyunk egy páran, és gőzerővel nyomjuk a tábor, imádjuk játsszani veletek. Szóval egy per-cig ne gondold, hogy csak a 20 éveseké a világ (ja, és te még az vagy!), jövő nyáron ott a helyed velünk.**

Nem ma kezdtem a GS-izmust. Még mindig van egy egérrágtá 2000-es GS-naptáram, amit egyszer majd ügyis aláíratok veletek.

**A táborban.**

Ergo végig követtem az egész újság életét. Örültem az új tagoknak, és depressziós voltam, ha elment tőletek valaki, miközben vigasztaltatok, hogy: „Nyugi skacok, ez csak egy munkahely.” Tisztázzunk valamit. Ez nem csak egy munkahely, és nem csak egy újság... amit ti alkotok, és amit az olvasók havonta a kezükbe vesznek, és aminek az olvasása közben egy másik szellemi síkban érezzük magunkat, úgy hívják, hogy LEGENDA. Általatos, tőletek, a lelketekből, nekünk. El sem tudjátok képzelni, hogy mennyit jelentetek egy olvasónak.

**Nagyon köszi ezeket a szavakat, irulunk-pirulunk kollektív jelleggel.**

És amikor olyan leszek, mint a bácsi a „Milyen kár, hogy a régi jó dolgokból nem maradt már semmi” reklámban, biztos előkapok egy GS-t, és lapozgatás közben azokra a szép emlékekre gondolok, amit a ti csapatotoknak köszönhetek. Ezt garantálom. Mert már a páromnak sem azt mondom, hogy olyan vagy nekem, mint a levegő, hanem azt, hogy olyan vagy nekem, mint a GameStar.

**Egyrészt nyilván el vagyok olvadva a gyönyörűségtől, másrészt a párodát a GS-hez hasonlítani már-már olyan szonettes dolog. Tudod, a testnek a kenyér, és tavaszi zápor a fűszeres földdel.**

Ezért szeretnék köszönetet mondani a GS csapatának, a takarítónéninek és minden egyes személynek a szerkesztőségben. Mert ti létrehoztatok egy csodát, aminek köszönhetően igazán érezhetem, hogy élek. Köszönöm, GS. Köszönök mindent.

**Most már mindenképp sír itt. A takarító főleg.**

Kár, hogy ezt nem tudtam a táborban személyesen elmondani nektek... de a naptár nevű ütőkártyám egyszer talán összehoz minket. Ti pedig, skacok, menjetek a GS táborba, különben életetek végéig banni fogjátok, mint ez a vén rocker.

**Jaj, hagyd már ezt, és gyere el a táborba. Nem kell a nyafogás, ott a helyed velünk.**

Végezetül a te szállóigéddel zárnam a monológomat:

Vegyetek levegőt... meg Vandának csokit.

Omen. **(DrednyA)**

**Csodás lezárás, el vagyunk bűvöl-**

**ve. Vanda, kérsz egy kis csokit?**

*(25 évesen úgy beszélsz, mint valami aggastyán, aki túl van mindenben. Még én is tíz évvel öregebb vagyok nálad, cuncimókus. Daevvel vagy egy korcsoportban, és ő milyen kis csíra még! Szóval nyugi, nem vagy túlkoros a táborba. A csokit, kösz becserélném most egy feles jó hp-ra [kibetűvel, és legyen mondjuk meggy, köszönöm] - V.)*

*szándékosan ártalmas hatást vélsz fedezni, akkor üdv a konspirációs klubban. Legalább tudhatod, hogy nem vagy egyedül - V.)*

### MIÉRT NEM JÖTTÖK VIDÉKRE?

Kedves GameStar és HP!

**Két jó barát.**

Az van, hogy most is kimaradt pár nagyon kellemes és érdekes levél, amelyeket muszáj a következő hónapra csúsztatni, mert annyi mindent kellett megosztanom veletek. Csak ismételni tudom a felvezetésben tapasztalható pátoszos ömlengést: imádjuk, hogy ilyen zseniális olvasóink vannak. Szóval kérek, ne hagyjátok abba a levelek írását! Persze annak is örülünk, ha kritika, érdekes meglátás, újszerű gondolat érkezik, de mikor ódákat zengtek hozzánk, az valami zseniális érzés. Minek is tagadjam? Aki ezt nem élvezi nagyon, az menjen el csógörényesnek vagy könyvoldalnyálázó kisiparosnak, nem neki való szakma az újságírás. Én imádom ezt, és köszönöm, hogy ti vagytok az én őszöm legszebb színei. Na, ha már ennyire lírai a hangulat, akkor koccintsunk rá rendesen, és „Vegyetek GameStar!”

HP

## ” MOCSY FÉLELMETES JELENSÉG. NEM KELL NEKI OSTOR. TEKINTTEL VER

Lehet ilyen aspektusa, de szerintem az elsődleges cél egy olyan világ teremtése, amelyben megváltoznak az értékek, ahol a túlélés új kihívásokat jelent, ezzel lehet a játékosnak olyan élményeket adni, amit a hétköznapi életben nem élünk meg. De azért olyan játék is akad bőven, ami éppen az életünkre épül (és akkor most a teljesen egyértelmű *The Sims* sorozaton túl is lehet kutakodni, ott van most így elsőre a *Gone Home* vagy a *The Novelist*, ami így eszembe jut mint érdekes kísérlet). Mondjuk a nagy gyártók miért nem tudnak már egy szórakoztató + gyönyörű grafikával fűszerezett játékot készíteni?

**A Journey például? Tényleg lehen-gerlő!**

Félreértés ne essék, én imádom az efféle játékokat, csak mondjuk sajnálom azokat a szűk izlésű embereket, akik nehezen helyezkednek el a játékipar adta lehetőségekben. Remélem, érthető voltam, és sikerül kapnom valami magyarázatot.

**Remélem, hogy valami magyarázatot tudtam adni. Szerintem rengeteg stílus és lehetőség vár rád, érdemes nyitott szemmel járni.**

*(Helló! Népszerűtlen leszek ezzel a reakcióval, de: a nagy gyártók első sorban nem téged akarnak boldoggá tenni... S ha e mögött még ráadásul*

# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 24 BATTLEFIELD 4
- 28 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- 32 WATCH DOGS
- 36 THE EVIL WITHIN
- 38 INFINITE CRISIS
- 40 PANZER GENERAL ONLINE
- 42 GODUS



Viszlát, Mr. Livingstone!

# TÁVOZIK AZ EIDOS KULCSEMBERE

**TÖBB MINT KÉT HETE MÁR ANNAK, HOGY SZEPTEMBER UTOLSÓ NAPJÁN A SQUARE ENIX HIVATALOS BLOGJÁN MEGJELENT EGY KÖZLEMÉNY, MISZERINT IAN LIVINGSTONE 18 ÉV UTÁN TÁVOZIK AZ EIDOS INTERACTIVE KÖTELÉKÉBŐL,** hogy egyéb elfoglaltságainak szentelje idejét. De mégis hogyan lett a játékipar meghatározó alakjává a most 63 éves úriember?

### SZERÉNY KEZDETEK

Az Altrincham Grammar School for Boys földrajzszakán végzett Livingstone lakótársaival, Steve Jacksonnal és John Peakkal összefogva 1975-ben létrehozta a Games Workshop néven futó vállalkozást, amely első lépésben egy fantasy és sci-fi témájú, havonta jelentkező hírlevelet küldött ki Owl and Weasel címmel az épp akkor becsődölt, az egyszerű rajongók által készített Albion magazin előfizetőinek. Az egyik példány eljutott Brian Blume-hoz, a TSR társalapítójához, akinek felkeltették érdeklődését a srácok, és elküldte nekik a Dungeons

& Dragons első kiadását. Livingstone-ékát teljesen lenyűgözte az amerikai szerepjáték, s miután megállapították, hogy az Egyesült Királyságban még csak hasonló sincs a piacon, a TSR hivatalos disztribútoraivá váltak az év második felétől. Üzlethelyiséggel nem rendelkezvén a lakásukban zajlott az adásvétel, amit főbérlet meglelt, és '76 nyarán utcára tette a társaságot. Nem sejtette még akkor, hogy milyen komoly vállalkozássá női majd ki magát a Games Workshop. 1977-ben nyílt meg az első üzlet Hammersmithben, amit hamarosan továbbiak követtek. Részből ennek reklámozására született meg a White Dwarf magazin (2016 júniusában ünnepli majd fennállása 40. évfordulóját), melynek címét Livingstone tudatosan úgy választotta meg, hogy mind a fantasy, mind a sci-fi rajongóinak szemében jelentéssel bírjon. Az 1986 februárjában megjelent 74. szám után lemondott a főszerkesztői pozícióról, és minden idejét egy másik projektnek szentelte, amibe Steve Jacksonnal vágott bele még hat évvel korábban.

### KALAND ÉS JÁTÉK, KIS KOCKÁZATTAL

1980-ban készült el a The Magic Quest a Choose Your Own Adventure gyermekkönyvek mintájára, ám a szerzőpáros szerepjátékos-elemekkel (karakterlap, kockadobással meghatározott kezdőértékek és hasonlóképpen megvívott, körökre osztott csaták) is kiegészítette. A Penguin Books kiadónak tetszett a koncepció, és készséggel adott további hat hónapot arra, hogy Jacksonék véglegesítsék a művet. Végül 1982-ben debütált a Fighting Fantasy (hazánkban először Kaland Játék Kockázat) sorozat első kötete, A Tűzhegy Varázslója. A kiadóban siker még Livingstone-t és Jackson-t is meglepte. 1995-ig 58 további kötet készült, illetve a négyrészes Sorcery! (Kaland Játék Varázslat), valamint világleírás, kiegészítők és számos regény. Livingstone Halállabirintusából csak az Egyesült Királyságban 300 ezer példány fogyott, és ez még csak az első kiadás volt. Miután a Penguin égisze alá tartozó Puffin Books kihátrált a széria mögül, komolyabb hiátus következett be,





**Ian Livingstone, az Eidos távozó elnöke:** „Az egész életem a játékokról szól, és úgy vélem, rengeteget tanulhatunk belőlük. Úgy tűnik, hogy a '80-as években Steve Jacksonnal közösen írt Fighting Fantasy könyvek gyerekek egy egész generációját vették rá ismét az olvasásra. Boldog vagyok, hogy amit létrehoztunk, nem csupán Interaktív Könyvekben manifesztálódott, hanem sokakat arra inspirált, hogy csatlakozzanak a videojáték-iparhoz.”

## STEVE JACKSON VS. STEVE JACKSON

A vájt fülű Fighting Fantasy-rajongók körén kívül alig ismert tény, hogy nem egy, hanem egyszerre két Steve Jackson is írt lapozgató könyveket.



### AZ AMERIKAI

Az '53-as születésű Steve Jackson mindössze három Fighting Fantasy könyvet jegyez, ezek közül A Skorpiók Mocsara a legismertebb, de a Robot kommandó és a A Mélység Démonai is megjelent magyarul. Jackson azonban nem a lapozgató könyveknek köszönheti hírnevét, hanem az általa kifejlesztett GURPS szerepjáték-rendszernek (kevésen múlott, hogy ne ez legyen a Fallout alapja) és a cége (Steve Jackson Games) logójával ellátott, Magyarországon is sikeres társasjátékoknak, mint amilyen a Munchkin.



### AZ ANGOL

Idősebb kollégája évtizedekig dolgozott együtt Livingstone-nal, ami nemcsak olyan kiváló lapozgató könyveket eredményezett, mint a személyes kedvenceim közé tartozó Elátkozott Ház, A Káosz Fellegvára vagy épp a négykötetes Kaland Játék Varázslat-széria, hanem a fantasy témájú történeteknek otthont adó Titán világleírása. Jackson ezen felül részt vett a Games Workshop megalapításában, de azután sem hagyott fel a munkával, hogy elváltak útjaik a '90-es évek közepén. Peter Molyneux-vel közösen hozták létre ugyanis a Lionhead Stúdiót, amely olyan remekműveket adott a videojátékosoknak, mint a The Movies vagy a Black & White és a Fable sorozatok.



### MAJD NEM LOVAG

Ian Livingstone-t már csupán egyetlen lépés választja el attól, hogy a megtisztelő Sir előttaggal mutassák be estélyeken, társasági összejöveteleken vagy bármely más rendezvényen, ahol bárónők, grófok és hercegkisasszonyok emelik egymásra köszöntésképp koktélos poharukat. Történt ugyanis, hogy elvitathatatlan érdemei miatt, amelyekkel hozzájárult a videojátékok iparának gazdagításához, 2006-ban megkapta az Officer of the Most Excellent Order of the British Empire, idén pedig a még rangosabb Commander of the Most Excellent Order of the British Empire kitüntetését. A következő, Knight Commander of... fokozattal már jár a lovagi cím és a Sir megszólítás is. Livingstone munkásságát ezen felül 2002-ben BAFTA-díjjal ismerték el, illetve a viszonylag új, 1992-ben alapított Bournemouth Egyetem díszdoktorává avatták két évvel ezelőtt.

Így hét kerek évig hiába is várt bárki újabb Fighting Fantasy-könyvet. 2002-ben aztán a Wizard Books karolta fel a sorozatot, és nem csupán a régi kedvenceket adta ki ismét, hanem olyan új történeteket is, mint a Howl of the Wherewolf. Ráadásul az okostelefonok és pláne a táblagépek megjelenése lehetőséget kínált arra, hogy ezek a kalandok digitalizálva és kicsit felturbózza játékosok újabb generációihoz jussanak el. A sorozat összesített eladásai jelen pillanatban meghaladják a 17 milliárd példányt. Magyarországon a Rakéta Kiadó jóvoltából bukkantak fel az első kötetek közvetlenül a rendszerváltást követően. Még ma is emlékszem arra, ahogy kézzel a kézre jártak a könyvek az osztályban, vagy ahogy a szünetekben zajos vitát folytattunk arról, hogy épp hova is kellene lapozni, melyik döntés a helyes, és melyik vezet a biztos halálba. Habár a művek többségének Titán fantáziavilága adott otthont, üdítő változatosságot jelentett egy-egy kitérő a poszt-apokaliptikus sci-fi (Az Országút Harcosa) vagy a horror (Az Elátkozott Ház) műfajába.

### DIGITÁLIS KORSZAK

Az összeszokott szerzőpáros 1991-ben 10 millió fontért eladta a Games Workshopot üzlettársának, Bryan Ansellnek, aki átstruktú-

rálta a vállalatot, és az amerikai brandek helyett sajátjait (például a Warhammer Fantasy Battlest és a Warhammer 40,000-et) tolta előtérbe. Ekkor még javában tombolt a lapozgató könyvek őrülete, így Livingstone megengedhette magának, hogy befektetőként és vezetőségi tagként beszálljon a Domark nevű videojáték-kiadóba ('84-ben tervezett nekik egy Eureka! című szöveges kalandjátékot), amit felvásároltattak az Eidos plc-vel, így hozva létre az Eidos Interactive-ot. 1995-öt írunk ekkor. Vezérgazdátoként személyesen járta végig a kiadó összes stúdióját, így fedezte fel a Core Designnál tett látogatása során Lara Croftot, és azonnal beleszeretett a karakterbe. A Tomb Raider mindvégig szívügye volt, az első rész Crystal Dynamics-féle feldolgozásába igyekezett maga is belefolyni. Regnálása alatt olyan további sikerosorozatokat indított útjára az Eidos, mint a Deus Ex, a Hitman, a Legacy of Kain vagy épp a Thief. Voltak azonban ballépései is. Legnépszerűbb lapozgató könyvének videojátékos átirata az 1998-ban PC-re és PlayStation konzolra megjelent Deathtrap Dungeon, amit a britek ugyan imádtak, de az objektívebb kritikusok úgy vélték, aligha lehet egy játékot csak és kizárólag a szörnyek változatosságára és a jól sikerült hangeffektekre alapozni. Nem ártott

volna még egy elfogadható irányítás, egy kezelhető kamera, egy „hangyányit” pofásabb látvány, és nem utolsósorban kevesebb bug az üdvösséghez. Mindemellert Ian Livingstone rengeteget tett azért, hogy a víz felett tartsa a vállalatot. Nem véletlen, hogy amikor 2005-ben az SCI felvásárolta az Eidost, ő maradhatott egyedülként a vezetőségi tagok közül. Amikor egy újabb tulajdonosváltást követően, 2009-ben a japán Square Enix kezébe került a gyeplő, akkor is ugyanez volt a helyzet, sőt életre szóló elnöki kinevezésben részesítették. Lényegében Livingstone lett a cég arca nemcsak a játékosok és a sajtó felé, hanem ő volt az, aki az iparág érdekében lobbizott az illetékes politikusok között. Részben neki köszönhető, hogy adókedvezményben részesülnek a brit játékfejlesztő cégek, valamint ő érte el, hogy a számítógépes tudományok helyet kapjanak a brit nemzeti tantervben. Sokan lehetnek hálásak neki, de én elsősorban a kalandokkal töltött feledhetetlen órákat köszönöm, és hogy kedvet kaptam az olvasáshoz, amiről máig sem sikerült leszoknom.

**Chavalier**

## Mit vesznek el tőlünk a rómaiak?

# RYSE: SON OF ROME

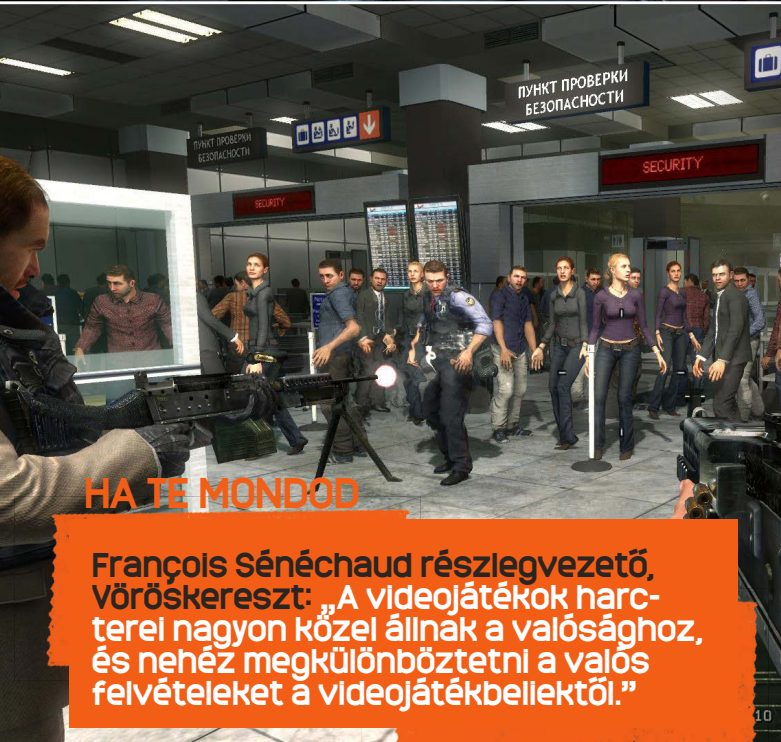
Gyorsabban, magasabbra, erősebben! Mintha tévesen a modern kori olimpiai játékok alapítójának, Pierre de Coubertin bárónak tulajdonított mondatot tűzte volna zászlajára minden gamer. Olyan csodát vártak és várnak a next-gen konzoloktól, amire nemcsak azok nem lesznek képesek, de egy jó darabig még az asztali számítógépek sem. Hajlamosak megfélemlíteni arról, hogy a hetedik generáció nyitócímei között olyan játékok voltak, mint a *Call of Duty 2*. Vessük csak össze egy *Halo 4*-gyel, egy *The Last of Usszal*, és máris érzékeljük a fejlődést. Botoság tehát azt várni akár a PS4, akár az Xbox One első körben kapha-

tó játékaiktól, hogy elhomályosítsák tisztelem az a Pixar legújabb animációs filmjeinek ragyogását. Mindezzel együtt nem lehet másként, mint presztízsveszteségként felfogni azt a tényt, hogy sem az 1080p felbontás, sem a 60 fps nem mondható még sztenderdnek az új konzolok esetében: Míg a PS4-es *Killzone: Shadow Fall* multi nem tudja garantálni a stabil 60 fps-t, addig a *Ryse: Son of Rome*-nak még a felbontással is meggyűlik a baja. Az eredeti tervekkel ellentétben 1080p helyett 1600x900-as felbontásban rendereli a képet a játék, amit 1080p-re felskálázva jelenít meg a képernyőn.



## VALAMIT VALAMIÉRT

Vessetek nyugodtan tetőtől talpig kanadai zászlóba bugyolálva egy seregnyi feldühödött bébióka elé, de a felső képen látható 1080p-s verzió és az alatta szereplő 1600x900-as közül az utóbbit választanám a részletesebb háttér, a jobb bump mapping és slán mapping, valamint az élethűbb árnyékolás miatt. Ha nem hívják fel rá külön a figyelmet, élő embernek nem tűnt volna fel, hogy az E3-as 150 ezer poligon helyett csak 85 ezerből épül fel Marcus karaktermodellje.



## Akcióban a Vöröskereszt A JÁTÉKOSOK FELELJENEK A HÁBORÚS BŰNÖKÉRT

Nem tudunk nem mosolyogni néhány érdekvédelmi szervezet kérésein. Kedvencünk a PETA, aki sorra felháborodik azon, ha egy játékban állatokat kell ölni (ott van például az *Assassin's Creed IV: Black Flag*, amiben a bálnavadászat szűrta a szemüket – mindenképp el akarják kerülni, hogy valaki felbátorodjon, és hajóra szállva szigonnyal megszárolja a tenger óriásait), de most a Vöröskereszt lépett előre és kérte meg a játékfejlesztőket, hogy a háborús bűnök elkövetéséért komolyan büntessék meg a gamereket. A realizmus erősödése miatt érezték szükségét annak, hogy szót emeljenek, és megkérjenek

mindenkit: tegyenek annak érdekében, hogy érezzük a civilek gyilkolása, a kínzás, a dögcédulák eltulajdonítása és más hasonló, morálisán helytelen tevékenységek súlyát. Érdekes megoldások születhetnek például egy *Grand Theft Auto* esetében, ahol a legtöbb játékos inkább a járdán közlekedik, nem törődve azzal, hogy ott munkából hazafelé tartó üzletemberek, boltba induló családanyák és görkorizó tinilányok sétálnak. Ha a Vöröskereszt követeléseinek a free to play játékok üzemeltetői engednének, a „Juss ki a börtönből!” kártya kiváltásáért jókora összeget kérhetnének el.

### HA TE MONDOD

**François Sénéchaud részlegvezető, Vöröskereszt: „A videojátékok harcterei nagyon közel állnak a valósághoz, és nehéz megkülönböztetni a valós felvételeket a videojátékbellettől.”**

## Nem klónok, élőhalottak A DEAD RISING 3 TELE LESZ EGYEDI ZOMBIKKAL

Még ha élőhottak is, legyen egyéniségük – ezt az elvet vallja a Capcom a *Dead Rising 3*-mal kapcsolatban, hiszen legutóbb Mike Jones producer azt nyilatkozta, hogy a játékban minden épület és zombi fokozatosan generálódik majd, ami azt jelenti, hogy egyikből sem lesz két egyforma. Az agyfalók kinézete az általános külsőségek mellett a hiányzó testrészeket is beleve dinamikusan változik: hol egy állkapoccsal, hol egy karral, hol egy szemgolyóval lesz kevesebb. A változatosság

kedvéért a fejlesztők minden darabot lemodelleztek, és csak kevés újrhasznált elemmel dolgoztak, tehát nem alkalmazták ugyanazokat a textúrákat újra és újra, ami az élőhalottak mellett az épületekre is igaz. A Capcom művészei minden belső és külső részt kézzel készítettek, ezért garantáltan nem szerepel kétszer ugyanaz a házikó. Az Xbox One-exkluzív *Dead Rising 3* a konzol megjelenésének napján érkezik, akkor majd kiderül, igazat mondtak-e a fejlesztők.



### HA TE MONDOD

**Mike Jones producer, Capcom: „Nem fogod ugyanazt a zombit kétszer látni. Minden fokozatosan generálódik: a hajstílusok, az öltözék, a színek, a textúrák.”**



Mágiavész

# LICHDOM

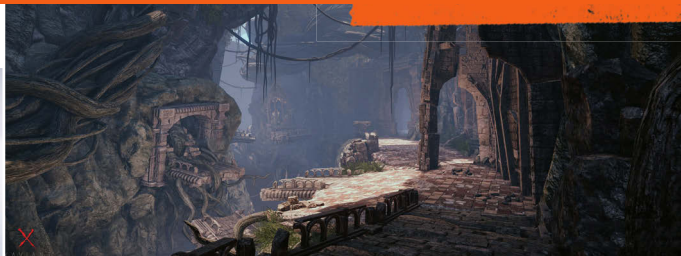
Sokan és sokféleképpen próbálták meglovagolni a *Skyrim* sikerét, de ezidáig senkinek sem sikerült még megközelítenie a Bethesda remekművét. Most azonban itt az új trónkövetelő, mely megpróbálja a lehetetlent, s ehhez olyan nagygyűt hív segítségül, mint a *Crysis 3* látványvilágáért felelős CryEngine 3-as grafikus motor. A 2007-ben megalakult fejlesztőcsapat neve Xaviant, ez lesz az első játékuk (arról nem szól a fáma, hogy mégis miből éltek eddig). A szeptember végén bemutatott videóban egy elképesztően gyönyörű fantaszykörnyezetben mérszárólnak le különféle szörnyeket. Ez eddig nem is lenne kiemelkedő alko-

tás, viszont a *Lichdom* kifejezetten a mágikus támadásokra koncentrált. A fejlesztők szerint több mint egymillió varázslatot tudunk összerakni a boszorkánykonyhánkban, ami azért elég nagy változatosságot jelent. A bemutatott videóból sajnos nem derült ki, hogy számíthatunk-e *Skyrim* szintű történetvezetésre, illetve nyitott világra. Annyit viszont láttunk, hogy a harc meglehetősen intenzív, néhol már súrolja az árkdát határát. Külön öröm, hogy lesz benne boszharc is, ahol taktikázni, illetve mozogni is kell, különben gyorsan agyoncsap a többméteres és roppant rosszindulatú monstnum. A végleges játék a jelenlegi információk alapján csak és kizárólag PC-re jön ki, majd valamikor 2014 nyarán.



## HA TE MONDOD

**Michael McCain CEO, Xaviant:** „Évek óta dolgozunk ezen a projekten, és már számos partnerünknek bemutattuk, mire is vagyunk képesek a CryEngine és az AMD lehetőségeinek kihasználásával.”



## HA TE MONDOD

**John Hight product director, Blizzard Entertainment:** „Az aukciós ház bevezetésével egy olyan kényelmes és biztonságos helyet akartunk létrehozni a játékosoknak, ahol nyugodtan elcserélhetik a tárgyukat. Ebből a szempontból roppant sikeres volt, később viszont kételiű fegyver lett belőle.”

## Kihal az AH

# DIABLO III

Lehet imádni, lehet gyűlölni, de szó nélkül senki sem mehetett el mellette. Egyes játékosok kisebb vagyonekat kerestek vele, másoknak viszont megkeserítette az életét a Blizzard által életre keltett fizetős AH. A sok nyígnak meg is lett az eredménye, a Blizzard nemes egyszerűséggel és egyetlen tollvonással kiirtja a játékból az aukciós házat. Hab a tortán, hogy nemcsak az RMAH kerül lapátra (itt fizethettünk valódi pénzzel), a gold aukciós házat is magával rántotta az összeomlás. A Blizzard a pontos időpontot is megjelölte, 2014. március 18-án várható a nagy esemény. Osztottunk és szoroztunk, majd arra a következtetésre jutottunk, hogy ezzel egy időben várható a *Diablo III* egyik következő nagy,

érdemi változásokhoz hozó patche is, hiszen AH nélkül meglehetősen nehéz felöltöztetni egy karaktert a mostani rendszerben. A Loot 2.0-s rendszerrel ez viszont megváltozik, a szörnyek hentelesével és a küldetések teljesítésével fejleszthetjük a karakterünket. Még az is elképzelhető, hogy a patch után közvetlenül kihozzák az új kiegészítőt, a *Reaper of Souls*t, bár erről még nem nyilatkozott a Blizzard. A bejelentést követően megindult a tárgyak értéktelenedése, szóval aki most szeretné kicsit felturbózni a barbárját, annak nem kell eladósodnia devizában. A drágakövek árai drasztikusan emelkednek, jó ötlet a vagyonukat átmenteni gemekbe, egyszer még sokat fognak érni. Mi szóltunk.





ROVAT

Szociálisan érzékeny elitkommandóknak ebben a hónapban is lecsap a felelőtlen játékipar szégyenteljes, kontár munkájára. Mivel szent meggyőződésünk, hogy a csapatsport is a méltán tisztelt és magasztos erőszak egyik formája (bár egy térdugás sosem fogható a plazmavető által szétloccsant ellenség lélekemelő hangjához), felháborítónak tartjuk, hogy képek benne gyengéd, megértő sporttársakat mutatni. Persze van olyan, hogy elkapja az agresszió öröme, és szeretné megosztani társaival az euforikus érzést, de azért a *FIFA 13*-at nemesebbnek reméltük annál, mint hogy a sport erőszakos oldala mellett mást is mutasson. Egy kézfogás vagy egy balegyenes is megtette volna.

## Batman után is lesz élet Montrealban

# ÁLLAMI PÉNZBŐL HÍZIK A WARNER STÚDIÓJA

Szinte biztos, hogy a világ összes városa közül a kanadai Montrealban a legmagasabb az ezer főre jutó játékefejlesztők aránya. Persze ez nem meglepő annak a fényében, hogy a Ubisoft, az Electronic Arts (valamint BioWare), az Activision és a Square Enix (és külön az Eidos), továbbá a Gameloft és a WB Games is komoly erővel képviselteti magát Quebec tartomány fővárosában. Utóbbi mintegy 63 millió dolláros állami támogatást kapott – részben adókedvezmény

formájában – munkahelyteremtésére. Jelenleg mintegy 325 fő dolgozik a *Batman: Arkham Origin*st készítő montreali stúdióban, de az elkövetkező öt évben további száz fővel kívánják emelni a létszámot. Hetvenezer dolláros átlagfizetéssel számolva aligha lesz gond elegendő szakembert találni.



# SteamOS



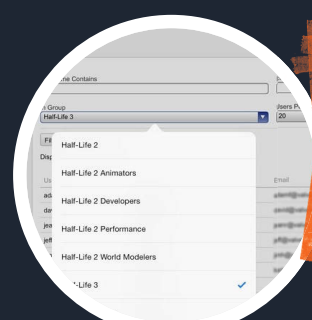
HA TE MONDOD

**Ken Levine alapító, Irrational Games: „Szerintem ez a kezdeményezés érdekes, nem minden nap látunk ilyet a piacon. Számomra a Steam OS egy, a játékok köré épített, meglehetősen nyitott operációs rendszert jelent.”**

## Half-Life 3 helyett? BEMUTATKOZOTT A STEAM OS, A STEAM KONZOL ÉS A STEAM KONTROLLER

A Valve szerint a Steam úgy tudja a leghatékonyabban átvenni az uralmat a nappalokban, ha több fronton támad; az első hullám egy Steam márkájú konzolcsalád, a Steam Machines. Több gyártótól, többféle hardverkiepítéssel készült gépek ezek, amiket a Valve a nappaliban való játékhoz és a Steamhez tervezett, de a PC-khez hasonlóan teljesen nyitott és fejleszthető lesz. A saját konzolhoz értelemszerűen saját oprendszer is jár (nem kötelező jelleggel, de alapértelmezetten). A Steam OS számtalan előnye mellett hamarosan képesek leszünk a számítógépeinken futtatott steames játékokat a Steam konzolra és ezzel együtt a tévénk képernyőjére streamelni. A Valve már dolgozik azon is, hogy hamarosan ugyanezt tehessük fil-

mekkel, sorozatokkal és zenékkel is, amiket aztán meg is oszthatunk a családdal a Family Sharing funkcióval, akár darabonként korlátozva azokat, akár teljesen szabadon. Végül lelepleződött az egyedi kivitelezésű kontroller is, amelyen a rengeteg, tetszés szerint állítható gomb mellett két hatalmas érintőfelületet találhatunk. Ezzel az irányítóval állítógaz az RTS-ek vagy a MOBA-k is kényelmesen játszhatók, de azért a közönség még gyanúsan méregeti a meglehetősen furcsa szerkezetet. Legtöbben persze azt nehezményezték, hogy nem a *Left4Dead 3* vagy a *Half-Life 3* mutatkozott be, és nincs olyan tökéletesen megálmodott OS és hardver, amely ezért kárpótolhatná őket. De azért a helyzet korántsem reménytelen.



## LEVÉDVE

Bár *Half-Life 3*-bejelentést továbbra sem kaptunk, egyre közelebb járunk hozzá: kiderült, hogy a Valve levédette a *Half-Life 3* nevet, majd egy kiszivárgott dolgozó adatbázisból arra is fény derült, hogy két csapat is dolgozik a játékon.



Tagadás helyett tűrés

# KÍNA HAMAROSAN FELOLDJA A KONZOLTILALMAT

Míg mi a következő generációs konzolok után epekedünk, más országokban a jelenlegi generáció is újdonságnak számítana. Kínában például 2000 óta érvényben van egy törvény, amely meggátolta, hogy az ország lakosai konzolokat birtokoljanak, mivel a legfelsőbb döntéshozó szerv, a kínai államtanács szerint a fiatalok szervezetére negatív hatást gyakorolnak a gépekre kapható játékok. Kína ezzel a lépésével keresztbe tett az akkori legnépszerűbb konzol, a PlayStation 2 elterjedésének, cserébe viszont felledült a PC és a mobilkészülékek iránti kereslet. Az államtanács most 13 éves kényszerszünet után bejelentette, hogy

feloldják a konzoltilalmat, viszont a gépeket forgalmazni továbbra is csak az engedélyükkel lehet. A kínai játékosok öröme mégsem teljes, hiszen a módosítás érvénybe lépéséig akár két-három év is eltelhet, mivel a kormány folyamatosan vezeti be az új intézkedéseket. Egy biztos: mivel ebben a régióban hatalmas méreteket öltött a kalózkodás, a konzolgyártóknak egyedül modellekkel kell előállniuk, ha eredményt szeretnének elérni ezen a piacon. Nehéz lenne itt végigverni a klasszikus „játékot a játékboltból” modellt, ami 13 éves tiltás távlatából talán nem is annyira meglepő.

## Először a többjátékos mód bővül ÉRKEZIK AZ ELSŐ THE LAST OF US DLC

A hosszú – és valljuk be, elég vészjósló – csend után a Naughty Dog lerántotta a leplet a *The Last of Us* Season Passébe tartozó három kiegészítőről. Az első, *Abandoned Territories* nevű csomag három sötét hangulatú pályát ad hozzá a többjátékos módhoz, amelyek mind más és más játékményt adnak. A Suburbsben dinamikus változó homokviharokkal kell megküzdenünk, a Bus Depotban egy urbánus dzsungelben harcolunk majd, miközben szabadon élő zsiráfokat kerülgetünk, a Hometown pedig többszintes pálya lesz, ami tökéletes alkalmat nyújt a lopakodást kedvelő já-

tékosok számára. A történetről sem feledkeztek el a Naughty Dog fejlesztői, a sztorit megtoldó DLC-hez is megvannak már a színészek, és zajlik a forgatás is, de majd csak december vagy január környékén kapjuk meg. Annyit már biztosan tudunk, hogy nem Joel és Ellie története folytatódik, hanem egy egész sor új karaktert ismerhetünk meg, de reméljük, hogy hasonlóan zseniális lesz, mint két főszereplőnk kalandja. A harmadik csomag is a multival foglalkozik majd, de a Naughty Dog erről még nem volt hajlandó beszélni. Az *Abandoned Territories* október 16-án érkezik.



# Rocksmith®

ALL-NEW 2014 EDITION

## AZ IGAZI GITÁRJÁTÉK



2013. 10. 25.

12  
www.pegi.info  
PROVISIONAL

WWW.ROCKSMITH.COM

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

Mac

PC DVD ROM

UBISOFT

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rocksmith logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company.

# Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

## TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Új rovat indul a GameStar hírek között. Mivel tudjuk, hogy minden újságban muszáj toplistákkal dobálózni, így most nálunk saját sarkot is kapnak ezek. Lesznek állandó listák, lesznek véletlenszerűek, a lényeg az, hogy megtudjuk, mik a népszerű címek szerintetek, a világ szerint és persze szerintünk. Lásuk!

### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN SZEPTEMBER VÉGÉN

(Mert ők vannak a legközelebb, akik hivatalosan megosztott eladási toplistát vezetnek)

1. FIFA 14
2. GRAND THEFT AUTO V
3. MINECRAFT XBOX 360 EDITION
4. PES 2014
5. THE LAST OF US
6. DISNEY INFINITY
7. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST
8. SAINTS ROW IV
9. DIABLO III
10. RAYMAN LEGENDS



### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN SZEPTEMBER VÉGÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása sem)

1. TERRARIA
2. PAYDAY 2
3. REUS
4. AGAREST: GENERATIONS OF WAR
5. TOTAL WAR: ROME II
6. STATE OF DECAY
7. CASTLE STORY
8. MARS: WAR LOGS
9. F1 2013 CLASSIC EDITION ROW PRE-PURCHASE
10. PLANETARY ANNIHILATION



### TOP 10 JÁTÉK A GSO OLVASÓI SZERINT

(Mert erre kerestetek rá a legtöbben szeptemberben)

1. GRAND THEFT AUTO V
2. WORLD OF TANKS
3. FIFA 14
4. MINECRAFT
5. PES 2014
6. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
7. BATTLEFIELD 4
8. OUTLAST
9. THE SIMS 4
10. BATMAN: ARKHAM ORIGINS

# GSO

### TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK HP SZERINT

(Mert minden hónapban más mondja majd el nektek, mik a legjobban várt címei)

1. STAR WARS BATTLEFRONT
2. WATCH DOGS
3. BATMAN: ARKHAM ORIGINS
4. THE EVIL WITHIN
5. DEAD RISING 3
6. DYING LIGHT
7. SUPER MARIO 3D WORLD
8. DIABLO III NEXT-GEN
9. MAD MAX
10. BÁRMELYIK ZEN STUDIOS-FÉLE STAR WARS PINBALL

# 1982 - 2013

# LUCAS ARTS



Miki egér  
visszavág

## DAY OF THE TENTACLE

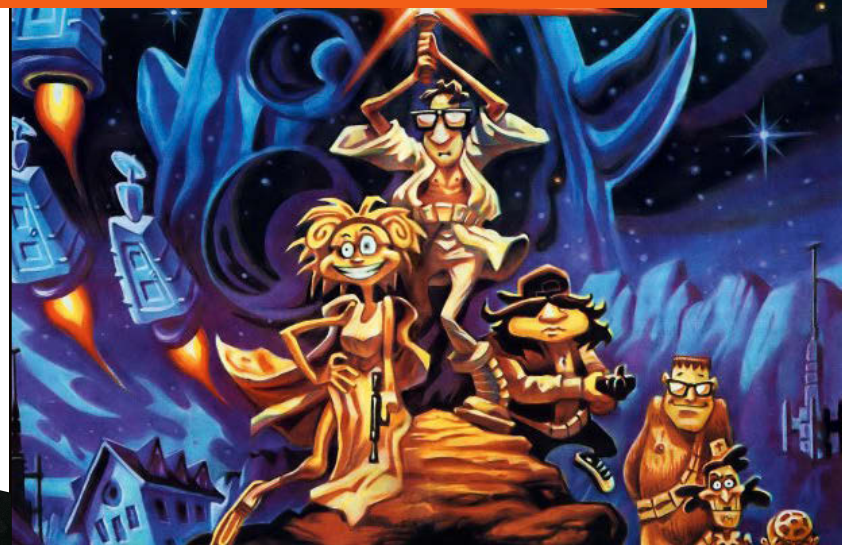


Amennyiben megkérdeznénk tíz régivágású kalandjátékost, hogy szerintük melyik minden idők legjobb kalandjátéka, egészen bizonyos vagyok benne, hogy legalább a fele a *Day of the Tentacle*-t rebegné válaszul nosztalgijától elhomályosuló tekintettel. Mi is így vagyunk ezzel a GameStar szerkesztőségében, legalábbis azok, akik már öntudatuknál voltak a legendás LucasArts-kaland megjelenésekor. Éppen ezért volt olyan fájdalmas megtudni, hogy a LucasArts még a Disney-féle felvásárlás előtt belekezdett a játék felújításába, de azt a Disney nem egyszerűséggel kukázta, mondván, nincs tervbe véve a régi címek

újrafeldolgozása. Még belegondolni is szörnyű, hogy az állítólag 80%-ban kész *Day of the Tentacle* HD-feldolgozása valahol ott lapul egy fiókban Szingapúrban (a LucasArts Singapur portolta), és hivatalosan nem jelenhet meg soha, csak azért, mert a Disney néhány öltönyös fejese úgy gondolta, nem fog elég pénz termelni. Pedig ha létezik olyan játék, ami megérdemelné az újrafeldolgozást, akkor ez magasan kiemelkedne közülük. Az egész azért is hihetetlen, mivel 2009-ben és 2010-ben a *Monkey Island* első két része is túlélte az újra kiadást, ráadásul egészen jó eredménnyel. Zavart érezek az erőben.

### HA TE MONDOD

Névtelenségbe burkolózó ex-LucasArts-munkatárs: „Azoknak, akik részt vettek benne, ez volt az álommunka. Sajnos azonban, mint oly sok LucasArts-játék, ez sem érte meg a kiadási napot.”

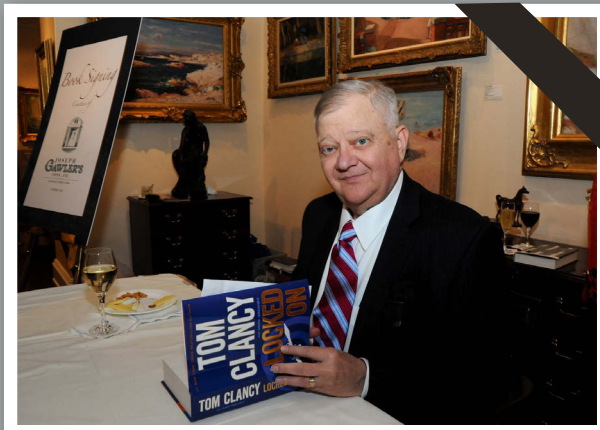


Hollywood és Washington is gyászolja

# ELHUNYT TOM CLANCY

Tom Clancy korunk egyik legsejénialisabb regényírója volt, aki nem csak a kiadói világra volt hatással. A Red Storm Entertainment játékfejlesztő stúdiót Clancy segítségével alapították, az ő könyveit vették alapul témáikhoz. Művei olyan videojáték-sorozatoknak szolgáltak inspirációként, mint a *Rainbow Six*, a *Ghost Recon* és a *Splinter Cell*. Tom Clancy Baltimore városában született, katonai thriller és krimi műfajokban jeleskedett, regényeiben mindig is a politikai és katonai taktikákra helyezte a hangsúlyt. Karrierjét a *Vadászat a Vörös Ok-*

*tóberre* című regény indította be 1984-ben, ami sikert és hírnevet hozott számára. 28-ból 17 regénye felkerült a New York Times toplistájára, közülük több első helyezést ért el. Számos művét megfilmesítették; A *Vadászat a Vörös Októberre* (fsz. Sean Connery), a *Férfias játékok*, a *Végveszélyben* (fsz. Harrison Ford) és a *Rettegés Arénája* (fsz. Ben Affleck) mind kasszasiker lett. Tom Clancy pályafutása során egyaránt befolyásolta Hollywood filmiparát, Washington politikáját és a videojátékok világát.



## Öt éve a legenyhébb besorolást kapta az új rész 16 ÉVESEK A CSATATÉREN

A *Call of Duty: Ghosts* 16-os karikával érkezik majd meg a boltok polcaira, ami leginkább azért furcsa, mert az eddig kiadott előzeteseken és promóciós anyagokon hatalmas 18-as karika figyel. Ennek ellenére a PEGI egy fokkal enyhébb értékelést adott a *Call of Duty* következő epizódjának, ezzel megszakítva a sorozat öt éve tartó felnőtt besorolását. Legalábbis Európa nagy részén, ugyanis vannak olyan országok, amelyek még az amerikai 15-ös értékelés ellenére is megtartották a 18-as karikát a *World at War* al is.

Egyelőre nem tudni, hogy ez milyen kihatással lesz a *Call of Duty: Ghosts* történetére, de reméljük, hogy a nagyobb közönség elérése érdekében nem áldoztak fel olyan jeleneteket, amiket szívesen átéltünk volna. A *CoD*-ot és általában az összes erőszakos videojátékot övező folyamatos vita sok készülőfélben lévő játékra rányomja a bélyegét, és lehet, hogy ebben a döntésben is szerepet játszott, de Mark Rubin szerint a *Ghosts* nem egy való életbeli háború reprezentációja, bár szakértők segítenek az elkészítésében.

### HA TE MONDOD

Mark Rubin producer, Infinity Ward: „Sok olyan eseményt raktunk a játékba, amit [valódi katonák] már megtettek, de ettől még a játék nem reprezentálja azt, amit ők csinálnak. Mi csak egy szórakoztató filmet igyekszünk készíteni.”

# ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG™

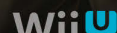
## LÁZADJ!

13.10.31.

WWW.PLAYON.HU/ASSASSIN



MINDEN  
PLATFORMON  
MAGYAR  
FELIRATTAL!



UBISOFT

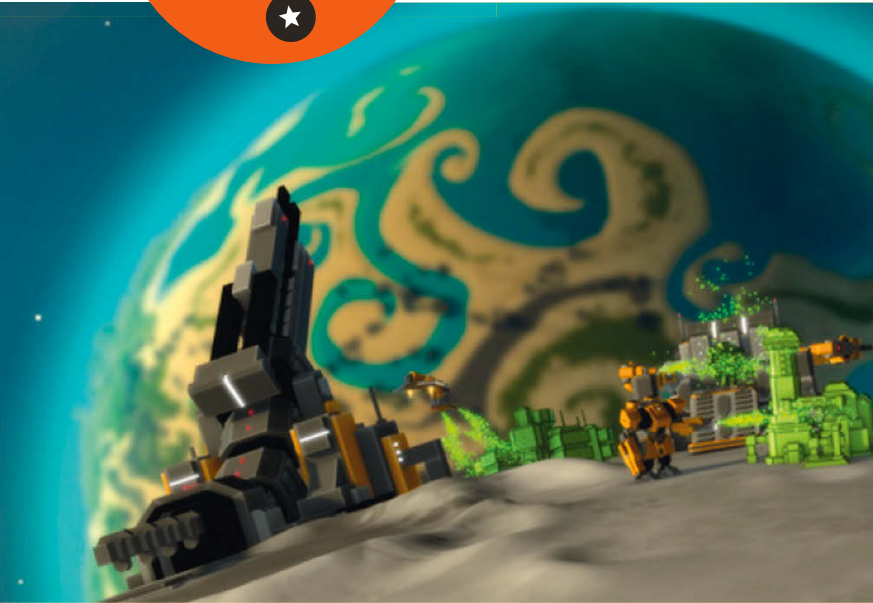
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. © 2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" logo is a trademark of the same company.

# Előzetes

HÍREK



GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



## RUTINOS RTS-KÉSZÍTŐKKEL VAN DOLGUNK

Az Uber Entertainment igazi játékipari veteránokból áll, például Jon Mavor, a projekt kreatív vezetője korábban a Total Annihilation grafikus motorján is munkálkodott, valamint a Supreme Commander vezető programozója volt; Steve Thompson, a művészeti vezető pedig a cinematikokért volt felelős mind a Dungeon Siege-ben, mind a Supreme Commander sorozatban.

A mindent elsöprő háború

# PLANETARY ANNIHILATION

**A TOTÁLIS PUSZTÍTÁS MINDIG JÓ MÓKA, FŐLEG AKKOR, HA HÁBORÚNKAT TÖBB BOLYGÓRA IS KITERJESZT-HETJÜK.** Szerencsére ezt az Uber Entertainmentnél is így gondolják.

Neki is láttak a *Planetary Annihilation* megvalósításának azzal a nem titkolt szándékkal, hogy a hatalmas valós idejű összecsapásokat a bolygók közti háborúk szintjére emeljék. Ebben a játékban nem köti meg a kezünket holmi egységlimít: ha a termelésünk bírja, akár seregünk puszta létszámával lemoshatjuk ellenfelünket a bolygójáról. Ha ehhez nem vagyunk elegenden, és atomtölteteink sem érik el a kívánt hatást, akkor pedig ott a lehetőség, hogy eltérítsünk pályájáról egy aszteroidát, és azzal tegyünk pontot az acsarkodás végére.

**MAKRÓ, MAKRÓ, MAKRÓ...**

A készítőik igyekeztek minél kisebb hangsúlyt fektetni a mikromenedzs-

mentre, ami nem is meglepő, hiszen ekkora léptékekben már emberileg nem lehetséges minden egységünket egyesével pozicionálni egy csata alatt. A makró kiemelésé érdekében feláldozták a fejlesztéseket is, ugyanis el akarták kerülni, hogy egyetlen ilyen megléte átbillentse egy csata kimenetelét, esetleg a gyengébb gazdasággal rendelkező fél kerülhessen ki győztesen. Játékosként két erőforrásra kell koncentrálnunk: a fémre és az energiára, melyeket raktárak építése után tárolhatunk is. Generátorokat bárhova lerakhatunk, de a fémlélelőhelyekért bizony meg kell harcolnunk, vagy új bolygóra kell költöznünk szabad forrásokért. Érdekes, hogy míg a bolygók közti utazás fontos része a játéknak, a világűr valószínűleg nem lesz csaták színpontja, azokat várhatóan inkább az égitesteken fogják megvívni. Elérhető egy csillagrendszer-editor is, amelyben mindenki saját kedvére alkot-

**Jon Mavor kreatív vezető, Planetary Annihilation: „Úgy láttuk, hogy rengeteg ember végigjátssza a single playert egyszer, esetleg kétszer, majd hozzá sem nyúl akár egy egész évtizedig. De skirmisht folyamatosan játszanak.”**

hat, meglehetősen tág keretek közt. A bolygók típusát, méretét, keringési sebességét mind kedvünk szerint állíthatjuk.

**AZ ÚJ UTAK KERESÉSE**

Nemcsak a mikromenedzsment szorult háttérbe, de a történet is. Természetesen lesz egyjátékos mód, de ezt egy számítógép által generált küldetésorozatként kell elképzelni, nem pedig egy történetbázisú kampány formájában. Cserébe akár 40 fős multiplayer mérkőzések is elkép-

zelhetők lesznek egy egész csillagrendszeren keresztül, bár még kérdéses, hogy ez hogy fog működni, mennyire lesz játszható. Talán az átmenetileg kilépett játékosok helyét a gép vagy egy csapattárs veszi át, ugyanis 40 órás menetek alatt már számolni kell más elfoglaltságokkal is. Rengeteg ötletük van a készítőknél, de ezek még formálódnak, már csak azért is, mert szeretnék a lehető legközelebb hozni a játékosok igényeihez a végeredményt.

Sirius

# Tamasi Anti megmondja a tutit A HARC ELDÖLT: A PC NYERT



Tony Tamasi, az Nvidia technológiai fejlesztésért felelős aligazgatója a minap azt találta nyilatkozni, hogy a jövőben a PC-k mindig is verni fogják grafikai szempontból az éppen aktuális konzolokat. Elmondása szerint éves szinten mintegy másfél milliárd dollárt költenek kutatás-fejlesztésre, egy konzol életciklusa alatt olyan 10 milliárdot. Az Nvidia szerint ekkora összeget nem engedhet meg magának sem a Sony, sem a Microsoft. A hatodik generációnál (PS2, Xbox) még magasabban a konzolok vezettek, de ez az előnyük teljesen eltűnt a hetedik generációra (Xbox 360, PS3). A PS4-nek és az Xbox One-nak viszont már esélye sincs a jelenlegi csúscategóriás PC-s erőgép-

pekkel szemben. Ez a megállapítás önmagában akár igaz is lehet, viszont azt semmiféleképpen ne felejtsük el, hogy egy ilyen combosabb PC akár több ezer dollárba is belekerülhet, annyi pénzből meg akár öt-hat next-gen konzolt is vehetünk. Tamasi nyilatkozatára természetesen azonnal ugrott a konkurens AMD, szerintük csak savanyú a szőlő, hiszen a hetedik generáció után végre AMD processzorok kerültek a konzolokba. A történethez az is hozzátartozik, hogy ugyanez a Tony Tamasi azt nyilatkozta, hogy anyagi szempontok miatt döntött úgy az Nvidia, hogy nem kíván részt venni az új generációs konzolok támogatásában. Gyánítjuk, hogy a tárgyalás részleteit mindkét fél legalább harminc évre titkosította, és ez jól is van így.



## HA TE MONDOD

**Tony Tamasi igazgatóhelyettes, Nvidia: „Biztos vagyok benne, hogy ment az alkudozás, de aztán arra jutottunk, hogy az általuk ajánlott áron nem érdemes belevágni ebbe az üzletbe.”**



## NEM MŰLIK A FÉLSZEM

Több mint hat éve tervben van az első film remake-jének elkészítése. Felmerült, hogy Gerard Butler kapja a főszerepet, de idén márciusban már Jason Statham és Tom Hardy nevét emlegették. A jogok jelenlegi tulajdonosa, a StudioCanal trilógiát tervez belőle, és ha egyszer valóban elkészül, az sem kizárt, hogy a játékok is zöld utat kapnak. Félünk is egy kicsit ettől.

## Menekülés a fejlesztők fogságából SNAKE PLISSKEN'S ESCAPE

Szeptemberben egy igazi kincs bukkant fel a világhálón. Kurt Russell emlékeztető filmjei, a Menekülés New Yorkból (Escape from New York) és a Menekülés Los Angelesből (Escape from L.A.) az elmúlt évezredben rengeteg szellemi terméknek nyújtottak inspirációt, köztük a – hogy, hogy nem, szintén Snake nevű főhőssel futó – Metal Gear sorozatnak. Utóbbi film 1996-ban jelent meg, de csak 2003-ban fogalmazódott meg a Namco döntéshozói fejében, hogy videojátékot készítsenek belőle a Namco Hometekkel, akik a Dead to Rights sorozat legtöbb részét és a kill.switch-et is fejlesztették. A sztorit Kurt Russell, John

Carpenter és Debra Hill is jóváhagyta, a főszereplőt egy az egyben Russellről mintázták, a megjelenést pedig 2005-re időzítették. A fegyveres és közelharcos összetűzéseket, lopakodós jeleneteket egyaránt felvonultató TPS akciójáték kampánya már majdnem kész volt, mikor ismeretlen okokból elkaszálták. A platformok listáját nem hozták nyilvánosságra, de esélyes, hogy a Nintendo 64 és a PlayStation szerepelt rajta. Még nem késő lépni, a Rambo: The Video Game és a Terminators: The Video Game érkezésének hajnalán akad még hely klasszikus filmek adaptációinak – de megférnének vajon a Metal Gear mellett?

**BULIZZ  
A HAVEROKKAL!**

**JUST DANCE 2014**

**MEGJELENÉS: 2014.10.04.**

[www.PlayON.hu/justdance2014](http://www.PlayON.hu/justdance2014)



© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Group of companies and are used under license from Microsoft. „Playstation”, the „PS” Family logo and „PS3” are registered trademarks and the Playstation Network is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo Trademarks and copyrights are properties of Nintendo.



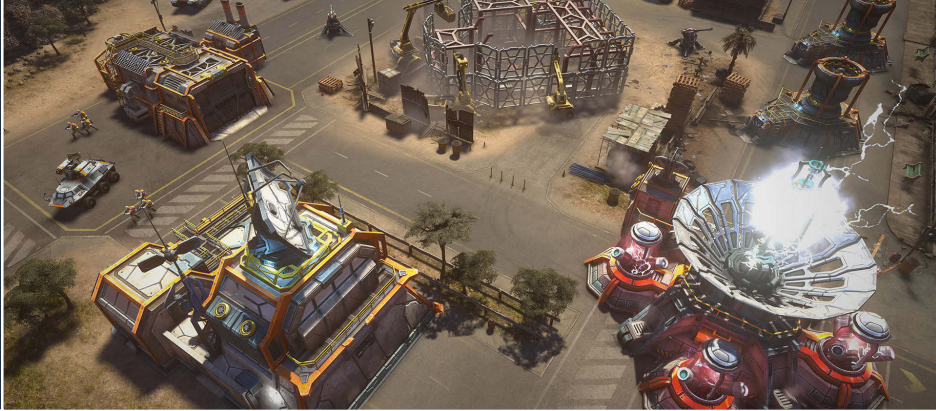
**UBISOFT**

# Előzetes

HÍREK



GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



A Frostbite motor segítségével rendkívül látványos csatákban lehet részünk akár földön, akár levegőben

Az építéshez és fejlesztéshez szükséges raktárak lerohanása és elfoglalása az egyik legjobb stratégia, amit csak alkalmazhatunk



## A név kötelez

# COMMAND AND CONQUER

**TÍZ ÉV NAGYON HOSSZÚ IDŐ.** Elég ha csak annyit mondok, hogy pontosan tíz évvel ezelőtt, 2003 októberében indult hódító útjára a *Call of Duty* sorozat, bár akkor még maga Bobby Kotick sem sejtette, hogy ez lesz minden idők egyik legsikeresebb és legellentmondásosabb sorozata. Tíz évvel ezelőtt még a hatodik generációs konzolok (Xbox, PS2) élték a virágkorukat, és úgy tűnt, a PC-s hegemoniát egyáltalán nem fenyegetik létezésükkel. Az okostelefonok és a tabletek még csak Steve Jobs képzeletében éltek, és bárkit kinevettünk volna, aki azt állítja, hogy tíz éven belül az egyszerű játékosok nagy része táblagépeken fogja bevenni a napi betevő ügyességi vagy logikai játékadagját.

### AZOK A RÉGI JÓ DOLGOK

Akkoriban a játékipar még nem volt ráállva teljesen az FPS-vonalra, abban az időszakban olyan legendás stratégiák jöttek ki, mint a *Warcraft III*, az *Age of Mythology*, az *Age of Wonders II* vagy a feledhetetlen *Command and Conquer: Generals*. Ezek mind olyan játékok voltak, amelyek ma is simán megállnák a helyüket. Csupán az a gond ezzel, hogy manapság már mindenki csak fejlődést akar, a dicső RTS-ek kora leáldozott. Az Electronic Arts és a Victory Games szerint azonban van egy olyan réteg, aki még mindig szívesen babrál az olyan ódivatú dolgokkal, mint a nyersanyag-gyűjtögetés és a bázisépítés. Azt már tudjuk korábról, hogy az EA *Command and Conquer* néven (a *Generals 2* al-

címet időközben leszedték) egy ingyenesen játszható folytatást hoz ki 2013-ban, de most végre sikerült hozzájutnunk egy alfa kódhoz, melynek segítségével kipróbálhattuk, milyen is a tényleges játékmenet.

### FROSTBITE-OM VAN, ÉS NEM FÉLEK HASZNÁLNI

Az első csata elindítása után bizony el kellett ismernünk, hogy a Frostbite motor új szintre emelte a valós idejű stratégiák látványvilágát. A pályák kidolgozottságára szavunk sem lehet, minden apró részlet a helyén van. Tetszés szerint ráközelíthetünk egységeinkre, végig egészen elfogadható



látványt kapunk. Menet közben persze ezt gyorsan felejtjük is el, igazán hatékonyan játszani csak úgy tudunk, ha maximálisan kizoomolunk. A látvány ekkor is pazar, még akkor is, ha az apró részletek már nem látszanak. Helyette viszont ott lesz a Frostbite fizikai része, ami szintén elég látványos tud lenni.

Az épületek sérülnek, támadás esetén repülnek a kis darabok, amikor összemulanak, hatalmas porfelhő borítja el a környéket, aminek robbannia kell, az szépen kigyullad, füstöl, majd hatalmas detonációval elenyészik. A roncsok egy idő után eltűnnek, csak némi korom marad a talajon, ami jelzi, hogy ott hatalmas csata volt néhány perccel ezelőtt. Maga a látvány nagyon szép, azt viszont furcsállottam, hogy a felbontáson kívül szinte semmit sem állíthattunk be, még a V-Sync bekapcsolására sem volt lehetőségünk. Mindenképpen dicséretes azonban, hogy a kétéves középkategóriás konfiguráción szinte tökéletesen futott a játék, 30-40 fps alá még a nagyobb csatákban sem esett a framerate.

#### CSILLAGOSOK, TÁBORNOKOK

A *Command and Conquer* sava-borsát a tábornokok adják. Az alfa ver-

zióban összesen 16 különféle tábornok volt, ezek mindegyike valamiféle specialista. Van, aki az utcai harcok tudora, van, aki a légi erő specialistája, van, aki a vegyi fegyverek szakértője. Minden tábornoknál korlátozott a használható egység típusok mennyisége, okosan van ez kitalálva. Aki az összes harci eszközt szeretné kipróbálni, annak bizony meg kell szereznie minden tábornokot. Összesen három ellenséges frakció alkotja jelen pillanatban a játékot. Az első az EU, ők a US utódszervezete, elméletileg a jófiúk high-tech fegyverzettel. A kínaiak sem tétlenkedtek az elmúlt tíz évben, megalakították az Asian-Pacific Alliance-t, az APA-t. Ők szokás szerint a mennyiségre mennek rá, iszonyú embertömegnek parancsolnak, és ezt ki is használják a stratégiájukban. A rosszfiúk szerepét ismét a terrorista csoport, a GLA vállalta fel, ők technológiailag a legfejletlenebbek, de nem a modern hadviselés szabályai szerint játszanak, szemrebbetés nélkül vetnek be vegyi, sőt atomfegyvert is. Kezdsékor mindössze három tábornok aktív, a többiek csak akkor tudom használni, ha előbb megveszem őket. Kétféle valutával fizethetek a játékban, a valódi pénzért vehető VP-



Az új *Command and Conquer* kétségtelenül minden idők leglátványosabb RTS játéka, már alig várjuk a *Red Alert* univerzumot, ahol bejönnek a vízi ütöközetek is

## HA TE MONDOD

**Tim Morten lead designer, Victory Games: „Semmi sem tenné boldogabbá a csapatot, mint ha mondjuk mához tíz évre is különböző frakciókat kellene kitalálnunk a *Generals* univerzumhoz. Emellett persze szívesen kalandoznánk a *Tiberium* és a *Red Alert* alternatív valóságaiban is.”**

**ANNAK SEM KELL AZONBAN FALNAK ROHANNIA, AKI NEM AKAR FIZETNI EGY VASAT SEM, A TÁBORNOKOKAT MEGVEHETJÜK CP-PONTOKBÓL IS, EBBEN AZ ESETBEN VISZONTJ ELEG SOKAT KELL JÁTSZANUNK**

vel (Victory Point) és a lejátszott csaták után kapott CP-vel (Command Point). A tábornokok az alfában 500-900 VP-be kerülnek, ez az árfolyam azonban még nem végleges. Jelen pillanatban 4000 VP-t kapunk 12 ezer forintért, tehát egy teljes játék árértéknél miénk a négy legjobb tábornok. Ez mondjuk annyira nem tűnik túl nagy üzletnek, de biztos lesz olyan, aki boldogan kicsenget ennyi pénzt. Annak sem kell azonban falnak rohannia, aki nem akar fizetni egy vasat sem, a tábornokokat megvehetjük CP-pontokból is, ebben az esetben viszont elég sokat kell játszanunk. A fejlesztők elmondása szerint semmi olyat nem tudunk csak pénzért megvenni, amiből játék során előnyünk származna. Főként kozmetikai változtatásokat eszközölhetünk (színek, skinek választása), vagy felgyorsíthatjuk a meccsekért kapott CP-pontok áramlását. A játékelményt ténylegesen befolyásoló változtatásokat (a tábornokok perkjei) csak CP-pontokból aktiválhatjuk.

re érkeznek az egyjátékos hadjáratok, most főként a multin van a fókusz, első körben a PvP meccsre koncentrálnak. Azok számára, akik nem szeretik a kompetitív multit, betették a skirmish meccsek lehetőségét, itt megadhatjuk, hogy milyen erősségű gépi ellenfelet szeretnénk kiválasztani magunknak. A Victory Games maximálisan odafigyel a játékosok igényeire, a visszajelzések alapján fogja belőni a tényleges játékot. Terveik között szerepel a *Command and Conquer* univerzum kibővítése is, ami azt jelenti, hogy a tervezőasztalon már létezik a *Tiberium* és a *Red Alert* világ is. Nem kell nagy jóstehetségnek lenni ahhoz, hogy lássuk, mekkora lehetőség van ebben – ki ne szeretne volna összeereszteni az oroszokat Kane testvériségével? Jelenleg az alfa-tesztelés folyik, de hamarosan indul a nyílt béta, ahol bárki kipróbálhatja a játékot. Tegyetek így, határozottan jó móka.

Mocsy

#### MULTI VAGY SINGLE?

A játék multi része 2013-ban indul, de azt már most lehet tudni, hogy jövő-

#### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/command-and-conquer](http://gamestar.hu/jatek/command-and-conquer)

# Előzetes

BATTLEFIELD 4

Egy magyar,  
egy német és  
egy amerikai  
felmennek  
a tetőre...



# BATTLEFIELD 4



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **Digital Illusions CE**  
Platform  
**PC, Xbox 360, PS3, next-gen konzolok**  
Röviden A Battlefield multiplayer-központú FPS akciójátékának következő része, amely a közeljövőben játszódó, fiktív konfliktust dolgozza fel.  
Megjelenés **2013. november**  
PEGI **16+**

**A DICE-NAK VALAHOGY NINCS SZERENCSEJE A BÉTATESZTEK-KEKEL.** A harmadik részre gyermeki lelkesedéssel várakozó közönséget méretes arculcsapásként érte, amikor a fejlesztők az Operation Metro nevű pályát publikussá tették, és ezzel sokak számára olybá tűnt, hogy a sorozat némiképp új irányt vesz. A pálya kicsi volt, szűk, bugos, ráadásul elfelejthettük a főparancsnoki módot és a taktikai variációkat. Sokakban rögvést kialakult a vélekedés, hogy a korábbi Battlefield-élményhez képest ez csupán egy erőltetett akció-orientált CoD-utánérzés, ami óriási csalódás lesz nemcsak a rajongóknak, de az eladási statisztikák alapján alighanem magának a kiadónak is. Aztán jött a kész termék egy igazán változatos, sokszínű és hiánypótló háborús játékká kerekedve. A fenti forgatókönyv egyelőre a Battlefield 4 kapcsán is igazolódni látszik, bár a helyzet már most ígéretesebb, mint volt két évvel ezelőtt.

### FELHŐKÖN ARCOLÓ

A Sanghaj fiktív ostromát megörökítő pályát két olyan játékmódban élhetjük át újra

meg újra, amelyeket már a sorozat korábbi részeiből is ismerhetünk. A Conquest és a Domination egyaránt a fix stratégiai pontok birtoklásáról szól, de míg az elsőben a teljes járműpark a rendelkezésünkre áll, és a beléhető terület is hatalmas, addig az utóbbi fókuszában a gyalogos harcászat van, és a főparancsnoki státusz sem lesz benne aktív. Ezek mellett a végleges verzióban értelem-szerűen helyet kap a szokásos Rush, Team Deathmatch, Squad Deathmatch, valamint két új szabályrendszer is. A Defuse tulajdonképpen a Battlefield régóta esedékes válasza a Search and Destroy-ra (mindenkinek egy élete van, a feladat pedig az ellenséges sereg elpusztítása vagy a célpont felrobbantása/megóvása), az Obliteration pedig a szintén a CoD-ból ismert Sabotage-ra hajaz (kapd fel a bombát, és robbantsd fel vele az ellenséges bázist, miközben tucatnyi lézercélzó tapad a hátsódra). Mindkét újdonsággal a közelharc és az intenzív, játéktérmi tűzpárbajok irányába óhajtanak elmozdulni a készítőik, amit alátámaszt az a tény is, hogy előbbit minden platformon egyaránt csupán tíz játékosra mé-





Tegye fel a kezét, aki látott már ennél szebb várost egy FPS többjátékos pályáján



Az interakciók egyike: a pláza körüli acélredőny lehúzható, így támogatva a bent tartózkodók védekező pozícióját

## ÚJDONSÁGOK ÍNYENCEKNEK

Bár a fegyverek végleges listáját még nem hozták nyilvánosságra, az in-trók és az in-game videók alapján mi kiszúrtunk néhány olyan érdekességet, ami korábban még nem szerepelt Battlefield játékokban. A játék hangminőségéből kiindulva alig várjuk, hogy megszólalathassuk végre.

### 1. CIS SAR 21

A szingapúri gyártmányú fegyvert azért fejlesztették ki az ázsiai országban, hogy lecseréljék a rendszeresített M16A1-eket. Az 5.56-os NATO-szabvánnyal üzemelő puska könnyebb az elődjénél, és a helyi férfi lakosság fizikuma miatt számos ázsiai országban rendszeresítették 1999-es hadba állítása óta.

### 2. CZ-805 BREN

Amikor a csehek úgy döntöttek, hogy lecserélik a szovjet AK-47-esen alapuló vz. 58-as karabélyokat, megtenderezették a beruházást. A legendás belga FN az amerikai hadsereg hasonló pályázatát megnyert FN SCAR-ral indult, de alulmaradt a csehek saját gyártmányú, vadonatúj fejlesztésű rondasága ellen, amit 2011-ben hadrendbe is állítottak.

### 3. Kel-Tec RFB

Szintén ritka, hogy játékban ezzel a géppel találkozunk, de a Kel-Tec amerikai gyártmányú, svéd tervezésű 762-ese már a bétában is megszerezhető. A fegyver maga úgy fest, mint azok a fröccsöntött játékfegyverek, amiket a '90-es években lehetett kapni a piacon két szelet rizses csoki árértékért, de arra pont alkalmasak voltak, hogy Lacika kilője velük apu szemét a kocsis hátsó üléséről.

### 4. Ultimax Mark 5

A szingapúri gyártó fegyverei gyakori vendégei a nemrég elhunyt Tom Clancy nevével fémjelzett játékoknak (a Rainbow Sixban és a Ghost Reconban is szinte mindig előfordulnak), de a Battlefieldből eddig valahogy kimaradt ez a legendás könnyűgéppuska, ami a support kaszt számára lesz elérhető.

### 5. HK XM25

Amikor az XM 25-öt, ezt a levegőben robbanó gránátlövedékekkel operáló, speciális fegyvert először bevetették Afganisztánban 2010-ben, a katonák szerint „extrém-hatékony” volt a fedezék mögött tüzelő ellenség kiiktatásában (el tudjuk képzelni, mit jelent ez). Az 5,5 millió forintos darabáron mért, egyenként több mint 12 000 forintba kerülő, kézzel gyártott löszerezellel működő, „Punisher” becenévre hallgató fegyver végre a Battlefieldben is megjelenik.

## A „TÖK JÓL FUT” EGY BATTLEFIELDNÉL SEM JELENTHET 20 KÉPKOCKA/MÁSODPERCES TEMPÓT, ENNÉL TÖBB KELL

reztették. A Defuse ezzel az 5v5-ös felállással a legalacsonyabb játékoszámra optimalizált mód lesz a széria történetében.

### AMI SZÉP, AZ SZÉP

A Battlefield 4 gyönyörű játék lesz. Az új motor kifogástalanul alkalmas a városi terep minden részletének felépítésére, no meg a lerombolására is. A Frostbite 3-mal a svédek olyan hatalmas elemek dinamikus megváltoztatására lesznek képesek, amilyenre ebben a műfajban még soha nem volt példa. Az instant klasszikus toronyházomlás sem mese, anekdota vagy előre renderelt kisfilm volt, hanem bizony valósidejű esemény, amihez hasonlóan szívbemarkoló varázslatokra erősen számíthatunk majd más pályákon is. A gyakorlatban ráadásul kiderült, hogy ennek a momentumnak erősen stratégiai jelentősége is lehet. Amennyiben egy ütközetben valamilyen félnek sikerül megszereznie a toronyház feletti ellenőrzést (amelyről tulajdonképpen az egész pálya beléhető mesterlövészpuskák, és bármilyen légijármű öt másodperc alatt leszedhető egyetlen Stingerrel), akkor az ellenfélnek mihamarabb meg kell

próbálnia a földdel egyenlővé tenni az egész monstrumot. A pályaszerkesztők egyébként további érdekes interakciós lehetőségeket is rádobtak a terepre. Külön kiemelném a több helyen megtalálható teleszkópos kordonokat (amelyek akár percekre megállíthatnak egy harckocsikonvojt is, ha nincs egy gyalogos a csapatban, aki ki merne rohanni a keresztútba manuálisan kinyitni azt), továbbá az alagutak ki-robbantható plafonját, ami mesterséges akadályt jelenthet az arra haladó páncélosoknak.

Amikor 2011-ben mazur a fejlesztők-nél járt Svédországban, emlékszem, hogy hazatérve nagy lelkesedéssel mesélt arról, amit a DICE hangmérnökei kint mutattak neki. Olyasmit mondott, hogy „azok a csávók teljesen örültek”, majd elmagyarázta, hogy egy prezentációban megmutatták az ott tartózkodó újságíróknak azt az algoritmust, ami a hangeffektusok kiszámolásáért felel. Ebből kiderült, hogy minden egyes lövés alapja egy egyszerű, önmagában szinte alig értelmezhető zörejt, amit a program minden fontos tényező alapján (távolság, környezet, fegyver típusa, kaliber, sőt még a tár töltöttsége is) ad-



# Előzetes

## BATTLEFIELD 4



A telek értéke sajnos drasztikusan amortizálódott az utóbbi 30 másodpercben



## HA TE MONDOD

**Daniel Matros producer: „Az ellenséges csapat nem az egyetlen, amire játékosként ügyelnünk kell. A környezetet sem árt figyelembe vennünk, mert az aszerint változik, ahogy viselkedünk.”**

dig csűr-csavar, amíg valami félelmetesen élethű hangeffektus nem lesz az egészből. A teszt alapján elmondható, hogy – bármilyen hihetetlen – a DICE még tovább javított ezen a faktoron. Egyszerűen döbbenetes, hogy nemcsak egy jó minőségű fülesben, de még egy sima laptop teljesen közönséges hangfalán is akkorát csattan a gránát, hogy az ember szinte megsüketül. A távolból visszhangzó fegyverropogás olyan félelmetes, hogy néha ki kellett nézmem az ablakon, nem a Kazinczy utcában fajult-e el egy békés iszogatás, a harckocsik lánctalpának csikorgása mögött bömbölő traktorszerű motorhang pedig A legjobb hang Oscar-díjára is teljes joggal pályázhatna. Kíváncsi lennék arra, hogy van-e a világon játék, amiben akkorra hardver-erőforrásokat köt le az audioeffektus megszólaltatása, mint

a *Battlefield 4*-ben, de erős a gyanúm, hogy nincs.

### CSAPATMUNKA?

Amikor kiderült, hogy a *Battlefield 3* sakkasztélyán négyfősre csökkentik a rajok méretét, és kihagyják a főparancsnok figuráját, már sejthető volt, hogy a csapatjáték visszább szorul majd, és így is lett. Az a mód, ahogy a harmadik részt a konzoljátékosok szája fize szerint könnyedebbre és akciódúsabbra vették, a játékosok közti interakciót és ezzel a pályákon alkalmazott stratégia összehangolását jóval nehezebbé tette. ADICE szerencsére összeszedte magát, és látva a játéklaplatformokon aratott sikereket, nem volt rest javítani a fenti két hiányosságon. A nagyobb durranás minden kétséget kizáróan a főparancsnok lesz, ezt azonban sajnos élesben még nem volt alkalmunk kipróbálni.

Az bizonyos, hogy a táblagépről, asztali PC-ről és konzolról egyaránt elfoglalható pozícióból képesek leszünk stratégiai fontos információkhoz jutni (hírszerzési eszközök használatával tudomást szerezni az ellenség pozícióiról), katonai eszközöket és hadtápot juttatni a csapatoknak, valamint támadórakétákkal és egyéb ofenzív eszközökkel közvetlenül is beavatkozni az eseményekbe. Az alakulatok száma ismét öt főre emelkedett, ami sok mindenre nem elég, éppen csak annyira, hogy a sörözésből hazatántorgó haverok harcértékét felválthassa egy combosabb, jól szervezhető katonai raj, ami az ütközet kimenetelét képes lehet ténylegesen befolyásolni. A katonáknak közvetlen utasítást csak a rajparancsnok adhat egy-egy pont megtámadására vagy megvédésére, de a kommunikációra a gyorsmenüből bárkinek lehetősége lesz. Így kérhetünk javítást, felcsert vagy löszert, megköszönhetjük a segítséget, vagy nyugtázhatjuk a kapott parancsot. Érdekes segítség még az összjátékban az interaktív térkép is, ami módot ad arra, hogy úgy kukkantsunk bele az aktuális meccsbe, mintha a csapattársaink sisakján elhelyezett kamerán keresztül látnánk az akciót. Így jobban megítélhető az aktuális harci helyzet, és nem

spawnolunk rá óvatlanul bajtársunkra úgy, hogy már az orrunk hegyén kussol a 120 mm-es Sabot.

### BEVÁLT RECEPTEN

A játékelmény nem mutat sok újdonságot a harmadik részhez képest, ami nem feltétlenül negatívum. A járművek aránya teljesen változatlan, a nehéz harckocsik mellett könnyű csapatszállítókba és teherautókba, valamint vízi járgányokba ülhetünk be. A helikopterek (főleg a támadók) továbbra is nagyon gyengék és kiszolgáltatottak, amit tovább tetéz, hogy a szerencsétlen lövész immár sokkal tovább kénytelen várni a gépágyú újratöltésére, valamint hogy visszatért a Bad Companyból ismert metódus, amely szerint a lézerrel megfestett célpontokat képes automatikusan lekövetni egy piacos RPG is. A pályák felépítése alapján talán még az eddigieknél is nagyobb szerepe lesz a tetőknek, olykor ugyanis az volt az érzésem, hogy néhány szimpatikus játékos még olyan épületekre is képes felsátorozni, amiről a készítő az azt sem tudja, hogy ott van. Elképesztő, de sokszor a sereg fele simán megelégszik a háztetőkön gubbasztással, és ha épp nincs náluk meszterlővészpuska, akkor gránátokkal, C4-esekkel vagy Duna-kaviccsal haj-

gálják a lent tartózkodókat. Minekutána pedig a helikoptereket egy városi pályán cirka nyolc másodperc alatt le lehet pucolni az égről egy közepesen erős köpéssel, az örök éléhez a kempereknek elég egy Claymore-t betenniük a liftajtóba.

A tapasztalatok alapján a fejlesztők a sebzsrendszeren sem kívánnak módosítani, de mivel egy játékról beszélünk, ahol a valóság szimulálásán túl egyéb lényeges szempontok is vannak (ti. a pénz), ez nem meglepő és nem is számon kérhető. Mindenesetre akár két jól irányzott, vállról indított RPG-vel továbbra is kilőhetünk egy olyan Abrams tankot, amelyet ellenségességűz még soha az életben nem pusztított el (a valóságban még maga az Abrams sem igen képes átlőni egy másik páncélját), és újra átélhetjük a pillanatokat, amikor egy LAV páncélaútó 25 mm-es Bushmaster géppágyija három találattal sem bír cafatokra tépni egy pattogva menekülő gyalogost, noha ugyanezzel a fegyverrel az amcsi T-55-ösöket szeltelek apróra az

Öböl-háborúban. A DICE nem vádolható amiatt, hogy ezeken a bevált sémákon nem módosít, lévén a realizmus igénye nem szempont akkor, ha a játékot anélkül is (vagy különösen anélkül) nagyobb tömegek élvezik, mint korábban bármikor.

### FEJLŐDSZ

A fejlődési rendszer megint csak a kitaposott úton halad, vagyis párhuzamosan kapjuk a kasztokkal és a fegyvernemekkel járó tapasztalati pontokat, továbbá az általános fejlődésünket meghatározó értékeket. Érdekes újdonság a BattlePack, a három tárgyat tartalmazó ajándékcsoomag. Olyasmi ez, mint a loot, amit egy főellenség dob ki egy ütősebb quest végén, csak megszerzésének feltétele maga a szintlépés. A véletlenszerűen kidobott jutalmak között találunk speciális terepszíneket, késeket, dög-cédulákat, XP-turbókat, de más, értékesebb javakat is (az én első csomagomban, harmadik szinten például egy zöld lézercélzó volt, egy sivatagi

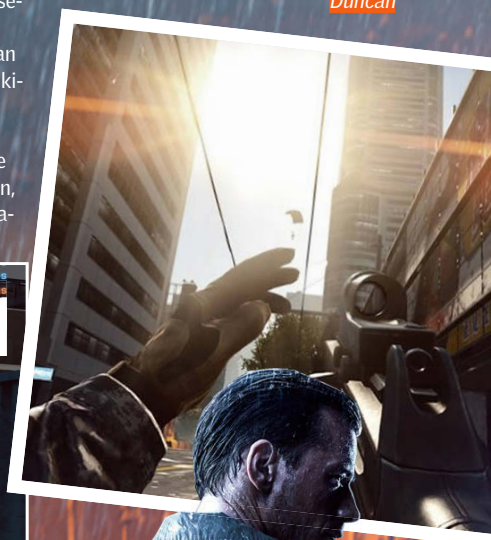
terepszín és a torkollatú elrejtésére szolgáló flash-hider). A csomagok két-három szintenként nyílnak ki.

### HOGY MEGY A SORSD?

Ami a játék optimalizálatlanságát és hardverigényét illeti, arról a bétateszt alapján nemigen van értelme siránkozni. A bétát azért hívják így, mert optimalizálatlan, a célja pedig éppen az, hogy a játékosok tömegének véleménye és tapasztalata alapján olyan hardverkiegítések hibáit is megtalálják a fejlesztők, melyeken a munka során nem volt alkalmuk meghajtani a szoftvert. Egy ismert gyártó gamernoteszén, 8 giga RAM-mal és 2 gigabájtos 660 GTX-szel a béta során csak azután tudtam élvezhető sebességet kicsikarni, hogy letöltöttem az Nvidia legújabb, kimondottan a bétateszt indulásának apropóján kiadott VGA meghajtóját. Szerintem a jó FPS élményhez elengedhetetlen, hogy az ember egy pillanatil se érezze, bárki is azért lötte homlokon, mert nála esetleg nem ment szagga-

tásmentesen a cucc. A „tök jól fut” egy Battlefieldnél sem jelenthet 20 képkocka/másodperces tempót, ennél több kell. A béta alatt az igazat megvallva én 1080p felbontásban csak alacsony grafikai részletességen mondhattam el ezt, mert „magas” beállításon röhejesen, de még „normál” is az ingerküszöböt meghaladó mértékben szaggatott. Am ha valakinek a Battlefield 3 problémamentesen futott a gépén, akkor szinte biztos vagyok abban, hogy a folytatással sem lesz gondja. A látottak alapján a rajongóknak a játék egy-két kisebb beruházást mindenképp, de akár egy új videokart is megér.

Duncan



**NÉHA KI KELLETT NÉZNEM AZ ABLAKON, NEM A KAZINCZY UTCÁBAN FAJULT-E EL EGY BÉKÉS ISZOGATÁS**

**AKARSZ TÖBBET TUDNI?**

[gamestar.hu/jatek/battlefield-4](http://gamestar.hu/jatek/battlefield-4)

# Előzetes

BATMAN: ARKHAM ORIGINS



Szent karácsony éjjelén  
alacsonyan szállnak a denevérek

# BATMAN: ARKHAM ORIGINS



## INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive**

Fejlesztő **Warner Bros. Montreal, Splash Damage**  
Platform

**PC, Xbox 360, PS3**

**Röviden** Az előzményben Batmant különlegesen kiképzett orgyilkosok próbálgák meg hidegre tenni, de ehhez neki is lesz egy-két keresetlen szava. Megjelenés **2013. október 25.**  
PEGI **18+**

**NEM ÖRDÖGTŐL VALÓ CSELEKEDET KIMAGASLÓ JÁTÉKOT KÉSZÍTENI SZUPERHŐSÖKKEL, EZT A ROCKSTEADY-FÉLE ARKHAM ASYLUM MÁR BEBIZONYÍTOTTA.** Ráadásul megismételték bravúrjukat az *Arkham City*vel is, szóval nagyon úgy tűnt, hogy sikerült berendezkedniük erre a vonalra – kétévenként menetrendszerűen megkapjuk a magunk zseniális Denevérember-játékát. Éppen ezért sokkolta a rajongókat a bejelentés, hogy a megbízható Rocksteady helyett egy teljesen ismeretlen csapat fogja készíteni az új részt. A Warner azonban gyorsan igyekezett megnyugtatni mindenkit, állításuk szerint értő kezekbe került a játék, nem fogunk csalódni a végeredményt tekintve.

### VAN EGY ROSSZ ÉRZÉSEM

Az, hogy nem a Rocksteady fejleszti a harmadik részt, csak egyet jelenthet: valami sokkal fontosabb készül a kezeik alatt. Májusban Kevin Conroy, az első két *Arkham* játék Batmanje elkotyogta a Twitteren, hogy már dolgoznak az új Batman-játékon, ám mivel nem ő fog szerepelni az *Origins*ben, feltételezhető, hogy a next-gen verzióban szánnak neki szerepet. Az *Origins* amolyan időhúzás, valamivel le kell kötni a rajongó-

kat és pénztárcájukat, míg ki nem jön az új rész. Ellentétben az első két epizód mindent lehengerlő marketinggépezetével, az *Origins*ről alig szivárgott ki új infó. A rossz nyelvek szerint ez azért van, mert nagyon kevés az újdonság, amit bemutatnának. Ez azonban nem feltétlenül jelent rosszat, hiszen az *Arkham* játékokban található jelenleg minden idők legjobb pusztakezes harcrendszere (Freeflow), ebbe belenyúlni óriási kockázatot jelentett volna, ilyen badarságot a Warner nem igazán mert volna meglépni.

### VIRÁGZÓ ARKHAM CITY

Az alapkoncepcióhoz tehát nem nyúltak hozzá, viszont minden másban történt előrelépés. Vegyük például a bejárható területek nagyságát. Már az *Arkham City* is méretes darab volt, ezt meg kell szoroznunk kétszerez. Két nagy sziget lesz, melyet bejárhatunk, az északi a második részből megismert *Arkham City* területét teszi ki, persze még azelőtt, hogy börtönt csináltak volna belőle. A fejlesztők szerint alapvetően nyitott világról beszélhetünk az *Origins* esetében, de persze lesznek megkötések. A Batwing is bekerül a játékba mint közlekedési eszköz, de sajnos csak előre meghatározott útvonalakon rövidíthetjük le vele az utazást.

A hatalmas területeken kommunikációs tornyok jelzik a határokat, ezekre a rossziúk olyan zavarókat telepítettek, melyek blokkolják a Batwing navigációs rendszerét. Nagyon hasonlít a szisztéma a *Far Cry 3*-hoz. Először tehát gyalogszerrel kell ezeket a tornyokat becserkészni, elnémítani a zavarókat, csak ezután használhatjuk a gyorsutazás rendszerét. Ez azonban nem kötelező, Batman mesterien siklik a levegőben, akár 20 mérföldet is képes megtenni egyhuzamban. Ez azért is hasznos, mert így könnyen észrevehetjük és megakadályozhatjuk az utcán tomboló erőszakhullámot.

A játék karácsonykor játszódik, de ez nem jelenti azt, hogy a bűnözők pihennek. Éppen ellenkezőleg, kihasználják azt, hogy a rendőrök is csökkentett létszámban vannak jelen az utcákon.

### ZÖLDFÜLŰ BATMAN

Az *Origins* időrendben a trilógia nyitódarabja. Batman itt még meglehetősen tapasztalatlan, mindössze két éve van a „szakmában”, amolyan csiszolatlan gyémánt. Maguk a bűnözők sem tudják biztosan, hogy legenda vagy valóság a Denevérember, mert mindig meglepetésszerűen támad, és nem hagy nyomokat maga

A harcrendszer alapjain nem változtattak, viszont új, sokkal keményebb ellenfelek kerültek be



Csata közben akrobatikus mozdulatsorokkal szórakoztathatjuk magunkat és a nézőket



## HA TE MONDOD

**Alastair Cornish kreatív igazgató, Splash Damage: „Az egyjátékos és a többjátékos rész fejlesztése párhuzamosan futott, egyik sem vont el erőforrásokat a másiktól.”**

után. A rendőrségnél sincsenek még barátai, Jim Gordont is csak ebben a történetben fogja megismerni. Modora meglehetősen nyers, többnyire erővel igyekezik megoldani feladatait.

Szuperhősünk kutyúi azonban már most is megvannak, és nem is fél őket használni. Az információkat rendkívül szűkmarkúan adagoló fejlesztőstúdió eddig két új eszközzel rántotta le a leplet. Az egyik egy kesztyű, ami képes tárolni a kinetikus energiát, és azt az adott pillanatban koncentrálni kiengedni. A másik egy elmés drótkötélcsapda, melynek használatával egyszerre két, egymástól távol álló ellenfelet is likvidálhatunk, persze egyetlen csepp vér kiontása nélkül. Nem mondom, hogy nagyon beelkesültem az új eszközök láttán, erős a gyanúm, hogy csak elvétve fogom őket használni.

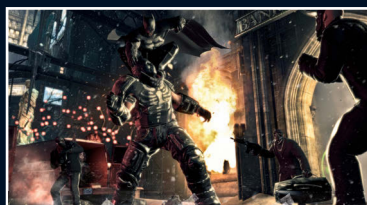
Nagytot fejlődött viszont a méltán népszerű detektív mód, az új rendszerrel már egész bűneseteket rekonstruálhatunk a sisakunkba épített virtuális kivétítő segítségével. Az eddigi egyetlen játékmennetvideón egy helikopterbaleset körülményeit rekonstruálták. Tetszés szerint beletekerhettünk a számítógép által rögzített, illetve kiegészített felvételbe, így idézve fel az eseményeket. A nyomokat követve jutottunk el a Batmanre vadászó orgyilkosok egyikéhez, Deadshothoz.

## ÖTVENMILLIÓ OK, HOGY MEGÖLJÉK BATMANT

A várost rettegésben tartó bűnözőfejedelem (Black Mask) 50 millió dolláros vérdíjat tűzött ki a Denevérember fejére. Azt, hogy miért rágott be ennyire, nem lehet tudni, de komoly összegbe mernék fogadni, hogy a történet központi eleme lesz ennek kiderítése. Az jutalom ígérete a városba vonzotta a kor nyolc legveszedelmesebb bérgyilkosát. Ezek nem hagyományos banditák, nem lehet őket egy-két közönséges maflással kifektetni. Mindegyik más-más harcmodort kíván, Batmannek minden ügyességére szüksége lesz, hogy túlélje ezeket az összecsapásokat. Eddig tartott a marketingduma, a valóság egy kicsit kevésbé szívderítő. A beszámoló szerint ezek a bosszarcok meglehetősen unalmasak, túl sok bennük az ismétlődő elem, messze nem használják ki a bennük rejlő lehetőségeket. Sajnos ezt el is tudom képzelni, jól emlékszem még a Poison Ivy elleni monoton küzdelemre, ahol három fázison keresztül kellett ugyanazt az agyatlan ugrálást és verekedést lejátszanunk. Nagyon remélem, hogy a hátralévő időben lesznek változások ebben a témában, mert nyolc unalmas bosszarc nagyon lehúzhatja a játékot.

A cikk megírásának idején öt bérgyilkost jelentettek be (Deathstroke, Deadshot,

**„A BESZÁMOLÓK SZERINT EZEK A BOSSHARCOK MEGLEHETŐSEN UNALMASAK, TÚL SOK BENNÜK AZ ISMÉTLŐDŐ ELEM, MESSZE NEM HASZNÁLJÁK KI A BENNÜK REJLŐ LEHETŐSÉGEKET**



A karácsony a szeretet ünnepe, ennek jegyében nagyon durván összevertünk minden rosszarcút, akit az utcán találunk



# Előzetes

BATMAN: ARKHAM ORIGINS



Havazni fog, alacsonyan szállnak az álarcos hősök és antihősök



Joker barátunknak itt még minden foga eredeti, ez majd megváltozik



**„AZ, HOGY NEM A ROCKSTEADY FEJLESZTI A HARMADIK RÉSZT, CSAK EGYET JELENTHET: VALAMI SOKKAL FONTOSABB KÉSZÜL A KEZEIK ALATT**

## ÖTEN A GONOSZOK

### DEATHSTROKE

Profi zsoldos és bérgyilkos, a DC univerzum egyik legveszélyesebb antihőse. Hírhedt arról, hogy mindig elvégzi a munkát, amit rábíznak. Kiválóan bánik a pengével, nagyszerű harcművész és kiemelkedő taktikus. Egy DLC megvásárlásával játszható karakter lesz az Originsben.

### FIREFLY

Szakértő a robbanószerek és a pirotechnikai eszközök területén. Ahol megjelenik, ott egészen biztosan fellobbannak a lángok. Kedvenc partnere Killer Moth. Kedvenc fegyvere a lángszóró és a gránátvető, de rengeteg egyéb trükk is lapul még tűzálló öltözéke alatt.

### COPPERHEAD

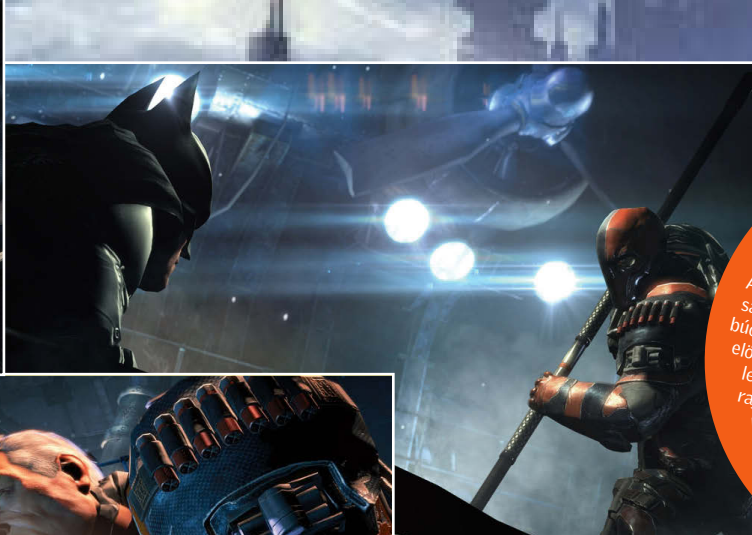
A hírhedt Kígyóember egyszerű tolvajként kezdte, de aztán sikeresen továbblépett, és az egyik legkeresettebb bérgyilkos lett. Szupererejét először kígyóbőr ruhájának köszönhette, de később eladta a lelkét egy démonnak, aki cserébe mutánsná változtatta. Az Originsben a női megfelelője fog szerepelni.

### BANE

Rendkívüli erejét egy Venom nevű kemikáliának köszönheti, ezzel a szerrel kísérleteztek rajta. Bane az egyetlen olyan karakter, aki képes volt megállítani a Denevért, egy összecsapásban eltörte gerincét. Az Origins azonban sokkal korábban játszódik, ekkor még egyenrangú ellenfelek az álarcos igazságosztóval.

### DEADSHOT

A DC univerzum legjobb céllovója, híres arról, hogy soha nem téveszti el célpontját. Szinte bármilyen lőfegyverrel képes eltalálni a célpontot, de kedvence a hangtompított, csuklóra szerelt kézi pisztoly. Batman nagy ellenfele, igyekszik átvenni a szerepét, de igazi terve az, hogy ő legyen a gothami alvilág új királya.



**AZ ÉJSZAKA VAGYOK**

Kétszeri végigjátszás után feloldhatjuk az I Am the Night játékmódot, melynek az a sajátosága, hogy elég egyetlen megbicsaklás, és máris előlőről a játékot. Ez a hardcore üzemmód csak a legügyesebb és legmegszóltabb Batman-rajongóknak ajánlott, olyanoknak, akik nem vágnak magukon eret akkor, ha 12 óra játék után elvéreznek a Black Mask elleni végső küzdelemben.



Nekem te jobb, ha nem magyarázol, Bőregér



## HA TE MONDOD

**Eric Holmes kreatív igazgató, Warner Bros Montreal: „Óriási felelősség átvenni egy ilyen játékot egy olyan zseniális csapattól, mint a Rocksteady, de nálunk elhivatottabb rajongókat nem is találhattak volna erre a munkára.”**

Copperhead, Bane, Firefly), a maradék három helyre elég sokan pályáznak, számos szupergonosz jelenlétét megerősítették. Ott van Pingvin, akiről ugyan nehéz elképzelni, hogy versenyre kelhet egy Deathstroke kaliberű harcművésszel, de érhetnek még meglepetések. Aztán Joker is szóba jöhet, aki hozza a szokásos formáját, és örültebb, mint valaha. Egészen biztosan megkapjuk az *Origins*ben Mr. Freeze-t és az Örült kalapost is. Pletykálnak még a Madáríjésztrőről, Falcone-ról és Anarkyról is – meglehetősen sokrétű és illusztris a társaság. A főellenfelek mellett persze lesznek új közkatonák is. Ezekből eddig kettőt láttunk: a páncélos bűnözőkről előbb le kell vernünk a testvért, csak aztán intézhetjük el őket, a harcművész ellenfelek pedig előszeretettel blokkolják támadásainkat, illetve nagyon jók abban, hogy visszatámadjanak (counter). Az ő jelenlétük alaposan megnehezíti a mezei harcokat, ami nem nagy hátrány, mivel a szinte tökéletes Freeflow harcrendszernek köszönhetően meglehetősen egyszerűek voltak ezek a csetepaték.

### ASZIMMETRIKUS MULTIPLAYER

Személy szerint nem vagyok nagy híve a multiplayernek azokban a játékokban, amelyeket kifejezetten egyjátékos üzemmódra hegyeztek ki. A *Tomb Raider*ben és a *God of War Ascension*ben már megpróbálkoztak vele, az azóta eltelt hónapok bizonyították, hogy nem igazán kellene ezekre a részekre időt és pénzt pazarolni. Aki multizni akar, az erre szakosodott játékokban kielégíti magát. Ennek ellenére a Warner úgy döntött, hogy mindefféleképpen bevezeti a multit az *Arkham* játékokba. A munkával az angol Splash Damage-t (*Enemy Territory*, *Brink*) bízták meg, az ő feladatuk lesz, hogy élvezhető multit hozzanak össze. Bármennyire is ellenzem ezeket a próbálkozásokat, azt azért el kell ismerem, hogy egészen érdekes koncepciót találtak ki. A lényeg az, hogy két csapat, Joker és Bane bandája küzd egymás ellen a pályákon. Van viszont egy harmadik csapat is, ők a szuperhősök, vagyis Batman és Robin. A multis rész bétája szeptemberben zárt ajtók mögött elindult, de ez

nem gátolta meg a felhasználókat abban, hogy feltöltsenek néhány videót a netre. Az eredmény meglehetősen lehangelő volt, a Warner dicséretes sebességgel távolította el a kompromittáló videókat. A gond az volt, hogy a játékosok megpróbáltak hagyományos módon játszani a szuperhősökkel a távolsági fegyverekkel felszerelt rosszfiúk ellen. Az eredmény totális katasztrófa: Robin alig bírta ki a fedezékből, és máris kapott legalább három fejlődést. Hiába volt nála a botja, a lövéseket felfogó pajzsa, esélye sem volt Bane és Joker emberei ellen. Egészen egyszerűen nem volt élvezetes a játékelmény, és ennek a játékosok hangot is adtak. A fejlesztők szerint rossz volt az egész megközelítés, Batman és Robin a lesből támadás nagymestere, csak akkor van esélyük, ha meglepetésszerűen támadnak. Eddig rendben is volna, viszont ez azt jelenti, hogy a két szuperhős a multiban lealacsonyodik az átlagos kempelő szintjére. Letáboznak egy sötét sarokban, és várják, hogy arra jöjjen egy szerencsétlen, akit elkaphatnak. Papíron működik ez

a módszer, de a valóságban nem valami szórakoztató percekig gubbasztani egy szellőzőben, arra várva, hátha arra jön valaki.

### VÁRAKOZÓ ÁLLÁSPONTON

Bármennyire is kedvelem a Batman-játékokat, van egy rossz érzésem az *Origins*szel kapcsolatban. Az alapokhoz ugyan nem nyúltak hozzá, és a történet is egészen érdekesen alakul, de túl sok még a bizonytalanság. A megjelenés pedig már itt van a nyakunkon, miközben nagyon keveset tudunk magáról a játékról azon kívül, hogy keveset változtattak az előző részekhez képest. Mindig gyanús, ha ilyen közel a megjelenéshez még nem indul be a marketingúthenger, ott mindig van valami takargatnivaló. Ettől függetlenül nagyon várjuk a játékot, ám fel vagyunk készülve arra, hogy nem lesz meg az az élmény, amit az első két rész jelentett.

Mocsy

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/batman-arkham-origins](http://gamestar.hu/jatek/batman-arkham-origins)

# Előzetes

WATCH DOGS



Chicago hangulata riágyon illik a játékhoz



Kapcsolódás a szerverhez

# WATCH DOGS

## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform  
**PC, PS3, PS4, Xbox360, Xbox One, WiiU**

**Röviden** Új játékmechanizmusokkal és nyitott világú sandbox élménnyel támadó akciójáték az Assassin's Creed és a Far Cry 3 alkotóitól.

Megjelenés **2013. november**  
PEGI **18+**

**K**ÉT HÓNAP ELÉG VOLT LOS SANTOSBAN, GYERTEK CHICAGÓBA! - EZ A MARKETINGSZÖVEG ANNIRA GYÖNYÖRŰ, HOGY MAJDNEM SÍRVA FAKADTAM, AMIKOR A UBISOFT PR-ESE ÁTKÜLDTE NEKEM A KÉPET A GRAND THEFT AUTO V MEGJELÉNESE UTÁN. ÉN MEGYEK. Ha emlékeztek még, akkor egy pár hónappal ezelőtt beszámoltam nektek párizsi kirándulásomról, amikor először láthattuk élőben a Watch Dogsot. Most már nyakunkon a megjelenés, talán fel is szállt a repülő a promóciós példánnyal, és rengeteg minden történt azóta a Magyarország legnagyobb játékmagazinjába vetett pár mondat óta, úgyhogy itt az ideje, hogy felzárkóztassunk titeket az eseményekből.

A 2012-es E3-on hatalmasat szólt a Watch Dogs, és ugyan a Ubisoft soha nem vallaná be, de ez volt az első valóban következő generációs kinéző cím, mert az ott bemutatott demó egyszerűen túl szép, a világ pedig túl összetett és részletes volt ahhoz, hogy azt egy PlayStation 3 vagy egy Xbox 360 elbírja. Meglegyintett minket a next-gen első fuval-

lata, és alig vártuk, hogy egy kicsivel többet megtudjunk arról a beígért szebb jövőről.

## A SZÁMKIVETETT GEEK IGAZSÁGOSZTÓ

Kis ismétlés, ha esetleg nem olvastátok volna a korábbi cikket: Főszereplőnk Aiden Pearce, egy ír hacker, aki hosszú évek óta Amerikában él. Múltjáról egyelőre nem tudunk sokat, de annyit elárult a Ubisoft, hogy Aident a körülmények tették olyaná, amilyen. Nehéz, gyakran erőszakos gyerekkorra, a családját ért titokzatos támadás paranoiássá tette, ami egészen odáig vezetett, hogy titokban még őket is folyamatos megfigyelés alatt tartotta. Betegnek hangzik, de mindezt természetesen azért tette, hogy megvédje őket, bár ezt rajta kívül nyilván senki sem tudja. Amikor pedig – egyelőre ismeretlen okokból – újra szerettei életére törnek, fogja magát, és a saját kezébe veszi az igazságszolgáltatást, minden tudását a gonoszok megfékezésére fordítja. Aiden egy tehetséges hacker, és legfontosabb fegyvere az okostelefonja. Korábban börtönben is ült illegális fegyverviselésért és



digitális büntényekért, ezért a mostani akciói után úgy érezzük majd, mintha minden rendőr a mi fényképünkkel a mellényzsebében sétálgatna. Chicago nem barát. A rendőrség köröz, az emberek közönséges bűnözőként tekintenek ránk, számkivetten és csak saját igazságunkban bízva igyekszünk pontot tenni a korrupció és elnyomás végére.

### OKOS VÁROSOK, BUTA EMBEREK

A *Watch Dogs* a – remélhetőleg minél távolibb – közeli jövőben játszódik, ahol már nemcsak a telefonjaink, a mosógépeink és a tévéink okosak, hanem a városok is. Képzeljétek el egy olyan települést (esetünkben Chicagót), ahol a víz, az elektromos áram, az útblokkadók és lényegében minden egyetlen rendszer szerves részei.

Aiden be tud törni ebbe a ctOS-nek keresztelt rendszerbe, és ezzel lényegében az egész várost az uralma alatt tartja, irányítja a közlekedési lámpákat, a térfelügyelő kamerákat, sőt, az emberek magánéletébe is be-

hatol. Nem véletlen, hogy pont Chicagóra esett a fejlesztők választása. Amellett, hogy ez Amerika egyik legszigorúbban be-kamerázott és megfigyelt városa, a játék írója, Dominic Guay szerint egy olyan egyedi energia lengi körbe egész területét, amit máshol nem tapasztalhat az ember, és ez tökéletesen illett ahhoz a hangulathoz, amit a *Watch Dogsszal* át szerettek volna adni a játékosoknak". A Ubi úgy írta le Chicagót, mint egy szimulációt, ami Aiden cselekedeteinek hatására folyamatosan változik és átalakul.

### VAN PÉNZ A KÁRTYÁDON?

Az átlagember kezében egy okostelefon nemhogy nem halálos fegyver, de még akkor sem tudna nyolc napon túl gyógyuló sérülést okozni vele, ha hozzávágna a támadóhoz. Aiden számára viszont ez egy atombomba erejével bír, zsebre vágható kútyú és egyben a város kulcsa. A ctOS nemcsak a komplett infrastruktúrát és kamerahálózatot irányítja, hanem személyes adatokat tárol a lakosokról, melyekhez ebből kifolyólag nekünk is hozzáférésünk van.

Az összes NPC-nek, aki Chicago utcáin sétálgat és éli a maga kis életét, saját profilot adtak a fejlesztők, amiket persze böngészgethetünk pusztá perverziónól is, vagy használhatjuk arra, hogy lelopjuk a pénzt az emberek bankszámláiról, megtudhatjuk legféltettebb titkaikat, kiderülhet ró-luk, hogy potenciális áldozatai egy-egy bünténynek, és ezáltal különböző melléküldetéseket nyithatunk meg. Az emberek magánéletén kívül még rengeteg helyre képesek leszünk betörni, amit egyértelműen jelez is számunkra a játék. Az útblokkadók aktiválása kifejezetten hasznos, amikor a rendőrök elől kell menekülnünk (ami nem egyszerű, de legalább gyakori), és a térfelügyelő kamerák is fontos szerepet játszanak, mert egyikről a másikra ugrálhatunk, ha azok egymás látóterében vannak.

### GTA-KLÓN

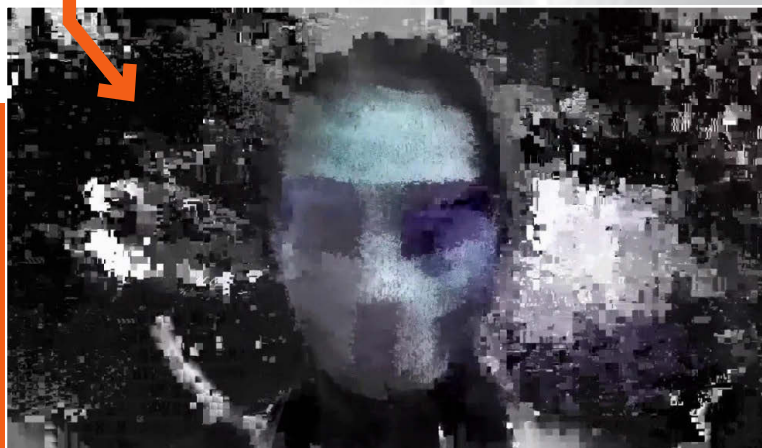
Ez az a kifejezés, amit nem egyszer hallottak mostanában a montreali

### DEDSEC

A DedSec egy titokzatos hackercsoport neve, ami a ctOS rendszere ellen küzd, tagjai minden erejükkel megpróbálják figyelmeztetni az embereket a veszélyre, ráadásul Aident sem szeretik túlságosan. Érthető, hiszen főszereplőnk pontosan azokat a védelmi réseket használja ki, amikre a DedSec már felhívta a figyelmet, és nem tudhatják, hogy hősünk is csak az igazságért küzd.

### HA TE MONDOD

**Dominic Guay vezető producer, Ubisoft Montreal: „Kezdetektől fogva az volt a terv, hogy valami újat alkossunk. Amikor abban a kivételes helyzetben van az ember, hogy egy új IP-t hozhat létre, akkor mindent bele kell adni, hogy valami olyat csináljunk, ami valóban meglepi majd a játékosokat.”**



A párizsi rendezvényen is volt egy srác ezzel a QR-kockával a fején

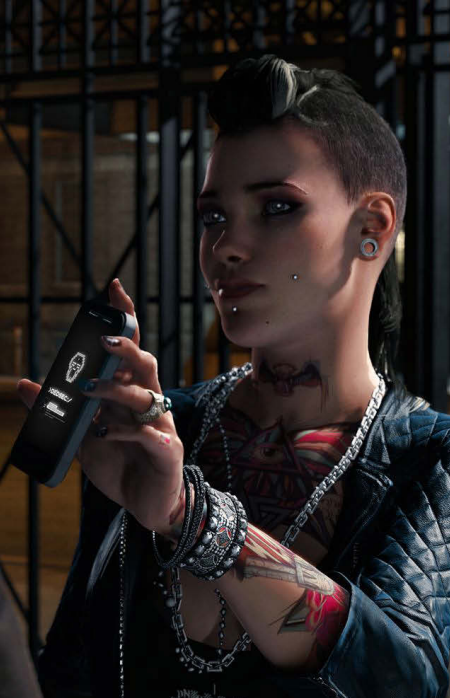


Chicago hangulata nagyon illik a játékhoz

# Előzetes

WATCH DOGS

**AZ EMBEREK MAGÁNÉLETÉN KIVÜL MÉG RENGETEG HELYRE KÉPESEK LESZÜNK BETÖRNI, AMIT EGYÉRTELMŰEN JELEZ IS SZÁMUNKRA A JÁTÉK**



Nemrég felkerült a netre a játék gépigénye, amiről szerencsére később kiderült, hogy nem igazi, de abban a féloldalnyi szövegben több mag volt, mint egy elcseszett meggyes pitében. A Ubisoftot megígérte, hogy ennél azért eggyel keresztényibb lesz a gépigény, de annyi már most biztos, hogy a következő generációs játékok megjelenésével egyre sürgetőbbé válik számítógépeink fejlesztése is. UPDATE: Még lapzártánk előtt a Ubisoftot elküldte nekünk a minimum és az ajánlott gépigényhez tartozó specifikációkat, ami most már barátságosabb, bár a zökkenőmentes futtatáshoz még mindig legalább 6 GB RAM-ra lesz szükség, és a játék továbbra is csak a 64 bites rendszereket szereti majd.

srácok, de a *Watch Dogs* inkább egy *GTA*-plusz. A nyitott világú, urbánus környezetben játszódó sandbox játékok közé szokás beskatulyázni, ugyanakkor a *WD* ha nem is többet, de sok mást nyújt a Rockstar játékaéhoz képest. A hackelés már önmagában egy egyedi mechanizmus, de emellett még ott van a lopakodás játékmenetre helyezett erősebb hangsúly és egy remek harcrendszer is, melyek miatt a „klón” szót kis túlzásnak érzem. Ez a játék nem egy szatíra, nem is bohókás, és – úristen, milyen érzés ezt leírni, de – itt egyszerűen nincs kedved áthajtani a járókelőkön. A *Watch Dogs* ettől függetlenül kölcsönöz más játékoktól, de leginkább a *Far Cry 3* és az *Assassin's Creed* sorozat egyes megoldásainak átdolgozott változatát láthatjuk viszont benne, úgyhogy a családban marad. Chicago az első pillanattól fogva nyitva áll a játékosok előtt, de ahhoz, hogy a ctOS nyújtotta lehetőségeket használhassuk, és megjelenjenek a melléküldetések a térképünkön, szétszórt kontrollpontokat kell meghackelnünk. Hasonlóan a *Far Cry 3* rendszeréhez, ezek szigorúan őrzött területek, amelyekbe egyre nehezebb lesz betörnünk, viszont a fejlesztők hagyják majd, hogy a saját játéktílusunknak megfelelően közelítsük meg a problémát. Berúghatjuk a bejárati kaput, és halomra löhetünk mindenkit, de észrevétlenül, lopakodva is megoldhatjuk a helyzetet, sőt kedvünkre keverhetjük a rambo/hacker/samfisher formulát.

## EGYJÁTÉKOS MÓD, DE MÉGSEM

A *Watch Dogs* egyik legérdekesebb megoldása a különleges többjátékos mód. Békésen mászkálunk a saját kis játékunkban, amikor egyszer csak egy felvillanó ablak figyelmeztet, hogy valaki meg akar minket hackelni. A pánik és a „wtf?” má-

sodpercei után rájövünk, hogy valaki betört a kampányunkba, meg kell találnunk. A probléma csak az, hogy a hacker a saját játékában Aiden Pearce, de nálunk csak egy random NPC-ként jelenik meg, ezért mintegy beleolvad a tömegbe. Lekérhetjük a közelben lévő profilját, hogy felfedjük a kilétét, vagy várhatunk, amíg tesz egy

## BEJELEN-TETT GÉPIGÉNY

**Minimum:** OS: Windows Vista/7/8 64 bit, Intel Core 2 Quad Q8400 2,66 GHz vagy AMD Phenom II X4 940 3,0 GHz processzor, 6 GB RAM, 1024 VRAM DirectX 11 videokártya, shader model 5.0

**Ajánlott:** Core i7 3770 3,5 GHz vagy AMD FX-8350 4,0 GHz processzor, 8 GB RAM, 2048 VRAM DirectX 11 videokártya, shader Model 5.0

Vezetés közben SMS-t írni veszélyes



gyanús mozdulatot, és lebuktatja magát, de akár a levegőbe is lőhetünk egyet, amikor is a járókelők megriadnak és elmene-külnek, de lehet, hogy hackerünk nem kapcsol elég gyorsan. Ha megvan az illető, el kell kapnunk, mielőtt feltömré a telefonunkat, és ellopna a játékbeli IP-eket. A rendszer észrevétlenül mossa bele a másik játékosot a mi egyjátékos módunkba, ami nagyon jó mókának tűnik, de ezt a funkciót kikapcsolhatjuk, ha irtózunk az ilyesmitől. A megoldás újszerű és kifejezetten izgalmas játékményt ígér, ráadásul ha megtaláljuk az illetőt, akkor átléphetünk hozzá, és mi is szórakozhatunk vele egy kicsit.

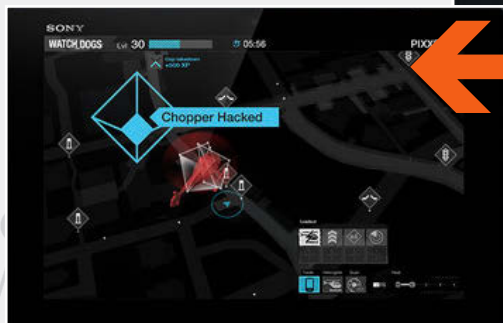
## ULTRÁN MÁR KÖNYÖRÖG A FÉM

A *Watch Dogs* egy multiplatform cím, és természetesen a PC-sek sem maradnak ki a mókából, viszont a fantasztikusan részletes környezetnek és a hatalmas világnak valószínűleg meg kell fizetni az árát.

## WATCH DOGS A VALÓSÁGBAN

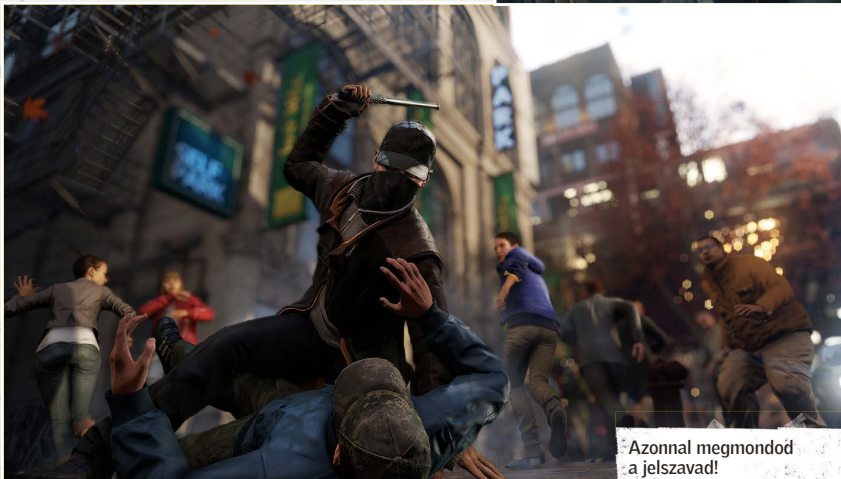
Egy videojáték gyakran többet mérít a valóságból, mint azt gondolnánk. A háborús játékok mindig büszkén verik a mellüket, hogy ez már-már egy valódi csataszimulátor (egészen addig, amíg nem jönnek az aktivisták) és a *Watch Dogs* esetében is rengeteg, való életből vett tartalommal találkozhatunk Aiden Pearce-





## WATCH DOGS TÁRSAPPLIKÁCIÓ

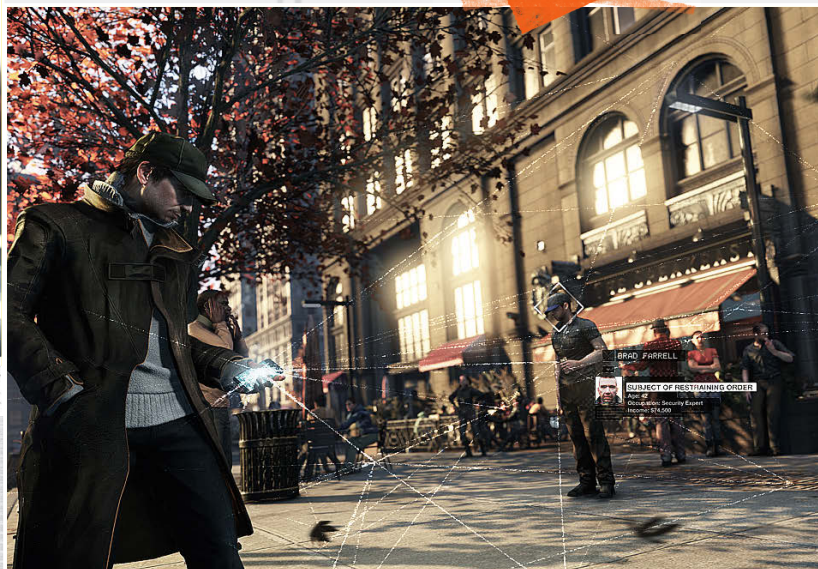
A Watch Dogs kiadásával egy időben megjelenik majd egy táblagépeken és okostelefonon futtatható alkalmazás, amivel bárholnan beléphetünk majd a játékba. Az alkalmazásban felülnézetből látjuk Chicago térképét, amin villogó pöttyök jelzik a másik (a konzolon játszó) játékost és a stratégiaileg fontos pontokat. Célunk, hogy különböző csapatokat állítva megakadályozzuk a másik játékost abban, hogy adott idő alatt egyik ellenőrzőponttól a másikig eljusson.



Azonnal megmondod a jelszavad!



ként. A játék kreatív rendezője, Jonathan Morin elmondta, milyen sok időt töltöttek azzal, hogy utánanézzenek Chicagó múltjának, és lehetőségeikhez mérten sok mindent vissza is adjanak a játékban. Ebből kifolyólag nemcsak a város egyes jellemző vonásaira ismerhetünk majd rá a Watch Dogsban, hanem a lakosok beszélgetései is gyakran egy-egy chicagói eseményre utalnak majd, sőt, a játékban hallott zenék egy részét is a város underground bandái csinálták. A játékbeli okostelefonunkon lévő applikációkkal pedig úgy kaphatunk információkat Chicagóról, ahogy azt a valóságban is tennénk. A Watch Dogs nemcsak ezektől az apróságoktól hat igazinak, hanem hogy



nagyon is valóságos témákat boncolgat, és ettől válik egyedivé, sokkal komolyabbá, mint a GTA gengszteresztória. Főleg Amerikában váltott ki erős indulatokat az, hogy a kormányok egyre többet akarnak tudni rólunk, egyre szűkebb az a bizonyos magánszféra, de elég, ha az Xbox One folyamatosan figyelő Kinect-szenzorjával kapcsolatos balhéra gondolunk, ami Európában is meglehetősen nagy port kavart. A Watch Dogs fejlesztése öt éve tart, és az elején a Ubisoft még nem tudhatta, hogy ebből ekkora perpatvar lesz, de minden bizonnyal jól jön majd ez nekik, mert a játékuk pontosan ezekkel a kérdésekkel foglalkozik. A technika fejlődésével együtt jár a magánélet halála? Milyen veszélyeket rejt a digitális kor?

A fejlesztők technikai szempontból is igyekeztek nem túlságosan elszállni, és érdekes módon így a fejlesztési ciklus végére a valóság kezd behozni a játékot. Rio de Janeiro egy hasonló okosváros-technológiával készül a közelgő olimpiára, és azok a hackelős megoldások is léteznek, amikre Aiden képes – természetesen nem egy gombnyomással és nem ilyen gyorsan, de lehetségesebb. A Ubisoft nemcsak hackerekkel vette fel a kapcsolatot a kutatásai során, hanem különböző biztonsági szervezetekkel is. Morin elmesélte nekünk, hogy felbérelt szakértőjükkal sok ilyen céget megláto-

gattak, csak hogy biztosan jó kifejezéseket használjanak-e, és nem rugaszkodnak-e el túlságosan a valóságtól. A tesztidőszak alatt még vissza is kellett venniük egy kicsit, mert „túl tudományosra” sikerültek egyes dolgok, és a tesztelőket összezavarta a játék. A Ubisoft most egy izgalmas pár hónap elé néz, jön a legnagyobb franchise-uk legújabb része, az Assassin's Creed IV: Black Flag, és PC-s portjával egy időben érkezik a Watch Dogs is, illetve beköszönt az új generáció, amire szintén tartogatnak nekünk egy-két meglepetést. Mégis, a Watch Dogs az utóbbi idők legnagyobb vállalása, az a fajta multimilliósi projekt, amiről már most lehet tudni, hogy idővel sorozat lesz belőle, és ami az első képkockákkal meggyőzött minket arról, hogy érdemes lesz nyomon követni a sorsát. Ha az égiek és a mindenható embargó is úgy akarja, akkor a GameStar magazin következő számában már egy hosszú, minden részletre kitérő tesztet is olvashattok, amiből kiderül, hogy a hangzatos ígéretekben mennyit tudott beváltani a Ubisoft Montreal. Gépeket izzítani, november 22-én érkezik Aiden Pearce, és ellopja a jelszavad.

Daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/watch-dogs](http://gamestar.hu/jatek/watch-dogs)

# Előzetes

THE EVIL WITHIN



## HOVÁ TŰNT A HORROR?

Mikami főműve, a Resident Evils sorozat mára alig több egy akciójátéknál, amiben zombikat és más szörnyeket is találunk. A hangsúly eltolódásának oka meglehetősen prózai: nem fogott elég jól GameCube-on az első Resident Evil remake-je, ezért Mikami az akkor épp tervezési fázisba lépett Resident Evil 4-et akciósabb irányba vitte el. Ennek a sikere taposta ki az utat az ötödik és a hatodik rész számára.

Nesze horror, éld túl!

# THE EVIL WITHIN

**N**EM SZERETEM A KÓRHÁZAKAT. TASZÍT A LINÓLEUM PADLÓBURKOLAT, A CSEMPÉZETT FAL ÉS AZ AJTÓKRÓL LEPATTOGZÓ OLAJFESTÉK LÁTVÁNYA, DE UGYANÍGY GYŰLÖLÖM AZT A JELLEGZETES ILLATOT, AMI BELENGI A RIDEG FOLYOSÓKAT, HOLOTT HÁROM NAPNÁL HOSSZABB IDŐT MÉG SOSEM TÖLTÖTTEM EGÉSZSÉGI INTÉZMÉNYBEN. A kórháznál csak az elmeegógyintézetet tartom szörnyűbbnek, ami majdnem olyan előkelő helyen áll személyes listámon, mint a bohóc. A bohócok a legrosszabbak, és különben is szorít a kényszerzubbony. Na de emyit rólam... Mikami Sindzsi, a Resident Evil széria atyja majd' egy évtized után tér vissza kedvenc témájához, a túlélőhorrorhoz, ám ezúttal esze ágában sincs megreformálni a műfajt, inkább az akciójátékok végláthatatlan áradata alá temetett gyökereket szeretné a felszínre hozni.



## INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**  
Fejlesztő **Tango Gameworks**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden **Prémium kategóriás túlélőhorror a Resident Evil sorozat atyjától, melynek jellegje: Vissza a gyökerekhez!**  
Megjelenés **2014. ősz**  
PEGI **18+**

És egyúttal be kívánja bizonyítani, hogy 2014-ben is kitörheti a játékosokat a frász egy AAA-kategóriás játéktól. Célja érdekében pedig nem rest a legordasabb kliséket felhasználni, abban pedig talán mindannyian egyetérthetünk, hogy önmagunktól lopni nem bűn.

## DERMESZTŐ ÉBREDÉS

Johann Sebastian Bach D-dúr szvitjének Air tétele nem sok jót sejtet, mikor felcsendül, de lehet, hogy inkább az tölti el kellemetlen érzéssel a játékost, hogy az általa irányított Sebastian Castellanos nyomozó épp fejfelé lóg egy pincseszerű helyiségben egy rakás, féldisznóként fellóगतott emberi test körében, pedig nem sokkal korábban Julie Kidman és Joseph Oda nyomozók társaságában érkezett egy riasztást követően a Beacon Mental Hospital területére. A lányt persze atyáskodva kint hagyták, hogy őrizze a bejáratot, míg Oda és Castellanos hőst játszhatott. Nem tartott sokáig, mert alighogy beszéltek az egyik túlélővel (mindenütt küzdelem nyomai és holttestek az előcsarnokban), és a főszereplő megnézte az egyik biztonsági kamera felvételét, egy természetfeletinek tűnő alak jelent meg mögötte, és elkábította. A többiek sorsa viszont egyelőre olyan talány marad, ami-

ről a fejlesztők nem kívánják lerántani a leplet. Sőt, ha már itt tartunk, a történetről magáról sem szívesen beszélnek attól tartva, hogy tönkre teszik ezt a szigorúan egyjátékos élményt. (Multit talán majd DLC-ben kapunk, de pillanatnyilag nem pocsékolják ilyesmire az erőforrásokat.)

Ott tartottam, hogy Sebastiannak épp rengeteg vér toltul a koponyájába, miközben egy emberformájú hentes gusztustalan kísérőhangok – köztük a már félholt áldozat gurgulázó nyögései – kíséretében kizsigereli az egyik testet, majd vállára kapja, és áticipeli a szomszédos helyiségbe, ahol nekilát módszeresen feldolgozni. Ezt a pillanatot választjuk a kiszabadulásra egy hullában felejtett kést megragadva, köteleinket elvagdostva, hogy aztán ahelyett, hogy az elfoglalt behemót nyakába mélyesztenénk a pengét, inkább megkeressük az egyetlen kijáratot nyitó kulcsot. Némi szétkenedés árán sikerül is a művelet, s már épp kezdenék elégedettséget érezni találékonyaságunk és ügyességünk eme demonstrációja felett, amikor megszólal a riasztó, hátunk mögött pedig felbőg egy láncfűrész, ami egy kis kergetőzés után annak rendje és módja szerint Sebastian vaddlijába mar. Nesze neked menekülés... bicegve.



És felfedező az zombi az tüzet, majd használni kezdé, és rájő, hogy az tűz jó

” JOHANN SEBASTIAN BACH D-DÚR SZVITJÉNEK AIR TÉTELE NEM SOK JÓT SEJTET, MIKOR FELCSENDÜL



Egy biztos, a vérről nem spóroltak a fejlesztők



## HA TE MONDOD

**Pete Hines marketingigazgató, Bethesda: „Ha azt kérdezik tőlem, hogy el lehet-e adni 2014-ben egy horrort, akkor emlékeztetnék arra, hogy amikor mindenki folytatásokat és lövöldéket csinált, amikor minden a multiplayererről szólt, mi előálltunk egy új IP-vel, azzal a retro-steampunk-thief-szerű játékkal.”**

Marad tehát a bujkálás mint végső megoldás, kerülgetjük a mészáros, szekrénybe, ágy alá (olyan ismerős) rejtőzünk előle, s amikor végre lerázuk, és magunk mögött hagyjuk ezt az elátkozott intézményt, akkor szembe-sülünk azzal, hogy valamilyen megmagyarázhatatlan erő irtóztos pusztítást végzett odakinn.

### HA LÖNI KELL

Bár az *Amnesia* sorozat és az *Outlast* is megmutatta, hogy ha élvezik a játékosztól a visszavágás lehetőségét, maga a játék is félelmetesebbé válik, ezt már Mikami sem merete meglépni, mert egy pár száz ezer – legfeljebb néhány millió – dollárból összehozott indie projekt költségeinek megtérülésére még van esély ebben a kategóriában, de amikor már tízmilliókról beszélünk, akkor rengeteget el kellene adni a nullszaldóhoz. A cél pedig nem is lehet más, mint egy

legalább minimális nyereség realizálása. Harcnak tehát lennie kell, és lesz is, amit egy második pályán, a Perth House nevezetűn mutattak meg a fejlesztők. A jó hír az, hogy a löszer megnyisége erősen korlátozott, aligha tudjuk egyszerű lövöldözéssel távol tartani az ódon épülethez közelítő fátylós zombimenetet. Elhelyezhetünk ugyan néhány mozgásra érzékeny robbanó csapdát, de azzal is csak időt nyerünk, életet nem feltétlenül.

### NE FÉLJETEREK BORZONGANI, JÓ LESZ

A látottak alapján tényleg elmondhatjuk, hogy Mikami visszatért a gyöke-

rekhez, mivel legújabb játékánál még a *Resident Evil 4* is akciódúsabb, pedig az még egy visszafogott, szolid horror-nak nevezhető a későbbi folytatásokhoz képest. A *The Evil Within* nagyobb hangsúlyt fektet az idegborzoló atmoszféra megteremtésére, fokozatosan adagolja a feszültséget, és ebben bizony inkább a *Silent Hill* sorozatra emlékeztet. Néhány dologgal viszont nem vagyok elégedett. Sebastian arcán nem látszik, hogy épp meghökken valamin, nem ül ki rá rémület vagy az undor, nem torzítja el fájdalom, csak bámul meredten, mintha épp botox-kezelésről jött volna. Ennél azért egy 2014-ben megjelenő játéktól többet várnék. Bevallom, az id Tech 5 motorral megteremtett látvány sem szögezett a padlóhoz. Sokáig azt hittem, hogy az X360-as vagy a PS3-as buildet mutogatja úton-útfélen a Bethesda, erre fejlesztői nyilatkozatokból kiderült, hogy bizony PC-n néz ki így a játék. De persze ez még javulhat idővel, és elérheti a next-gen konzolok szintjét, amit most a legjobbnak tartanak a srácok.

A legnagyobb problémám viszont nem olyan, amit optimalizálással meg lehetne oldani. Bármennyire is hangulatos a Texasi láncfűrész mészárlás Bőrpofájára hajazó figurával történő találkozás, óhatatlanul is felmerült bennem a kérdés, hogy a fenébe kerül egy elmegyógyintéztbe láncfűrész? Még kevésbé volt őszinte a mosolyom az egész szobát megtöltő forgópengés csapda láttán. Most komolyan, mi szükség volt erre? Persze én vagyok a hülye, ha ésszerű magyarázatot keresek bármire is egy olyan játékban, ami a természetfelettil kötetl.

Ettől függetlenül várom a *The Evil Within*, és minden fenntartásom ellenére végig fogom játszani. Mert a klisék és a kontextusidegen elemek ellenére is tetszik, és mert szeretek borzongani.

Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/the-evil-within](http://gamestar.hu/jatek/the-evil-within)

## ZOMBIKKAL TÁNCOLÓ

Mikami Sindzsi, a japán videojáték-ipar 48 éves kulcsfigurája 1990-ben, közvetlenül az egyetem elvégzése után csatlakozott a Capcomhoz, ahol kezdetben Disney címekkel foglalkozott (például az Aladdinnal). Aztán 1996-ban szárba szökken régióta dédelgetett projektje, a Bio Hazard (a szigetországon kívül Resident Evil), és ezzel párhuzamosan megszületett a túlélőhorror terminusa is. Maga a műfaj régebből eredeztethető (Haunted House – 1982), de ez volt az első alkalom, hogy egy játékra ezt a meghatározást használták. Ezt követően útjára indította a Dino Crisis sorozatot, valamint producerként felügyelte számos RE-folytatás és -mellékág elkészítését, beleértve az eredetileg a Resident Evil 4-nek szánt Devil May Cryt is. Az újabb nagy dobásra 2005-ig kellett várni, amikor a GameCube egyik legjobban sikerült címeként bemutatkozott a Resident Evil 4, és amellett, hogy akciódúsabb játékmenetével új felhasználókat is magához tudott vonzani a régi rajongók megtartása mellett, a főhős vállá fölé helyezett kameranézetű új standardokat szabott a TPS-ek számára. Mikami utolsó játéka a cégnél egy verekedős cím volt 2006-ból (God Hand), ezután a Platinum Gameshez igazolt, és a 2010-es Vanquish-sel sikerült ismét új elemet vinnie az akciójátékok világába: a villámgyors fedezékbe csúszást. Még abban az évben létrehozta saját stúdióját Tango Gameworks néven, amire a ZeniMax Media vetett szemet, és tett egy visszautasíthatatlan ajánlatot, minek köszönhetően Mikami csapata olyan formációkkal került egy istállóba, mint a Bethesda Game Studios (The Elder Scrolls, Fallout), az id Software (Rage), a MachineGames (Wolfenstein: The New Order) vagy épp az Arkane Studios (Dishonored).



Sebastian ezekkel a sráccokkal szokott lógni



# Előzetes

INFINITE CRISIS



## FÍÚ HELYETT APJA

A DC világi és idővonalai annyira különböznek, hogy az egyikben például Bruce Wayne helyett apja, Thomas lesz Batman, mert a fiát lelőtték. Ez a fajta denevér nem riad vissza a gyilkolástól, már az első perctől kezdve a bosszúvágy hajtja. Az édesanya sem bírta jól fia elvesztését: annyira beleőrült a történetbe, hogy egy véres mosollyal az arcán azóta is csak kacag.

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

Minden világ megőrült

# INFINITE CRISIS

## AZ EGÉSZ VILÁG KEZDI FELIS-MERNI, HOGY A MOBA JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN JÁTÉKOSA.

Vagy legalábbis szereti az intenzív, ugyanakkor céltalan pörbajozást. Mindenesetre a világ vezető kiadói most minden csapatukat ilyen játékok gyártására állítják, aminek a magamfajta megszállott határozottan örül, pláne, amikor olyan világot használnak ihletforrás gyanánt, mint a szívének kedves, az 1900-as évek első fele óta törtetlenül bővülő DC univerzumot.

## SUPERMAN ÉS A HAVEROK

Az *Infinite Crisis* címválasztás nem véletlen. A Turbine csapata tudatosan választotta a DC-történelem egyik legzavarosabb, ugyanakkor legizgalmasabb sorozatát, aminek során barátok esnek egymásnak, szupergonoszok szövetkeznek, és intergalaktikus csaták zajlanak. A MOBA alapjául szolgáló képregénysorozat 2005-ben jelent meg, és újáteremtette a teljes DC multiverzumot.

A sztori szerint zavargások támadtak a világ minden részében, és bár az Igazság Ligája mindent elkövet, hogy kordában tartsa a káoszt, erejük kevésnek bizonyul. Superman és Batman a kétségbeesés határára sodródik, amikor a kryptoni titán egyszer csak saját képességével találja szembe magát. Csak éppen tükröképe úgy néz ki, mint aki már a nyugdíjas éveit tölti, ráadásul magával hozta Lex Luthort is, aki ennek az agg acélembernek a jobbkeze. Úgy tűnik, ahonnan ő jött, az valóban egy teljesen másik világ. El is kezdődik az univerzumokon átívelő történet, és talán nem lövök le nagy poént, ha elmondom, hogy a jók végül győznek.

Ennél jobb alapanyagot MOBA-fejlesztéshez nem is lehetne találni. Adott egy univerzumok közötti konfliktus, ami rengeteg lehet-

séges helyszínnel, hőssel, gonosszal és azok különböző variációival szolgál. Ha azt kérdeznék, hogy lehet-e ebből jó játékot csinálni, tétovázás nélkül rávágnám, hogy igen, hiszen minden adott egy kiváló PvP cím megalkotásához. Viszont ha úgy kérdeznék, hogy jó játék lett-e belőle, akkor már elgondolkoznék a válaszon.

## ALFRÉD NEM ADJA FEL

Még lehet belőle jó játék. Egyrészt ne feledjük, hogy jelenleg erősen béta állapotú, a tartalom tehát bővülni fog, másrészt amit a műfaj nagyjaitól átvett, az teljesen rendben van. Egyelőre két térkép játszható. A Gotham Heights a *League of Legends*-ből megismert Dominion játékmódot másolja: adott egy kör alakú csatatér, amin öt kontrollpont pihen, ezek irányításáért folyik a harc – amelyik csapat többet elfoglal, az szépen pusztítja az ellenség bázisát, amíg az ennek következtében össze nem roskad. A másik mező már érdekesebb: a Coast City lenne hivatott a klasszikus MOBA játékményt hozni, de itt egy kicsit más-hogyan működik a dolog. A megszokott gyémánt formájú pályát egy ötszög alakú csatatérrel helyettesítették, ami nagyjából úgy néz ki, mint a területfoglalós módban, de a különbség az, hogy a pontok helyén tornyok állnak, és a célunk ugyan-úgy levérni az ellenfél bázisát, mint a szokásos háromsvényes MOBA-térképeken. A formula meglepően jól működik. Indulás-kor kétfelé szakad a csapat, és szépen lassan, óvatosan igyekeznek lebontani az útba kerülő tornyokat. Ez esetben viszont a két ösvény közötti távolság jóval kisebb, ráadásul a kör belsejében lévő terület tökéletes a véletlenszerű összeröffenések lefolytatására. Bár sokkal akciódúsabb és

pörgősebb, mint a háromsvényes megoldás, de azért én mégis hiányolom a klasszikus beosztást.

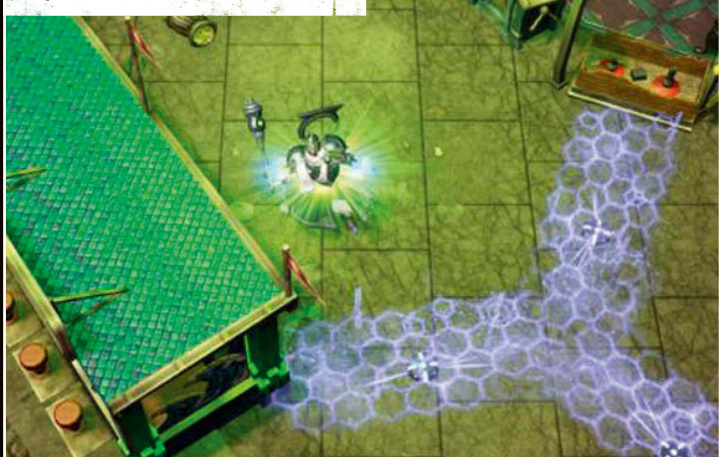
## INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment  
Fejlesztő Turbine  
Platform PC  
Röviden A Warner második próbálkozása betörni a MOBA-piacra. Ezúttal Frodoék helyett Superman és a haverok bunyóznak. Megjelenés 2013 vége PEGI 12+

## MASZKOSOK ÉS KÖPENYESEK

A játékmódok mellett a szereplőkről is érdemes néhány szót ejteni. Az hagyján, hogy a DC világa rengeteg hősnek ad otthont, de ha azt is nézzük, hogy a létező 52 univerzumban jó részüknek van valamilyen alteregója, akkor a lehetséges bajnokok száma már erősen közelít a végtelenhez. Éppen ezért a Turbine srácai nem is egy világból hoztak karaktereket; Batmanből például már most háromféle van, és ha azt hiszitek, hogy ezek csak átfestett tükröképei egymásnak, akkor nagyon tévedtek. Az alap Batman lopakodásban és közelharcban jeleskedik, míg Gaslight

A térképen látható kék sávokon elbújhatunk a többiek elől

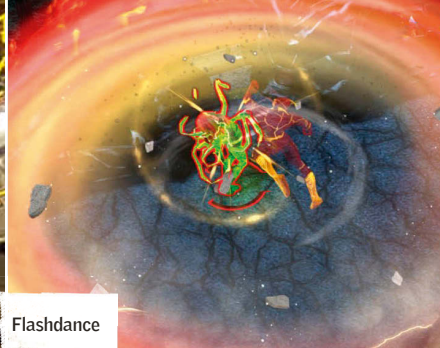




Nyerni csak jó csapatmunkával lehetséges



Flashdance



**Cardell Kerr kreatív igazgató, Turbine:**  
**„Nem akarunk leegyszerűsíteni semmit, csak azt szeretnénk, hogy azok, akik kevésbé jól játszanak, ugyanolyan jól érezhessék magukat, mint profibb társaik.”**

HA TE MONDOD

variánsa távolsági harcos és brutális sebességű. Minden hősnek beke-  
 rül majd előbb-utóbb egy vagy több  
 másik univerzumból szalasztott test-  
 vére, és ez komoly kihívást jelenthet  
 azoknak, akiknek feltett szándékuk  
 lesz, hogy kiismerjék a játékot. Ráadá-  
 sul a fejlesztők nem félték néhány ke-  
 vésbé népszerű karaktert is behoz-  
 ni, mint például Zatannát, aki nem-  
 csak hogy elképesztően bájos hölgy,  
 de még nyúlá is változtatja bárme-  
 lyik kriptonita huszárt, aki azt hiszi,  
 hogy lazán lebonthatja csapata tor-  
 nyait. Azt sem lehet mondani, hogy a  
 LoL-ban látott egyszerűség jellemz-

né a hősokeket. Tény, hogy viszonylag  
 kevés karaktert próbálhattunk még  
 ki, de azok elég változatos képessé-  
 gekkel rendelkeznek. Persze még min-  
 dig nem egy Dota 2, de egyelőre van-  
 nak annyira összetettek a hősokek, hogy  
 betapasszák az egyszerűség miatt jai-  
 veszőkelő hardcore arcok száját.

### SZESZÉLYES A BATCOMPUTER

A körítés is megérdemli a „korrekt”  
 plecsnit. A látvány már most is meg-  
 állja a helyét, a hangokkal és a zené-  
 vel sincs komolyabb gond, és átlát-  
 ható a kezelőfelület. Egyedül talán a  
 tárgybolt paneljét tudnám a fejleszt-

tők szemére vetni, akik úgy tűnik, nem  
 igazán törődtek azzal, hogy felhasználó-  
 lóbarát boltot csináljanak, de remél-  
 hetőleg ezt a megjelenés előtt hely-  
 rerakják. Addig persze még rengeteg  
 extra tartalom várható. Azt már tud-  
 juk, hogy a Gaslight és a Nightmare  
 világokból a lehető legtöbb karaktert  
 szeretnék átmenteni az indulásra, és  
 valószínűleg egy harmadik térkép is  
 érkezik, ami valószínűleg az általam  
 hiányolt klasszikus háromosványes  
 csatamezőt hozza be a képbe. Tehát  
 elmondható, hogy a tartalom tekinte-  
 tében nem lesz probléma, de én még-  
 sem vagyok egészen nyugodt.

de nem csak arra lehetne használni,  
 hogy legyen egy jó ürrügy minden DC-  
 szereplőt egymásnak ugrasztani. A  
 képregényeknek elképesztő hangula-  
 ta van, és ezzel képes lenne megfog-  
 ni a tömegeket a játék. Képzelték el,  
 ahogy kergetitek az ellenfeleteket, és  
 közben rendőrautók húznak el mellet-  
 tetek, épületek omlanak le, civilek me-  
 nekülnek. Ez a sok látványelem egy  
 profi versenyen nyilván hátrányt je-  
 lentene, de ha kikapcsolhatók volná-  
 nak az ilyen effektek, ez sem jelentene  
 többet gondot.

Az *Infinite Crisis* története során a  
 szuperhősök könyvelték el a legkisebb  
 veszteséget, és a MOBA elképesztő-  
 en erős szereplői mellett könnyedén  
 átérezhetnénk, hogy milyen féltlen-  
 ként tétlenül állni a pánik közepén. Ha  
 egy pillanatra is megvillantana ezt az  
 átélhető káoszt a Turbine a monito-  
 rokon, máris könnyű szívvel merném  
 azt mondani, hogy várom a megjele-  
 nést. Így csak remélhetem, hogy nem  
 fullad majd a totális érdektelenség  
 mocsarába a többi középszerű PvP-  
 aréna mellé.

Hunter

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

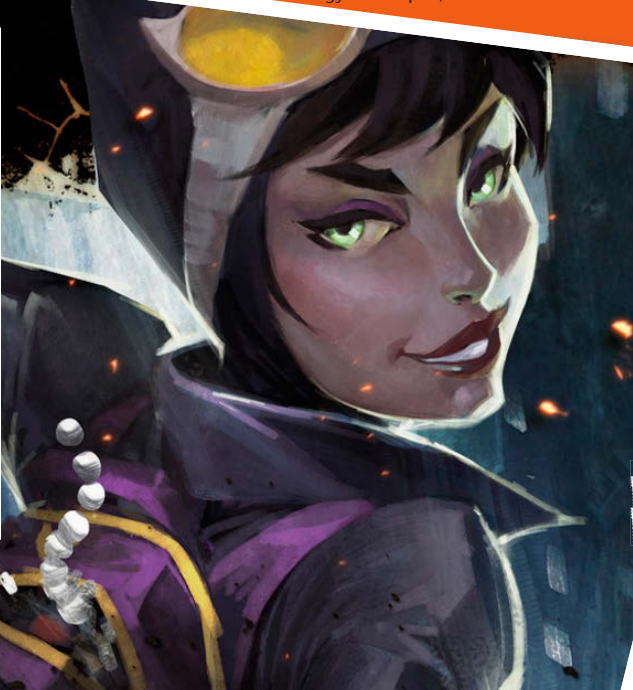
[gamestar.hu/jatek/infinite-crisis](http://gamestar.hu/jatek/infinite-crisis)

## A DC MULTIVERZUM

Sok tudós abban a  
 hitben él, hogy világunk  
 csak egy a megszá-  
 mláthatatlan mennyiségű  
 univerzumból, amelyek  
 a mindenséget alkotják.  
 A DC-képregények írói  
 között is biztosan volt  
 valaki, aki szentül hitt  
 ebben, így létrejött a  
 DC multiverzum, ami  
 jelenleg 52 különböző  
 világot foglal magában.



Egyébként a multiverzum már kétszer is megszületett, ezért sokan úgy vélik,  
 hogy például az aranykori DC kozmosz merőben más, mint a jelenlegi. Ezeken  
 kívül létezik még egyébként kismillió idővonal is. Superman-pizsamás rajongó  
 legyen a talpán, aki mindet követni tudja.



A Nightmare univerzum szülőttei síján  
 eljjesztik a rosszfiúkat

# Előzetes

## PANZER GENERAL ONLINE

### KÉT HÉT UTÁN

El sem merem hinni, hogy már második hete minden estém azzal megy el, hogy ezzel az igen egyszerűnek tűnő játékkal játszom. Összeraktam egy ütős csapatot, főként híres német páncélosokból. Sajnos Tigris tankhoz még nem volt szerencsém, de egy Párduc már erősíti a seregemet. Ettől függetlenül a gép nagyon okosan játszik (meg néha csal is), soha nem lehetek biztos abban, hogy mikor húz elő az iszákjából olyan támadólapokat, melyekkel porig alá egy pillanat alatt.

Megkímélt Tigris szinte ingyen

# PANZER GENERAL ONLINE

## A 90-ES ÉVEK EGYIK LEGZSENIÁLISABB STRATÉGIAI JÁTÉKA VOLT A PANZER GENERAL.

Hosszú hetekre lekötött, hajnalig tartó meccseket vívtam a gép ellen, és személyes sérülésnek vettem, ha kilőtték bármelyik egységemet. Az évek múlásával aztán szép lassan kezdtek eltűnni ezek a játékok, de a veterán, harcedzett tábornokok nem haltak ki, türelmesen várakoztak arra, hogy eljőjön az ő idejük, és ismét beindíthatassák a Párduc harcokcikk motorjait.

## AMIKOR A TÖRTÉNELEM ISMÉTLI ÖNMAGÁT

Rögtön le kell szögezmem, hogy ennek az új Panzer Generalnak az égvilágon semmi köze sincs a régi nagy klasszikushoz. Ez az első percben kicsit elvette a kedvem a játéktól, de érdemes kintartónak lenni, mert egészen új játékelményben lesz részünk, ha beleássuk magunkat ebbe az ingyenesen játszható stratégiába. A Blue Byte nagyon jól ráérzett arra, hogy az árbevétel nagy része a jövőben a mikrotranzakciós pénzekből fog bejönni – bár ez a bétában még nem működött, gondolom, még dolgoznak rajta kicsit.

Az első meglepetés akkor ért, amikor a játék elindításához semmiféle kli-entst nem kellett letölteni, simán futott az egész böngészőből. Erős túlzás lenne azt mondani, hogy szép a grafika, fogalmazzunk inkább úgy, hogy a célnak pont megfelel. Van egy nagyon okosan összeállított oktató rész, amit teljesítve rögtön tapasztalati pontokkal és pénzzel jutalmazza a já-



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Blue Byte, Funatics**  
Platform **PC**

**Röviden** Böngészőből játszható ingyenes, körökre osztott második világháborús stratégiai játék.

Megjelenés **2013. ősz**  
PEGI **12+**

tékosokat. Ahogy fejlődik karakterünk, úgy nyílik meg egyre több lehetőség a játékban.

A shopban különféle csomagokat vásárolhatunk, melyekben véletlenszerű egységeket találunk, ezekből állíthatjuk össze seregünket. Magasabb szinten természetesen nagyobb seregünk lehet, bár egyáltalán nem biztos, hogy akinek több egysége van, az a biztos befutó.

### ZSUGÁZÓ KATONÁK

A tényleges harcokban a gép automatikusan rakja le katonáinkat a pályára, majd azok szépen, maguktól megindulnak a térkép közepén található választóvonalhoz. Kezdetkor kapunk négy kártyalapot, melyeken parancsok vannak, ezeket felhasználva utasíthatjuk csapatainkat, körönként egyszer. Elrendelhetünk frontális támadást, rendelkezhetünk úgy, hogy csak a szárnyak harcol-

janak, várhatunk utánpótlásra, légitámasztást kérhetünk, mesterlövészeket vehetünk be – ahogy haladunk előre, úgy fedik fel magukat az érdekesebb kártyalapok. A sereg vezetője a két tábornok, az ő parancsnoki pontjaik elfogyasztása a cél. A három oszlopban támadó csapatok először az előttük álló egységeket fogják támadni, de ha nincs előttük senki, akkor bizony közvetlenül az ellenséges tábornok parancsnoki pontjait apasztják. Értelemszerűen ebben a játékban is megvannak a megszokott haderőnevek, a gyalogság, a páncélosok, a tüzérség mind-mind képviseltetik magukat. Alaposan oda kell figyelniük csata közben, mert nagyon sok szempontot figyelembe vesz a játék, amikor összeeszerztünk két csapatot. Mind az amerikai, mind a német oldalon harcolhatunk, ráadásul nagyon komoly egyjátékos résszel is büszkélkedhet a játék. A sikeres csatákért,

Első körben négy hatalmas egyjátékos hadjárat került a játékba, ezeket amerikai és német oldalról egyaránt végigjátszhatjuk.







Ilyen szőnyegbombázást csak a kiemelkedő képességekkel és kapcsolatokkal rendelkező parancsnokok kérhetnek, cserébe viszont megszórnak minden ellenséges egységet



illetve a kilótt ellenségért pénzt kapunk, ezekből aztán a boltban vásárolhatunk különféle csomagokat. Vethetünk új hadjáratokat, továbbá olyan csomagokat, melyekben ritka vagy nagyon ritka egységek vannak; mindig felment a vérnyomásom, amikor kibontottam egy ilyen pakkot, hiszen egy ritka Tigris harckocsival meglehetősen nagy előnyre tehettem volna szert a többiekkel szemben.

### KORLÁTOZOTT JÁTÉK

Amikor összerakjuk a seregünket, láthatjuk, hogy mennyi üzemanyagot fogyasztanak el egy csata alatt. Mivel üzemanyagból véges mennyiség áll rendelkezésünkre, előfordulhat, hogy hat-nyolc tüközlet után a játék egyszerűen nem enged újabb csatát indítani, várunk kell meghatározott ideig, hogy újra elegendő benzínünk legyen a csaták elindításához. Minden egyes egységhez tartozik bizonyos számú parancsnoki kártya, tehát a csapatba beválasztott egységek meghatározzák azt is, hogy milyen kártyákból gazdálkodhatunk. Menet közben bármi-

kor újramezhetjük a paklinkat, tehát nem kell tartalékolnunk a legjobb lapjainkat. Minden szintlépéskor kapunk skillpontokat is, ezekkel a főhadiszálláson tuningolhatjuk tábornokunkat. Megnövelhetjük parancsnoki pontjait, nagyobb sereget engedélyezhetünk a részére, és más hasonló finomságokat állíthatunk be neki.



Bizonyos küldetésekben előre meghatározott eseményeket (jelen esetben ezt a partraszállást) kell megoldanunk a gép által összeállított haderővel

### ADDIKTOLÓGUS KERESTETIK

Hihetetlen, hogy mennyire rá lehet kattanni erre az egyszerűnek tűnő, de igazából komoly mélységgel rendelkező játékra. Egy egész vasárnap délutánom ráment a zárt béta tesztelésére, és este szinte félóránként jártam vissza a gép elé, hogy megnézzem, van e már annyi üzemanyagom, hogy letoljak még

egy csatát. Szerencsés esetben egy ilyen küldetést percek alatt is meg lehet oldani, de volt, amikor vagy negyed órát ültem a gép előtt, és azon gondolkodtam, hogy miként lehetne még hatékonyabban teljesíteni az adott pályát. Kezdetkor sajnos csak az amerikai egységekkel lehetünk, egészen a kilencedik pályáig kell várunk, hogy a német csapatokkal is játszassunk végre. Kicsit furcsa, hogy a jenki győzelméért kapott fejlesztéseket a német oldalon is élvezhetem, de ez van, amikor közös a tábornok, nagyon nem panaszkodom ezért. Mindkét oldalon bőven harminc felett van a fellelhető egységek száma, lesz tehát játékszerünk, csak győzzük őket megszerezni. A zárt béta szeptember közepén kezdődött el, és úgy néz ki, hogy még az idén élesben is elindul a játék – ajánlom mindenkinek, aki kicsit is szerette ezt a stílust a hőskorban.

Mocsy

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/panzer-general-online](http://gamestar.hu/panzer-general-online)

VEHETÜNK ÚJ HADJÁRATOKAT, TOVÁBBÁ OLYAN CSOMAGOKAT, MELYEBEN RITKA VAGY NAGYON RITKA EGYSÉGEK VANNAK; MINDIG FELMENT A VÉRNYOMÁSOM, AMIKOR KIBONTOTTAM EGY ILYEN PAKKOT, HISZEN EGY RITKA TIGRIS HARCKOCSIVAL MEGLEHETŐSEN NAGY ELŐNYRE TEHETTEM VOLNA SZERT A TÖBBIEKKEL SZEMBEN



Minél színesebb egy egység, annál veszélyesebb, ügyes taktikázással azonban még a rettegett lilaf Királytigris is legyőzhető

# Előzetes

GODUS



Az Istenek hegye közös mókákat ígér két isten között

Száll az áldás házról házra

## Nagyon nehéz istennek lenni

# GODUS

**ÉVEK ÓTA SEHOL SINCS EGY JÓ KIS ISTENJÁTÉK, ÍGY A GODUS VALÓJÁBAN HATALMAS PIACI RÉST IGYEKSZIK MAJD BETÖLTENI JÖVŐRE.** Peter Molyneux a játék dizájnere – csinált ő sok jót, ígért mindenfélét, de most végre visszatér az ősi gyökerekhez. A Kickstarteren felmérték, van-e még igény manapság is a *Populous* egy szellemi leszármazottjára, és az jött ki, hogy van. A *Godus* jelenlegi bétája csak a legelső történelmi kort támogatja, amelyben még fő célunk a terjeszkedés, a minél nagyobb összlakosság elérése. Hogyan lehet hozzájutni? Egyszerűen: a Steamen elő kell rendelni a *Godust*, és máris kezdetünk bétáznai. Fontos viszont tudni, hogy ez még igen korai verzió, hiszen a kezdőképernyő szerint is csak a játék 40 százalékos változatát próbálhatjuk ki.

**SZOBRÁSZAI VAGYUNK E TÁJNAK**  
Ez az a játék, ahol nem tudjuk közvetlenül utasítgatni követőinket, ők élnek a maguk kis életét

**INFO**  
Kiadó **22Cans**  
Fejlesztő **22Cans**  
Platform **PC, Linux, Mac, Android, iPhone**  
**Röviden** Peter Molyneux és új stúdiója, a 22Cans végre újra „istenes” játékot fejleszt.  
Megjelenés **2014**  
**Közepe**  
PEGI **N/A**

anélkül, hogy hagynák, hogy beleszóljunk. Persze nem véletlenül vagyunk istenek, mert közvetve bár, de képesek vagyunk befolyásolni apró emberkéinket. Házat nem építhetünk helyettük, de isteni kacsóinkkal megfelelően elegyengethetjük a területet, hogy azt felparcellázzák, és építkezzenek majd rajta. Ez, főleg a játék elején, igen egyszerű tevékenység lesz, csak a későbbiekben kell majd komplett hegyeket elmozgatni, tengereket feltölteni, sziklákat lefaragni ahhoz, hogy megfelelő mennyiségű állampolgár férjen el a terepen.

Rombolási/építési képességeinket egyrészt szintlépéskor, másrészt a pályán szétszóró ládából és emlékművekből kapjuk véletlenszerűen – így fordulhat elő, hogy nekem még mindig nincs meg a Settlement képességem, ami nélkül a lakosság hitét igen nehéz begyűjteni. Ugyanis ebben a játékban totálisan igaz, hogy „a hit hegyeket képes megmozgatni”. Minden lakóház hitet termel, s amikor egy kis gömb megjelenik a ház felett, akkor lehet „betakarítani”. Ez a „hit” a valuta a játékban, hiszen ennek segítségével tudjuk képességeinket használni. Minden tereprendezés, meteorcsapás, mocsarasítás stb. hitbe kerül. Igaz ez a jó „varázslatokra” is, hiszen a terep szépítése is vagy 5000 hit. Építkezni akkor kezdenek embereink, ha eltakarítottunk mindent, egyenes a terep, és

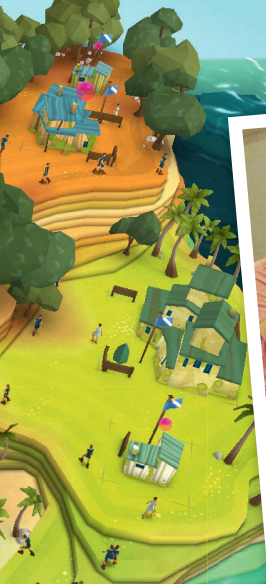
azt felparcellázták – mivel annál jobb, minél nagyobb épületet tesznek le, igyekezzünk úgy terepet rendezni, hogy ne kis telkekkel legyen tele a hely, hanem a lehető legtöbb, maximális méretű házhellyel. Fontos, hogy ha a közelben bókászunk embereink, azonnal építkezni kezdenek, így célszerű olyankor rendezni a terepet, amikor nincs a közelben senki.

### HOGYAN KOMMUNIKÁLJUNK?

Ahhoz, hogy egy szabad ember kijöjjön egy házból (ha van ilyen, azt egy felhúzott zászló jelzi), elég a házra kattintani. Attól kezdve magától nekiindul felfedezni a világot, s ha hamarosan nem talál semmi érdekeset, vagy nem tud bemenni egy házba, ahol van üres hely, akkor sajnos meghal.

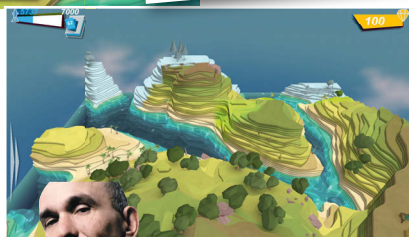
Van azonban egy ügyes kis eszközünk, amivel képesek vagyunk a lakosokat manipulálni. Ez nem más, mint a totem. Ahova letesszük, oda fog menni mindenki, aki szabadon sétál, és leborulnak nagyságunk előtt. Egyébként a mesziről érkezettek esetében például rájuk kattintva friss erővel lehet elöntení őket, illetve a farkasokat is ki lehet irtani kattintgatva rajtuk. Különböző szobrokkal tovább lehet indirekt módon befolyásolni a kis lényeket – például a Sebesség szobrától felgyorsulnak embereink.





## MIT LEHET TUDNI A 22CANS CÉGRŐL?

Ezt a független fejlesztőcéget a tagok saját vagyonukból finanszírozzák, s a honlapjuk alapján a következőket lehet tudni róluk:  
 A 22Cans 14 kenyeret fogyaszt egy héten.  
 A 22Cans több mint 3 kilogramm sajtot fogyaszt egy héten.  
 A 22Cans 105 csészenyi kávét fogyaszt egy héten.  
 Összesen 66 szék található az irodájában.  
 Jelenleg 20 alkalmazottja van a cégnek.



A terepre hívott hívek máris építkezni kezdtek



A meteorcsapás mindenkit elkerget a gépétől

## HA TE MONDOD

**Peter Molyneux dizájnér, 22Cans: „A Godus a Dungeon Keeper harci filozófiáját, a Black and White élő és folyton változó világát és a Populous kreatív, élvezetes játékmenetét követi.”**

Azt azért észrevettem, hogy ha a kis fickók közelében manipuláljuk a talajt, arra odafigyelnek, azonban ha rájuk húzzuk a hegyoldalt, nem lesznek hosszú életűek. Ugyanez igaz, ha a sajátjainkat akarjuk büntetni, illetve egy páros csatában az ellenfelet szivatni – egy jól célzott meteorcsapás vagy mocsarasítás bizony kellemetlen hatással lesz szegény emberkékre. A Kickstarter kampányban ígért tornádót is, amely igen látványosan szedi majd darabokra a vidéket – nos, ezzel én még nem találkoztam a bétában.

### MI LESZ ITT MÉG, KÉREM SZÉPEN?

Miután már 25 órát beleltem a játékba, bátran mondhatom, hogy az olyan istenjáték-fanoknak, mint én, van mire várniuk – a Godus végre elhozza nekünk az omnipotenciális sors egyengetés lehetőségét. Azonban még rengeteg a kérdőjel és a „talán”. Először is nézzük meg, mit ígért Molyneux ezúttal. Egyértelmű, hogy mindhárom nagy címéből (Dungeon Keeper, Black & White és Populous) merített. Ámde eddig csak és kizárólag a történelem előtti kort láttuk. Természetesen mindent szimulálnak majd – amennyiben megváltoztatjuk a vízáramlatok irányát, a szélirány is megváltozik, és ez befolyásolni fogja akár az időjárást is. A planéta, amin játszhatunk, sokkal nagyobb a Földnél, elvileg Jupiter méretű – a demóban csak egy apró szeletkét jártam be, mert bevallom, elakadtam, nem találok több területnövelő szobrot. Elvileg mindnyájan ugyanazon a planétán vagyunk – így bár a játék elején min-

denki kap egy bufferzónát, előbb-utóbb belefog ütközni valaki másba. S itt el lehet kezdeni ellenségeskedni vagy együttműködni. Rengeteg erőfeszítést öltek a „gonosz játékba”, pedig Molyneux bevallása szerint a Fable-ben is csak a játékosok öt százaléka választotta a kimondottan gonosz utat.

Extra kártyákat (a játékban minden új tudást kártya alakjában találunk) nemcsak találni, hanem csatában nyerni is lehet – erre lesz/van is egy speciális épületünk. S ahogy fejlődünk, előbb-utóbb elérünk majd az űrkorszakig. Érdekessége a játéknak, hogy nem lehet több játékállásunk, és a resetelést sem támogatja a rendszer – Molyneux szerint annyira sokrétű, annyira kihívásokkal teli a világ, hogy ha úgy is tűnik, hogy elrontottuk, érdemes folytatni vagy máshol újra elkezdni – annyi a lehetőség, annyi a variáció. S akik elérték a játék „végét”, az űrkorszakot, azoknak örömhír, hogy a játék elején sokat használt tájszobrászati eszközökkel tovább lehet faragni az űrben található planétát, illetve bolygók felszínét – így voltaképp létrejön a végtelen játék. Erre csak annyit mondott Molyneux, hogy „Az űr egy hatalmas hely...”, aztán mindenki gondoljon, amit akar.

### ONLINE ISTENEK LESZÜNK

Ennyiből is látszik, hogy a Godusnak nincsenek játékmódjai vagy nehézségi szintjei – adott egy hatalmas világ, ahol mindenki játszik, és senki sem tudja, barátai, ismerősei vagy ellenségei merrefelé vannak. A totálisan átalakítható terep és az isteni hatalom



## MÉRETES VILÁG

Peter Molyneux szerint a Godus terepe akkora, mint a Jupiter felszíne, amely egészen pontosan 61 419 millió négyzetkilométer. (A Föld kb. 510 millió négyzetkilométer.) Ezen a terepen kell minden játékosnak elférnie.

miatt végtelen kombinációra ad lehetőséget a játék, gyakorlatilag egyfajta Minecraft-szerű építési lázat is beindíthat, bár a terep korántsem olyan interaktív, viszont eléggé alakítható ahhoz, hogy hosszú órákat töltsünk az élőhelyek kiépítésével.

A hit termelése automatikus; számomra kissé kényelmetlen, hogy a több mint ezer épületen egyesével kell végigmennem, hogy összegyűjtsem (miért nincs nekem Settlement-kártyám?). Apró figyelmesség, hogy ha megfelelő ütemben kattintunk, a házak Bach halhatatlan művének, az Ave Mariának kísérő szólamát játsszák – s mivel nekem sok házam van, így meglehetősen hosszan szól a mű –, érdekes jópofaság ez.

Azt nem tudjuk egyelőre, a Spore hibáját el tudja-e kerülni a projekt, hiszen nem véletlenül jutott eszünkbe a párhuzam egy másik iroda által megálmodott istenjátékkal. Reméljük, a korszakok közötti átmenet érdekes játékmechanikákat szül, és nem fogunk bizonyos korszakokat butának vagy feleslegesnek érezni. Amint erről többet tudunk, újra jelentkezzünk, addig pedig mindenki legyen türelmes, aki várja a Godust, vagy rendelje elől, ha ki akarja próbálni.

Gyu

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 44 GRAND THEFT AUTO V
- 52 GRAND THEFT AUTO ONLINE
- 54 BEYOND: TWO SOULS
- 60 PRO EVOLUTION  
SOCCER 2014
- 62 F1 2013
- 64 ARMA III
- 66 GONE HOME
- 68 AMNESIA:  
A MACHINE FOR PIGS
- 70 STAR WARS PINBALL:  
BALANCE OF THE FORCE
- 71 SHADOW WARRIOR
- 72 MECHWARRIOR ONLINE
- 74 RISE OF VENICE
- 75 FALLEN ENCHANTRESS:  
LEGENDARY HEROES
- 76 JUST DANCE 2014
- 78 NBA 2K14
- 80 THE LEGEND OF ZELDA:  
THE WIND WAKER HD
- 82 CALL OF DUTY:  
STRIKE TEAM
- 82 INFINITY BLADE III
- 84 ANGRY BIRDS  
STAR WARS II
- 84 ARMA TACTICS
- 85 THE SIMS MEDIEVAL
- 85 THE SIMS FREEPLAY
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI  
TANÁCSADÓ



A JÁTÉK VÉGÉRE MÁR ELÉG SZÉLES  
KÖRÜVÉ VALIK A JÁRGANYOK  
TESTRESZABHATÓSÁGA



„Vá-vá-várj, maradj úgy, így... és  
most csinálj egy cigánykereket!”



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

A rossz, a rossz és a csúf

# GRAND THEFT AUTO V



**TÖBB MINT ÖT ÉVE ANNAK, HOGY A GRAND THEFT AUTO LEGUTÓBBI, NEGEDIK RÉSZÉT A KIALVATLAN ÁRUSOK FELPAKOLTÁK A POLCOKRA, ÉS A SZINTÉN KIALVATLAN JÁTÉKOSOK NAPOK ALATT MINDEN EGYES DARABJÁT LEPAKOLTÁK ONNAN.** Niko Bellic sztorija – botrányok sorát okozva – igen hamar milliók kedvence lett, megdöntve jobbra minden addig élő bevételi rekordot a szórakoztatóiparban. A játék nem csupán dáriuszi gazdagságot hozott készítőinek, de példátlan kritikai elismerést is, aminek hála a GTA V minden idők egyik legjobban várt játéka lett – vagy minden idők legjobban várt dolga. Ahogy az újkori olimpiákra vagy a lab-

## INFO

Kiadó **Rockstar**  
Fejlesztő **Rockstar North**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Röviden **A legendás Grand Theft Auto** folyam legújabb része egy külső nézetes, open world sandbox akciójáték három főszereplővel.  
**PEGI 18+**

darúgó világbajnokságokra, úgy ennek a szériának az epizódjaira is mindig várni kell jó pár esztendő, a kivételes játékelményen kívül tehát részben ennek is köszönhető, hogy a GTA ötödik, teljes értékű folytatása előtt több volt az izgatott gamer a világban, mint iFruit telefonban a dizájn. A kész produkció megjelenése akkora esemény, hogy amikor megkaptam az újságírói példányt, az unokaöcsém azzal a kéréssel hívott fel Skype-on Németországból, hogy a saját darabjának megérkezéig hadd nézhesse online, amint nyomom az enyémet – a világháló pedig tömve volt a végigjártást bemutató élő közvetítésekkel. Ebben az időszakban körülbelül 76 százalékkal csökken az edzőtermek forgalma, ugyanennyivel nő az ételkiszállítóké, és 87 százalékkal több panasz érkezik a közös képviselőhöz amiatt, hogy a másodikon Lacikáéknál éjjel kettőkor még lőnek.

## GIGAVÁLLALKOZÁS

Élteképes kísérletből ugyan sok van, én a sandbox műfaj két legjobb produkciós cégének mégis a Ubisoftot és a Rockstart tartom. Mind az *Assassin's Creed* széria, mind a *Grand Theft Auto* garantált sikere abban áll,

hogy a kiadó röhejesen nagy méretű gárdát képes felvonultatni a gyártás során. A cikkünkben tárgyalt projektbe példának okáért a Rockstar North edinburghi bázisán kívül bedolgoztak még a Rockstar New York-i, San Diego-i, leeds-i, torontói, New England-i, londoni és lincolni munkatársai is. Ez az 50 órás Quentin Tarantino-film, a tőkös férfiak *Simse* négy ország nyolc városában készült öt éven keresztül, a becslések szerint olyan 200 és 270 millió dollár közötti összegből. A meghökkenítő adatokat látva feltételezhető, hogy a fejlesztés folyamán a játék egészét a producer/vezető dizájnér Leslie Benziesen és a vállalatfőnök Houser testvéreken kívül kevesen látták át. Főleg úgy, hogy a műfajban eddig merőben szokatlan módon immár köztudottan nem egy, hanem párhuzamosan három főszereplővel operálunk. A kezdeményezés, hogy tudniillik több hős kalandját szőjék össze egy nagy ponyvaregényre, teljesen ésszerű, hiszen a bonyolult cselekményt, számtalan kalandot, grandiózus világot nem lehet egyetlen személyn keresztül hitelesen bemutatni. A karakterekről mindenesetre érdemes tudni, hogy a Rockstar nevéhez híuen azért nem egyértelműen jó emberek. Elret-

tentő példák inkább, semmint követendők, és legbelül azért meg tudom érteni a szülőket, akik eltiltják a gyerektől a GTA ötödik részét. Ez a termék nem nekik készült, és véleményem szerint csak azért hívják még játéknak, mert illőbb terminust nem találtunk ki rá.

## LOS SANTOS-I MESE

Bár a triumvirátusból én végig Michael De Santát éreztem valódi főszereplőnek (amit alátámaszt, hogy a sztoriban ő szerepel a legtöbb küldetésben, több mint negyvenben), de ez a figura sem egy szokványos protagonist. A boldogtalan középosztálybeli családapa archetípusa ő, a családos Max Payne annyi különbséggel, hogy bejelentett, leadózott munka híján a valamikor bűnözésből összekapart lóvét él fel hosszú évek semmittevésével. Hisztis felesége a teniszedzőtől a jógaoktatót át a fagyaltárusig és az utcán pré-

dikáló félkegyelműig bárkivel hajlandó érzéki/érzékietlen viszonyt ápolni, csak a férjével nem. A fia olyasfajta kölyök, amilyenek a dilettánsok a világ összes gamerét elképzelik, és aki ha nem a videojátékok előtt anyázik a mikrofonba, akkor apját drogozza be titokban, és lopja el a kocsiját, bankkártyáját. Tracey, a leánygyermek lehetne a család angyala, ha életének legnagyobb dilemmája nem abban állna, hogy alacsony presztízsi konzumhölgy váljkébe belőle egy analfabéta suhanc barátójeként vagy luxusprosti egy C kategóriás tévés oldalán. Michael problémáira aligha nyújt megoldást szerfelett ellenszenves és pénzéhes pszichológusa sem, akit mentális problémák esetén inkább elkerülni érdemes, semmint tanácsot kérni tőle.

A sztori értelmében De Santa egy Brad Snider nevű ürgével és Trevor Phillipsszel bandázott együtt, és rabolt

bankokat cirka tíz évvel történetünk kezdete előtt, ám az egyik kaland balul sült el, ennek következtében pedig némelyek kórházba kerültek, mások a temetőbe, egyesek pedig az erősen eufemisztikus „tanúvédelmi program” fedőnéven váltak besúgóvá. Trevor más utat választott, ő a semmi közepén, a szuperlüzerekből álló redneckgárdája élén megalapította drog- és fegyverkereskedelemmel foglalkozó kisvállalkozását, feltehetően nem uniós forrásból. A Trevor Phillips Industries menedzselésével (a gyakorlatban kínai gengszterek, motoros bandák és tanyasi kábszergyárosok lemeszárásával) foglalatokodó, erősen kopaszodó, zavart tekintetű figura csak teljesen véletlenül értesül arról, hogy egykori barátja még életben van.

A tízéves osztálytalálkozó nem egy örömteli viszontlátás, amiben a korábbi félreértéseken túl szerepe van

„wannabe” drogbáróknak is. Ez az ember tudniillik egy hisztérikus, paranoid, idegbeteg bolond, akinek teljesen következtelen és antiszociális viselkedéséből számos súlyos pszichiátriai betegség szimptomái olvashatók ki teljes bizonyossággal. Amikor annak idején valaki kitalálta a „pszichopata” kifejezést, még valószínűleg nem tudta, de órá gondolt. Egy szemléletes példával élve: ha a Terminátor el akarna pusztítani engem, és Trevor Philips nyújtana a kezét azzal, hogy „Jöjjön velem, ha élni akar!”, nem nyújtanám. Ha ő vezetné a mentésemre küldött helikoptert egy Földközi-tengeri hajótörést követően, mély sebet metszenék a karomra, és heves rugdalózással igyekezném magamhoz csalni a legközelebbi bikacáparajt. Egy förtelmes, utolsó gazember ő, akinek képest Santiago Segura Torrentéje előkelő lovag, finom



A sarki boltban akció van. Szerencse, hogy hoztuk az UZI-t



Ugye nektek is az jut eszetekbe a képről, hogy kötelező átrepülni a híd alatt?



## LOS SANTOS EGZOTIKUS ZAMATÁT ADJÁK MEG AZ OLYAN ZSENIÁLISAN ÖTLETES BETÉTEK, MINTHOGY A TELEFONUNKKAL SELFIE KÉSZÍTHETŐ





1.

## Lester megbízásai

Az egyik segítők újra meg újra olyan megbízásokat ad Michaelnek, amelyek valamely tőzsdei szereplő részvényindexét drasztikusan befolyásolják. Néha befektetési tanácsot is passzint mellé, de ha nem mondja el a konkrét tippet, akkor is érdemes alaposan megnézniük, hogy az eltávolítani kívánt cégvezető vállalatának kik a legfontosabb konkurensei. Happoljunk el egy nagyobb pakettet kedvező áron, majd ha a teljesítés után felszaladt az árfolyam, adjuk is el mielőbb nagy haszonnal.



## HA TE MONDOD

**Dan Houser alapító, társ-elnök, Rockstar Games: „New Yorkkal még valahogy képes kapcsolatot teremteni egy Londonból érkezett ember, de Los Angeles valami egészen más. Samnek és nekem olyan ez, mintha a Holdra érkezünk volna.”**



nemesúr, akihez bármely arisztokrata nagybirtokos áldással adná asszonyul leányát.

Trevor jelleme teljességgel nélkülözi az erkölcsileg helytelen viselkedésnek gátat szabó morális értékeket. A valóságban az ilyen emberek miatt találták ki a SWAT-ot, az FBI-t, az Interpol-t, és gyaníthatóan az effajta gazfickók miatt kezdtek az emberek sok ezer éve megszervezni a közösségi együttélés általános szabályait. Trevor Phillips a világtörténelem minden játékában, filmjében, ponyva- vagy akár szépirodalmi alkotásában csak ellenségeként szerepelhetne. Mindegyikben, amit nem a Rockstar készített.

### A HÓNAP DOLGOZÓJA

Ha valakinek esetleg nem lenne világos: a helyszín ezúttal is San Andreas, ez a Dél-Kaliforniai mintázott, fiktív állam, pontosabban ennek a közigazgatási egységnek az egyik nagyvárosa, Los Santos. A bejátszható terület méreteesebb, mint bármilyen korábbi Rockstar-produkcióban volt, részletességében pedig annyira túlmutat a 2004-es *San Andreason*, hogy abból a fejlesztésben Aaron Gorbut művészeti vezető szerint tulajdon-

képpen semmit nem tudtak felhasználni. Elképzelem a fonott szalmakalamban turistabuszon nézelődő játékfejlesztőket, ahogy Los Angeles gettósabb környékein fotóztatják a lepukkant udvarokat, és bepötyögik a kis Excel-táblákba, hogy mennyi a menő autó a környéken, illetve hány százalék a latin-amerikai bevándorló. A szapora gyűjtőmunka eredményeként a *GTA V* városa mindenestre a leghitelesebb modern kori környezet, amit sandbox játékhoz eddig készítették. A PS3 és az Xbox 360 technikai lehetőségeit a határokig kihasználva, már-már dokumentarista jelleggel mutatják be nemcsak a dollárban dúskáló felső-középosztály medencék vizétől csillogó, szuperpuccos lakóövezetét, hanem azt a szétgraffitizett külvárost is, ahonnan egy Afganisztánt megjárt riporter is csak shotgunnal a kabátja alatt merne tudósítani. Harmadik szereplőnk (aki egyébként kísértetiesen emlékeztet San Andreas CJ-jére) éppen erről a környékről való, és csak balszerencséjére keveredik a két középkorú bajkeverő ügyeibe. Franklin jó arc. Nagynénjével közös lakásban tengeti életét, de igyekszik kitörni a tespedésből, szívességeket tesz a ba-

rátainak, ahol lehet, segít, és félig-meddig tisztességesnek mondható melója is van. Az egyetlen gond, hogy az arrafelé szokványos társadalmi konvencióknak megfelelően bandázik is, olyasfajta haveri társaságokban, amelyeket a legtöbb országban törvényben tiltanak.

### BESZÉLŐ FEJEK

Az egyedülálló játékelményt az első pillanattól kezdve két dolog határozza meg. Egyrészt a kortárs filmművészet legminőségibb szövegműveinek színvonalán megírt dialógusok, tömve olykor kimondottan alpiri, de mégis találó és fergeteges humorral. Másrészt az izgalmasan összerakott cselekmény és a hozzá tartozó, nagyon átgondolt és kreatív tenni-valók. A sztori persze nem nélkülözi az ismert Rockstar-motívumokat sem, mint hogy megbízóink többnyire zsarolnak minket vagy szíveséget kérnek tőlünk, továbbá hogy ellenségeink között erősen felül-reprezentáltak az érinthetetlen kormányzati személyek és az üzleti élet befolyásos moguljai (egy-egyig tenyérbemászó vigyorral és bicskanyitogató modorral). Az okosan kitalált és minden részletükben kidolgozott kü-

# TŐZSDE TIPPEK KEZDŐKNEK

Két tőzsdei kereskedés létezik a *GTA V*-ben. Az egyik a LCN, amelynek működése kizárólag az offline ténykedésünk és a fejlesztők által megírt algoritmus függvénye, a másik pedig a BAWSAQ, amiben a részvényt mozgást az online közösség manipulációi és magatartása határozza meg. Utóbbiról a sztorimód kapcsán felesleges beszélni, az LCN-en viszont megannyi trükközési lehetőség adódik.

2.

## Aktív manipuláció

A játékban lehetőség van arra, hogy hagyományos úton próbáljuk meg az árfolyamokat befolyásolni. Ha megfelelő anyagi forrásunk van, megkísérelhetjük egy pozitív irányba mozgó, biztosabb befektetésnek tűnő nagyvállalat részvényeit megvásárolni, majd hirtelen az egész, brutálisan nagy összegű csomagot eladni, és az olcsó konkurenciába fektetni. Ha megfelelően nagy összeggel hajtottuk végre a műveletet, a kisebb értékű részvények ára ennek hatására valószínűleg felfelé iramodik majd. Praktikusan kiegészíthetjük ezt azzal is, hogy az amortizálni kívánt vállalat üzleteit megtámadjuk, autójukat szétlőjük, alkalmazottait legyilkoljuk, így okozva bizalmatlanságot a befektetők körében. Az alábbi táblázatban foglaltuk össze, hogy a játékban mely vállalatok jelentenek egymásnak egyértelmű konkurenciáit:

CoolBeans	BeanMachine
Burgershot	Up-An-Atom
Clucking Belle	TacoBomb
FlyUS	AirEmu
GoPostal	PostOp
Bilkington	DollarPills
Pisswasser	Logger
MazeBank	BankOfLiberty
Redwood	Debonaire
Slaughter, Slaughter and Slaughter	Bullhead
RadioLosSantos	WorldwideFM
ECole	Raine

OH NO



## HOL BUKTÁK AZ 1%-OT?

A GameStar történetében nagyon ritkán kerül sor arra, hogy egy játék ilyen magas értékelést kapjon. A mostani, elképesztő kritikai siker nem véletlen, hiszen abban a szerkesztőség (és úgy általában a teljes világsajtó) egyetért, hogy ez egy kivételes alkotás. De mi az a nüansz, ami hiányzik a tökéletes pontszámhoz?

### MAZUR

Most leginkább az instabil szerverek bosszantanak, mert ez az első néhány napban élvezhetetlenné tette a GTA Online-t. Emellett meg nyilván nem kaphat 100 százalékot, mert olyan nem létezik. Nincs tökéletes játék, csak túlságosan jóindulatú játékkülső-írő.



### HP

Nálam az egy százalék több százalék is lenne, mert zavar, hogy egy ennyire hangulatos, komplex, magával ragadó játéknál pont olyan apróságokra már nem figyeltek oda, ami a tökéletesség élményéhez kellett volna. Persze az is lehet, hogy mi várunk egyszerűen túl sokat a Rockstartól, és talán egymilliárd dollár után a PC-sek is megérdemelnének némi figyelmet.



### DAEV

Természetesen ott vannak az itt-ott felbukkanó bugok, ami egy ilyen hihetetlen méretű játéknál minden igyekezet ellenére is előfordul, és nekem nem is ez a bajom. Számomra egy értékelésnél maga a fejlesztő és a kiadó hozzáállása is számít, és a Rockstar valóban rocksztáros allűrjei és az, ahogy a játékosokhoz és a szakmához viszonyulnak, egyszerűen nem szimpatikus. Értem én, hogy hype, na de azért álljon meg a menet.



### PACA

Annak ellenére, hogy az egész sztori lényegében rablások, nagyszabású melók köré épült, jó néhány töltelékkel is végig kellett csinálni, ami simán mehetett volna a mellékküldetek közé. Azt vártam, hogy nagyobb előkészületek kellenek majd, de a vége felé a Rockstar mintha beunt volna ezek kidolgozásába.



**Leslie Benzies elnök, producer, Rockstar North: „Minden játékunkkal az a célunk, hogy megfeleljünk a játékosok egyre növekvő igényeinek. Ha ezt nézzük, akkor a GTA V számunkra az eddigi legdurvább kihívás.”**

detések között aligha találunk kettő egyformát, ezzel pedig a csapat elejét vette annak a műfajra egyébként gyakran jellemző hibának, hogy a fősztori hamar unalomba fullad misszióinak egyformasága miatt. A klasszikus üldözések és golyózáporos elemek értelemszerűen gyakran előkerülnek, de meglepő módon hacsak az ember nem keresi magától a bajt az utcán kóborolva, akár órákon keresztül eljárszadozhat egyetlen puskaövés nélkül. A főbb feladatok egy része példátlan módon már-már bravúrosan összetett. Egy bankrablás előtt hosszú megbeszéléseken rájuk át közösen a tervet, majd mi választhatjuk ki az elkövetéshez használt taktikát. Magunk keressük meg a későbbi meneküléshez használandó járművet (ami opcionálisan fel is tuningolható golyóálló gumikkal és ablakokkal), beszerezhetjük a fegyvereket, a ruhákat és alkalomadtán olyan, kevésbé konvencionális eszközöket, mint egy katonai helikopter, vonat vagy földalatti fűrófej. Ennyi előkészítést követően az embernek tényleg nem közömbös, hogy hány kiló ékszerszert sikerül bedobálnia a zsákokba a rendőrök kitéréséig, hogy az sem, hogy az akcióra felbérlet, rossz arcú bérgyilkos eltaknyol-e a motorral menekülés közben a nála lévő négy-száz ezer dollárral, vagy nem. Merthogy

a nagyobb rablásoknál még az akcióra segítségként felbérlet társakat is kiválaszthatjuk annak alapján, hogy mennyire képzetek az egyes területeken, valamint hogy mekkora részt kérnek a zsákmányból. Ezeket a döntéseket fontoljuk meg jól, mert aki drága, az többnyire nem is löveti le magát olyan könnyen, és a helikopterrel sem fog sikoltva nekiszállni az első betonfalnak. A komplex megbízatások mellett az egyszerűbb feladatok is szokatlanul ötletesek és már-már mulatságosan aprólékosak. Soha nem gondoltam volna például, hogy többtonnás munkagépekkel gigantikus konténereket pakolni kimonddottan szórakoztató, ha az ember nem pénzért csinálja. Erre néhány perces intermezzo kedvéért a Rockstar olyan körültekintéssel készített el egy minijátékot egy kikötői telephelyen, hogy a bakdaru acélkorongjának gördülőcsapágyazása láttán a munkagépfetisizták nyűszítve követelnék a boltok polcaira a Körbálázó Tycoon és a Váltvaforgató Eke Szimulátor 3 mellé.

### „MAX PAYNE-1” TÜZERŐ

Magától értetődő persze, hogy a közönség nem csupán a fenti pillanatokért vásárolta meg a játékot, hanem az önfelelt pusztításért is, ami a GTA világának továbbra is integráns része.

A fedezékrendszer alaposabb kidolgozása és a nagyban javított animációk által a harcélmező a *Max Payne*-hez hasonul (még ha nincs is annyira intenzív), amit fokoznak a végre életzerű lövéshangok és a hitelesebben elkészített fegyverek. A tűzpárbajok tehát sokat javultak az audiovizuális kivitelezésén túl a sokkal fejlettebb irányításnak is köszönhetően.

Az autózással kapcsolatban a fejlesztők eskü alatt vallották: olyan mértékben javították a vezetési élményt, hogy az kis túlzással egy autóverseny-játék színvonalával ér majd fel. Kétségtelen, hogy a fizika realiztikusabb lett, és jópofa dolog a volánnál ülni, de mondjuk a kerékpározást a hegyi utakon annyira gyengén oldották meg, hogy olybá tűnt, szándékosan akarják a játékost a sziklákról lerepülni látni. Megjegyzem, a biciklizéssel magával nincs gond, sőt. Amikor a kétkerekűt tét nélkül suhanunk a naplementében az óceán partján, és a sós levegő lágyan belemar selymes tincseinkbe, az élmény akkora, hogy szinte az arcunkba repülő rovarok hasdúcláncát köpködjük a tété előtt.

Járművekből egyébként mindenféle akad, helikopterből és repülőgépből is adnak nekünk vagy egy tucatot, de lelünk traktorokat, katonai eszközöket és még tengeralattjárót is. Aki



Mindenkit biztosíthatunk arról, hogy a főhős ezt a kereskedelmi forgalomban nem kapható járművet legálisan szerezte be. Egy katonai bázisról







Bármilyen kemény fából is faragták, a bukósíkat Trevor sem hagyja otthon. De nem ám!



a *Battlefield 3* Cobrájával tanult meg repülni, azt viszont ki kell ábrándítanom: a Rockstar rotorosaival sokkal nehezebb dolga lesz. Főleg a repülőzés okoz nehézségeket, vagy legalábbis engem az idegösszeroppanás határára sodort, amikor zsinórban az ötödik alkalommal landoltam orral a földben egy tízperces megbízatás végén. Néha kedvem lett volna felhívni RG-t, hogy szálljon le helyettem arra a tetves kifutópályára, de aztán rájöttem, hogy neki csak akkor megy igazán, ha AndreMan forró leheletét is érzi a pilótafülkében – őt meg szerencsére nem tették bele a játékba. A magasban szinte mindig jól érzi magát az ember, mert a játék programozói a vizuális világ megalkotásakor mesterien gazdálkodtak a jelenlegi konzolgeneráció erősen elavult hardverkiépítésével.

### HOGY IS FEST A GTA?

Ezen a ponton szeretnék minden nyavajgóval megértetni valamit: nem a

GTA dolga, hogy grafikai forradalmat csináljon. Hagyjuk ezt azokra a pixelvadász műfajokra, amik ennél többet nemigen tudnak és nem is szeretnének felmutatni. A *Grand Theft Auto* soha nem volt korának legszebb játéka, ezt számon kérni a Rockstaron nagyjából olyan, mint a Guy Ritchie-filmekből hiányolni a CGI animációkat vagy Monet festményeiből a fotorealizmust. Másrészt értetlenül állok az előtt, hogy egy nyolcéves gépekre írt szoftvertől egyesek ennél szignifikánsan nagyobb teljesítményt vártak. Az Xbox 360 és a PS3 számítási kapacitása véges. Nem akarhatunk a világ végére is ellátni egy autókkal, gyalogosokkal, táblákkal, lámpaszlopokkal, kábelelkel és épületekkel tömött, sok hektáros területen úgy, hogy közben valós idejű environment mappinget és 100 megás textúrákat követelünk minden utcátáblára. Emlékezzünk, hogy hasonló távolságokból a *Skyrim* hegyei is papírmásé kúpoknak tetszet-

tek, amikre valaki ráborított egy tányér kakaós tejbepríz. Ez még mindig ugyanaz a gép ám! Senki nem gondolhatja komolyan, hogy csak azért, mert egy játék drága volt, a fejlesztők matematikai törvényszerűségeket hághatnak át. A jelentős fejlődéshez meg kell várni a következő generációt, ez van.

A *GTA V* határozottan szebb az előző résznél, az autók gyönyörűek, a karakterek részletesebbek, de ami a legfontosabb, hogy a környezet sokkal hitelesebb és változatosabb. A bámulatba ejtő fejlesztői munkának hála kevés lélegzetelállítóbb dolgot láttam eddig játékban, mint Los Santos éjszakai fényeit egy légcsavaros Mallard pilótafülkéjéből. Na meg amikor az óceánban a korallzátonyok között manóvezerve a vízben lebegő algákon vágunk át, és a felszínre érve bődületes hullámok csapnak ránk, a háttérben pedig szürkeségbe vész az óriási hegység – az a látvány aranyat ér.

## KEVÉS LÉLEGZETELÁLLÍTÓBB DOLGOT LÁTTAM EDDIG JÁTÉKBAN, MINT LOS SANTOS ÉJSZAKAI FÉNYEIT EGY LÉGCSAVAROS MALLARD PILÓTAFÜLKÉJÉBŐL



### MEKORA EZ A SIKER?

A közismert tényeken (1 milliárd dollárt termelt három nap alatt, és 17 millió eladott példányt produkált a megjelenés után) az is beszédes, hogy az Egyesült Királyságban szeptemberben minden második eladott játék (az összesen értékesített példányok 52%-a) a *Grand Theft Auto* ötödik része volt. A játékot annyian és annyira várták, hogy a megjelenés hetében világszerte megduplázódott az Xbox 360 és megháromszorozódott a PS3 eladások száma.

**„- WE'RE GONNA TRY OUR LUCK ON SOMETHING LESS STATIONARY. - OOH, LIBERALS?»**

A tökéletes sandbox élmény igazi varázsát az adja, amikor az alkotók virtuóz praktikákkal teremtik meg igényünket a legapróbb részletek felderítésére is. Nyilvánvalóan nem kötelező elmenni vadászni vagy offroadozni, és nem muszáj lenyomni az összes mellékmissziót sem, de ha már ott az a nyavajás villogó kérdőjel, akkor csak elautózzunk oda megnézni, mit takar. Olvasok egyeket azzal dicsekedni, hogy 20 óra alatt végigtölték a sztorit. De mégis minek végignézni a Rettenthetlent úgy, hogy az ember áttekeri a csatajeleneteket?

A tesztben szereplőként cirka 17-21 óráig fekszik, de mivel a srácok gyakorta együtt nyomolnak, természetesen van némi átfedés. Tehát legyen mondjuk a teljes, nettó játékidőm olyan 45 óra úgy, hogy nem minden apróságot kutattam fel, és néhány mellékes dolog kimaradt. Ez nem kevés, különösen az aktivitások minőségének figyelembevételével. A tenisz, a golf, a bringázás, az ejtőernyőzés mellett egy rakás, önmagában is színvalós versenyre nevezhetünk be vízen és szárazföldön, de mehetünk moziba vagy bárókba is, a night klubban pedig úgy kérhetünk külön táncot a lá-

nyoktól, hogy flörtölésre és rokonszenvük elnyerésére szintén használhatunk egy sajátos mechanizmust. A tévé tele van a játék szellemes, pikírt humorában készült műsorokkal, amelyek nivósabbak, mint a legtöbb adás a valóságban, és még a reklámokban is több a jó poén, mint amennyi egy magyar kreatív ügynökség irodájában tíz év alatt elcsattan (és akkor a napi ötszöri kávészünet hipszter-humorkodását is beleszámoltam).

Los Santos egzotikus zamatát adják meg az olyan zseniálisan ötletes betétek, hogy a telefonunkkal selfie készíthető, vagy hogy az interneten bön-gészve tömegével találjuk a gyilkosan tréfás weboldalakat, amelyeknek szinte mindegyike egy-egy valós nagyvállalatot, terméket vagy szolgáltatást rúg arcon acélbetétes gúnyal. Franklin exkluzív specialitása, hogy haverjának, Lamarnak a rottweilerét elviheti sétálni, és kiképezheti néhány hasznos trükkre. Utóbbihoz egy valós mobilapplikáció használható, ami a kezdeti bugok ellenére jópofa négy lábú Tamagochit csinál kedvencünkéből. Az anyagiasabbak számára megannyi pénzügyi befektetési lehetőség is akad. Ezek egy része a hagyományos logikát követi (megveszed és passzívan kapod a kitermelt javakat hétről-hétre), másik típusuk munkavégzéshez kötött (amikor egy kikötőt megvásárolva tenger-

alattjáróval gyűjtögethetjük a kincset érő nukleáris hulladékot), a harmadik verziót pedig a tőzsdei beruházások jellemik (ehhez a keretes írásban próbálunk tippeket adni).

Ha a fentiekkel nem elégednénk meg, tetemes summáért rendelhetünk speciális járműveket a neten, vagy ellophatunk és felturbózhathatunk kocsikat kedvűnkre. A bővülő tuninglehetőségekről a szerviz e-mailben értesít minket, és a játék végére már elég széles körű testreszabhatóságot tesz lehetővé. Arra azért ügyeljünk, hogy mentsünk el minden autót a pecócnál (vagy még jobb, ha veszünk külön garázst, és ott tároljuk azt a verdát, ami igazán a szívünkhöz nőtt). Ha egyszer elhagyjuk kedvencünket, a rendőrség elvontatja azt, és egy alkalommal lehetőségünk lesz pénzért kiváltani, de ha nem élünk ezzel, vagy újra örízetlenül hagyjuk valahol, könnyen lehet, hogy örökre nyoma vész.

### A SÓS VÍZ AROMÁJA

A kocsikázás közben hallgatható 17 rádiócsatorna egyenként minimum 40 perces műsora, a világ fiktív márkái, logói, a színek, az atmoszféra és úgy általában a teljes játékdizájn alapján bizonyos, hogy a GTA művészeti rendezésén dolgozó munkatársak ötletelésein nagyobb energiák szabadultak

fel, mint a Magyarországon vakációzó Abercrombie tervezőcsapat illetékhője, amint reakcióba lép a parfümorgiával az il Bacio di Stile bejáratánál. A rádiók eddig megszokottnál kissé kommerszebb zenei repertoárján felül a játék parádésan dobálja be a dinamikus változó muzsikákat az akciók közben is, a GTA eseményei így éppen akkor menők, amikor menőnek kell lenniük, durvák, amikor durvának, és elgondolkodtatóak, amikor arra van szükség.

Nem egyértelmű, hogy illik-e egy tesztben a játékkal kapcsolatos közéleti vitákkal behatóbban foglalkoznunk, de az biztos, hogy néhány jelenet joggal verte ki a biztosítékot. Még kontextusában szemlélve is durva dolog egy illetőt fogat kihúzni úgy, hogy a kontrollert csavargatva tudjuk milliméterről milliméterre kifeszgetni gyökerestül.



Teherautóról leesett sportkocsik egy rokonszenves és megbízható úrtól olcsón átvehetők



A képen RG látható, amint önkéntesként részt vesz a saskachevani erdőtüz oltásában



# KIHAGYHATATLAN JÁRGÁNYOK

Elképesztően sok, különböző típusú, gyártmányú autó és egyéb jármű szerepel a GTA V-ben, amelyek mindegyikébe be is ülhetünk, és többségüket át is alakíthatjuk kedvünkre. Van azonban néhány speciális járgány, amelyeket mindenképpen érdemes beszerezniük, így vagy úgy...



## BUZZARD TÁMADÓHELIKOPTER

Ez a kisgépj már néhány korábbi GTA játékban is feltűnt, és ezúttal sem hagyhatjuk ki. Megrendelhető online, akár a mobiltelefonunkon található böngészőben. Nagyon könnyen kezelhető kisgépj, amin rakéta és gépágyú is van, ideális például a reptéren található FlyUS-ek elpusztítására, ha esetleg a részvénybefektetéseink véletlenül ezt indokolnák.

Az F-16-osról mintázott gépet ugyanarról a bázisról tulajdoníthatjuk el, ahonnan a katonai teherszállító helikoptert is elhozzuk az egyik bankrablás előtt. Előnyös Trevorra érte mennünk, hogy rögtön a lopás után el is tehesük emlékebe szép hangárunkba (természetesen Michael és Franklin is elmenthet repülő járművet, de velük ehhez be kell ruháznunk egy komolyabb summát valamelyik hangárba). Két fegyver van rajta, a gépágyú és a hőkövető rakéta.



## P-996 LAZER VADÁSZREPÜLŐ

Az egyik opcionálisan teljesíthető feladat a játékban, hogy egy látszólag örült palinak összegyűjtsük egy állítólagos úrhajó darabjait, amelyek elszórva fekszenek szerte Los Santos környékén. Chop igen hatékonyan szagolja ki ezeket, de azért komoly nehézségeink lesznek a teljes kollekción összegyűjtéséhez. Anélkül, hogy lelőném a poént, eláru-lom, hogy nem mindennapi ajándék lesz a jutalom.



## RHINO HARCKOCSI

A Rhino megszerzésére több módszer is van. Ugyanazon a bázison találjuk, ahol a Lazert is. Vagy megvárjuk a bejáratnál, ahogy a járőröző tank a közelünkbe ér, aztán odarohanunk, és kiszedjük belőle a sofőrt, vagy a bázison kívülre csaljuk valamiképpen, és akkor szerezzük meg, amikor már a rendőrségi körözés megszűnt ellenünk. Esetleg egyszerűen megvesszük... Ágyúja igen pusztító, de ne feledjük, hogy ez sem sebezhetetlen.

Az ember legszívesebben oda se néz-ne akkor, amikor néhány rosszfiú utasítására el kell törnie valakinek a térdkalácsát és áramot vezetni a testébe, gondosan ügyelve arra, hogy elmondja, amit hallani akarunk, de még azért pont ne haljon bele. A fejlesztők ezzel a hírhedt kínzásjelenettel feltehetően egy létező katonapolitikai problémára szeretnék felhívni a figyelmet – egyesek szerint nem a megfelelő helyen és eszközökkel.

### A LEGJOBB IS HIBÁZHAT

Egyáltalán nem szegény a GTA V-ről lelkes pátozzsal beszélni, de nyilván vannak hibái, még ha ezek a játékelményt alapvetően nem befolyásoló, technikai jellegű dolgok is. Egyrészt érthetetlenül kínos fejlemény, hogy a megjelenés után egy héttel az iFruit applikáció iOS-en kívül még semmilyen mobilplatformra nem elérhető, tehát a blóki tulajdonképpen egy androidos vagy Windows Phone-os felhasználó számára kiesik a képből. Szuperkínos módon az autók eltárolása sem problémamentes, a kocsik ugyanis néha eltűnnek a garázsból, a rendőrség raktárába pedig többnyi-

re nem az a járgány kerül vissza, amire rádobtunk 150 ezer dollár extrát, hanem valami olyasmi, amit három nappal korábban szedtünk össze két saroknyi utazásért, és olyan állapotban hagytuk ott, hogy még Árvácska sem látná értelmét betolni a MÉH-telepre. Én egy kicsit hiányoltam még a csajozást is, és nem azért, mert ilyesmire IRL nem futja, hanem egyszerűen kevésnek találok a kontaktlistából a szabadidő eltöltésére ugratható haverokat. Franklin ugyan bármikor elhívhatja piálni Lamar barátját, de Michael esetében a pszichiáter aligha jó választás egy mozizáshoz, más alternatíva meg nemigen akad.

### „HOW CAN IT BE WRONG, WHEN IT FEELS SO RIGHT?”

A Rockstar zsenialitása azokban a szemtelenül őszinte párbeszédokban, felhőborítóan szellemes poénookban, szegmensre pontosan az ideális pillanatban elsütött, gúnyos megjegyzésekben, az egymás fejéhez csapott találó gyalázásokban és a néhol megdöbbenően súlyos igazságokban mutatkozik meg, amelyek percről-percre, mondatról-mondatra bontják ki a há-

rom figura jellemét, és építik a miénket. Nincs kárba vesztett szó. Tapsvihar és virágcsokor jár a szinkronszínészek varázslatos munkájáért is, és ezzel együtt a kiadó azon döntésének, hogy az erre szánt lövét nem néhány hollywoodi sztár túlméretezett pénztárcájába dobálta bele, hanem olyan tehetségek kiválasztására költötte, akik a szereplőket hangonként voltak képesek életre kelteni. Többször eszembe jutott a dilemma, hogy vajon ki ennek a sztornak az igazi főszereplője, de a kérdés invalid. Mi vagyunk Michael a családja mindennapjait megmérgező, látszólag indokolatlan idegrohamaival, amelyek mindegyikével évtizedek fájdalmát és megbocsáthatatlan árulásának keserűségét próbálja kivetni magából. Van az életben olyan pillanat, amikor az ember, ha nem is szó szerint, de odavágja a székét a tévéhez. Mi vagyunk a közönyösségből kitörni készülő Franklin is, az apátiába öt vagyolyóként vissza-visszarántó barátokkal, és ha tetszik, ha nem, szintén minket testesít meg Trevor, az olykor merőben irracionális, az élet súlyos terhei alatt összeroppant, zavart állapot. A játék végeztével, a stáblista megtekintése

után egy jegyzet bukkan elő, amit magáról a játékosról írt a fiktív pszichiáter, dr. Friedlander. Miután ebben felsorolta az általa bennem felfedezni vélt mentális defektusokat, jelentésének végén összegzésként olyasmi állt, hogy „nem örültem, mint bárki, akit ismerek”. Ezek a srácok vagyunk mi, barátaim. A Rockstar egy fejlethetetlen mestermunkával kapcsolja ki a játékkonzolok hetedik generációját, ami ennél a remekműnél jobbat már nem adhat nekünk. Méltó.

Duncan

- + végletekig kidolgozott karakterek
- + ötletes, változatos misziók
- + óriási és izgalmas terepasztal
- kisebb bugok a megjelenéskor
- MI-hiányosságok
- Android-telóra nincs iFruit applikáció

**DUNCAN**  
A GTA V a játékipar új alfa himje. Kifogástalan mestermű.

**99**



## TARTOZZ KÖZÉNKI!

A játék megjelenését követően megalapítottuk a GameStar Hungary bandát a Rockstar Social Clubon, amihez azért is érdemes csatlakozni, mert ha együtt megyünk küldetésre, több RP-t kapunk. Csatlakozzatok, barátkozzatok, bandázzatok, fejlődjétek velünk: [socialclub.rockstargames.com/crew/gamestar\\_hungary](http://socialclub.rockstargames.com/crew/gamestar_hungary)

Ez egy bűnös város

# GRAND THEFT AUTO ONLINE

**KÉT HETET KAPTUNK ARRÁ, HOGY MEGISMERJÜK A GRAND THEFT AUTO V VILÁGÁT, LOS SANTOS FELHŐKARCOLÓIT ÉS GETTÓJÁT, BLAINE COUNTY ELSZÓRT FALVAIT, MAGAS HEGYVONULATAIT, ILLETVE A HÁROM FŐSZEREPLŐT, MICHAELT, TREVORT ÉS FRANKLINT.**

Kaptunk három összefonódó történetet, San Andreas három nem hétköznapi lakóját, akiknek megvan a saját életük, megvívják saját csatáikat. Figyelemmel kísértük, terelgettük őket az elmúlt pár hétben, de október elsején egy frissítés formájában jött a figyelmeztetés: ideje elengedni őket. Ha nem is örökre, de egy kis időre. Ránk került a sor, saját karakterünk történetét kell megírunk – új lakóként érkezünk a városba, és mivel tisztességes munkát nem találunk (nem is halunk bele a keresésbe), kénytelenek vagyunk a bűnözés útjára térni. Mit is várhattunk egy GTA-tól? – fura csavar lenne, ha egy bárpult mögül csúsztatnánk a söröket a sivatagi rókavadászatból betérő mucaiaiaknak. Inkább elmegyünk velük sivatagi rókát vadászni.

### A TERMÉKENY JOHN MARSTON

Már a *GTA Online* karakterszerkesztője is rendhagyó: virtuális másunk bőrszínét, arc-szerkezetét, testalkatát nem közvetlenül alakíthatjuk, hanem nagyszülei és szülei beállításával. Minden felmenőtől mást örököl – ezzel is el lehet szórakozni egy darabig, míg megtaláljuk azt a kinézetet, amivel leginkább meg-

vagyunk elégedve. Apának – amennyiben bejelentkezünk Social Club-felhasználói fiókunkba – John Marston, a *Red Dead Redemption* főszereplője is választható, akitől például sebeket örökölhettünk (bár nem tudom egyértelműen eldönteni, hogy az én alteregóm, a korábban az Oktoberfesten felszolgáló német hölgy, Heidi édesapjától örökölte-e némileg torz kinézetét, vagy csak a Rockstar nem volt elég igényes a karakterszerkesztő kialakításakor, de inkább az előbbire tippelnék). A külső beállítását követően a képességek kezdőértékét tudjuk meghatározni, de nem ám úgy, ahogy apáink csinálták. Vagy bárki eddig. Kapunk 24 pontot, ami egy nap 24 órájának felel meg. Ebből négyet kötelezően alvásra kell fordítanunk, a többit szabadon elszórhatjuk (maximális korláttal) legális és illegális munkavégzésre, barátokkal töltött időre, sportolásra és bulizásra. A skillek (tűdőképesség, állóképesség, gyorsaság stb.) ezek függvényében változnak, de a karakter kezdőruháját is meghatározza, hogy hogyan osztjuk be az idejét.

### NEM BÉKÉVEL JÖTTEM

Ahogy leszáll a gép, egy ismerős arc fogad (nem mondom meg, ki, de ha játszottál a *GTA V*-tel, egyből fel fogod ismerni), aki miközben elszállít minket az első küldetés helyszínére, kezünkbe is nyom egy pisztolyt, biztos, ami biztos. Ezután beszállunk egy autóbába, elindul a tutorial verseny (amiben ugye alapjáraton még semmi rossz nincs, csak egy laza ut-



## INFO

Kiadó **Rockstar Games**  
Fejlesztő **Rockstar North**  
Platform **Xbox 360, PlayStation 3**  
**Röviden** Új szintre emelkedett a Grand Theft Auto-élmény – a *GTA V*-ben három karaktert irányítottál, de az *Online*-ban önmagad lehetsz. **PEGI 18+**

cai verseny, nem muszáj ám felhajtani a járdára – ja, ez még mindig egy *GTA*, akkor muszáj), majd megismerjük Geraldot, az egyik fő küldetésadót, aki leginkább drogügyletével kapcsolatos missziókkal lát el minket. A találkozó után irány a ruhabolt, majd kiválaszthatjuk kezdő autónkat, aminek helyzetét a beszerelt nyomkövetővel állandóan látjuk a térképen. Ha ez is megvan, célba vehetjük a várost – hogy ezután mit csinálunk, az abszolút a mi döntésünk. Ajánlatos egy boltrablással kezdeni, ez a legkönnyebb pénzszerzési lehetőség, de csak aztán érdemes próbálkozni, hogy vettünk egy maszkot a tengerparti boltban – enélkül ugyanis visszatértünk azonnal megszólal a riasztó, és egy fokkal nehezebb dolgunk lesz menekülni.

### EZ EGY ILYEN VILÁG

Egyetlen dolgot érdemes észben tartani: akit nem ismersz, de odamegy hozzád, az valószínűleg ellenség. Nem számolom már, hányszor fordult elő, hogy a szerveren lévő másik 15 játékos egyike odahajtott hozzám a kocsijával, majd látva, hogy nem kaptam elő a fegyverem, lazán föbe lőtt, és elvette a nálam lévő pénz töredékét. Olyan is volt, hogy egy boltrablás után próbáltam kijönni az üzlet bejáratán, de meglehetősen gyorsan mögül egy fegyver csőve

**A SZERVEREN LÉVŐ MÁSIK 15 JÁTÉKOS EGYIKE ODAHAJTOTT HOZZÁM, MAJD LÁTVÁ, HOGY NEM KAPTAM ELŐ A FEGYVEREM, LAZÁN FŐBE LÖTT**



Jelmezből hazafejél

**HA TE MONDOD**

**Leslie Benzies elnök, Rockstar North: „Sok különböző játékos fog vele játszani. A cseles dolog az Online-nal, hogy ezeket a játékosokat egy világban tartsuk úgy, hogy nem szűrnak ki túl gyakran egymással.”**



Motorral faszállítót lopni nem biztos, hogy az évszázad ötlete

kandikált ki, én pedig összeestem ott helyben. A helyzet csak rosszabbodik, amikor az egyik NPC felajánlja, hogy ha felhívom, vérdíjat tűz ki bárki fejére, de vigyázzak, mert mindenki másnak is áll az ajánlat, így lehet, hogy én leszek a préda. Voltam préda. Nem mókás. Többek között ezért is érdemes még azon küldetéseket is társakkal teljesíteni, amiket egyedül is lehetne tolni. Egyrészt több fegyver hatékonyabb, mint egy, másrészt ha minket ki is nyírnak, lesz, aki bosszút áll. Ha mégis egyedül vesszük fel a harcot egy maréknyi bedühödött gengszterrel, a pénz nem lesz több, csak az RP (Reputation Point, az XP GTA-s megfelelője), ugyanakkor a missziók maguk is nehezebbek lesznek

– a fejlődés tehát gyorsabb a haverokkal, még ha a logika nem is ezt diktálja. Sajnálatos módon a küldetések eleinte nem elég változatosak, és bár gyorsan teljesíthetők, az ember hamar beleun a farmolásba. Egy 25-ös szint alatti misszióért 3000–9000 közötti összeget kaphatunk, a tíz férőhelyes garázzsal rendelkező lakások ára pedig 200 000 dollár körül kezdődik. Lazításképp beiktathatunk egy-egy majdnem teljesen a *Max Payne 3*-ból átvett Deathmatcht, hagyományos GTA-s csavarral (fegyverek is használhatók, vannak power-upok, vagy az egész helikopterekkel zajlik) fűszerezett versenyt vagy egy Rallyt (az egyik játékos a sofőr, ő nem látja az ellenőrzőpontokat és az ellenfelek helyzetét, ebben segít neki a másik játékos, a navigátor), esetleg küzdhetünk a túlélésért a Survival módban, az adrenalinfüggők pedig levethetik magukat Los Santos legmagasabb házainak tetejéről egy ejtőernyővel. A komolyabb melók később nyílnak meg, addig viszont hosszú az út, és csak az igazán kitaróak tudnak átélni mindent, amit a *GTA Online* jelen pillanatban nyújt.

**A LEHETŐSÉGEK HAZÁJA**

Ez a két oldal kevés arra, hogy leírjam, mit kínál a *GTA Online* – a többi fedezzétek fel magatok. A kezdő küldetések monotonak és sötélanok, de aki túljut az első öt órán, Los Santos olyan területeire is ellátogathat, ahol talán még sosem járt. Az élmény kétségtelenül páratlan, de messze nem tökéletes – ha a Rockstar egyszer úgy dönt, hogy kivesszi a farmolás lehetőségét, nem tudjuk, sikerül-e majd megtartania a kezdő játékosokat.

Paca

- + saját GTA-s életedet igazgathatod
- + változatos kihívások, valódi online GTA
- + a kilátás a lakásból
- az első 20 szint unalmas
- pocskék indulás, bugos folytatás
- a Deathmatch területek többsége nem átgondolt

**PACA**  
Ha havidíjas lenne, hamar megbukna, így viszont csak türelem kell hozzá.

**79**

**BŰNÖZÉS, DE OKOSAN**



A GameStar nem szeretné, ha tanácstalanul állnátok a játékhöz. Íme hat tipp, hogy túléljétek San Andreas veszélyeit.

1. **Használj headsetet!** – A csapattagokkal történő kommunikáció során egyébként is kötelező, de ha belekiabálsz, megijed a boltos, és gyorsabban pakolja a pénzt.
2. **Vegyél lőszert, de mértékkel!** – Nem muszáj minden pénzedet lőszerre költened, a küldetések többségében az ellenfelektől is fel tudod venni azokat.
3. **Használd a mobilos bankot!** – Ugyan a játék azt írja, hogy látogass meg egy ATM-et pénzed bankba helyezéséhez, a mobiltelefon webböngészőjéből is elérhető a Maze Bank honlapja, ahol a készpénzfelvétel és a betét is megoldható.
4. **Gyűjts egy nagy házra!** – Ha kibírod, hogy csak egy autót használj, amíg össze nem gyűlik 200 000 dollár, egy tíz férőhelyes, gyönyörű kilátással rendelkező házat vehetsz magadnak.
5. **Köss biztosítást!** – Ha elveszik/megsemmisül az autód, a biztosító felhívásával kérhetsz egy pontosan ugyanolyat; feltéve, hogy biztosítottad. Mindössze 2000 dollárba kerül, totál megéri.
6. **Ülj le tévén!** – Nemcsak érdekes adásokat nézhetsz, de megfigyelőként kukkolhatod is a többi játékost.

Nem tudom, mit hallottatok, szerintem nem lőtték ki a gumit



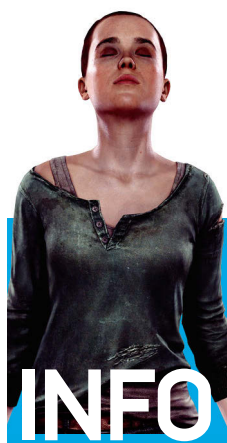


**MEG FOGJA OSZTANI A KÖZÖNSÉGET, AHOGY A HEAVY RAIN IS TETTE. SENKI SEM LEHET KÖZÖMBÖS**

Négy lélek között

# Beyond: Two Souls

Nem megmondtam, hogy ne húzzál fel?



## INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
Fejlesztő **Quantic Dream**  
Platform **PS3**

Röviden David Cage és az interaktív dráma egy magasabb szintre lép Jodie különleges történetén keresztül. **PEGI 16+**

**D**AVID CAGE TEGNAP BESÉTÁLT A LAKÁSUNKBA, KÉNYELEM-BE HELYEZTE MAGÁT A PLAY-STATIONÜNKBE, ÉS ÍGY SZÓLT: „ÜL-JETEK KÖRBE, GYEREKEK, MESÉLEK EGY TÖRTÉNETET, AMIT NEM FOG-TOK ELHINNI”. És így történt. A *Beyond: Two Souls* inkább egy élmény, amit át kell élni, és nem egy játék, amit végig kell játszani, mert mindenki számára mást jelent (és most aztán bárki számára adott az élmény, mivel a játék magyar felirattal érkezik). Ezért is döntöttünk úgy, hogy szakítunk a hagyományokkal, és a Quantic Dream legújabb interaktív drámájának tesztjét ketten írjuk meg, hogy több szemszögből is megmutathassuk nektek a játékot. Daev és HP sztorija következik, egy játék két szemszögből.

### DAEV – OSCAR-DÍJ A NEM FPS KATEGÓRIÁBAN

A Quantic Dream már 1997 óta létezik, és bár korábbi játékaikat is ismerjük, a Fahrenheit volt az, amivel feltették magukat a térképre és bemutatták a játékvilágnak az interaktív dráma fogalmát. Az FPS-forradalom

kellős közepén nagy szükségünk volt egy történetközpontú játékra, amiben valóban számítanak a döntéseink, és a Fahrenheit magával ragadó, változatos történetével pontosan azt adta, amit az akciófilm-adaptációs játékoktól megtört szívünk kívánt. Már ennek a címnek a fejlesztése sem volt problémamentes, Cage szeret már-már tabunak számító témákkal foglalkozni, és ebből kifolyólag a következő nagy dobásuknak, a *Heavy Rain* nek is meg kellett küzdenie a megszületésért. A Microsoft a Fahrenheit xboxos sikere ellenére is nemet mondott nekik, mert megjedtek a játék gyermekrablás, sorozatgyilkosok alaptörténetétől, így a Quantic a Sony szárnyai alatt keresett menedéket. Cage meghálálta a bizalmat – a quick time eventekkel operáló, ezer szálon futó történet több mint kétmillió rajongót bolondított magába, és bebizonyította, hogy a filmszerű, interaktív drámának helye van a játékiparban.

A *Beyond: Two Souls* az egyértelmű következő lépés volt Cage önmaga teremtette műfajában, egy lehetőség, hogy kijavítsa a *Heavy Rain* hibáit, és elmeséljen egy olyan történetet, amit mindannyian hallani akarunk. Minden adott volt. A Sony egy zen buddhista tü-

relmével és bölcsességével elég időt – és pénzt adott – a csapatnak, a karakterek tökéletességéről Willem Defoe és Ellen Page gondoskodott, Jodie különleges életének történetében pedig David Cage képzelete ráérősen kalandozhatott. Hatalmas elvárások, rengeteg buktató.

### HP – EGY QUANTIC-SZŰZ VALLOMÁSA

Ismertem én is Cage előtörténetét, és aDaM is mindig azzal nyúzott, hogy miért nem próbálom ki végre a játéktörténelem egyik legérdekesebb gyöngyszemét (ami szerinte a *Heavy Rain*). Valahogy kimaradt, és most pont jól is jött, mert legalább előítéletektől mentesen ülhettem le a gép elé, hogy megismerjem a *Beyond* hangulatát. Csak az interaktív filmes vonal volt meg, az előzetesek és persze a stílus ismerete, mivel az általam hasonló kategóriába sorolt *Yu Suzuki* és a SEGA által megálmodott 2000-es *Shenmue* (még a dreamcastes időkből), illetve a Telltale Games által zseniálisan prezentált epizodikus *The Walking Dead* játék is óriási kedvenc, és biztos sok címet ide lehetne még sorolni, de mivel ezeket is



## ÉP TESTBEN ÉPPHOGY ÉLEK – A TÖRTÉNET

Daev – Ahogy a *The Last of Us* esetében, úgy is itt is nagyon nehéz a történetről írni anélkül, hogy ellőnék valamit. A Quantic nem véletlenül csak félszavakban vagy titokzatos képekben utalt Jodie történetére, hiszen az egész olyan, mint egy citromos sajtort: csak akkor van értelme, ha az egész a tied, egyben. A kerettörténet végtelenül érdekes, a középpontjában egy átlagosnak tűnő lány áll, aki születése óta együtt él egy testetlen lényvel. Aidenben hatalmas erő lakozik, amit Jodie használ, de nem képes teljes mértékben az uralma alatt tartani. A normális élet ezek után nem opció Jodie számára, különleges képességei miatt csodabogárként, boszorkányként vagy egész egyszerűen kísérleti patkányként kezelik. A morális dilemmákkal, szívzaggató és boldog pillanatokkal telezdelt életutat kis fejezetekben ismerjük meg, ami nagyon jól működik a dramaturgia szempontjából. Változatos és izgalmas, az egyik pillanatban Julcsi könnyeit törölgettem, a másikban pedig igyekeztem férfi módjára bátor maradni a hirtelen horrorba csapó jelenet alatt. Ilyenkor a legerősebb a *Beyond*.

mertem behatóan, így ezekhez mérten voltak elvárásaim David Cage újabb mesterművével szemben. Nyilván úgy indultam neki, hogy mestermű les, láttam, hogy a Quantic Dream mennyi energiát, időt és munkát ölt bele a készítésbe, azonnal levágtam, hogy itt a „mozi” jelenségének újraértelmezése történik. Már csak az volt a kérdés, hogy vajon most a játékos kapja meg a filmszerű élményt, vagy a filmrajongó kaphat egy olyan játékot, amit értelmezni tud. Mert ez egyáltalán nem mindegy. Aki játszott valaha is bármelyik *Shenmue* résszel, az bizonyára sejti, hogy miről beszélek. Ott is erős volt a filmes hatás, de gyakorlatilag egy szabad világot kaptunk, egy mérsékelt szkriptelt élményzuhatagot, ahol a történet mellett többféle játékmód, szabadon bejárható környezet és zseniális hangulat adta össze az élményt. Nem mellesleg ott jelent meg elsőként a QTE-jelenség, amire gyakorlatilag az egész *Beyond* épül. Aztán láttam a *The Walking Dead* játékban a drámai történet előretörését az interakció rovására, végül Cage új műve szinte teljesen összemosta a játékost a nézővel. Igen, már az elején kijelenthetjük, itt bizony nem is egy játékról van szó. De akkor pontosan miről is? Daev és én is végigvittük a 10-12 órás epikus sztorit, hogy aztán mind a ketten bemutassuk nektek az élményt több aspektusból is.



## HA TE MONDOD

**David Cage, a Quantic Dream zsenije arról, hogy miért nem halhatsz meg a játékban:**

**„Ez a játék a halálról szól, ezért maga a halál is nagyon fontos szerepet játszik benne. Igazából ez az egyik legnagyobb felfedezése – a legnagyobb titok az, hogy mi is van igazából odaát. És az biztos, hogy nem egy fekete képernyő.”**

Aiden majdnemhogy korlátlan erővel bír, bárcsak többet használhattuk volna!



## A TE TÍZÓRÁS FILMED – DÖNTÉSEK ÉS SZABADSÁG

Daev – Ez nem az a játék, amin fogod magad, és végigszaladsz, erőszakolva az X-et, hogy átugorjad az unalmasnak tűnő átvezetőket. A *Beyondban* a „skip cinematic” funkció lényegében eldobna egészen a stáblistáig, hiszen a játék a „menj oda – átvezető – nyomj egy X-et – bejátszás – átvezető – váltsál Aidenre, nyomj két gombot” alapelvet követi, majdnem hogy teljes egészében megfosztva a játékosat a szabadságától. Válthatam Jodie és Aiden között, de a játék annyira egyértelműen adta tudtomra, mit is kell csinálnom, hogy úgy éreztem, csak egy asszisztens vagyok két átvezetővideó között. Ugyan láncra vert a játék, de ezáltal lehetőséget adott magának, hogy elmeséljen egy tökéletes történetet. Ez nem hiba, a Quantic pontosan tudta, mit csinál, és a térbeli szabadságért cserébe döntési jogot adott a kezembe, ami sok esetben fontosabb, mint az, hogy mehetek, ahova csak akarok. Nekem nagyon tetszett, hogy a válaszaimmal, döntéseimmel és a QTE-k alatti teljesítményemmel határozhatom meg a történet alakulását, bár másodszori végigjátszás közben kiderült, hogy ilyenkor csak más úton jutottam ugyanabba pontba. Cage egy interjúban elmondta, hogy a *Beyondban* a döntéseinknek akkor érezzük majd leginkább a súlyát, ha egy másik játékosal beszélgetünk róla, aki egyes szituációkban más-hogy döntött. Érdekes dolog olyasvalakivel megosztani a *beyondos* élményeimet, aki szintén végigjátszotta, mert egy idő után úgy beszélgetünk róla, mintha ezek az események velünk és nem egy karakterrel történtek volna meg, és biztos vagyok benne, hogy pontosan ez volt a Quantic célja.



Az intuitív QTE-k gyakran már a gondolatolvasás határát súrolják

## A RENDEZŐI JOBB – A SZÍNÉSZI JÁTÉK

Daev – Egy ilyen játékban nagyon fontos, hogy a színészek képesek legyenek olyan érzelmeket a monitorunkra varázsolni, amilyeneket a történet megkövetel. Jodie egy zseniális karakter, akit Ellen Page az elejétől fogva hitelesen ad át nekünk. Az összes jelenetben tökéletesen közvetíti az érzelmeket: amikor bántják, az szinte nekünk is fáj, amikor pedig végre valami jó történik vele, minket is egyfajta jó érzés tölt el. Ilyen az, amikor valóban részesei lehetünk egy játéknak, amikor egyik mellékszereplő sem semleges. A Quantic nagyon sokat fejlődött a *Heavy Rain* itt-ott sántikáló mo-capje óta.



HP – És itt van a dolog legnagyobb rákénjeje is: ahogy Daevvel beszélgettünk, arra is ráébredtünk, hogy igazán komoly szabadságot mégsem kapunk. Egy pontba juthatunk el többféleképpen, de még a *The Walking Dead*-féle szabadságunk sincs meg, ahol a személyes kapcsolatainkat befolyásolta a kommunikáció. Itt kérdezhetünk pár dolgot, kapunk választ is, és nézhetjük tovább, mi történik. Végigvihetünk egy küldetést úgy, hogy a szellem nyitja ki a zárat (mert a telekinetikus erő adott, tudunk tárgyakat is mozgatni Aidennel), vagy megszállunk, esetleg megölünk egy embert (ilyet is tud Aiden, a Szellemirtók elég nagy szószban lettek volna vele), néha Jodie önmagában is elég a sikerhez, de alapvetően nem befolyásolhatjuk a nagy képet. A történetnek van eleje, közepe, vége, és akad pár súlyosabb döntés, de Cage szeretné a saját történetét elmesélni, nem tudunk nagyon elkalandozni, közbevágni. Sajnos itt kell visszautalnom az általam bálványozott *Shenmue* játékokra, amelyekben nagyon jól sikerült eltalálni a finoman vezetett történet és a valóban változatos játékelemekkel dúsított felhasználói élmény összhangját. Erről itt ne is álmodjunk! Egyszerűen el kell fogadni, hogy ez a mű nem a játékosoknak készült. Viszont könnyen válhat játékosá, aki így ismerkedik meg a mi világunkkal.

HP – Egy 20 millió eurós költségvetésű játék esetében azért az ember nyilvánvalóan elvárja, hogy ne a magyar tévésorozatokból ismert nyávogós-sóhajtozós-affektálós tehetségekkel találkozzon, de nehéz volt elhinni az előzeteseket látva, hogy a színészek fekete, testhezálló ruhában, apró pöttyökkel teletűzdelve még az arcukon is (a tökéletesített motion capture technológia átka) képesek lesznek minden helyzetben teljesen élethű alakításokra. És mégis. Ellen Page és Willem Dafoe egész egyszerűen lebegő, de engem Kadeem Hardison is megvett kilóra, akinek virtuális karaktere (Cole Freeman) olyan arckifejezésekkel reagál a történésekre, amelyek bármilyen filmben tökéletesen megállnák a helyüket. Az érzelmek egyébként tökéletesen olvashatók, nemcsak a színészek, hanem a Quantic Dream munkatársai is csodálatos munkát végeztek, még a kisebb szereplők esetében is. Van egy jelenet, amikor Jodie házibuliba megy, ahol pár ostoba tinivel találkozik, és még ők is remek mozgással és élethűen irritáló mimikával vannak felvértelve, egyetlen olyan pontja sincs a játéknak, amikor ne érezhetnénk, hogy gondosan ügyeltek a részletekre.

**A BEYOND: TWO SOULS AZ EGYÉRTELMŰ KÖVETKEZŐ LÉPÉS VOLT CAGE ÖNMAGA TEREMTETTE MŰFAJÁBAN, EGY LEHETŐSÉG, HOGY KIJAVÍTSA A HEAVY RAIN HIBÁIT, ÉS ELMESÉLJEN EGY OLYAN TÖRTÉNETET, AMIT MINDANNYIAN HALLANI AKARUNK**







### AKKOR NYOMJUK - AZ IRÁNYÍTÁS NEHÉZSÉGEI

Daev – Eleinte nem voltam biztos benne, hogy bal és a jobb kezem megkülönböztetéséből eredő problémámat vettem-e ki a játékra, vagy valóban nem stimmel valami. A fejlesztők azt ígérték, hogy a *Heavy Rain* irányításához egy sokkal intuitívabb rendszert dolgoznak ki, ami néha a gondolatolvasásig fajul. Legtöbbször nem volt probléma, hiszen ritkán kellett bonyolultabb feladatokat teljesíteni, mint egyes gombok folyamatos nyomogatása, Aiden irányítása pedig kifejezetten jól is sikerült. A harcok vagy a mekkülős jelenetek alatt viszont egy pillanatra belassul a játék, amikor is a megfelelő irányba kell húzni a jobb sticket, de a „megfelelő irány” nem mindig egyértelmű. Most vajon kivédeni akarom az ütést, vagy elhajolni előle, esetleg nekem kellene támadnom? A meglehetősen lineáris pályákon történő navigáció is gyakran problémás, az egyedüli kameranézeteknek köszönhetően gyakran egy ajtón átjutás is komoly problémának tűnik, és a kitarítóan az ajtófélfának sétáló Jodie kicsit ront a filmes élményen.

HP – Fontos tudni, hogy kétféle nehézségi fokozat van. Könnyített verzióban a QTE-kihívásoknál mutatja a játék, hogy milyen irányba kell húzni a kart, és Aiden nem mozgatható szabadon. Normál menetben nem kapunk segítséget (viszont meg sem halhatunk, tehát nem kell megijedni), és Aiden szabadon mozgatható. Okostelefonos és táblagépes alkalmazás is elérhető lesz megjelenéskor (lapzártánkkor még nem volt), melynek segítségével controller nélkül is lehet irányítani a *Beyondot*, így nem szükséges gamer képzettség hozzá, bár be kell vallani, hogy ha nekünk problémát okozott a nem mindig logikus modell, akkor egy kezdő számára könnyen lehet frusztráló a jelenség. A *Heavy Rain*mel ellentétben itt nincs Move-támogatás, ebbe bele kell nyugodnunk (én azért szívesen kipróbáltam volna). Ugyanakkor teljesen mindegy, hogy mennyire vagyunk bénák, ugyanis Jodie a hibák esetén sem hal meg, még a checkpoint-alapú újratekés is nagyon-nagyon ritka, leginkább csak másfele megy a sztori, ha sokat hibázunk. Ezzel kicsit csökken a játékmenet tétje, de legalább nem szakad meg a filmszerűség repetitív bénázással.

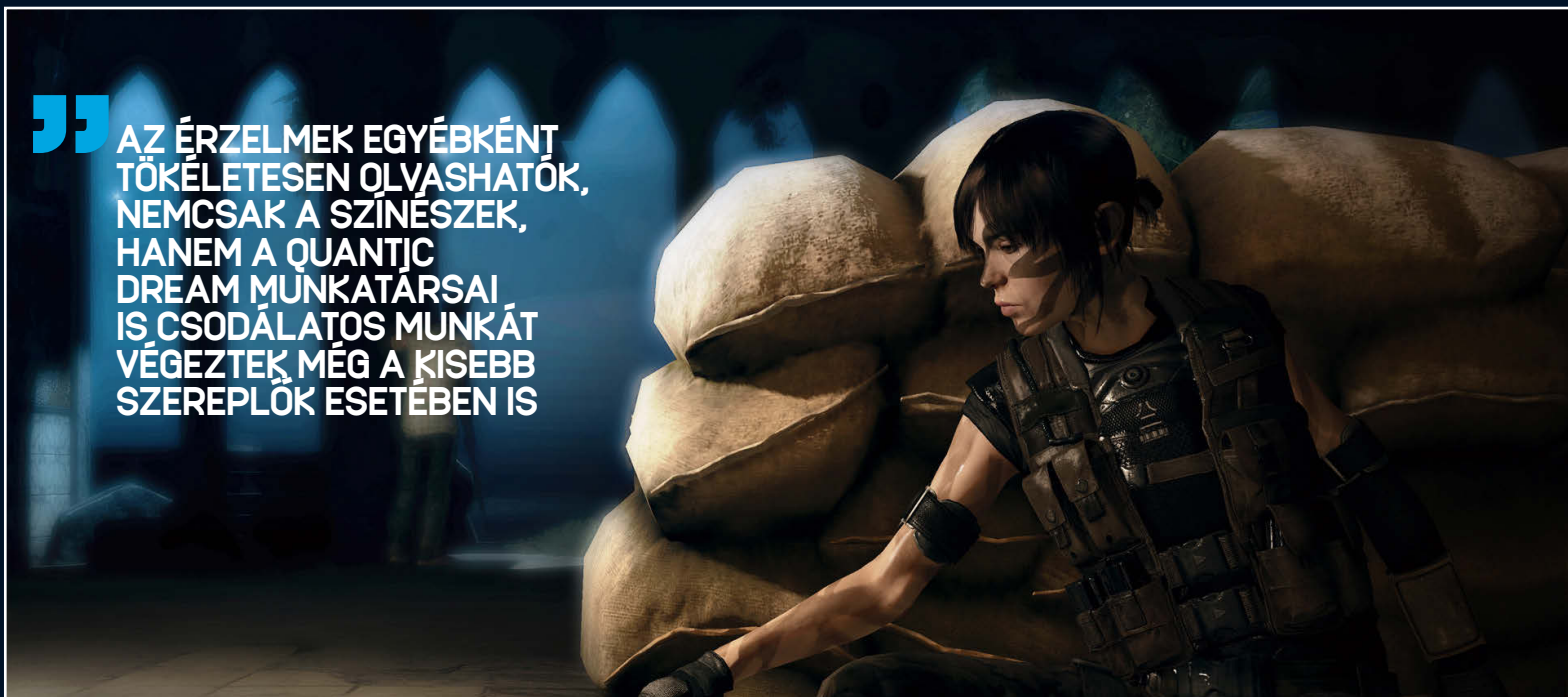
### SZÉP AZ, AMI ÉRDEK NÉLKÜL TETSZIK - A LÁTVÁNY

Daev – A *Heavy Rain* meglehetősen egysíkú, noir stílus után nagyon kíváncsi voltam, hogy mit kezdenek a Quantic dizájnerei egy sokkal változatosabb játékban. Már az első megjelent screenshotok is elég sokat ígértek, de a komplett élmény részeként egyszerűen lélegzetelállító, amit a rajzolóknak megteremtettek. A helyszínek életszerűnek és hihetőnek hatnak, és tökéletesen passzolnak az adott jelenet hangulatához. A *The Last of Us*on edződött szemem egy kicsit kevésbé megbocsájtja az utóbbi időben, de a *Beyond*ban még így sem találtam kivételalót. A zord téli táj olyan jól sikerült, hogy még én is fáztam, az egyik jelenetet pedig kétszer kellett újrajátszanom, mert az őszmániás (őszgida – közi, HP) barátnőm nem tudott betelni a látvánnyal. A részletgazdag környezet mellett a mo-cap is sokkal jobban sikerült, mint a *Heavy Rain*ben, köszönhető ez többek között annak, hogy saját francia stúdiójukban most már 64 Vicon kamera van, és több film készítésénél is segítettek.

HP – Ez egy film. Nem csoda hát, hogy egészen filmszerű hatásra törekedtek vele. Szabadságunkat azért áldoztuk fel, hogy a vizuális orgia leteperjen. A *Beyond* csodásan fest, majdhogynem bugmentes, egyszerűen kényeztetni a szemet. Nyilván nem kell egy *Battlefield 4*-es játékmennel megküzdenie, de hatása így is magasan a jelenlegi generáció legjobbjá. A mi teszt példányunkon nem volt magyar felirat (csak a preview lemezen, ott egész tűrhető volt a fordítás), de a betűk kényelmesen olvashatók, a mozis képarány miatt van alul-felül fekete csík, így azzal sem lesz gond, hogy az olvasandó szöveg belelógna a képbe.



” AZ ÉRZELMEK EGYÉBKÉNT TÖKÉLETESEN OLVASHATÓK, NEMCSAK A SZÍNÉSZEK, HANEM A QUANTIC DREAM MUNKATÁRSAI IS CSODÁLATOS MUNKÁT VÉGEZTEK MÉG A KISEBB SZEREPLŐK ESETÉBEN IS



## KÉTSZER IS NEKIMÉSZ?

Daev – Minden percét szerettem a *Beyond*nak, de nem vagyok benne biztos, hogy egyes jeleneteit nem csak a most íródó teszt miatt játszottam-e újra. Meg persze ott vannak a „mi lett volna, ha” kezdetű kérdések, amikre – valljuk be, kicsit kényszeresen – meg kell találnunk a választ. Amikor azt mondják, hogy történhetett volna valami másképpen is, akkor azt én bizony tudni akarom. Az én második, illetve Julcsi első végigjátszása alatt legalább egy teljes órányi új jelenetet láttam, ami nem feltétlenül változtatott a végkifejleten, de érdekes volt látni, hogy egy másik személyiség merre sodorja a történetet a saját döntéseivel.

A *Beyond* elsőre teljesen elvarázsol, hajt előre a titok, de amint tudod, hogy mi fog történni, elveszik a varázs, és csak a játékélményért nem fogod újrajátszani. Viszont ez az a játék, ami elé szívesen odaültném édesanyámat, hogy végre megmutathassam neki, mivel is foglalkozom, anélkül, hogy legyintene egyet, és azt mondaná: „Már megjint ez a rohadt lövészet!”

HP – A *Beyond* hangulata magával ragadó és tökéletesen filmszerű, de ezzel az is együtt jár, hogy maximum 2-3-szor megy neki az ember. És tényleg csak azért, mert szeretné közösen átélni barátnővel, baráttal, családdal vagy valakivel, aki teljesen új a játékok világában. Ugyanakkor vannak olyan lassabb, monoton részek benne, amiket nem nagyon szívesen szenvednék végig még egyszer, és a döntési szabadság korlátozása miatt sem érzem feltétlenül, hogy minden apró részletet ismerni akarok, hiszen tudom, mi a történet gerince. Ugyan van többféle befejezés, és lehet ketten is játszani (ami annyi, hogy Jodie és Aiden külön irányítható), de azért ezek elég gyenge alapanyagok a szavatosság növeléséhez. Ugyanakkor szeretném látni az emberek arcát, ahogy megélik ezt az élményt, szeretnék velük beszélgetni a látottakról. Még sokáig velem fog élni ez a játék, és azt hiszem, valahol itt van a lényege az egésznek.





## BEYOND OUR SOULS

Daev – Nagyon ritkán fordul elő velem, hogy egy végigjátás után nem tudom legalább körülbelül belőni, hogy hány százalékot adok egy játékra. A *Beyond: Two Souls* utolsó jelenete után azon gondolkodtam, hogy mennyire nehéz játékelményként tekinteni az elmúlt tíz órára. Játsoztam én igazából? Hát persze hogy játszottam! Ott volt a karakter, mentem előre, és nyomogattam a gombokat, de valahogy mégsem volt meg az a szokásos pillanat, amikor egy játék végén azt érzed, hogy ezt bizony én értem el, miattam történt, a saját érdemem. Azt éreztem, hogy itt valami fantasztikusnak voltam tanúja, de nem a klasszikus értelemben véve részese; átéltem, velem történt, én alakítottam ilyenre, de még mindig olyan, mintha egy filmet néztem volna, vagy a tábornút körül hallgattam volna végig egy történetet.

Filmként gondolni a *Beyonda* sokkal egyszerűbb. Egy zseniális történet egy érdekes karakterrel a középpontban, könnyekkel, nevetéssel és enyhe ammóniaszaggal; Hollywood könyörög a jogokért. De hiába, mert a film már elkészült, csak épp interaktív formában, ahogy annak lennie kellett.

A *Beyond: Two Souls* egy 100%-os film, ám csak egy 90%-os játék. Én játékos vagyok, és ezzel a szemmel is vizsgálom mindent, ezért tagadhatatlan érdemeim mellett a nehézkes irányítás, a néhol logikátlan vagy felesleges döntések és a túlzott linearitás miatt levonom azt a 10%-kot. Ezt az élményt nagyobb szabadság mellett is át lehetett volna adni, ami mindenképpen egy kihagyott ziccer, de a *Beyond* még így is a PlayStation 3 legjobb címei között foglal helyet.

HP – A *Beyond: Two Souls* a játékvilág kéksajtja: meg fogja osztani a közönséget, ahogy a *Heavy Rain* is tette. Senki sem lehet közömbös. A szakma szeretni fogja, mert a maga nemében zseniális, de rá kell mutatnunk arra, hogy ez nem egy játék, hanem egy interaktív dráma, aminek a célja nemcsak a játékos, hanem a néző szórakoztatása is. Ez egy nehezen emészthető új irányvonal, ami egy idő után egybe fogja mosni a mozi és a játékok közötti határokat, és én csak remélni tudom, hogy ott leszek, amikor ez megtörténik. Ugyanakkor szerintem fontos kérdés, hogy lehetett-e volna ezt sokkal inkább a gamerek számára elfogadható módon nyújtani. Lehetett volna több szerepjáték-elemet, döntést, szabadságot, választást, változatosabb játékelemet és kevesebb kötelező élményt lenyomni a közönség torkán? Igen, de akkor már nem ugyanaz az élmény lenne. Nem azt mondom, hogy ez lett a kedvenc műfajom, de ennek a műfajnak helye van a szórakoztatóiparban. Ott, ahol a játékipar költségvetése már egy ideje lenyomja Hollywood büdzsáját, és ahol a filmgyárosok is érzik, hogy a nagy kaszások és bukások pengeélén a közönség a megújulást és a minőséget várja. A *Beyond: Two Souls* pedig ezen a téren iránymutató is lehet. És ami még fontosabb, megmutathatja a játék szépségét azoknak is, akik eddig mindig csak hátradőlve, karfára tett kézzel szórakoztak a tévé előtt. Csak remélni merem, hogy ez sikerülhet, mert vannak dolgok, amelyeket kár lenne kihagyni egy olyan apróság miatt, hogy most gamerek vagyunk-e, vagy sem.

Daev & HP



A harcok izgalmasak, de egyértelműek

- + izgalmas, zseniálisan megírt történet
- + filmszerű élmény
- + csodás látvány és színészi játék
- nem valódi játék
- nem logikus irányítás
- okosabb is lehetne a többjátékos mód

### HP & DAEV

A leghosszabb film, ami szórakoztat és megérint. És nem játék.

89



Most visszavágunk, hogy a fogadkozás a magyar válogatott soraiban

A fociprogramok versenye élesebb, mint valaha

# PRO EVOLUTION SOCCER 2014

**ÚJABB ÉV, ÚJABB RANGADÓ, AMIT ÉVEK ÓTA A FIFA NYER. AZONBAN A PES ERŐSÍTETT, ÍGY ISMÉT SZÉP JÖVŐ ELŐTT ÁLLHAT.**

Eredetileg azt terveztem, függetlenül magam az „örökrangadótól”, de nem lehet. Bárki meghallotta, hogy a PES 2014 cikken dolgozom, egyből azt kérdezte: Na és milyen, összehasonlíttva a FIFA-val? Idén nem egyszerű a válasz, hiszen a PES 2014 minden verziója megkapta az új motort, míg a FIFA 14 csak next-gen konzolon – a PC-s verzió a régi motorral készült.

## ITT IS VAN ÚJ MOTOR

A Konami betartotta, amit ígért: nemcsak a konzolos, hanem a PC-s verzió is megkapta az új motort, a Fox Engine-t. Bár szubjektív a szépség megítélése, egyértelműen jobban néz ki a játék, sokkal tisztábbak a dolgok, nem lógnak egymásba labdák, kapufák, hálódarabok, sokkal folyamatosabb az animáció, hihetőbb a mozgás, a labda pattanása. Fontos a fizikai kontaktus: maga a program is arra motívál, hogy a jobb joystickkel próbáljuk kicsit megbillenteni a labdát birtokló ellenfelet, mert ilyenkor könnyen labdavesztés léphet fel, és akkor megszerezhető a játékszer. Szerencsére a gépi ellenfél is le-



## INFO

Kiadó **Konami**  
 Fejlesztő **Konami**  
 Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
 Röviden Az új motor új lehetőségeket hozott a PES sorozat életébe, hogy visszafoglalhassa a focijátékok trónját – nem sikerült.  
**PEGI 3+**

szokott végre a „pont a lövés pillanatában szerel tökéletesen” módszerről, bizony, ha az a labda olyan helyen van, hogy van egy tizedmásodpercünk ellőni, akkor el fogjuk. Az már más dolog, hogy belevetődnek, elakad stb. Változatlanul a tökéletes ütemű odalépés a jó szerelés, s bár vannak „szerelógombok”, inkább használjuk ki a megfelelő ütemet, mert a bíró adja ám a sárgákat. A közönség él, a hangulat zseniális, és amikor a hangosbeszélő bemondja a gólszerzőt, felüvöltének.

Aki sokat játszott a tavalyi változattal, annak a kapura lövés és főleg a labda vezetése fog újdonságként hatni – ennek hatására a játék nehezebbnek érződik, bizonyos szinteken hiába sikerül folyamatos nyomás alatt tartani a gépet, gólt lőni egy darabig nem fogunk, amíg meg nem tanulunk jól célozni. Mindez gyakorlás kérdése, szóval ha van időnk, kedvünk vagy energiánk, szánjunk rá nyolc-tíz meccset, hogy megfelelően belejöjjünk, mielőtt bajnokságba vágnánk.

## PC-S JOYPADOT BEKÉSZÍTENI

Természetesen a játék teljesen irányítható billentyűzetről is a régi PES-szokásnak megfelelően, mivel azonban a megfelelő irányba elindított passzokról és lövésekről szól az egész, nagyon javaslom a joystick beszerzését mindenkinek, akinek még nincs. Maga a játék is ajánlja, hogy a gyakorlást csináljuk végig, ahol már az első két-három alkalommal nagy

szükség lesz a joypadunk analóg stickjeire. Miért is kell ennyire a gyakorlás? Mert a Konami nagyon jó minijátékokat állított össze arra a célra, hogy a PES 2014 minden lényeges funkciója beleivódjon a kezünkbe. Kell egy megfelelő ütempassz? Megtanulhatjuk. Esetleg egy háromszögelés és kiugratás? Erre is vannak gyakorlatok. Ugyanígy lőhetünk szabadrúgást, gyakorolhatunk kombinációkat. Számomra néha unalmasnak tűntek ezek

Thaiföld csapata egyenlített ellenünk, a magyar védelem romokban



HUNGARY

1-1



## A STADIONOK HANGULATA ATTÓL IS FÜGG, MELYIK KONTINENSEN, MILYEN KULTURÁBAN JÁTSZUNK



Benzema már a hetedik percben betalált, nem tudták tartani, Valdés mindent megpróbált



Bevonulás az El Clásico előtt, izgalom a barçás arcokon

## A LICENCEK HIÁNYA

Sokszor megkapom azt a megjegyzést, hogy „kár siránkozni, úgyis jönnek a modderek, és megoldják”, meg hogy „ilyen és ilyen bajnokságban az EA a jogtulajdonos, nincs mit tenni”. A foci mindig is a példaképek sportja volt. Én nyolcévesen 3-as számot varrattam édesanyámmal a zöld pólóm hátára, hogy olyan lehessen, mint a Fradi akkori középhátvédje, Bálint László. Amikor valaki nem kevés pénzt ad ki egy játékra, joggal várhatná el, hogy ne neki kelljen utólag beszereznie moddot, figyelni oldalakat, felvállalni a macerát, hogy a szolgáltatás tökéletes legyen – hanem a szoftver készítőjének kellene mindent megtennie. Számtalan példa létezik a világban arra, hogy „ellenséges” cégek együttműködnek (lásd Samsung és Apple például), s bár lehet, hogy a Konami ezt már próbálta, de ezek szerint nem eléggé. Nekem nem az a gondom, hogy ne lehetne moddolni a dolgokat, az dicséretes, hanem az, hogy a pénzemért nem kapom meg a megfelelő szolgáltatást. Ez pedig zavaró. Minden évben.

a kis játékok, de tény, hogy a kezek emlékeznek meccs közben is arra, amit megtanultunk.

A Konami ez évben a már említett fizikai változások mellett a mesterséges intelligencián is sokat gyúrt, főleg azon, hogy a sztárjátékosok könnyen felismerhetők legyenek. Máris kezdek rémálmaink lenni, ha az ellenfél csapatában ott van Messi, C. Ronaldo vagy mondjuk Ibrahimovic, hiszen ezek

a játékosok igyekeznek úgy viselkedni, mint a valós életben, ez pedig gondokat okozhat számunkra. Amennyiben a mi csapatunkban vannak, az persze más: a már megtanult trükköket jobban és egyénien hajtják végre. Apro-pó trükkök – a közönség imádja őket. A készítőik még arra is ügyeltek, hogy a stadionok hangulata attól is függjön, melyik kontinensen, milyen kultúrában játszunk. Bravó, Konami!

### ASSZISZTENSÜNK, A GÉP

PES-ről lévén szó, nem szabad elmen-ni két fontos dolog mellett (ami a fut-

ball alapkövetelménye): hogyan pasz-szolunk, és hogyan lövünk. Mindkettő-ből létezik többfokozatú asszisztencia, amikor a mesterséges intelligencia rá-segít, hogy jobban menjenek a pasz-szok és a lövések. Igazi ínycsek, akik már sokat gyakoroltak, persze ezt ki-kapcsolják, és észre fogják venni, hogy a játékosok egyéni képességei nyen-nyire számítanak. Mert aki rossz pasz-szoló, az bizony elpasszolja magát a játékban is, bármennyire pengére gya-korolta magát. Nagyon fontos tehát a csapatunkat megfelelően felépíte-ni, és ismerni, hogy kivel mit érdemes. Kivel célszerű szervezni a játékot, ki-vel rombolni, kinek kell felfutni, bead-nia stb.

Mind a lövésbe, mind a passzba rak-hatunk „kiflit” – lehet nyesni, csavar-ni, emelni, pöccinteni. Viszont ne fe-ledjük, hogy a védőkön megpattanhat a labda, elég egy picit hozzáérniük, a fizika tökéletesen működik. Sajnos a szöglet, a szabadrúgás és néhány bu-gyuta kapusreakció mind a mai napig megragadt a múltban, szöglet-rúgás-kor sokszor éreztem úgy, hogy rossz-szabbul jártam vele, mintha az ellenfél jött volna kirúgással. Nagyon vicces a „társastánc”: vannak esetek, amikor a számítógép és a számítógép által asz-

szisztált játékos harcol a labdáért, amiből ilyen jópofa páros tánc lesz. Igen, ez sanszosan egy hiba, és minden bizonnyal nem így tervezték, szer-csencsére nem sűrűn fordul elő, és inkább vicces, mint bosszantó.

### MÉG NINCSEK MEG A GYŐZELEM

Az új engine szép és jó, a fizika fan-tasztikus, a különböző szintű játéko-sokat rengeteg opció támogatja (rá-segítés stb.), de az tény, hogy a töké-letséghez rengeteg gyakorlás kell. A régi betegségek (például licencek hiánya) sajnos még mindig orvoso-latlanok, a mesterséges intelligencia néha nem az igazi, főleg védekezés-kor, illetve a bíróról ne is beszéljünk. A prezentáció maximum közepes, a menük, az animációk... nos, ezeken ké-ne a 2015-ös verzióban sokat fejlesz-teni. A játékmódok sajnos nem fejlőd-tek annyit, mint a motor, ezeken is kel-lelt volna dolgozni, kedves Konami – ha akkorát ugrott volna ez a rész is, mint a fizika és a grafika, akkor a PES 2014 ott lenne az élen. S bár ez az új PES egyre több rajongót fog maga mellé láncolni játékméletével és han-gulatával, ez az év még a FIFA-é – jö-vőre azonban kiélezett lesz a verseny.

Gyu



THAILAND



A thai védők csak nézik, ahogy Kádár a hálóba bólintja a labdát



### HARDVER

Intel Core 2 Duo 1.8 MHz/AMD Athlon II X2240, 1 GB RAM, VGA DX9, 512 MB RAM

- + szép a Fox Engine
- + szinte tökéletes a fizikai rendszer
- + páratlan virtuális fociélmény
- licenc, licenc, LICENC
- MI-problémák
- játékmódok nem fejlődtek

**GYU**  
Nagyon jó a Fox Engine és az új irány.

**85**

Győztes csapaton ne változtass! Pláne, ha nem tudsz

# F1 2013



**NEM LENNÉK A CODEMASTERS HELYÉBEN. MOST JUTOTT EL UGYANIS AZ F1 SOROZAT ARRÁ A PONTRA, AHONNAN CSAK VISSZAFELÉ VEZET A PÁLYA.**

Bárki, aki megveszi az F1 2013-at, ezt már a második percben érezni fogja: itt bizony mindent láttunk már, még akkor is, ha amit látunk, az szinte tökéletes. Nagy igazsága ez a jó játékoknak, és rettentő fura helyzetbe hozza a tesztelőt, mert nem igazán tudom eldönteni, hogyan is értékeljek. Engedjétek meg egy párhuzamot: Sebastian Vettel tökéletes versenyző. Jelen állás szerint nagyobb név lesz, mint Schumacher volt, és ezt csak magának köszönheti, elvitathatatlan tőle a tudása. Mégis kezdem nagyon megenni, különösen a mutatóujját! Mert az F1-et (és az F1 játékokat is) akkor szeretjük a legjobban, amikor valami szokatlan, valami különleges történik. Ennek a sportnak a legnagyobb ellensége a kiszámíthatóság, a konstans vízszintes vonalak a telemetriában, a monoton száguldás. Ez pedig, ha jobban belegondolunk, egy paradoxon. A legnagyobb nevek szinte mind ilyenek voltak. Prost, Schumacher, Lauda – a konstans kiszámíthatóság bajnokai. Még szerencse, hogy néha jön egy Senna, egy Hunt – pilóták, akik éreznek is valamit a szokatlan vibrációkon és alulkormányozottságon túl. Amennyire része a kiszámíthatóság az F1 sikerének, legalább annyira ellensége is. És ez bizony a játékban is így van. Miért vegyem meg, hiszen meg-

van a tavalyi? Fizessek egy csomó pénzt csak azért, hogy kicsit másképp nézzenek ki az autók, hogy frissített csapatokkal, két-három új opcióval játszhassek? Vagy a klasszikus kocsikért érdemes? Ezek a kérdések merültek fel bennem is, és fognak felmerülni mindenkiben, akik ismerik és szeretik a sorozatot. És ezekre a kérdésekre próbálok választ adni a tesztben. Hogy mekkora sikerrel, az majd kiderül.

## MINDEN UGYANAZ, CSAK MÁSKÉPPEN

A szokásos frissítéseken túl a játék alapja nem változott: itt az összes csapat és az összes pálya. Visszatér a young driver test a játék elején, majd elkezdéd építeni a karriert. Semmi újdonság, a jól bevált recept és rengeteg játékkora lesz előtűnk, én személy szerint hosszú hetek alatt három szezon szoktam beletenni a játékba, mielőtt elkezdem megenni. Idén valahogy sikerült elérnem, hogy PS3-on a monacói pályán a 15-ös-16-os kanyarnál (a medence kijáratánál) nem szaggat darabokra a játék, ami azért fontos, mert ez egyfajta grafikai apex a sorozat megjelenése óta. Eddig itt minden játék eldobta a framerate-et, és visszaesett 10-15 fps-re, de úgy tűnik, végre meg-

## INFO

Kiadó **Codemasters**  
Fejlesztő **Codemasters Birmingham**  
Platform **PC, PS3, Xbox**  
Röviden A Codemastersnek soha jobbkor nem jöhet a konzolgenerációváltás, ezt a játékot ugyanis már kimaxolta mind a tartalom, mind a grafika szintjén még tavaly. **PEGI 3+**

lett a megoldás. Cserébe most Suzuka szaggat... Ez PC-n nyilván nem volt probléma korábban sem, mielőtt nekilödnélök üzengetni.

A 2013-as részben ha nem karriert építünk és nem időeredményeket csiszolgatunk, a Proving Grounds/Scenario Mode a mi részlegünk. Itt különböző nehézségű feladatokkal lehet megküzdeni némi izgalom reményében, bár sajnos ezt lényegesen jobban is kihasználhatták volna a készítők. Mert a feladatok jelentős része szinte ugyanaz: érd utol a csapattársadat, érd el a pontszerző helyet, érd el az x. pozíciót. Én évek óta várnám, hogy klasszikus pillanatokat újraélhesünk, klasszikus feladatokat megpróbálhassunk, és erre most itt volt a lehetőség a történelmi kocsikkal, de valahogy nem maradt rá idő vagy lelkesedés.

## MIÉRT NEM CLASSIC A CLASSIC?

Menni két tucat időmérő szintű kört egy verseny közepén, vagy megpróbálni mondjuk Lauda első versenyét a balesete után – megtapasztalni belülről, csökkentett látótérrel. Vagy túlélni azt a monacói versenyt, aminek a végén csak négyen maradtak a pályán 96-ban, mert mindenki más kiesett. És ha már Monaco: adják oda nekem Senna 84-es Toleman TG184-esét, és legyen a feladatom megfogni Prostot, mielőtt hernyó módon leinteti a versenyt. Szóval lenne itt potenciál, de valahogy a motorhibákon, esőn és pontszerzésen túl nem sok izgalom vár. Viszont ezek nem hosszú dolgok, tíz perc alatt megvan a legtöbb, tehát könnyű/gyors játéknak ideális. Mindenki eldöntheti, mennyire hozza lázba egy ilyen jellegű feladatsor. A GP módban pedig a szokásos versenyhétvégéket kapjuk új mondatokkal, új animációkkal és végre az évek óta várt, verseny közben működő mentéssel, ami rengeteg fejfájástól kímél meg minket. Így hirtelen nekiülhetünk egy teljes versenynek is, mert legrosszabb esetben lenyomjuk egy hét alatt. Minden este

## EXTRA PÁLYÁK

A játékban a klasszikus tartalommal négy történelmi pálya válik elérhetővé: két helyszín a 80-as évekből és kettő a 90-es versenyekről. Jerez és Brands Hatch a régebbi páros, míg Estoril és Imola a 90-es évek párosa. Jerez és Hatch annyira oldschool, hogy már csak biztonsági szempontból is érdekes kaland, Estoril semmi extra, Imola pedig nagyon történelmi. Ezt a pályát illik ismerni, ha másért nem, Senna halálos balesete miatt a Tamburellóban. Bár ez már az újabb vonalvezetés, az átépített pálya.

Nézd már, ez az autó gyorsabb, mint a mögötte felszálló reptelő...



**ENNEK A SPORTNAK A LEGNAGYOBB ELLENSÉGE A KISZÁMÍTHATÓSÁG, A KONSTANS VÍZSZINTES VONALAK A TELEMETRIÁBAN, A MONOTON SZÁGULDÁS**



A három amigo



HA TE MONDOD

**Steve Hood kreatív producer, F1 2013: „Nagyon sok energiát fektettünk idén a textúrák megváltoztatásába, ami új és sokkal látványosabb ismétlést tett lehetővé számunkra. Érdeemes megnézni a visszajátszásokat, egészen más élmény magunkat látni, mint korábban bármikor.”**

öt kört. A grafika szép, a kezelhetőség jó, bár számomra kicsit nehezebb vezetni a kocsikat, mint tavaly, mert mintha idegesebben reagálnának az apró mozdulatokra is, de ezt pár tucaat kör után megszokjátok majd. Talán itt egy csepp viszszalépést érzek, bár a fene tudja.

#### BELÉPÉS CSAK NAGYKORÚAKNAKI

Elérkezünk ahhoz a ponthoz, ami miatt érdemes lehet megvenni a játékot, ez pedig az F1 2013 történelmi része. Korábban nem ülhattünk bele virtuálisan azokba a kocsikba, melyeket évekig néztünk gyerekként vagy tiniként a 80-as, 90-es években. Személy szerint engem (saját fenti fanyalgásom ellenére) azonnal megvett a játék, amikor beülhettem Damon Hillként a 96-os Williamsbe, és végigmehettem azon a versenyen, amin kint voltam a valóságban is. Illetve majdnem azon, mert a játék kicsit logikátlanul pakolgatja az ellenfeleket, de erről már tényleg nem írnék, legyen elég any-

nyi, hogy néha olyanok ellen kell versenyezni és olyan kocsikkal, akik és amik akkor és ott nem lehettek jelen, de ezen átsiklunk, mert a vezetési élmény könnyedén elviszi ezt a blokkot. Figyelem: nem elég az alapjátékban lévő kocsi, bizony a drágább verziót kell megvenni, a *Classic Edition*ot, ugyanis a mai F1-es autók inkább emlékeztetnek egy vadászgépre és egy PC szerelemgyermekére. Könnyű kezelni őket, tapadnak, mint állat, és ha tudsz velük bánni, olyan érzésed lehet, mintha sínen mennél velük. Na, ez 20 (pláne 30!) éve nem így volt, és ezt érezni is a játékban. Egy akkori pilótának legalább annyira meg kellett küzdenie az autóval, mint az ellenfelekkel. Hatalmas érzés, ahogy próbálsz a pályán tartani a 86-os Lotus 98T-t, vagy megpróbálsz bevenni azt a kanyart egy Williams FW14B kormányába kapaszkodva, amit egy mai kocsival könnyedén megcsinálsz. És ezen még az sem ront, hogy a készítőkrátettek valami fura filtert a klasszikus pályákra, ezért minden sárga. Mintha ak-

kor minden sárga lett volna... Értem én, hogy régen volt, és az összes film megfakult, de most dokumentumfilmet szimulálunk vagy versenyt? Sebaj, ez legyen a legnagyobb baj! A klasszikus kontent tényleg magával ragadó. Lassan el is értünk a nap kérdéséhez: megvegyem vagy ne? Erre a válaszom

az, hogy ha mindent tudsz az F1-ről, és megdobban a szíved, amikor felállnak a kocsik a felvezető kör után a rácsra, majd a benzingözös levegőben átfut hátul a zászlós fickó, akkor igen. A *Classic Edition*ot. Csakis. Ez eddig a legteljesebb F1 játék. Ellenben ha „csak” szereted az autóversenyeket, és élvezed az F1-et, esetleg valahonnan megvált mondjuk a 2011 korábban, és elváltál vele, akkor is érdemes egy próbakört futnod. Pláne, ha számodra sokkal látványosabbak az újítások, mint azoknak, akik ezeket a játékokat eszik-isszák két-három éve.

aDaM

## ALTERNATÍV PILÓTA

A játékhoz letölthető vagy *Classic Edition*ként megvásárolható kocsik két évtizedet ölelnek át. Kocsiként két pilóta közül választhatunk, egyikük a valódi pilóta, aki vezette, a másik opció viszont egy ún. team legend, akinek a neve összerorrt a csapattal. Néhol fura, néhol egész jó párosítások jöttek össze, bár nem értem, hogy Ralph Schumacher hogy került be Fittipaldi, Mansell, Prost vagy Andretti mellé.



Ez most Lewis vagy Nico? Hogy lehet mindkettőnek sárga sisakja!

#### HARDVER

Windows Vista/Win7/Win8; Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/AMD Athlon X2 5400+; 2 GB RAM; AMD HD 2600/Nvidia GeForce 8600; DirectX 11; 15 GB HDD

- + classic mód
- + több animáció, még jobb hangulat
- + végre bármikor menthetünk
- inkább update, mint új játék
- valós történelmi események hiánya
- fantáziátlan kihívások

#### aDaM

Lehúzzam az önisztetés miatt (71%), vagy magasztaljam a klasszikus tartalom miatt (88%)?

80

A játék megvásárolható:

Konzolok Szervize, Game Studio Kft.

1067 Budapest, Hunyadi tér 1. | [www.konzolokszervize.hu](http://www.konzolokszervize.hu)

(x)

FPS, ami nem a lövöldözésről szól

# ARMA III

## A LEGJOBB HADISZIMULÁTOR VISSZATÉRT, DE TOVÁBBRA SEM PRÓBÁL MEG ÉLVEZETES LENNI. JÓ EZ NEKÜNK?

Vannak a rétegjátékok. Olyan alkotásokat nevezünk így, amelyeket egy nagyon kevés emberből álló, speciális igényekkel rendelkező kategóriának készítenek. Általában annyira komplexek, vagy éppen olyan témát dolgoznak fel, amelyek – valljuk be őszintén – nem túl sok embert érdekelnek. Akiket viszont megmozgat például egy emelődaru-szimulátor, azok napi nyolc órában mást sem csinálnak, mint virtuális téglákat pakolnak jobbról balra. Az *Arma* sorozat pont egy ilyen játék. Na persze itt nem téglákat kell emelgetni, hanem az ellenséget megölni – mint minden tisztes lövöldözős játékban – azzal a kivétellel, hogy ez nem sűrűn történik meg. Az *Arma III* nagyon ügyesen azon az úton haladt tovább, amit a széria előző két részével (és előtte az *Operation Flashpoint*tal) kitaposott a Bohemia, vagyis az a játék továbbra sem élvezetes.

## AGYSEBÉSZ LÖVÖLDE

Na jó, élvezetes, de máshogy. Ha nem lenne az, nem tartana itt a sorozat. A videojáték-ipar a 90-es években, de még a 2000-es évek első felében is olyan alkotásokat termelt ki, melyek kezelését sokszor még elsajátítani is

külön művészet volt, és csak a fanatikusok élvezték. A *CoD*-éra óta viszont egyáltalán nem menő ez a stílus – sokkal jobb hazamenni, leülni a kanapéra, és vadul húzogatni az R2-t. Az igazat megvallva erről a játékról még cikket írni sem egyszerű. Egy átlagos FPS-ben leírjuk, hogy milyen módok vannak, mennyire jó a pályák felépítése, mennyire buta az MI, milyen kevés a fegyver, vagy éppen mennyire elképesztő a grafika. Ha az *Arma III*-ról ezeket mind el szeretném mondani, negyven oldal sem lenne elég.

Egy egészen apró példával szemléltetném, hogy egy kezdő *Arma*-játékosnak mennyit kell tanulnia, mielőtt egyáltalán eljut a multiplayerig: szimplán a térkép tanulmányozásához több oldalnyi dokumentumot kell elolvasnunk, hogy rájövünk, egyes jelek pontosan mit is indikálnak. De azzal sem mondom meglepőt a gyakorlottak számára, hogy az sem mindegy, hogyan futunk – nemcsak „elfáradunk”, de minden egyéb képességünkre is hatással van az, hogy hányat és milyen gyorsan léptünk. Nem egyszerű tehát a katonák élete.

## A LEGHOSSZABB TUTORIAL

Az *Arma III* jelen formájában egy kizárólag többjátékos móddal rendelkező alkotás – ez igazán szomorú, mivel egy érthető és kezelhető egyjátékos mókával sokkal több játékost tudná-



### KONFIGURÁCIÓ

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

### EREDMÉNYEK ARMA III

#### 35-40 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: On  
Visibility: Maximum  
Anti-aliasing: 2X  
Anisotropic filtering: High  
Quality Settings: High

#### 20-30 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: On  
Visibility: Maximum  
Anti-aliasing: 8X  
Anisotropic filtering: Ultra  
Quality Settings: Ultra

Együttműködő partnerünk

notebook.hu

és

ALIENWARE

## INFO

Kiadó Bohemia Interactive

Fejlesztő Bohemia Interactive

Platform PC

Röviden Pofátlanul élethű katonai szimulátor olyanoknak, akik szeretik, ha fáj.

PEGI 16+



Ha egyszer nagy leszek, én is tank leszek

## TESZTELÉSBŐL SOSEM ELÉG

A játék alfaverziója már 2013. március elején elérhető volt a szerencsések számára. Ahogy az a verzió nevéből is kiderül, a játék még nagyon kezdetleges volt, ráadásul sok komoly bugot még azóta sem sikerült kijavítani. A béta státuszt júniusban kapta meg az *Arma*, amit már több játékos is kipróbálhatott, de a helyzet továbbra sem volt rózsás. A mesterséges intelligencia sajnos még a végleges kiadásban is egy döglött hirtaló agyi szintjén van.







Olyan izgalmas a játékban az akció, mint ez a screenshot



## A COD-ÉRA ÓTA EGYÁLTALÁN NEM MENŐ EZ A STÍLUS – SOKKAL JOBB HAZAMENNI, LEÜLNI A KANAPÉRA ÉS VADUL HÚZOGATNI AZ R2-T

nak berantani. A fejlesztők 3 DLC formájában ígérnek kampányt, amit barátainkkal karöltve tudunk a jövőben abszolválni. A Bohémia célja az volt, hogy egy vérbeli hadi szimulátort készítsen. Ez nem olyan játék, ahova belépünk öt percet lövöldözni – egy-egy összecsapás órákig tart. Mielőtt belevethetnénk magunkat a többjátékos csatározásba, egy nagyon hosszú tutorialfázison kell átverekednünk magunkat. És bár lehetséges, nem javasoljuk kihagyni ezt, mivel a legtöbb játékosnak még a legalapvetőbb kezelés (guggolás, célzás stb.) is nehézkes lehet elsőre. Izgalmasnak és gyorsnak semmiképp nem mondanám – ez a kötelező rossz a játék elején. A gyakorlottabb Arma-játékosoknak is ajánlott, mivel bemutatásra kerülnek az előző részhez képest bevetett újdonságok is. Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy még számomra is idegtépő volt ez a küldetéssorozat – sokszor felidézte bennem a pillanatot, amikor rábólintottam Chava kérésére, hogy ugyan tesztlejtem már le ezt a lövöldét.

### PEDIG MEGÉRI

Hiába extrém bonyolult a játék, megéri a gyakorló küldetésekkel is szennvedni. Irányíthatunk drónokat, harcolhatunk búvárfelszerelésben víz alatt, vezethetünk (több-kevesebb sikerrel) helikoptert, és futhatunk az indokolatlanul gigantikus réteken, ami a türelmesebb játékosoknak kifejezetten él-

vezetes lehet. Amennyiben e funkciók használatát el tudjuk sajátítani, a többjátékos harcokban nagyon okos összecsapásokat tudunk szervezni. Ez viszont az Arma legnagyobb problémája is egyben. Embertelenül nehéz, és erre ne legyintsen senki. Nem, itt nem megyünk és lövünk. Vannak olyan játékosok, akik negyven percet hasálnak egy domboldali bokorban, mesterlövészpuskával felvértezve, így több száz méterről ki tudnak minket szedni. Sok gyakorlással mi is lehetünk ilyen jók, de ehhez mindent figyelembe kell vennünk. Merről fúj a szél, milyen erősen, melyik fegyvert választjuk, azt milyen módban, az ellenfél milyen gyorsan fut, a golyó milyen süllýedési mutatóval rendelkezik stb. Felfogni sem lehet, hogy mennyi minden van hatással a játékra – szóval amint mondtam, nehéz.

### ÉLET A BEMELEGÍTÉS UTÁN

Ügyesen végigcsináltuk a tutorialt, mehet a móka. Már mint mehetne. Egy kezdő, de még egy edzettebb Arma-játékos számára is nagyon rögzös az út eleje, mivel random felmenni egy szerverre nem feltétlenül jó ötlet. Ahhoz, hogy egyáltalán minimális esélyünk is legyen, össze kell dolgozni, vagyis ajánlott haverokkal játszani. Fontos a kommunikáció, illetve a játékon belüli parancsok kiadása és végrehajtása. Csak hibátlan koordináció mellett tudunk bármilyen műveletet végrehajtani. Valaki kiesik a ritmusból, elve-

szik az erdőben, vagy megeszi a farkas – vége a bulinak. Természetesen az sem mindegy, ki milyen fegyvert választ. A gondosan, súly alapján összeállított hátizsákunkból előkaphatjuk a fegyvereket, melyeket előre be-készítettünk. Apro-pó fegyverek – bár a Bohémia nagyon ügyel arra, hogy tökéletesen megfeleljen a valóságnak a játék, valamiért a fegyvereket nem licencelték, így az eredetire megszólalásig hasonlító eszközöket kamu névvel látták el. Pályák tekintetében teljesen a közösségre vagyunk utalva, ami részben probléma, részben nem. Előnye az, hogy szinte végtelen mennyiségű küldetés áll rendelkezésünkre, viszont ezeknek nincs köze a bohémiás srácokhoz. Akár mi is készíthetünk egyet, de ha a játék kezelésénél van bonyolultabb dolog a világon, akkor az a szerkesztő. Körülbelül tíz perc után mondtam azt, hogy én soha többet nem megyek számítógép közelébe. Nem mindenki olyan türelmetlen mint én, van is rengeteg letölthető addon, de ezek jó része olyan unalmas, hogy még egyedül monopolizálni is pörgősebb. Ha kifogunk egy-egy ügyesebb moddert, akkor viszont remek szórakozás vár ránk.

### ELSŐ A MUNKA, AZTÁN A SZÓRAKOZÁS

A probléma tehát nagyon egyszerű. A fejlesztők kiadtak egy rendszermaszát, amit mi, a játékosok úgy gyúrhathatunk, ahogy kedvünk tarja, ha viszont nem gyúrhuk, feleslegesen dobunk ki pénzt. A játékosok készítenek modokat, a játékosok gyártják a tartalmat. Ezzel nem lenne baj, mert ilyen a CS vagy a Skyrim is, de hatalmas különbség, hogy amazokban gyárilag kapunk rengeteg minőségi kontentet.

Ott van aztán a gépigény. Nincs gyenge vasam, de közepes beállítá-sok mellett is csak a földet bámulva értem el a 60 képkocka/másodper-cet. Két-három év múlva talán már általános lesz egy olyan PC, amin ez a játék „simán” fut, de most még nem az. Az összetett szimulációnak ez az ára. Kinek is ajánljuk a játékot? Biztosan csak a régi Arma- és a klasszikus Operation Flashpoint-fanatikusoknak. Akinek a CoD vagy a Battlefield az etalon, az messziről kerülje el az Arma III-at. Ha mégis bele akarunk szagolni a taktikai lövöldék világába, egy doboz nyugtató, végtelen mennyiségű szabadidő, és némi fegyver-fanatizmus kíséretében tegyük meg. Az Arma III félkész, nincs egyjátékos mód, az MI hibádzik, de ennek ellenére szerethető. Ha a DLC-k jók lesznek, újra leporoljuk, ám addig is reménykedem, hogy visszanőnek az elégetett idegszálaim.

Disorder

#### HARDVER

Windows Vista SP2/ Win7 SP1; Intel Dual-Core (2.4 GHz)/ AMD Dual-Core Athlon (2.5 GHz); Nvidia GeForce 8800GT/ AMD Radeon HD 3830/ Intel HD Graphics 4000 (512 MB VRAM); DirectX 10; 2 GB RAM; 15 GB HDD

- + lehetőségek végtelen tárháza
- + nagyon élethű próbál lenni...
- ... amit sokan nem fognak tolerálni
- brutális gépigény
- az egyjátékos mód DLC-ben jön
- buta MI

#### DISORDER

Elmeborult játék szimulátor- és fegyverfanatikusoknak.

71



Valódi fotók. Valódi papíron. Az ősidőkben ilyen volt a Photoshop...

Hűgába dőlt tervek, avagy nyomozós retro-romantika

# GONE HOME

**M**ANAPSÁG, AMIKOR A POLIGONSZÁM, A SHADER MODEL, A DX11 ÉS EGYÉB VEZÉNYSZAVAK EGEKIG MAGASZTALÁSA NÉLKÜL MÁR SZINTE NEM IS SZABAD JÁTÉKOT KIADNI, KIFEJEZETTEN ÜDÍTŐ SZÍNFOLT EGY OLYAN TÖRTÉNETET VÉGIGVINNI, AMIBEN EGY PILLANATIG SE NÉZEM AZ ÉLSÍMÍTÁS PRECIZITÁSIÁT

vagy a fényeffektek polírozását, mivel magával ragad a hangulat. Pedig igazából semmi sem történik, csak én vagyok egyedül és az ősi ház tárgyaiba rejtett titkok.

## NE TUDD MEGI

Nehéz a *Gone Home*-ról úgy írni, hogy ne spoilerizzem szanaszét a történetet. Gyakorlatilag már az első tíz percet is elrontja, ha a játékos tudja, mire számíthat, épp ezért most egy szokatlan felütéssel kezdem: ha szereted a nyomozós, a felszínen nyugodt, de a háttérben mégis feszült, titokzatos kalandjátékokat, akkor ezt a cikket most ne olvasd tovább. Komolyan. Fedezd fel saját magad, úgy az igazi. Én szóltam. Még itt vagy? Jó, akkor megyünk tovább. A játék FPS-nézettel indít, de gyorsan rájövünk, hogy az S betű ebben az esetben okafogyott. Shootingről szó se lesz, de még a kezünket sem emeljük fenyegető dádára. Egy nagy, régi ház előtt állunk, fogalmunk sincs arról, kik vagyunk, mi a történetünk. Szerencsére a fejlesztők nem puffogtatták el az ódivatú amnéziatöltényt, egyszerűen csak a játékosokra bízták, hogy mindent felfedezzenek, egyben saját karakterüket is beazonosítsák. Érdemes például megvizsgálni sa-

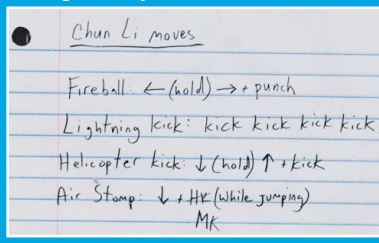
ját bőrdöngőket, a repülőtéren ráaggatott cetliből máris megvan a nevünk és még a dátum is. 1995-ben járunk, hősünk neve Kaitlin Greenbriar, egy fiatal lány, aki egy évet Európában töltött, és most ér haza a családi házba – kicsit korábban, mint tervezte, ezért a Greenbriar-lak épp üres.

## DE, NYÚLKA-PISZKAI

Már a bejutáshoz is okosnak kell lennünk: nézünk körül, hol lehet egy elrejtett kulcs (nincs lábtörölő, de azért gyorsan megtaláljuk). Miután bemegyünk, gyakorlatilag az egész játékban ez lesz a feladatunk: mindent megvizsgálni, kinyitni, mögé nézni, alá sandítani, leguggolva kutakodni. Közben pedig kibontakozik egy többretegű történetvonal, amelynek fő szála egy szép, melankolikus szerelmi történet. Azt viszonylag gyorsan megtudhatjuk az itt-ott elhelyezett jelekből, hogy a szülők épp romantikus hétvégére (vagy jobban utána nézve párterápiára) utaztak el, de a kishűg, Sam távollétére először nincs magyarázat, csak néhány papírcetlit hagyott hátra, hogy ne is keressük. Naná, hogy keresni kezdjük, ezért játszunk... Fokozatosan fedezhetjük fel a régi ház összes szobáját, emeletét, titkos helyiségét, ahol tényleg szinte mindent megtapogathatunk, a tárgyakat megforgathatjuk a kezünkben, elolvashatjuk a papírokat, újság-

## RETRÓ FÉTISEK

Külön finomság, hogy a sztori 1995-ben játszódik, ezért a zenét korabeli grunge és punk dalok adják (ráadásul látványosan amatőr bandáktól, titellalátal). Apró régi konzolok kazettái hevernek itt-ott, sőt egy cetlin a Mortal Kombat kombóit is megtalálhatjuk.



kivágásokat, könyveket, kinyitogathatunk fiókokat, bekukkanthatunk ágyak alá és szekrények mögé. Szép lassan kibomlik egy olyan történet, amelyből rájöhethetünk, hogy az igazi főhős itt Sam hugi, aki sokáig az okos nővér árnyékában éldegélt, amolyan ártalmatlan jó kislány szerepben, aztán a sulis szülő és az iskola szerint rossz társaságba keveredett. Saját olvasatában persze a hátrahagyott naplójegyzetektől és egyéb nyomoktól összeáll a kép: a magányos kislány összebarátkozott, majd hamarosan szerelembe is esett egy iskolatársával, aki grunge-punk zenekarban játszik, lázad a sulis vaskalapos rendszere ellen, katonának készül... és szintén lány. Ahogy haladunk előre a nyomozásban, megismerjük a kapcsolat első bohókás puhatolódzásait, a kiteljesedő érzelmeiket, majd persze a bujkálást, titkolózást és a végkifejletet is, amit viszont már tényleg nem vagyok hajlandó elárulni.

## IQ ÉS ÉRZELMEK NÉLKÜL SOHA

A játék maga sokak számára halálosan unalmas is lehet, hiszen nincsenek ellenségek, sőt, konkrétan nincs az égvilágon senki más körülöttünk, csak a ház. Mégis végig beleng mindent a nyomozós hangulat, ami egyrészt a ház előtörténetének is köszönhető (előző tulajdonosa jó pár évtizede öngyilkos lett benne, és állítólag azóta is kísért), másrészt a környezetet sem épp megnyugtató. Az éjjeli vilámlás fényei villódnak a falakon, az öreg házban sokszor pislog a világítás, recsegnek a padlódeszkák, és a különféle titkos folyosók, helyiségek felborzolhatják a szőrt az ember hátán. Igazán mesteri a *Gone Home*-ban, hogy végül ugyan kiderül, csak a fősztori,

## INFO

Kiadó **The Fullbright Company**  
Fejlesztő **The Fullbright Company**  
Platform **PC, Mac**  
Röviden **A Gone Home ritka kincs, ami a nyomozós sztörök, a kijutós játékok és a thrillerek világából is merít.**  
PEGI **N/A**

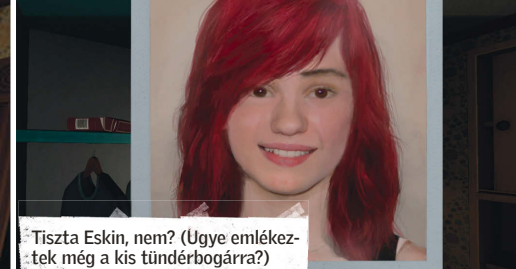
Rózsa Gyuri bácsi telesimá a párnáján egy ilyenért



# KISHÚGUNK SZERELEMBE ESETT EGY ISKOLATÁRSÁVAL, AKI GRUNGE-PUNK ZENEKARBAN JÁTSZIK, LÁZAD A ŠULIBAN, KATONÁNAK KÉSZÜL... ÉS SZINTÉN LÁNY



Kishúgom szobája. Csoda, hogy bírom a csirkét?



Tiszta Eskin, nem? (Ugye emlékeztek még a kis tündérbogárra?)



Sátán sátán hátán

Sam történetészála valós, nincs mitől félnünk, mégis több különféle szint adnak a szellemjárós adalékok vagy épp a mellékesen kiderülő apróságok: apu, az egykor sikeres, de mára mellőzött író, az emiatt befásuló házasság és persze Sam „eltévelyedésének” otthoni fogadtatása is.

A grafika egyébként kellemes, és persze nyoma sincs holmi DX11-et megszegyentető atommotornak, mégsem volt hiányérzetem egy pillanatig sem. Összességében nagyon jól szórakoztam: a történet egyszerűsége mellett is addiktív és szép, öröm végignyomozni és kideríteni minden szálát. Kár, hogy mindössze három-négy óra alatt végigjátszható (csókoltatom azokat, akik erről is speedrun videókat tesznek ki YouTube-ra, ők pont a történet lényegét nem értik/érik át), és ha egyszer kibontjuk a teljes történetet a végki-fejletig, az újrajátszhatósági faktor is elég csekély. Viszont nem bántam meg, hogy végigvittem, a szomorúan szép sztori mindenképp megérte.

BZ

## HARDVER

1,8 GHz processzor, 2 GB RAM, 2 GB tárhely, 512 MB grafikus kártya, Windows XP SP2

- + rég elfeledett játéktípus
- + egyszerre feszült és nyugodt játékelmény, szép-szomorú sztorival
- + kazetták! Videokazetták! Cartridge-ek! PUNK!
- kevés a 3-4 óra, játszának még ilyen sokáig
- kissé átlagos grafika (bár engem nem zavart)

## BZ

Rég nem szórakoztam ilyen jól nyomozós kalandjátékkal. Manapság fájón ritka az ennyire egyedül élmény.

90

## OLDSCHOOL JÁTÉK OLDSCHOOL JÁTÉKOSOKTÓL

A különleges játék végigjátszása után mindenképp szerettünk volna feltenni pár kérdést a fejlesztőknek is, szerencsére a The Fullbright Company társalapítója, Steve Gaynor készséggel válaszolt is mindenre.

**GameStar:** Kifejezetten régisulis hangulata van a játéknak, amit vén gamerként kifejezetten szeretek. Ti is régisulis játékosok vagytok, vagy egy olyan új generáció tagjai, akiknek valami hiányzik a mai játékelhozatalból?

**Steve Gaynor:** Bizony, nagyon is régisulisok vagyunk. Gyerekkoromban Commodore 64-et nyúztam, a Sierra és a LucasArts kalandjátékain nőttem fel. De a legnagyobb hatással mégis a Looking Glass-féle „valóságszimulátorok” voltak mint a System Shock, a Thief vagy olyan címek, mint a Deus Ex és a Bioshock. Persze ezekből csak annyit vettünk át, amennyi a mi elképzelésünkbe belefért: a sztorira és a felfedezés élményére akartunk koncentrálni, színterem ez adja a Gone Home igazán régisulis érzetét.

**GS:** Az elejétől fogva tudtátok, hogy nem lesz más „élő” karakter a játékban?

**SG:** Igen, mindig is így terveztük. Egyrészt persze produkciós okai is voltak, hiszen kis csapat vagyunk, kötnünk kellett bizonyos kompromisszumokat. Jó karakterek tervezéséhez hatalmas erőforrások kellene, mi viszont fontosnak tartottuk, hogy minden erőnkkel a lehető legjobb sztorira és környezetre koncentráljunk. Épp ezért úgy terveztük, hogy a teljes történetet mondják el maguk a környezeti elemek.

**GS:** Miért a kilencvenes évek mellett döntöttetek? Nostalgia, jobb zenék vagy nehezen titkolt audio-és videokazetta-fétis...?

**SG:** Ez is pont a sztori megközelítéséből következett. Nem akartuk, hogy a játék arról szóljon, hogy mondjuk az egyik karakter e-mail fiókjához keressünk jelszót, vagy elolvassuk az SMS-eit. Akkorra tekertük vissza az időt, amikor még papíron írták az üzeneteket vagy kazettákra rögzítették őket, így ezeket egyenként, lassacskán találhatjuk meg, elszórva mindenfelé.

**GS:** Trükkös a sztori abban az értelemben is, hogy csak jó idő után jövünk rá, a természetfeletti utalásoknak semmi valóságalapjuk, és a lényeges

történet „csak” egy valós, szerelmi sztori. A „szellemes” rész direkt csak bevetés, vagy volt vele további tervek is, ami végül nem valósult meg?

**SG:** Megmondom őszintén, ez csak arra való, hogy jó értelemben a boldogját járassuk a játékkal. A folyosón pislognak a fények, jönnek a sztorik a szellem lakóról és így tovább... De ez mind csak azért van így, hogy a játékosban feszültséget keltsen, és igazán rácsodálkozhasson a felfedezésekre. Így még nagyobbat üt a való életben történő sztori újabb fejezeteinek kiderítése is, mert a kórtés alapján másra számítunk – végül pedig rájöhettünk arra, hogy mindenféle földöntúli hókuszpókuszon túl a valós sztori is kifejezetten erős.

**GS:** A kazuár-játékok, pár perces mobilcsodák és csillogó-villogó akciójátékok világában szerintetek ki az igazi közönsége a Gone Home-nak?

**SG:** Azt remélem, hogy van egy olyan stabil közönség, akik igazán játszani szeretnek, a szó eredeti értelmében, egy jól megírt, addiktív sztorit felfedezni, amely végül egy emlékeztető történettel ajándékozza meg őket. Szerencsére még mindig akad sokféle típusú játékos a kalandozóktól a szimulátorosokig, és jó látni, hogy a Gone Home is megtalálja saját közönségét, olyanokat, akik valami másfajta történetmesélésre vágyanak, mint ami mostanában minden játékban megtalálható.

**GS:** Mi a következő állomás? Tovább ezen a különleges úton, vagy valami teljesen másra számíthatunk tőletek?

**SG:** Szerintem valahol a kettő között van a megoldás. Ugyanezt más köntösben nem akarjuk ellőni még egyszer, de mindenképpen tovább szeretnénk vinni ezt a hangulatot. Megnézzük, mi az, ami igazán jó a Gone Home-ban, és erre építünk valami újat.



Disznó embernek farkasa

# AMNESIA:

# A MACHINE FOR PIGS



Már a padlásszobában sejteni lehet, hogy nem tündérmesébe csöppentünk



## INFO

Kiadó Frictional Games  
Fejlesztő The Chinese Room  
Platform PC

**Röviden** A nagy sikerű Amnesia: The Dark Descent folytatása szürreális kirándulás egy város és egy ember lelkének mélyére. **PEGI 18+**

**SZERETÜNK BORZONGANI EGY JÓ RÉMTÖRTÉNETEN, MEG- IJEDNI EGY FILM JELENETÉN, TÖVIG RÁGNI A KÖRMÜNKET A ROKONSZEVES SZEREPLŐK MIATT AGGÓDVA, DE LEGINKÁBB AZT ÉRTÉKELJÜK A HORRORBAN, HOGY NEM VELÜNK ESNEK MEG A SZÖRNYŰ**

**DOLGOK.** Ezt a szabályszerűséget rúgják fel a videojátékok, és nyújtanak olyan élményt, aminél már csak a valóság lehet félelmetesebb. A témába vágó alkotások közül is magasan kiemelkedett egy 2010 őszén megjelent független fejlesztés, ami szembement a videojátékok eme szegmensét eluraló tendenciával, és a még nagyobb tűzerő, még látványosabb akció elve helyett pusztán rettegést kívánt elültetni a játékos szívében. Az elképzelést tett követte, a cselekvést pedig siker koronázta; szinte kivétel nélkül mindenki értékelte az aprócska Frictional Games merészségét, úgy a sajtó, mint a játékosok.

### AZ ELSŐ EMLÉKEZETVESZTÉS

Az *Amnesia: The Dark Descent* volt az a játék, amely megértette a horror rajongói-

val, hogy védtelen élőhottakra lövöldözni embertelen cselekedet, nem kell hozzá bátorság, hiányzik belőle a nemesség, sőt mi több, bárki meg tudja húzni a ravaszt, amikor egy oszladozó arc felbukkan zseblámpája fénykörében. A valódi kurázi szembenézni az ember karikatúrájává torzított rémségekkel úgy, hogy nincs nálunk fegyver, hogy nem tudjuk baltával felaprítani, sörétes vadászpuskával cafatokra löni őket. Ehelyett marad a menekülés, a bujkálás és a vegytiszta rettegés a sötétben, az örület peremén egyensúlyozva. Ha fényt gyújtunk, észrevesznek, ha a sötétben maradunk, némán sikoltva könyörög kegyelemért megkínzott elménk. Az egyedi játékelményhez egy kora 19. századi porosz várkastély gyertyákkal, fállyakkal és olajlámpásokkal csak elvétve bevilágított folyosói, a gerincoszlopunkon fel és le citerázó hanghatások, a kiszolgáltatottság teljes érzése és egy olyan, fokozatosan kibontakozó történet járult hozzá, amit a műfaj legnagyobb nevű szerzői is megirigyeltek volna. Amennyiben hitelt adunk annak a megállapításnak, hogy a finn stúdiót a Penumbra

trilógia tette ismertté kalandjátékos-körökben, akkor azt is el kell fogadnunk, hogy a fejlesztők munkásságának eddigi csúcását képező *Amnesia* egyenesen a rivaldafénybe taszigálta őket. A múlt hónapban bemutatott *Outlast* le sem tagadhatná, hogy miből merített ihletet. Nem véletlenül vártuk tehát oly sokan, hogy megismétlődjék a csoda, és újra lehunyjuk szemünket, mielőtt önként fejest ugranánk az örület torkába. Ugyanakkor, ha aggodalomra nem is, némi izgalomra mindenképpen okot adott, hogy a nem közvetlen folytatásként beharangozott *Amnesia: A Machine for Pigs* kormányrúdjánál a The Chinese Room csapata állt, akik soha nem csináltak még igazi játékot, csupán *Half-Life 2* modokat (igaz, az egyik végül feljavítva kereskedelmi forgalomba került), amelyekre inkább műalkotásokként tekinthetünk.

### MINDEN EMBER DISZNÓ

Aligha nevezhető filantróp megnyilvánulásnak a fenti állítás, de nem lehet nem észrevenni a hasonlóságot a kannibalizmusra fogékony párosujjú patások és a folyton-folyvást önmaga elpusztítására törekvő



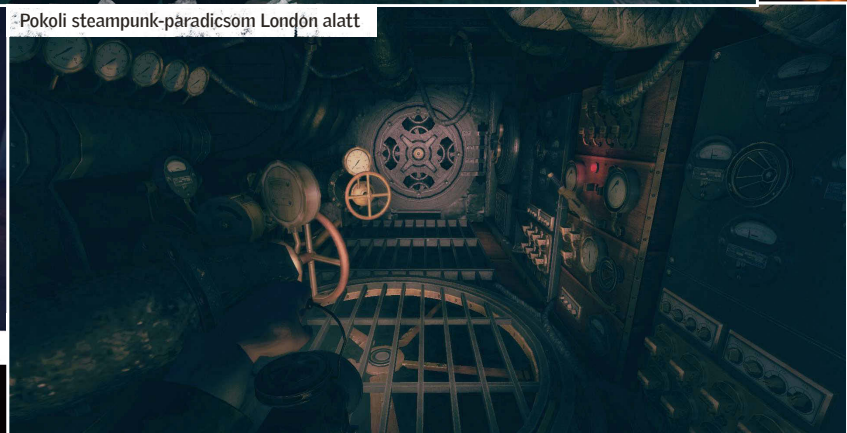
Megesik, hogy nem levelet, Bibliát vagy üres flaskát találunk a fiókban



Nem tudom eldönteni, hogy ez most ízléstelen tréfa vagy nyersen megfogalmazott valláskritika



Mandus korábban szenvedélyes vaqlász volt



Pokoli steampunk-páradicsom London alatt

emberiség között. E vezérfonal mentén haladva szövődnek az *Amnesia: A Machine for Pigs* történetének szálai a játék belső kronológiájának múltjában, jelenében és jövőjében. Központi alakja Oswald Mandus, London egyik leggazdagabb polgára, akinek szerető felesége azután hunyt el, hogy életet adott egy ikerpárnak. A lesújtott iparmágnás munkájába menekült, s bár mindennél jobban szeretne a fiúkat, valahol legbelül őket hibáztatta Lilibeth haláláért. A játék cselekménye előtt néhány hónappal részt vett egy mexikói expedícióban, amely tragédiával végződött. Haza térte után betegség támadta meg, lázalmok gyötörték, és mire elérkezett 1899 szilvesztere, elvesztette emlékeit. Otthonában tér magához, s habár számtalanszor tisztán hallja gyermekei, Edwin és Enoch vidám nevetését, incselkedő hívogatását, látni csak a szemek sarkából látja őket, és érzi, hogy veszélyben vannak. Szobáról szobára – feltéve persze, hogy nyitva találja őket – haladva a padlástól a pincéig járja végig palotának is beillő otthonát, miközben leveleket, naplóbejegyzéseket olvas el, egy korábbi beszélgetés viaszhengerre rögzített részleteit hallgatja vissza, és egy titokzatos telefonáló útmutatását követve egyre mélyebbre hatol abban a földalatti gyárban, amely a hatóságok tudomása szerint London szegényeit hivatott élelemmel ellátni. Ezzel párhuzamosan egy másik utazásnak is részesévé válunk, melyben Mandus emlékeit hozzuk egyenként felszínre. További részleteket megosztani a cselekményről jóvátehetetlen büntetést lenne a részemről.

## MALACOT ZSÍRJÁRÓL, EMBERT RÉMÁLMÁRÓL

Nyugodtan beszélhetek viszont arról, hogy mennyire féltém vagy ijedtem meg Mandus

házában a kitömött állatok között, a tempom felé vezető úton vagy a gigantikus gyár – ami valójában egyetlen összefüggő gépezet – steampunk stílusjegyeket hordozó termekben. Mindenképpen a *The Chinese Room* srácai javára írható, hogy nem erőltették különösebben a olcsó ijesztgetést, inkább a sajátos atmoszféra megteremtésére fordítottak figyelmet. Leginkább a hol tempós zongorafutamok, hol pedig a magányos hegedű segítségével felcsendülő dallamok, a különféle környezeti zörejek, valamint a malacemberek rőfögésének és a szinkronszínesek játékának képzeletbeli vállára nehezedik ez a teher.

A látvány talán nem olyan lenyűgöző, mint egy AAA-cím esetében, de a HPL 2 motor zokszó nélkül teszi a dolgát. Különösen az tetszik, ahogy a fényekkel játszanak a fejlesztők. Bár ezen a ponton joggal támadhat hiányérzetünk, hiszen az első résszel elmentében lámpásunkból sosem fogy ki a petróleum, de a villódzásából tudni fogjuk, hogy épp veszély leselkedik ránk. Az igazat megvallva a két lábon járó disznók rőfögése előbb hozta rám a frászt, mint amikor rájuk villant a lámpás fénye (sőt Mandus sem akar megtébolyodni a látványtól), de mivel harcolni ezúttal sem tudunk, marad a menekülés és a lopakodás. Utóbbira értelemserűen mobil fényforrásunkat leoltva tegyük kísérletet.

Nem vagyok arról meggyőződve, hogy az inventory kiiktatása nyerő ötlet volt, mert ezáltal lehetőségeink a tárgymaniplulást illetően meglehetősen behatároltá váltak, a fejtörők pedig szinte nem is létezők. Biztosítékot kicserélni, kallantyút meghúzni, csapot eltekerni nem nagy ördögösség, pláne hogy sosem kell messzire menni az épp

## KRIMINÁLIS DISZNÓSÁG

Egy városi legenda szerint a 19. század végén egy koca a London alatti csatornában ellett meg. A malacok a rengeteg tápláléknak köszönhetően ott is maradtak, majd továbbszaporodtak, és az évtizedek során mutálódni kezdtek. Így jött létre a „fekete disznó” emberhúsrá éhes faja, amely rettegésben tartotta a csatornamunkásokat. A brit *Whitechapel* sorozat negyedik évadának utolsó két epizódja erre a rémtörténetre épül.

használandó eszközért. Persze ez a minimum, ha már nincs hova pakolni a tárgyakat.

Megértem a rajongók csodálottságát, akik egy pontosan ugyanolyan *Amnesia*-ra vártak, mint amilyen az első volt. Mindazonáltal elég erősnek, mi több, felkavarónak találok a történetet ahhoz, hogy úgy véljem, vétek lenne kihagyni. Noha merőben más, mint a *The Dark Descent* volt, megvannak azok a kapcsolódási pontok (a gömb, illetve tojás, az eszméletvesztés, a bűntudat visszatérő motívumai), amelyek az alapvető játékmenetbeli hasonlóságokon túl gondoskodnak az egyszerre új, de mégiscsak ismerős élményről.

Chavalier

### HARDVER

Windows Vista; Intel Core i3/ AMD A6; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 200/ AMD Radeon HD 5000; 5 GB HDD

- + szenzációs, mélyen megindító történet
- + jól eltalált viktoriánus, már-már steampunk hangulat
- + hibátlan hangok és idegborzoló dallamok
- + választható magyar felirat
- nem olyan félelmetes, mint elődje, és rövidebb is
- szükségtelenül leegyszerűsített játékmenet

### CHAVALIER

Nem nevezném igazán félelmetesnek, de a történet minden hiányosságát kárpótol.

78

## KÜLÖN UTAKON

Noha számos kritikát megfogalmaztak a némileg csalódott rajongók az új *Amnesia*-val szemben, a Frictional Games elégedett a *The Chinese Room* munkájával. Ettől függetlenül most egy darabig külön folytatják, de nem elképzelhetetlen, hogy a jövőben ismét összehozza a két csapatot egy közös projekt.

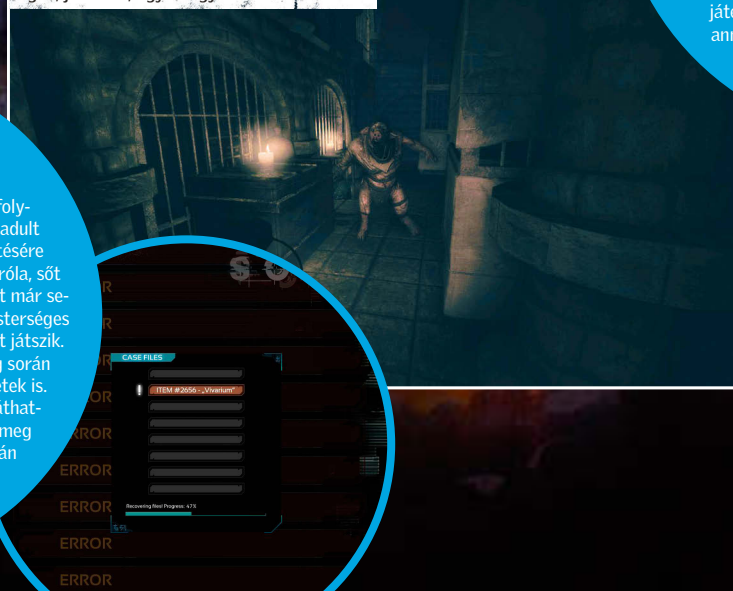
## Everybody's Gone to the Rapture (The Chinese Room)

Miután belekóstoltak a horrorba, az angolok visszatérnek ahhoz az inkább interaktív művészetnek, mint videójátéknak nevezhető irányvonalhoz, amit *Dear Esther* című alkotásuk képvisel. Az *Everybody's Gone to the Rapture* hat szereplő történetét meséli el, akik egy Shropshire megyei faluban szembesülnek az apokaliptiszis előjelével. A *Dear Esther* szellemi örökösének kikiáltott alkotásban már tárgyakat is manipulálhatunk, miközben tetteink kihatnak majd a cselekményre. A játék eredetileg PC-re jött volna, de Sony-nak annyira megtetszett, hogy exkluzív szerződést kínált, így előreláthatóan csak PS4-en találkozunk majd vele.

## SOMA (Frictional Games)

Nem ok nélkül bízták a finnek az *Amnesia* folytatását másik stúdióra, hiszen az így felszabadult erőforrásokat egy új kaland, a *SOMA* fejlesztésére fordíthatták. Egyelőre vajmi keveset árultak el róla, sőt még egy képkockát sem mutattak belőle, ám azt már sejteni lehet, hogy ember és gép kapcsolata, a mesterséges intelligencia öntudatra ébredése fontos szerepet játszik. Ezt látszanak alátámasztani a vírusmarketing során felhasznált Descartes és Phillip K. Dick idézetek is. Egy élőszereplős videót mindenesetre már láthatunk, amiben Imogen Reed mérnök próbál meg működésre bírni egy begyűjtőmisszió során talált ismeretlen eredetű szerkezetet, csak hogy a végén tanúja legyen saját halálának.

Igen, jól látod, egy felegyenesedett; sertés

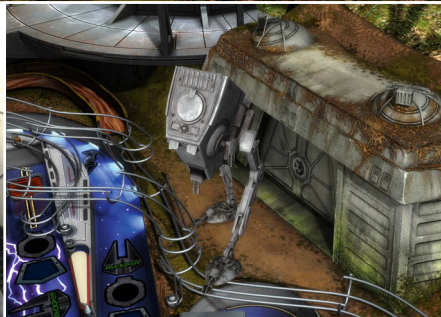




Vigyázó szemetek asztalra vessétek

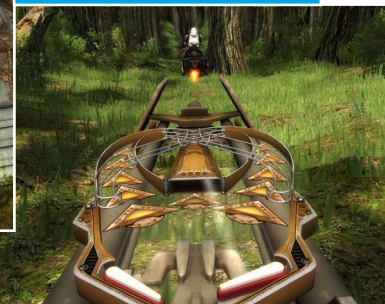


Motoros őrjárat a flipper felett



## NEM ADNAK A 60-BÓL

Tudtátok, hogy a ZEN Studios minden játékával alapvető elvárás, hogy 60 képkocka/másodperc sebességgel tudjon futni? Bármí is történik, akármit álmodnak meg a dizájnerek és a grafikusok, addig kell csűrni-csavarni a programot, amíg nem teljesíti az elvárt szintet. Azt hiszem, ezzel mi, játékosok is ki tudunk egyezni.



Egyenlőséget követelünk az Erőben is!

# STAR WARS PINBALL: BALANCE OF THE FORCE

**S**ENKINEK SEM KELL BEMUTATNI A ZEN STUDIOST, PLÁNE HAZÁNKBAN. Elég megemlítenem azt a tény, hogy mennyire megható volt látni az idei E3-on, amikor a Sony részlegén felállított 360 fokos kivetítőn a legnagyobb címek között pár másodperc erejéig egy magyar játék, nevezetesen a *Star Wars Pinball* teasere töltötte be a hangárt az agyonhype-olt, milliárd dolláros címek között. Az eredeti *Star Wars* asztalok is nagy sikert arattak, bizonyos tesztek egyenesen a cég eddigi legjobb flipperjeinek is nevezték őket, így joggal és izgalommal vártuk, meddig lehet ezt még fokozni, és milyen új ötletekkel, történet-feldolgozásokkal lépnek meg minket a budapesti fejlesztőstúdió kreatív gondolkodói. Lássuk őket akkor most egyenként.

## STAR WARS: EPISODE VI – RETURN OF THE JEDI

Már a golyó kilövésekor hangulatba kerülhet a játékos, hiszen az ewokok „faltörő kos”-szerű szerkezete indítja útjára kalandjait. Az asztal felépítése rendkívül részletes, és megtalálható rajta A jedi visszatér összes kultikus jelenete, balról jobbra haladva többek között Jabba palotája, a Tydirium shuttle, a pajzsgenerátor és megannyi rejtett részlet, amelyek felismeréséhez és megtalálásához jó pár menetet végig kell játszanunk. Mint ahogy már megszokhattuk, zseniálisan implementálták a film történetét „flipper nyelvre”, így módon részt vehetünk többek között az endori csatában, ahol egy gonosz AT-ST is megpróbál minket megállítani, vagy akár a végső harcban Luke és Vader között, ahol mi magunk lőhetjük Vadert a golyók-

kal, persze nem mindegy, merről és hogyan. Megszokhattuk már a szintén zseniális minigameket is, ezúttal az Endor bolygón történő, fák közötti emlékező motorozást dolgozták fel, természetesen egy miniasztallal robogóknak, amivel irányunkat változtathatjuk, illetve lőhetünk.

## DARTH VADER

A tábla nevéből nem kitalálható módon a *Star Wars* talán legkultikusabb karakterének életútját játszhatjuk végig, kezdve a harmadik epizód emlékező zárójelenetével, mikor is „hősünk” tulajdonképpen megszületik. Az asztalon természetesen főleg a birodalmi motívumok, alakzatok találhatók meg a szokásos „birodalmi” stílusú falakkal és vörös színvilággal. A minigame terén itt is – flipperhez képest – rendkívül kidolgozott megoldással van dolgunk, nevezetesen a Halálscsillag elleni támadást élhetjük át a gonosz oldalt irányítva. De lesz itt még vonónyalábbal húzás, összecsapás Obi-Wannal, sőt Luke-ot is terrorizálhatjuk az erővel nekilökött golyókkal A Birodalom visszavág végén, csak aztán ki ne védje őket ez a lázadó személtáda! Az asztal hátulján található kis „színpadon” elevenednek meg a főbb jelenetek, egytől egyig rendkívül hangulatos formában.

## STAR WARS: STARFIGHTER ASSAULT

Utóljára hagyott pultunk kevésbé konkrét eseményeket dolgoz fel, de emiatt egy pillanatra se gondoljuk kevésbé szórakoztatónak. Ezúttal még a nekünk szimpatikusabb oldalt is lehetőségünk lesz kiválasztani, és ez a kettősség az asztal teljes dizájnban nyomon követhető, elég csak rápillan-

tanunk. A „történet” ez esetben teljes egészében az űrcsátrákra fókuszál, és nemcsak a kisebb TIE Fighterek és X-Wingek elevednek meg össze-vissza repkedve, hanem nagy meglepetésemre hatalmas csillagrombolók és Mon Calamari cirkálók is tiszteletüket tehetik a játékerület fölött. A remek „rail” shooterszerű belső nézetes minigame, valamint a klasszikus *Invaders*-re hasonlító plusz játék már csak hab a tortán.

## EGYENLŐSÉG AZ ERŐBEN?

Az új ötleteket látva felmerül a kérdés: kifoghatnak valaha a fejlesztők az ötletekből? Egyelőre nem úgy tűnik, hiszen a dizájnerekkel beszélgetve pár perc alatt is záporoznak a jobbnál jobb kimaradt/jövőbeni megoldások, úgyhogy nekünk csak várnunk kell az újabb remek asztalokra.

EndreMan

**INFO**  
 Kiadó ZEN Studios  
 Fejlesztő ZEN Studios  
 Platform PC, Xbox 360, PS3  
 Röviden A Balance of the Force a nagy sikert aratott Star Wars Pinball kiegészítője, amellyel újabb három asztalt kaphatnak a Csillagok Háborúja és a flipperek szerelmesei.  
 PEGI 3+

**HARDVER**  
 Windows XP/Vista/7/8, Single Core CPU@1,6 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800, 1200 MB HDD

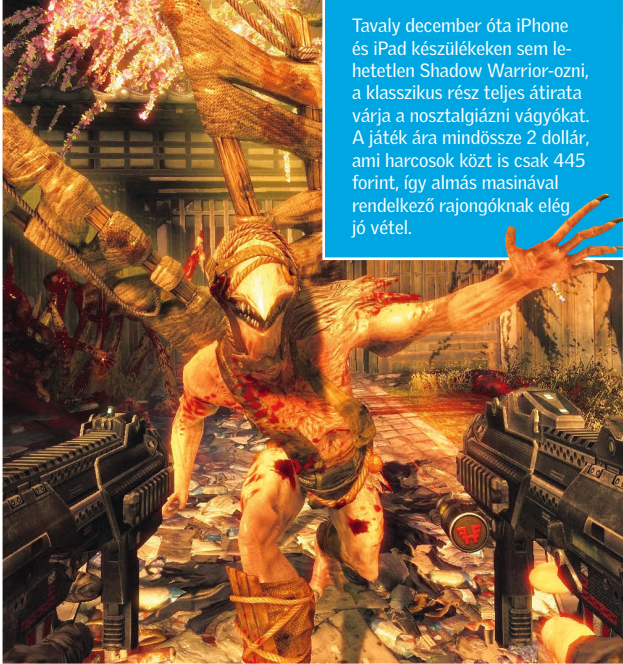
- + kreatív ötletek
- + az eredeti sztorik remek átültetése
- + szinte önmagában játékértékű minigame-ek
- gyűlölni fognak, de: magyar store?
- miért nincs még 20 asztal?
- vagy 40?

**ENDREMAN**  
 Ha az előző adag Star Wars flipper bejött, ezeket még jobban fogod szeretni.

**90**

IOS WARRIOR

Tavaly december óta iPhone és iPad készülékeken sem lehetetlen Shadow Warrior-ozni, a klasszikus rész teljes átirata várja a nosztalgiaáni vágyókat. A játék ára mindössze 2 dollár, ami harcosok közt is csak 445 forint, így almás masinával rendelkező rajongóknak elég jó vétel.



No, most aztán kiugrasztottuk a nyulat a bokorból!



Magas beállítások mellett a játék már-már szemet gyönyörködtető



-Szia, megöl(e)hetlek?



Rémesen jó reboot, rémekkel

# SHADOW WARRIOR

**L**O WANG, A '97-ES SHADOW WARRIOR FŐHŐSE ISMÉT VISSZATÉR, HOGY RÉGI KÜLDÉTÉSÉT ÚJ FORMÁBAN TELJESÍTSE:

szamurájkardok és lőfegyverek segítségével meg kell állítania a túlvilággal lepaktáló gonosz Zilla mestert. Bizony mondom néktek, nem lesz könnyű dolga. Mármint Zillának.

**LŐDD, VÁGD, NEM APÁDI**

Amikor a játék bevezetőjében felcsendült a '86-os Transformers animációs film egyik betétdala (Stan Bush – The Touch), még nem is sejtettem, hogy ennyire magával ragad majd ez a retró hangulatú kardozös-lövöldözős móka. Pedig nem sokkal ezután máris egy véres csatában forgattam katanámat, mintha mindig is ezt csináltam volna, végtagokat elválasztva eredeti tulajdonosuktól. Alig értem halálos táncom végére, máris újat kellett kezdenem, melyben emberi táncpartnereimet túlvilági rémségek váltották fel, akik testi fölényükben bíztak – mindhiába. Nem kell tehát sokat várnunk a játék elején, mire akcióhoz jutunk, rögtön a mély vízben találjuk magunkat, és ez így is van jól.

Néhány összecsapás után már nemcsak az egyszerű irányítás (bal egérgomb sima vágás, jobb egérgomb erősebb támadás) csínját-bínját ismerjük, hanem a kardozás igazi mivoltára is ráérünk. A samurájok által eredetileg békében hordott katanán kívül persze különböző lőfegyverek is rendelkezésünkre állnak majd, így dönthetünk, hogy inkább messzebről, nagy tüzérvél pusztítunk, vagy a közelharcban jeleskedünk. Sőt,

**INFO**  
Kiadó **Devolver Digital**  
Fejlesztő **Flying Wild Hog**  
Platform **PC**  
**Röviden** Varázslatokkal feldobott belsőnézetes kardozös-lövöldözős móka, melyben japán stílusú helyszíneken irthatjuk a rossziúkat és a természetfeletti lényeket.  
**PEGI 18+**

ha mindez nem lenne elég, olyan különleges hatalomra is szert tehetünk, mint például a gyógyítás (erről később), valamint fegyvereinket és képességeinket is fejleszthetjük, így még erősebb gyilkolóeszközöket és harcmozdulatokat megalkotva.

**MINT A NYULAK**

A játék egyik nagy-nagy erőssége, hogy a készítőknél rendkívül jó poénokat sikerült kitalálniuk, és itt nem csak egy-egy karakter aranykópésére vagy olyan abszurd dologra gondolok, mint az előttünk szerelmi életet élő nyulak, hanem rengeteg easter eggre is. Ilyen titkos tartalom lehet valamelyik klasszikus pálya változtatás nélküli megjelenése, vagy például utalás más művekre (Serious Sam a játékgépeken, hatalmas lila műtűdjátokmi katanánk helyett, Hotline Miami és „Angry Ninjas” poszter az egyik falon stb.). A remek hangulatot a látvány is erősíti, ami kifejezetten szépre sikerült, a japán stílusú helyszínek – főleg a kertek – színpompásak, a túlvilági szörnyek pedig szintén jól néznek ki. A hangokra sem lehet panaszunk, mind a karaktereké, mind a fegyvereké teljesen rendben van.

**NINCS KATANA MARKOLAT NÉLKÜL**

A sok jó után nem mehetünk el szó nélkül a hiányosságok mellett sem. A játék túl egyszerű – és itt nem feltétlenül a nehézségi szintre gondolok. Feladatunk mindössze a kaszabolásból és lövöldözésből áll, sehol egy kisebb-nagyobb fejtörő vagy olyan játékelem, ami feldobná, színesítené az élményt. Az ellenfelek sem jelentenek túl nagy kihí-

vást, csak jönnek és jönnek, sem a katanával, sem a csúzlikkal nem kell megerőltetnünk magunkat likvidálásukhoz. És ha mindez nem lenne elég, a korábban már említett gyógyítási képesség is megkönnyíti dolgunkat, bőven elég lett volna, ha csak egészségügyi csomagokat használhatunk. A fentiek miatt fennáll a veszélye annak, hogy a játék egy idő után repetitív, ismétlődővé válik, így páran még a vége előtt megunhatják. Ezekről eltekintve azonban a Shadow Warrior egy remek reboot lett, melynek legnagyobb erőssége, hogy nemcsak a régi rajongóknak kedvez, hanem új játékosokat is képes megszólítani és bevonni ebbe a világba. Örültem volna egy többjátékos módnak, de ne legyünk telhetetlenek. Aki teheti, mindenképp próbálja ki, nem fogja megbánni.

Dudu

**HARDVER**  
Win XP, 2,4 GHz Dual Core, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3870/Nvidia 8800 GT, 8 GB HDD

- + katanás harc
- + hangulat, humor
- + easter eggek
- kevés kihívás
- van gyógyítás képesség
- buta ellenfelek

**DUDU**  
Black Mambaként öldöklök, míg nem magam sem tudom többé, miért. De még így is élvezem.

**80**



Mechetett volna jobban is

# MECHWARRIOR ONLINE



## INFO

Kiadó Infinite Game Publishing  
 Fejlesztő Piranha Bytes  
 Platform PC  
 Röviden Az F2P modellre épülő kompetitív PvP, óriásrobotokkal.  
 PEGI 12+

**ÓRIÁSROBOTOKKAL EGYMÁS ELLEN RONTANI JÓ MÓKA, BÁRKI BÁRMIT MOND.** Pár hónappal ezelőtt már sikerült néhány napot belelőnöm a *MechWarrior Online*-ba, akkor a *Hawkennel* állítottam szembe. Azt a versenyt paraszthajszállal a *Hawken* nyerte, de a fejlesztők hónapokon keresztül foglalkoztak, hogy kiküszöbölnek minden apró hibát a végső változat megjelenésére.

### SZABAD A VÁSÁR

Ez az időpont szeptember végén érkezett el, ekkor került le a béta felirat a játék bejelentkező oldaláról. Az igazat megvallva olyan nagyon látványos és eget rengető változások nem aktiválódtak a kereskedelmi megnyitóra, jobbára minden maradt a régiben, azzal a különbséggel, hogy innen-től kezdve élesben ment a móka. Bejelentkezés után örömmel nyugtáztam, hogy a béta alatt megszerzett mechjeim és a pénzem megvan, egyedül a tapasztalati pontjaimat nullázták le. Az eltelt néhány hónapban kapott a játék néhány pofás töltőképernyőt, de alapjában véve nem sok újdonsággal találkoztam. Még mindig ijesztően bonyolult elsőre, ami bizonyos játékosok számára felettébb a kedvére való, de a casual játékosokat bizony elriasztja. Külön játék a játékban az a rész,

ahol a meglévő robotokat módosíthatjuk a hangárban. Biztosan van olyan, aki hajlandó hosszú órákat elpepecselni azzal, hogy milyen páncélokkal és hőelvezető egységekkel pakolja tele a több méteres behemót bal lábát, nekem speciel hiányzott az, hogy azonnal belevessem magam a legközelebbi csetepatéba, és ott sikereket érjek el (à la *Hawken*).

### BIZONY MONDOM, EZ CRYENGINE

Ráadásul nem is valami régi vacak, hanem az a harmadik rész, amivel a szemet gyönyörködtető *Crysis 3*-at összerakták. Na, azt a minőséget gyorsan felejtjük is el, mivel a két játék grafikai kidolgozottsága köszönőviszonyban sincs egymással, nagyon enyhe rosszindulattal azt is mondhatnám az *MWO*-ra, hogy randa (helló, 2013 végén járunk). Elég ha megnézzük a vezető ruháján a textúrákat a pilótafülkében, valami botrányos, már tíz évvel ezelőtt is kínos lett volna ilyet kiadni. Ráadásul pont egy olyan helyen van ez, amit minden mérkőzés előtt megnéznünk, szép nyugodtan, ráérősen. Mert ugye harc közben ki a fene veszi észre, hogy az egyik ház oldalán kicsit homályosak a textúrák, úgyis az ellenfél felkutatására koncentrálunk. De a csata előtt mindenki a fülkére figyel, és kiszúrja az ilyen zavaró hibákat.

A nyolc pálya első ránézésre elég változatosnak tűnik, a havas, fagyott részek kifejezetten lenyűgözőek, de aztán rájövünk, hogy sok az újrahasznosított rész (város/behavazott város, vadon/éjszakai vadon), ez egy idő után illúzióról szól. Kifejezetten tetszett viszont az a megoldás, ahogy a klíma befolyásolta a játékmenetet. Mínius 80 fokban nem olyan nagy gond a fegyverek túlmelegedése, viszont tapadjunk rá a kelletténél tovább a lézerek kioldógombjára egy lávabolygón, és egyből facsarni lehet a izzadtságot a fehéreneműnkől a pilótafülkében.

### MINDENKI EGY ELLEN

Kezdő pilótaként bizony nem könnyű az élet. Készüljünk fel rá, hogy tíz meccsből hetet egészen biztosan elveszítünk, mivel a pilótákat összepárosító algoritmus még nem úgy működik, ahogy azt a programozók megálmodták. Sokszor előfordul, hogy szedett-vedett PUG-csapatokat (véletlenszerűen összeválogatott játékosok) állít szembe 12 olyan játékosal, akik mikrofonon keresztül tartják egymással a kapcsolatot, és már egy éve minden este együtt játszanak. Nem valami nagy kihívás, de gyorsan jön a pénz és a tapasztalat, így lehet gyorsan fejlődni. Elsőre még szórakoztató, ahogy körbevesznek és darabokra



szednek hat másodperc alatt, de ilyenkor bizony nem élünk újra a bázison, szépen meg kell várunk a harc végét, hogy újra csatába indulhassunk. Külső szemlélőként ugyan megfigyelhetjük az összecsapást a többiek pilótafülkéjéből, de azért az nem ugyanaz az érzés.

## HIÁNYÉRZET

Túl vagyok már jó pár BattleTech könyvön, amelyben a Belső Szféra óriásrobotjai folytatnak véget nem érő küzdelmet a Klánok gépezetei ellen. Nem kicsit csalódtam, amikor kiderült, hogy az MWO-ban szinte semmi sem utal arra, hogy ebben az univerzumban játszódónának az események. Igaz ugyan, hogy pénzért vehetünk néhány szépen kidolgozott holoszobrocskát a pilótafülkébe, de ennyi, ezen kívül nincs más, mint egy idő után unalmassá váló arénaharc, óriásrobotokkal.

A fejlesztők persze most is fogadkoznak, hogy hamarosan bevezetik azt a rendszert, ahol csatlakozhatunk különböző frakciókhoz, de egyelőre meg kell elégednünk a jelenlegi meglehetősen vérszegény rendszerrel. Mindössze két játékmód van (assault, conquest), az egyik nem más, mint egy mezei deathmatch annyi csavarral, hogy elfoglalhatjuk az ellenfél bázisát. A másik már kicsit élvezetesebb, a conquest pályákon el kell foglalnunk és megtartanunk öt nyersanyag-kitermelő központot. Az biztos, hogy a dizájnerek nem dolgozták halálra magukat ezen a területen, reménykedünk benne, hogy a jövőben kicsit jobban eleresztik a fantáziájukat.

## INGYEN JÁTÉK MÁRPEDIG NINCS

A *Mechwarrior Online* az F2P kategóriában indul, de ez nem jelenti azt, hogy nem tudunk egy kisebb vagyont elverni robotok megvételeire, illetve felszerelésére. Egy kicsit elgurult a fejlesztők győgszere ezen a téren, mivel egy nor-

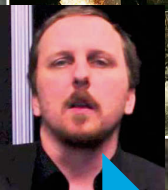
málisabb mech olyan 20-25 dollárba is belekerül, és akkor még nem beszélünk a felfejlesztéséről. Ez mindenképpen túl sok, ennek a fele bőven elég lett volna, sokkal több játékost foghattak volna meg az alacsonyabb árral. Lehetőségünk van persze kifarmolni is a gépeinket, de ez valami iszonyatos mennyiségű időt fog elemészteni, kizárt dolog, hogy ne unjuk magunkat halálra közben.

Sajnos azt kell, hogy mondjam, jelenlegi formájában az MWO nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, teljesen átlagos F2P játék lett belőle. A BattleTech univerzumban rejlő lehetőségek közül alig használtak ki valamit, a CryEngine 3 messze nem hozza azt a látványt, amit 2013 végén elvárnánk, kiábrándító, ahogy a városokban a mehek simán belegyalogolnak a fába és a közlekedési lámpákba, a rombolhatóságuk még az illúzióját sem kaptuk meg. A zenei rész teljesen kimaradt a játékból, sőt a casual játékosok kényeztetésének érdekében még egy TPS nézet is bekerült, ami érthető módon felháborította a keményvonalas játékosokat (TPS módban kikukucskálhatnak a fedezékek mögül úgy, hogy nem lóg ki egyetlen páncéllemeze sem a robotnak). Gyálatos lett az oktatórész, szinte semmiféle segítséget nem kapunk menet közben. Egy rakat pénzt elverhetünk olyan dolgokra a mechlabban, amire az égvilágon semmi szükségünk sincs, de erről a program elfelejt tájékoztatni.

Jelenleg örülhet a hetven százalékos értékelésnek, később ez még mehet feljebb is, de ahhoz nagyon sokat kell a fejlesztőknek dolgozniuk. Mostani formájában olyan a MWO, mint egy lézerfegyverekkel telepakolt óriásrobot, nagyon gyorsan túlmelegszik a rendszer, és csak a legfanatikusabb felhasználó marad meg ebben a barátságtalan környezetben hosszú távon.

Mocsy

Bizonyos helyzetekben érdemes használni a rakétákat, de ne felejtjük el, hogy béna kacsaként kiváló célpontot nyújtunk a levegőben, hiszen ott nincs fedezék, ami mögé behúzódhatunk



## HA TE MONDOD

**Russ Bullock igazgató, Piranha Bytes: „Azok, akik élvezik a mech-harcokat, de nehezen tanulnak bele a kezelésbe, nézzenek vissza néhány patch után, egy egészen más játékot fognak találni.”**

## ALAPÍTÓ ATYÁK

Tavaly nyáron másfél hónapon keresztül tartott a Founder program, ahol a játékosok némi pénz befizetése után egyedi óriásrobotokat kaphattak. Az akció hihetetlen sikerrel zárult, alig pár hét alatt ötmillió dollárt sikerült összegyűjteni a rajongóktól e virtuális javak kiadásával. Nesze neked gazdasági világválság.

### KONFIGURÁCIÓ

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

### EREDMÉNYEK MECHWARRIOR ONLINE

60 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: On  
Object Detail: Very High  
Effects: Very High  
Texturing: Very High  
Shadows: Very High  
All Advanced Video Settings: Very High  
Anti-aliasing: PostAA

Együttműködő partnerünk

notebook.hu

és

ALIENWARE

### HARDVER

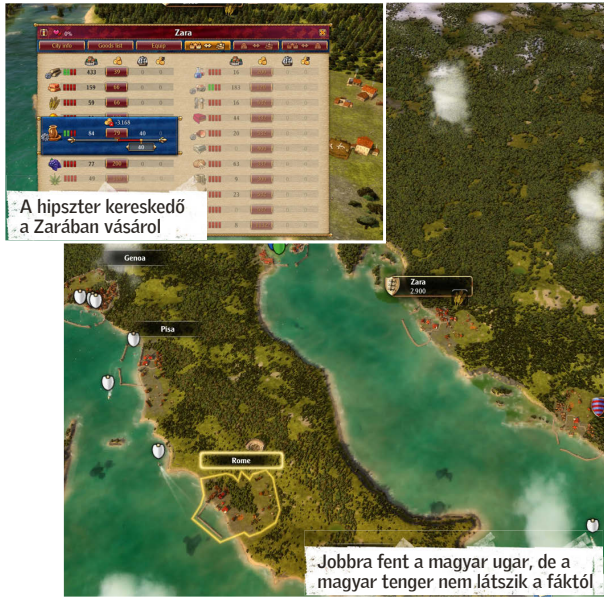
C2D E6750 2,66 GHz/Athlon II X2 245e,  
GF 8800 GT/Radeon HD 5600/5700,  
4 GB RAM, DirectX: DX9, 4 GB HDD

- + aprólékos mechlab
- + csapatban nagy
- elavult grafika
- hiányzó zene
- irracionális árak

### MOCSY

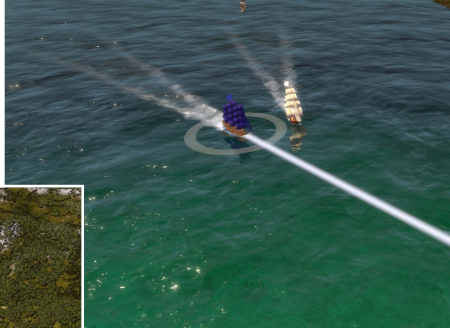
Többtonnás kihagyott lehetőségek.

70



A hipszter kereskedő a Zarában vásárol

Jobbra fent a magyar ugar, de a magyar tenger nem látszik a fáktól



## MI EZ A HORDÓ? RUM? (BUMM)

A tengeri csatákban szerencsére nem csak a szokásos „melléállunk és szétágyúzzuk” taktikát alkalmazhatjuk. Vicces például robbanó hordókat eregetni a hátsónkból (mármint a hajóéból), vagy épp égő olajcsíkot hagyni magunk után a vízen. Kár, hogy a buta MI miatt a többi saját hajónk is simán belemászik a csapdánkba... Még több aprómajmot a kapitányi hídra!



Hal már a velencei kalmár

# RISE OF VENICE

## VOLT EGYSZER EGY JÁTÉK, AZ VOLT A CÍME, HOGY ANNO 1404.

Régi kedvencem nem épp egy mai csirke, frappánsan fogalmazva anno 2009-ben jelent meg. Négy éve. Miután kipróbáltam a *Rise of Venice*-t, előhalasztam ezt a játékot, és feltelepítettem. Ót perc se kellett hozzá, és tudtam: a Kalypso kereskedős játékának nem fogok kegyelmezni.

## JÓ, HA JÓ A HAJÓ

Hajós-kereskedős játék ez is, a középkori Itáliában és a környező tengereken. Velence és Genova, a két tengerre törő, terjeszkedni vágyó városállam verseng itt, mi magunk a csatornák városának színeiben indulunk harcba. Atyánk, akit valamiért Leopárd beceneven ismertek (értitek, leopárd – a 15. században járunk, Afrikába és Ázsiába még alig tette be a lábát száznál több európai, tán még el sem neveztek akkor a leopárdot, taps), nagy és tisztelt kereskedő volt, aki ránk hagyta hatalmas vagyonát... egyetlen hajót. Úgy tűnik, az öreg marketingje jobb volt, mint a bevétele. Lényeg a lényeg, inentől tipikus kereskedős, hajózós, néha harcolós vonalon halad a játék kampány módja. Egyrészt különféle küldetéseket kell teljesítenünk, hogy elnyerjük városunk tíztagú kereskedelmi tanácsának jóindulatát: ha kellően simulékonyak voltunk a tanácsstagokkal, és eleget segítettünk nekik, többségi szavazásra bocsáthatjuk reputációnk emelését, ekkor kapunk engedélyt újabb áruajták szállítására. Aprópó, áruajták. Huszonkét különféle motyót pakolhatunk a hajóra, ebből húsz megterem nálunk is, egyedül a selymet és az egzotikus fűszereket tudjuk csak Kelet-



## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Gaming Minds**  
Platform **PC**  
Röviden **Tengerikereskedő-szimulátor a középkorból, közepesen. PEGI 12+**

ről beszerezni. Ahhoz, hogy a szomszédságunknál messzebb lévő kikötőkben is kereskedhessünk, szintén engedély kell, ezúttal az adott várostól, ezt viszont nemes egyszerűséggel pénzért vehetjük.

## A HAJÓNAK VÉGE, A HULLÁM SÍR

A gazdaság persze egyben politika is, és vice versa, oda kell tehát figyelniük arra is, hogy népes családukkal hogy mocorgunk a különféle hatalmi körökben. Egy családfa-nézetet megnyitva kistesótól nagynénikéig mindenki-ből stratégiai bábut faraghatunk, beültethetjük őket különféle pozíciókba, amiből szintén kereskedelmi előnyeink származhatnak. Persze a középkor tengeri kereskedelme nemcsak nyugodt vitorlázgatásról és áruk bávatag ki-bepakolásáról szól, gyakran harcba is keveredünk. A tengeri ütközetek megvalósítása ugyan szintén kissé langyos, de mégis itt találjuk a játék legötletesebb részét. Több hajó több hajó ellen küzdhet, mi pedig saját járgányaink bármelyike föltt átvehetjük a manuális irányítást. A támadóhajók típusa és taktikája alapján kiválaszthatjuk, mivel lövünk rájuk (ha gálya az illető, hiába csapjuk szét láncos golyókkal árbócat, evezősei hajtják tovább). Emellett a cél sem mindegy: ha nem zúzzuk atomjaira az ellenfél bárkáját, hanem kartácstűzzel megtizedeljük legénységét, egy idő után melléjük simulhatunk (nem úgy!), és saját embereinket átküldve el is foglalhatjuk a hajót. Grand Theft Ship, kérem szépen.

## CÁPÁK KÖZÖTT A HELYE

A kampány körülbelül 10-15 óra alatt letelhető, és bizony több sebből is vérzik: kötött feladatok, repetitív élmény, lanyha addikció. Emellett sandbox módban „csak úgy” is

nekieshetünk a térképnek, egy ellenféllel szemben pontozással is indulhatunk adott szcenárió megnyeréséért, vagy multizhatunk négy másik játékosal. Sajnos a megvalósítás is kábé annyira semmilyen, mint a játékmenet. A víz már a négy évvel ezelőtti *Anno 1404*-ben is szebb volt, a mozgások elnagyoltak, a hajók átvitorláznak egymáson, a városok szinte csak a pár fő épületből és néhány odaszórt lakóházból állnak. Az mondjuk egész csinos, ahogy a közeli, 3D-s nézetből váltás nélkül kizoomolunk a felülnézetű térképre, de azért ilyet is láttunk már sokszor az elmúlt években. 2004 környékén lelkesedtem volna érte, 2008-ban a nem rossz kategóriába fért volna bele, de 2013-ban már legfeljebb szóddával megy el. Én viszont sört iszom, szóval ez a hajó nálam elsüllyedt.

BZ

### HARDVER

Pentium 4 1,8 GHz/Athlon XP 1700+, GeForce 210/Radeon X600, 1 GB RAM, Windows XP

- + annyira lapos, hogy előveszed miatta az Anno 1404-et, ami egy jó dolog
- + a tengeri csatákban megvilan egy-két kőszá ötlet
- + bezárás után nem fagy le
- lapos játékmenet
- idejétmúlt megvalósítás
- nem tart fogva a nem létező kaland

BZ

Meghozta a kedvem az Anno 1404 újrajátszásához. Ez se rossz eredmény...

# 55

### A RÖVIDEBB JOBB

Az előző részek nevében még ott volt az „Elemental” szó, ami a játék univerzumára, világára utalt. Mostanra túl hosszú lett volna a játék címe, ha meg-hagyják, így levágták. Slussz-passz!



Megerkezett hősnünk, nagy az öröm



Dicső seregünk az útonállók ellen vonul



Városunk rohamtempóban bővül

A hősök a fejünkre estek – ha pedig nem, akkor a fejünkre nőnek

# FALLEN ENCHANTRESS: LEGENDARY HEROES

**E**GÉSZ JÓL SIKERÜLT AZ ELEMEN-TAL VILÁGÁBAN JÁTSZÓDÓ FALLEN ENCHANTRESS, ÍGY AZTÁN VÁRHATÓ VOLT, HOGY LESZ FOLYTATÁS.

A recept nagyon hasonlít az eddigire: vegyél két rész *Civilizationt*, egy rész *Heroest*. Eddig minden ugyanaz. Fűszerezd meg önállóan fejlődni képes hősökkel, egy sokkal jobb képesség-, illetve technológiai fával, és mindebből egy igen kellemes meglepetés jön ki. Az első résszel szemben ugyanis, ami kellemes kis játék volt, ezúttal végre érezni fogjuk a „csak még egy kört, és aztán tényleg vége mára...” szindrómát.

### LEGYÉL BÁLVÁNYI!

Szemben Tina Turnerrel, aki híres dalában azt énekelte, hogy „We don't need another hero”, nekünk igenis szükségünk van hősök-re, még hozzá olyanokra, akik RPG-s mód-szerekkel fejlődni képesek. Mert ebben a játékban, ahol a véletlenszerűségnek nagyon fontos szerepe van, nem mindegy, kik-kel vagyunk és kik ellen. Sorsunkat akár egy távoli romban talált varázslat vagy valamilyen páncél is eldöntheti – s ha hőseink magas szintűek, az extra jószágokat jelent nekünk. A *Fallen Enchantress*nek ez nem szimplán a folytatása, hanem egy teljesen újragondolt továbbfejlesztése, amiben a városépítéstől a városok vezetésén át a csatastratégiai opcióin keresztül szinte mindent jobbá, könnyebben befogadhatóvá és játszhatóvá tettek. Nem egyszerű kiegészítőről van tehát szó, arról meg aztán tényleg nem beszélhetünk, hogy kiszúrnák a szemünket egy-két triviális dologgal.



## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Stardock**  
Platform **PC**  
Röviden Még mindig két rész Civ, egy rész Heroes, de ezúttal jobbak az extra fűszerek. **PEGI 12+**

Első látásra minden meglehetősen hasonlít az elődhez. Karaktert generálunk, elkezdjük valamelyik játékmódot, és... már az első városunk építéskor kiderül, hogy itt bizony másról van szó, majd az első csata megerősíti ezt az érzésünket – egységeink megfelelő stratégiai elhelyezése kulcsfontosságú, főleg ha ismerjük hatósugarukat, képességeiket. Még csak néhány perce játszottunk, és máris ennyi változással találkoztunk.

### NEM KELL DIPLOMÁCIA, PÉNZ KELL

A játékából kikerült az előző rész elég döcögős diplomáciája, ehelyett ha sok pénzünk van, megvesztegethetünk ellenfeleket. Saját tapasztalat, hogy jobban járunk, ha leverjük őket és kész. A fejlődési és a technológiai fa az „elszenvedett” fejlesztések után nagyon jó, a játék sava-borsa lett, nem egy kínos, kötelezően használandó rész. Sokkal kiegyensúlyozottabb, jobban játszható így a játék, mint volt, arról nem is beszélve, hogy tényleg saját stílusunk, saját fejünk után mehetünk, nem kell mechanikusan ismételt stratégiákat használnunk. További nagyon fontos dolog a véletlenül generált térképek jelentősége. Amint tudjuk, a stratégiai játékok világában a véletlen térképgenerálás egyben a hosszú távú szavatosság egyik jele, hiszen a *Fallen Enchantress: Legendary Heroes* is számtalanszor újrajátszható más terepeken, más foglalkozásokat és stratégiákat kidolgozva.

### A FANTÁZIÁNK NAGYON FONTOS

Már az első rész esetében is kiemelttem a fantasykörnyezet egyediségét egy ilyen, *Civilization* típusú játék esetében. Nagyon fontos a folyamatos felfedezés (erre moti-

válnak a különböző helyeken található küldetések is), az építkezés, a kolonizálás; sajnos gépi ellenfeleink bár fejlődtek, még mindig képesek buta hibákat elkövetni rosszul összevont egységekkel, körökig gondolkodó, elakadó egységekkel stb. Elnézve a játékményt és a függőségi faktort, amit a játék generálni képes, erre csak azt mondanám, hogy soha rosszabbat! Természetesen a „szabad világ”, azaz a sandbox jellegű kalandozás mellett ott van a szcenárió is, aminek segítségével egy előre elkészített, érdekes történeti szálát kell végigvinni. A sztori érdekessége, hogy erősen épít az előző részre és az intróra, tehát a sztori módhoz nem árt ismerni legalább az egyiket a megfelelő hangulat elérése végett.

Gyu

### HARDVER

Pentium Dual Core E2160 1,80 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 4000+, 1 GB RAM, GeForce 6600/Radeon HD 4250/512 MB RAM

- + hősök csatlakoznak és önállóan fejlődnek
- + továbbfejlesztett skillfa
- + sokkal több stratégiai opció csatában
- kevés játékmód
- hiányzik a tutorial

### GYU

Jó irányba továbbfejlesztett 4x körökre osztott stratégia, hiánypótló fantasykörnyezetben.

# 83



Táncból lettünk, tánccá leszünk

# JUST DANCE 2014

**M**IKOR ÁLTALÁNOS ISKOLÁS VOLTAM, ÉNEKTAGOZATOSKÉNT KÖTELEZŐ VOLT NÉPTÁNCRRA JÁRNOM, ÉS ÉDESANYÁM SŰRŰ OSTORCSATTOGTATÁSSAL SÜLYKOLTA BELÉM ENNEK KIEMELT FONTOSSÁGÁT. Talán ezért szerettem

olyan őszintén ezt a tantárgyat, és minden egyes órán óriási lelkesedéssel roptam az autentikus magyar nótákra – még hejehujáztam és kurjongattam is mellé nagyokat. Ahogy telt az idő, az oktató növekvő aggodalommal figyelte a teljesítményemet. Nem tudtam, hogy ezt mire véljem, ezért egyik nap odaléptem elé, és megkérdeztem, hogy: „Mi a gond, talán nem csüröm jól a csárdást?” Ágota néni lesütötte a szemét, és csak annyit mondott: ügyes vagy, csak az első közös óránk óta képtelen vagyok megfejtetni, hogy melyik nemzet

táncát lejted. Az igazság éles szavai keresztüldöfték önbizalmamat, és elkeseredettségemben bokán penderítettem a partneremet. Pár éve viszont a remény sugarai beragyogták orcámat, mikor megláttam az első mozgásérzékelős ritmusjátékot. Ekkor jött el az én időm, szóval Ágota néni tehet egy szívességet.

## KÁR CIFRÁZNI

A *Just Dance* sorozat bármelyik része jól megállja a helyét a háziulikban, hisz szórakoztató elfoglaltság a profik számára és azoknak is, akikbe annyi mozgáskultúra szorult, mint egy elvágódó vasrúd. Ennek fényében jogosan merülhet fel a kérdés, hogy minek adnak ki szinte minden évben egy újabb epizódot? Elegendő lenne annyit tenniük, hogy időről-időre az első rész kiegészítéséül kiboják az éppen aktuális és közkedvelt számokat DLC formájában. Ezzel egy füst alatt letudnák az egészet. Azért nem erről szól a fáma, hiszen ennek tükrében vizsgálva a dolgokat tisztázatlan maradna, hogy miért alkották meg a kocsikat, hisz ott volt a jól bevált szekér. Elvégre az is megy előre, akár ember húzza, akár patás jószág. A folytatást most többek között az új generációs konzolok megjelenése is indokolta tette, mivel

azokon szintén fut majd a tyutyerka – szinte kötelező villantani valamit a műfaj kedvelőinek. Persze már a száguldó klozetajtón sem lepődünk meg, mert a készítő és fejlesztők mindig kitalálnak ezt-azt, hogy a móka ne váljon unalmas. Nekünk viszont nem ők, hanem egy károgó, fejkendős anyóka hozta meg a kedvet a *Just Dance 2014*-hez, ami eddig még nem látott funkciókkal rukkolt elő.

## TÁRSAS TOPOGÓS PORCIKATÖRDELES

Vica néni (leánykori nevén Fikció Vica) a szomszéd utcából azon kesergett, hogy unokái ritkán látogatják meg, pedig még azt a gyönyörűsége fekete masinériát is megvette nekik otthonra a mozdulatos kiegészítővel és a legújabb tántorgós programmal. A mi nap a piacon almaválogatás közben felvilágosítottuk, hogy ez a játék alkalmas arra is, hogy a néne online csatlakozzon a gyerkőcökhöz, és közösen hívjanak ki bandákat a virtuális táncparketten: ez a World Dance Floor mód. Nem korholtuk tudatlanságáért, hisz még egyik *JD* rész sem tartalmazott ilyen lehetőséget, de elköszönés-kor azért odaszúrtuk, hogy a Google még magának is a barátja, és máskor inkább azon szőrfölgessen, ne a ku-



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft**  
Platform  
Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii, Wii U  
Röviden A *Just Dance 2014* újra elhozza a partik hangulatát a nappalikba, sőt, kitör a négy fal közül, és táncba hívja az egész világot.  
PEGI 3+



fárokát fárassza a családi problémáival. Később Skype-on elmagaráztuk neki, hogy hogyan kapcsolódhat a hálón az utódokhoz vagy bárkihez a világon, no meg miként követheti az eredményeiket és helyzetüket a ranglistán. Hálásan csillogott a szeme a képernyőnkön. Az eredményes segítségnyújtáson felbuzdulva mi is beizzítottuk a gépet, hogy megnézzük, mit rejt még a játék. Kiválasztottuk az On-Stage módot, ami egy riszálót pedesztálra emel, akár egy sztárt, kettőt pedig háttértáncosként kezel, eltérő koreográfiával terelgetve őket. Jobb híján beállítottuk a macskánkat harmadiknak, de sajnos értékelhetetlen volt a produkciója, mármint nem a cicusnak, hanem Wolfinak. Igazi meglepetésként ért minket – minimum két szempontból is –, hogy miközben dudorásztuk a dallamot, plusz pontokat kaptunk minden eltalált hangért, ugyanis most már nemcsak a testünk gusztyos vonaglását kell figyelnie a mozgásérzékelős rendszereknek, hanem ékesen zengő hangunkat is.

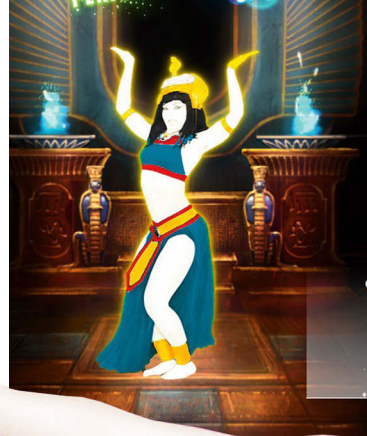
#### X-FAKTOR MEG AMIT AKARTOK

Azt pedig hallatjuk majd, a szomszéd nagy öröme. Szerencsétlennek már nemcsak a tömegünk által gerjesztett szeizmográfiai rezgéseket kell elviselelnie, hanem a válaszfalon elcsorbuló énektudásunkat is. A készítőknél igen kellemes zenei repertoárral sikerült megtámogatniuk ezen igyekvésünket. Sajnos most sem kapott helyet a Slayer gondozásában duruzsoló Raining Blood vagy a Cannibal Corpse

valamelyik nyári slágerere, de azok sem köphetnek átkokat a földre, akik a popszakma termékeit tartják a sátán körömpiszkának. Természetesen a listában most is megtalálható az idei év leginkább fülbemészó dallamai (Gentleman – PSY, Get Lucky – Daft Punk), de rophatunk régi klasszikusokra (Bob Marley – Could you be loved, Careless Whisper – George Michael), valamint egy hamisítatlan balkáni hangulatú zenére is. Nálunk a Ghostbusters filmzenéje vitte a prímet, de a totális hangulat kedvéért érdemes minden táncosnak egy-egy porshivót felvennie a hátára – ha közben be is kapcsolja az ember, akkor a házimunka egy bizonyos részét már pipálhatja is. A teljes zenei lista közel negyven számra rúg, de ahogy a korábbi részekben, itt is van lehetőség újabb betéteket és koreográfiákat venni, átszámolva néhány száz forintért.

#### NÉPTÁNCHOZ NÉPVISELET

A több platformon debütáló JD 2014-ben a hangsúly természetesen a táncban van, de az újabb gépekben rejlő lehetőségek egyes kiadásokban kicsit bővebbé tárgítják az élményt. Például akik Wii U előtt tervezik az ugrabugrást, azok nyugodtan ötös csoportokba is tömörülhetnek, ugyanis amíg négyen vért és verejtéket izzadva próbálják lekövetni a mozgásokat, addig az ötödik a konzol irányítójával beleszólhat a riszálásba, akár váratlan tánc lépéseket is belerak-



hat a menetbe. A másik ilyen egyedi lehetőség az Xbox One-tulajoknak adatik csak meg; annyira „hú, de szuper” kamerával van megáldva ez az eszköz, hogy egyszerre akár hatan is rázhatják előtte. Ez már egy kisebb táncklubban is megállja a helyét, szóval ki a bútorokkal a francba! Bármelyik masinán is pörgetjük majd a játékot, mindenképpen eléri a célját ismét, mégpedig hogy szórakoztat (ha kell, akkor szűkít azon a bizonyos úszógumin), akár egyedül, akár társaságban vagyunk. Feltehetően jó, hogy interaktívá tették a teljes mókát, támogatja a kreativitást, a teljes testreszabást és hogy kitűnj, ha valamiben kiemelkedően jó vagy. Ezen felül építi a közösségeket, de nemcsak szűk körben, hanem most már globális szinten is, ami mindenesztől nyitottá teszi az egészet – más kultúrákban, időzónákban élőkkel is játszhat és összemérheted magad... Még Vica néni is!

Eprespuszedlee – Nightwolf



## EGY TENYÉRNŲI HELY SINCSÉN SZABADON

A mai ritmusjátékok egyik előfutára a Konami által 1998-ban Japánban és 1999-ben Európában is kiadott Dance Dance Revolution volt. A játéktérmi változat már akkoriban remekül viszszaadta azt a sajátos hangulatot, amit a dübörgő zene, a táncosok köré gyűlő, zsidobongó tömeg és az egyre nehezedő kihívások okoztak. Anno a játékosok (maximum kettő) egy érzékelőpadon mérhették össze tudásukat. A versenyzők minden idegszálukkal a képernyőn látható irányjelzőkre koncentráltak, miközben izzott körülöttük a levegő az emberekkel megtelt játéktérben. Az idők változnak, és most már ezt az atmoszférát könnyedén megteremthetjük otthonaink kényelmében is, kisebb helyigényű szenzoros kutyúink segítségével, ahol csak a szomszédok vehetnek véget a bulinak. Ha ügyesek vagyunk, akkor őket is bevonhatjuk az önfeledt dárdióba.



- + változatos, kimondottan jó számok
- + online funkciók
- + ötletes koreográfiák...
- ... amik néha lekövethetetlenek
- szeretjük PSY-t?

**EPRESPUSZEDLEE – NIGHTWOLF**  
Ha a nevetés az élet sója, akkor a tánc a grillfűszere.

**78**



## LeBron az Új Jordan?

# NBA 2K14

**Jason Argent alelnök, 2K Sports:** „El vagyunk ragadtatva attól, hogy az Euroliga legjobb csapatait köszönhetjük az NBA 2K szériában. Az európai kosárlabdának hihetetlenül szenvedélyes követői vannak, és mi izgatottak vagyunk amiatt, hogy elhozhatjuk nekik Európa legjobbait az NBA 2K14-ben.”

## INFO

Kiadó **2K Sports**  
Fejlesztő **Visual Concepts**  
Platform  
**PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden Egy újabb fejezettel bővül az NBA 2K széria, ami a 2014-es NBA évaddal, érdekes játékmódokkal és egy sztorimóddal is gazdagodott.  
PEGI 3+

### BÁR EZ TALÁN CSAK A CIKK VÉGÉN VÁLIK MAJD VILÁGOS-SÁ, DE ÉN NEM A GYU VAGYOK

(hosszú ideje minden évben ő tesztelte a sorozatot – a szerk.). Ennek fényében idén kicsit más szempontok szerint ismerkedünk az évente visszatérő *NBA 2K* sorozat legújabb tagjával: egy casual játékos szemével. Már csak azért is, mert láttam Gyút játszani, ízekre szedett volna engem bármikor, ezért nem fogom azt hazudni, hogy én vagyok itt a Török Péter, majd felkoncolom szakértő szemmel jól ezt a játékot. Annak idején Dreamcasten volt szerencsém az első részhez (imádtam), azóta nagyjából két-háromévente ülök le haveri alapon játszani, nem tud érdekelni az „évente valamiben kicsit változtatunk” szériaelv, és az NBA-t is akkor követtem utoljára elvete-mülten, amikor még Pacers-fanatikus voltam Jermaine O'Neal és Reggie Miller hőskorában. Ugyanakkor azt gondolom, hogy érdemes nem hardcore szemmel vizsgálni egy sportjátékot, mert nemcsak az elvakult sportrajongóknak szól; igenis az is olvasson most tovább, akit nem érdekel annyira az NBA. Egyszerűen azt kell látni, hogy egy játék hogyan képes úgy érdeklődést, szenvedélyt, rajongást kelteni az emberben, ami akár fanatikussá is teheti (gondolatok csak a *Gran Turismo*-rajongóra, aki a játék miatt lett igazi autóversenyző, még filmet is akarnak róla csinálni). Vajon az *NBA 2K14* képes lehet meghódítani egy hétköznapi ember szívét?

### KIMÉSZ A PÁLYÁRA, BELEADSZ 110 SZÁZALÉKOT

Nyilván az kell a parasztnak, hogy vakítsák – engem is azzal vett meg a játék az elején, hogy a prezentáció lenyűgöző. Most LeBron James került a borítóra, így az intró is róla szól, kicsit talán túlságosan is. Nem mintha nem lehetne tisztelegni a nagy reményekkel indult, de csak kemény harcok árán legendává érett Heat-sztár előtt, idén nagyon rá akartak építeni mindent. Saját sztorimódot kapott, ő válogatta a zenéket (Gyu most azt írná, hogy a hip-hop monoton és unalmas, és csak a Phil Collins-féle *In The Air Tonight* nyugtatta a lelkét kicsit, de szerintem egyébként tökéletesen ideillő és hangulatos soundtrack lett a végeredmény), az ő arca köszön vissza mindenhol. Ha valaki csak annyit tud a kosárlabdáról, hogy régen viccesen kinéző fehér fiúk játszották, aztán volt egy Michael Jordan, akkor neki talán furcsa lehet ez a sztárolás, de szükség van új legendákra, értem én. Egyébként tetszik – mondaná Bástya elvtárs, és igaza is lenne, mert minden pofás. A Stat Inc. munkájának köszönhetően az online Roster mindig naprakész, statisztika, meccsek, sérülések, esetleges csapatváltozások azonnal láthatók, integrálódnak a játékba, és persze megkapjuk az NBA liga összes csapatát, a legendás klasszikusokat és a szerintem tök felesleges Euroligát is. A menü viszonylag könnyen kezelhető – azért is, mert egy kicsit minden ismerős. Ez pedig azt jelenti, hogy nagy vál-

tozás nem történt. A kulcs játékmódok mint a MyPayer, a MyTeam vagy a The Association továbbra is szerepelnek, és gyakorlatilag ugyanúgy működnek, mint tavaly. Míg a MyPlayer mód valószínűleg a legjobb karriermód a sportjátékok körében, addig a MyTeam még az új funkciók tükrében is csak utánérés hatását kelti az EA-féle *Ultimate Team*hez képest (már ahogy én emlékszem). Az online módokban visszatért a Crews mód azoknak, akik egyéni csapataikat szeretnék próbára tenni a hálón mások ellen nyomulva, ám más nagy változás nincs. Ott van még a Blacktop is a Street fanoknak, nekem ez még az *NBA 2K12*-ben *Legends Showcase* DLC-ként jobban bejött, de nem rossz móka.

### LEBRON, A JÖVŐDBE LÁTOK

Az egyetlen teljesen új mód a tavalyi, Michael Jordan által reklámozott módot felváltó Path to Greatness, ami a Jordan Challenge nosztalgikus pillanataival szemben egy lehetséges jövőt képzel el a borítót is gazdagító LeBron számára. Különböző bajnokságokon kell végigvezetnünk hősiünket, de nem fogunk teljes évadokat lejátszani, csak azokat a fontos meccseket, amelyek előrébb lendítik a cselekményt. Első körben el kell döntenünk, hogy szeretnénk-e a Miami Heat soraiban maradni, vagy elcsábulnánk másfelé – kétféle sztorit jelent ez, de végül is kosarazni fogunk mindenképpen, tehát a történetnek pontosan annyi jelentősége van, mint a pornófilm-



A „mashova nézek” trükk – klasszikus

Zsákolós Frodó



LeBron megmutatja, hogy is kell ezt



# EGY KOSÁRNYI TÖRTÉNELEM

- 1999** **NBA 2K:** Elindul a széria Sega Dreamcasten.
- 2000** **NBA 2K1:** Bemutatkozik az online mód és az első szabadtéri pályák.
- 2001** **NBA 2K2:** Olyan sztárokkal játszhatunk, mint Michael Jordan, Larry Bird és Wilt Chamberlain. A sorozat Xboxon és PS2-n is debütál.
- 2002** **NBA 2K3:** Bevezetik az ESPN stílusú prezentációt.
- 2003** **ESPN NBA:** Megváltozik a franchise elnevezése.
- 2004** **ESPN NBA 2K5:** Újabb névváltoztatás, és elrajtol a The Association karriermód.
- 2005** **NBA 2K6:** Ismét változik a cím, és a szériát átveszi a 2K Sports. Először jelenik meg NBA játék Xbox 360-on.
- 2006** **NBA 2K7:** PlayStation 3-on is bemutatkozik a széria, új animációs technikával jelenítik meg a játékosokat.
- 2007** **NBA 2K8:** Továbbfejlesztik az animációkat, ezáltal új stílusok is megjelennek.
- 2008** **NBA 2K9:** PC-n is tiszteletét teszi az NBA.
- 2009** **NBA 2K10:** Premier a PSP-n, elindul a MyPLAYER mód.
- 2010** **NBA 2K11:** Elérhetővé válik a Jordan Challenge, Doris Burke újságíró először jelenti a pálya széléről az aktuális hangulatot, és a játék már támogatja a PlayStation Move-ot is.
- 2011** **NBA 2K12:** Megjelenik az iOS változat, elrajtol az NBA'S Greatest mód, bővülnek a MyPLAYER lehetőségei is.
- 2012** **NBA 2K13:** A platformok között feltűnik az Android, a zenei anyagot Jay-Z válogatja. A mobilalkalmazások használata lehetővé teszi, hogy extrákat kapjunk a játékban. Debütál az All-Star Weekend DLC, támogatást kap a Kinect, és a MyPLAYER egy alapos ráncfelvarrás után MyCAREER lesz.
- 2013** **NBA 2K14:** Bemutatkozik az Euroliga, visszatér a Crews online mód, és már a next-gen konzolokon is kosarazhatunk.



Az új irányítást még szokni kell



Utcai harcosok



A nap, amikor Tim Duncan már nem akarta a labdát



James LeBron az életben... és a játékban



Nemhogy a három, az egy pontos dobás is nehéz

ben a mosógépszereelő monológjának, mielőtt eldugaszolja a negligszében unatkozó háziasszonyt a kanapén. Hamar el is untam magam itt, viszont pont elég volt ahhoz, hogy ráérezek, valami nagyon megváltozott.

## PROFI KONTROLL, MÉG PROFIKNAK SE

A legnagyobb változtatás valószínűleg az irányítás beállításain történt, semmi nem ott van, ahol korábban megismertük. Jó, ez erős túlzás, de ha van egy bevett gyakorlatod, amit rutinszerűen követsz, akkor nagyon megzavar a sok apró változás. Pedig érezhetően minden realiztikusabb, pontosabb, elképesztő cseleket, élethű mozgásokat, zsákolásokat és passzokat lehet nyomtatni – de milyen áron? Mintha a feng shui okán anyám éjszaka átrendezné a szobát: lehet, hogy jobban áramlik a chi, de ettől még reggel izomból nekimegyek a zoknisszekerénynek. Azok, akik már mesteri szintre fejlesztették a korábbi részek által lefektetett alapokat, most valószínűleg fanyalognak, de az új séma olyan részletességet ad, hogy megéri újra nekiesni a tanulásnak. Ezzel csak az a baj, hogy a tutorial nehézkes, unalmas, túlságosan aprólékos, és hamar felrántjuk magunkat. Inkább sok meccset érdemes játszani, és ráébredni közben azokra a finomságokra, amelyeket az ideai epizód tartogat – csak valahogy nem sikerült ezt okosan átadni. Rengeteg új mozgást tesz lehetővé a jobb analóg kart

használó mechanika, a dobás is nehezebb, de életszerűbb így. Néha egy-egy pillanatig éreztem meccsek alatt, hogy milyen kemény dolgokat lehet most már véghezvinni. Szóval vegyesek az érzéseim, mert az irányítás nem rossz, de megújított irányításként már zavaró, kiakaszthat sok embert, a kezdőknek pedig túlságosan komplexnek tűnhet.

## A KOSARAS NEM HÜLYE

Az új mozdulatok persze nem indokolatlanul kerültek a játékba, ugyanis a gépi ellenfelek az idén rendesen bekeményítettek, már alacsonyabb nehézségi fokozaton játszva is komoly problémákat okoznak. A tavaly feljavított passzmechanikával gyakran könnyű volt elsuhanni a gép mellett, de idén ők is igazodtak az új tempóhoz. Ha túl sokat ácsorgunk, a védelem teljesen ránk száll, vadul kapkodva a labda után minden adódó alkalommal, mint ahogy egy rosszul időzített passz is véget vehet a támadásunknak. Szóval ez a része a játéknak teljesen rendben van annak ellenére, hogy akadnak még most is bugok, vak bírók, beakadó játékosok.

## I ALMOST LOVE THIS GAME

A Kevin Harlan-féle kommentátorcsapat, a zseniális, tévéközvetítés élményt nyújtó prezentáció, a sokféle játékmód és az elképesztően realiztikus mozdulatsorok miatt az NBA 2K14 megérdemli a vállveregetést. Sportjátéknak kiváló darab, de nem újított eleget, és

## VISSZATÉR AZ NBA LIVE

Egy nagyobb lélegzetvételnyi szünet után NBA Live 14 címmel tér vissza az NBA Live franchise, ami alatt az EA vadonatúj grafikus motorja, az Ignite duruzsol majd, és a next-gen konzolokat célozza meg. Visszatér tehát a nagy rivális, a 2K felkötheti a sportgatyát.

a kezdők számára túlságosan nehéznek, bonyolultnak tűnhet. Én még az a generáció vagyok, aki két gombbal játszott az NBA- és NHL-meccsokat 16 bites konzolokon, hiányzik ez az életérzés, a casual gyönyör. Elérjük szépen a szimuláció határait, de az új közösséget is meg kellene hódítani valahogy. Kíváncsi vagyok, hogy a visszatérő NBA Live széria hogyan tervezi elérni a tömegeket, de valakinek azokra is gondolniuk kellene, akik nem úgy írják alá a cikket, hogy: Gyu.

**HARDVER**  
Intel Celeron 440 2 GHz/AMD Athlon 64 4000+ CPU, 2 GB RAM, Windows XP, GeForce 315/Radeon HD 5450 VGA, 7 GB HDD

- + tökéletesen élethű meccsek
- + realiztikus mozgások
- + komplex irányítás...
- ... amit nagyon nehéz megtanulni
- kevés a valódi újítás
- a LeBron mód nem veri a Jordan Challenge-t

**HP**  
Nem ettől lesz NBA-rajongó, de ha az vagy, kötelező.

85



A cel-shading grafika ugyan manapság már nem annyira menő, de ettől függetlenül nagyban hozzájárul a Wind Waker bájához

Távolban egy fehér vitorla

# THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

**SZOKTÁK VOLT MONDANI, HOGY A KLASSZIKUSOKON NEM FOG AZ IDŐ.** Gyakran hajlamosak is vagyunk elhinni ezt a közhelyet, hogy aztán hatalmasat koppanjunk abban az esetben, ha előveszünk egy olyan játékot, amely több mint egy évtizeddel ezelőtt élte a fénykorát. Kevés olyan videójáték van, ami képes ezt elkerülni, viszont minden idők egyik legjobb *Zelda* epizódja közöttük van.

## AZ IDŐ SZORÍTÁSÁBAN

Bizony mondom néktek, röpi az idő. A *Wind Waker* eredeti változata már közel 11 éve jelent meg, de ez perze nem jelenti azt, hogy elavult lenne. A zseniális harcrendszer, a cel-shading grafika, a bűbajos karakterek, a többszintes dungeonök, a ravasz fejtörők és a megkapó történet még ma is megállja a helyét. A Nintendo azonban a fejébe vette, hogy a mostani játékosgenerációnak is megmutatja, milyen volt a minőségi videójáték abban a korban, amikor még a bénaázások eredményeképpen megjelent a Game Over felirat a képernyőn. A *Wind Wakemél* nem is találhattak volna jobb alapanyagot, kétségtelen, hogy ilyen játékokkal kellene feldobni a Wii U továbbra is gyengélkedő eladásait. Nem fér a fejembe, hogy fordulhatott elő, hogy az egy évvel ezelőtt megjelent, next-gennek beállított konzolhoz



## INFO

Kiadó Nintendo  
Fejlesztő Nintendo  
EAD  
Platform Wii U  
Röviden Minden idők egyik legnagyobb akciós és kalandjátékának újrakiadása.  
PEGI 7+

miért nem jött ki ez a játék, egészen biztosan többen vették volna meg érte, mint az orbitá-lisan nagyot bukott *ZombiU*-ért.

## SZELLŐKELTŐ

A *Wind Waker* főszereplője egy kisfiú, aki éppen a születésnapját ünnepli egy távoli és békés szigeten. A helyi szokásoknak megfelelően magára ölti a zöld ruhát, ami tisztelgés a letűnt korok legendás hőse előtt, ki legyőzte és száműzte a legfőbb gonoszt. Az események azonban nem várt fordulatot vesznek, amikor felbukkan egy kalózhajó tele szeret-hető gazfickókkal és egy hatalmas madár, aki elrabolja a kisfiú testvérét. Itt indul be igazán a történet, melynek során felfedezhetjük az óceán szigetvilágát, megismerkedhetünk egy beszélő hajóval, és elkalandozunk minimum 30 órát ebben a lenyűgöző játékban. Az a zseniális az egészben, hogy a *Wind Wakert* úgy tervezték meg a japánok, hogy végig tartogat valami meglepetést a játékosok számára. Folyamatosan kapjuk az új játékelemeket,

egy percre nem érezzük azt, hogy az unalomig ismert részekkel próbálnának meg lenyűgözni minket. Imádtam például azt a részt, amikor a játék elején egy kastélyba kellett bejutnunk, de a betörés közben elveszett a kardunk. Kénytelenek voltunk tehát átváltani besurranó üzemmódra, melyről kiderült, hogy sokkal nagyobb móka, mint ahogy azt elsőre gondoltuk volna.

## A PLASZTIKAI SEBÉSZ NEVE: WII U

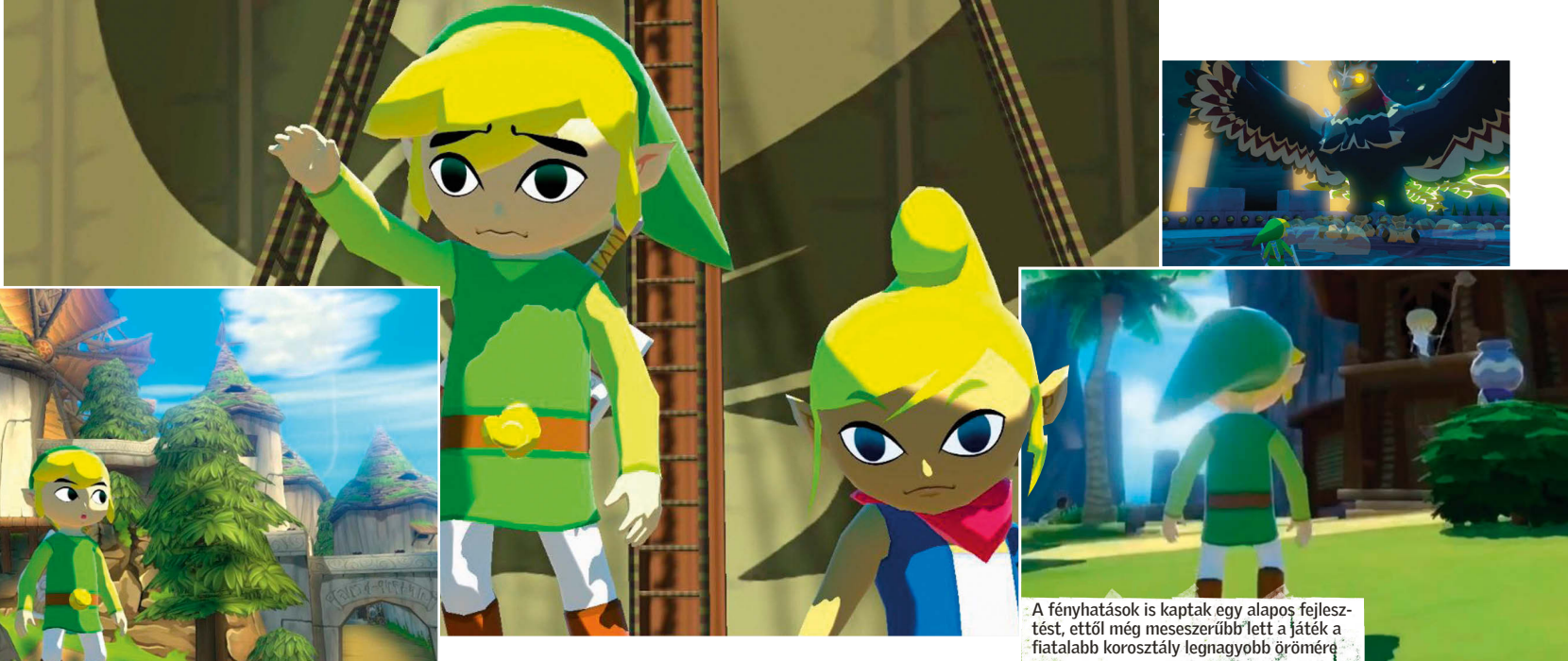
Az első és legszembetűnőbb változás a szemet gyönyörködtető HD (1080p) kidolgozottság. Minden átvezető animációt, a fényhatásokat és az összes textúrát újratervezték, egészen egyszerűen mesés látványt nyújt egy megfelelő tévén. A játék teszteléséhez hazavittem egy Wii U-t, és rákötöttem az otthoni tévére, mondanom sem kell, hogy a gyerekeim teljesen odáig voltak a látványtól. Az ilyen maratoni tesztelésekkel azonban van egy kis gond: hiába vagyok családfő, még nekem sem lehet annyi időre (30+ óra)

## THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD WII U LIMITED EDITION BUNDLE

A tízéves évforduló tiszteletére a Nintendo kiadott egy egyedi Wii U-csomagot, ami a felújított játék mellett egy fekete Wii U gépet, egy fekete *Wind Waker* motívumokkal díszített tabletet, egy digitális változatot a *Hyrule History*-ből (amolyan történelemkönyv a világhoz) és a szokásos kiegészítőket tartalmazza. Ráadásul ez az USA-ban átszámolva csak olyan 60 000 forintba kerül, itthon viszont 100 000 forintot is elkérhetnek a csomagért.







A fényhatások is kaptak egy alapos fejlesztést, ettől még meszeszerűbb lett a játék a fiatalabb korosztály legnagyobb öröme.

lálhatunk a tengerpartokon, még az is lehetséges, hogy valaki így kér segítséget a továbbjutáshoz.

### NEMCSAK ADTAK, EL IS VETTEK

Az elmúlt 11 évben a *Wind Waker* kultjáték lett, meglepően kevés kritika érte. A játékosok azonban szeretnek mindenbe belekötni, és a fejlesztők bebizonyították, hogy igenis odafigyelnek ezekre a sirámokra. Számos olyan elemet átalakítottak, ami nem nyerte el a rajongók tetszését. Az első és legfontosabb ilyen rész a vitorlázás újragondolása. Hihetetlenül sok időt el lehet pepecselni a tengeren, főként akkor, ha szorgos hangya módjára fel akarjuk fedezni a teljes szigetvilágot. Aki kicsit is rákattant erre a részre, az könnyedén elvitorlázhatott akár 100 órát is. Ennek zöme azonban unalmas hajókázás, ami első ránézésre gyönyörű (főként nagy felbontásban), de tapasztalatból mondom, hogy a második óra elejére kifejezetten unalmassá válik. A készítőket ezt a problémát egy huszárévvel megoldották: az aukciós házban

vehetünk egy vörös vitorlát, ami 50%-kal felgyorsítja hajónkat, ráadásul még a szél irányával sem kell pepecselnünk, automatikusan feltámad abba az irányba, amerre menni akarunk. A játék vége felé az eredeti változatban volt egy küldetés, ami szintén sok kritikát kapott (TriForce küldetés), a rajongók kérésére ezt is áttervezték, hogy élvezetesebb legyen. Mindezek tetejébe megfejelték még a HD verziót egy Hero móddal, ahol a szörnyek kétszer akkora sebést visznek be, és ezeket a sérüléseket csak és kizárólag gyógyító itallal tudjuk orvosolni. Ezek a változások nem kicsit növelik meg a játék nehézségét, szóval csak az aktiválja, aki nem bánja a kihívásokat. Szerencsére ez bármit kikapcsolható, szóval a nagyobb bosszarcoknál nem fogjuk a tizedik sikertelen kísérlet után átkozni magunkat.

### MŰLT, JELEN, JÖVŐ

Nem kicsit irigylem azokat a játékosokat, akik most kapcsolódnak csak be a *Zelda*-örületbe. Nekem már ismerős volt az egész játék, bár tíz év távlatából egyáltalán nem emlékeztem minden részletre, azért így is remekül szórakoztam. Képelem, mit érezhetnek azok, akik most először találkoznak ez-

zel a stílussal. A *Wind Waker HD* egy pazar feldolgozás, nem lehet nagyon belekötni, hiszen minden időnk egyik legjobb játékát dolgozza fel „nem középiskolás fokon”. Nagyon bízom benne, hogy a felújítás lesz annyira sikeres, hogy a többi nagy klasszikus is megkapja a maga ráncfelvarrását. Ez különösen aktuális most, amikor az igazi next-gen konzolok már az ajtóban toporognak, de igazán nagy, eredeti és kiemelkedő nyitócímeket nem tudnak melléjük pakolni. Ami meg a Wii U-t illeti, ez az a taktika, amit követniük kellene, sok játékos hanyatt-homlok rohanna Wii U-t venni, ha mondjuk kapna mellé egy *Star Wars: Rogue Leader HD* változatot. Köztük én is.

Mocsy

+	az eredeti <i>Wind Waker</i>
+	nagy felbontás
+	tabletes irányítás
-	nem beszélnek a karakterek

**MOC**  
Bárcsak több ilyen HD remake lenne!

92

**A WIND WAKERNÉL NEM IS TALÁLHATTAK VOLNA JOBB ALAPANYAGOT (A FELÚJÍTÁSHOZ), ILYEN JÁTÉKOkkal KELLENE FELDOBNI A WII U TOVÁBBRA IS GYENGÉLKEDŐ ELADÁSAIT**



Az első komolyabb főellenfelet csak úgy tudjuk legyőzni, ha odafigyelünk az apró tanácsokra, amiket a játék közben kapunk, anélkül esélytelen a küzdelem.



## Újgenerációs kaszabolás INFINITY BLADE III

**INFO** Kiadó ChAIR Entertainment Fejlesztő ChAIR Entertainment Platform iOS Röviden Megérkezett az Infinity Blade trilógia befejező része, ami sokkal grandiózusból és csillogóbb, mint bármelyik előd. iTunes Rating 9+

**EMLÉKSEM MÉG, MILYEN CSODÁLKOZÁS TÖLTÖTT EL BENNÜNKET, MIKOR MEGLÁTTUK AZ ELSŐ INFINITY BLADE ELŐFUTÁRAKÉNT MEGJELENT EPIC CITADELT, AMI AZ UNREAL ENGINE MOBILIS VÁLTOZATÁNAK KÉPESÉGEIT MUTATTA BE NEKÜNK ERŐSZAKMENTESEN.** Az ingyenes techdemó lehetővé tette, hogy bókálássunk egy kihalt várban, és csak órák elteltével tudtuk megérteni, hol is tart valójában a technológia. Aztán megjelent az *Infinity Blade*, ami mai napig az egyik legjobb érintőképernyős játék, a nagy siker pedig egyértelművé tette, hogy szükség van a folytatásra.

Az iPhone 4S-t bejelentő rendezvényen bemutatkozott a második rész, ami folytatta az *Infinity Blade: Awakening* regényből megismert történetet, de tudtuk, hogy még nincs vége – csak egy újabb technológiai szintlépés kellett, hogy a törölt *Infinity Blade: Dungeons* helyett megkapjuk az *Infinity Blade III*-at, ami maximálisan kihasználja az iPhone 5S 64 bites architektúráját, de a korábbi eszközökön is röccenésmentesen fut. Akik nem olvasták a regényeket, kicsit hátrányban érezhetik magukat sztoriujiyileg, de ahogy a korábbi játékokat, úgy ezt is inkább a játékmenet emeli ki és teszi élvezetessé. A három epizód közül mégis a harmadik története sikerült a legjobbra. Folytatódik Siris kalandja, akinek most a *The Worker of Secrets* nevű főgonosz

kell legyőznie (rengeteg más furcsaság mellett). Siris talált magának egy rejtékhelyet, ahol meghúzódhat, élvezheti a békességet, mielőtt változott közelharc fegyvereivel csatába indul. A játékmenet a korábbiaknál lényegesen lineárisabb, már nincs akkora hangsúly a környezet felfedezésén. A harcrendszer nem sokat változott, többnyire csak bővítették, de érdemes szót ejteni arról, hogy játszható karakterként jelenik meg Isa, a világ női főhőse, akit tulajdonképpen – eltekintve attól, hogy saját felszerelést kapott – semmi nem különböztet meg Siristől.

Az *Infinity Blade III* a sorozat kiteljesedése. A ChAIR mindent kihozott a játékból, amit lehetett, mi pedig reméljük, hogy érkeznek még spin-off epizódok, amelyek újra és újra lenyűgöznek minket.

Paca

- ✦ epikus, jól kidolgozott sztori
- ✦ még mindig lenyűgöző grafika
- ✦ rengeteg fejlesztés
- ✖ a harc a megszokott
- ✖ a történet egyes részeit nem mindenki értheti
- ✖ drága fejlesztések

**PACA**  
Méltó lezárása az iOS legmeghatározóbb trilógiájának.

89



## Telefonon hív a kötelesség CALL OF DUTY: STRIKE TEAM

**INFO** Kiadó Activision Fejlesztő The Blast Furnace Platform iOS Röviden Az Activision terjeszkedik – exkluzív Call of Duty epizód érkezett mobil-eszközökre, ami játéknak nem rossz, de CoD-nak kevés. iTunes Rating 17+

**C**SAK IDŐ KÉRDÉSE VOLT, MIKOR DÖNT ÜGY A CALL OF DUTY SZOROZATOT GONDOZÓ ACTIVISION, HOGY ELÉRKEZETT A MEGFELELŐ PILLANAT EGY TELJES ÉRTÉKŰ MOBILIS EPIZÓD KIADÁSÁRA.

A széria számára nem ismeretlen a terep, korábban két zombis *CoD* is megjelent iOS-re és Androidra, és a *Black Ops* játékokkal bevezetett mód valóban méltó a kiemelésre, mégsem mondhatjuk, hogy a sorozat védjegyének számít. A *Strike Team*ben nincsenek zombik, vannak viszont terroristák, akiket legalább két-, de legfeljebb négyfős csapatunkat irányítva meg kell akadályoznunk gonosz tervük véghezvitelében. És ezzel le is írtam a teljes történetet.

Mobilis játék kétféle lehet: az egyik, ami a készülékek határait feszegetve igyekszik konzolos minőséggel lenyűgözni a vérbeli gamereket, a másik pedig két rohanás között kíván pár perc kikapcsolódást nyújtani mindenkinek, függetlenül attól, hogy az illető mennyire mozog otthonosan a videojátékok világában. Ellenében azzal, ahogy elsőre gondolnánk, a *CoD: Strike Team* ez utóbbi kategóriát erősíti: öt-tíz perc alatt teljesíthető küldetésekből kapunk tizenhatot, illetve van a Survival mód, ahol ellenfelek növekvő hullámaikat kell visszaverni.

A Survivalben nincs semmi meglepő, működik, ahogy működnie kell, élvezetes és szórakoztató, de semmi extra. A kampányon ugyanakkor csavartak egyet: miközben egy különböző fegy-

verekkel és perkekkel felszerelt osztagot irányítunk, válhatunk a tagok között, sőt majdnem minden esetben egy repülő drón kamerájának szemszögéből láthatjuk be az egész területet, és izometrikus nézetből adhatunk utasításokat a csapatnak. Ez többé-kevésbé jól működik, de néhány parancsot csak ebből, míg másokat csak a másiktól hajlandó végrehajtani a csapat. Felülről nézve például nem mindig guggolnak be a fedezék mögé, FPS nézetből viszont csak egy gomb nyomogatására követik a játékos irányította társukat. Egyik nézet sem tökéletes, de ha esetleg lesz folytatása, biztosan faragnak rajta.

Sajnos a *Modern Combat* sorozat, ami egyértelműen a *CoD* mobilis másolata, jobb *Call of Duty*-nak, mint a *Strike Team*. Talán ha más néven jött volna...

Paca

- ✦ hibrid
- ✦ mobilra szabták
- ✦ pont olyan hosszú, amilyennek lennie kell
- ✖ hiányos mindkét nézet
- ✖ játékélményben nem éri el a többi CoD szintjét
- ✖ nincs multiplayer

**PACA**  
Call of Duty-nak nem jó, mobilis játéknak közepesnél jobb.

71



MICROSOFT XBOX 360 250GB



2 ajándék játékkal  
- Batman Arkham City  
- Darksiders II.

**74 900 Ft**





## Qui-Gon Csirip és a többiek ANGRY BIRDS STAR WARS II

**INFO** Kiadó Rovio Fejlesztő Rovio, Platform Android Röviden Hiányzott a világnak az új Star Wars trilógia „madarasítása”, a Rovio viszont igyekezett befoltozni az űrt. GPR LM

**T**OVÁBBRA IS ELKÉPESZTŐ A FRANCHISE NÉPSZERŰSÉGE, A CSAPAT NEM ÉRZI, HOGY JELENTŐS VÁLTOZÁST KELLENE ESZKÖZÖLNIE A FORMULÁN, A JÁTÉKEMNET VÁLTOZATLANUL A RENDKÍVÜL EGYSZERŰ „LŐJJ MADARAKAT AZ ERŐDÖKBE BÚJT DISZNÓKRA” ELV SZERINT MŰKÖDIK.

Körülbelül egy éve megkaptuk az *Angry Birds Star Wars* első kiadását, ami a klasszikus Csillagok háborúja trilógiára épült – most itt az „új” trilógia feldolgozása. Tudjátok, mire kell számítani. Számos rajongó viszonyul a Baljós árnyak – A klónok támadása – A Sithek bosszúja hármashoz viszolygva, de tekintsünk el a filmek minőségétől, és koncentráljunk a karakterekre és a helyszínekre, amiket viszont sikerült kiválóan átültetni a dühös madarak világába. Kezdetnek ott az egy (!) nap sütötte Naboo, ahol eleinte Obi Wan és Qui-Gon Jin letagadhatatlan madárrokonait irányíthatjuk, de most először az erő disznóoldalán harcolva akár vissza is vágathatunk a lázadó csiripelőknek. Disznóként harcolni tulajdonképpen ugyanolyan, mint madárként, csak más fegyverek, képességek járnak a választás mellé. A világos oldal leginkább a fénykardban és az erőben hisz, a sötét oldal pedig a löfegyvereket és... nos, az erőt választja. Összesen több mint nyolcvan pálya van, beleértve a bónuszpályákat is. A szokott módon a három csillag megszerzése az igazi kihívás, de aki a 100%-os végigjátszásra törekszik, achievementekért is küzdhet. Minden cél teljesítésével

jár valamilyen jutalom, némelyik az in-game boltban elkölthető érméket ad, míg másokból bármikor harcra hívható karaktereket vehetünk. Ha túl nehéz egy pálya, hívd Panaka kapitányt, majd ráhelyezi azokat a készülék előlapi kamerájára rakott platformra, és hopp, a figura virtuális karakterként jelenik meg a játékban. Jópofa, de nem szabad túlzásba esni.

Rosznak épp nem rossz a játék, de egyre inkább érezhető, hogy a cég a mind nagyobb bevételre hajt. A helyükben mi sem tennénk másképp.

Paca

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

- + a telepod
- + játszható disznók
- + felismerhető karakterek
- kezd nagyon unalmassá válni a séma
- vásárlás nélkül nehéz
- túl sok reklám

**PACA**  
Az eddigi legteljesebb Angry Birds, de a tartalom nem jár ingyen.

83



## Veszteséges háború ARMA TACTICS

**INFO** Kiadó Bohemia Interactive Fejlesztő Bohemia Interactive Android Röviden Folytatva a taktikázós akciójátékok bővítését, a Bohemia Interactive mobilokra is hozott egy különálló Arma epizódot. GPR MM

**M**IELŐTT BÁRMI MÁST CSINÁLNÁTOK, LAPOZTATOK VISSZA NÉHÁNY OLDALT, ÉS HA EDDIG NEM TETTÉTEK MEG, OLVASSÁTOK EL AZ ARMA III TESZTJÉT. Ha megtettétek, most meg vagytok dicsérve, és rengeteg értékes információ van a birtokotokban arról, hogy mi az *Arma* sorozat lényege. A Bohemia Interactive a franchise minden tagjával arra törekszik, hogy a lehető legrealisztikusabb háborús élményt adja vissza, de sikerülhet ez egy másik környezetben is? Nos, nem teljesen.

Az *Arma Tactics* ugyanis nem FPS, hanem egy felülnézetes taktikai akciójáték, amiből az elmúlt hetekben abszolút nincs hiány. A műfaj tökéletesen illik az érintőképernyőhöz, parancsnokként úgy érezhetjük magunkat, mintha egy gigantikus terepasztalon tologatnánk katonáinkat. A *Tactics*ben viszont nem megy minden ilyen egyszerűen, az egység mozgatása nem könnyű feladat, főleg úgy, hogy a kamera hajlamos az akció helyett olyan területeket mutatni, ahol legfeljebb a homokszíllók nappali életét tudnánk figyelemmel kísérni. Ha az ember mobilos játékot csinál, számolnia kell azzal, hogy még a legnagyobb tabletek képernyőjét is kényelmetlen lesz sokáig egyhuzamban figyelni, a küldetéseket pedig ennek megfelelően rövidre, legfeljebb 20 perc alatt teljesíthetőre kell szabni. Az *Arma Tactics* missziói ennél hosszabbak, és amikor egy katona félreért egy parancsot, és a fedezék helyett az ellenség tűzvonalaiba rohan, érthető, hogy elkezd tikkelni a játékosok

jobb szeme. Ugyanakkor aki egy hétfőgi nap egész délutánját hajlandó a fotelben fekvéssel tölteni, megszámlálhatatlan órányi kikapcsolódást kap, köszönhetően a véletlenszerűen generálódó küldetéseknél és a fokozatosan fejlődő katonáknak.

Igaz, hogy az *Arma Tactics* többé-kevésbé megragadja a széria lényegét, a kamera – amikor úgy működik, ahogy kell – folyamatos mozgása (alapvetően izometrikus nézetből látunk mindent, de ha egy katona lő, a vállá fölé követhetjük az akciót) segít jobban átélni az akciót, de valahogy mégsem hozza az elvárt minőséget. A Bohemia akármilyen kiváló játékokat is készít PC-re (az *Arma Tactics* is megjelent a Steamen, de mi az androidos változatot teszteltük), mobilokon tapasztalatlan. Első próbálkozásnak nem rossz, idővel lehet jobb is.

Paca

Az Android-rovat támogatója a Samsung

- + törekszik a realizmusra
- + hű a szériához
- + tervezés szükséges
- túl hosszú küldetések
- néhol hibás irányítás
- nincsenek ellenőrzőpontok

**PACA**  
Ez nem akAr ma összejön.

66



## Ingyenes élet Sim-ulátor THE SIMS FREEPLAY

**INFO** Kiadó FireMonkeys Fejlesztő Electronic Arts  
Platformok IOS, Android, Windows Phone Röviden Egy peták  
kifizetése nélkül is teljes Sims-élmény a telefonunkon. PEGI 16+

### EZEK AZ ELECTRONIC ARTS-OS SRÁCOK MEGÓRÜLTEK, EZT TELJESEN KOMOLYAN GONDOLOM.

Fogták az egyik legsikeresebb márkájukat, átportolták mobilra, ráadásul teljesen ingyenessé tették, a mikrotranzakciókból remélve bevételt. Ez az üzleti modell általában jól működik (jobb híján), ám úgy nem, hogy alapesetben egy remekül használható alkalmazást kínálnak, amelynél csak a legritkább esetben érzünk késztetést arra, hogy egy plusz centet fizessünk a plusz tartalmakért. A *FreePlay* pontosan ilyen, hiszen teljesen ingyen egy útközben, az ágyban, kanapén játszható *Sims* játékot ad, amivel megkapjuk a brandtől elvárt hatalmas szabadságot. Akár több tucat karaktert is irányíthatunk egyszerre, akiknek megjelenését, házáat aprólékosan személyre szabhatjuk, házassodhatunk, veszekedhetünk, gyermeket vállalhatunk, dolgozhatunk, horgászhatunk, autót vezethetünk, háziállatot tarthatunk, és még hosszasan sorolhatnánk. Mindezt nem kell a bankkártyánkhöz nyúlunk, csak akkor, ha az egyébként valós időben – értsd amikor a fizikai világban este 9 óra van, akkor a játékban is – zajló folyamatokon gyorsítani akarunk, vagy egy spéci ruhát, tárgyat akarunk venni, és kifogytunk az Életstílus-pontokból. Azonban ekkor sem feltétlenül, mivel mindig kapunk egy aktuális küldetést (például: vasárnap etesd meg a kacsákat a parkban), aminek végrehajtásával értékes pon-

tokhoz juthatunk, így idővel mindenképpen össze tudjuk gyűjteni a szükséges Életstílus-összeget. Az internetkapcsolatot igénylő játékban ráadásul folyamatosan megjelennek új tartalmak (ruhák, bútorok, házak stb.), egyszerűen nehéz beleszúrni. Android és iOS platformon (a Windows Phone egy kissé el van maradva) például a legutóbbi frissítéssel már egy közeli szigetet is bejáráhatunk, sőt akár a barátaink városába is átruccanhatunk. Nem csoda, hogy a játék instant siker lett, mivel a Tamagocsi óta tudjuk, hogy az életszimulátorok remekül működnek mobilkészülékeken, pláne ha nem állatokat, hanem embereket kell dédelgetnünk. A játék kétségtelenül egy igazi etalon komplexitása és mélysége miatt, ráadásul teljesen ingyenes.

hmolnarj

- + teljes Sims-élmény
- + szép, akadémes grafika
- + üzletek, háziállatok, autók
- ritkán lefagy
- nehéz tőle szabadulni
- mindenhol lehet woohoozni, csak ágyban nem

**HMOLNARJ**  
Teljes élmény ingyen, mikrotranzakció nélkül.

92



## Tamagocsis lovagregény THE SIMS MEDIEVAL

**INFO** Kiadó Electronic Arts Fejlesztő Magic Pockets  
Platformok IOS, Windows Phone Röviden Középkori jelmezbe  
bújtatott Sims, több csatával és kevesebb szabadsággal. PEGI 16+

### LOPJ KÉT TOJÁST, VIDD EL A LEVELET A FALU MÁSIK VÉGÉRE, KAPD EL A CSIRKE-TOLVAJT, TÉRÍTS MEG ÖT EMBERT – NAGYJÁBÓL ILYEN KÜLDETÉSEK TÖLTIK MAJD KI IDŐNK JAVA RÉSZÉT, AMINT BETÖLTJÜK A SIMS KÖZÉPKORI OLDALHAJTÁSÁNAK MOBILVERZIÓJÁT.

Ez hamar unalmasná válik, még úgy is, hogy a játék végére hősiünk akár nyomot is hagyhat a *Sims* történelemkönyveiben. Az alapjátékhoz képest nem csak a környezet jelent változást. Fejlesztetjük karakterünk harci képességeit, jobbnál jobb fegyverekre tehetünk szert, sőt akár saját céhet is alapíthatunk. Érdekes újítások ezek, ám nem tudják csillapítani hiányérzetünket.

A *Medieval* gyakorlatilag egy *Fable*-klón: esetében is a küldetésekre kell koncentrálnunk, és mikor üresjárat van (például meg kell várunk egy növény virágzását), szabadon élhetjük életünket, igaz, a harcok nem olyan látványosak, mint a Lionhead mesterművében. Az aprólékosan személyre szabható világ – ami a *Sims* legfőbb erénye – itt nem adott, karakteralkotásakor csak néhány kész sablonból választhatunk, a beállított személyiségeknek pedig szinte semmi szerepük sincs. Csak egyetlen karaktert irányíthatunk, otthonunk csinosításához is alig pár bútorból választhatunk, a többi simmel történő kommunikációs lehetőségek száma is limitált. Főhősiünk igényei is csök-

kenek: csak enni, aludni, néha társalogni és fürödni akar. Attól még eltekintünk, hogy a fürdés nem lét-szükséglet, no de mi a helyzet az árnyékszékkel?

Mivel az igények limitáltak, simsnapjaink nagy részét az alvás, egyszerű evés, plusz a kalandok véghezvitelére fogja kitenni. Készüljünk fel, hogy szinte folyamatosan pénzsziűkében leszünk, ezért unalmas perceinket növénytermesztéssel és horgászattal fogjuk elütni, mivel mást nem nagyon tehetünk. Értjük mi azt, hogy anno a sötét középkorban is limitáltak voltak az emberek lehetőségei, de ennél nagyobb szabadságot várnánk. Ettől eltekintve a játék jó vétel lehet azok számára, akik *Fable*-klónt keresnek, a *Sims*-rajongóknak inkább ingyenes társát ajánljuk.

hmolnarj

- + négyféle életút
- + pecázós minijáték
- hozd ide, vidd oda küldetések
- kevés személyre szabási lehetőség
- idegesítő hangok

**HMOLNARJ**  
Ez biza' nem más, mint a sötét Sims-középkor.

68

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## 5+1 kedvezmény

Webáruházunk minden raktáron lévő, valamint személyes átvétellel előrendelt termék után egy hűségpontot ír jóvá profilodon. Több termék rendelése esetén minden egyes megvásárolt darab után újabb ponttal jutalmazunk meg, öt megszerzése után pedig a hatodik termékért járó hűségpont 2000 forint kedvezményt jelent vásárlásodból!

## Lemezpolírozás

Kölcson adtad a kedvenc játékod, és valaki véletlenül összekarcolta a lemezét? Akadzik, lassan tölt, vagy el sem indul? Ne dobd ki, van megoldás és még csak új példányt sem kell vásárolnod! Hozd el bármelyik üzletünkbe problémás CD, DVD vagy Blu-ray lemezed, és profi polírozó gépeinkkel újra olyan simává varázsoljuk felületét, mintha új lenne!

## Facebook

Érdekes csatlakozni Facebook közösségünkhöz is, hiszen így mindig képből lehetsz legújabb híreinkkel, akcióinkkal és Facebook-exkluzív ajánlatainkkal. Sőt, nyereményjátékaink során izgalmas ajándékokért, videojátékos relikviáért is versenybe szállhatsz!

[www.facebook.hu/PlatinumShop](http://www.facebook.hu/PlatinumShop)

## Már kapható!

## Már kapható!

## Már kapható!

### BEYOND: Two Souls / Special Edition Magyar felirattal



PS3  
2013. október 11.

Ár: 13 790 Ft / 17 990 Ft

A különleges képességekkel rendelkező Jodie Holmes már születése óta kapcsolatban áll egy természetfeletti lényvel. Családja nem bírja feldolgozni a tényt, ezért elhagyják a lányt, akit egy titkos ügynökség vesz a szárnyai alá...

### FIFA 14 Magyar szinkronnal



PC/PS3/X360  
2013. szeptember 27.

Ár: 8 890 Ft

Éld át a gólszerzés mámorító örömét a FIFA 14-ben! Építsd fel a támadásaid, irányítsd a meccs tempóját és hajts végre sztárokhöz méltó trükköket az új labdafizikával, melyek hála a gólok minden eddiginél valószínűbbek lesznek!

### F1 2013 Classic 1980s Content DLC + ajándék poszter



PC/PS3/X360  
2013. október 4.

Ár: 8 490 Ft

A Codemasters definitív Formula 1 játéka nem csak az idei szezon aktuális autóit, pilótáit és pályáit és szabályrendszerét vonultatja fel, hanem a 80-as évek legendáit is! Válaszd ki kedvenc versenyződ és hajts a bajnoki címért!

## Előrendelhető

## Előrendelhető

## Már kapható!

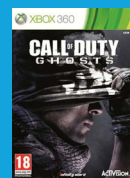
### Battlefield 4 Deluxe Edition Steelbook, China Rising + Battle Pack DLC



PC/PS3/X360  
2013. október 29.  
Ár: 10 790 Ft-tól

A Battlefield 4 által kínált szabadsággal több lehetőség nyílik a harcmezőn, mint eddig bármikor. Akár teljes épületeket is romba dörbenthetsz a győzelem érdekében!

### Call of Duty: Ghosts Ajándék Free Fall + Ghost Personalization DLC



PC/PS3/X360  
2013. november 5.  
Ár: 11 490 Ft-tól

Harcolj az elkeseredett háborút vívó Ghosts egység kötelékében, és aknázd ki a rombolható, dinamikusan változó környezet lehetőségeit a világ legnépszerűbb FPS játékában!

### Batman Arkham Origins Ajándék Deathstroke DLC



PS3/X360  
2013. október 25.  
Ár: 12 490 Ft

Gotham City legveszélyesebb bűnözőinek felemelkedése előtt előtt járunk, a fiatal és tapasztalatlan Batman pedig sorsának meghatározó eseményével kényszerül szembenézni.

### Assassin's Creed IV Special Edition Ajándék kulcstartó/póló/kártya + poszter + DLC



PC/PS3/X360/WiiU  
2013. október 31.  
Ár: 9 490 Ft-tól

Az eddigi legnagyobb Assassin's Creed játékban a Karib-tenger világát fedezheted fel egy megnyerő, mégis brutális kalózkapitány bőrében, akit az asszaszinok képeztek ki.

### LEGO Marvel Super Heroes Előrendelői ajándékkal



PC/PS3/X360/WiiU/3DS/Vita  
2013. október 18.  
Ár: 12 590 Ft

Most új oldaláról ismerheted meg a Marvel univerzumot! Szállj harcba az emberiségért ebben a több mint 100 Marvel hőst és gonoszt felvonultató, nyílt világú akciójátékban!

### PS3 Super Slim 500 GB + BEYOND: Two Souls + The Last Of Us + ajándék HDMI kábel Ár: 84 990 Ft



### Xbox 360 E 250 GB FIFA 14 Holiday bundle + ajándék HDMI kábel Ár: 64 990 Ft

PlatinumShop Pest  
1054 Budapest, Balosy-Szilficszy Út 56.  
+36 (0) 902 61 26, H-P: 10h-19h, Sz: 10h-14h

PlatinumShop Buda  
1035 Budapest, Pecsirémező utca 35.  
+36 (0) 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 szépművészi, 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.



**F1 2013**  
GS 2013. OKTÓBER – 80%  
8990 FT

Ismét versenybe szállhatnak a száguldó cirkusz rajongói. Új játékmódok, továbbfejlesztett fizika, intelligensebb ellenfelek várják a versenyzőket.



**CIVILIZATION V: BRAVE  
NEW WORLD**  
GS 2013. JÚLIUS – 83%  
8990 FT

A Civilization V kiegészítőjében új egységek, civilizációk, átszabott kezelőfelület és sok más extra tartalom érkezett. Ez bőven elég még egy körhöz.



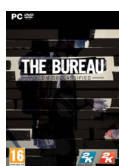
**COMPANY OF HEROES 2**  
GS 2013. JÚNIUS – 89%  
10 990 FT

A második világháború eseményeinek csak az egyik oldalát láttuk. Most képet kapunk az orosz fronttól, ahol a holt 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 földönkívülőkkel.



**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.



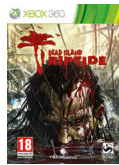
**GRAND THEFT AUTO V**  
GS 2013. OKTÓBER – 99%  
16 990 FT

A Rockstar sikersorozata ideán visszatért, hogy egy szinte tökéletes játékkal tarolják le az őszi szezon. Több száz órányi szórakozás vár Los Santosban.



**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.



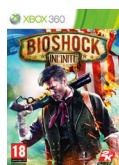
**FIFA 14**  
GS 2013. SZEPTEMBER – 90%  
13 990 FT

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 összeereszthetjük 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.



**BEYOND: TWO SOULS**  
GS 2013. OKTÓBER – 89%  
15 990 FT

A Heavy Rain alkotóinak új játékában egy elsőre ártatlannak tűnő lány, Jodie életútját kísérjük végig, ami különösen izgalmas, szellemtársának hála.



**PES 2014**  
GS 2013. OKTÓBER – 85%  
13 990 FT

Ahogy vetélytársra, úgy a PES is újdonságokkal készült idén ősze. Az új verzió szebb, jobb és tartalmasabb, mint elődei. Idén is nehéz lesz a döntés.



**DRAGON'S DOGMA: DARK  
ARISEN**  
GS 2013. MÁJUS – 80%  
7000 FT

A japán szerepjátékok egyik legújabb darabja most már egy földalatti királysággal is kibővült. Csak időmilliomosoknak!



**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

Skylanders: Swap Force

október 18.

Battlefield 4

november 1.

Forza Motorsport 5

november 22.

Batman: Arkham Origins

október 25.

Call of Duty: Ghosts

november 5.

Ryse: Son of Rome

november 22.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3:

október 25.

Watch Dogs

november 22.

Gran Turismo 6

december 6.

Full Burst

október 25.

Need for Speed: Rivals

november 19.

South Park: The Stick of Truth

december 13.

Assassin's Creed IV: Black Flag

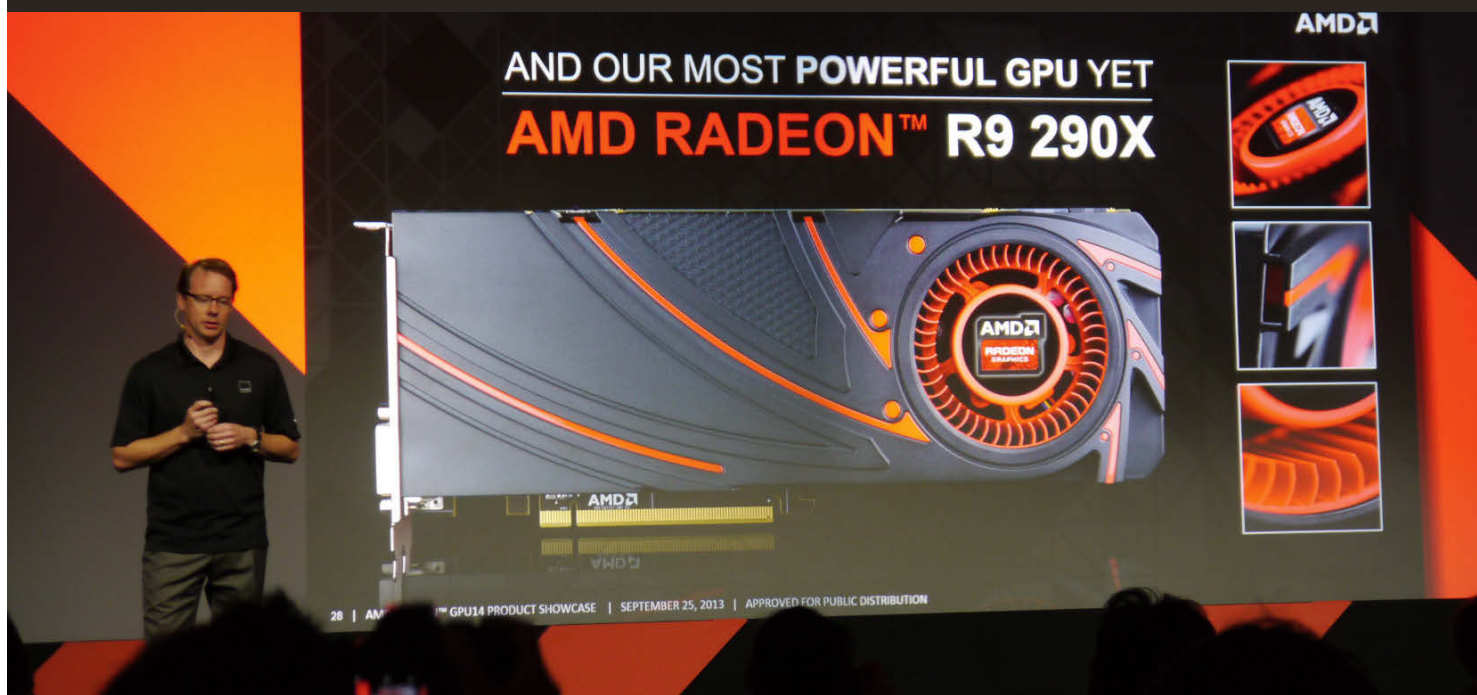
november 1.

Dead Rising 3

november 22.

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

# HARDVER



Megújul a teljes Radeon család

## Öt új kártya érkezik a VGA-piacra

**AZ AMD STÍLSZERŰEN HAWAII SZIGETÉN MUTATTA BE AZ ÚJ RADEON CSALÁDOT, AMI ÖT ÚJ KÁRTYÁT HOZ A JÁTÉKOSOKNAK, ÉS KÖZTÜK VAN A LEGBRUTÁLISABB R9 290X IS.** Az AMD a 2014-es GPU Product Showcase alkalmával rántotta le a leplet az R9-es és R7-es kódnevű kártyáiról, melyek a belépőszinttől egészen a high-end kategóriáig kínálnak grafikus vezérlőket.

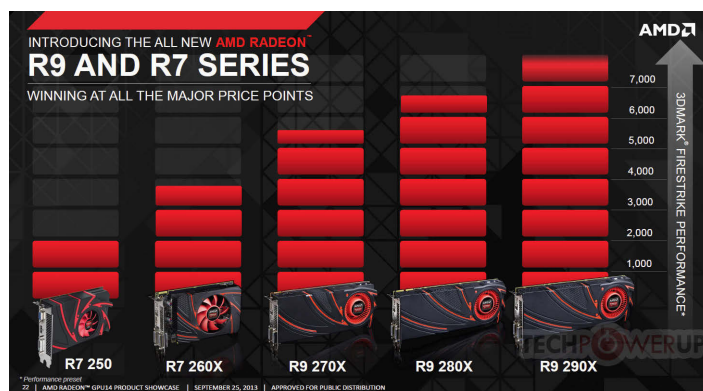
### CSALÁDTAGOK

A család legkisebb tagja az 1 GB memóriával rendelkező R7 250 lesz, ami 89 dolláros árcédulájával – átszámítva kb. húszezer forint – leginkább a belépőszintű PC-kbe, HTPC-kbe kerülhet majd. A picit izmosabb 260X modell ezzel szemben már 2 GB memóriát is kaphat, ami 139 dollárért népszerű kezdő kártya lehet a kispénzű játékosok körében. A középkategóriában az R9 270X hívja fel magára a figyelmet, ami 199 dolláros árával valószínűleg elég nagy népszerűsége

tehet szert. Bár itt is csak 2 GB-nyi memóriamennyiséget kapunk, az ár/teljesítmény arányt tekintve sokak kedvence lehet. Az abszolút felső- és csúcskategóriát az R9 280X és az R9 290X jelenti, amiből csak a 280X kapott publikus, 299 dolláros árcédulát. Az AMD új zászlóshajójának végfelhasználói ára egyelőre titkos, az AMD még nem hozta nyilvánosságra, de becsléseink szerint az Nvidia GeForce Titan szintje, tehát picivel 600 dollár alá fogják pozicionálni.

### CSÚCSTECHNOLÓGIA

Érdeemes pár szót ejteni a technológiákról is, amiből jutott például 4K-támogatás is, igaz, ez még csak a lassan terjedőben lévő, nagy felbontású monitorok esetében lesz izgalmas. Mindenki által használható lesz azonban a True Audio, ami pedig a programozható, pozícióalapú térhangzást biztosítja majd, illetve az R9 290X esetében kapunk egy újfajta CrossFire rendszert is, ami a belső PCI Express-sínen keresztüli kapcsolatot takarja.



A csúcskártya adatai mellett sem lehetünk el sző nélkül, az állítólag Titanverő R9 290X frissített GCN architektúrát kapott, valamint több mint hatmilliárd tranzisztort zsúfoltak bele. Számítási teljesítménye jóval 5 TFLOP/s felett van, ezzel egyébként az AMD elsőként lépte át az 5 TFLOP/s-os határt, így újabb virtuális serleget zselhelhet be számítási teljesítményt tekintve. A kártya GPU-ja összesen 2816 streamprocesszort tartalmaz, amit

44 SIMD-tömbbe rendeztek. Az AMD 28 nm-es csúcszélességű chipje 172 textúrázóegységgel gazdálkodhat, az adatsín pedig 384 biten 6,4 GHz-es effektív órajelű memóriát kapcsolhat hozzá, ami természetesen a GDDR5 fajtából való. Az AMD új videokártyái lapunk megjelenését követően kerülnek a boltok polcaira, így vélhetően a magyarországi megjelenésre sem kell már sokkal többet várnunk.



## Játékoptimalizálás AMD-vel

# GeForce Experience-konkurencia érkezik

Új, praktikus segédprogrammal bővült a játékosok tárháza, ami lényegében az Nvidia hasonló szolgáltatására, a GeForce Experience-re hasonlít. Az AMD Gaming Evolved by Raptr szoftver lényegében a játékok megfelelő grafikai részletességét tudja precízen belőni. Ehhez az AMD a klánalapú szolgáltatásokat nyújtó Raptr céget vonta be a projektbe, a szoftver ebből az adatbázisból képes kikövetkeztetni a legjobb beállításokat. Ehhez

más játékosok gépeit szkennelik le, illetve azoknak a különböző részegységeit. A rendszer az így kinyert tapasztalatok alapján javasol számunkra ideális beállításokat, amivel optimalizálható lesz rendszerünk teljesítménye. A Raptr működése elég megbízható, hiszen összesen több mint 16 millió játékos szolgáltatja az adatokat hozzá, főként azoknak ajánlható, akik nem szeretnek időt pocsékolni a finomhangolásra.



## Elkészült a világ leggyorsabb pendrive-ja

# Elpusztíthatatlan és 240 GB-os

A most októbertől megvásárolható Ventura Ultra pendrive a világ leggyorsabb USB-kulcsa. Az apróság-nak egyáltalán nem nevezhető esz-

köz speciális alumíniumötvözetből készült, ami adatainkat nemcsak a fizikális behatásokkal szemben védi meg, de a korróziótól is. A 73 milli-

méter hosszú, 19 mm széles és 9 mm vastag meghajtó belsejében egy új LSI-SandForce vezérlő lapul, valamint nyolccsatornás NAND Flash memóriachipek. Az USB Attached SCSI Protokollnak köszönhetően ennél a meghajtónál nem kell a különböző másolási feladatokra várni, az adatátviteli sávszélességnek köszönhetően minden egyszerre indított másolás párhuzamosan fut. Az USB 3.0-n kapcsolódó pendrive meglepően magas adatátviteli sebességet kínál, hiszen

maximálisan akár 450 MB/s-os olvasási, és 445 MB/s-os írási tempóra is képes lehet. A sebesség mellett a tárolókapacitás szintén figyelemre méltó, a család 60 és 120 GB-os modellje mellett létezik egy 240 GB-os csúcsváltozat is, aminek sebességéről egyelőre nem közölt adatokat a cég. A két év gyártói garanciával rendelkező USB 3.0-s pendrive természetesen kompatibilis marad a korábbi szabványokkal is, ezeknél viszont érthető módon jelentősen lassabb a teljesítménye.



## Tévés konzol lett a PS Vitából

# Zsebre tehető és bárhol bevethető

A Sony a Tokyo Game Show-n mutatta be a PS Vita új verzióját, valamint egy kijelző nélküli miniváltozatot. A Vita TV hardveresen azt tudja majd, mint a drágább PS Vita, cserébe viszont könnyen szállítható és bárhol beüzemeltető, ahol van egy szabad tévékészülék. A fehér apróság ugyanazokat a játékokat képes futtatni, mint a PlayStation Vita, valamint PS3- és PS4-játékokat, illetve tévészolgáltatásokat is kedvünkre streamelhetünk rajta. Az apró konzolon hálózati csatlakozó, HDMI-, USB-port és kártyafoglalat is található, az áramot pedig egy kicsi hordozható adatterről kapja, ami szintén akár

zsebben is elfér majd. A Sony média-lejátszóként szintén pozicionálja termékét, amire a Sony Entertainment Network különböző médiatartalmai is bekerülnek majd, valamint a távoli jövőben elképzelhető lesz felhőalapú játékok futtatása.





## Monitorok játéokra és multimédiára

# Nagy kijelző, nagy élvezet

**JÁTÉK KÖZBEN A JÓ MONITOR IS ÉPPEEN OLYAN FONTOS, MINT A GYORS VIDEOKÁRTYA; KIS FELBONTÁS, ALACSONY BETEKINTÉSI SZÖGEK ÉS LASSÚ VÁLASZIDŐ MINDMIND RONTHATJÁK EGY VÉRBELI GAMER TELJESÍTMÉNYÉT.** Egy friss felmérés szerint a számítógéphasználók jelentős része a monitorra fordítja a legkevesebb figyelmet, holott a grafikai megjelenésen és sebességen túl a szemünk épsége és persze jó néhány frag megszerzése is múlhat ezen a részegységen. A CRT-k eltűnésével és az LCD-monitorok virágzásával párhuz-

amosan egyre lejjebb kúsztak az árak, és sok olyan extra is elérhetővé vált, amiről még csak nem is hallottunk korábban. Monitortesztünkben öt különböző típust hasonlítottunk össze, és megpróbáljuk eldönteni, hogy melyikre van szüksége egy átlag gamernek. De előtte lássuk, milyen szempontok alapján kell döntenünk.

### ÍGY VÁLASSZUNK MONITORT

Gamermonitort nem könnyű választani, az átlagosnál több szempontot kell egyidejűleg mérlegelnünk, mielőtt a kasszához fáradszunk. Első lépésként a kijelző ideális képátlóját kell megha-

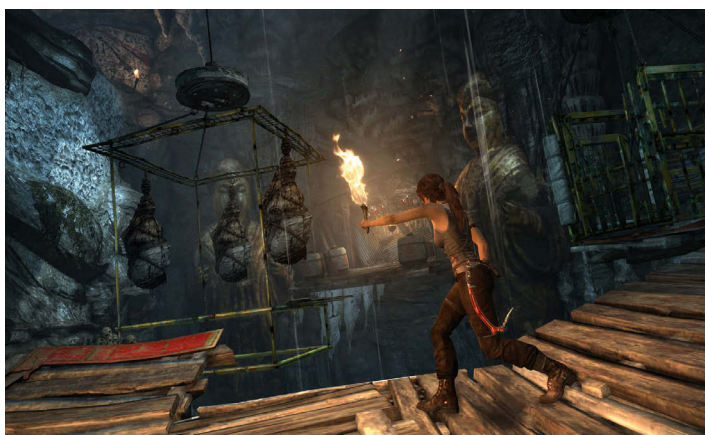
tározni. Manapság egy 22 és 24 colos monitor megvásárlása nagyjából azonos költséget jelent, ezen nem érdemes különösebben spórolni, inkább koncentráljunk a panelre és annak tulajdonságaira. Egy sima HD Ready és full HD-s monitor között általában nincs több, mint 10-12 ezer forint, így nem tanácsos a kisebb felbontást választani, hiszen monitor nem egy-két évre vesszünk.

Akkor se ijedjünk meg, ha jelenleg nem képes a gépünk natív felbontásban maximumon futtatni az aktuális játékokat, vagy csak alacsony részletesség mellett vagyunk képesek megfelelő fps-számot kicsiholni belőle. Egyrészt lefelé még tudunk felbontást csökkenteni, másrészt egy későbbi gépfelújításkor már bánni fogjuk a döntésünket. A panelt tekintve beszélhetünk a legelterjedtebb és éppen ezért legolcsóbban előállítható TN-paneles megoldásokról, valamint a drágább IPS és kevésbé elterjedt VA változatokról. Mint ahogy a tesztben, úgy a való életben is TN-panellel fogunk leginkább találkozni, illetve a drágább típusoknál IPS is előfordulhat. A TN-panel egész gyors, játékra is alkalmas, ellenben színmegjelenítési képessége miatt profi grafikai munkára nem ajánlható, valamint valós betekintési szögei is je-

lentősen alulmaradnak a gyárilag megadott értékeknek.

A képfrissítési érték szintén fontos, a modernebb változatok akár 120, 144 Hz-et is tudhatnak, aminek van hátránya is, ha nem túl jó a vezérlés. Ilyenkor a gyorsaság akár szellemképpel is társulhat. Az ideális választás a minél nagyobb képfrissítés-minél alacsonyabb válaszidő páros. Itt érdemes szétválasztani a valós, feketéből fehérre váltás idejét és a jóval hangzatosabb GTG-t, azaz a szürkéből szürkébe váltását. Általánosságban elmondhatjuk, hogy 5-8 ms válaszidő bőségesen elegendő játékhoz és filmhez is, a profi igényeket azonban az 5 ms és az ez alatti megoldások jelentik.

Végül szóljunk pár szót a kontrasztarányról, aminek normál értéke általában 1000:1 körül alakul. A különféle trükközéssel a dinamikus arányok viszont elérhetik akár a 100 millió az 1-hez értéket is, bár ez inkább csak a gyártók versengését mutatja, nem sok köze van a valósághoz. A csatlakozók megvizsgálásakor törekedjünk a HDMI meglétére vagy kétsatornás DVI-ra, esetleg a jóval korszerűbb DisplayPortra. Kialakításukat tekintve pedig keressük azokat a modelleket, amelyeken egyrészt nem találunk csillogó felülettel, másrészt

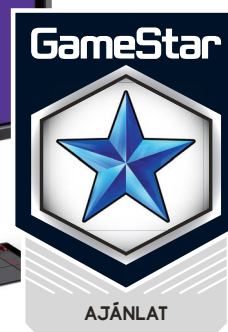




ACER DA220HQLA



BENQ XL2420T



a monitor magassága kényelmesen állítható. Ezek csupán kényelmi funkciók, azonban hosszú távon megéri ezeket a szempontokat is figyelembe venni, mert monitort csak ritkán vásárolunk, vegyük meg akkor a lehető legjobbat.

### ACER DA220HQLA - MONITOR TÁBLAGÉP-FUNKCIÓKKAL

Igazi különlegességgel képviselteti magát a tesztben az Acer, hiszen a DA220 nem csupán egy szimpla monitor, hanem egy monitorba épített tablet. A képernyő átmérője picit kisebb a megszokottnál, hiszen 21,5 hüvelykről beszélhetünk, ám ennek ellenére 1920x1080-as felbontással bír. A használt VA-panel ráadásul érintésérzékeny felülettel is rendelkezik, ami a hagyományos tabletfunkciót erősíti.

Jogosan tehetjük fel azonban a kérdést, hogy mi értelme egy monitorba gépet építeni. Az Acer szerint az Android 4.0-alapú rendszer akkor jöhet jól, ha nincs PC-nk, eset-

leg nem akarjuk bekapcsolni, viszont szeretnénk gyorsan átfutni a beépített Wi-Fi segítségével a leveleinket, vagy felnézni a kedvenc közösségi oldalunkra. Ilyenkor valóban gyorsabb és energiatakarékosabb ez a megoldás, de filmezéshez sem kell a PC-t árammal etetni, USB-ről filmjeink és sorozataink is akadnak nélkül lejátszhatók. Visszatérve a monitor eredeti funkciójára, PC-re microHDMI-porton keresztül csatlakoztathatjuk, más extra videobemenetet nem is találai rajta. Azonban az olyan extrákat már alaptól beépítették, mint a közepes minőségű webkamerát, a Bluetooth 2.1 adaptert vagy az átlagos hangerőre képes

beépített sztereó hangszórópárt. Ami negatívumot jelent a hagyományos monitorokhoz képest, az a magas ár és a fix kialakítás. Dőlésszöveget ugyan lehet állítani, de a magasság nem változtatható. Az egyetlen megoldás a magasság állítására, ha alaptólunk valamit, például egy alaplapon dobozát. Az alkalmazott panel minősége viszont meggyőző, betekintési szögei korrektek, azonban fényereje és a 12 ms válaszidő már jelentősen elmarad a felsőkategóriában megszokottaktól, igazából itt is érződik, hogy főként multimédiás és Windows 8-as felhasználásra tervezték. Az Acer DA220 mindazonáltal játékokra is befogható, de

mind képrfrítésben, mind válaszidőben alulmarad a gamer szegmensben. Főként azoknak ajánlanánk, akik használni is tudják az Android és az érintőképernyő nyújtotta lehetőségeket, illetve külön PC nélküli, csendes rendszerben gondolkodnak.

### BENQ XL2420T - FPS-JÁTÉKOSOK TITKOS VÁGYA

Kifejezetten a profi játékosokat célozza meg a BenQ az XL sorozattal, amiből a legkisebb, 24 colos változat járt nálunk. A full HD-s, TN-pannellel szerelt fekete monitor dizájnban hozza a kor követelményeit, a játékos életérzésre csupán a döntött talpelem és a lábátban használt piros szín utal. A forgatható, dönthető kialakítás nagyon praktikus, magasabb játékosok is könnyedén az üléspozíciójukhoz hangolhatják a képernyőt. Az asztalon történő elhelyezés is jól megoldható, a kábeleket hátul szépen el tudjuk rejteni, nem zavarja az összképet.

Első beállításakor rögtön találkozhatunk a mellékelt „S kapcsolóval”, ami a talpazat jobb és bal oldalára pattintható távirányítót jelent. Ezen három profilgomb és egy görgő található, így nemcsak a személyre szabott képernyőbeállításokat tudjuk pillanatok alatt lecserélni, de az elég részletgazdag menüben is könnyedén navigálhatunk. Beállításokkal nem kell sokat bajlódni, jó az alapkálibráció, a színeket is megfelelően találtuk, éppúgy, mint a 350 cd/m<sup>2</sup> fényerőt és a kissé túlzóan dinamikus 12M:1 kontrasztarányt.

Játékoszemmel a BenQ XL2420T igazi erőssége az állítható 100/120/144 Hz-es képrfrítési mód, illetve a 2 ms GTG válaszidő. Ezeknek köszönhetően hihetetlenül gyorsan és precízen képes kezelni a gyors váltásokat az eszköz, és a tipikus áthúzások sem tapasztalhatók. A szinte megszámlálhatatlan extra között megtaláljuk a Flicker-free technológiát, ami a tápellátás megfelelő stabilizálásával éri el a kijelző villogásmentességét. Ez a gyakorlatban egyrészt jobb képmínőséget eredményez, másrészt még hosszabb, három-négy órás játék során sem fárasztja el

## „AZ 5-8 MS VÁLASZIDŐ BŐSÉGESEN ELEGENDŐ JÁTÉKHOZ ÉS FILMEZÉSHEZ IS, A PROFI IGÉNYEKET AZONBAN 5 MS ALATT KELL KERESGÉLNI

## NVIDIA 3D VISION 2

A legkorszerűbb gamermonitorokon találkozhatunk a 3D Vision Ready logóval, ami a legújabb Vision 2 technológiára utal. Bár ezt a tesztben szereplő Asus és BenQ monitor is tudja, magát a szemüveget hiába keressük a dobozokban. A fekete, kicsit batár megoldást külön lehet megvásárolni, méghozzá nem is túl olcsón: 26 000 forintot kérnek el érte, és még csak nem is igazán divatos. Ezért a pénzért szerencsére wireless szemüveget kapunk, aminek beépített akkumulátorát USB-ről tölthetjük, egyetlen feltöltés-

sel pedig akár 25-30 órát is játszhatunk. A régebbi próbálkozásokkal szemben az új szemüveg már full HD felbontással is elboldogul, ám a 3D mód csak kétsatornás DVI-on, 1.2-es DisplayPorton vagy 1.3-as HDMI-n keresztül valósulhat meg. Azt sem árt tudni, hogy érdemes mellé a lehető legnagyobb képrfrítési frekvenciával dolgozó monitort választani, mivel az aktívzárás szemüveg működési elve miatt felezni kell ezt az értéket. Egy jelenlegi, 144 Hz-es csúcsmóddal esetében tehát 72 Hz-et jelent a gyakorlatban, ami

már folyamatos váltakozás mellett is kevésbé terheli a szemünket. Ettől függetlenül nem ajánlott a hosszú, színtel nélküli játék, mert bizonyos esetekben megfájdulhat a fejünk. Aki többmonitoros játékokat szeretne 3D-ben használni, azoknak maximum három monitor engedélyezett, ennél többet nem kezel a rendszer. Ehhez persze három egyforma monitor, megfelelő kártya, driver és nem utolsósorban 3D-t támogató játék szükséges, ami szerencsére már közel 600 címet jelent.



annyira a szemünket, mint egy régi típusú darab. Megemlíthetjük még az Nvidia Vision 3D 2-támogatást és a „Black eQualizer” színkezelő motort. Ez külön driver telepítése után képes intelligens módon, a világosabb részek kiégése nélkül kezelni a sötétebb képi részleteket. Például játékok során az árnyékban megbújó ellenség valamivel világosabbnak és észrevehetőbbnek tűnik, mint a technológia használata nélkül. Csatlakozók terén sincs szégyenkezni valója, a sima D-Sub mellett DVI-DL, két HDMI és egy DP 1.2 is található rajta, az USB hub és a fejhallgató-kimenet pedig csak a ráadás.

### SAMSUNG T24C350EW – TÉVÉTUNERREL OKOSÍTVÁ

Olyan monitor érkezett hozzánk a Samsung Series 3-as családból, ami nemcsak játékos, de extra igényeknek is próbál megfelelni. A 24 hüvelykes T24C350EW egyszerű és letisztult külsővel bír, sok sallang nincs rajta, cserébe viszont jól mutat a legtöbb íróasztalon, és akár a nappaliban is kiválthatja a tévéket. Ezt nagyon is komolyan gondolják a Samsungnál, olyanra, hogy a dobozban találunk egy távirányítót, amivel a beépített DVB-T/C-tunert vezérelhetjük. Az EPG, TTX és egyéb tévés szolgáltatások mellett érdemes a PIP funkciót kiemelni, ami-

nek segítségével könnyedén megtehetjük azt is, hogy játék közben a kép egy részén mondjuk a Forma 1-et követjük élőben.

A beépített TN-panel itt is a szokásos gyermekbetegségekből szenved, látószögei egész jók, ennél jobbat igazából már csak a drágább, Series 5-ös modellekben találunk. Komolyabb vertikális irányú elmozdulás esetén viszont itt is színmodosulásokat tapasztalhatunk. Erre az Asus egész jó automatikus korrekciót kínál gamemonitorában, a Samsungnál viszont nincs ilyen külön bekapcsolható opció. A panel gyorsaságára ugyanakkor itt sem lehet panasz, maximális felbontásban, azaz 1080p-nél sem kell sávosodástól tartani. Igaz, a Samsung T24C350EW-t nem kifejezetten játék céljából gyártották, a 2 ms GTG válaszidő megfelelő akciódúsabb címek esetében is. A képfriítés ennél a modellnél is teljesen átlagos, 60 Hz – igazából a 144 Hz jelenleg csak a drágább modellek privilégiuma –, hetvenpázezerért máshol sem jár ez az előny. Ez nemcsak a teljes 3D-hiányt, de a lassabb frekvencia által nagyobb terhelést jelent a szemünk számára.

Ami miatt itt sem járt plusz pont, az a magasság állításának teljes hiánya. Ezt vagy alapolcolással, vagy 75×75-ös fali tartó felszerelésével lehet kivé-



deni. A hangról is érdemes pár szót ejteni. A készülék Dolby Digital +, DTS Premium Sound 5.1, DTS Studio Sound támogatással is bír, ám alapjába véve ez a beépített 2×5 wattos hangszórópáron nem fog átjönni, nem jobb, mint egy átlag tévé hangszórója. Hasonlóan a többi monitorhangfalhoz, ez is csúnyán torzít közepes hangerő fölött, és a műanyag keretből eredő rezonanciák is rontják a hangminőséget. A monitor hátulján találjuk a csatlakozókat, a D-Sub mellett két HDMI- és egy USB-port is rendelkezésünkre áll, sajnos DVI vagy DisplayPort nincs a kínálatban.

### DELL E2414H – MEGFIZETHETŐ MEGOLDÁS, KÖZEPES TUDÁS

Meglepő módon a csapat legolcsóbb tagja a Delltől érkezett. Ennek mi háttérben örülnünk, hiszen nem mindenkinek vannak százezrei monitorvásárlásra. A fekete testbe bújtatott E2414H nem egy túl bonyolult darab, egyszerű dizájn és kialakítás jellemzi. Picike talpa és viszonylag vékony kávéja van, ami miatt még sincs az az érzésünk, hogy a mezőny legolcsóbb tagjáról beszélünk. A monitor hátulján ugyanez a szolid kialakítás található, a tápon kívül csupán egy D-Sub és egy DVI-D-port van, amit egy műanyag burkolattal lehet elrejteni. Ez igaz a kábelekre is, amiket a

talpon keresztülvezetve egész rendezett módon juthatnak az íróasztal mögé. A kezelőszerveket nem bonyolították túl, személy szerint mindig örülök, ha nem bizonytalan érintésérzékeny felületekkel kell a menüben navigálnom. A fizikális gombokat jobb oldalra helyezték el, ezek használata kényelmes, segítségükkel minden pikk-pakk testreszabható.

Bekapcsolás után itt is egy TN-panellel találjuk szembe magunkat, a szélesvásznú megjelenítő 1920×1080 pixel felbontást kínál, ami teljesen átlagos, 0,277 mm képpont távolságot jelent. A betekintési szögek is átlagosak, a mezőny szinte összes tagja ezt a 160/170-es értékeket tudja, a valóságban viszont picit szerényebbnek tűnnek a számok. A kontrasztarányt 1000:1-ben állapították meg, ami közepesen erős feketét jelent, de mozizáshoz ez is tökéletesen megteszi, mélyebb feketéért már komolyabban a zsebünkbe kellene nyúlunk. A monitor átlagos fényereje 250 cd/m<sup>2</sup>, a csúcsmodellekénél ez az érték 350 körül alakul, így a Dell monitora teljesen megfelel kategóriájának.

Tetszett, hogy a panel viszonylag gyorsan teszi a dolgát, 5 ms valós válaszideje (feketéből fehérbe) nem rossz, pörgősebb játékokra is bátran ajánlható. Képmínősége erős középezt érdemel, a színek nem rosszak, de láttunk



Név	Ár	Értékelés	Garancia	Méret	Felbontás	Paneltípus	Képfriítés	Válaszidő	Betekintési szögek	Fényerő
Asus VG248	95 000 Ft	92%	3 év	24"	1920×1080	TN	144 Hz	1 ms GTG	170/160	350 cd/m <sup>2</sup>
Benq XL2420T	112 000 Ft	90%	3 év	24"	1920×1080	TN	144 Hz	2 ms GTG (5 ms)	170/160	350 cd/m <sup>2</sup>
Samsung T24C350EW	77 000 Ft	85%	3 év	24"	1920×1080	TN	60 Hz	2 ms GTG	170/160	250 cd/m <sup>2</sup>
Dell E2414H	45 000 Ft	82%	3 év	24"	1920×1080	TN	60 Hz	5 ms	170/160	250 cd/m <sup>2</sup>
Acer DA220	101 000 Ft	79%	3 év	21,5"	1920×1080	VA, Touchscreen	60 Hz	12 ms	160/160	250 cd/m <sup>2</sup>



már jobbat is, igaz, jó pár tízezzel magasabb árcéduláért cserébe. Ezért az árért viszont el kell fogadnunk, hogy nem sok extrát kapunk, csak egy korrekt közép-alsókategóriás 24 colost, ami az átlagos gamerigényeket simán képes kiszolgálni, különleges extrákat viszont ne várjunk tőle.

### ASUS VG248 – 3D-RE FELKÉSZÍTVE

Speciális high-end igényeket szolgál ki az Asus 24 colos csúcsmo-  
dellje. Hasonlóan a BenQ-hoz, ez is minden téren próbál maximumot nyújtani.

Stintén TN-panelt kapunk a pénzünkért, aminek 1920×1080 pixel a felbontása. Természetesen már ez a típus is fel van készítve a 3D Vision 2-re, a 3D-szemüveget viszont szintén külön kell beszerezni hozzá. Hogy ne fájdjalon meg a szemünk 3D-s játékok közben, maximális 144 Hz-es képfrissítést kapunk, ami ugye szemgolyóként 72 Hz-et jelent az előbb említett aktív szemüveg használata mellett. A sima 2D-s felhasználásban sem kellett csalódnunk, az 1 ms GTG válaszidő igen jónak számít, és ez a gyakorlatban is gyors pa-

nelt jelent, FPS-ekkel tesztelve sem okozott csalódást.

A matt képernyőborítás itt is jó pontot hozott az Asus számára, nem kell a csillogástól tartani, egyedül talán a lakkozott keret külsején tükröződhet a fény. Lehet emelni a képernyő magasságán, a stabil talpazatról kb. 10-10 centre térhetünk el vertikális irányban. A kijelző webes használatra vagy komolyabb szövegszerkesztési munkákra is bátran ajánlható, hiszen 90 fokkal könnyedén elforgatható, ilyenkor pedig a Windows automatikusan átáll portré elrendezésre. A monitort felfelé 15 fokkal dönthetjük meg, lefelé pedig 5 fok a játéktér, ám ez bőségesen elegendő, éppúgy, mint a 170 és 160 fokos vertikális és horizontális betekintési szögek. A VG248 beállítása pofonegyszerű, a menü viszonylag logikus, a kíván található funkciógombokat pedig könnyű kezelni. Találunk egy külön dedikált gombot is, ami a GamePlus szolgáltatást indítja. Segítségével tetszőleges célkeresztet és időzítőt kapunk, ami jól jöhet olyan játékoknál, ahol a játékprogramozók gonosz mód elvették ezeket a mankókat tőlünk. A monitor sebességével és testreszabhatóságával elégedettek voltunk, és a TN-panel képminősége és színvilága is rendben van, azonban érdemes a menüt túrni és finomhangolni, mert a gyári beállításoknál sokkal többet is ki lehet hoz-

ni belőle. Csatlakozók terén az Asus a középmezőnybe tartozik, hozzá a kótelezőt, de azt nem teljesíti túl. Kapunk HDMI-, DVI-DL- és DP-portot, valamint vonal be- és kimenetet.

### EZEKET AJÁNLJUK JÁTÉKRA

A tesztben szereplő öt monitor mindegyike érdekes a maga módján, azonban próbáltuk úgy összeállítani a felhozatalt, hogy negyvenezertől kezdve egészen a százezres csúcsmodellekig minden megtalálható legyen a palettán. A tapasztalatok itt is azt mutatják, hogy a legdrágább monitorok kínálják a legtöbb játékost érintő extrát, az izgalmas 3D-s lehetőségek mellett a 144 Hz-es képfrissítést, az 1-2 ms körüli válaszidőt vagy a legnagyobb fényerőt. E mellé jönnek a hangzatos extra technológiák, a korszerű és gazdag portválaszték és az olyan kiegészítők, mint a BenQ esetében a külön S-kapcsoló.

A tesztgyőztes címet majdnem a BenQ XL2420T monitor kapta, csak hajszálal lett gyengébb az egyébként jóval olcsóbb Asus VG248-nál. Az Asus megoldása közel tízezer forinttal olcsóbb, és tudását tekintve hasonlóan erős, talán portok terén kicsit szerényebb a repertoárja, de kellően gyors, és jó a fényereje is. Bár a BenQ megoldása is tetszett – főként az említett különálló vezérlő –, ára indokolatlanul magas, még ebben a mezőnyben is. Mindemellett aki kellően el van eresztve, annak az XL2420T modellt ajánljunk, ami igazából tudásban kevésbé, inkább csak extrákban különbözik az Asustól. Azoknak a játékosoknak, akiknek minden fillér számít, és inkább grafikus kártyára vagy új processzorra költenének többet, a Dell E2414H megoldását javasoljuk. Ez a monitor – bár nem képes a csúcsmodelleket megszorogatni – mégis tisztességesen helyt áll játék közben. Az 5 ms válaszidő, a közepesen picit jobb képminőség és az egyszerű, ám megfizethető kialakítás miatt érdemes megfontolni a beszerzését.

Mady



Kontrasztarány normál (dinamikus)	Csatlakozók	Hang ki- és bemenet	Állítható magasság	Méret	Tömeg
1000:1 (80M:1)	DVI-DL, HDMI, DP	✓	✓	569,4×499,9×231 mm	5,5 kg
1000:1 (12M:1)	D-Sub, DVI-DL, 2× HDMI, DP, USB	✓	✓	516,9×571,4×149,9 mm	6,1 kg
1000:1	D-Sub, DVI-DL	×	×	418,3×570,9×164,2 mm	3,0 kg
1000:1 (100M:1)	microHDMI, USB, SD-kártya, Wi-Fi, BT	✓	×	359×512,6×20,3 mm	4,3 kg
1000:1	D-Sub, 2× HDMI, USB, AV, SCART, CI	✓	×	567,8×438,4×200 mm	5,7 kg

## Maximumra pörgetve Gigabyte GeForce GTX 760 OC 4GB

**A GIGABYTE IS ELKÉSZÍTETTE A HETEDIK GENERÁCIÓS GEFORCE CSALÁD, EGÉSZEN PONTOSAN A GTX 760-AS TUNINGOLT VERZIÓJÁT.** Az alap hasonló,

mint a piacon kapható legtöbb változaté, azonban a gyártó eszközölt pár módosítást, ami miatt az OC Edition matrica is joggal kerülhetett fel a dobozra.

A referencia-órajeleket jelentősen megemelték, így a maximális grafikus processzorórajel egészen 1150 MHz-ig képes felküzni, míg a memória 6008 MHz-en kegyeg. A 256 bites GDDR5-modulokból ráadásul maximális mennyiség üti a markunkat: összesen 4 GB-ot hegesztettek a nyákra, így ezen a téren sem lesznek problémáink. Az alaposan megnövelt órajel és a felpiszkált memóriamodulok viszont szépen termelik a plusz hőt, amit a Gigabyte WindForce elvezetésű hűtőrendszer próbál kordában tartani. A megoldás lényege, hogy a szokásos egy, illetve esetenként kettő ventilátor helyett három alkalmaznak. A három ventilátor rotorja

kisebb fordulatszámra pörög, így a keletkezett széláram sem túl vészes, egy jól szigetelt gépházban teljesen szokványos módon viselkedik. Terhelés alatt viszont érezhetően zajosabb az átlagnál, cserébe az órajelék további tíz százalékos emelését is elbírja.

A komoly heatpipe rendszer és a két részből álló méretes borda miatt a VGA sem kicsi. A 29 centis hossz mellé majdnem 4,5 cm szélesség és közel 13 cm magasság is tartozik, vásárlás előtt érdemes mérlekedni kicsit. Beszerelése viszonylag könnyű, az 500 wattos táp viszont itt is kötelező, éppúgy mint a 6 és 8 pines áramforrás. A PCI-E 3.0-n kapcsolódó GV-N7600C-4G számos csatlakozási felületet kínál, hiszen nemcsak DVI-I és DVI-D, hanem HDMI és korszerű DisplayPort is található rajta, így akár több monitor egyszerre történő megjelenítése is megoldható.

A kártya teljesítményével teljesen elégedettek lehetünk, a GK104-es Nvidia chipből a maximumot hozhatjuk ki egy kellő-



## INFO

**Forgalmazó:** Aqua Electromax  
**Ár:** kb. 81 000 Ft  
**Web:** aqua.hu

**Specifikáció:**  
GeForce GTX 760 GPU, 4 GB GDDR5, 256 bit memória, 1085/1150 GPU órajel, Dual-link DVI-I/DVI-D/HDMI/DisplayPort, WindForce hűtőrendszer, 500 W tápigény

**Pro:**  
jó teljesítmény, hűvös, plusz tuningpotenciál

**Kontra:**  
viszonylag nagy méret, nem olcsó az OC kivétel

92

en erős, minimum közép-felső kategóriás processzor társaságában. Egy Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge) például a maga 3,5 GHz-es órajelével kellően gyorsan, 50-55 fps környékén mozgatja a *Metro: Last Light* pályáit, ebben az esetben pedig még az 1920x1080-as felbontásról és a magas grafikai részletességről sem kell lemondani. Egy kevésbé gépigényes játék, például a *Borderland 2* esetében ennek majdnem a dupláját is elérhetjük, 97-100 fps-t kapunk hasonló beállítások mellett.

## Korszerű barebone Haswell alapokon

# Shuttle XPC SH87R6

**SFF, AZAZ SMALL FORM FACTOR FORMÁTUMÚ SZÁMÍTÓGÉP A SHUTTLE XPC SH87R6, AMINEK A TAKARÉKOS HELYKIHASZNÁLÁS A LEGNAGYOBB ELŐNYE.** A nagyobb asztali PC-kkel

szemben itt lehetőségünk van azonos teljesítmény elérésére is negyed akkora méretben, ami főként LAN-partizni járó gamereknek lehet fontos.

A Shuttle friss modellje halad a korrall, és Haswell processzortámogatást kínál Intel H87 Express Chipset alapon. A gépben található parányi alaplapon egy LGA1150 foglalatot találunk, amibe bármelyik, ma kapható 22 nm-es Haswell processzor behelyezhető. Memóriával sem kell spórolnunk, mivel nem kettő, hanem négy foglalatot kapunk. Maximum 4x8 GB DDR3 1600 MHz-es DIMM-modulok helyezhetők bele, ami még évek múlva is több mint elég lesz. A rendszer kapott egy PCI-Express

3.0-foglalatot is, amibe tetszés szerint választhatunk dedikált grafikus kártyát. Itt csak a belső méret szűkösége és a 80 Plus Bronze minősítésű, 300 wattos táp szabhat határt az elképzeléseinknek. A kialakítás zseniális, az oldalt elhelyezett PCI-E-slotba egy dupla kártyahelyet elfoglaló szörnyeteg is behelyezhető, ami akár lehet egy erősebb, középkategóriás grafikus kártya is. A viszonylag kicsi, 332x216x198 mm méretű doboz általánosságban egész jó helykihasználtsággal rendelkezik, összesen négy merevle-

mezt vagy négy SSD-t pakolhatunk bele, illetve van külön hely az optikai meghajtó számára is. Extrákból is jutott a nem túl csinos kockának. Két mini-PCI-E- és egy mSATA-foglalat is üti a markunkat, valamint egy passzív I.C.E.2 elvezetésű CPU-hűtő, amit kifejezetten csendes és takarékos rendszerekhez érdemes használni. A portkínálat elég jó, hátul négy USB 2.0-, két USB 3.0-, eSATA- és a 7.1-es audiokiemenet található. Elöl a bekapcsológombon kívül ugyan látszólag semmi más nincs, de az igényes, szálhúzott fémborítás mögött találunk egy rejtett ajtót. E mögött további két USB 3.0, két sima USB, hang ki- és bemenetek találhatók. A Shuttle XPC rendszer ára picivel 100 ezer forint alatt van, ami nem kevés pénz. Ezért viszont egy minőségi gépházat, tápot, illetve Haswell-kompatibilis alaplapot is kapunk és még sok egyéb extrát.



## INFO

**Forgalmazó:** Shuttle  
**Ár:** kb. 95 000 Ft  
**Web:** shuttle.eu

**Specifikáció:**  
Core i3/i5/i7 LGA1150 CPU, 4x1333/1600 MHz DDR3 foglalat, Intel H87 chipset, 4xSATA 6G, 80 Plus 300 W, 332x216x198 mm

**Pro:**  
minőségi, kompakt kialakítás, energia-takarékos, gazdag felszereltség

**Kontra:**  
magas ár, csak 300 wattos a táp

87

# Jól szólnak, és jól néznek ki GX Gamer hangszórók

**A JÁTÉKOSOK TÖBBSÉGE EGYETÉRT AZZAL, HOGY JÓT JÁTSZANI HANGOSAN LEHET. A FEJHALLGATÓ, LEGYEN AZ BÁRMILYEN JÓ MINŐSÉGŰ** – tavasszal mutattuk be a GX fejhallgatókat –, mégiscsak kompromisszum. A hangszóróknál is a hangzás minősége az elsődleges, de az sem árt, ha jól is néz ki a rendszer. A játékhöz tervezett hangszórók többsége 2.1 rendszerű, mert az intenzív mélyhangok fontosak a legtöbb játékban. A Genius GX választéka jelenleg két 2.1, és egy 5.1 hangszórórendszerből áll. Mindkét 2.1-esnek külön vezetékves vezérlő modulja van, amelynek az előlapján a hangerő- és a hangszínszabályozó mellett helyet kapott a fejhallgatókimenet és a mikrofonbemenet is. A mélynyomót így az asztal alá téve is elérhetőek a kezelőszervei. A vezérlődoboz hátoldalán két további bemenet van, egy RCA és egy AUX 3,5 mm jackhüvely, amelyekkel

MP3-lejátszóhoz, tévéhez, DVD-hez stb. csatlakoztatható a rendszer. A mélynyomók természetesen fadóbozozsak, a szatellit hangszórók hátoldalát úgy alakították ki, hogy a falra is felakaszthatók. A kisebbik, fekete-piros színű SW-G2.1 1250 összteljesítménye 38 watt, a na-

gyobb, fekete-narancssárga színű SW-G2.1 3000 összteljesítménye pedig 70 watt. Akinek a 2.1 csatorna nem elég, annak az 5.1-es GX SW-G5.1 3500 ajánlható. Összteljesítménye 80 watt, közvetlen kezelőszervei a mélynyomó dobozán vannak, de ez

nem okozhat kényelmetlenséget, mert távvezérlőt is kapunk hozzá. Apró érdekesség, hogy a kezelőpanel LED kijelzője színváltó fényvel világít. A rendszer 2.0 és 2.1 csatornás beállítással is használható. A szatellit hangszórók itt is falra akasztható kivitelűek. (x)



Típus	SW-G2.1 1250	SW-G2.1 3000	SW-G5.1 3500
Összteljesítmény	38 watt	70 watt	80 W
Mélynyomó	20 watt	40 watt	30 W
Mélyhangszóró átmérője	133 mm	165 mm	165 mm
Szatellit hangszóró (csatornánként)	9 watt	15 watt	10 W
Szatellit hangszóró átmérője	76 mm	76 mm	76 mm
Tájékoztató ár	15 000 Ft	24 000 Ft	27 000 Ft

## Nagyképű atomos ASUS Memopad FHD 10

**J ELENLEG A TÁBLAGÉP-EVOLÚCIÓ FELSŐ LÉPCSŐFOKÁT KÉPEZIK A FULL HD ÉS AZT MEGHALADÓ FELBONTÁSÚ TÁBLAGÉPEK, A MEMOPAD 10-ES VERZIÓJA IS IDE TARTOZIK.** Tudása és az akkőre épített szolgáltatások viszont meglepően komolyak. Itt van például a Corning Fit karcálló üvegorvítás, ami alatt egy 1920x1200 pixel felbontású, tizhüvelykes kijelző lapul 226-os PPI-értékkel. Az élénk színeket, a jó kontrasztarányt és a nagy betekintési szögeket kínáló IPS-panelre nem panaszkodhatunk, ideális hosszabb szövegek befogadásához is, a HD videókról nem is beszélve. A készülék nincs egy centi vastag, egészen pontosan mindössze 9,5 milliméter, és tömege is baráti, 580 gramm. A jól szállítható, kompakt rendszer ráadásul nem tartalmaz fölösleges fizikai gombokat, nem kell attól tartanunk, hogy véletlenül megnyomjuk az Android kezelőszerveit, ezek a gombok ugyanis nem a kávéra, hanem virtuálisan a kijelzőre kerültek, így bármerre fogatva könnyen elérhetőek. A magas képernyőfelbontást az Intel Atom Z2560 processzornak köszönhetően nem is igen lehet észrevenni, működés közben nem akad a rendszer. Ennek talán az is az oka, hogy a PowerVR SGX 544MP GPU-t további 2 GB memória egészíti

### INFO

#### Forgalmazó:

Asus Magyarország  
 Ár: kb. 92 000 Ft  
 Web: asus.hu

#### Specifikáció:

Android 4.2.2, Intel Atom Z2560 Dual-Core 1,6 GHz, PowerVR SGX 544 MP GPU, 2 GB memória, 32 GB tárhely, WLAN802.11 a/b/g/n, Bluetooth V3.0, 264,6x182,4x9,5 mm, 580 g

#### Pro:

gyors működés, minőségi kialakítás, IPS-kijelző komoly felbontással

#### Kontra:

gyenge kamera, közepes akkumulátoros üzemidő

83

ki, ami miatt az Android 4.2.2-es egész gyorsan, akadás nélkül pörög. Lefuttattuk rajta a szokásos AnTuTu 3.0 Benchmarkot: majdnem 18 ezres pontszáma az átlag fölött helyezkedik el, csupán a csúcsmoდეlek képesek megszorogtatni. Így az sem meglepő, hogy az olcsó, 15-20 ezres androidos tabikra oly jellemző, főképernyőn történő tétovázást sem tapasztalni, a full HD videókat is röccenés nélkül viszi. A beépített hátlapi 5 és előlapi 1,3 megapixeles kamera minősége viszont csak átlagos, valamint

az akkumulátort is elég szerénynek találtuk. Egyetlen 5 órás töltéssel kb. fél napig bírta aktív használat mellett, de spórolóan is csak 8-9 órára képes. Nagyon tetszett viszont a remek hangminőség, amire az Asus ezúttal kifejezetten ügyelt. A beépített sztereó hangfalak tisztán szólnak, és YouTube-ozás közben is elég combos, egy közepes méretű szobában is élvezhető a hangerő. Főként az Asustól megszokott gazdag appkínálat, az erős hardver és az eszköz jó kialakítása miatt szerettük a színes Memopad család e verzióját, egyedül az akkumulátoros üzemidő és a gyenge kamera miatt lehetünk elégedetlenek.



## Kis butítás, nagy teljesítmény

# Intel Core i7-4820K

**KIFEJEZETTEN A HIGH-END DESKTOP KATEGÓRIÁS GÉPEKBE SZÁNJA AZ INTEL A CORE I7-4820K PROCESSZORT, AMI MÁR NEM TARTOZIK KÖZVETLENÜL A HATMAGOS IVY BRIDGE-E CSÚCSMODELLEK KÖZÉ, ÁM CSERÉBE LÉNYEGESEBBEN ELVISELHETŐBB AZ ÁRA.** Míg egy 6 magos i7-4960X 250 ezer forintért vihető haza, ezért az eszközért „csak” 80 ezret kell letettünk az asztalra. A lényegesen szolidabb árcéduláért cserébe egy 3,7 GHz-es (Turbo Boost esetén 3,9 GHz) processzort kapunk, ami eredetileg a csúcsváltozat butított kiadását takarja, azaz két magot az Intel mérnökei kapcsoltak ki. Az egy magra jutó Smart Cache viszont 2,5 megabyte, ami teljesen megfelel az aktuális csúcsmodell magonkénti gyorsítótárának, igaz, összesen csak 10 MB-ról beszélhetünk. Manapság fontos a fogyasztás is, ezen a területen nem fogunk jobban járni, mintha az aktuális csúcsmodellt vásároltuk volna meg, mivel itt is 130 watt TDP-ről beszélhetünk. Szerencsére működés közben, terhelés nélkül nem fogyaszt túl sokat a proci, 75 watt környékén vígan elvan. Azt is fontos megemlíteni, hogy a 22 nanométeres csíkszélességre épülő Core i7-4820K igaz, hogy harmad áron kap-

## INFO

**Forgalmazó:** Intel  
**Ár:** kb. 80 000 Ft  
**Web:** intel.com

### Specifikáció:

4 mag, 3,7 GHz órajel (turbó 3,9 GHz), LGA2011 foglalát, L3 cache 2,5 MB, AVX, Hyper-Threading, SSE4.2 utasításkészletek, 22 nm gyártástechnológia, max. TDP 130 W

**Pro:** komoly teljesítmény

**Kontra:** drága, LGA2011 miatt komoly plusz költségek

# 89



ható a csúcsmodellhez képest, és még a butításokkal együtt is megéri a befektetés, azonban ehhez át kell térni LGA2011-es tokozásra. Aki komplett gépet újít fel, vagy éppen újat vásárol, annak számolnia kell azzal, hogy egy bármilyen LGA2011-es deszka is 50-55 ezertől indul, a határ pedig a csillagos ég. Ezen túllendülve azonban érdemes még a K-jelzéssel foglalkozni, ami a szorzózármentességre utal, azaz egy tuningbarát alaplapon összességében további 300-

400 megahertzet is kicsalhatunk belőle a gyári hűtés mellett. A teljesítmény szempontjából erős grafikus kártyával érdemes párba állítani, különben elpazaroljuk az erejét. A csúcskategóriával összemérve videovágás és tömörítés során érezni az igazi különbséget, az ár/érték arányt tekintve viszont a 4820K jobban megéri a pénzt, játékosoknak érdeme- sebb ezt választaniuk, és plusz megtakarításukat inkább egy komolyabb VGA-ba fektetni.

## Okostelefon fényképezőgép-testben

# Nokia Lumia 1020

**N EHEZEN BEHATÁROLHATÓ A NOKIA AKTUÁLIS CSÚCSMODELLEJE, HISZEN 41 MEGAPIXELÉS KAMERÁJÁVAL EGYÉRTELMŰEN A LEGJOBB KAMERÁS MOBIL KÍVÁN LENNI A PIACON.** Sőt, nem is telefon, inkább egy kamera, amibe telefonfunkciót is építettek, de láttunk már hasonlót korábban a Nokia 808 PureView-nál is. A Lumia 1020 nem titkolt szándéka, hogy a fényképezés megszálottjait szólítsa meg, erről tanúskodik a hat lencsetagból álló igen komoly F2.2-es optika is, ami megfelelő fény mellett akár egy komolyabb kompakt gép tudását is képes felmutatni. Kévs fény mellett viszont ez a modell is bajlódik, érződik a viszonylag kicsi BSI-szenzor, és a zajosodás itt is hamar jelentkezik a képen. Még jó, hogy két fényforrást is kapunk, az egyik közvetlenül az optika melletti fókusz-segédfény, a másik pedig egy komolyabb xenon vaku, ami tényleg hatásos. Teljesen jól használható éjszaka is, még távolról, négy-öt méterről is képes be- deríteni a témát, a fókusz is kevésbé csúszkál el, mint mondjuk egy iPhone 5 ese-

tében. A videofunkciók szintén gazdagok, 1080p-ben például 30 fps-sel tudunk rögzíteni, automata fókusszal, kellemesen kis képstabilizációval, ami az apróbb dőccenéseket nagyon szépen kiegyenlíti. A komoly optika miatt viszont némi áldozatot is kellett hozniuk a mérnököknek: a vékony készülékből kidudorodik a hátlap közepe. Maga a telefon egyébként egy átlagos 4,5 hüvelykes Lumia modell, ami egy szép AMOLED-kijelzőt birtokol. A korrekt 1280×768 pixel felbontás mellett kapunk



## INFO

**Forgalmazó:** Nokia  
**Ár:** kb. 180 000 Ft  
**Web:** nokia.huc

### Specifikáció:

4,5" AMOLED kijelző, 1280×768 felbontás (334 ppi), Dual-core Qualcomm Snapdragon S4-es és az Andreno 225-ös GPU, amit további 2 GB-os rendszermemória egészít ki. A készülék sebességével éppen ezért nem lesz gondunk, gyorsan és fürgén szalad a WP8, a komolyabb játékok sem akasztják meg a CPU-GPU párost.

**Pro:** komoly képminőség, 1080p videók, gyors hardver

**Kontra:** drága, átlagosnál gyengébb akkumulátor

# 87

Adatkommunikáció terén szerencsére nem kell lemondanunk az LTE-támogatásról, a Wi-Fi mellett megkapjuk a kötelező GPS- és Bluetooth-adaptereket is. Egyedül a 2000 mAh kapacitású akkumulátort keveselltük, igaz, a beépített optika miatt ezen a téren érthető a Nokia helysopórolása. Így viszont bele kell törődnünk, hogy naponta kell majd találkozunk a töltővel, ha nem szeretnénk egyszer csak kelle- metlen helyzetbe kerülni a lemerülés miatt.



# A sokoldalú rágcsáló Trust GXT 120

**P**ÉNZÉRT ÉRTÉKET - EZT AZ  
VELVET VALLJA A HOLLAN-  
DIAI KÖZPONTÚ TRUST,  
MAGYARÁN OLYAN TERMÉKE-  
KET GYÁRT, ÉS IGYEKSZIK ÚGY  
POZICIONÁLNI ŐKET, HOGY  
LEHETŐLEG MINÉL SZÉLESEBB  
RÉTEG SZÁMÁRA VONZÓAK  
LEGYENEK. Az egyelőre Magyar-  
szágon még nem kapható GXT 120  
vezeték nélküli optikai egérről már első  
ránézésre megállapíthatjuk, hogy bele-  
illik a cég krédójába. A csomagolás egy  
egyszerű formatervezésű rágcsálót rejt,  
amelynek megtervezése során inkább  
ergonómiai, mintsem esztétikai elvek  
érvényesültek. Igazságtalan lenne azt  
állítani, hogy csúnya – a legkevésbé sem  
az –, pusztán nincs semmi izgalmas  
a megjelenésében. Alig szakítja meg  
egy kevés piros vagy szürke az egér  
fekete egyhangúságát. Cserébe fogása  
kifejezetten kényelmes, hosszabb távon  
sem fáradt el a kezem. Ráadásul gu-  
mírozásának köszönhetően akkor sem  
kezd el angolnaként ficáncolni, ha netán  
megizzadna az ember tenyere.  
Közvetlenül a középső egérgörgő fölött  
helyezkedik el a sebességváltó gomb,  
így tényleg csak két kattintás az egész,  
és a cikkszerkesztés közben használt  
1000 dpi-ről előbb a kettő közti átme-

netet képviselő 1600 dpi-re, majd a  
*Battlefield 4 multiplayer* bétájában lé-  
nyegesen hatékonyabb 2000 dpi-re  
kapcsoltam. Egyébként ugyanez a piros  
gomb való arra is, hogy a néhány per-  
ces szünet után energiatakarékos szen-  
dergésre váltó egeret visszaáncigáljam  
az életbe. Három további gombnak ju-  
tott hely a minimálisan elvárható jobb-  
középső-bal trojka mellett, ezek közül  
kettő használat közben a hüvelykujj fe-  
lett helyezkedik el, és a böngészett ol-  
dalak között tallózhatunk velük előre és  
hátra. A harmadik a mutatóujjunkkal  
lép majd sűrűn érintkezésbe, hiszen a  
duplaklikket helyettesíti elég ügyesen.  
A legfontosabb szempont viszont egy,  
a magyarhoz hasonló árérzékes pia-  
con nem más, mint az az összeg, amiért  
cserébe anélkül emelhetjük le a polcról,  
hogy ránk akarnak hívni a rendőrséget.  
Külföldi site-okon 25 és 48 font között  
mozog az ára, ami azt jelenti, hogy ext-  
rém esetben akár 16 ezer forintot is el-  
kérhetnek érte idehaza, amely összegért  
már jobbat is találunk ebben a kategóri-  
ában. Ha viszont a másik végletből in-  
dulunk ki, akkor 8500 forintért egy több-  
funkciós egér jó választás lehet.

## INFO

### Forgalmazó:

Cédrus Kft.

Ár: bevezetés alatt

Web: trust.com

### Specifikáció:

Windows XP/Vista/7/8-  
kompatibilitás; USB  
2.0+ támogatás,  
állítható sebesség  
(1000/1600/2000  
dpi), 7 gomb, 8 m  
hatótávolság, 1 db AA  
elem és dokumentáció a  
csomagban

### Pro:

állítható sebesség, po-  
fonegyszerű használat,  
ergonómikus kialakítás

### Kontra:

nincsenek programoz-  
ható gombok,  
balkezesek számára  
használatatlan, profi  
gamereknek kevés

80

# GIGABYTE™



## EGY VAS EGY CSAPAT

### Aivia URANIUM

Vezeték nélküli gameregér

- Macro Station – dinamikus OLED TM-kijelző
- Makrórögzítő
- 6000 dpi érzékenységgel fejlesztett lézeres szenzor
- Hosszan tartó, folyamatos játékidő és instant újratöltőegység
- 11 programozható gomb



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## GAMER EGÉR

### Razer Orochi



Forgalmazó: Bluechip  
Ár: 20 400 Ft  
Web: bluechip.hu

Vezeték nélküli technológiát kedvelő játékosoknak szól a Razer gyilkológépe, ami 6400 dpi felbontású érzékelőt ötvöz Bluetooth 3.0 kapcsolattal. Az Orochi nagy előnye, hogy jobb- és balkezes játékosok is használhatják, teljesen szimmetrikus. A gumiborítás, a be- és kikapcsológomb, a töltöttséget jelző LED és a 30 órás üzemidő mind olyan extra, ami elvárható ebben a kategóriában. Ára is ehhez mért, 20 ezer forintot kell fizetni érte.

## 2.1 HANGRENDSZER

### Creative A250

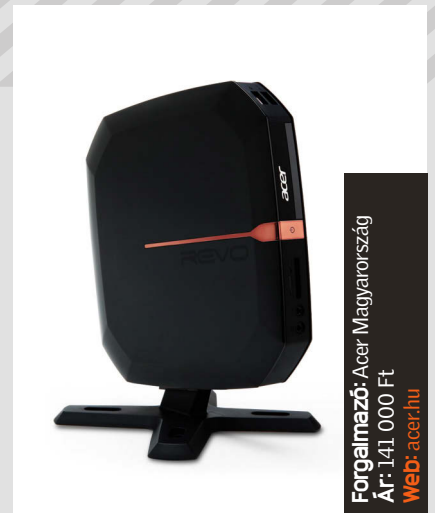


Forgalmazó: Ipon  
Ár: 10 500 Ft  
Web: creative.com

Korrektség miatt és közepesen jó hangszámlálásának, illetve az erőteljes mélynek köszönhetően főként elektronikus zenéhez, mozizáshoz és persze játékokhoz ajánlott a Creative megoldása. A 18x22 centis mélylárdaiban található többek között az erősítő, a két front megkapta a Creative IFP dizájnját, ami a membránok egyedi kialakítását és hangcsatornáját jelenti védőtextil alkalmazása nélkül. A két 7x14 centis hangfalpár szépen szólal meg, egész jó dinamikával.

## NETTOP PC

### Acer Aspire Revo RL80



Forgalmazó: Acer Magyarország  
Ár: 141 000 Ft  
Web: acer.hu

Kis helyigényű, csendes számítógépek köré erősíti az Acer Aspire Revo RL80. Nem egy izomgép, de az 1,9 GHz-es, kétmagos 3227U CPU, az Intel HD 4000 GPU és a 4 GB memória tökéletesen elegendő a hétköznapi feladatokhoz. Komolyabb 3D-s játékokhoz nem ajánlhatjuk, de filmezésre, tanulásra és irodai célokra megfelelő választás lehet. Operációs rendszert nem kapunk mellé, csupán egy előtelepített ingyenes Linux-változat jár hozzá.

## ULTRABOOK



- 1 Lenovo IdeaPad YOGA 13,3"**  
315 000 Ft  
lenovo.com
- 2 Asus U38N-C4009P 13,3"**  
284 000 Ft  
asus.com
- 3 Samsung NP530U4E 14"**  
226 000 Ft  
samsung.com
- 4 HP Pavilion Sleekbook 15**  
142 000 Ft  
hp.com
- 5 Acer Aspire S3-371 13,3"**  
161 000 Ft  
acer.com

## E-BOOK-OLVASÓ



- 1 Sony PRS-T2**  
44 000 Ft  
sony.com
- 2 Amazon Kindle 5 WiFi 6"**  
34 900 Ft  
amazon.com
- 3 Best Buy Easy Player Cyberbook**  
25 700 Ft  
easyplayer.com
- 4 WayteQ xBook-60w 6"**  
26 700 Ft  
wayteq.com
- 5 Prestigio PER3274B 7"**  
18 500 Ft  
prestigio.com

## FEJHALLGATÓ



- 1 Sennheiser RS 160 Wireless**  
38 400 Ft  
sennheiser.com
- 2 Genius HS-530F**  
7 600 Ft  
wd.com
- 3 Panasonic RP-HJE190**  
5 500 Ft  
panasonic.com
- 4 Arctic P402**  
6 100 Ft  
arctic.com
- 5 Creative HQ-80**  
2 810 Ft  
creative.com

## WEBKAMERA



- 1 Logitech HD Pro Webcam C920**  
27 000 Ft  
logitech.com
- 2 Creative LIVE! Connect HD**  
22 500 Ft  
creative.com
- 3 Microsoft LifeCam Cinema**  
15 000 Ft  
microsoft.com
- 4 Genius FaceCAM 1000**  
4 900 Ft  
genius.com
- 5 Canyon CNR-WCAM920HD**  
2 900 Ft  
canyon.com

## PC Konfiguráló

[bluechip.hu/pckonfigurator](http://bluechip.hu/pckonfigurator)

OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> Intel Pentium G2130	22 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Gyári	x
<b>Alaplap</b> ASRock H61M-DGS	12 000 Ft
<b>Memória</b> Corsair DDR3 1333 MHz 4 GB XMS3 CL9	11 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Intel® HD Graphics	x
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>SSD</b> Samsung Series 840 120GB	25 000 Ft
<b>DVD-lejátszó/író</b> Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM fekete	4 500 Ft
<b>Ház</b> Antec Value Solution VSK-4000E	9 000 Ft
<b>Táp</b> Antec VP Strictly Power VP350P	11 500 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	95 000 Ft
<b>Monitorral</b> Samsung S19B150N	24 000 Ft



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> AMD FX-8150 dobozos	44 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Arctic Cooling Freezer 13 Univerzális	9 000 Ft
<b>Alaplap</b> ASRock 970 Extreme4	23 000 Ft
<b>Memória</b> Geil Evo Corsa Kit2 DDR3 PC14900 1866MHZ 8GB CL10	25 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Asus HD7850-DC2-2GD5 2048MB DDR5	55 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>Winchester</b> Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB	17 000 Ft
<b>Blu-ray-író</b> nincs	x
<b>Ház</b> BitFenix Shinobi USB 3.0 - Fekete	20 000 Ft
<b>Táp</b> Antec VP Strictly Power VP450P	12 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	205 000 Ft
<b>Hangkártyával</b> Asus ROG Xonar Phoebus Solo	33 500 Ft
<b>SSD-vel</b> Silicon Power S60 7mm SATA-III 2,5" 120GB	34 500 Ft



KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> Intel Core i7 4770K	90 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Zalman CNPS12X	25 130 Ft
<b>Alaplap</b> ASRock Z87 EXTREME4	42 000 Ft
<b>Memória</b> Geil EVO Potenza DDR3 PC12800 1600MHz 8GB KIT2	25 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte GeForce GTX 770 OC 4GB	130 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Integrált	x
<b>SSD</b> Silicon Power S60 7mm SATA-III 2,5" 120GB	34 500 Ft
<b>Merevlemez</b> Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB	17 000 Ft
<b>Ház</b> Zalman Z11 Plus	23 450 Ft
<b>Táp</b> Antec HCG-620M High Current Gamer 620W 80+Bronze	28 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	415 080 Ft
<b>Digitalizáló kártyával</b> AVerMedia AVer3D CaptureHD	29 300 Ft
<b>Vízhűtéssel</b> Antec H20 920	33 000 Ft
<b>Blu-Ray Olvasóval</b> Asus BW-12B1ST Blu-ray	25 000 Ft
<b>Hangkártyával</b> Asus ROG Xonar Phoebus Solo	33 500 Ft



## CREATIVE SOUND BLASTER – NE CSAK HALLD A HANGOT, ÉLD MEG!

Éld át a suttogást, érezd a lélegzetvételt, a remegést, a félelmet! Élvezd a játék, a film minden részletét! Hallgasd úgy zenéidet és videóidat, ahogy még soha. Keltsd életre a hangot! Tapasztald meg a magával ragadó 3D Surround hangzást!

A Creative a háta mögött lévő 25 év tapasztalatát tökéletesítette fejlesztéseiben, melynek eredménye 400 millió értékesített SoundBlaster termék. Innovatív SBX Pro Studio és CrystalVoice audio technológiáival valóban élvezteté válik a true-to-life minőségű akusztika.

A Soundblaster Gaming Headsetjei közül most az EVO-t és a Recon 3D-t mutatjuk be nektek.

### Sound Blaster Recon 3D Omega wireless headset – Az Ultimate Wireless Cross-Platform Gaming Headset

A hardveres gyorsítású THX® TruStudio Pro™ technológiát alkalmazva a füles a valóságghú hangzás példátlan szintjét hozza el számodra, elképesztő térhatású effektekkel, amelyek messze túlszárnyalják a szabványos 5.1

vagy 7.1 hangzást, több száz virtuális hangszórót létrehozva körülötted.

A fejhallgató tömörítetlen vezeték nélküli technológiát használ az tökéletes hangzáshoz, akár Xbox 360-ról, PlayStation 3-ról, PC-ről, vagy Mac-ről legyen szó.

### Sound Blaster EVO ZX

A Sound Blaster EVO Zx 40mm-es FullSpectrum™ hangszugárzója képes visszaadni az emberi füllel hallható teljes hangtartományt, így nem maradsz le egyetlen hangról sem. A beépített SB-Axx1™ audio processzornak köszönhetően, a Sound Blaster EVO Zx fülhallgató félelmetes real-time audio hangzást garantál, a CrystalVoice™ technológia pedig lehetővé teszi, hogy mindig kristálytisztán légy hallható.



A teljes Creative Sound Blaster család megvásárolható a **Bluechip** webáruházban! [www.bluechip.hu](http://www.bluechip.hu)

# KULT

Miért nehéz megítélni a kettő közötti kapcsolatot?

## AZ ERŐSZAKOS VIDEOJÁTÉKOK ÉS AZ AGRESSZIÓ

**V**ALÓBAN AGGÓDNUNK KELL, HOGY A VIDEOJÁTÉKOKBAN TAPASZTALT

**ERŐSZAK AGRESSZÍVEBBÉ TESZ BENNÜNKET?**

Sajnos biztos választ erre a kérdésre még nem ismerünk. A tudományos kutatások eredményeit végigpásztázva azt látjuk, hogy ezek sokfélék, és egymásnak teljesen ellentmondóak. Érdekes kihívás erről a témáról írni. Nemcsak azért, mert a téma az emberek többségéből heves érzelmi reakciót vált ki, és mindenkinek megvan róla a maga véleménye, hanem azért is, mert sokkal összetettebb problémáról van szó, mint azt elsőre gondolnánk. Hogy mégis kiinduljunk valamiből, a témával kapcsolatban bennünk felmerült főbb kérdéseket vesszük sorra.

**AZ ERŐSZAKOS VIDEOJÁTÉKOK NÖVELIK AZ AGRESSZIÓT?**

A feltételezés a korábbi aggodalmak láncreakciójába kapcsolódik be. A játékok elterjedése előtt a televízióban látott erőszak volt az aggodalom fő forrása (ez mindmáig fennáll), még régebben pedig a képregények tartalma. Azonban hogy ne elégedjünk meg ennyivel, röviden fölvetjük azokat a fő elméleteket, amelyek a feltételezés alapjául szolgálnak.

A legismertebb Bandura szociális tanulásmélete, ami azt állítja, hogy viselkedésünk jelentős részét a vonzó és jutalmazott tevékenységek utánzása révén sajátítjuk el. Az így megtanult viselkedések általában tartósak és maradandóak. Az elmélet pártolói amellett érvelnek, hogy a videojátékok kifejezetten alkalmasak az ilyen típusú tanulásra, mivel fókuszált figyelmet

igényelnek, és érzelmileg is bevonják a játékosokat a karakterekkel való azonosulás révén. További érv, hogy a játékok közvetlenül jutalmaznak az erőszakos viselkedést, ami arra készítheti a játékosokat, hogy a valóságban is ilyen módszereket alkalmazzanak.

Egy másik elmélet alapján a videojátékok megemelik a személy általános izgalmi szintjét, és ez a megemelkedett izgalmi szint felerősíti az illető egyéni reakcióját egy bizonyos ingerre (vagyis sokkal nagyobb intenzitással reagál). Ha történetesen agresszíven viselkedne egy sértő megjegyzés hallatán, akkor az a viselkedés az átlagosnál agresszívebb lenne.

Létezik azonban egy olyan elmélet is, amely az előző kettővel ellentétben az erőszakos videojátékok pozitív hatását hangsúlyozza. Ez alapján az erőszakos játékok (főleg interaktivitásuk révén) képesek kanalizálni és elvezetni az agresszív gondolatokat és érzéseket, ezáltal csökkentve azokat.

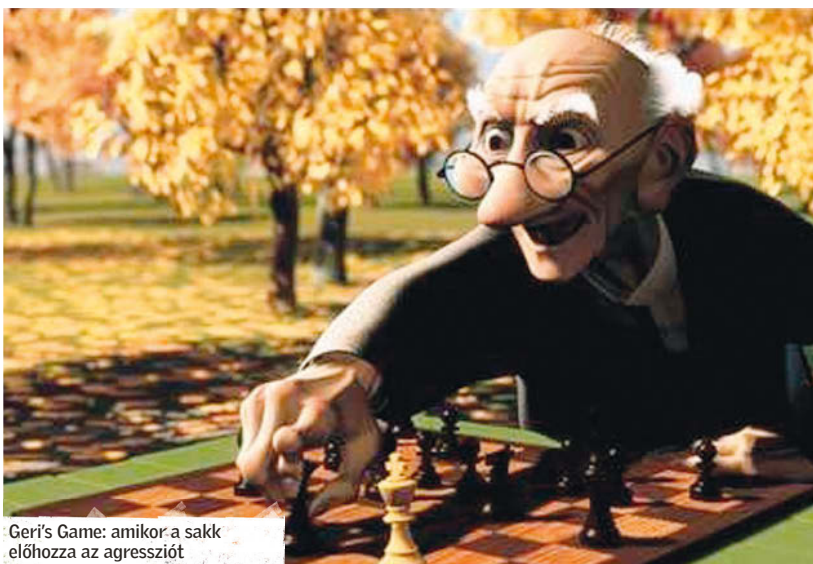
**MIÉRT NINCS EGYETÉRTÉS?**

Mivel a végső választ a szakértőktől várjuk, érdemes megvizsgálni, hogy miért ellentmondóak a kutatási eredmények. Ha röviden akarnánk megfogalmazni, azt mondhatnánk, hogy az erőszakos videojátékok hatásának

**AZ ERŐSZAKOS VIDEOJÁTÉKOKNAK VALÓ KITETTSÉG ÖNMAGÁBAN NEM ELEGENDŐ AHHOZ, HOGY JELENTŐS VISELKEDÉSVÁLTOZÁST EREDMÉNYEZZEN**

**KIK VAGYUNK?**

A nevünk Király (Pápay) Orsolya szociológus és Nagygyörgy Katalin pszichológus. 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 motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).



Geri's Game: amikor a sakk előhívja az agressziót

# ERŐSZAK ÉS INTENZÍV ERŐSZAK AZ ESRB SZERINT

Mahjong mindenkinél  
(ESRB: E értékelés)



## ERŐSZAK

Az agresszív, konfliktusokat tartalmazó jelenetek tartoznak ide, amelyek akár vér nélküli csonkítást (!) is tartalmazhatnak.

tudományos vizsgálata jóval nehezebb, mint gondolnánk. A téma számos olyan problémát és kérdést vet fel, amire nehéz minden szempontból megfelelő választ találni. Lássunk a legfontosabbakat a kutatók szemszögéből.

### KIKET VIZSGÁLJUNK?

Mivel a sokkoló médiahírek azzal riogatnak, hogy a fiatalok gyilkosokká vagy bűnözőkké válnak a videojátékok hatására, érdemes lenne ezeket a fiatalokat vizsgálni. Ez azonban egyáltalán nem egyszerű, mert egyrészt nagyon kevesen vannak, másodsorban a börtönökbe bejutni kutatási céllal rendkívül nehéz. Ugyanakkor az elkövetők összetett személyiséggel és bonyolult biológiai és társadalmi háttérrel rendelkeznek, amelyekben rengeteg olyan tényezőt találunk, ami bizonyítottan növeli az agresszív viselkedés lehetőségét (például mélyszegénység, alkoholizmus, családon belüli erőszak). Vagyis hiába igaz az, hogy ezek a fiatalok erőszakos videojátékokon nőttek fel (ami egyébként a többi hasonló korú fiúra is jó eséllyel igaz), nagyon nehéz ennek a hatását kiszűrni.

## SAKK MINT ERŐSZAKOS JÁTÉK

A sakk utóvégre nem más, mint a háború leegyszerűsített mása, ahol a gyalogságot készségesen feláldozzuk azért, hogy védjük értékesebb bábujukat. Mégis, kevés ember aggódik amiatt, hogy a gyerekek sakkoznak, sőt főlöttébb becses intellektuális tevékenységnek tartjuk.



Injustice tinédzserek számára  
(ESRB: T értékelés)



## INTENZÍV ERŐSZAK

A fizikai konfliktusok grafikus vagy reális ábrázolása tartozik ide, amely tartalmazhat valóság-hű vért, kiontott/alvadt vért, fegyvereket és emberi sérülést vagy halált.

Mortal Kombat szigorúan 17 éven felüliek számára (ESRB: M értékelés)



## HA TE MONDOD

**Demetri Martin humorista: „Szeretem a videojátékokat, de a videojátékok nagyon erőszakosak. Én egy olyan játékot akarok készíteni, amelyben olyan embereknek kell segítened, akik más játékokban haltak meg. »Héé, ember, mit játszol?« »Super Busy Hospital. Békén hagynál? Épp egy műtétet végzek egy fickón, akit 27-szer lőttek fejbe.«»**

Itt felmerül a lehetőség, hogy vizsgáljuk a gyerekeket, hiszen közülük kerülnek ki a majdani bűnelkövetők. A gyerekek vizsgálata azonban etikai okokból számos, főként bürokratikus nehézséggel jár, például szülői beleegyező nyilatkozat szükséges hozzá. Ezt nem mindig egyszerű beszerezni, valamint felmerül a kérdés, hogy azok, akik nem egyeztek bele a vizsgálatban történő részvételbe, vajon különböznek-e azoktól, akik részt vettek (mert ha igen, akkor az eredmények helytelenek lehetnek).

### MILYEN MÓDSZERREL?

Alapvetően három különböző kutatási típus közül választhatunk. Tervezhetünk úgynevezett keresztmetszeti kutatást, amely egyetlen időpillanatban vizsgálja a játszás és az erőszak kapcsolatát. Megnézzük tehát, hogy azok, akik több erőszakos játékot játszanak, agresszívebbek-e a való életben. Igen ám, de ha találunk ilyen összefüggést, nem tudhatjuk, hogy melyik okozta melyiket: a játékok váltották ki az agressziót, vagy az agresszív személyek jobban vonzódnak az erőszakos játékokhoz, mint a békésebb természetű személyek? Netán létezik egy mögöttes ok, amely mindkét tényezőt egyaránt befolyásolja (vagyis mind az agressziót, mind az erőszakos játékokkal töltött időt növeli)?

Tervezhetünk longitudinális avagy hosszanti kutatásokat is, melynek során ugyanazokat a személyeket figyeljük meg hosszú időn (lehetőleg éveken) keresztül. Így ha azt látjuk,

hogy a kezdetben egyenlően jámbor személyek közül azok válnak agresszívebbé, akik több erőszakos játékot játszottak, nagyobb bizonyossággal állíthatjuk, hogy ebben a játékok (is) szerepet játszottak. Az ilyen kutatások azonban sajnos rendkívül drágák és energiaigényesek, aminek köszönhetően nagyon kevés van belőlük, és általában kevés személyt vizsgálunk, ami bizonytalanná teszi az általánosítást. A technikai fejlődés miatt pedig gyakran menet közben elavulttá válnak.

Végül tervezhetünk kísérleteket, amelyek során többnyire laboratóriumban vizsgáljuk, hogy bizonyos játékok milyen reakciókat váltanak ki a résztvevőkből. Például két csoportra osztjuk őket, és az egyik csoporttal játszunk egy kis CS-t vagy CoD-ot, míg a másikkal egy kis Simst vagy Mahjongot. Ezek után valamilyen módon felmérjük, hogy melyik csoport mennyire viselkedik agresszíven.



agresszió szintjét és előfordulásának valószínűségét.

Papír-ceruza-alapú avagy írásos tesztekkel is próbálkoznak a kutatók, ilyenkor többnyire azt mérik, hogy a játékot követően mennyire agresszívek a résztvevők gondolatai. Ez a megközelítés azonban szintén több sebből vérzik. Nem tudhatjuk például, hogy az agresszív gondolatok ténylegesen kiváltják-e az agresszív viselkedést. Az sincs teljesen rendben, hogy a mérést közvetlenül a játékot követő felfokozott állapotban végzik, az ered-



### HA TE MONDOD

#### VAJON A RÉSZTVEVŐK ERŐSZAKOS JÁTÉKOKKAL JÁTSZANAK?

Itt rengeteg különböző módon járhatunk el. Támaszkodhatunk például a Szórakoztató Szoftvereket Értékelő Bizottság (ESRB) értékelésére, és mondhatjuk, hogy a „Mature (M)” értékelésű (azaz „érett”, 17 éven felülieknek ajánlott, intenzív erőszakot, vért, szexualitást és káromkodást tartalmazó) játékok erőszakosak. Mi van azonban akkor, ha valaki GTA-t játszik (ami M-értékelésű), de leginkább biciklizni, vezetni és pizzát szállítani szeret?

Ennél talán megbízhatóbb, ha megfigyeljük a játékoszt, és megszámláljuk, hogy egy játékkülés alatt hányszor ölt. Ez azonban rendkívül költséges és időigényes feladat. Kérdés az is, hogy mit tekintünk gyilkosságnak? Ha az ellenség elpusztítását tekintjük annak, akkor a Super Mario által eltaposott gombák is gyilkosság áldozatai, és a sakkasztalán elesett bábuk is. Vagy tekintjük csak a brutálisan véres jeleneteket erőszakosnak? Akkor minek tekintjük az *Injustice* hihetetlenül ötletgazdag támadási módszereit, ahol egy csepp vér sem folyik?

Ha kísérletet tervezünk, hogyan válasszunk olyan erőszakos és nem erőszakos játékpárt, amelyek képesek ugyanolyan érzelmileg felfokozott érzést kelteni? És mennyi ideig játszasuk a résztvevőket? Tíz-húsz percig vagy órákon keresztül? És akármennyit is játszattuk őket, összehasonlítható ez egy több éves/évtizedes játékoskarrierrel?

#### AGRESSZÍVEBBEK LETTEK-E A RÉSZTVEVŐK?

Talán ez az összes közül a legnehezebb kérdés. Egyes gyerekekkel foly-

**Jeffrey Goldstein médiakutató: „Az erőszakos szórakozási formák leginkább a férfiak számára vonzóak, és leginkább csoportosan vonzódnak ezekhez. Az emberek ritkán néznek horrorfilmet vagy bokszmérkőzést egyedül, a fiúk pedig ritkán játszanak háborúsdit egymagukban. Ezek olyan társas események, amelyek kimondottan alkalmasak a férfiak közötti kötődés kialakulására és a férfi identitás kifejezésére.”**

tatott kísérletekben a gyerekek játékát figyelték, és azt számolták, hogy mennyit verekednek/civakodnak. Aból viszont, hogy tízéves fiúk katonásdit játszanak, egyáltalán nem következik, hogy idősebb korukban gyilkosokká válnak. Egy másik gyakori eljárás az agresszió mérésére az úgynevezett „hangerőteszt”. A résztvevők egy számukra nem látható ellenféllel versengenek, hogy ki nyom le hamarabb egy gombot. Ha veszítenek,

egy erőteljes hangot hallanak, amit az ellenfél állít be számukra. Amikor viszont ők nyernek, ők állíthatják be, hogy milyen hangos és milyen hosszú ideig tartó hangot halljon az ellenfelük. Minél erősebb hangot állítanak be a résztvevők az ellenfelük számára, és minél hosszabb ideig hagyják szólni, annál agresszívebbnek minősülnek. Megint felmerül azonban a kérdés, hogy reálisan képes-e egy ilyen feladat megragadni a tényleges fizikai

ményeket pedig hosszú távra általánosítani. Emellett mindig szem előtt kell tartanunk a résztvevők személyiségét, ami nagyon megnehezíti az objektív mérést.

Szintén komoly dilemmája a laboratóriumi kísérleteknek, hogy a mért okozati összefüggés mennyire általánosítható a való életre. Gondoljunk csak arra, hogy a játékosok mások által választott játékkal játszanak, előírt ideig, az agresszió szintjét pedig



közvetlenül a játszás után mérik valamilyen nem túl valóságos módon.

## EREDMÉNYEK A MÉDIÁBAN

Tegyük fel, a kutatás arra az eredményre jutott, hogy az erőszakos játék fokozta az agresszív gondolatokat és viselkedést. Kérdés azonban, hogy jelentős-e ez a változás? A hírekben és a médiában közölt kutatási eredmények többnyire mellőzik ezt a lényeges információt, holott elképzelhető, hogy a viselkedésváltozás olyan csekély, hogy a valóságban egyáltalán nem nyilvánul meg. Vajon észrevehető lenne-e, ha holnap négy százalékkal agresszívebbek lennénk, mint ma voltunk? Másrészt viszont a jelenség elterjedtsége miatt az is elképzelhető, hogy egészen kis hatás is félelmetes következményekkel jár. Sajnos azonban még messze állunk attól, hogy biztos válaszokat tudjunk adni ezekre a kérdésekre.

## MI AZ, AMIT TUDUNK?

Az eddigi kutatások alapján úgy tűnik, hogy létezik egy kismértékű összefüggés az erőszakos játékok és az agresszió között, de az ok-okozat egyelőre tisztázatlan, és az erőszakos videojátékoknak kitettség önmagában nem elegendő ahhoz, hogy jelenlétük viselkedésváltozást eredményezzen. Valószínű, hogy bizonyos gyerekek sérülékenyebbek, mások ellenállóbbak a média negatív hatásaival szemben, vagyis egyes gyerekek esetén az erőszakos játékok ténylegesen hozzájárulhatnak az agresszív viselkedés fokozódásához, míg más gyerekek esetén (akik ugyanannyi erőszakos játékot játszanak) ez a hatás egyáltalán nem érvényesül. Az azonban sajnos egyelőre tisztázatlan, hogy a sérülékenységgel milyen személyiségjegyek hozhatók kapcsolatba, és hogy milyen típusú médiaerőszak a legveszélyesebb<sup>1</sup>. Az is valószínű, hogy az agresszívebb gyerekek jobban vonzódnak az agresszív tevékenységekhez, például a küzdősportokhoz, de az erőszakos játékokhoz és filmekhez is. Az azonban szintén kérdés, hogy

# A GYERMEKMESÉKBEN MEGLEPŐEN SOK ERŐSZAKKAL TALÁLKOZUNK, ENNEK AZONBAN MEGVAN AZ ÉRTELME ÉS FUNKCIÓJA: BETEKINTÉST NYÚJT A GYEREKEK SZÁMÁRA A FELNŐTTEK VILÁGÁBA

ezek a tevékenységek hogyan hatnak a gyerekek a fejlődésére: fokozzák-e agressziójukat, vagy ellenkezőleg, segítenek nekik társadalmilag elfogadható módon kezelni és kiélni azt?

## MIÉRT VONZÓDUNK AZ ERŐSZAKOS JÁTÉKOKHOZ?

Minden embernek megvan a maga optimális általános aktivitási (arousal) avagy izgalmi szintje, egy számára megfelelő hely az unalom-izgalom kontinuumon. Azok a személyek, akiknek az izgalmi szintje magas, szeretik az újdonságot, a kiszámíthatatlanságot és a borzongást, ezért élvezik a sokkoló, erőszakos játékokat, míg az alacsonyabb izgalmi szintű személyek inkább *Cloud*-ot játszanak. Az aktivitási szint serdülőkorban tetőzik, és elsősorban genetikai eredetűnek vélik. Szintén a vonzalmat magyarázza, hogy a tabutémák eredendően izgatóak, és a játékok lehetővé teszik számunkra, hogy biztonságos közegben próbálhassunk ki olyan tevékenységeket, amelyek a valóságban kivitelezhetetlenek, vagy komoly veszélyekkel járnának.

Ha megnézzük a gyermekmeséket, meglepően sok erőszakkal találkozunk bennük. (Példa erre *Az örök ifjúság vize* c. magyar mese Benedek Elek gyűjtéséből: „Nem tetszett ez az idősebb királyfiaknak, szégyenlették erősen, hogy ők hiába indultak szerencsét próbálni. Összesúgtak-búgtak, az öccsüknek levágták kezét-lábát, s az út mellett egy kútba beledobták. Ők meg szépen hazamentek, vitték az örök ifjúság meg a halál vizét, s eldicsekedtek az apjuknak, hogy így meg úgy jártak be országot-világot, csak hogy tel-

jesítsék szíve kívánságát.”) Ennek az erőszaknak azonban megvan az értelme és funkciója: betekintést nyújt a gyerekek számára a felnőttek világába. A mesék észrevétlenül és fokozatosan ismertetik meg őket olyan érzésekkel és jelenségekkel mint a félelem, a harag, a hatalom, a bosszú, a halál, a szex vagy a szerelem. A mesék szerepét egészíthetik ki vagy helyettesíthetik napjainkban a videojátékok.

## ERŐSZAK A TÉVÉHÍRADÓKBAN

Míg a játékokban látott erőszak fikatív (és ezzel a gyerekek is tisztában vannak), a tévéhíradókban látottak valódiak. Azok a gyerekek, akik sok valódi erőszakot látnak a hírekben, nagyobb valószínűséggel gondolják a világot olyan ijesztő helynek, ahol a valóságnál jóval több veszély leselkedik rájuk. Ezért nagyon fontos, hogy a szülők megbeszéljék gyerekeikkel a látottakat, hogy ezáltal csökkentsék a tragédiák által rájuk nehezedő lelki terhet.

## FEKETE, FEHÉR, IGEN, NEM

A dolgok sohasem feketék vagy fehérek. Kiindulól kérdéseinkre visszatérve úgy tűnik, hogy nem a megfelelő dolgok miatt aggódunk. A média mindenáron igyekszik bűnbakot keresni, lehetőleg egyetlen személyt, vállalatot vagy iparágat, amit okolni lehet, ahelyett, hogy elfogadnánk a világ és a problémák összetettségét. Pascal fogadás-elmélete nyomán egyes játékelles aktivisták azt javasolják, hogy inkább küzdjünk a videojátékokban látott erőszak ellen akkor is, ha nem tudjuk biztosan, hogy tényleg ártanak-e vagy sem, mert ha ártanak, akkor utólag jobban járunk, mint ha nem küzdöttünk volna. (Ennél az álláspontnál természetesen nem szempont, hogy sokan szeretik ezeket a játékokat).

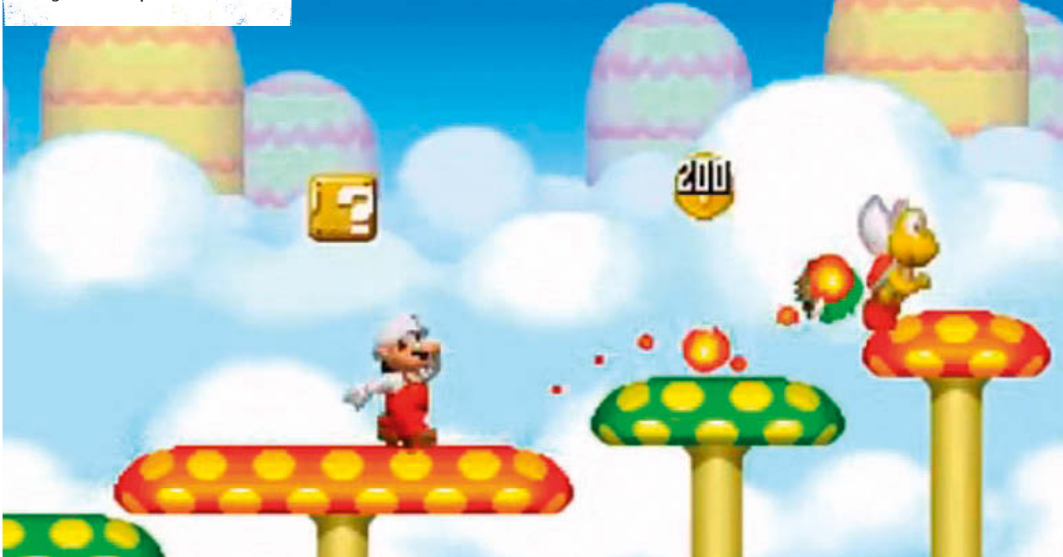
Ez az érvelés azonban figyelmen kívül hagyja azt a tényt, hogy az erőszakos videojátékok elleni törekvések elvonják a közvélemény figyelmét (és adott esetben a kormányzati támogatást) más, jóval lényegesebb kockázati tényezőkről (például szülői elhanyagolás és/vagy bántalmazás, hátrányos szociális helyzet), amelyek bizonyítottan összefüggnek az agresszióval. Sokkal inkább ezekre a komplex problémákra kellene összpontosítanunk, mert nem valószínű, hogy az erőszakos játékok és filmek kiiktatása megoldaná az erőszakos bűncselekmények problémáját.

Kata, Orsi és Zsolt

## TOVÁBBI ÉRDEKES OLVASMÁNYOK

<sup>1</sup> Kutner, L. & Olson, C.K. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon & Schuster. Hegyeshalmi Richárd: A videojáték káros, mint a mogyoró [http://index.hu/tudomany/2012/05/15/eroszakos\\_videojatekok\\_2012/](http://index.hu/tudomany/2012/05/15/eroszakos_videojatekok_2012/)

Az agresszív Super Mario



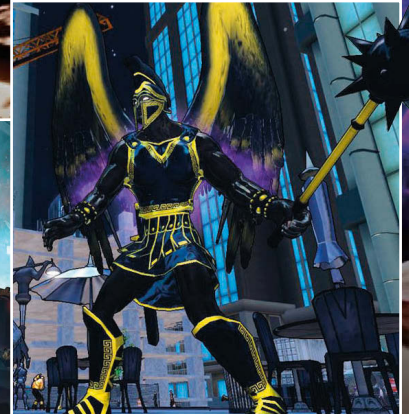
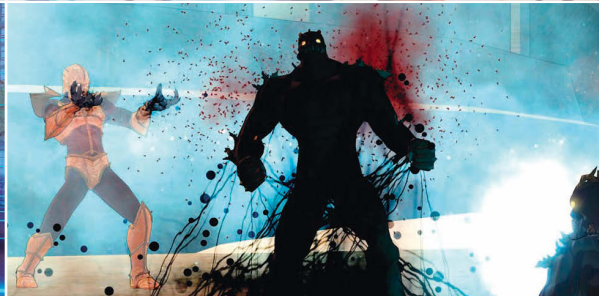
Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, ami mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A)JÁTÉK



A hónap játéka



## Champions Online

Szereted a superhősöket, de nem akarsz magad egy jól ismert univerzum keretei közé szorítani? Se a kívül hordott alsógatyá, se a pókhálós maszk nem a stílusod? Itt a neked való MMORPG. A *Champions Online* a Cryptic fejlesztőinek terméke, akik a *City of Heroes*-szal már kelendő mennyiségű tapasztalatot szerez-

tek egy újabb superhősös MMO tétő alá hozásához. Az eredetileg havidíjas modellel indult játék akkor futott be igazán nagy karriert, amikor ingyenessé vált. Azóta is érkeznek a tartalmi frissítések, szerveződnek az események, és rengeteg szupergonoszt tesznek el láb alól a kitartó játékosok.

A *Champions Online*-ban van valami, ami a többi hasonló játékból hiányzik: a teljes testreszabhatóság lehetősége. Itt valóban olyan superhőst alkotunk, amelyet csak akarunk. Varrásló kútyúkkal és harci tudással? Sima ügy. Úgy variálhatjuk a felkínált képességeket, jelmezeket és supererőket, ahogyan csak akarjuk. A rendszer biztosítja, hogy életképes karaktert kapjunk a végén, akivel szabadon körberepülhetjük a világ metropolisait, és meg is menthetjük azokat.

Mint fentebb említettem, ez a játék is ingyenesen játszható, de itt már fontos megkötések vannak. Például csak korlátozott mennyiségű hősünk lehet, és a megjelenés óta kikerült frissítések tartalmáért is fizetnünk kell. Ehhez hozzátartozik, hogy sok „erőcsoomag” nem lesz elérhető, így a teljes szabadságért tenni kell. Szerencsére kitartó munkával mindent feloldhatunk, így a *Champions Online*-t bárkinek jó szívvel ajánlhatjuk, akinek valaha is volt superhősös pizsamája.

## Guild Wars 2 – Twilight Assault

Ezek az arcok az NCsoftnál nem akarják, hogy szabadságra menjünk, folyamatosan szórnak minket a jobbnál jobb frissítésekkel. Ezúttal egy komolyabb kampány első felvonása érkezett meg, a *Twilight Assault*.

Twilight Arborban gyanús dolgok készülődnek: a helyi főgonosz, Scarlet új terveket sző, de mesterkedéseit a sylvári nép hőse, Caithe nem hagyja figyelmen kívül. Hősöket hív össze a világ minden tájáról, hogy még azelőtt pontot tegyenek ennek a baljós történetnek a végére, mielőtt az beindulhatna. Persze ezt Scarlet nem nézi jó szemmel, és rengeteg csapdát állít a hősöknek és

Caithe nek, így komolyan felszerelt csapatra lesz szüksége azoknak, akik élve (és remélhetőleg némi zsákmánnyal) szeretnének kikerülni a Twilight Arbor alatt húzódó rejtett létesítményből.

A küldetés nem egyszerű, cserébe mesés kincsek várják a vállalkozókedvű kalandorokat. Az Exotic Nightmare-tárgyak megszerzéséhez többször is csatába kell majd szállnunk, viszont a kemény munka gyümölcse egy egyedi névvel ellátott fegyver lesz, amit sejtelmes kék aura vesz körül. A Maguuma dzsungel mélyén kulcsdarabkák is várják a megtalálókat. Ha összegyűjtünk ötöt ezekből, egy olyan kulccsal gazdagodunk, ami Aetherládákat nyit (melyek a Twilight Arbor útjain hevernek). Ezekon kívül még új achievementet és WvW-jutalmak várják a visszatérő kalandorokat. Már ha valaki ott hagyta egyáltalán a *Guild Wars 2* világát, ahol mindig van mit csinálni.



A hónap frissítése







## Ghost Recon Online – Splinter Cell Pack

A *Ghost Recon Future Soldier* megjelenésekor mindenki azt hitte, hogy az ingyenesen játszható online vadhajítás senkit sem fog érdekelni. Most itt vagyunk, több mint egy évvel a megjelenés után, és míg a „nagy tesóval” már senki sem foglalkozik, a *GRO* hatalmas rajongótábornak örvend. Ennek is köszönhető, hogy már a sokadik frissítését kapja, ezúttal Sam Fisher kutyüivel a főszerepben. Mielőtt rátérnénk az éjjellátóra, nézzük meg, hogy milyen új csatater került be. Khyber Stronghold egy rendkívül változa-

tos térkép lett, amin nagy nyílt teretek és szűk sikátorok egyaránt megtalálhatók. A mesterlövészeknek kiváló rálátással szolgáló erkélyek is bekerültek, így végre egy olyan csatateret kaptak a rajongók, amin mindenki megtalálja a maga helyét. És akkor kanyarodjunk is vissza Sam Fisherhez és az ő ikonikus szemüvegéhez. Bár a *Splinter Cell* sorozat főhőse csak az update trailerében mutatta meg magát, felszerelését bárki megvásárolhatja, amire sajnos valódi pénzt kell áldozni, de cserébe tényleg hasznos eszközöket kapunk.

## Perfect World – Crimson Imperium

A Perfect World kiadó leghíresebb játéka, a *Perfect World International* egy jókora javítócsomagot kapott, ami egy új történet első felvonása. A *Crimson Imperium* társaság megérkezik a Desert Dragon King sírjához, hogy leróják tiszteletüket, de a kriptánál egy furcsa pecsétet találnak – ennek a jelnek kell utánajárniuk a játékosoknak. A történet felvezetéseképpen egy új esemény került a játékba: a legendákból ismert főnixmadár egyszer csak feltűnt a világban, és bizony nem kevés zsákmányt hozott magával. Aki levadássza, gazdagon távozhat, már ha ez a bravúr sikerül neki. Egyébként

bekerült a játékba a Title-rendszer, melynek köszönhetően a karakterek különleges címeket szerezhetnek. A legtöbb MMO-val ellentétben ennek nem csupán kozmetikai szerepe van: a címek különböző buffokat adnak a szerencsés hősöknek. Egy új jutalomrendszert is bevezettek, melynek köszönhetően a játékosok csak azért kapnak bizonyos tárgyakat, mert játszanak, és ha jelenlétiük a világban folyamatos, akkor a holmik egyre értékesebbek lesznek. Ezek csak a jéghegy csúcsát jelentik, a tartalom lényegét a rengeteg új küldetés jelenti, ami egy új háborút vetít előre.



## Dota 2 – The First Blood

Múlt hónapban teszteltük a *Dota 2*-t, és máris újra köszönhetjük oldalainkon. A *First Blood* az első komolyabb frissítés a hivatalos start óta, ami új hősöket nem, viszont rengeteg apróságot hoz a megfáradt MOBA-harcosok mindennapjaiba. Először is bekerült a LAN-támogatás, ami főleg versenyszervezőknek jó hír. Ezentúl nem lesz szükség internetes bűvészkedésre, a helyi hálózaton pillanatok alatt összehozhatunk egy-egy meccset a helyben lévő játékosokkal. Egy, az előző részből már jól ismert játékmód is meg-

érkezett, ami a Captain's Draft néven ismert. A két csapat kapitányokat nevez ki, akiknek ki kell tiltaniuk bizonyos hősöket a gép által kiválogatott 24-es csomagból. Az így leszűkült választékból csipegethetnek majd a többiek, ezzel elkerülve, hogy adott versenyző egy már jól begyakorolt karaktert terelessen. A bolt is gyarapodott egy Portal-csomaggal, amiben egy Portal stílusú HUD rejlik GLaDOS-szal együtt, aki ebben a játékban bemondóként debütál, már ha kifizetjük a csomagért elkért 12,99 eurót.



## Might & Magic: Duel of Champions – Forgotten Wars

A kártyás játékok piacán is lehet még újat mutatni, ezt bizonyította a *Might & Magic: Duel of Champions*, melynek készítői nem elégedtek meg azazal, hogy a jól csengő univerzum rajongóitól várták a bevételt. Sikerült egy elképesztően komplex szabályrendszert és rengeteg érdekes kártyát alkotniuk, ami azok számára is érdekessé teszi a meccseket, akik soha nem játszottak egyetlen *Might & Magic* játékkal sem. Most egy új tartalmi csomaggal kedveskedett a Ubisoft, melyben egy teljesen új já-

tékmechanika és egy teljesen új szín is megjelenik. Az Altar of Wishesnek hála szükségtelen lapjainkat értékesebbekre cserélhetjük, már persze ha az „áldozatnak” szánt lap értéke közel hasonló, mint amit megszerezni szeretnénk. Az új frakció a *Heroes* sorozatból már jól ismert Academy, ami költséges varázslatokkal és lényekkel működik, de aki képes megfizetni az árat, annak hatalmas pusztítóerő kerül a keze közé. Ezekon kívül minden szín egy-egy új hőssel és rengeteg új lappal bővült.

Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**V**ICCES BELEGONDOLNI ABBA, HOGYAN LÁTJA MAJD A A JÖVŐ GAMESTAR-CSAPATA MOSTANI TÉNYKEDÉSÜNKET, nevetnek-e majd *Grand Theft Auto*-rajongásunkon, vagy éppen ezen a rovaton köszörülük a nyelvüket egy „Visszatekintő – hogyan is írhattuk ezt?” című teljesen új és eredeti rovatban. Mi sem tudjuk mosoly nélkül hagyni hősi halottainkat (persze sokukkal még most is naponta beszélünk, szóval nem kell megijedni), a 10 éve, 5 éve és 365 napja megjelent GameStar magazin mindig nagy élmény nosztalgiairovatunknak. Ebben a hónapban is összegerebr-lyéztünk pár aranykópést és érdekes mondatot, nosztalgiazzatok velünk és sztárvendégeinkkel.



ez volt 10 éve

$$e=2.79$$

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

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: Csonti – Panzer Elite Gold Edition bemutató**

Ja, majd elfelejtettem, van editor is – de még milyen! Nemcsak saját feladatokat, de vadiúj egységeket is szerkeszthetünk! Hoppácska, már látom, amint legurul a gyártósorról a Panzer VII, amely gyorsabb lesz egy Ferrarinál, és nagyobbat üt, mint egy taktikai atomtöltet. Aki nem hiszi, installáljon utána!

A GameStar teljes játéka mindig lázba hozza a szerkesztőket, így történt ez Csontival is, aki gyorsan mert nagyot álmodni. Korábban egyébként 70%-ot adott a játékra (illetve akkor még 7/10-et), de a Gold Edition már meggyőzte őt arról, hogy lehet sok felkiáltójeles mondatot írni ennek ellenére is.



**Idézet: Ender – szerkesztői bevezető**

Hello Tourist – éneklél egy volt évfolyamtársam, és úgy látszik, neki bejött. Legalábbis azt olvasom az újságban, hogy a 43. a legsikeresebb magyar fiatalok listáján. Egy másik évfolyamtársam pedig 30. Szép teljesítmény, gratulálunk nekik!

Tehát akkor a GameStar oknyomozó mellékletének e havi kérdése: vajon melyik suliba járhatott Ender, ahol rajta kívül volt még két másik sikeres ember?



**Idézet: SzJVC – szerkesztői bemutatkozás**

Még a nagy C64-es korszak derekán, egy utazás során beszélgettünk a „számítógépes nevekről”. Megkérdeztek tőlem, milyen nevet adnék magamnak. Volt nálam egy csomag JVC lemez, erre kiböktem, hogy JVC: „János vagyok Ceglédről”. „Á, akkor inkább legyél Sz.JVC., vagyis Széchenyi János vagyok Ceglédről” – adták az életre szóló tippet.

Keringenek legendák arról, honnan is erednek nickneveink, de ennél izgalmasabb, fordulatokkal és misztériummal teli történetet ritkán hall az utca embere. Ehhez képest mazur sztorija egészen bagatel: az úk-déd-ük-nagy-úk-dédapja a mai Lengyelország területén fekvő mappabirodalom hadvezére volt, aki a kartotékok ellen vívott véres háborúban (Kr. e. 432) vesztette életét. Iránta való tiszteletből lett a Mazur (utóbbi évek során inkább mazur) név, jelentése nem tisztázott.



**Idézet: Del – UFO Aftermath teszt**

Látvány szempontjából elfogadhatónak mondanám a programot, vagyis nem kiemelkedően szép, de szégyenkezésre sincs különösebb oka (messziről legalábbis minden szebben fest).

Ha ki kell tölteni a négyoldalas tesztet megfelelő karakterszámmal, akkor bizony így írjuk le, hogy a grafika átlagos.

**PANZER ELITE – AJÁNDÉK TELJES JÁTÉK**  
Európa legolvasottabb gamer magazinja

**GameStar**  
Ár: 1648 Ft  
2003. október

**4CD** RWCW: Enemy Territory - teljes játék  
Lure of the Tempress - teljes játék  
+ 6 játékdemo, 17 játékmenet, 25 játékfeladvány

**HALO**  
KÉT ÉV MÚLTÁN VÉGRE PC-N!

**UFO: AFTERMATH**  
A LEGENDA VISSZATÉR! | NÁLUNK ELŐSZÖR

**C&C GENERALS: ZERO HOUR**  
**LORD OF THE RINGS: BÍME**  
SINS 2, MOBA: BREAKTHROUGH, GREYNAK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

**Izelető a CD-k tartalmából:**  
Call of Duty, HaloWorld 2, NHL 2004, Worms 3D, Freedom Fighters, World Racing demo, Max Payne 2, Battlefield: Vietnam, új CS: Condition Zero videó, és a WC3 2003 teljes összefoglalója (videó, demo, képek) a CD-kon!

Előzetesek: Haegemonia: A Balon Hegyvidék, Desert Rats vs. Afrika Korps, Lure 3D  
Demóval: Freedom Fighters, Chrome, Conflict: Desert Storm II, BP1942: BloodWar  
Melyek: Grafikusművészek: színház, Képfeladványok: nyomtatás, AVCC: Durrmen: teszt

5 ÉVE

$P=r^2-m$   
 $e=mc^2$   
 $(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$



**Idézet: Gyu - Aréna**

**Mi is nagyon bírjuk BZ-t, néha percekig is elviseljük. Komolyan. Az a szerencsénk, hogy nem egy szobában ülünk vele, mert amikor elkezd sziporkázní, akkor állítólag a vele együtt dolgozók hirtelen előkapják iPodjaikat, és a fülhallgatók mögé menekülnek. Viccet félretéve, úgy gondolom, ilyen mennyiségű szóvicc előállításához hihetetlen verbális tehetség kell, BZ pedig mindenben tehetséges, amit csinál... már csak meg kéne győzni erről, hogy így van, mert nem mindig akarja elhinni.**

Most meg ott van az egyik hazai tehetségkutató tévéműsor színpadán, számtalan sikeres produkcióval a háta mögött, szóval azért csak elhitte valahogy, hogy mennyire tehetséges arc. Csak azok a szóviccek...



**Idézet: Helikopter - Mirror's Edge előzetes**

**A sok ugrálás és folyamatos mozgás bizonyára megfekszi majd pár ember gyomrát. Tessék gyakorolni, megkérni a tesótokat, hogy kezdje el rázni kedvenc JPG-csajotokat mutató monitorotokat, mint az eszement. Ha 15 perc múlva sem fárad el, vagy nem érzitek rosszul magatokat, akkor nem lesz baj.**

Elvégre mindenki szereti a JPG-csaját családi segítséggel rázatni.



**Idézet: Mayer - Brothers in Arms: Hell's Highway teszt**

**Olyan ez, mintha a sós chipses zacsból néha egy-egy chilis burgonyaszírom akadna a kezdedbe. Finom a sós és a chilis is, de a borítón mégis az áll, hogy sós.**

Mayer annak idején így szemléltette, hogy milyen érzés egy taktikai shooterben hirtelen egyedül maradni, és előrenyomulva, eszetlen módon nekimenni az ellenfélnek. És tényleg, pont olyan, mint a chips.



**Idézet: Chavaller - Sacred 2: Fallen Angel teszt**

**Zümmögve harapott a borotvaéles penge a levegőbe, és csupán a pillanat töredékére lassított le, amikor a bőrpáncélhoz ért, majd azon túljutva átvágott bőrt, izmot, csontot s egy haszontalan élet fonalát.**

Tényleg lehet valami gond kedvenc szerkesztőnknel. Muszáj kedvesnek lennünk vele, különben egy napon kinyírja az egész bandát.



**Idézet: HP - Resident Evil 6 teszt**

A piac diktál, igény a lövöldére van, lehet minden fórum tele tiltakozó nosztalgiaózókkal, trendeket sirató hardcore gamerekkel, hőbörgő rajongókkal, ha egyszer valaki kinyitja a pénztárcáját a kasszánál, az dönti el, hogy merre is tartunk. Sajnos sosem az a leghangosabb véleményalkotó, aki végül fizet, de ezt jól ismerjük már régóta.



**Idézet: Duncan - Medal of Honor: Warfighter előzetes**

A fegyverek egyébként szépek is, nemcsak sokan vannak, ráadásul korlátozottan modifikálhatók, vagyis a militarista közönség cirádás játékszerre lelhet a Warfighterben. Nem vicc. Duncan olyan szavakkal dobálózott, mint a LaRue TOBR, a Bofors Ak 5, a Daniel Defense DDM4 V1 vagy a belga FN SCAR szuper rövid PDW-variánsa. Nem kicsit ért ehhez ő, ezzel együtt a Medal of Honor: Warfighter bukását szomorú szemekkel volt kénytelen végignézni. Azóta is felzokog néha.



**Idézet: Paca - Need for Speed: Most Wanted előzetes**

Elfelejtethetjük, hogy egy ultragyenge, háziasszonyoknak bevásárláshoz ajánlott jármű volánja mögött ille kelljen küzdeni a ranglista első helyéért, elég csak megállni egy másik autó mellett, majd megnyomni a megfelelő gombot, és hopp, máris átültünk és azt irányítjuk. A GTA V persze annyival jobb, hogy itt még a háziasszony is sikoltozik kicsit az autóban, amikor átültünk mellőle a számunkra kívánatos luxusautóba. Persze nem ezért nem szerették sokan a Need for Speed: Most Wantedot, de utólag már úgy magyarázzuk, ahogy akarjuk.



**Idézet: Gyu - PES 2013 teszt**

Az elején még jópofa volt, hogy bizonyos csapatok eredeti formájukban vannak jelen, mások meg nem, alapvetően azonban a licenc igenis nagyon fontos volna, vagyis hogy minden csapat eredetiben szerepeljen. Ha a konkurens meg tudja szerezni az összes fontos jogot, akkor miért nem tetszik kicsit jobban megerőltetni magát, kedves Konami? Eitelt egy év, jött egy új PES, még Fox engine is érkezett mellé, de Gyu most is kimásolhatná ezt a mondatot, és a Konami orra alá dörgölhetné mint az úgynevezett siker nem is olyan titkos receptjét. Persze ő nem olyan fiú. Sokat mosolyog, és nagy a szíve; a Konami vezetősége nyugodtan alhat.



1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Egy rém rendes család

## Breaking Bad – Totál szívás



Sorozat

**A VILÁG LEGJOBB SOROZATA? EZEN VITATKOZIK, VAGYIS INKÁBB TANAKODIK A „FÉL INTERNET” A BREAKING BAD KAPCSÁN, ÍGY MI SEM MARADHATUNK KI BELŐLE.** Annak,

aki esetleg az utóbbi időben a Holdon járt: e sorok írásakor három napja ért véget az utóbbi évek legnézettebb és legtöbb beszédtemát szolgáltató szériája, a Breaking Bad. Egyöntetű vélemények szerint átforgatta nemcsak a sorozatokhoz, de magához a nagybéti Filmhez való viszonyunkat is. Ami anno a Twin Peakszel elkezdődött, a The Sopranossal és a Shielddel folytatódott, az itt csúcsosodott ki, 5 évadban, 62 részben.

Hibás döntést hozott öt évvel ezelőtt az RTL Klub, amikor szinte ránézésre adott magyar címet a Breaking Badnek. Totál szívás – ennél távolabb nem is lehetnénk a drámasorozat hangulatától, az első epizódokban jelen lévő morbid humor folyamatosan (és tudatosan) tűnik el a cselekmény előrehaladtával, míg végül marad a – nem éppen hízelgő – realizmus.

Walter White, az első ránézésre is átlagos kémiatanár élete egy csapásra megváltozik, mikor tüdőrákot diagnosztizálnak nála, és a sors összehozza egyik volt diákjával, Jesse Pinkmannel, aki kábítószert árul. Walt-nak nem jut jobb eszébe, mint tudását felhasználva ritka tisztaságú metamfetamint gyártani, hiszen most már egy társat is talált a terjesztéshez. Az első két évadban viszonylag lassan halad előre a cselekmény, sok terepet kap a karakterábrázolás. Megismerjük főszereplőnk terhes feleségét, a fiukat, a családhoz tartozó (rendőr) sógort és az ő szerelmét, sőt az utca farkastörvényeibe is betekintést nyerünk. A 2/10-es részben pedig szembesülünk azzal, hogy az alteregónak választott Heisenberg átvette az uralmat Walt személyisége felett (olyan interpretáció is létezik, hogy Heisenberg az igazi arca Walternek), a bűnözők világában keményebb és kegyetlenebb viselkedésre van szükség. Innentől nincs megállás, újabb és újabb ellenfelekkel szembekerülve, lineárisan halad a narratíva az elkerülhetetlen – gengszterfilmekből is ismert – vég felé. Érdekes módon a cselekményt előre vivő elemek, mint például a főhős protagonistából antagonistává válása, megvoltak a már említett kultikus előzőekben is: mind a The Sopranos, mind a The Shield egy-egy olyan főszereplőt tett szimpatikussá, aki az erkölcsi értékrend szerint legalábbis is bűnöző. Persze egy maffiatag maffiatag marad, de a beteg gyermekéért és a családja jövőjéért bármit megtevéő férfival könnyen lehet azonosulni. A tetteknek

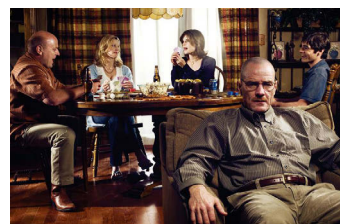
viszont következményei vannak, amit a Breaking Badben a folyamatosan fokozódó feszültséggenerálás által szinte húsunkba vágóan érzékelünk (köszönhetően a briliáns színészi játéknak is). Tükört kapunk magunk is, ha úgy nézzük a képsorokat, ahogy kell. Néhány negatívumot azért fel lehet sorolni: kidolgozatlan (és néha idegesítő) női karakterek, néhány összecsapott akciójelenet, a flash forward betétek, melyek megfosztják a nézőt a meglepetés érzésétől. Ez utóbbit szerencsére felülírja az a finom utalásrendszer, ami részről részre újabb kirakós kockákkal bővíti.

Ha a sorozat minőségével nem is, de a fináléval kapcsolatban erősen megoszlanak a vélemények. Igazság szerint nem lehet azt mondani, hogy nem logikus és kerek a lezárás, nekem személy szerint mégis volt bizonyos hiányérzetem, mert érzésem szerint Walter nem nyert megváltást – csak elégtételt –, és egy tökösebb cselekménybonyolítás a végére igazán kijárt volna. De ez nem számít, hisz a célját végül is elérte főhősünk. Ahogyan Vince Gilligan, a készítő is társaival: összehozták a leg-legalább sorozatot a televíziózás történetében.

Haka

Mindenütt jó, de a legjobb a lakókocsiban.

5/5



## David Gemmell Makedónia oroszlánja

**EPIKUS KÜZDELMEK, ÉRZÉK-  
LETESEN ÁBRÁZOLT  
PHALANX-TAKTIKÁK, HŐ-  
SIESSÉG, BAJTÁRSIASSÁG,** betel-  
jesületlen szerelmek és egy csipetnyi  
mágia az egymással torzalkodó görög  
városállamok kóaszában, egy eljövendő  
birodalom felemelkedésének hajnalán.  
A Trója sorozathoz hasonlóan a múlt  
feneketlen kútjából ásta elő Gemmell  
II. Fülöp, majd Nagy Sándor Kr.e.  
400 és Kr.e. 330 között élt kivételes  
képességű hadvezérét, Parmeniónt,  
akinek oly keveset tudni élete korai  
szakaszáról. Ezeket a réseket a szerző  
fantáziája tölti ki, mégpedig nem is  
akárhogy. Olvasás közben nem esik ne-  
hezünkre azonosulni a spártai apától,  
de makedón anyától származó fiúval,  
akit társai kiközösítenek, rendszeresen  
bántalmaznak, és minden lehetséges  
módon igyekeznek gátolni az előmenete-  
lét, holott számukra is nyilvánvaló,  
hogy neki van a legtöbb sütnivalója

mindannyiuk közül. A sors szeszélye  
folytán pártfogásába veszi az athéni  
Xenophón, és olyan sztratégoszt nevel  
belőle, aki képes az elnyomott Théba-  
iból Spárta legyőzőjét faragni, akinek  
bármennyit megadnának az uralkodók,  
hogy seregeiket vezesse, de ő mégis a  
lehetetlen küldetést választja: egyben  
tartani Philipposz Makedóniáját.

Chavalier



Könyv

Fikció ez a javából, mégis hihető, mivel minden során érződik az a  
több tucatnyi forrásanyag, amit a szerző felhasznált.

4,5 /5

## Jay Bonansinga & Robert Kirkman The Walking Dead A Woodburybe vezető út

**NINCS OKA A SZOMORKO-  
DÁSRA AZ EGYSZERI  
ZOMBIRAJONGÓNAK, A  
THE WALKING DEAD FRANCHISE  
EGYRE CSAK HÍZIK.** A két évad  
között eltelt szünetet bőven ki lehet  
tölteni képregények olvasgatásával, a  
Telltale-féle játék hatvanhetedszeri vé-  
gigijátszásával vagy a Jay Bonansinga  
közreműködésével készülő Kormányzó  
trilógia új részének elolvasásával.  
Az első, The Walking Dead – A Kor-  
mányzó színre lép címet kapott rész  
folytatásaként nemrég megérkezett  
az A Woodburybe vezető út, amiben a  
képregényekből és a játékból is ismer-  
ős Lilly Caul városba jutását ismer-  
hetjük meg. A könyv első fele többnyire  
Lilly és az izmos fekete ex-séf, Josh  
viszonyát boncolgatja, akik egymásra  
találásuk közben néhány zombit is  
agyonvernek, nem feltétlenül élvezet-  
tel. A könyv második felére rendkívüli  
csavarral eljutnak Woodburybe, ahol

szépen körvonalazódik előttük, hogy az  
idilli város kormányzója, Philip Blake  
nem egy önzetlen jótéltel. Megkez-  
dődik a küzdelem, a titkok kiderülnek,  
a végén pedig... nos, megtudjuk a  
következő regényből. A Woodburybe  
vezető út nem olyan csavaros vagy iz-  
galmas, mint az előző rész volt, de aki  
többet szeretne megtudni a franchise  
karaktereiről, mindenképp olvassa el.

Paca



Könyv

Újra megerősödött bennünk, hogy ha választani lehetne, in-  
kább mégsem költöznénk Woodburybe.

4 /5

## VÁSÁROLD LE

# GAMESTAR MAGAZINOD TELJES ÉRTÉKÉT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN!

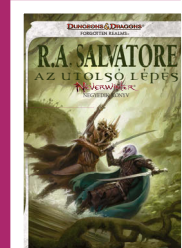
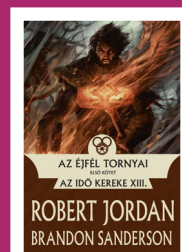
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA

Amennyiben legalább **két könyvet választasz,**  
**1995 forint kedvezményt kapsz** a Delta Vision  
kiadványaira, ha felmutatod az aktuális lapszámot\*.

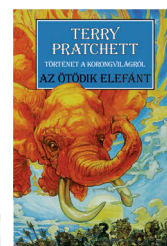
Terry Pratchett, Robert Jordan, David Gemmel,  
Gáspár András, R. A. Salvatore, Robert E. Howard,  
Orson Scott Card és mások. Több tucat szerző  
a klasszikusoktól a kortárs fantasy és sci-fi  
meghatározó alakjaiig. Négyszáznál is több  
regény közül választhatsz.

[www.deltavision.hu](http://www.deltavision.hu)

\* Az egyes lapszámok a megjelenésüktől számítva a következő megjelenéséig használhatók fel.  
Elfogadóhelyek listája és további részletek a [gamestar.hu/deltavision](http://gamestar.hu/deltavision) aloldalon.



ELFOGOTT REALITÁS

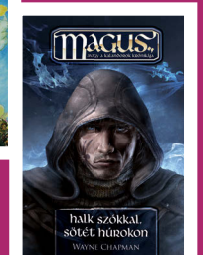


MAGUS

DUNGEONS & DRAGONS



THE WALKING DEAD



MECH-WARRIOR



Film

## A Hunt-Lauda párbaj Rush – Hajsza a győzelemért

**LEGINKÁBB A LABDARÚGÁSHOZ TUDNÁM HASONLÍTANI AZ AUTÓSPORTOK KIRÁLYÁNAK IS TARTOTT FORMA 1-ET ABBAN AZ ÉRTELEMBEN, HOGY SZINTE AZ EGÉSZ VILÁGON IMÁDJÁK, KIVÉVE AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKAT.** A nagy kacsaszúzó túlélés inkább az IndyCar vagy a NASCAR a menő. Természetesen ez sem tarthatta vissza Peter Morgan forgatókönyvíró (Frost/Nixon) attól, hogy Hollywood számára is fogyaszthatóvá tegye James Hunt karakterét. Valahol érthető is ez a döntés, ha egyszer az őt megformáló Chris Hemsworth néz velünk farkasszemet a plakátokról, nem pedig a Niki Laudát alakító Daniel Brühl. Kellene egy jóképű csajmágnés, akiért odalesznek a tinilányok, és akire példaképként tekinthetnek a srácok. Na nem mintha a 45 évesen elhunyt Hunt a maga fénykorában nem kapta volna el röptében a legyet is, de aki követte a karrierjét, annak tudnia kell, hogy annyira nyers és őszinte figura volt, ami miatt filmvásznon kevésbé lenne szerethető. Hemsworth játéka ennek megfelelően jó, de nem lehet igazán hiteles, míg Brühl úgy hozza Laudát,

mintha a vagyonos osztrák családba született versenyző fiatalkori énjének kiköpött mása lenne. Nem is csoda, hiszen a színész hosszú időt töltött Lauda társaságában, hogy magába szívja gesztusait, hanghordozását és persze a történeteit. Hemsworthnek nem adatott meg ez a luxus. A Rush a Forma 1 történetének egyik legizgalmasabb szezonjáról, az 1976-osról szól, amely Hunt világbajnoki győzelmével zárult, de ha nem következik be Lauda szörnyű balesete, akkor minden másként alakulhatott volna. A Gétto-milliomos operatőrnek (Anthony Dod Mantle) képei lenyűgözőek, külön kiemelném az utolsó esős futam snittjeit. Nem annyira szép látvány – de legalább kellemő felkavaró – a megégett Lauda gyógykezelésének naturálsan ábrázolt folyamata. Ha eddig nem tiszteltük a balesete után mindössze 42 nappal már újra versenyző pilótát, akkor most fogjuk. A díszletek, az autók, a ruhák pontosan úgy néznek ki, ahogy akkor – állítják Forma 1-rajongó szüleim –, de hogy a korszak slágerei helyett miért Hans Zimmer dallamait kellett hallgatniuk a film nagy része alatt, kész rejtély volt számukra is.

Chavalier

Ron Howard visszatért, és olyan filmet forgatott a Forma 1-ről, amit nem csak a rajongók tudnak élvezni.

4,5/5

## Terry Pratchett Az igazság

**FELTÉTEBEN KÜLÖNÖS BŰNCSELEKMÉNY (ÉS BORSMENTASZAG) BORZOLJA A KEDÉLYEKET, LORD LODOCI RÁCS MÖGÖTT, A VÁROSŐRSÉG PEDIG TEHETETLEN** – áll az Ankh-Morpork-i Hírlapban. Bizony-bizony, a gyümölcsdenevér évszázadának utolsó napjaira már Korongvilág leginkább kozmopolita városában is felütötte a fejét a sajtónak nevezett járvány, ami vicces formájú zöldségekről szóló hírekkel kezdődött, hogy aztán a bulvár posványán átevíckélve valódi újságírásá nője ki magát oknyomozással meg miegyébbel. Az események központjában Szavasshy Vilmos áll, egy nemesi család lázadó természetű sarja, akinek nem állt szándékában szerkesztővé válni, de a körülmények makacs dolgok. Sőt, ha már így alakult, akkor igyekszik a legtöbbet kihalozni belőle. A megfelelő helyeken gömbölyödő asszisztensével, a fényhez betegesen vonzódpó vámpír fotósával és egy se-

regnyi törpével felfegyverkezve harcot hirdet a vállalkozást ellehetetleníteni próbáló konkurensok és mindazok ellen, akik nem akarják, hogy fény derüljön a tényekre, mert az igazság szabaddá tesz.

Chavalier



Könyv

Valahogy így áll össze a GameStar is, csak törpék, vámpírok, trollok, gyilkosságok és Pöcetata nélkül.

4,5/5

## China Miéville Kraken

**AZ ITTHON MÉG VISZONYLAG KISEBB RAJONGÓTÁBORRAL RENDELKEZŐ CHINA MIÉVILLE-T KÜLFÖLDÖN SOKAN AZ ÚJ ÉVEZREDBEN FELTŰNT FANTASZÍRÓK EGYIK LEGJOBBJÁNAK TARTJÁK.** Regényei rendkívül nagy hatásúak, és radikális változást vittek a műfajba: például az Agave Könyvek gondozásában nemrég megjelent Kraken azt a mágikus Londont gondolja jócskán tovább, amit még Neil Gaiman képzelte el a Soseholban. A történet egy lehetetlen módon eltűnt preparált óriáspolip körül szövődik, amelyre sokan a végső apokalipszist elhozó istenségként tekintenek. Billy Harrow-t, a polip preparátorát pedig elnyelik a különös események, és hirtelen a városnak egy olyan arcát kezdi felfedezni, aminek korábban még csak a létezéséről sem tudott. Kalandjait a rejtélyes kultuszrendőrség, lehetetlen szekták, groteszk orgyilkosok és az embernek már egyáltalán nem nevezhető maffiafőnökök

bonyolítják. A Kraken a 2010-es nemzetközi megjelenést követően elnyerte a fantasykörökben rangosnak számító Locus-díjat, és mindmáig a műfaj egyik újkori alapművének tartják. Mi is bátran ajánljuk mindenkinek, aki valami izgalmasra, újszerűre vágyik.

H.A.L.



Könyv

A fantasy új kedvence ezúttal Neil Gaiman mágikus Londonját szedi darabokra – hibátlanul.

5/5

Ernest Cline

## Ready Player One

**KERESVE SEM TALÁLHATNA EGY JÁTÉKRAJONGÓ ALKALMASABB OLVASMÁNYT SZOMORÚ, KÖDÖS NAPOKRA AZ AGAVE KIADÓNÁL MEGJELENT READY PLAYER ONE-NÁL,** amikor

az áramszolgáltató éppen karbantart, vagy kikapcsolják a netet a szomszédban. De Ernest Cline regénye ennél azért jóval több. Igazi cyberpunk remekmű, a téma pienesztálra emelése, és közben hatalmas tisztelgés a játék-  
ipar úttörői előtt. A történet 2044-be kalauzol minket, egy olyan utópiába, ahol a hétköznapokat egy OASIS nevű virtuális világ uralja, melyben avatárján keresztül mindenki szabadon tanulhat, dolgozhat, szórakozhat. A főhős Wade Watts, egy családját vesztett, nincstelen gimnazista srác, aki arról álmodozik, hogy ő találja meg a szimulációban elrejtett örökös feladást, megszerelve ezzel James Halliday, az OASIS tervezőjének örökségét, a mesés gazdaságot jelentő és

az élet minden területét átszövő virtuális világot. A feladvány azonban nem egyszerűen nehéz, hanem a valaha volt legkomplexebb rejtély, amiben a popkultúra és a játéktörténelem megszállott ismeretere van szükség. A Warner Bros rekordidő alatt lecsapott a műre, tehát a közeljövőben várhatóan film is készül belőle, melynek forgatókönyvét szerencsére maga a szerző írhatja.

CargoSGR



Könyv

Ha az ember belefog, szinte lehetetlen letenni.

5/5

Necroratory

## Mad Disease

**SZINTE A TELJES ISMERETLENSEGBŐL TÖRT ELŐ A NECRORATORY, EZ AZ IFJÚ BUDAPESTI BLACK METAL EGYÜTTES, AKIK HATÉVNYI LÉTEZÉSÜK ÓTA A LEGELSŐ KIADVÁNYUKKAL RUKKOLTAK ELŐ PÁR HÓNAPJA.** Biztosra mentek

a srácok, maradtak addig az ismeretlenség próbatermeiben, mígnem hangszeres tudásban és koncepcióban is el nem értek egy igen meggyőző szintre. A lemez hallgatásakor nem kaptam fel a fejem örülten teríti be ezt a komor hangképet, ahogy a zenei témák sodrása, olykor sodró oldása is egyfajta éteri fátylat von a produkció köré. Helyenként a vezértémák valami sötét kabaré-hangulatot árasztanak, horrorfilmekben jelennek meg hasonló egyszerűségű, infantilis megoldások, s ezek itt a zenében is igen gonosz összehatást keltenek. Magabiztos komponáltságu és

előadású darálásaik egy beérni látszó csapat képét sejtetik, s tekintve, hogy pimaszul fiatal tagságról van szó, akik közül páran még más ígéretes együttesekben is előfordulnak (Winterheart, Baskiria), a budapesti underground éjszaka még számos fajsúlyos koncertet és leendő projektet ígér számukra. Gyűjtők, illetve a zenekart támogatni vágyók, miután neten könnyedén végighallgathatták, az együttestől, illetve underground metál disztróktól szerezhetik be ezt a remek, digipackba csomagolt lemezt.

kowala



Zene

Új fekete fém a budapesti pincékből.

4/5

Kings of Leon

## Mechanical Bull

**SZÁMOMRA A KINGS OF LEON AZON KEVÉS ZENEKAR KÖZÉ TARTOZIK, AKIKNEK ZENÉJÉT EGYSZERŰEN NEM TUDOM MEGUNNI.** Lehet,

hogy a Come Around Sundown nem volt a banda legkiemelkedőbb szellemi terméke, a rajongóknak nem tetszett a korábbi vonaltól történő mérsékelte, de észrevehető eltávolodás, 2012 augusztusáig pedig az sem volt biztos, hogy az énekes, Caleb 2011-es botránya (hulla részegen lesétált a színpadról egy koncert közepén, és nem is ment vissza) után közösen folytatják-e a zenélést. Amíg mi aggódtunk, addig szép csendben elkészült a Mechanical Bull, ami egyrészt egy nagy visszatérés és újrakezdés, másrészt jó értelemben vett visszalépés. A single-ként megjelent Supersoaker és az albummal debütáló Rock City ugyanis tipikus Kings of Leon anyag, de mivel mégiscsak egy olyan zenekarról beszélünk, ami nem csak a vidéki pubokban szeretne fellépni szombat esténként, az aré-

nákba illő Tonight és Comeback Story kielégíti a hallgatók azon rétegét, akik az előző albumnál csatlakoztak. Most is vannak nehezen emészthető dalok, de ha összességében nézzük, nincs okunk az elégedetlenségre – a Followill négyes megint odapörkölt, Caleb hangja pedig továbbra is olyan érdes, mintha sajtreszelőt ebédelt volna.

Paca



Zene

Újra együtt a négy Followill, akik a Come Around Sundown és egy hosszú hiátus után folytatják a menetelést.

4,5/5

Mindustries

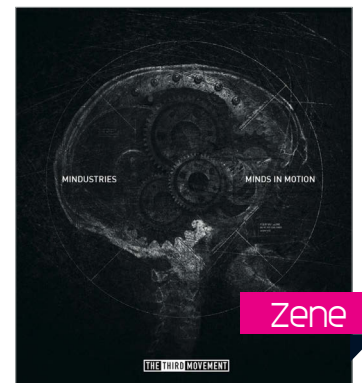
## Minds In Motion

**VALAMIKOR KILENC ÉVVEL VEZELŐTT A HARDCORE SZCÉNÁBAN AKKORIBAN FŐSZEREPET JÁTSZÓ KÍSÉRLETNŐ SZELLEM ELKEZDTE ELÉRNI A CSÚSPONTJÁT.** Akkor robbant

be a köztudatba a Mindustries nevű holland duó, akik első albumukkal valóssággal átszakították a stílusok közötti – akkor még létező – határvonalakat, és ezzel kivételes sikereket értek el technós és industrialos körökben is. Ez utóbbit természetesen annak az egyedien sötét, nyers és helyenként kifejezetten felkavaró, erőszakos hangzásvilágnak köszönhetően, ami azóta is a sajátjuk, és ami egy egészen kivételes elegyet alkotja hardcore-nak, doomcore-nak, rhythmic noise-nak és technónak. Az idén szeptemberben megjelent második albumuk, a Minds in Motion is pontosan ugyanezen a nyomon halad, miközben azért az eltelt közel egy évtized alatt érezhetően sokat csiszoltak rajta, amitől továbbra is ugyanolyan frissnek hat. Ráadásul

egyéni stílusuk tökéletesítése mellett volt idejük megalkotni saját crossbreed interpretációjukat is, az úgynevezett darkbreedet, amiből szintén találhatunk némi ízelítőt a lemezen. Illetve mi már nem, hiszen a limitált példányszámban kiadott CD-k mind gazdára találtak a megjelenés előtt (!), de digitális formában természetesen továbbra is elérhető az album.

mercenary



Zene

Műgonddal összerakott, de nehezen emészthető anyag. Igazi ínycsokor az ipari zajokra fogékonyaknak.

4/5

Megjelenik november 15-én

# KÖVRSZÁM

## WATCH DOGS

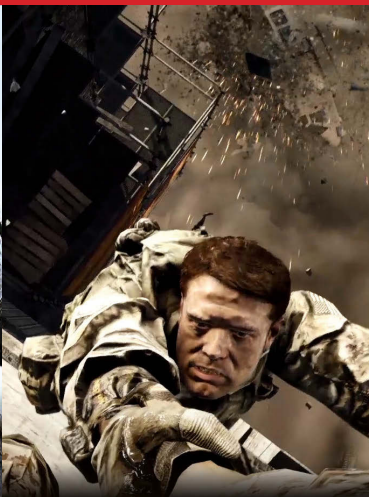
Amikor azt hittük, hogy már mindent láttunk, amit a sandbox műfajban látni lehet, akkor jött a Ubisoft, és megmutatta, mekkorát tévedtünk. A 2012-es E3 óta várjuk már, hogy belebújhassunk Aiden Pierce hosszú bőrkabátjába, és okostelefonjával úgy irányíthassuk a várost, ahogy csak akarjuk. A borús jövőkép szerint ugyanis minden egyes elektroni-

kus eszköz egy nagy oprendszerre van kötve, amely nemcsak a közlekedési lámpákat kezeli, de az emberekéről is begyűjt minden adatot, amit csak lehet. Egy ilyen világ egy hacker számára maga a paradicsom, és mi már alig várjuk, hogy rendet tegyünk benne a hőssel, akinek hatalma abból a kutyából származik, ami ott lapul legtöbbször zsebében.



### ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Desmond történetének vége, jöhet egy új sztori egy új hőssel egy új korban. Ezúttal a Karib-tenger és a környező partvidék lesz a játszóterünk, ahol megannyi megcsákyázandó hajó és számtalan gazdátlan rumoshordó vár ránk. Persze biztos jó lesz a történet is.



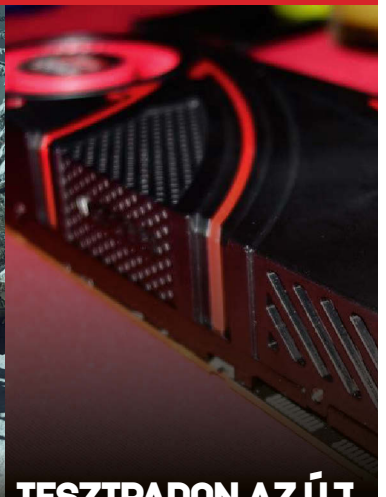
### BATTLEFIELD 4

Miután a bétateszt kellemesen felcsigázta az érdeklődésünket, bele is vetettük magunkat a játék végleges verziójába. A next-gen hadviselésben minden nagyobb, szebb és veszélyesebb, de vajon egy új motor és az összedőlő felhőkarcolók látványa elég lesz a sikerhez?



### CALL OF DUTY: GHOSTS

Menetrendszerűen érkeznek az újabb Call of Duty, ami sok tekintetben igyekszik szakítani a sorozat hagyományaival, és egy teljesen új világba helyezi bennünket. Egy felrázott grafikus motor és egy poszt-apokaliptus bevetés nem hangzik rosszul, meglátjuk, hogy ez mire lesz elég.



### TESZTPADON AZ ÚJ RADEON CSALÁD

Hawaii szigetén mutatta be az új Radeon család tagjait az AMD, ami öt új kártyát jelent a játékosoknak. Az AMD felsőkategóriás kártyáját a következő Mélyvízben fogjuk alaposan kivesézni, és persze meg is izzasztjuk pár játékkal.

TELJES JÁTÉK

## HOMEFRONT

Miután a jövő hónapban két remeknek ígérkező háborús lövöldés is göröcső alá veszünk, úgy gondoltuk, egy hasonló címmel leptünk meg titeket. 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 oroszok között. A '80-as évek  
angol futballválósága, 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 Gábor, 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

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro

Securite Suite Pro

F-Secure Internet Security 2012 és Mobile Security

ESET Smart Security

**CZW2U-6CX4J-S4WK4-8GG8S-S44TY**

**78BXX-NNAPZ-C4K44-WKCCS-SK4AW**

**FS271549**

**HH42RFFH**

# DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

## DVD-BORÍTÓ

## EGYÉB

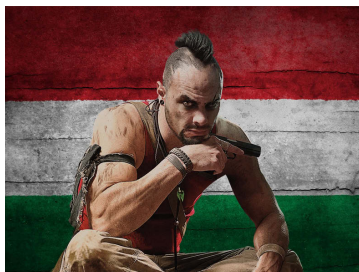
Videokártya-drivereket,  
Game of Thrones 8 bit

## HÁTTÉRKÉPEK

Battlefield 4

Beyond: Two Souls

FIFA 14, GTA V



## MAGYARÍTÁSOK

A fordítóknak köszönhetően ezúttal kilenc magyarítás is felkerült a lemezre, köztük olyan címekkel, mint a BioShock Infinite vagy a Far Cry 3.

## PLAYSTATION PLUS-KÓD

Akiknek nincs még előfizetésük, most 14 napig kipróbálhatják a PlayStation Plus által nyújtott előnyöket.

Kódbevitel: [gamestar.hu/psplus](http://gamestar.hu/psplus)



TELJES JÁTÉK ASSASSIN'S CREED II

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 BATTLEFIELD 4 BÉTA



VIDEOTESZT BEYOND: TWO SOULS



VIDEOTESZT FIFA 14



VIDEOTESZT GTA V



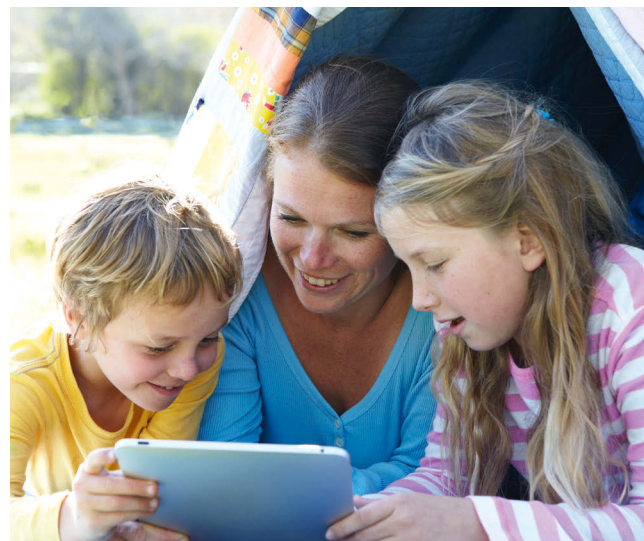
DIGITALSTAND  
www.digitalstand.hu

# OLVASSON VELÜNK

## DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



## GYORSAN, KÉNYELMESEN, KEDVEZŐ ÁRON!



# WWW.DIGITALSTAND.HU

"PS3", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PS3" and "SOULS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS3" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. BEYOND: Two Souls™ ©2013 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream. "BEYOND: Two Souls" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



quanticdream



LÁNY...  
CSODA...  
ESZKÖZ...  
GYILKOS...  
FENYEGETÉS...  
KICSODA JODIE HOLMES?

ELLEN PAGE

WILLEM DAFOE

BEYOND

T W O S O U L S™



PS3  
PlayStation 3

SONY  
make.believe