

TELJES
JÁTÉK

HOMEFRONT



STEAMEN AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/11

GameStar

AJÁNDÉK



XBOX LIVE

1 hetes ingyenes
Xbox Live
Gold kód

HARCBA INDULTUNK A VILÁGVÉGE UTÁN

CALL OF DUTY GHOSTS

KARÁCSONYI ELŐFIZETŐI AKCIÓ



NYERJ

egy menő Toshiba Satellite
P855-33U gamer laptopot
éves prémium
előfizetéssel

TESZT

Assassin's
Creed IV

AZ ORGYILKOS KALÓZ
VERZIÓJA

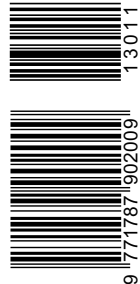
TESZT

Battlefield 4

TÉNYLEG NEXT-GEN
ÉLMÉNY PC-N?

www.gamestar.hu
1995 Ft

2013/11



9 774787 902009 13011



MICROSOFT XBOX 360 250GB

2 ajándék játékkal

- Batman Arkham City
- Darksiders II.



74 900 Ft



IMPRESSZUM

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

Főszerkesztő-helyettes
Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

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

Munkatársak:
Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) zmadaras@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
Szeleczy Ádám (aDaM) aszeleczy@gamestar.hu

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

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

Felelős kiadó:
Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:
Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:
iPress Center Hungary Kft.

Felelős vezető:
Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343
e-mail: terjesztes@gamestar.hu
MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu
A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelésükönél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.
A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft
1 éves előfizetés: 19 020 Ft
GameStar DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően, 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

» 32

SZIASZTOK!

KEVESEBT ALUDTAM MOSTANÁBAN (DE JÓ SOKAT JÁTSZOTTAM).

Ez meg is látszik rajtam: rosszul vagyok tőle és morcos, ha ki kell lépnem ebbe a nyálkás novemberi időbe, felszállni valami tömött BKV-járműre, hogy bejussak a szerkesztőségbe. Menyire vágyom rá, hogy már most kivegyem a szabadságom megmaradt részét, elküldjek otthonról mindenkit, bevacokoljam magam a PC (vagy konzol) elé, és sorban végigtoljam azokat a játékokat, amelyek az utóbbi napokban kijöttek.

Az új *Batman* még csak egyszer vittem végig, pedig illene többször, már csak azért is, hogy végre elintézhessem a még szabadlábbon kószáló bérgyilkosokat. Aztán ott van az *Assassin's Creed* sorozat legújabb tagja, amit ugyan sokan temettek már a bejelentéskor (úgy, hogy egy percig sem mélyültek el benne), viszont ennek ellenére a sorozat legjobbja lett, ráadásul még a nagy fehér cápát is megszigonyozhatom benne, és a PETA-aktivisták sem fognak levadászni ezért. Kijöttek az FPS nagyjágyúk is, percnyi pontossággal megérkeztek a *Battlefield* és a *Call of Duty* soron következő darabjai, bár ennél a két játéknál van egy olyan „egy korszak vége” érzésem, talán jobb is lenne mindenkinek, ha jövőre törtenne már valami változás, mert ez a rendszer hosszú távon nem tartható fenn. Ettől függetlenül persze mindkét játék multijába bele lehet feledkezni, bár ez azt jelenti, hogy még kevesebbet tudok aludni.

A részletes játékesztek mellett természetesen ebben a hónapban sem feledkeztünk meg a GameStar extra meglepetéseiről sem. Mi itt a szerkesztőségben úgy tartjuk, hogy a PC-nk mellett simán elfér még egy konzol is, így arra gondoltunk, hogy örülnének annak, ha meglepnénk benneteket egy egyhetes Xbox Live Gold-kóddal. De aztán nekünk ne panaszkodjatok, ha azt az egy hetet a *CoD* és a *BF* multiszerverein, alvás nélkül tölthetitek.

Megszokhattátok, hogy a novemberi GameStarban hirdettük meg az év végi nagy előfizetői akciókat. Véleményünk szerint az idei különösen jól sikerült, hiszen a mostanában megjelenő legjobb PC-s játékok mellett most először lehetőségetek van nagyon komoly társasjátékok közül



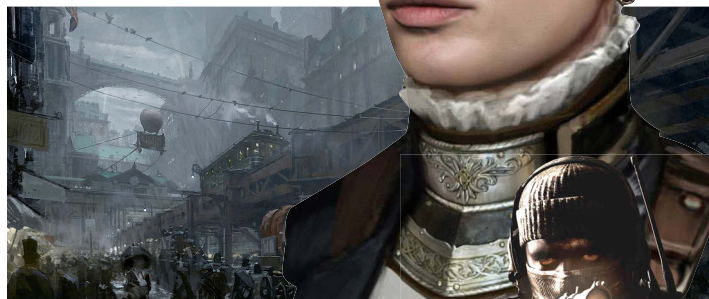
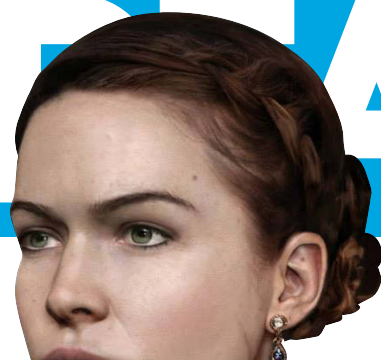
is választani. Én már hetek óta szemek a *Civilization* társasjátékkal, gondolatok bele, mekkora királyság lenne az egész családot rávenni arra, hogy az előfizetői akció keretén belül kiválasztott *Civilization* társasjátékkal szórakozzon a téli szünetben. Gondoltunk a konzolosokra is, higgyétek el, jól fog jönni az az egy éves Xbox Live Gold-kód, ha szeretnétek magatokat kigyúrní a *CoD* vagy a *BF* multijában. Nem hagyhatom ki nyere-ményjátékunkat a felsorolásból, az éves prémium előfizetést választók között kisorsolunk egy pazar Toshiba laptopot.

Ugye nem felejtette el senki, hogy december elsején PlayIT rendezvény? A GameStar szerkesztősége ismét teljes létszámban ott lesz a kiállításon, minden eddiginél színesebb programokat kínálunk a látogatóknak. Lesz ugye a hagyományos GameStar stand, ahol egész nap találkozhattok a szerkesztőkkel (dedikálunk szívesen), be lehet szerezni a régebbi számokat, ráadásul hihetetlen nyereményesőt zúdítottunk az odalátogatókra. Aztán ott lesz a dedikált GameStar-színpad, ahol nagyon komoly aktivitás várható. Most még nem lövöm le a poént, csak annyit mondom: a GameStar METAL. Aki eljön, megérti, aki nem, az... nem metál. Akinek ez nem lenne elég, az feljöhet az emeletre, ahol a GameStar által szervezett időutazásban vehet részt, retró játékokkal, flipperekkel, Sakman baráttal és az ő híres retrógépgyűjteményével. Mi elég sokat leszünk ott, jó lesz ismét játszani a hőskor legnagyobb címeivel.

Megint sikerült túllépnem a bevezetőre szánt helyet, így nincs más hátra, mint hogy ismételtelen nagyon jó szórakozást kívánjak a mostani GameStarhoz, és remélem, hogy az év utolsó hónapjában is találkozunk!

Mocsy

TAPÉVALON

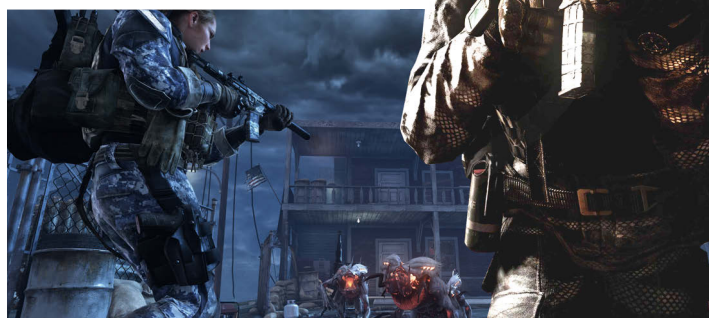


THE ORDER 1886



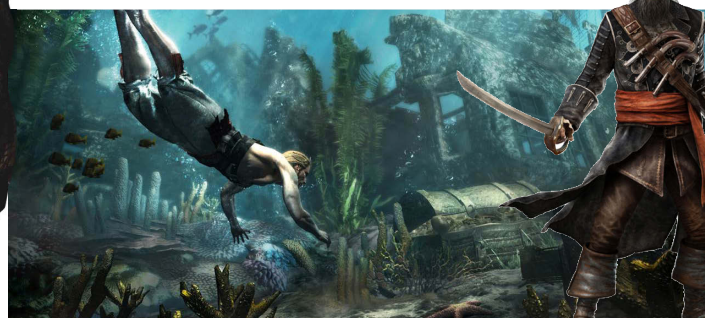
KILLZONE: SHADOW FALL

28



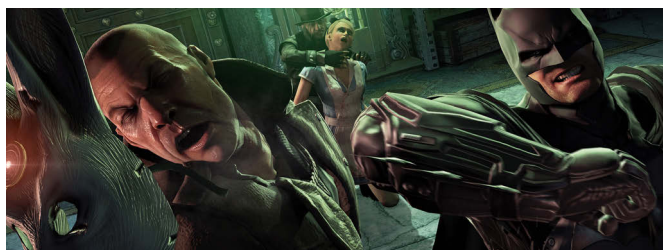
CALL OF DUTY: GHOSTS

32



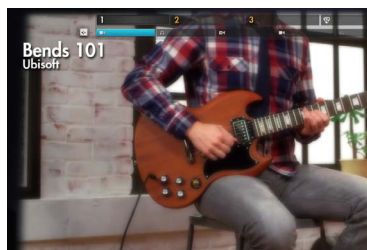
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

40



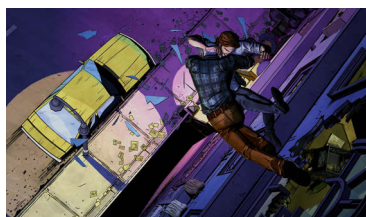
BATMAN: ARKHAM ORIGINS

46



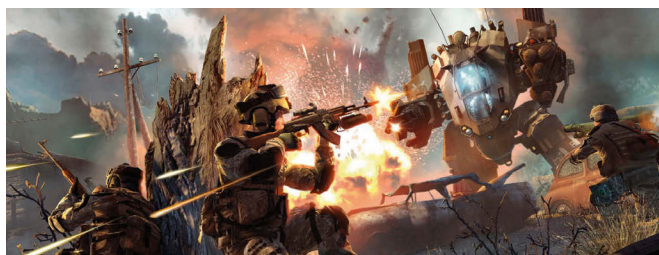
ROCKSMITH 2014

50



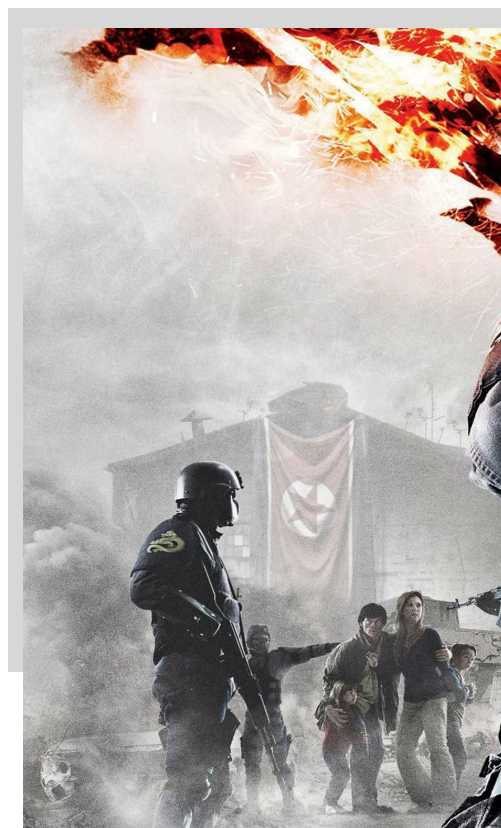
THE WOLF AMONG US: FAITH

60



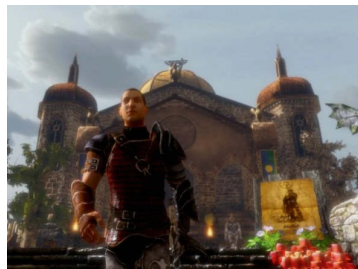
WARFACE

64





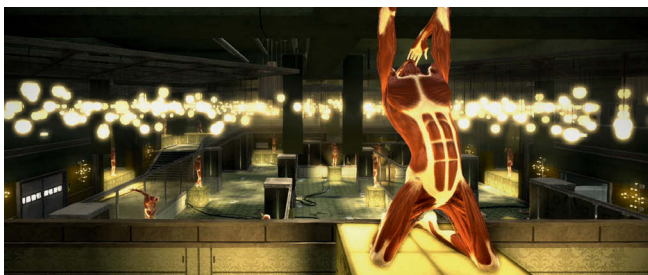
WRC 4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 68



THE DARK EYE:
DEMONICON 72



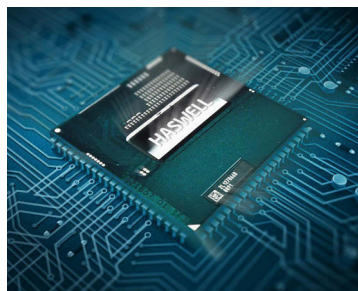
NARUTO SHIPPUDEN:
ULTIMATE NINJA STORM
3 FULL BURST 74



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
DIRECTOR'S CUT 77



EURO TRUCK SIMULATOR 2: GOING EAST! 79



HASWELL
RENDSZERTUNIG 94



TELJES JÁTÉK HOMEFRONT

A HOMEFRONT A KAOS STUDIOS FEJLESZTÉSÉBEN ÉS A MEGBOLDOGULT THQ GONDOZÁSÁBAN JELENT MEG 2011-BEN, ÉS MIND A JÁTÉKOSOK, MIND A KRITIKUSOK RÉSZÉRŐL KELLEMES FOGADATÁSBAN RÉSZESÜLT. A belsőnézetes lövöldé története egy alternatív jövőben játszódik, amikor az amerikai haderő a koreaiakkal harcol, méghozzá saját otthonában. Főhősünk Robert

Jacobs, korábbi tengerészgyalogos, akit egy alaszkaiai fogolytáborba küldenek átnevelési céllal. Igen ám, de út közben ellenállók támadják meg a rabszállítót, Robertet pedig kiszabadítják. Vajon sikerül hőseinknek visszahódítaniuk hazájukat? A Homefront telepítéséhez internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

Kódbeváltás:
gamestar.hu/homefront

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 24 THE ORDER 1886
- 26 DARK SOULS II
- 28 KILLZONE: SHADOW FALL
- 30 MERC ELITE

TESZT

- 32 CALL OF DUTY: GHOSTS
- 38 KARÁCSONYI ELŐFIZETŐI AKCIÓ
- 40 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
- 46 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- 50 BATTLEFIELD 4
- 56 ROCKSMITH 2014
- 58 WWE 2K14
- 60 THE WOLF AMONG US: FAITH
- 62 DEADFALL ADVENTURES
- 64 WARFACE
- 66 HOW TO SURVIVE
- 68 WRC 4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- 70 THE SIMS 3: ELŐRE A JÖVŐBE
- 72 THE DARK EYE: DEMONICON
- 74 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST
- 75 ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST PREMIUM EDITION
- 76 JOURNEY OF A ROACH
- 77 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT
- 78 ALIEN RAGE UNLIMITED
- 79 EURO TRUCK SIMULATOR 2: GOING EAST!
- 80 THE STANLY PARABLE
- 81 DEMOCRACY 3
- 82 GOODBYE DEPONIA
- 83 THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - A MURDER OF RAVENS
- 84 DARK MATTER
- 86 REAL WORLD RACING
- 86 SPONGEBOB SQUAREPANTS: PLANKTON'S ROBOTIC REVENGE
- 87 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- 87 DEVICE 6
- 88 FIST OF AWESOME
- 88 DEAD TRIGGER 2
- 89 SONGARC
- 89 SAMURAI VS ZOMBIES
- 90 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 92 HÍREK
- 94 HASWELL RENDSZERTUNIG
- 98 PIACTER
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 102 A LÁZADÁS SZÜLÖTTEI - A JÁTÉKOK HŐSKORA A TÖRTÉNELEM TÜKRÉBEN
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVSHÁM

Újabb Steamen aktiválható teljes játékkal, remek meglepetésekkel és a legfrissebb AAA-címekkel ünnepeljük a novembert, ahogy az újságban, úgy a lemezen is.

DVD TARTALOM

MAGYARÍTÁSOK

Tom Evin jóvoltából magyarul élvezhetjük az Enslaved: Odyssey to the West és a Remember Me történetét. Köszönjük szépen!



XBOX LIVE GOLD-KÓD

Mindig is érdekelt, milyen előnyökkel jár az Arany tagság? Most kiderül! Részletekért látogass el a gamestar.hu/xboxlivegold oldalra.

XBOX LIVE

GOLD
MEMBERSHIP

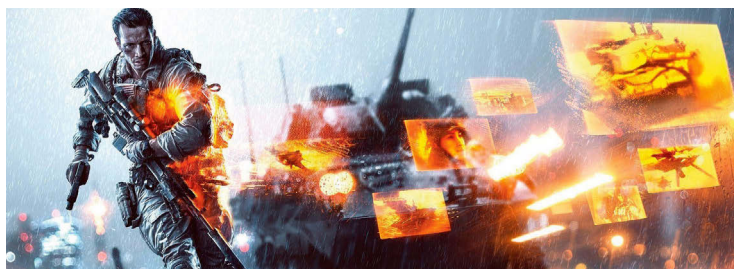
GSTV



VIDEOTESZT ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



VIDEOTESZT BATMAN: ARKHAM ORIGINS



VIDEOTESZT BATTLEFIELD 4

HÁTTÉRKÉPEK: Assassin's Creed IV: Black Flag, Batman: Arkham Origins, Call of Duty: Ghosts, Star Wars 1313

EGYÉB: Batman: Arkham Asylum demó, videokártya-drivere

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

Amennyiben a GS_1311 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal 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 december 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az agnitum.hu/gamestar oldalra, és írd be az aktuális havi kódot. Ekkor egy újabb kódot kapsz, amit másolj be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetsz segítséget. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.

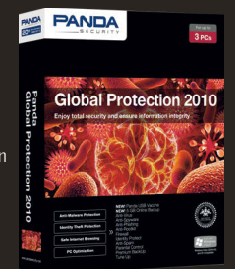


ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS program-csomag szolgáltatja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-mellékletben található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.

PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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



MEET THE TEAM



MOCSY

VÁLASZ: A Wii megjelenésekor nem tudtam ellenállni a Zelda: Twilight Princess csábításának, túl sokat játszottam a Wind Wakerrel Aztán kiderült, hogy a Wii Sport sokkal jobban leköti az egész családot. Így jártam.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

PC-s Assassin's Creed IV

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Panzer General Online



MAZUR

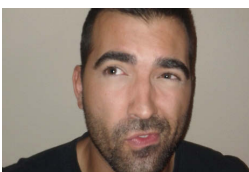
VÁLASZ: Előbb-utóbb minden konzolt megveszek, ha már ez a munkám.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Adventure Time: Explore The Dungeon Because I DON'T KNOW

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Call of Duty: Ghosts, Assassin's Creed IV



DUNCAN

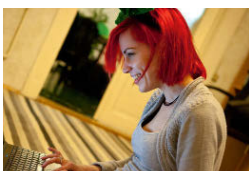
VÁLASZ: Nekem egy játék annyit ér, amennyibe kerül, nem egy platform árát. A húzónevek nyilván nyomnak a latban, de idén a nekem kevésbé rokonszenves exkluzívok ellenére fogok PS4-et venni.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Az AC IV-et még el sem kezdtem, így leginkább azt várom.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Battlefield 4 X360 & PC, Total War: Rome II



KOX

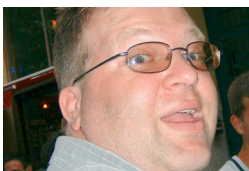
VÁLASZ: Egyelőre nem, de el tudok képzelni olyan játékokat, ami miatt képes lennék beruházni egy új konzolba. Az Xboxunkat amúgy hosszú fontolgatás és egy csomó játék miatt vettük, a Kinectet meg csak úgy, kipróbálni.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Watch Dogs és South Park: The Stick of Truth-t vártam volna.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Assassin's Creed IV: Black Flag



GYU

VÁLASZ: Volt, a Wii-t a „hadonászós” Wii Sports (és rendszer) miatt vettem meg a megjelenés első napján. Akkor még nem sejtettem, hogy ezt a képességét kevés jó játék fogja kihasználni az évek során.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

EverQuest Next béta, The Elder Scrolls Online, Fallout Online

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Godus béta, NBA 2K14, és újra elővettem az új SimCityt.



NIGHTWOLF

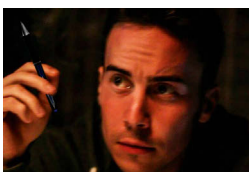
VÁLASZ: Régen csak azért vettem PSP-t, hogy a rötyn is nyomhassam a... God of Wart. Szerencsére mostanra a párocskám játékfüggő lett, ezért ha veszek egy újabb konzolt, akkor az ő „betegségére” tudom fogni az egészet.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

A South Park: The Stick of Truth elúszott, ezért semmit.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2, Brütal Legend



DUDU

VÁLASZ: Anno a Tetris nevű csoda miatt vettem egy Tetris nevű csodát, de ezen felül mindig is PC-s voltam. Ha milliomos leszek, bevásárolok majd konzolokból, de addig is elég nekem az, ami van. No meg a Tetris.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Assassin's Creed IV: Black Flag

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Splinter Cell: Blacklist, Battlefield 4, Tetris



DISORDER

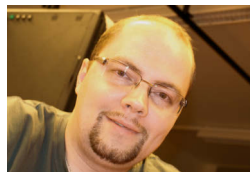
VÁLASZ: Talán a PS3-at az exkluzívok miatt, de nem konkrét játék kedvéért.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Idén különösebben már semmit.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Battlefield 4, Beyond



CHAVALIER

Volt már olyan, hogy egy adott játék miatt megvettél egy új konzolt?

VÁLASZ: Xbox 360-at a Halo és az Alan Wake miatt, PS3-at az Uncharted és a Heavy Rain miatt, PC-t pedig a Settlers 2 és a Heroes of Might & Magic 2 miatt, és már csinálom a helyet az új konzoloknak.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

XCOM: Enemy Within

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Assassin's Creed IV: Black Flag, Heavy Rain



HP

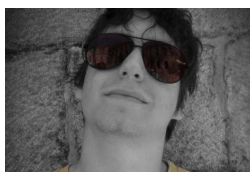
VÁLASZ: Gondolom, nem lepek meg senkit, ha bevallom, hogy GameCube-om csak azért lett, mert volt rá Resident Evil remake. Ami zseni volt, és nem is értem, hogy nem vált világsikerré.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Killzone: Shadow Fall

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

House of the Dead: Overkill



PACA

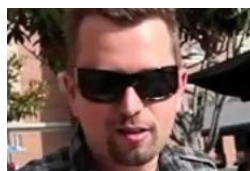
VÁLASZ: Xbox 360-at például a Gears of War sorozat miatt vettem, PlayStation 3-at pedig pár évvel ezelőtt csak az exkluzívok miatt akartam minden áron. Most már a PlayStation Plus miatt is.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Need for Speed: Rivals

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Uncharted, The Last of Us



ADAM

VÁLASZ: Valahogy ez kimaradt... Szerencsére sikerült mindig úgy alakítani a dolgokat, hogy meglegyen a legújabb konzol.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

A Gran Turismo 6 nagyon mozgat.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Az Arkham Origins pörög mostanság, de parallel megy a GTA is. Ide-oda.



DAEV

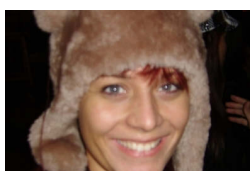
VÁLASZ: GameBoy-t a Mario miatt, PC-t a Baldur's Gate miatt, PS2-t a GTA III miatt, PS3-at az Uncharted miatt, Xbox 360-at a Call of Duty: Black Ops 2 Zombies miatt, és az új konzolokkal is ez lesz a helyzet.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

A Watch Dogs és a South Park helyett már semmit.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

CoD: Ghosts, ACIV: Black Flag, How to Survive



EPRESPUSEDLEE

VÁLASZ: Anno Gyűrűk Ura lázban égtünk, ezért a PS2 volt. közös életünk első konzolja. Aztán megvettem Wolfinak a PSP-t, hogy használhassa a rötyn. Végül jött a Fable 3, és vele együtt az Xbox 360 is.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Broken Sword 5: The Serpent's Curse

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

WWE 2K14, Path of Exile



ENDREMAN

VÁLASZ: A Quantic Dream és a Naughty Dog játéka miatt egy hajszál választ el a PS3-tól így a PS4 megjelenése előtti napokban. Ezeknél jobban még semmilyen exkluzív sem ösztökélt konzolvásárlásra.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

A Stick és a Watch kellett volna. Maradt az Assassin's IV PC.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Batman: Arkham City



RG

VÁLASZ: Soha semmilyen játék nem tudott rávenni arra, hogy egy komplett konzolt vegyek miatta, bár volt egy játék, ami miatt megvettem a Logitech G25-öt.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD IDÉN?

Mafia 3, offkorz.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

WRC4

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



ELŐFIZETÉSI AKCIÓS SZÉP NOVEMBERT MINDENKINEK!

A GameStar egy olyan földi csoda, amely jövőre is veletek lesz. És nagyon nagy boldogság nekem, hogy én vihetem az Arénát, öröm minden hónapban nektek írni. Szóval itt is felhívnom a mélyen tisztelt publikum figyelmét arra, hogy HP-ból sosem elég. Ne legyen ivós játék velem (márpedig van, Tibi atya is megirigyelhetné a renomémat ezen a téren, bár nem tudom, hogy a karrierem szempontjából mennyire előnyös egy olyan pont az önéletrajzomban, hogy minden buliban kőkemény piálást tudok generálni Magyarország legnagyobb játékmagazinjának emlegetésével), ha nem mondanám most és itt is azt, hogy „Vegyetek GameStar-t! Szeretném, ha mindenki már két nappal az utcai megjelenés előtt átérkezhetné az élményt, amikor lelassítva rohan a postaláda felé, a szél belekap a hajába (zárt lépcsőház esetén egy kőza ventilátor is megteszi), a háttérben felcsendül az Aerosmith „I Don't Wanna Miss A Thing” eposzának refrénje, ahogy a GameStar csomagolását remegő kezekkel tépi le, és könnyes szemekkel öleli magához az Aréna rovatnál kecsesen nyíló újságot. Az előfizetők ezt élik át minden hónapban (true story), így nem érdemes kimaradni az élményből. Természetesen nemcsak arra van szükség, hogy olvasók legyetek – remélhetőleg már most is azok vagytok, amire jó esély van, ha éppen olvassátok ezen sorokat –, az sem árt, ha veszitek a fáradságot, és írtok nekem levelet. Szeretnék minél többet tudni rólatok, olvasni a véleményetek az újságról, a szerkesztőség tagjairól és természetesen a GSO-ról (mivel azt ugyanolyan szeretettel gondozom, mint ezt a rovatot). Szóval kérek szépen leveleket, és igyekszem majd ajándékokkal is honorálni decemberben a legjobbakat, hiszen a karácsony szelleme nehogy már a kispadon üljön ebben a rovatban. De addig is tessék felkutatni az újságban a GameStar előfizetési akciós részleteit, elámulni a sok földi jószágon, és azonnal lekötni nálunk a 2014-es évet, mert egy csoda lesz. És én is itt leszek nektek, az előfizetőknek két nappal hamarabb válaszolok, szebben mosolygok, élénkebben integetek. Most pedig jöjjenek a levelek, egy kiemelkedően hosszú Hónap levelével megfelve az élményt, de egy tradíciót viszek tovább, szóval tessék figyelni.

nés előtt átérkezhetné az élményt, amikor lelassítva rohan a postaláda felé, a szél belekap a hajába (zárt lépcsőház esetén egy kőza ventilátor is megteszi), a háttérben felcsendül az Aerosmith „I Don't Wanna Miss A Thing” eposzának refrénje, ahogy a GameStar csomagolását remegő kezekkel tépi le, és könnyes szemekkel öleli magához az Aréna rovatnál kecsesen nyíló újságot. Az előfizetők ezt élik át minden hónapban (true story), így nem érdemes kimaradni az élményből. Természetesen nemcsak arra van szükség, hogy olvasók legyetek – remélhetőleg már most is azok vagytok, amire jó esély van, ha éppen olvassátok ezen sorokat –, az sem árt, ha veszitek a fáradságot, és írtok nekem levelet. Szeretnék minél többet tudni rólatok, olvasni a véleményetek az újságról, a szerkesztőség tagjairól és természetesen a GSO-ról (mivel azt ugyanolyan szeretettel gondozom, mint ezt a rovatot). Szóval kérek szépen leveleket, és igyekszem majd ajándékokkal is honorálni decemberben a legjobbakat, hiszen a karácsony szelleme nehogy már a kispadon üljön ebben a rovatban. De addig is tessék felkutatni az újságban a GameStar előfizetési akciós részleteit, elámulni a sok földi jószágon, és azonnal lekötni nálunk a 2014-es évet, mert egy csoda lesz. És én is itt leszek nektek, az előfizetőknek két nappal hamarabb válaszolok, szebben mosolygok, élénkebben integetek. Most pedig jöjjenek a levelek, egy kiemelkedően hosszú Hónap levelével megfelve az élményt, de egy tradíciót viszek tovább, szóval tessék figyelni.

JULCSI ÉS SIRIUS

Helló GameStar!

Helló neked is!

Nem is tudom, hogy kezdjem ezt a levelet.

Eddig nagyon jól csinálod, csak engeddd, hogy a levélírás energiája átjárja a tested.

Még sose írtam az Arénába, most vettem magamon először erőt, nem is hiába.

Nincs hiába írt levél, csak szétszórta szerkesztő.

Igazából azt szeretném mondani, hogy nagyon örülök Siriusnak a GameStarban, és remélem elolvassa ezt a levelet ő is.

Sirius, gyere már kicsit ide, ez a fiú neked üzen.

Gratulálok Mocsynak ezért a remek újságért. HP-nak a tesztjeiért, Daevnek és Siriusnak a GameStartért, és nem is tudom hol folytassam a sort...

Köszönöm, hogy az én tesztjeimet élteted, de a fő érdem nem az enyém, ritkán van időm teszteket írni. Most éppen Daev, Chava és Duncan alakítanak nagyot ebben a számban, őket illeti a manna.

A GameStar hatalmasat fejlődött az elmúlt három évben. Nagyon jó YouTube-csatorna, a kártya és még sorolhatnám.

Sorold csak, ki ne élvezné, ha így dicsérik?

Szeretném, ha Julcsi „fanjai” nem harapnák keresztbe Sirius torkát min-

den tesztje alatt. És Sirius rajongótábora pedig ne támadjon vissza! Előbb-utóbb úgyis megunják. Persze Julcsi még mindig szép, Sirius pedig most is vicces...

Szerintem ilyen para nincs is már, nem a két rajongótábor eszi egymást, csak minden újdonság fáj az embereknek, belül kicsit mind szalonautisták vagyunk. Sirius egy tehetséges és lelkes YouTube-hős, akit tízezrek szeretnek, Julcsi értékei pedig jócskán túlmutatnak azon, hogy éppenséggel szép. Már a Neocore csapatába is bekerült, egyre komolyabb szakmai sikereket ér el, szóval mindkét említett barátunk gőzerővel megy előre az úton. A GameStar pedig büszke arra, hogy ilyen csapata van. Nyálasan hangzik, de tényleg. Szóval persze, a közönség minden változásnál kiborul kicsit, megy a fikagombóc, de azért ha visszaneézünk, hogy hány remek ember fordult meg nálunk (én meg még mindig itt vagyok ráadásul), akkor ez olyan „jó mulatság, férfimunka” életézés.

Amúgy jobban örültem volna, ha Ellie a jediharcos nevet kapja. Daev elmondhatta volna magáról, hogy le tud ültetni egy jedi.

Így se tudja leültetni, az a kutya egy örök lázadó. Hm, végül is jedi is lehet akár...

Nagyon jó dolog az újság végében megbúvó rovat azokkal a számítógép-





Remélem, nem azt az erkölcsi fertőt, ahol a középső oldal kihajtható és ábrázolva távolba révedő nénik cickói néznek veled farkasszemet...

Láttam ott képregényt meg miegymást, de azonnal szemet szúrt nekem az újságotok, meg akartam venni. Vittem is oda a nélinek, hogy ezt szeretném, s mikor megmondta, hogy menyinyibe fáj, majdnem dobtam egy hástast! Az az igazi reklámszöveg jött: „Mennyi???” De végül is beruháztam, és nem hazudok, mikor azt mondom, hogy a haverokkal rongyosra olvastuk a lapot (az az egyetlen lap, ami ramaty állapotban van), de az ár ellenére is imádom a GS-t és titeket is.

Az ilyen sztorik melengetik az ember szívét, komolyan mondom, remélem, ezt a számot is rongyosra olvasod, ha már így meghatódva bele is tettem a leveled szépen.

Most így végzősként már realizálódott bennem pár dolog: 1. Tuti veszek egy PS3-at. 2. Örök hűséget fogadok a GS-nek!

Nem nagyon tudsz hibázni.

Tehát köszönöm nektek ezt a feledhetetlen 5 teljes évet, és csak annyit kérek tőletek, hogy ugyanilyen lelkes-

déssel írjatok, és akkor a kettes számú fogadalmam is örökké fog tartani.

Mindent megteszünk azért, hogy örökké tartson a második fogadalmad is, már csak azért is, mert szépen leköteleztél minket ezzel a sztorival. Az ilyen levelek miatt érdemes írni, szóval írd még nekünk, és akkor a lelkesedéssel sem lesz gondunk, az biztos.

Ui.: Bocsi, még valami, mert ugyebár három a magyar igazság, bár ez igazából kérdés: Julcsi, maradj ilyen szép és lehangoló! **(Kobold)**

Julcsit nemrég láttuk, szép és lehangoló, nem nagyon tud hibázni ő sem.

TÁBOROZÓ AKAROK LENNI

Üdv GameStar! Nem tudom, hogy jó helyre írok-e.

Ha ez egy kérdés, akkor nem tudod eldönteni, hogy tudatában vagy-e annak, hogy jó helyre írsz. Bárhogy is, jó helyre írsz, hiszen az újságba kerülteél. Pusztán csak azért, mert több ilyen kérdést is kaptunk minden fronton, és érdemes akkor egyben válaszolni mindenkinek.

” A KLIKKESEDÉS FÁRASZTÓAN KORLATOLT DOLOG

gép-összeállításokkal. Én is onnan szedtem a dolgokat az új gépemhez, ami sajnos csak Office-szintű lesz, mivel ennyit kapartam össze a nyáron. **Örülünk, hogy tetszik a rovat, remélem, hamarosan már az erőművek közül válogathatsz majd.** Remélem, a GameStar még sokáig a csúcson marad. Egyszer pedig lehetne teljes játék a *Splinter Cell: Double Agent*.

Köszí, és meglátjuk.

Egy fontos észrevételem, hogy a weboldalon rengeteg hiba van, amit ki kéne javítani. Például a profilomnál nem tudom megnézni a pontrendszerét, játékoson feltöltéseimet stb. Kérlek, ezeket javítsátok ki. Jövőre pedig megyek a táborba! **(kistorta)**

Úgy tudom, hogy most már minden pont és aktivitás látható (éppen a GameStar VIP-kártya bevezetése miatt néztük át az aloldalt), de amit kifogásolsz, azt korábban is lehetett látni, kattintani kell a füleket.

AZ ELSŐ GAMESTAR

Szer(BB)usztok GameStarosok és pacsisi HP!

Pacsi örömmel fogadva.

Rendszeres olvasótok vagyok immáron öt teljes éve, és gondoltam, ennek okán írok pár kedves sort, mert akárhogy is

nézem, öt év azért nem kevés idő, főleg a ti szakmátokban.

Bizony, öt éve még egészen más volt itt minden, elég csak megnézni Visszapillantó rovatunkat. Chava például olyan szövirágos mondatokkal kápráztatta a nagyérdeműt, melyektől a modoros blog szerverei is leállnának, friss arc volt Matteo, akit azonnal megszeretett a nép, és persze még Gyu írta nektek itt az okosságokat gőzerővel. Én is dolgoztam néha erre felé, nagyon tiszteltem ezeket a srácokat (szerencsére azóta ördögi tervem részeként kitértam már mindent, és végül enyém lesz az egész GameStar – ördögi kacaj villámfénynél, miegymás).

Szóval kérdezheted most magadtól, kedves HP, hogy miről is akarok írni. Elárulom, nem másról, mint hogy megvettem életem első GS-ét. Egy budapesti kirándulás alkalmával (osztálykirándulás keretében jártunk ott) ellátogattunk a Csodák palotájába és még pár helyre, de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy mikor már indultunk volna hazafele a vonattal a Nyugati pályaudvarról, megláttam egy újságos standot, s gondoltam, ha már maradt egy kis pénzem, veszek valamit az útra.

f facebook sarok

Szerintem egy videójátékban mindent szabad! Hiszen az csak egy videójáték!

Végre valaki ki merte mondani az egyetemes igazságot, nem köntörfalazott, nem akart politikailag korrekt lenni. Egyébként éppen arról volt szó, hogy lehet-e olyat beletenni bármilyen játékba (jelen esetben a *No More Room in Hell*-ről volt szó), hogy egy zombigyereket kupán vágunk. A nép szava tehát világos: lehet.

Ez mekkora game volt! Toltam, mint a lopott biciklit!

Ez annyira találó volt, mint szódás a lovát.

A közhiedelem 80% degradált idiotákból áll, mint a világ is...

Érdekes, hogy mégis mindenki a maradék 20 százalékba sorolja magát.

Ez a katonai játék kezd hihetetlen dolgokba átmenni, egy katona mikor lövöldöz ufót a valóságban? A *Battlefield*-be, hol van ilyen, sehol.

Gondolom sejthető, hogy a *Call of Duty: Ghosts* kapcsán szabadultak el az indulatok (ahogy szinte minden nap), a fenti érv pedig annyira szépen felépített, kerek ívű gondolatmenet, hogy muszáj volt valódi papírra vetnünk, nehogy elveszzen az internet sötétjében.

(Hagyni kellett volna pedig – V.)

Ha lag van annál jobb. Minnél idegesebb vagyok, annál rosszabbul megy a játék, és minnél rosszabbul megy a játék, annál jobban megnyugszok, hogy menjen a játék. Persze akkor megint ideges leszek, mert lag van... Áhh a fene se érti. Mindegy, menjünk lőjünk agyon néhány ártatlan csókat *GTA*-ban.

Nálunk még az értelmezésben van egy kicsi lag, de majd összerakjuk fejben valahogy. Vagy megyünk mi is csókákat ölteni a *GTA*-ba.

Én csak érdeklődni szeretnék a jövő évi GameStar táborral kapcsolatban. Kőrülbelül mikor lesz? Hol? Hogyan lehet jelentkezni? Mi a menete a tábornak? Mindenki a saját gépét viszi? Ha igen, kell-e minimum erősségű gép? Mi mennyibe kerül? A választ előre is köszönöm. **(Bence)**

Szóval nagyon boldogok vagyunk, hogy már most ennyien kerestek minket a táborral kapcsolatosan, valami nagyon jó lehetett idén, hogy ekkora a zizgés. Szóval nagyon szeretnénk tábort szervezni jövőre is, lehet, hogy Velencére, lehet, hogy nem, erről csak jövőre tárgyalunk. Szeretnénk olyat is, hogy ne kelljen PC-t hozni, hogy lehessen mindenkinek kötöttség nélkül játszani, szeretnénk több táborozót, több versenyt, több ajándékot. A hangulatot nem hozom fel, mert az idén is annyira ütős volt, hogy nem nagyon lehet már megugrani, maximum egyszerre többen érzik át a GameStar feelinget. Szóval részletesen beszámolunk majd itt, a magazinban is a 2014-es GameStar táborról, ha kiderülnek a részletek. Egy biztos, ha most előfizettek egy évre, akkor a táborban előre köszönünk nektek, feltűnően biccentünk, igény szerint bármikor pacsizunk, és hagyjuk magunkat bármilyen játékban elvernü (ami nem lesz nehéz, mert alapvetően sokkal ügyesebbek vagytok egy csomó játékban). Szóval ez amolyan elit klub, most lehet megváltani a tagságit.

A GAMENIGHT VARÁZSA

Kedves GameStar! Most voltam életemben először a GameNight-on, és meg kell mondanom, nagyon jó volt. **Köszönjük, ez főleg Daev érdeme, ő izzad meg azért rendesen, hogy jól érezték magukat a GameNighton, és igyekszik minden hónapban ütős ajándékokat szerezni a versenyekre is. De említethetném Paca vagy éppen a GS-gyakornokok lelkes munkáját (Ancsaa, Tonight,**

Scaevola, Kaci), akik nélkül nem lenne ez az este ilyen király, nekik is vastaps jár.

Ha nem nyertem volna, akkor is vigyorgva mentem volna el egy emberméretű *Assassin's Creed IV*-es kartonnal, de a legcsodásabb élmény mind felett **(egy élmény mind felett, egy élmény kegyetlen)**, hogy köztetek lehettem, és egy pár mondatot is tudtunk beszélgetni. A hangulat, ami ott volt, nagyon jó és mély emléket hagyott a szívemben. Remélem, máskor is el tudok menni. **(Fájth Krisztofer)** **Köszönjük mi is, hogy ott voltál, és persze mindenki másnak is. Elég király este volt, és lesz még minden hónapban, szóval figyeljétek a GSO-t, ahol beszámolunk minden fontos tudnivalóról.**

BATTLEFIELD VAGY CALL OF DUTY?

Helló GS! Azért írok nektek, mert már kicsit unom azt, hogy minden ősszel csak azon vitatkozunk, hogy melyik háborús FPS a legjobb.

Jaj, ne is mondd, mi már elég régen szenvedünk ettől. A klikkesedés farsztóan korlátolt dolog.

Minden oldalon, minden fórumon csak abba futok bele, hogy az egyik tábor utálja a másikat, mindenki azon vitatkozik, hogy melyik a szebb, melyik az életszerűbb, melyiknek jobb a multija, értitek.

És a legtöbben azt fikázzák, hogy minden évben ugyanaz minden széria. Az Assassin's Creed is megkapta ezt, és mégis sikerült egy olyan részt letenniük az asztalra, ami azért elég komolyan visszahozta a szériát. Komolyan nem értem, hogy mire jó ez. Én magam egyik játékot sem szeretem annyira, hogy ezen rugózzak, de képtelen vagyok megérteni, hogy miért kell állandóan fikázni. A GSO-n is minden hírnél először a haterek jönnek, és képtelenség érdemben beszélgetni egy játékról.

Ettől kaparom a falat néha én is. Az emberek elég nagy energiát fektet-

VERS MINDEGY, KINEK

Ismét egy újabb versikével lettünk gazdagabbak MonoKrom Levinek köszönhetően, aki megígérte, hogy rendszeresen ír nekünk a szerkesztőség tagjait megidézve. Ezekből csemegézek most, és örömmel jelenthetem, hogy Vanda érdemelte ki ebben a hónapban lírai költeményét:

VANDA

A GameStar cikkeiben korrektor a Vanda,
Simogat a szövege, cuki mint egy panda,
Az elírt szavakat gyorsan helyre rakja,
Ezért is van neki hatvankettes karja,
A betűket is úgy, mint a rímeimet falja,
Csak a bókjaimtól nem mászik falra,
Ha szükséged van rá, megtaláld balra,
Mert ő az Olimposzi istennők sarja
(Nem a bókjaidtól, az igaz - V.)

Erre mit is mondhatnék, inkább megtoldom pár sorral a költeményt:

**Íróknak bírāja, e sorok mentora
A nyelvhelyesség bájos fintora
Szavak őrzője, írók ostroma
Ő szép is, okos is, te csak ostoba
Lehetsz mellette, minden hiába
Ő a mi Vandánk közösen imádvá
(Szóhoz se jutok. De tényleg - V.)**

MOCSY A TÉRDEIN SODORTA ÖSSZE A BÁJTOKAT, CHAVA IZZADSÁGÁVAL RAGASZTOTTA LE A DVD-TOKOKAT

nek abba, hogy utáljanak valamit a kényelmes ignorálás helyett. Persze értem én, hogy régen jobb volt minden, és nyilván lehet a Activisionot és az EA-t is miért savazni, de ettől még a vásárlóerő dönt. Az pedig köszöni szépen, megveszi minden évben az ismétlést, és ezzel most már akár együtt is lehetne élni. A kereslet határozza meg a kínálatot, és láthatóan nem az a hangos kisebbség, aki kinyitja a pénztárcát.

Engem ez nagyon zavar, mivel egyiket sem tartom nagyon sokra, de mégsem állok oda mindenhova vitázni. Amúgy jó az újság, szeretem a cikkeket olvasni és a neten is nézni a híreket, csak ez a sok felesleges vita ne lenne már.

(Balee)

Nem tudok veled jobban egyetérteni. A beszélgetés és a vélemények ütköztetése nem egyenlő az oda-böfentett ítélettel, de ezt a divatot elég nehéz elterjeszteni...

A TÁRSKERESÉS PROBLÉMÁJA

Kedves GameStar!

Azok vagyunk.

Egy véleményemet, illetve tapasztalatomat szeretném veletek megosztani. Nem is olyan régóta két barátom és jómagam naponta összeröffenünk

a Field of Justice mezején (*League of Legends*), és a Skype közreműködésével elindulunk ölni az ellent. Na mármost, én egy ideje „keményen üzöm az ipart”, és azért már elmondhatom, hogy elértem ezt-azt, hiszen minden „hardcore” játékos arra törekszik, hogy a neve ott szerepeljen a legjobbak között (sajnos azért ettől én még távol állok).

Én ott maradtam le valahol, hogy azért küzdöttem, hogy ott legyen a nevem a Highscore-listán, de ennek is már ezer éve.

Vizont az egyik jó barátom, akivel játszani szoktunk, még épphogy csak elérte a kellő maximális szintet, és közel sem áldozta bele a játékba annyi életidejét, mint mi. Ezáltal sajnos nagy valószínűséggel vereség a game kimenetele, általában miatta.

Valahol mindenkinek el kell kezdenie...

Ennek ellenére a csapatos játék élvezete valami eszméletlen, egy-egy triple killnél olyan ordításokat hallatok, amiket szerintem még a szomszéd városban is hallanak (szüleim nagy öröme).

Miért, ők a szomszéd városban vannak?

Szóval marha nagy élmény együtt játszani a haverokkal, viszont így kiemel-



Julcsi Halloween-jelmeze Endrét és Pacát sem hagyta hidegen



★ A HÓNAP LEVELE ★

A SZOKÁSOS ÉVES LEVÉL

Kedves GameStar! Gondolom, nem emlékeztek már rám, de én vagyok az, aki immáron 3. éve küldöm novemberi levelem.

Most néztem meg a 2012/11-es számot, és valóban, akkor még Gyúnak írtál, de ott van a neved az újságban, és ki vagyok én, hogy megszakítsam eme nemes hagyományt, jó uram? Már csak az a kérdés, hogy vajon miért nem havi alapon körmőlész nekünk kacifántos sorokat? De mindegy is, nem szakítom félbe éves nagy memem-tódat.

Itt van a november, itt van újra, s mint azt az előző két évben is tettem, most is rövidke beszámolót írok kedvenc újságomnak.

Pukedlizünk neked ezért elpirulva.

Micsoda év volt ez! Azt kell, hogy mondjam, hogy ebben az évben több mindent játszottam és több dolog változott, mint bármelyik eddigi évemben. Hol is kezdeném? Sokat hallom manapság azt a kérést, hogy jellemezd egy szóval, esetleg mondatl (bármiről legyen is szó). Most ha egy szóval kellene jellemezni ezt az évet, akkor az nem menne, mert a *BioShock Infinite* két szóból áll.

Jaj, ez de szép felvezetés volt, el nem tudtam képzelni, hova fogunk kilyukadni.

Összesen 19 alkalommal jártam végig Columbia repülő városának utcáskáit, és küzdöttem meg minden gonosszal, ami utamba került, hogy aztán az utolsó fél óra történéseiben elveszve keressem a megfejtést a történet egyes részeire. Micsoda játék volt ez!

Az volt, bizony!

Xbox 360 konzolra játszottam vele, és felejthetetlen élmény volt. Igen, nem a legjobb a grafika, blabla... De egy ilyen játéknál ez nem is érdekel! Természetesen igazi *BioShock*

rajongóként éveken át figyeltem, hogy mikor csaphatok le rá végre, mikor kaphatom kezeim közé, mikor fogom álmatlanul eltölteni éjszakáimat a tévéképernyőt bámulva.

Dudu nálunk ugyanez. Kibirhatatlan volt a kéztördelése, fogainak csikorgása, apró lábainak topogása. Ő itt a legnagyobb rajongó, kétségtelen.

Hát március 26-án! Szerencsés voltam, mivel pont aznap kezdődött a tavaszi szünet, hát felkerekedtem, elmentem a konzolvilágba, ahol ott várt rám a hónapokkal ezelőtt megrendelt *BioShock Infinite Songbird Edition*. A mai napig is ott virít a polcon, és a mai napig ott lóg az ajtó mellett a Murder of Crows-os kulcs tartóm, az asztalomon lévő üveglap alatt a Devil's Kiss propaganda... Minden barátommal kijátszottam! Odaülttem őket egyesével a tévé elé, a kezükbe adtam a kontrollert, majd 12 óra múlva kaptam a telefont, hogy mennyire lenyűgöző a játék.

Akár fizetést is adhatnának már neked ezért.

Már várom, hogy végre megjelenjen a *Burial at Sea*, amit végre számítógépen fogok játszani a *Clash of the Clouds*-szal karöltve, amit már most is magaménak tudhatok. Na de mi volt még?

Jó látni, hogy vannak még olyan gamerek, akik ilyen szenvedélyesen képesek mesélni egy játékról. Nem lenne baj, ha ezt a képességedet nem vesztenéd el.

Nem lehet, hogy csak ezzel ment el az egész évem! Közel sem! Egy laza 350 órát tudhatok magam mögött *Battlefield 3*-mal eltöltve, és a negyedik rész is pont most esedékes, 50-60 – meg kell, hogy mondjam, felelhető – órát pedig a *Black Ops 2*-ben, illetve durván kétszer ennyit a *Skyrim*-ben töltöttem. De minden jónak vége van egyszer (nem, a

levélnek nem most, pedig az is jó), elkezdtem vissza-vissza vándorolni PC-s mezejimre, melyeken már évek óta nem jártam, újra elragadták a figyelmem, és igen, nyár eleje óta nem használtam az Xboxomat, mert a gép jó.

Ahogy a konzol, úgy a PC is jó, kiválóak ezek a felfedezések, egészen addig, amíg nem kezd el szektásodni az ember egy platform oltárán feláldozva a nyitottságot és érdeklődést. Kár, hogy ezt kevesen ismerik fel.

*World of Tanks*ben a jó régi orosz tankelhárítók visszahódították a szívemet, és a *League of Legends* bonyolult játékmenele elrabolta a kezeimet, de hát nincs mi tenni.

Nincs bizony, remek játékok ezek.

Bontogatom a szárnyaimat még *Dota 2*, *Arma 3*, illetve *Warthunder* terén is több-kevesebb sikerrel, de nem kötnek le annyira. Arra gondoltam, hogy kipróbálok egy pár játékot, melyeket annak idején újságaitokkal szereztem be, meg kell, hogy mondjam, nagyszerű játékok.

Gondosan válogattuk össze őket, Mocsy a térdein sodorta össze a bájtokat, Chava izzadságával ragasztotta le a DVD-tokokat.

Az első, amit telepíteni akartam, a *Singularity* volt, nagyon kíváncsi voltam! De amikor betettem a DVD-t, akkor – mai napig se tudom, mi történt – nem a *Singularity*, hanem a *Blur* telepítését kezdte meg!

A megoldás viszonylag egyszerű: sikerült felcserélni a két lemezt a gyártás során. Elnézésed kérjük, de legalább könnyedén orvosolható a probléma azzal, hogy a Blur lemezen találd a Singularity játékot.

Még év elején egyik barátommal elhatároztuk, hogy mi csak azért is elmegyünk a PlayIT-re, és el is mentünk, jól éreztük magunkat, jó él-

ménnyel lettünk gazdagabbak. Az az előtti két hónapban elfelejtettem GameStart venni, amiért nagyon haragudtam magamra, és bosszús voltam, de hála az égnek ti is ott voltatok, és nálatok be tudtam szerezni a hiányzó példányokat.

Nagyon megrémültem, hogy kimaradtunk az életedből, soha többé ne hozd rám így a frászt.

Idén is megyünk, de most jobban felkészülünk, mert a tavalyi három óra várakozás nem volt semmi. Itt vannak a jegyek a fiókomban. Továbbá év elején még egy *Medal of Honor: Warfighter* is beszereztem, ami szerény véleményem szerint kiemelkedően jó játék, csak nagyon el lett rontva. Nem lehetett belépni egy szerverre sem... Pedig nagyon élveztem azt a keveset, amit játszottam vele. Valamint a mai napig emlékszem arra a percre, amikor az egyik barátom felajánlotta nekem a PlayStation 3-asát egy igazán baráti, kedvező áron, amit én balga nem fogadtam el.

Kicsit már csapongunk, nem?

Pedig milyen, de mekkora játékok jöttek ki az idén! A *The Last of Us* és a *Beyond: Two Souls* már megérte volna nekem, nagyon sajnálom, hogy elszalasztottam ezt az ajánlatot.

Tényleg kár, elképesztő játékok.

A *The Journey* játékról nem is beszélve. És végül, de nem utolsósorban a gépemre kerül(t) a sor, amit fejleszttem: egy XFX típusú HD7770-vel, +2 GB RAM-mal, illetve procihűtővel, valamint egy táppal lett gazdagabb. A videokártya jelen pillanatban máris garancián van, mert kerreggett a hűtés, de ezen kívül nagyon jó kis ütős gépem lett.

Gratulálunk hozzá, remélem, sok örömeleled majd benne.

Ja, és gratulálok az újsághoz, hónapról-hónapra jobb. További sok sikert, és örülök, hogy az olvasótok lehetek!

(Kósz Álmos)

kedő eredményt nem fogunk tudni elérni – ami nem is biztos, hogy akkora baj, hiszen egy játék feladata az, hogy szórakoztasson, nemde?

Na ezt most nagyon jól esett olvasni. Nagyon nagy tiszteletet érdemel, hogy nem a noobokat szidod, még akkor is, ha ez téged visszahúz. Respekt.

Viszont ha mégis törekedni akarna valaki a dicsőségre, akkor nincs meg hozzá a megfelelő társ. Én egy közepes méretű városban élek, viszonylag sok velem egykorú embert ismerek, és még így is csak egy emberről tudok, aki olyan szinten tud játszani, mint én.

Nem igazán tudom, hogyan lehetne ezt a társkeresési problémát megoldani, de lehet, hogy csak én vagyok alulinformált.

Akkor most itt a lehetőség: LoL-játékosok, gyűljetek ide! Egyébként elég komoly a hazai közösség, fórumok, rajongói oldalak, rengeteg jó fej játékos található. Keress, és találsz.

A GS-sel kapcsolatos észrevételeim pedig egy szóval leírhatók: hibátlan. Körülbelül másfél éve veszem a lapotokat, sajnos volt egy kisebb szünet nyáron, hála a sok programnak, de azóta újra rendíthetetlenül olvaslak titeket.

Köszönjük ezt.

Tetszett a dizájnáltás is, a cikkíró névének holléte engem sosem zavart, hisz a leírt tartalomnál nincsen fontosabb, és úgyméglemerülök a cikk olva-

Ez egy csodás Aréna volt ismét, minden veletek töltött percet és betűt élveztem. Kérek mindenkit, hogy írjon, jöjjön még vers, vélemény, beszámoló, sztori, GameStar-életés vagy éppen kritika, de a karácsony is szóba kerülhet, mert imádnám teledobni pátosszal a rovatot a decemberi magazinban. Addig is szeretném, ha mindenki magasra emelné a poharát, és közös erővel kiáltanánk amolyan „fenéki” jelleggel: „Vegyetek GameStart!” Egészségetekre. Most pedig tényleg vegyetek GameStart egész évre. Mert inni mindig kell.

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A...

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 24 THE ORDER 1886
- 26 DARK SOULS II
- 28 KILLZONE: SHADOW FALL
- 30 MERC ELITE



2014-re csúszott a Watch Dogs

TÖRÉKENY ÉS CSÚSZÓS AZ OKTÓBERI JÉG



SZERETEM AZ OKTÓBERI NYARAKAT. RAGYOGÓ NAP-SÜTÉS, KELLEMES ESTÉK, JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOK... TALÁN EZ AZ ÉV LEGKELLEMESEBB HÓNAPJA EGY MEGRÖGZÖTT GAMERNEK. Az idei különösen az volt, mivel kaptunk egy remek *Batmant*, itt az új, eddigieknél izgalmasabb *Assassin's Creed*, és ugye megérkezett a *Battlefield 4* is, ami-ben anyahajók és felhőkarcolók lettek az enyészete egy szempillantás alatt. Úgy tűnt, hogy semmi sem ronthatja el ezt a remek hónapot, de aztán bezakadt alattunk a csillgó, biztonságosnak hitt jégpáncél.

WATCH DOGS 2014 EDITION

A Ubisoftot váratlanul bejelentette, hogy 2014 tavaszára csúszatták a *Watch Dogs* és a *The Crew* megje-

lenését. Na, lett itt aztán égszakadás és földindulás, szegény Ubisoftot kapott hideget, meleget, pedig semmi mást nem tett, mint amit a józan ész diktált. Kivezette a vérzivataros év végi játékdömpingből azt a két játékot, amelyekre a tavaszi pénzügyi negyedév a bevételeit építheti. Gondolom, osztottak-szoroztak a szeptember végén esedékes pénzügyi elszámoláskor, és kiderült, hogy a karácsonyi szezonban az *Assassin's Creed IV* mindent letarol, de ha kihoznák még idén két játékot, akkor annak bizony súlyos anyagi következményei lesznek. Megtették tehát az egyetlen logikus lépést, és elcsúsztatták mindkét címet jövőre.

A döntés hátterében persze ott volt, hogy azok a next-gen konzolok, amelyek ez a két cím igazán ütős lett

volna, csak korlátozott számban és területeken lettek volna elérhetők (Magyarországon legkorábban december közepén lesz kapható a PS4, de még azt sem tudni, hogy elegendő mennyiséget allokálnak-e erre a területre), ez meg ugye nem nagyon kedvez az eladásoknak. A szegény PC-s megjelenésekről meg aztán ne is beszéljünk, azok úgysis csak a konzoljátékok után kullognak minimum egy hónappal. Azt pedig gyorsan el is felejtjük, hogy az Xbox 360 és a PS3 képes lesz ezt a két címet olyan minőségben találni, ahogyan az a készítők megálmodták.

Az igazat megvallva a szerkesztőségben kicsit meg is könnyebbültünk, mivel az utóbbi másfél hónapban annyi remek játék jelent meg, hogy gamer legyen a talpán, aki képes azokat mind végigjátszani.





HA TE MONDOD

Gary Steinman kommunikációs menedzser, Ubisoft: „Ahogy közeledtünk a megjelenési dátumhoz, ahogy egyre több részlet került a helyére, úgy vált egyre nyilvánvalóbbá, hogy kell még egy kis idő arra, hogy finomítsunk egyes részleteken annak érdekében, hogy egy igazán emlékezetes és kivételes játékot tegyünk le az asztalra.”



HA TE MONDOD

Volt Victory Games-alkalmazott: „Hát ez mókás volt. A Victory Games bezárt - LFW (munkát keresek).”



HA TE MONDOD

Louis Castle alapítótag, Westwood Studios: „Az EA-val mindig is jó volt a kapcsolatom. Igaz, hogy nagyon sokszor más-ként láttuk a dolgokat a játékkal, illetve az ahhoz kapcsolódó befektetésekkel kapcsolatban, de nem mondhatom, hogy ne támogattak volna.”

TE IS, FIAM, CARTMAN?

A Watch Dogs és a The Crew mellett a South Park: The Stick of Truth is a 2014-es évet fogja erősíteni. Vigasztalhatatlanok vagyunk, mivel a karácsonyi GameStar kiemelt szinten foglalkozott volna a játékkal, de így kénytelenek leszünk várni vele. Addig is ott van a 17. évad a rajzfilmsorozatból, melyben még mindig keresik az első epizódban elgurult gyógyszeriket a soha fel nem növő negyedik osztályos lurkók. Beteg lesz ez, nagyon beteg.



FEJLŐVÉST KAPOTT A COMMAND AND CONQUER

Nem volt azonban ilyen szerencsés az EA által babusgatott *Command and Conquer* sorozat. Mint ismeretes, az eredetileg *Generals 2* néven futó új rész F2P modellben működő játék lett volna, melyben minimális pénzért cserébe egyedi képességekkel és egységekkel rendelkező tábornokokat vehettünk volna. A játék nagy része már teljesen kész volt, sőt az alfa változat tesztelése is elkezdődött. Erre amúgy volt szerencsénk bejutni, és azt kell, hogy mondjam, nem érték egyet az EA döntésével. Teljesen korrekt a játék, stabilan működött, volt benne fantázia, különösen az egyjátékos részre vonatkozó tervek tetszettek. Nehezen hiszem el, hogy egy-egy tisztességesen összerakott kampá-

nyért ne lettek volna hajlandók kifizetni néhány dollárt a sorozat rajongói.

A hivatalos indoklás szerint azonban maguk a játékosok döntöttek úgy, hogy jobb lenne kukázni a játékot. Az alfatesztelés közben érkezett visszajelzések alapján a Victory Games nem azt készítette el, amire a rajongók vágytak. Nem igazán tudom, hogy kit kérdeztek meg, de nekem kifejezetten bejött volna az a játék, amiben a *Tiberian*, a *Red Alert* és a *Generals* világának egységei csaptak volna össze egy játékban. Jelen pillanatban az egész fejlesztés áll, a készítő nagy része éppen munkát keres, bár jelentek meg olyan nyilatkozatok is, melyek szerint a vezetőség megvizsgálja annak a lehetőségét, hogy miként lehetne életet lehelni

a játékba. Van egy olyan érzésünk, hogy ez csak amolyan marketing/pr-maszlag, csupán szeretnék tompítani a bejelentés érelt; nem igazán emlékszem olyan fejlesztésre, ami egy ekkora pofon után képes lett volna talpra állni.

Folytatódik tehát a „Westwood-átok”, a hajdani legendás sorozat le származottait rendre érik a sorscsapások. Ugye emlékszik még mindenki a *Command and Conquer: Renegade*-re, a folyamatos csúszásokra és a vártnál jóval szerényebb fogadtatásra? De ugyanennyi erővel meg lehetne említeni a nagyot bukott *Command and Conquer 4: Tiberian Twilight*ot, illetve a nagyon gyenge értékeléseket kapott *Red Alert 3: Uprising*et is. Sok játékos természetesen az EA-t hibáztatja kedvenc sorozata elhalásáért,

és valljuk be őszintén, nem alaptalanul. Sajnos ilyen az, amikor a nagy kiadók nagyon hozzá nem értő emberei mondják meg, milyen játékot kell fejleszteni. Aztán amikor a piac nem akarja lenyelni a végső produktumot, csak néznek nagyon bután, csóválják a fejüket, és szép lassan kinyírják azokat a stúdiókat, amelyek korábban hihetetlen sikereket értek el.

A Westwood számunkra különösen fájó pont, hiszen nekik köszönhetjük a máig legendás *Lands of Lore*, *Legends of Kyandia*, *Dune* és *Eye of the Beholder* sorozatokat. Ettől függetlenül persze nagyon szurkolunk a *Command and Conquer* szériának, jó lenne, ha a jövő gamernemzedéke sem csak a történelemlényvekből ismerné ezeket a stratégiai játékokat.

Mocsy

Neonfegyverek tengerében DRAKENGARD 3

Néha kifejezetten jó olyan játékokkal játszani, amelyekben a karakter és az ellenfelek elvesznek az effektek csillogásában. A *Drakengard 3* ráadásul Japánból jön el hozzánk, ott pedig különösen szeretnek színpompás játékokat készíteni. A nyugaton 2014 folyamán csak és kizárólag

PlayStation 3-ra megjelenő játékban Zerót irányítjuk, aki öt húga meggyilkolását kapta feladatul. Az út során természetesen válogatott ellenfelekkel is meg kell küzdenie, amiben – ahogy az a képeken is látható – kardok, lándzsák és más jópofa, összesen négyszer fejleszhető kiegészítők

segítik, melyek között – ütős kombókat előidézve – bármikor válogathat. Ha épp nem a földről kell harcolnia, Mikhail nevű sárkányának hátára pattanva is elintézhethet néhány rosszarcút, bár ilyenkor legfeljebb a tűzeffektekben és a tájban lehet gyönyörködni.



Túl a 25 millió zöldhasún STAR CITIZEN: SQUADRON 42

Hiába szedtek össze 6,2 millió dollárt Chris Roberts űrszimulátorára 2012-ben, a fejlesztők belátták, hogy nem állhatnak meg, mivel egy ekkora játékhoz ennél lényegesen több pénz kell. Szóval a sikeres Kickstarter-kampány után nyitva hagyták annak a lehetőségét, hogy néhány dollárral bárki támogassa ezt az ígéretes űrszimulátort. Az ötlet annyira bejött, hogy jelen pillanatban az összegbevitel már meghaladja a

25 millió dollárt (volt olyan hét, amikor kétfélmilliót adakoztak a rajongók). Ez az összeg arra elegetendő, hogy a tervezettnél jóval nagyobb alfatesztelést (és így stabilabb végleges játékot) hozzanak össze; a tervek szerint ötvenezer tesztelővel fogják megfejteni az eredeti célszámot. Úgy látszik, Chris Robertsnek bejött az élet, de mondjuk mi sem bánjuk, hogy erre az ügyre koncentrálnak, és nem a Wing Commander mozifilm második részére. Brrrr.



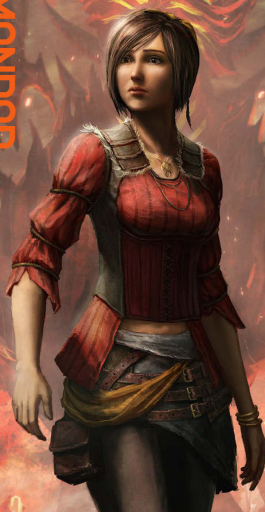
HA TE MONDOD

Chris Roberts elnök, RSI: „Köszönjük a folyamatos támogatást és bizalmat. A segítségetekkel a csapat létrehozhat valami egészen különleges dolgot... minden idők legfaszább űrszimulátorát.”



Wyatt Cheng vezető műszaki tervező, Diablo III: „Minden RPG esetén, ahol a véletlenre van bízva az enchanting, ott motoszkál az emberekben a félelem: mi van akkor, ha az új tárgy gyengébb lesz, mint a régi? A játékosok megnyugtatására be-tettünk egy választási lehetőséget, melynek segítségével visszaá-líthatjuk az eredeti állapotot. Szóval nyugi.”

HA TE MONDOD



Misztikus, de nem utópisztikus DIABLO III: REAPER OF SOULS

Megjötték az első információk a *Diablo III* kiegészítőjének új mesterasszonyáról, a szép, tarka ruhákba öltözött Myriam Jahziráról, a vándormisztikusról. Aki nyomon követte az alapjáték fejlesztését, az emlékezhet rá, hogy eredetileg betervezték a játékba, de aztán mégis úgy döntöttek, hogy megszabadulnak tőle. Az AH megszüntetésével viszont időszerűvé vált, hogy visszatérjen, hiszen a kiegészítő megjelenése után mindenkinek abból kell felszerelkeznie, amit a játékban talál vagy átalakít. A jól táplált asszony két nagyon fontos képességgel rendelkezik. Először is tárgyaink

egyik haszontalan tulajdonságát kicsérélheti valami jobbra – ezzel a módszerrel végre megszabadulhatunk az olyan bosszantóan haszontalan legendás tárgyaktól, mint például a strengthes Manticores vagy az intes Skorn. Ráadásul még transzmogrifikál is a néni, szóval bármelyik megszerzett tárgyunk kinézetét rátehetjük aktuális tárgyunkra. Amolyan *WoW*-os enchanter lesz, persze kis csavarral megfejelve. Megkötésekre persze számíthatunk, hiszen megbűvölése után már nem adható át a tárgy senkinek, illetve csak egy tulajdonságot változtathatunk meg (de azt akárhányszor).



ZABÁLJÁK A ZOMBIKAT

Az első részből máig 21 millió epizódot értékesített a Telltale, tehát kalandjátékhoz mérten példátlanul népes rajongótáborot sikerült kiépíteniük. További bizakodásra ad okot, hogy a tévésorozat nézettsége is rekordokat döntöget: 16 millióan látták a negyedik évadnyitót.

Clementine benne lesz BEJELENTETTÉK A THE WALKING DEAD MÁSODIK ÉVADÁT

Egy tragikusan rövid kedvcsináló előzetes keretében jelentette be a Telltale Games hivatalosan a *The Walking Dead* epizodikus kalandjáték folytatását, amelynek első szériája után komoly rajongótábor várta már a részleteket. Egyelőre nem sokat tudtunk meg, a videó alapján valószínűleg kevéssel a finálé eseményei után csöppenünk bele a történésekbe. A legfontosabb kérdésre legalább választ kapunk: Clementine történetét vihetjük majd tovább, várhatóan öt irányítva. Nem derült ki, hogy az első évad túlélői vagy a *The 400 Days* szereplői közül kikkel találkozhatunk, a Telltale inkább csak a hangulatot igyekezett korbácsolni olyan félmondatokkal, mint hogy

„az új főszereplő szemszögéből nézve másképp látjuk majd a túlélés módját egy olyan világban, ahol senkiben nem bízhatunk”. Az viszont már biztos, hogy a PC-re, Macre, konzolokra, iOS-re, PlayStation Vitára és más, be nem jelentett platformokra megjelenő játék már megvásárolható a Steamen; ha már most tudjátok, hogy ez nektek kell, az egész évadot 22,99 euró helyett 20,69-ért rendelhetitek elő. Nálunk szinte az egész szerkesztőség epkedve várja a folytatást, a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése komoly figyelmet kap a jövőben is, és akkor még nem is meséltük, hogy a fejlesztők lapzártánk pillanatában éppen azzal húzzák a jónépet Redditen keresztül, hogy felvetik egy *Star Wars* játék lehetőségét, amely a népszerű univerzumot bővítené. Miért érezzük azt, hogy erről még fogunk írni hamarosan?



HA TE MONDOD

Dan Connors, a Telltale vezetője: „Robert Kirkman világának borzalmait új lehetőséget adnak a Telltale-nek, hogy még messzebb vigyük az interaktív dráma határait, ahol a rajongók aggódva várják, mi történik majd a sorozatban.”



HA TE MONDOD

Damon Slye vezető tervező, Mad Otter: „Volt egy Bonanza A36 repülőgépem, amivel sokat repültem San Francisco és a Golden Gate híd felett. Imádtam ezeket a pillanatokot, de végül mégis eladtam a gépem azért, hogy megalapíthassam saját fejlesztőstúdiómat, mert rájöttem, hogy sokkal jobban szeretek játékot készíteni, mint repülni.”

A Vörös báró visszatér?

RED BARON

Veterán játékosok még biztosan emlékeznek a Cinemaware legendás repülőszimulátorára, a *Red Baron*-ra. A fiatal szövetséges pilóta kalandjait feldolgozó játék egy Kickstarter-kampány keretén belül próbál meg újra felszállni, amit személy szerint nem is bánnék, mivel még amíg a korszakomban (bizony már olyan 21-22 évvel ezelőtt) ez volt az egyik kedvenc játékomban. Nehéz elképzelni, de kemény két floppylemezen terpeszkedett el, és úgy programozták, hogy minden küldetés elején ki kellett cserélni a lemezt a meghajtóban (mondjuk így elég könnyű volt rávenni a rajongókat, hogy beszerezzenek egy második meghajtót).

A játékmenet viszont zseniális volt, egy egyszerű szimulátorban vadászhattunk a hun pilótákra, bombázhat-

tuk frontvonalukat, vagy géppuskával megtizedelhetjük menetoszlopait. Akkoriban ez volt a grafikai csúcs, talán az egyik legszebb és legélvezetesebb szimulátora volt annak a mára már letűnt, civilizáltabb korszaknak.

Az új résznek már van egy egészen pofásan kinéző működő prototípusa, amiben első világháborús harci gépekkel fordulózhatunk egy kicsit rajzfilmszerű környezetben. A felszín messze van még a fotorealisztikusultól, de ezt ebben az esetben nem is bánom. Az új *Red Baron* az egyjátékos kampány mellett (30+ küldetés) tartalmaz majd egy multiplayer módot is, ami körülbelül 50 játékost tud kiszolgálni egyidejűleg. Igazi hiánypótló fejlesztés, érdemes figyelemmel kísérni.

Előzetes

HÍREK

A DRM ROSSZ, ÉRTEM?

A CD Projekt olyannyira kiáll elvei mellett, hogy amikor 2008-ban elindította a GOG.com-ot (akkor még Good Old Games néven), a szolgáltatás elsődleges elve volt, hogy minden felkerülő játék DRM-mentesen legyen letölthető. Ez azóta is így van, a katalógus pedig egyre csak hízik, ahogy a vásárlók csoportja is gyors ütemben nő.

HA TE MONDOD

Marcin Iwinski társalapító, CD Projekt RED: „Babráltunk a DRM-mel korábban (ő, milyen fiatalok és naivak voltunk), de elég volt ebből. Megtanultuk a leckét.”

Le a másolásvédelemmel! THE WITCHER 3: WILD HUNT

Emlékeztek még azokra az időkre, amikor a CD Projekt bohó módon úgy gondolta, a *The Witcher* csak egy bonyolult másolásvédelmi eljárás alkalmazásával érhet el magas eladásokat? De rég is volt az! Valamivel több mint hat éve, hogy pontosak legyünk. 2009-ben megjött az 1.5-ös patch, ami ki is szedte a csak a becsültes játékosok életét megnehezítő eljárást, és a kiadó ekkor elhatározta: játéka soha többé nem tartalmaznak DRM-et. Nem lesz ez másképp a *The Witcher 3: Wild Hunt* esetében sem, mivel a CD Projekt RED bőven kielégítőnek találta a sorozat eladásait, így pont lesajnálja a kalózokat – akinek igazán tetszik, az úgyis megve-

szí. Fontos azonban megjegyezni, hogy a játék konzolos változatai a Sony és Microsoft saját DRM-jével lesznek ellátva, illetve a *The Witcher 3* PC-s változatának steames kiadása felett sincs irányítása a fejlesztőknek – ha Steamen vesszük meg, a szokásos utat leszünk kénytelenek végigjárni az indításhoz. Ugyanakkor aki a boltban vagy a **GOG.com**-on szerzi be a játékot, az telepítés után bármikor játszhat vele mindenféle zavaró üzenet és fájdalmas procedúra nélkül. Szimpatikus a lengyelek hozzáállása, szépen bemutatnak azoknak, akik úgy vélik, hogy tökéletes játékot csináltak, csak a csúnya kalózik miatt nem tudják eladni.

Discworld játékokat szeretne a Pratchett család

ÚJABB KALANDOK KORONGVILÁGON?

Terry Pratchett írásain generációk nőttek fel. A varázsolni képtelen Rincewind (Széltoló), a boszorkányok, a városórség vagy épp a Halál haszfaggató kalandjairól rendszeresen megemlékezünk Másvilág rovatunkban is, de játékos formában már több mint egy évtizede annak, hogy utoljára Ankh-Morporkban jártunk. Hiába voltak azonban szórakoztatóak (és olykor hajtépően idegesítőek) a *Discworld* kalandjátékok, ha a műfaj aranykora óta senki sem bizonyult elég jónak ahhoz, hogy monitorra vigye akár a regények valamelyikének történetét, akár egy eredeti ötletet. Az évek során többen is megkeresték Pratchettet, de egyik elképzelés sem nyerte el a tetszését. Rhianna lánya – aki maga is ír (például az ideai *Tomb Raider* forgatókönyvét), és apja halála után szabadon rendelkezik majd Korongvilág felett – elmesélte, hogy mindketten szeretnék, ha lennének újra *Discworld* játékok, és készek támogatni az első olyan projektet, ami megfelel az elvárásainak. A közösségi finanszírozás felütését látva bízik abban, hogy előbb-utóbb visszatérhetnek a játékosok Korongvilágra. Mi nagyon örülnénk neki!

Rhianna Pratchett író: „Apa maga is játékos, tehát konkrét elképzelése van arról, hogy mit szeretne látni, de eddig egyszerűen nem kopogtatott be a megfelelő fejlesztő az ideális koncepcióval.”

HA TE MONDOD

Búcsú mozgásérzékelővel VÉGET ÉRT A WII GYÁRTÁSA

Nem nagyon lepődött meg ezen senki, de mégis szomorúsággal töltött el minket az a hír, hogy a Nintendo befejezte a Wii gyártását (ezzel együtt Japánban csökkentették is az előző generációs konzol árát). Egyébként nem árt tudni, hogy a vállalat egyik legsikeresebb termékétől búcsúzunk, csak a GameBoy és a DS haladta meg eladási számaikat a cég történelmében, melyek ráadásul nem is asztali konzolok. A 2006-os megjelenés óta több mint száz millió darabot értékesítet-

tek belőle világszerte, ami azért nem rossz szám, és képes volt maga mögé parancsolni az akkor még botladozó PlayStation 3-at és Xbox 360-at is. Pedig senki sem hitte, hogy egy gyengébb képességű, casual réteget célzó konzol sikeres lehet, de mégis így történt. Ennek köszönhető, hogy ma van Kinect és Move, meg családbarát játékipar. Nincs többé Wii, és a Wii U egyelőre nem tudja hozni a remélt számokat. Talán ilyen csoda csak egyszer történik meg...



Szép új cyberpunk világ

DEUS EX: UNIVERSE

Rajongók és kritikusok is túlnyomórészt egyetértettek abban, hogy a 2011-es *Deus Ex: Human Revolution* képes volt megragadni a széria lényegét, s a lehető legjobb kezekbe került a franchise, ha már egyszer úgy alakult, hogy Warren Spector, a széria atyja inkább Milki egérrel akarta múlatni az időt, amibe aztán szépen bele is bukkott. Csupán idő kérdése volt hát, hogy az Eidos Montreal bejelentse a folytatást, amire a közelmúltban sor is került. Sajnos igazán szaftos részleteket nem árultak el a fejlesztők a *Deus Ex: Universe* névre keresztelt projektről, de még unalmas adatok-

kal sem kívántak bennünket fásaszítani. Mindössze annyit tudunk jelen pillanatban, hogy nem véletlenül választották az alcímet, hiszen PC-s és konzolos játékokban, okostelefonokon és táblagépeken futó mellékszálakban, könyvekben és képregényekben gondolkodnak. Ezek egy egységes, a korábbiaknál gazdagabb és tartalmasabb univerzumot teremtenének meg, amelynek központi elemét továbbra is az egész világot átszövő összeesküvések képeznek. Az első játék már készül is PC-re és next-gen konzolokra a *Human Revolution*ön edződött csapat keze alatt.

JAPÁN SZÁL

Meg nem erősített hírek szerint az új *Deus Ex* egyik fontos szereplője – talán épp a főhőse – Hiroshi Saito lesz, az Illuminati ügynöke, aki azt a feladatot kapja, hogy épüljön be az Augmented Rights Coalition tagjai közé. A leírás szerint a harmincas éveit elején járó fickó atletikus testfelépítésű, járatos a harcművészetekben, elszánt, érzéketlen és arrogáns. Ezek alapján inkább tűnik antihősnek, mint hőlelkű lovagnak, de kétségtelenül érdekes élmény lenne őt irányítani.

Vitáról konzolra és PC-re jön Aveline

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

Ebben a hónapban a Ubisoft bőven ellátott minket beszédtemával, amikor egy egész sor új címet jelentett be, köztük az *Assassin's Creed Liberation HD*-t, ami a sorozat PS Vita-exkluzív címének átdolgozott változata lesz konzolokon és PC-n. A 2012-es *Liberation* nagy sikert aratott a Sony kézi konzolján, és eleinte úgy gondoltuk, hogy a „családban marad” elvet követve csak PlayStation 3-ra érkezik a HD-változat, de a Ubisoft úgy döntött, hogy az Xbox 360-tulajdonosokat és a PC-seket sem hagyja ki a szórásból.

A fejlesztők elmondták, hogy számukra az a legfontosabb, hogy az adaptáció tökéletesen működjön konzolokon is, ezért a felturbózott grafika adta plusz mellett máshogy is mozgunk majd a világban, illetve természetesen lesznek új küldetések is, melyekből jobban megismerhetjük Aveline-t. A PlayStation 3-as megjelenés 2014. január 15-én esedékes Európában, és megtudtuk, hogy a PC-s, illetve az Xbox 360-as verzió is ugyanezen a napon válik elérhetővé – várhatóan 20 dollárnak megfelelő forintba kerül majd.



A FELTURBÓZOTT GRAFIKA ADTA PLUSZ MELLETT MÁSHOGY IS MOZGUNK MAJD A VILÁGBAN, ILLETVE TERMÉSZETESEN LESZNEK ÚJ KÜLDETÉSEK, AMELYEKBŐL JOBBAN MEGISMERJÜK AVELINE-T

Multiba oltott kampány

TITANFALL

Amint azt bizonyára tudjátok, a Respawn Entertainment játéka, a *Titanfall* egyjátékos mód nélkül érkezik, ez viszont nem azt jelenti, hogy nem lesz történet. A kampány hiányát egy multiplayer móddal ellensúlyozzák a fejlesztők, ahol minden egyes pályának meglesz a maga története. A játék producere, Drew McCoy egy interjúban beszélt arról, hogy miképpen is néz majd ez ki. „A többjátékos kampány küldetéseit egy bizonyos sorrendben játszhatjuk le, hogy megismerjük a történetet – mondta McCoy. – Mindegyik pályának meg-

van a maga játékmódja, nem úgy működik, hogy egyszer Attritionban játszol, máskor pedig mást dob a gép. A kampányban az Angel City mindig Attrition lesz.” Tehát amikor először belépünk majd a *Titanfall*ba, akkor ezzel az egyjátékos módra emlékeztető többjátékos móddal találjuk szembe magunkat, viszont azt még nem mondta el a Respawn, hogy a tradicionális multi-nál is egy pályán csak egy játékmóddal játszhatunk-e majd. A *Titanfall* megjelenése 2014 márciusában esedékes, és hatalmas elvárásoknak kell megfelelnie.

Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Új rovatunk ebben a hónapban is megmutatja nektek, hogy melyek a népszerű címek szerintetek, a világ szerint és persze szerintünk. Sok minden változott az elmúlt harminc napban, így érdemes végignézni az összes listát. Már csak azért is, mert Chavalier elmondja, hogy milyen játékokat vár a legjobban, ami azért mégis csak többet mond, mint egy brit vagy steames eladási toplista. De nézzük szépen, sorjában!

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN OKTÓBER VÉGÉN

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

1. **BATMAN: ARKHAM ORIGINS**
2. **GRAND THEFT AUTO V**
3. **FIFA 14**
4. **SKYLANDERS: SWAP FORCE**
5. **POKEMON X**
6. **POKEMON Y**
7. **MINECRAFT: XBOX 360 EDITION**
8. **LEGO THE LORD OF THE RINGS**
9. **MOSHI MONSTERS: KATSUMA UNLEASHED**
10. **JUST DANCE 2014**



TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN SZEPTEMBER VÉGÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. **BATMAN: ARKHAM ORIGINS**
2. **THE STANLEY'S PARABLE**
3. **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST**
4. **FOOTBALL MANAGER 2014**
5. **SAINTS ROW IV**
6. **CALL OF DUTY: GHOSTS**
7. **HOW TO SURVIVE**
8. **SPACE ENGINEERS**
9. **PAYDAY 2**
10. **MASS EFFECT COLLECTION**



TOP 10 JÁTÉK A GSO OLVASÓI SZERINT

(Mert erre kerestek a legtöbben szeptemberben)

1. **BATTLEFIELD 4**
2. **THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM LEGENDARY EDITION**
3. **HEROES OF WARCRAFT TOTAL WAR: ROME II**
4. **WORLD OF WARPLANES**
5. **FAR CRY 3**
6. **GRAND THEFT AUTO V**
7. **SAINTS ROW: THE THIRD**
8. **SHADOWRUN RETURNS**
9. **THE LAST OF US**

GSO

TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK CHAVA SZERINT

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

1. **THIEF**
2. **HALO 5 (VAGY AHOGY NEVEZIK A KÖVETKEZŐT)**
3. **DEUS EX: UNIVERSE**
4. **THE WITCHER 3: WILD HUNT**
5. **DRAGON AGE: INQUISITION**
6. **WATCH DOGS**
7. **SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH**
8. **WASTELAND 2**
9. **DESTINY**
10. **FABLE: ANNIVERSARY**



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



Ökölbe szorult kézzel tesszük fel a kérdést újra és újra: Hát nem elég a züllésből? Nem volt elég a kamaszok eltántorítása a becsületesen vérszomjas útról? Már a kicsikre is fáj a foguk ezeknek? Összeesküvés ez békaemberekkel, permetező-repülőgépekkel és titkos üzenetekkel telerakott videojátékokkal, hogy idejekorán megtronsák a fiatalság gondolkodását. Már az 1995-ös *Yoshi's Island* NES-es verziójában is ott lapangott a titkos üzenet: „Ne ölj, inkább szeresd a másikat szájjal!” És ki tudja, még hány generáció szenvedte el ezt az elvtelen agymosást, azt a morális fertőt, ami nemiségre éhes morálisan pépesített hippiket nevel a jövő nemzedékéből. Erkölcsrendészeti kommandóink folyamatosan monitorozza a játékipart, mi nem hagyjuk magunkat szexualitással fertőzni, tiltakozunk kifulladásig.

Az autőverseny is sport

NEED FOR SPEED: RIVALS

Nagy a mozgolódás az Electronic Arts háza táján, mivel John Riccitiello ügyvezető távozása szerkezeti átalakítást vont maga után. Ilyen többek között az egyes stúdiók kultúrájának uniformizálására irányuló törekvés, melynek részeként az évente legalább egy

új címmel bővülő *Need for Speed* széria az EA Sports istállójában kötött ki, s ezentúl a sportjátékokat felügyelő Matt Bilbeynek jelentenek a fejlesztők. A vezetés meggyőződése szerint az olyan autós címek, mint a *Need for Speed* sokat tanulhatnak a sportjátékoktól, ráadásul az egyazon zászló alá tartozó stúdiók a folyamatos kapcsolattartás révén jó hatással lehetnek egymás projektjeire.



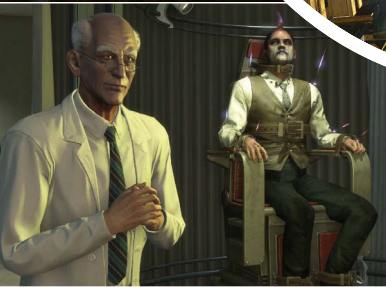
HA TE MONDOD

Patrick Soderlund alelnök, Electronic Arts: „Egy olyan régóta futó franchise, mint a húszéves *Need for Speed* új megközelítést és látásmódot igényel.”



ELŐFIZETŐK ELŐNYBEN

Az aktív előfizetők már december harmadikától kipróbálhatják ezt a fejlesztést, aki viszont nem fizet havonta, az csak február elejétől kapcsolódhat bele az úrvadászatba. Még hogy a pénz nem boldogít!



A csillagokba és tovább SW: TOR: GALACTIC STARFIGHTER

Komoly fejlesztést kap az EA hányatott sorsú MMORPG-je, az SW: TOR. A jövő év elején élesedő kiegészítőben saját vadászgépet kapunk, amivel kirepülhetünk a hideg űrbe, és levadászhatjuk a gonosz sith vagy idegesítő jedi játékosársainkat. Fejleszthető és testreszabható űrhajókat, 24 fős űrcsapatokat és egyéb játékmódokat ígérnek a készítők. Sajnos jelen pillanatban még csak amolyan csicsás „új trilógiás” va-

dászgépeket vezethetünk, de sokan reménykednek benne, hogy egyszer majd adott lesz a lehetőség a legendás X, Y, A, B-Wingeket, TIE Fightereket, Assault Gunboatokat, TIE Interceptorokat és Z-95 Hedhuntereket apró darabokra robbantani az SW: TOR-ban. Ezekért a gépekért sok veterán pilóta pénztárcája megnyílna, főként akkor, ha valami komoly történetalapú hadjárat is kapcsolódna hozzájuk.

Megbuktak a hidegháborús földönkívüliek

FELSZÁMOLÁS SZÉLÉN A 2K MARIN

Noha kétségtelenül voltak hibái, alapvetően szerettük a *The Bureau: XCOM Declassified* című taktikai lövöldét. A nemzetközi sajtó megosztott volt a véleményezés tekintetében, és a fejlesztők legnagyobb bánatára sem az XCOM-veteránok, sem pedig a laikusok érdeklődését nem sikerült felkeltenie a játéknak. Hiába a múltbéli siker (*BioShock 2*), a menedzsment nem ismert kegyelmet. Még befejezheték a srácok a *Hangar 6 R&D* DLC-t (ebben Nico DaSilvát, a játék egyik legérdeke- sebb mellékszereplőjét irányítva ve-

tünk részt az alvajáró vírus elleni küzdelemben új képességek és fegyverek birtokában), aztán vehették kalapjukat. A szerencsésebbek az egykori *Gears of War*-producer, Rod Fergusson vezette vadonatúj 2K stúdióban kapnak újabb esélyt, a többségnek azonban távoznia kellett, ami egyes források szerint a 2K Marin bezárásával egyenértékű. Hivatalosan azonban még mindig létezik a stúdió, legalábbis a kiadó kommunikációjában következetesen létszámleépítésről, erőforrások átcsoportosításáról esik szó, stúdióbezárásról nem.

Kívül-belül megújul

FABLE ANNIVERSARY

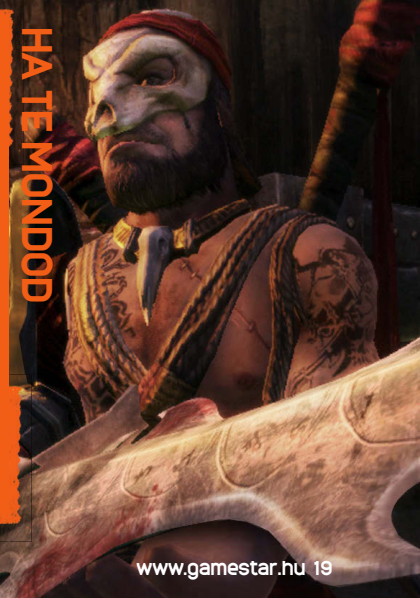
Ahogy a *Halo* korábban, úgy az első *Fable* is teljes renoválást követően állhat majd a nagyközönség elé. Való igaz, hogy a Microsoft lényegesen lassúbb tempóban adja ki HD-sített klasszikusait, mint a rivális Sony, de cserébe nemcsak felhúzott textúrákat és javított effekteket kínál, hanem lényegében új motorra írt játékokat. A *Fable Anniversary* esetében az Unreal Engine 3-ra esett a fejlesztést végző Lionhead választása. A pillanatnyi elvárásoknak jobban megfelelő látványvilág megőrzi az alapmű hangulatát, de emellett a csapat azt is célul tűzte ki, hogy az animációk és a harcok közben ugyan-

az az érzés fogja el az embert, mint egy évtizeddel ezelőtt. A puristák egyenesen imádni fogják a régi harcrendszert, de bármikor átállhatunk a *Fable II*-vel bevezetett intuitív irányításra. Többlépcsős automatikus mentési rendszer gondoskodik majd arról, hogy ne kelljen mindig előlről kezdenünk a félbehagyott küldetéseket. Végül, de nem utolsósorban különösen büszkéek a fejlesztők az új, kialakításában naplóra emlékeztető kezelőfelületre. Februárban – hacsak nem csúszik ismét – magunk is leszűrjük az egyelőre csak Xbox 360-ra érkező felújított változatot.



**Ted Timmins
termékigazgató,
Lionhead: „Ak-
kor tudjuk csak
PC-re is elké-
szíteni a Fable
Anniversaryt,
ha a rajongók
hangot adnak
igényüknek. Ne
habozzatok írni
nekünk, mert
figyelünk és hall-
gatunk rátok.”**

HA TEMONDOD



Az  XBOX 360. bemutatja



PLAY IT SHOW

13.12.01

SYMA CSARNOK

**Nagyobb helyszín. Több színpad. Több konzol.
Hatalmas akciók. Versenyek értékes nyereményekkel.**

Már csak TE hiányzol! Gyere el Magyarország legnagyobb
gamer rendezvényére. Játssz, versenyezz, ámulj!

JEGYEK A HELYSZÍNEK KAPHATÓAK!

Bővebb információ: www.playit.hu
<https://www.facebook.com/PlayIT.hu>





Épületbontás olcsón



Nem érdemes mindent szemből...

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



NYILVÁN MINDENKI TISZTÁBAN VAN
A WOT ÉRTÉKEIVEL, A PC-SEKET EZ A
KIADÁS SOSEM FOGJA ÉRDEKELNI



TÖBBET, JOBBAT

Folyamatosan bővül a PC-s változat is. Legutóbb a brit tüzérségi tankokat és egy orosz téli hadszínteret hozó pályát kaptunk, majd visszatértek a korábban eltávolított, Sztálinnal kapcsolatos elemek is.

INFO

Kiadó **Wargaming.net**
Fejlesztő **Wargaming.net**

Platform **Xbox 360**

Röviden A PC-n megismert és megszeretett free-to-play MMO, a *World of Tanks* Xbox 360-as változata. PEGI 7+

Tankosokkal táncoló

WORLD OF TANKS XBOX 360 EDITION

HP, TE ÚGYIS KONZOLON JÁTSZOL, MI LENNE, HA A WORLD OF TANKS XBOX 360-AS PORTJÁT KIPRÓBÁLNÁD MOST?

– dörrént fel Mocsy a szerkesztőségben. Éppen a *Panzer General Online* futott a monitorán, katonás hangjától Chava is összerendezte, és bakákat megszerényítő gyorsasággal továbbította nekem az e-mailt az ide vonatkozó kóddal és utasításokkal. Bizonytalanságomat akartam kifejezni, de Disorder ágyúörgéshez fogható kommentárja elnyomta tétova motyogásomat, mivel feltétlenül fontosnak tartotta megjegyezni, hogy PC-n ez a játék ötvenmilliót táborral bír, egyébként is a „Legtöbb játékos egyszerre, egy időben egy MMO szerveren” kategóriában rekorder, de konzolon csak kiábrándító lehet. Nos, ezért kaptam én ezt a cikket. Nyilván mindenki tisztában van a *WoT* értékeivel, a PC-seket ez a kiadás sosem fogja érdekelni. Már csak azért sem, mert a harckocsi-szimulátor jelleg már náluk is bukdácsolt (mivel nem a szimuláció, hanem a magával ragadó csata élménye volt a cél), konzolon pedig

ez már annyira lebutított, amennyire csak lehetséges. Szóval a casual móka ismét adott, de a konzolosoknak nem csak ezért érdekes ez az átdolgozás.

CSAK BEUGROK TANKOLNI

Mifelénk nem gyakori vendég az MMO. A *World of Tanks Xbox 360 Edition* persze nem is akar ízig-veéig az lenni, nem bonyolítja a dolgot, a rövid tutorial után máris mehatsz a mély vízbe: kis buta amerikai vagy német tankoddal lötyöghetsz a pályán, ahol a legtöbben már jóval ügyesebbek és fejlettebbek nálad. Kílónek, anyázol, próbálkozol, tapasztalati pontokért fejlesztéseket és új tankokat veszel, aztán egyre komolyabb sikereket érzel. (Hamarosan pénzért is megteheted mindezt, hiszen a készítőik nagy célja nyilván az, hogy mikrotranzakcióra csábítsák a népséget, különben bezár a bolt, de a cikk írásakor ez a lehetőség még nem élt.) Főleg akkor, ha képes vagy csapatjátékra és alapfokú stratégiai tervezésre.

A PC-s irányításhoz képest minden sokkal egyszerűbb, a két analóg karral kényelmesen elvan az ember (egyéb-

ként a tankok is gyorsabbak, látszik, hogy minek nézik a konzolosokat), az akción a hangsúly, még az automatikus célzás és a célponton maradás is adott (mint a repülő játékban), fél óra alatt belerázódtam az egészbe. Sztori nincs (minek is?), csak pár közepesen szép pálya, könnyű, közepes és nehéz tankok, valamint mobil-tüzérség (a PC-s felhozatal elenyésző része, ez nyilván bővülni fog), és rövid várakozás minden meccs előtt. Nem kellene ettől hasra esni, de valahogy mégis azt vettem észre, hogy az átlagosan öt-tíz perces menetek hosszú órákra odaszegeznek a tévé elé. Kicsit tápolom az aktuális szekeret, aztán a „na csak még egyet” felkiáltással megint kigurulok a mezőre. Ha nyerek, azért folytatom, ha szétlővik a hátsómat, azért indulok újra hadba. Nem tehetek róla, minden motivál.

ÉS TE VENNÉL TANKOT?

Egy gondolat bánt engem – és az most nem, hogy ágyban, párnák közt mennyire ciki már meghalni, hanem az, hogy vajon mennyire lesz sikeres és hosszú távon igazságos a pénzért

vehető fejlődés. Mennyire lehet majd valóban kiegyensúlyozott meccsekben részt venni, mert erre eddig nem láttam megnyugtató jeleket. Ez még nyilván a jövő zenéje, de a *WoT* Xbox 360-on így is izgalmas és érdekes újítás. Nem szabad a PC-s őshöz hasonlítani, mert ahhoz képest minden szempontból gyengébb, de így önmagában nézve (ahogy egyébként kell, hiszen ez számunkra teljesen új irány) abszolút megáll a lábán. Kicsit talán túlságosan casual, de mégis képes elragadni az embert, ráadásul az „easy to learn, hard to master” elv itt is érvényesül, kell a gyakorlás a valódi sikerélményhez. Nem tudom megítélni, hogy ez a *World of Tanks* képes lesz-e tömegeket mozgatni, pénztárcákat nyitogatni, de jó esélyt látunk rá. Visszatérünk majd erre pár hónap múlva, én addig néha-néha átgurulok majd a harcmezőn, hogy kényelmesen valagba lőjön valami nyolcéves tankuszár. Ennyi belefér a mókába.

HP

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/world-of-tanks-xbox-360-edition

TÍZ DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A SONYRÓL

01

A SONY ELSŐ TERMÉKE EGY RIZSFŐZŐ VOLT

Masaru Ibuka (Sony-alapító) a második világháború után azon morfondírozott, hogy a rengeteg felesleges áramot, amit Japán termelt azok után, hogy a háború végeztével nem volt szükség temérdek hadianyaggyárra, megpróbálja valahogy hasznára fordítani. Így tervezett egy rizsfőzőt, ami aztán a koncepcióból el is jutott a gyártósorokig, egy gond volt csak vele: vagy túlfőzte, vagy ehetetlenül nyersen hagyta a rizst. Ekkor még nem lehetett látni, hogy később a Walk-mannel, majd a televízióval és szórakoztatóelektronikai újításával a Sony lesz az egyik vezető japán vállalat. Igazi sikersztori a cég, de most koncentráljunk csak a számunkra érdekesebb részletekre.

03

A SEGA TETTE SIKERESSÉ A PLAYSTATIONT

A sors iróniája, hogy a Sega is sokkal jobb helyzetben volt a játékkonzolpiacon ahhoz, hogy a Sony PlayStation név ne nedvesítse meg az összes játszó leányzó tenyerét, mégis a Sega segítette hozzá a Sonyt, hogy egyeduralmuk legyenek. Addig csak 2D játékok voltak nagyjából mindenütt, ellenben a játéktérben egy új őrület, a *Virtua Fighter*-láz tombolt. Az, hogy a Sega elkészítette a *Virtua Fighter*t, ami az első 3D-s, fellezett poligonos, rettentően élethű mozgású verekedős játék volt, azonnal megoldást jelentett a fejlesztés irányával kapcsolatban. Rögtön tudták a Sony-nál, hogy ebbe az irányba kell menni, és olyan hardvert kell készíteni, ami minden szempontból lepálálja a fellezett poligonos, árnyékolásmentes Sega-terméket. Míg a Sega Saturn 10 millió alatt fogyott, a PlayStation...

05

TORO INOUE

Ez a neve annak a PlayStation kabalamacskának, ami teljesen fehér volt, és nem mellékesen nőstény. Mint Sonic a Sega esetében, vagy Mario a Nintendónál, a Sony ezt a cicát használta Japánban az értékesítéshez, több reklámfilmbe, animációba, sőt még a *Street Fighter X*-ben is megjelent többek között. Szerencsére sem Európába, sem az Államokba nem próbálták becsempészni, így az „anyyira Japán ez, te...” mondatnak nem kellett elhagynia a tengerentúli felhasználók ajkát.

02

A NINTENDO TEREMTETTE A PLAYSTATION MÁRKANEVET

A PlayStation nem jött volna létre, ha a Nintendo nem szúrja hátba a Sonyt. Ugyanis mikor a Nintendo kitalálta, hogy szeretne CD-meghajtót is SNES játékkonzoljához, a Sony nem volt rest, és megalkotta az egységet, amit kértek tőlük. Ellenben a Nintendo az utolsó pillanatban visszakozott, és úgy döntött, sutytyomban egy másik gyártóval egyezik meg, lévén nem szerették volna, hogy a Sony kontrollálja a CD-k fizikai gyártásából keletkező szignifikáns díjat. Mikor a Sony megtudta, hogy a Nintendo átszökött egy versenytársuk ágyába, Ken Kutaragi (a PlayStation atyja) zöld utat kapott, hogy egy komplett hardvert készítsen, ne pedig csak egy CD lejátszására alkalmas egységet, ezzel teljesen új piacon próbálva megvetni a lábukat, továbbá borsot törni a Nintendo orra alá.

04

100 MILLIÓS HATÁR

... volt az első konzol, ami 100 millió darabszám feletti eladást produkált. Ez azért is nagy szó, mert a piac jóval kevesebb potenciális játékost tartalmazott, mint manapság, továbbá a konzol élettartama sokkal rövidebb volt, mint a mostani, jelen generációs konzoloké. Ha hozzávesszük, hogy az Xbox 360 és a PS3 még mindig nem lépte át a 100 millió határt, ami egyedül a Wii-nek sikerült, pedig már két évvel hosszabb ideje van forgalomban, mint a PlayStation volt, máris látjuk, milyen nagy szó ez.

06

NAUGHTY DOG, RARE - A TARTALOM A KIRÁLY

Persze a verekedős játékok nem bizonyultak elegendőnek, a 3D-robbanás minden játéktípusban megjelent PlayStationre. A Rare által fejlesztett *Crash Bandicoot*tól kezdve az anyacég sorozatosan tette le a táská pénzét az ígéretebbnek tűnő fejlesztőcsoportoknak mint a Naughty Dognak is (akik a *Jak and Daxter* sorozattal és az *Uncharted*del már évtizedek óta játéktörténelmet írnak). A Sony-nak van a legerősebb first és second party fejlesztőserege a mai napig, ami remélhetőleg a PS4 esetében is kiemelkedően jó játékokat eredményez majd.

07



PS2 MINT SZUPERSZÁMÍTÓGÉP

Kutatómunkára is használták a PlayStation 2-t. Olyan kialakítású volt a hardver, ami tényleg korát megelőző teljesítménnyel bírt, nem véletlen, hogy olyan hosszú élettartamot tudhat magáénak a platform, aminek hatására évekkel azután is életképes volt, hogy már a nyakára nőttek a jelenlegi generációs konzolok. 70 darabot egybekötve 500 gigaflop teljesítményt tudtak kihozni a processzorából, ami 2003 körül igen impresszív eredmény volt. Egyaránt képesek voltak úgy programozni a számítási feladatokat, hogy a CPU és a GPU is kaphatott a munkából, nem kellett csak az egyiket vagy a másikat használni. A PS3-at is használták fekete lyukak kutatására, de addigra már az ilyen felhasználási terület áttolódott PC-re.

08



PLAYSTATION 2 NYITÓANIMÁCIÓ

Amikor a PS2-t bekapcsoltátok, rengeteg kockát láttatok, amik bepörögtek, és megjelent a főmenü, vagy elindult a játék, ami benne volt a DVD-meghajtóban. Azt nem tudom, hányan tudták a vásárlók közül, hogy a kockák száma és magassága folyamatosan változott attól függően, hogy hány játékkal játszott és mennyi időt a felhasználó. Apróság, mégis érdekes, próbáljátok csak ki egy üres memóriakártyával vagy a tizenöt éven át nyúzott mentésekkel telivel, és látni fogjátok a különbséget.

09



TUDATALÁTTI MANIPULÁCIÓ A REKLÁMOKBAN

Senki számára sem meglepő, hogy agresszív reklámkampányokkal operált a vállalat. Legtöbbször a pusztítás/bizarr motívumok köré épített PlayStation-klippek sokszor be-bevillanó, pár frame erejéig látszódó kulcsszavakkal próbálták manipulálni a tévénézőket. Mái emlékezhetünk arra, mikor az egyik reklámban egy csecsemő hullaszerű szemekkel, üres szobában nézte a PS3-at, hogy aztán rágúgyögjön hátborzongató módon. Vagy például mikor egy 50 inches Bravia televízióba belerögték lassított felvételen egy PS3-at, ami röpítóra tört, majd közölték, hogy még 19 999 darab van, amit elosztogatnak ingyen, amennyiben Bravia készüléket vásárol bárki Ausztráliában.

10



Nem elég, hogy 100 milliós eladású volt mind a PS1, mind a PS2, összesen 2418 játék jelent meg PS1-re, amelyeknek nagy része a PlayStation Store-ból a mai napig elérhető a felhasználók számára. Jogos lenne felvetés, hogy ez nem is sok, ellenben ha hozzátesszük azt az aprócska tény, hogy ez a szám több, mint a NES, Super NES és Nintendo 64 címek együttvéve, máris látszik, mekkora sikere volt az első PlayStationnek.

Rend a lelke mindennek

THE ORDER: 1886

V ALAMIKOR A TÁVOLI MÚLTBAN, EGY GENETIKAI MUTÁCIÓNAK KÖSZÖNHETŐEN AZ EMBERI

FAJ KETTÉVÁLT. A normális emberi lények mellett megjelentek a szörnyeteg mutánsok, a félvérek, az éjszaka rettegett teremtményei. Számuk csekély volt ugyan, de sokkal kitar-
tób-
tobbak, gyorsabbak és ellenállóbbak voltak az embereknél, ezért gyorsan gyűlölt ellenség vált belőlük.

IDŐTLEN IDŐKIG

A harc már a kezdetektől teljes erőből tombolt, az emberiség tüzzel-vassal próbálta kiirtani a szörnyeket, míg ők minden eszközt bevetettek túlélésük érdekében. A háború évszázadokon keresztül dúlt, míg egy Arthur nevű, kivételes képességű harcos rájött, hogy csak úgy győzhet az emberiség, ha szervezeten és természetfeletti képességekkel felvértezve száll szembe az ellenséggel. Megalakította tehát a Rendet (ez amolyan kerekasztal lovagjai társaság), melynek egyik első küldetése az volt, hogy felkutassa azt a titokzatos anyagot, melynek segítségével a lovagok különleges képességekre tehetnek szert. Nemcsak erősebbek, okosabbak és ügyesebbek lesznek az át-

lagos embereknél, de még a majdnem örök életet is megkapják ajándékba. Nem lesznek ugyan halhatatlanok, de évszázadokig élnek, és szolgálják a Rendet. Saját emberségük feláldozásával védték meg tehát az emberiséget, ők jelentették az utolsó védőbástyát. A lovagok azonban kevesen voltak, és a XIX. század derekáig nem is tudtak döntő fölényre szert tenni a mutánsokkal szemben.

PUSKA KELL EHHEZ A MELÓHOZ

Az ipari forradalom felborította az egyensúlyt, az emberiség olyan új találmányokat eszelt ki, melyekkel szemben a szörnyek esélytelenek voltak. Energiafegyverek, drót nélküli kommunikáció, repülő erődök és villámszórók kerültek a lovagok arzenáljába, akik ezek után sorra aratták győzelmeiket. A mutánsok által jelentett fenyegetés csökkent, de közben megjelent egy egészen másfajta veszedelem: az osztályharc. A lovagok által támogatott arisztokrácia egyre jobban elnyomta és kizsákmányolta a közembereket. Véres lázadások törtek ki, a Rend kénytelen volt közönséges rendfenn-tartó erőként funkcionálni ezekben a zűrzavaros időkben.



INFO

Kiadó **Sony Entertainment**
Fejlesztő **Ready at Dawn**
Platform **PlayStation 4**
Röviden **Third person shooter egy alternatív múltban, ahol a vérfarokokra vadásznak a kerekasztal lovagjai.**
Megjelenés **2014**
PEGI **16+**

A FEGYVERKOVÁCSOK

A Ready at Dawn különleges figyelmet szentel a játékban megjelenő fegyvereknek. Az alternatív idővonal lehetővé teszi, hogy olyan egyedi eszközökkel kápráztassák el a játékosokat, melyek egyetlen manapság forgalomban lévő játékban sem kaptak helyet.

ARC GUN

Elektromos fegyver, ami ideális a távoli, erősen páncélozott ellenfelek likvidálására. Az elsütőbillentyűt nyomva tartva szabályozhatjuk a villám erejét.



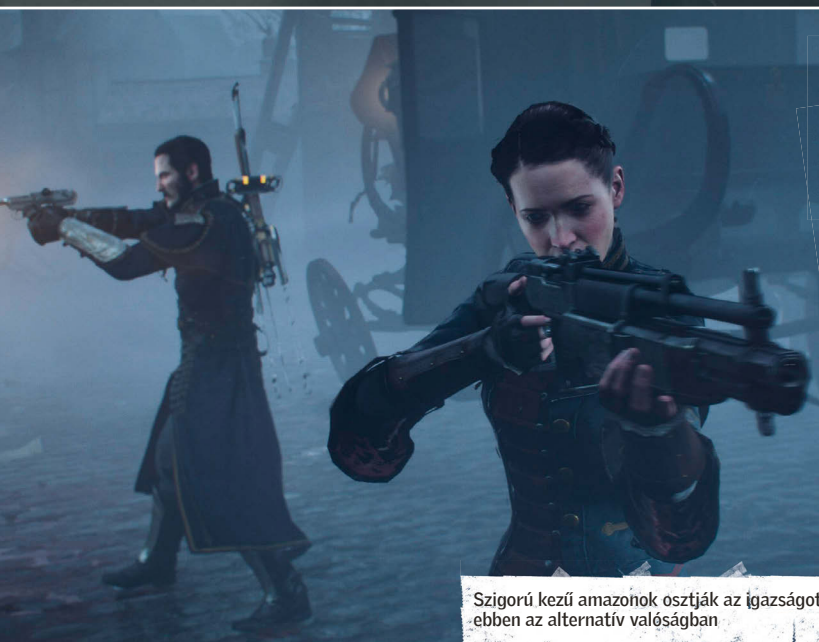
COMBO GUN

Ez tulajdonképpen egy amolyan „kettő az egyben” megoldás. Az egyik csőből bénítólövedék csapódik ki, ami odaszegezi az ellenfeleket a falhoz, míg a másik egy hagyományos puska, ami végez a magatehetetlen áldozatokkal.

THERMITE RIFLE

Tömegszóró fegyver – az első lövésre gyúlékony fémét lő ki, és becsapódáskor elég nagy területen szóródik szét, míg a második lövés belobbantja az egész betérített felületet.





Szigorú kezű amazonok osztják az igazságot ebben az alternatív valóságban

ALTERNATÍV IDŐVONAL

Az *Order* nem a mi megszokott időskunkon játszódik, de nagyon közel áll hozzá. A Ready at Dawn a fejlesztés kezdeti szakaszában még egy sokkal inkább fantasy-beütésű világot képzelt el hatalmas tornyokkal, aztán mégis úgy gondolták, hogy sokkal jobban érdekli majd a játékosokat a viktoriánus Anglia, ami csak nagyon kevés dologban tér el a valóságtól. Technológiai szempontból mindenféleképpen fejlettebb ez a világ, tele van repülő léghajókkal és olyan fegyverekkel, melyek még ma is csak a tervezőasztalokon léteznek. A játékmenetet tekintve klasszikus TPS, amolyan archaikus *Gears of War*, ahol a fedezék és squadrendszer majdnem olyan fontos szerepet játszik, mint a fegyverek, melyekkel odapörkölünk a szörnyeknek és a „mocskos” lázadóknak.

A JÖVŐ ITT KEZDŐDIK

A Ready at Dawn már eddig is számos játékában bizonyította, hogy mire képes, ha nagyon beleássa magát egy rendszerbe. Gondoljunk csak bele, mi csoda játékokat voltak képesek a PSP miniképernyőjére varázsolni (PSP-s

God of War játékok). Az új IP bevezetésével beírhatják nevüket a videójátékok történelemkönyvébe, annyi év után először lehetőségük nyílik arra, hogy bebizonyítsák, nem csak a bejáratott játékcímekhez tudnak kiváló folytatást készíteni, kíváncsian várjuk, mit tudnak kihozni a PS4-ből. Az már egészen bizonyos, hogy novemberre, a PS4 megjelenésére nem fognak elkészülni, amit személy szerint roppantmód sajnállok, hiszen végre lenne egy olyan meglepésprogram, ami miatt érdemes elgondolkozni a gép korai megvásárlásán. A fejlesztők azonban óvatos duhajok, 2014-et jelölték meg dátumnak, de persze ez simán változhat még. Grafikailag nagyon ott van a játék, az E3-on vetített bemutatóvideóról sokan hitték azt, hogy egy gyengébb minőségű trailer, de a készítő gyorsan cáfolták a pletykákat: azok a képsorok igazából a játékban szereplő karakterek és effektek felhasználásával készültek, mindössze a kameránézetet variálták meg kicsit, hogy filmszerűbb élményt varázsolhassanak a képernyőre. A négyfős squadrendszerhez logikus lépés lenne komoly multiplayer játékmódokat tervezni, de a fejlesztők sze-

AZ OSZTAG

Négy főből áll a szörnyvadász egység, és kétségtelenül Galahad a vezéregyéniség. Ő természetesen nem az eredeti Sir Galahad, de a Rendben az a szokás, hogy az újoncok megöröklik a nagy elődök neveit, akik ezáltal halhatatlanok lesznek az egyszerű nép szemében.

GALAHAD/GRAYSON

Tipikus vezéregyéniség, aki már évszázadok óta küzd az emberiségért. Mindig a középpontban áll, gyengéd érzelmek fűzik a csapat egyetlen hölgytagjához, amit viszont tilt a rendszabályzat.



IGRAINE/ISABEL D'ARGYLL

Vonzódása Galahadhoz veszélyezteti pozícióját és a csapat egységét, de nem tud parancsolni az érzéseinek. Ő a rend egyik legfiatalabb lovagja, de már profi szörnyvadász.



MARQUIS DE LAFAYETTE

A legendás Lafayette márki, aki hősiiesen harcolt az amerikai függetlenségi háborúban az angolok ellen. A Rend legújabb beavatottja, de még nem érdemelte ki, hogy felvegye egyik nagy elődje nevét.



PERCIVAL/SEBASTIAN MALORY

A Rend egyik legöregebb és legmegbízhatóbb tagja. Galahad mentora még találkozott az eredeti Sir Percivalal, így hatalmas tiszteletnek örvend a lovagok között.

rint erről még nagyon korai nyilatkozni. Az biztos, hogy a Sony nagyon szereti a legújabb játékeit megfejteni valami ötletes multival, ám ezek inkább csak amolyan marketingfogások, a környezetemben nem igazán tudok olyan játékosról, aki aktívan játszana a *The Last of Us*, a *Tomb Raider* vagy a *God of War: Ascension* multijával hónapokkal a megjelenés után. Úgy látszik, mégiscsak Ken Levine-nak volt igaza, amikor egyetlen tollvonással kihúzta a *BioShock Infinity* multirészét.

Sajnos a fejlesztők ezidáig roppant kevés információt osztottak meg a sajtóval, de ahogy közeleg a megjelenés, úgy lesznek egyre bőveszédűbbek. Mi pedig fokozott figyelemmel kezeljük a játékot, hiszen egy ilyen ígéretes új sorozatnál ez a legkevesebb, amit megtehetünk.

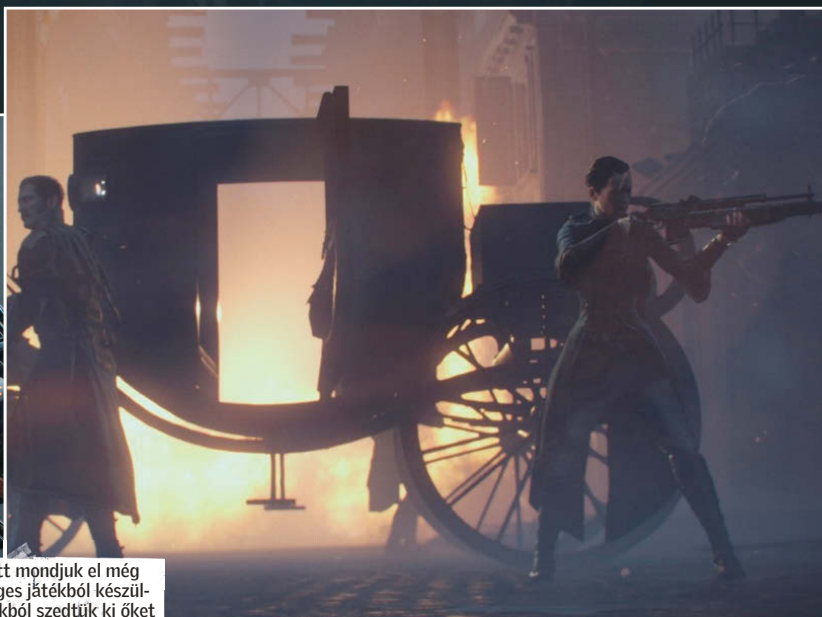
Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/the-order-1886



A félreértések elkerülése végett mondjuk el még egyszer: ezek a képek a tényleges játékból készültek, nem pedig rendelt videóból szedtük ki őket



EIÖZE
DARK SOULS II



GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Kontrollered bánhatja, ha nekiállsz játszani

DARK SOULS II

KEZDHETNÉM AZZAL, HOGY AKI NEM OLVAS-
TA EL A DARK SOULS ELSŐ RÉSZÉRŐL KÉ-
SZÜLT CIKKÜNKET, ESETLEG NEM HALLOTT
MÉG A SZÉRIÁRÓL, TOVÁBBÁ A DEMON SOULS SEM
MOND NEKI SEMMIT, AZ TEGYE LE A GAMESTART
IZIBE (DE CSAK AZÉRT, HOGY EGY MÁSIKAT FELVE-
GYEN), ÉS HOZZA BE A LEMARADÁST. Kényelmesebb
lenne, plusz nem rabolna helyet azoktól, akik valóban a
játékról lecsapódott benyomásokat, azaz a bétateszt fázi-
sában keletkezett élményeket és észrevételeket szeretnék
olvasni. Legyen elég előljáróban annyi, hogy azok számára,
akik a *Skyrim*-ben elérték az ötös szintet, és kiabálva álltak
fel a hokedlira, és csapkodták gorillaként a mellüket „Igen,
levetem!” mondatokat üvöltve a lakótelepnek kifelé a
konyha ablakon át, valószínűleg nem tetszene egyik epi-
zódja sem a játéknak.

ZORD, KOMOR, FÁJDALMAS VILÁG

Lordant úgy néz ki, elhagytuk (a *Dark Souls* első epizódjá-
nak világa), bár a trailerlekből sokszor visszaköszönni lát-
szik pár helyszín, amiket a bétában sajnos nem lehet elér-
ni, mivel egyelőre csak egyetlen területet nyitottak meg,
aminek két boss van a végén. Pedig a táj, a dizájn és a ka-
rakterek, az egész atmoszféra hasonlít, úgyhogy gyanítom,

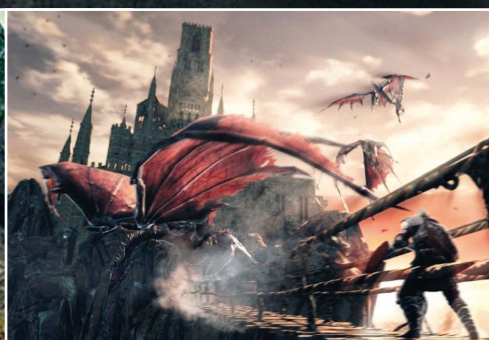
hogy valamilyen párhuzamot azért húznak majd a készítő-
k a *Dark Souls*-ban szívünkhez nőtt területtel. Az a két és fél
millió játékos, aki kívülről tudja a tábortüzek lelőhelyeit, és
az állását feladva, nyüszítve térdepelne a játék előtt, hogy
áldozzon neki, mert annyira jó, biztosan a szívéhez kapna,
ha újra láthatna pár területet, akár ha csak távolról is.
Huntsman's Copse az első táborház helye, ahova lerak a já-
ték, és ad is pár ezer lelket, hogy szintet lehessen lépni.
Rögtön szembeötlő, hogy a legfontosabbak, a szintezés ge-
rincét képező statisztikák, amelyeket növelve lehet erő-
södni, változtak picit. Eltűnt a szerencse, megjelent a vigor
(nem, nem a *BioShock*-féle), és kicsit átvariálták, hogy mi
mire van hatással. Nem kell megjedni, aki ijazni szeretne
vagy katanákkal csapkodni, továbbra is a kézügyességet
(dexterity) kell, hogy növelje, ellenben az a legkomolyabb
játékosoknak is rükkverbe teszi ötösből az agyát, hogy a
mozgást három különböző statisztikai érték is befolyásolja.

HOGY ÉRZED, JÓ LESZ EZ?

A környezet gyönyörű, ami kissé ambivalens érzéseket kel-
tett bennem. Mozog a fű, sokkal több a limlom, még ha kö-
rakásokról is van szó, de még így is átüt az a hangulat,
ami az előző részekben nyomorulttá és magányossá tet-
te a játékost. Hiába lehet továbbra is meghívni más játé-



**A VETERÁNOK
SZÁMÁRA
NEM OKOZHAT
MEGLEPETÉST
A JÁTÉK, DE
GARANTÁLTAN
MINDEN PERCÉT
ÉLVEZNI FOGJÁK**



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő
FromSoftware
Platform **PC, Xbox 360,
PlayStation 3**
Röviden Ismét eljött
az ideje, hogy lépésen-
ként, rettegve fedezzük
fel a FromSoftware
dizájnereinek felte-
hetően gyermekkori
frusztrációja alkotta
kegyetlen világot.
Megjelenés **2014.
március**
PEGI **16+**



HA TE MONDOD

Yui Tanimura rendező, Dark Souls II: „A játék ugyanolyan nehéz lesz, mint a korábbi részek. Gondolkodtam rajta, legyen-e könnyített fokozat, de azzal a saját rajongóinkat köpnénk szembe, így nem lesz.”

kosokat segítségképpen a világunkba, vagy mehetünk támadni másokat a sajátjukban, a játék nehéz. De messze nem annyira, mint akkor, mikor valaki először érintkezik a sorozatra jellemző kegyetlenséggel. Fontos megjegyezni, hogy nem érdemes először a *Dark Souls II*-vel játszani, előtte az első részt vagy annak PS3-exkluzív első epizódját, a *Demon Souls*-t kell tölteni – addig pedig tegyék félre a *Dark Souls II*-s terveket.

Sokan panaszkodtak, akiket felvettem barátoknak a béta közben, hogy szerintük könnyebb lett a játék, de ez nem teljesen igaz. Oké, már kicsit több tippet ad a rendszer, hogy mit és hogyan kellene csinálni, de egy teljesen újonc, aki azt szokta meg, hogy más játékokban még a kistérképen is vonal jelzi, hova kell menni leadni az almás pítét a nagyanyónak, torkon fogja szűrni magát az örülettől, hogy az első csapat csontváz leveri. Itt nem hogy almás pite, de kistérképe sincs. Maradjunk annyiban, hogy aki már penge *Dark Souls*-ban vagy a *Demon Souls*-ban, annak nem okozhat meglepetést a játék, de minden percét élvezni fogja, mert a játékméchanika változott ugyan, de nem sokat.

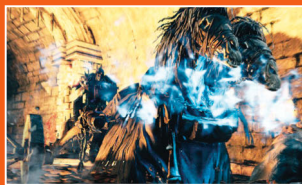
PVP

A PvP egyelőre érdekes és nehéz. Aki nem növeli az egébe a fegyverlengetés és futási sebességének értékét szintlépéskor, az egyértelműen hát-

rányban lesz. Véleményem szerint áldásos a lagstabberek ellen, hogy sokkal kisebb területre szűkítették a háttérbe szűrés animációját és hitboxát. (Ők azok, akik a te képernyődön még szemben állnak veled, majd a következő századmásodpercen már azt az animációt nézed, hogy épp hátra szúrnak.) A dedikált szerverek is jól teszik a dolgukat, nem éreztem úgy egyszer sem, hogy gond lenne, és telepörtálgatnának jobbra-balra az ellenfelek.

EXECUTIONER'S CHAIROT

A *Dark Souls 2* nem szakít a hagyományokkal, miszerint rettentően nehéz és látványos főellenfeleket csépelhetünk. A hóhér lovaskocsija is ezek közé tartozik, ember legyen a talpán, aki elsőre leveri... vagy tizedszerre... vagy ötvenedszerre.



A két kézzel markolt fegyvertartásra ezúttal nincsen már sebészbónusz, viszont mindkét kezünkben foghatunk egy-egy kardot, és nemcsak három fegyver lehet nálunk, hanem akár négy is, ha megfelelő teherbírással rendelkezünk. A teszt során úgy tűnt, mindenki ejtette a pajzsot egy második fegyver lehetőségéért, és a tesztek során egyelőre tápos is így küzdeni, nem éri meg a pajzsot hurcolászni, még a mérgező nyilak elleni védekezésül sem. De hangsúlyozni kell, hogy egy tucat tárgynál és páncélzatnál nemigen lehet többet találni a béta terepeken. Guard Break is van, ami picit olyan, mint az eddig ismert rúgás, amivel a pajzsa mögé bújít ellenfelet tudtuk kiközölkenteni stabilitásából.

LESZ HALOTT ÉS ÉLŐ ÁLLAPOT?

Érdeklőség, hogy a tárgylistában azonnal szerepel egy olyan tárgy, amivel abba a frakcióba léphetünk be, ahol másokat védhetünk meg a rosszindulatú játékosok támadásaitól. Ezt nem szeretném részletezni, mert rettentő bonyolult, hogyan kezeli az online játékosokat a *Dark Souls* és a *Demon Souls*. Ha eddig meghalt valaki, az aszott élőhalottat később nem támadhatta meg senki. Ezért aki nem akarta, hogy állandóan idegenek támadják a saját játékukból (például állt az idegen játékos valahol, megnyomott egy gombot, hogy a saját játékában ugyanott tartó másikat (minket) meg akarja támadni, ekkor egyszerűen töltött egyet a gép, és berakta a támadót a mi világunkba, ahol lehet, hogy éppen az erdő közepén ütöttünk valami nagydarab gonoszt, ő meg odajött és hátra szúrt), az egyszerűen élőhalott formában maradt,

így békén hagyták. Ha viszont most sokszor meghalsz, élőhalottként egyre kevesebb életerőd lesz, minden egyes halállal egy kicsit kevesebb, tehát muszáj lesz mindenkinek rendre emberré változnia, hogy visszanyerje erejét. Ez szuper változtatás, főleg ha a Human Effigy tárgy ritka lesz a játékban, és farmolni kell, mint a humanitást (amit más játékosok leöléséből lehetett a legkönnyebben beszerezni).

A HARCRENDSZER

Már említettem érintőlegesen, hogy változott a háttérbe szűrés, a ríposzt és a blokkolás menete. Hosszabb az animáció, míg felemeljük a pajzsot, és lepatintjuk az éppen támadó fegyvert. A gravitáció továbbra is nagyon jól működik, kisebb esések is komoly sérüléseket okoznak. Szerencsére már nem kizárólag az estusflaskákból nyerhetjük vissza az életerőt, hanem egy life gem nevű drágakő is rendelkezésünkre áll, ami szintén véges felhasználású, de legalább segít, hogy a kiürült flaskás tasak mellett erőt szerezhessen a karakter. Körülbelül olyan, mint az iszonyatosan ritka Divine Blessing a *Dark Souls*-ban. Az MI megfelelően kegyetlen most is, bár úgy éreztem, hogy könnyebb lett a játék. Az igazi kihívást továbbra is a főellenfelek adják, no és persze az orvul támadó idegen játékosok. Nagyon remélem, hogy újabb 200 óra élményt nyújt majd mindenkinek, aki egyedül vagy épp barátai segítségével vágott neki a korábbi kalandoknak.

Flatline

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dark-souls-ii

Előzetes

KILLZONE: SHADOW FALL



Ez a madár nem a miénk, és még csak nem is bagoly

Árnyék vetül a béke zászlajára

KILLZONE: SHADOW FALL

A MI AZ XBOXNAK A HALO, AZ LEHETETT VOLNA A PLAYSTATIONNEK A KILLZONE, DE EHÉZ TÍZ ÉV ÉS KÉT KONZOLGENERÁCIÓ IS KEVÉSNEK BIZONYULT. A hollandiai illetőségű Guerilla Games azonban nem adja fel, és jól is teszi, hiszen játéka a Sony rendszereinek legjobb exkluzív lövöldéi közé tartoznak a mai napig. Hogy mégis min múltott a mindent elspró, lényegében egy teljes játékat platformot definiáló siker, az lényegesen komolyabb elemzést igényelne, amire egy másik napon egy másik cikkben talán sort is kerítünk valamikor. Most viszont megadjuk a lehetőséget a *Killzone: Shadow Fall*nak, hogy tiszta lappal induljon.

TABULA RASA

Egy már hosszabb ideje futó, stabil rajongói bázissal rendelkező sorozatot új platformon tapasztalatlan játékosokkal megismertetni csakis úgy célszerű, hogy nem hozzuk kényelmetlen helyzetbe a laikusokat példának okáért egy komoly háttérismeret meglétét feltételező történeti szállal. Nem véletlen tehát, hogy a *Killzone: Shadow Fall* csak egy harmincéves lafut követően veszi fel újra a széria cselekményének fonálát, és nem kényszeríti arra a lövöldözni vágyó újoncokat, hogy három nagy konzolos és két kézi konzolos címen veredjék végig magukat az események megértéséhez. Ehelyett bőven elég annyit tudniuk, hogy a múltban fegyveres konfliktussá nőtte ki magát az ISA (Interplanetary Strategic Alliance) és a Helghan Corporation között kiobbant tulajdonjogi vita az Alpha Centauri két – többé-

kevésbé – lakható planétáját illetően, minek következtében a cég kénytelen volt a paradicsomi Vektáról a viharok dúlta Helghanra menekülni. A zord körülményekhez alkalmazkodó telepések idővel megszűntek embernek lenni, erősebbekké, gyorsabbakká, szívósabbakká váltak, de egy pillanatra sem hagyták kialakulni egyre távolodó „rokonok” iránt érzett gyűlöletük tüzét. Először ők támadtak, majd miután az ISA visszaverte az inváziót, maga is megpróbálta lerohanni harcias szomszédját, csak épp azzal nem számolt, hogy a bolygó önmaga veszélyesebb a katonákra nézve, mint a teljes helghast hadi gépezet.

Az elhúzódozó konfliktusra végül a Helghan pusztulása tett pontot, az ISA pedig nagylelkűen megengedte a helghast menekülteknek, hogy letelepedjenek a Vekta egyik városában. Az izraeli-palesztin konfliktusra kísértetiesen emlékeztető helyzet alakult ki, melyben mindkét fél úgy gondolja, hogy ugyanaz az otthona, és ugyanolyan joga van annak birtoklásához, s még ha a mérsékeltebb erők meg is próbálnak valamilyen kompromisszumra jutni, bőven akad mindkét oldalon elegendő radikális egyén ahhoz, hogy sikeresen megtorpedózzák a békes egymás mellett létezésre tett leghalványabb kísérletet is.

CHUCK NORRIS NYOMÁBAN

A valójában senkinek sem jó status quo fenntartása az ún. shadow marsallok vállán nyugszik, az ISA különlegesen képzett ügynökeinek maroknyi csoportján. Játékosként mi magunk is egy ilyen marsallt, Lucas Kellant személysítünk meg, aki előtt mindvé-

EMBER TERVEZ

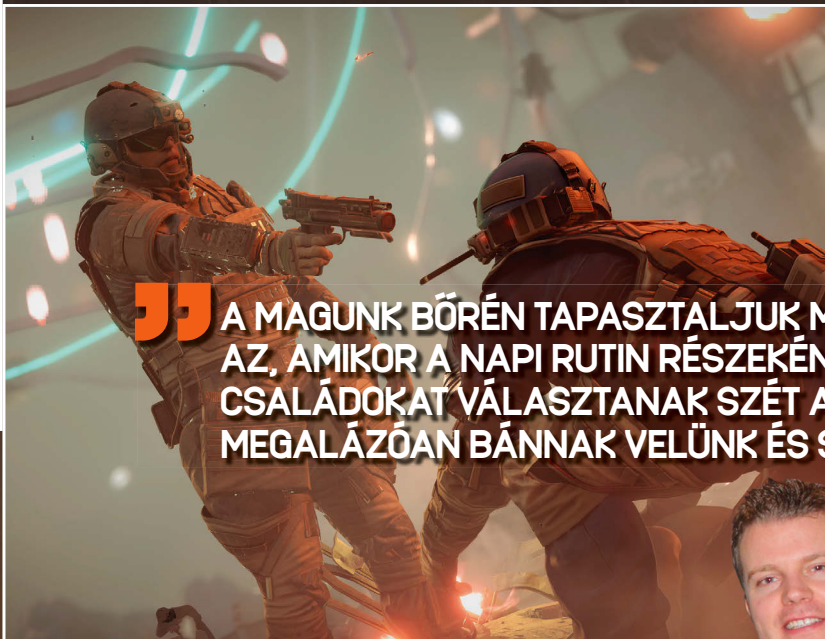
Lassan nem létezik már olyan tripla-A kategóriás videojáték, amihez nem jeleneténél be még a premier előtt egy csokorra való DLC-t konkrét menetrenddel és tartalmi tervezetet ismertette. A season pass névre keresztelt csomag a *Killzone: Shadow Fall* esetében 1999 euróért cserébe egy online kooperatív kiegészítőt, három online coop térképet, és két további kompetitív multiplayer kiegészítőt tartalmaz.



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Guerilla Games**
Platform **Playstation 4**
Röviden Hidegháború és terrorizmus témával felvértezve nyit új fejezetet a Sony exkluzív sci-fi lövöldéje.
Megjelenés **2014. november**
PEGI **18+**





„A MAGUNK BŐRÉN TAPASZTALJUK MEG, HOGY MILYEN AZ, AMIKOR A NAPI RUTIN RÉSZEKÉNT MUNKÁBA MENET CSALÁDOKAT VÁLASZTANAK SZÉT A MARCONA BIZTONSÁGIAK, MEGALÁZÓAN BÁNNAK VELÜNK ÉS SZERETTEINKKEL



HA TE MONDOD

Eric Boltjes dizájnér, Guerilla Games: „Mindent annak rendeltünk alá, hogy több választás álljon a játékos rendelkezésére. Ez kihatott a történetre, a Shadow Fall témájára és a játékmechanizmusokra is.”

gig ott lesz a lehetőség, hogy csipőből tüzelve tegyen pontot a vitás kérdések végére, vagy szellőzőrendszereket és egyéb alternatív útvonalakat használva ellenfelei megközelítésére, csendes észrevétlenségbe burkolózva takarítsa el őket az útból. Mindebben segítségünkre lesz egy új technológia, amelynek révén akár a tereptárgyak mögött lapuló rosszfiúkat is kiszűrjük, miközben pedig még egy fal is elválaszt bennünket tőlük.

Impozáns, már kezdéskor 22 darabos fegyverarzenáljával a *Shadow Fall* a bőkezűbb FPS-ek táborába tartozik, s noha a távoli jövőben járunk, még mindig acélköpenyes golyókat köpködő rohampuskákat és pisztolyokat fogunk használni jobbra a korábbi részekből. Új alapfegyverünk viszont egyfajta átmenetet képez a géppuska és a mesterlövészpuska/mágneses gyorsítópuska keveréke között.

CALL OF DUTY ÉS BATTLEFIELD HELYETT?

Fontos szerepet szánnak a fejlesztők a többjátékos módnak – jól látszik ez a tervezett DLC-k összeállításán is. A játék tíz térképpel érkezik, és a season pass extra tartalmain túl ingyenes kiegészítőket is kap majd a jövőben. Vonzóvá teheti más címek többjátékos módjaival szemben a játékosok által létrehozott warzone-ok sokasága egyedi szabályokkal, felszereléssel, célokkal assault, support vagy scout szerepben. A gyári variánsban is van potenciál, hiszen a néhány percnként változó célok végig fenntartják a feszültséget. Lesznek unlockolható fegyverek és felszerelések, de sem a kampányban debütáló OWL, sem az előző részekben megszeretett exoskeleton vagy jetpack segítségére nem számíthatunk. A tényleges tudás így hangsúlyosabbá válik, mint az, hogy milyen fegyverrel rohangálunk, és a másfél ezer challenge közül nem mindegyik vonatkozik az ellenfelek irhájának kilyuggatására, többek között a csapatársak gyógyítását is jutalmazza a rendszer. És akkor még nem is említettem a saját szemszögű lövöldéskben ritkán alkalmazott fedezékharcot, ami a széria védjegyének is tekinthető.

repben. A gyári variánsban is van potenciál, hiszen a néhány percnként változó célok végig fenntartják a feszültséget. Lesznek unlockolható fegyverek és felszerelések, de sem a kampányban debütáló OWL, sem az előző részekben megszeretett exoskeleton vagy jetpack segítségére nem számíthatunk. A tényleges tudás így hangsúlyosabbá válik, mint az, hogy milyen fegyverrel rohangálunk, és a másfél ezer challenge közül nem mindegyik vonatkozik az ellenfelek irhájának kilyuggatására, többek között a csapatársak gyógyítását is jutalmazza a rendszer. És akkor még nem is említettem a saját szemszögű lövöldéskben ritkán alkalmazott fedezékharcot, ami a széria védjegyének is tekinthető.



Vekta City jobbik felén paradicsomiak a körülmények

S SZÓLT A BAGOLY: HALÁL RÁDI!

A Killzone: Shadow Fall főbb újításai közé tartozik hűsleges segítőtársunk, az OWL névre hallgató drón. Míg gazdája – az épp aktuális shadow marsall – utasítást nem ad neki, addig egyenruhájához kapcsolódva szunyókáll. Ide tér vissza regenerálódni akkor is, ha szerkezeti károsodásai már akadályozzák feladatai végrehajtásában, amelyek a következők lehetnek:

Támadás

Parancsra az OWL a megadott területre lebeg, és tüzet nyit a hatókörében lévő ellenséges egységekre. Emellett konkrét célpontokat is kijelölhetünk számára.

Bénítás

Az OWL egy meghatározott területre ható energiakisüléssel deaktiválja az érintett elektronikus szerkezeteket, és megbénítja a szerves ellenfeleket.

Pajzs

Közvetlenül a shadow marsall elé energiapajzsot telepít, ami felfogja a



beérkező lövedékeket, de nem akadályozza a játékost a tüzelésben.

Drótkötél

A drón által kifeszített drótkötél segítségével egy szempillantás alatt eljuthatunk A pontból B-be.

TÖBB KOMOLYSÁGOT

Ingoványos talajra tévedt a Guerilla Games, ám ha ügyesen keveri a kártyákat, akkor ugyanolyan zsigerig hatoló élménnyel taglózhatja le a gyanútlan játékos, mint amilyen a *Half-Life 2* rendőrállami túlkapaszkodat bemutató nyitójelenete vagy a méltatlanul elfeledett *Spec Ops: The Line* cselekményének egésze volt. A jelek szerint semmit sem bír a holland stúdió a véletlenszerűre, hiszen a széria történetében először ténylegesen irányításunk alá vonhatunk egy helghan karaktert – nem csak annak álcázuk magunkat, mint a *Killzone 3*-ban. Ha pedig a magunk bőrén tapasztaljuk meg, milyen az, amikor a napi rutin részeként munkába menet családokat választanak szét

a marcona biztonságiak, megalázóan bánnak velünk és szeretteinkkel, akkor bizony megértjük – ha nem is értünk vele egyet – az önmagukat később terrorcselekményekre ragadtató emberek mozgatórugóit.

Komoly téma, de 2013 végén igenis ez az, amit elvárok egy olyan FPS-től, ami nem holmi négy-öt órás alibi kampánnyal akarja kiszűrni a felnőtt – hangsúlyozom, fejben is érett – játékosok szemét. Ha ehhez hozzávesszük még a *Shadow Fall* lenyűgöző, jelenlegi generációs címekhez nem mérhető látványvilágát, a taktikai lehetőségeinket jelentős mértékben kibővítő OWL drón jelenlétét, a korábbi epizódokhoz képest öt-tízszeresre növelt pályaméreteket, akkor egy roppant igényes folytatásra... nem is, inkább újrakezdésre számíthatunk.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/killzone-shadow-fall

Előzetes

MERC ELITE



A magaslati pontok külön előnyt jelentenek egy tűzpárbajban

Katonák az arénában

MERC ELITE

A SOKEZREDIK MOBA-MECCS UTÁN AZ EMBER HAJLAMOS NÉMI ELŐÍTÉLLETTEL VISELTETNI MINDEN ÚJ FECSKÉVEL SZEMBEN. Szerettem azt hinni, hogy bennem nincs ilyen, és felette állok minden természetes viselkedési formának, de valójában fanalogva ültem le a *Merc Elite* bétája elé, aztán nagy elánnal csapkodtam a homlokomat a meglepődéstől, míg az annyira vörös nem lett, mint az általam vezérelt zsoldosok sebei. Mondjuk azokat is én okoztam, de nézzük is, hogy hogyan.

ZSOLDOSOK KÖZT

A Bigpoint fogta a műfaj alapköveit, és egy jól irányzott mozdulattal a kukába hajította őket. Persze így is sok minden emlékeztet a *League of Legends*

vagy a *DotA* rendszerére, de pont annyi dologban különbözik is ezektől. Egy alap MOBA abból áll, hogy egy fantasyvilágba bedobálnak hőskéket, akiket a játékosok vezérelnek, és addig csatáznak egymással, amíg el nem jutnak az ellenség bázisához, és le nem rombolják azt. Teszik ezt képességeikkel, melyeket menet közben tanulnak és tárgyaikkal, amiket a csaták után szednek össze. Az irányítás alapvetően az RTS műfajra jellemző jobbklíkkes parancsotás. Percenként sok száz kattintás, pontos célzás, rengeteg varázslat, effekt és csoda ez a műfaj. Na, ezt a részét dobta ki a Bigpoint.

A *Merc Elite* a közeljövőben játszódik, amikor bárki felfogadhat személyi zsoldost annak érdekében, hogy az megharcolja a csatákat, amiket az öltönyösök nem mernek. Ez a gyakorlat-



INFO

Kiadó **Bigpoint**
Fejlesztő **Bigpoint**
Platform **PC**
Röviden A Bigpoint is saját MOBA-címmel jelentkezik, ami fantasykalandorok helyett katonákat helyez a célkeresztbe.
Megjelenés **2013 vége**
PEGI **12+**

ban azt jelenti, hogy egy nagy térképen rohangál kétcsapatnyi katona, akiknek az a célja, hogy elfoglalják a csatatéren található ellenőrzőpontok többségét, ezzel csökkentve az ellenfél pontszámát addig, amíg az el nem éri a nullát. Na de ezt láttuk már a *League of Legends*-ben, sőt még az *Infinite Crisis*-ben is. Hol az újdonság? Mondom.

NINCS VARÁZSPÁLCA

Az egyik legfontosabb különbség az irányítás. Itt hiába lökdösöd gyorsabban az egeret, mint ifjabb Vér István, ha képtelen vagy a taktikus gondolkodásra, véged van. A jobb egérgombbal sétálsz (nem futsz, nem repülsz, nem siklasz, hanem guggolsz és óvatosan araszolsz), a ballal pedig lösz. Nincs automatikus ütés vagy lövés, neked kell céloznod, elsütőd a fegyvert, és tárat cserélned csata közben. A képességek hasonlóan működnek, mint a többi fajtársnál, de itt is próbálták a realizmusra törekedni a készítőik. Egy gránát eldobása, egy célra tartott sorozat leadása vagy a légi támogatás kérése nem földöntúli mutatványok, és ezek önmagukban nem is nyerik meg a csatákat. Egyébként bevetésük sem egyszerű: a csaták hevében (tekintve, hogy ugye minden egyes töltény csak az egérgomb hatására hagyja el a fegyvert) könnyű mellélőni, melledobni az életmentő segítséget, így csak a sokadik óra után lesz magától értetődő, hogy mit mikor

Unalmasnak tűnhet, de valakinek ajvédő szerepét is be kell vállalnia

Ha nem állunk fedezékbe, gyorsan padlót fogunk

HIÁBA LÖKDÖSÖD GYORSABBAN AZ EGERET, HA KÉPTELEN VAGY A TAKTIKUS GONDOLKODÁSRA, VÉGED VAN

A ZSOLDOSOK

JUGGERNAUT

Felszerelésének köszönhetően tökéletesen alkalmas a tank szerepére. Kis távolságból bárkit képes leszedni, miközben pajzsával a többieket is védi.

ASSAULT

Aki inkább a támadójátékot részesíti előnyben, annak az Assault lesz az embere. Gránátok, légi támogatás, gépfegyverek – tökéletes arzenál a világhódításhoz.

RECON

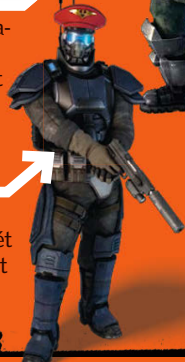
Képes megvakítani az ellenfeleket, vagy katanáival teljesen lebénítani őket, amíg társai elvégzik a piszkos munkát.

HEAVY GUNNER

Na, ez a srác nem viccel. Rakéta-vetőkkel és golyószórókkal van felszerelve, egy pillanat alatt eltakarítja az ellenséges erőket.

TACTICIAN

Íme, a csapat esze. Képes pajzsot vonni társai köré, ami megvédi őket, és a lövedékek egy részét vissza is veri. Végso esetben egy drónt is lelhívhat a tisztogatáshoz.



A modern kori körítésnek hála, sokszor fogunk nagyvárosi csatákat vívni

amivel elindultunk. Természetesen valamilyen fejlődési rendszer kell, ezt pedig a játékon kívül találjuk. Minden lezajlott küldetés után zsoldosunk (vagy zsoldosaink, ha többet vinnénk csatába) tapasztalati pontokkal gazdagodik, melyek ha felgyülemlelenek, egy magasabb rangra segítik fel karakterünket. Ez azért lesz hasznos, mert így több felszereléshez férünk majd hozzá.

Meccsek közben csak és kizárólag az akcióra kell figyelnünk, így tárgyrendszer sincs a játékon belül. Felszerelésünket a viadalok előtt kell összeválogatnunk: kiegészítők, fegyverek,

amire katonánk alkalmatlan (például ha ránk maradna egy pont bevédése), gyorsan válthatunk az erre a célra alkalmasabb zsoldosra.

KÜLDETÉS VÉGREHAJTVA

Minden szép és jó, az irányítás egyedi, a tárgyrendszer szintén. Egy MOBA-ba oltott akciójáték, ez így klassz, de megvan a maga hátulütője. A gond itt pont a realistább megközelítés. A taktikázás és az előregondolkodás kulcsfontosságú, nem lehet csak úgy belerohanni helyzetekbe, mert gyorsan vége lesz a kalandnak, így pedig annak gyors

HA TE MONDOD

Jeff Lydell producer, Bigpoint: „A Merc Elite egy teljesen újszerű játék, nem akartunk egy újabb DotA-klónt fejleszteni. Az alapoktól kezdve a pozicionálás, a fedezékhasználat és az élethű harc köré építettük a címet.”

hogyan. Nincs szinteződs menet közben (erről később), így a repeszgránátból fél óra után sem lesz mindent porig romboló atombomba.

Abból kell élni, ami van, és ebbe beletartoznak a térképek adottságai is. Itt bizony fedezékbe kell vonulni. Tudom, a legtöbb MOBA-rajongónak ez elsőre nagyon furcsa lesz, de ha nem ugrotok át a közeli furgon túloldalára, hogy az valamelyest megvédjen titeket az túlerőtől, akkor végetek van. Ennek fontosságát hangsúlyozza az is, hogy karakterünk körül egy kis indikátor jelzi, hogy melyik oldalról van éppen biztosítva. Persze ez nem jelenti azt, hogy nulla találatot kapunk, de lényegesen tovább bírjuk, mintha az el-

lenség orra előtt akarnánk rájuk hívni a légi támogatást – szerencsétlen zsoldosunk előbb fekszik el, minthogy a repülő odaérne.

EMBEREK HARCA

Ahogy azt már említettem, menet közben nincs szintlépés. Egy-egy viadal alatt Zsoldos Tiborból nem lesz Títán Tibor, a megváltó, azzal harcolunk,

testpáncélok, modok – mind megvásárolhatóak a meccsekért kapott ezüstsóbból. Persze mint minden ingyenesen játszható csodában, itt is meggyorsíthatjuk a felszerelés folyamatát, és teljesen figyelmen kívül hagyhatjuk a rangunkat. Megfelelő mennyiségű pénzéért már jó pár szintre előre is bevásárolhatunk, bár véleményem szerint ez szükségtelen. Kevés előnyt ad, ha szintekkel arrébb lévő cuccokat szedünk össze, nem érdemes ekképp kiköltekezni. Természetesen mindenki arra veri el a pénzét, amire szeretné, és meg is értjük, ha valaki a pénztárcájához nyúl, tekintve, hogy itt nem egy, hanem akár három karakterünket is harca kész állapotba kell hoznunk, mert három hőst is vihetünk. Természetesen egyszerre mindig csak az egyiket irányíthatjuk, de ha esetleg elvéreznénk az egyikkel, bevethetjük a másikat. Ez az ötlet egyébként több szempontból is zseniális.

Egyrészt az ötféle osztályból nem mindig jön össze ütőképes csapat, így utólag könnyű finomítani az összeállításon. Másrészt, ha olyan feladatot kapnánk,

san unalmassá válik a játék, aki nem bír a türelem ritka erényével, vagy nem tudja elfogadni, hogy az egyéni teljesítmény mit sem számít. Ráadásul itt aztán tényleg nincs semmilyen más cél, maximum az, hogy felszintezzük a katonáinkat, de az sem számít olyan sokat. Az első néhány meccs után nagyjából mindent láttál.

Persze ez még csak a játék béta verziója, és azok alapján, amit eddig láthattunk, a Bigpointnak tényleg el tudjuk hinni, hogy a megjelenésre bőven lesz még felfedezni való tartalom. Egyelőre azt mondanám, hogy aki csak tudja, próbálja ki. A *Merc Elite* a Unity motort használja, így böngészőből is végig elszalad olyan minőségben, hogy fel sem merül benned, ez „csak egy böngészős játék”. Nem hiszem, hogy komoly e-Sport címmé válna, de azoknak tökéletes lesz, akik már megunták a MOBA-klónok támadását.

Hunter

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/merc-elite



Másnak kávéval, nekünk egy katonái helikopterrel indult a reggel

TESZT

A legújabb játékok bemutatói



BÖNGÉSZDE

- 32 CALL OF DUTY: GHOSTS
- 38 KARÁCSONYI ELŐFIZETŐI AKCIÓ
- 40 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
- 46 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- 50 BATTLEFIELD 4
- 56 ROCKSMITH 2014
- 58 WWE 2K14
- 60 THE WOLF AMONG US: FAITH
- 62 DEADFALL ADVENTURES
- 64 WARFACE
- 66 HOW TO SURVIVE
- 68 WRC 4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- 70 THE SIMS 3: ELŐRE A JÖVŐBE
- 72 THE DARK EYE: DEMONICON
- 74 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST
- 75 ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST PREMIUM EDITION
- 76 JOURNEY OF A ROACH
- 77 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT
- 78 ALIEN RAGE UNLIMITED
- 79 EURO TRUCK SIMULATOR 2: GOING EAST!
- 80 THE STANLY PARABLE
- 81 DEMOCRACY 3
- 82 GOODBYE DEPONIA
- 83 THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF - A MURDER OF RAVENS
- 84 DARK MATTER
- 86 REAL WORLD RACING
- 86 SPONGEBOB SQUAREPANTS: PLANKTON'S ROBOTIC REVENGE
- 87 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- 87 DEVICE 6
- 88 FIST OF AWESOME
- 88 DEAD TRIGGER 2
- 89 SONGARC
- 89 SAMURAI VS ZOMBIES
- 90 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Infinity Ward**
Platform
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Röviden Az Infinity Ward újra a kezébe vette a Call of Duty sorozat irányítását, és igyekszik átlöködni a következő generációba.
PEGI 16+

„**ÚJ FUNKCIÓKRÓL ÉS ÚJ MEGOLDÁSOKRÓL BESZÉLÜNK, DE AZ INFINITY WARD, ANNYI KORÁBBAN, ÚGY MOST SEM AKARTA ÚJRA FELTALÁLNI A KÉREKET, PUSZTÁN IGYEKEZETT ÚJ BARÁZDÁKAT VÁGNI RÁ, HOGY JOBBAN FOGJA AZ UTAT**

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

Kuporgó szellem

CALL OF DUTY GHOSTS

CALL OF DUTY-TESTTET ÍRNI HÁ-LÁTLAN FELADAT. EZ A JÁTÉK-VILÁG UROLÓGIAI SZŰRŐVIZSGÁLATA, AMI KEMÉNY ÉS FONTOS MUNKA, AMIVEL IGYEKSZEL SEGÍTENI AZ EMBEREKNEK, DE MÉGSEM SZERET MIATTA SENKI. A *Call of Duty*

franchise tragédiája az, hogy egyszerűen túl nagy ahhoz, hogy szó nélkül elmehelesen mellette bárki, és rendszerint nem is ez a jellemző, mert pontosan a mérete miatt lett egy akkora céltábla, amire mindenki szívesen lő.

Az Infinity Wardot rendesen megrázta a két korábbi vezető, Jason West és Vince Zampella távozása, nem beszélve arról a negyven fejlesztőről, akiket magukkal vittek. Megindult az újraszervezés, szép új irodába költöztek, és mára nagyobbak, mint valaha; közel 150 ember téblábol a Woodland Hills-i irodájában a parafatábla körül, ahova az új játékkal kapcsolatos ötleteit tűzheti fel bármelyik dolgozó. Az új kezdet rengeteg lehetőséget nyitott meg a stúdió előtt, és bár eleinte úgy nézett ki a dolog, hogy egy új *Modern Warfare* részt kapunk, az IW a megváltozott körülményeket inkább egy al-brand létrehozására használta fel. Ahogy gyűltek a táblán az ötletek, úgy született meg a *Call of Duty: Ghosts* koncepciója, került be a játékba Riley és az Extinction játékmód, és körülvonalazódott a történet. Új funkciókról és új megoldásokról beszélünk, de az Infinity Ward, ahogy korábban, úgy most sem akarta újra feltalálni a kerekét, pusztán

igyekezett új barázdákat vágni rá, hogy jobban fogja az utat.

A SZELLEMEK

Amikor először hallottam, hogy Stephen Gaghan kérték fel a történet megírására, felcsillant bennem a remény, hogy a *Call of Duty: Ghosts* talán egy kicsit nagyobb hangsúlyt fektet majd a kampányra, mint az elődök. Tudjátok, igazi karakterek, egy fokkal mélyebb történet esetleg egy kis drámával a széleken, hogy valóban érdekeljen az egész. Gaghan kapott egy Oscar-díjat a *Traffic* forgatókönyvéért, ráadásul az Infinity Ward által megszellőztetett részletek, mint az elnyomó túlerő elleni harc vagy a továbbfejlesztett MI is elég sokat ígértek. Most már csak annyi kellett volna, hogy a karakterek valóban jól sikerüljenek, és esetleg a *Call of Duty* egy kicsit hosszabbra engedje a pórázát a nyakunkon.

A *Ghosts*ban az IW elpusztította Amerikát. Egy Federation nevű szuperhatalom betört az ODIN űrbázisra, és nukleáris tölteteket dobott le az országra, megdöntötte a kormány hatalmát, és átvette az irányítást az apokalipszis sújtotta területek felett. A középpontban egy testvérpár áll, akikkel először még tinédzserként találkozunk – közvetlenül a katasztrófa előtt –, majd az egyiket, Logan irányítva követjük végig az útjukat, ahogy szépen lassan az ellenállás mezítlás katonái közül beküzdik magukat a ghostok soraiba. A kerettörténet izgalmas, viszont a családi és mindennemű drámai pillanatok alatt elnyomja a fegyverek zaja, a di-

Magyarok a Szellemek között

Amíg Eminem direkt a *Ghosts*hoz gyártott zenéjére pörgő stáblistát nézed, feltűnhet egy-két igencsak magyarosan csengő név is. A kampány zenéjét David Buckley szerezte, de az elkészítésben a magyar Hungarian Studio Orchestra is közreműködött, akiket a *Ghosts* mellett olyan játékokból is ismerhetünk, mint a *Crysis* első és második része, vagy éppen a *Puppeteer*.

alógusok nagyrészt katonai szlengből állnak, karakterfejlődésről igazából nem beszélhetünk, tehát egy látványos pillanatokkal telepakolt akciófilmet kaptunk, aminél még a fürdővizem is mélyebb.

EGY IZGALMAS CSŐ

A *Black Ops 2*-ben már volt döntési lehetőségünk, és ha nagyon nem is, de legalább valamennyiben befolyásunk volt a történet alakulására és a végkifejletre. Itt ennek a szabadságnak nyoma sincs, egy pillanatra sem kérdés, hogy éppen mi a feladatunk, és mit is kell tennünk azért, hogy elv-



Itt nem a szellemirtók nyernek

PERKEK

A Black Ops 2 Pick-10 rendszeréhez hasonlóan itt is egy adott büdzséből kell összeválogatnunk a loadoutunkat, ahol minden perket 1-től 5-ig pontoztak a fejlesztők, viszont a fegyverekre rakott kiegészítők ingyen vannak. Rengeteg lehetőség és egy borzasztóan komplex rendszer várja a játékosokat, ami könnyen össze is zavarhatja őket.

SPEED	HANDLING	STEALTH	AWARENESS	RESISTANCE	EQUIPMENT	ELITE
1. Dexterity Faster sprint recovery	1. Strong Arms Throw equipment farther, and decrease the cook time of grenades	1. Takedown Kill enemies without revealing their death locations	1. Recon Explosive damage points the target on the mini-map	1. Resilience No falling damage	1. Extra Tactical Additional tactical equipment	1. Gambler Receive a random perk
2. Sleight of Hand Faster reload	2. On the Go Reload while sprinting	2. Blind Eye Undetected by air support, Oracle systems, and sentries	2. Sawyer Resupply from dead enemies	2. (Painkiller) (faster health regeneration)	2. Extra Lethal Additional lethal equipment	2. Hardline 1 less kill per pointstreak
2. Agility Increased movement speed	2. Reflex Swap weapons, and use equipment faster	2. Off the Grid Undetected on the mini-map by SAT Com and radar pings	2. (SilReg) Detect enemy equipment (and SATCOMs?)	2. Stopper Reduced flinch	2. Fully Loaded Extra mags	2. Ping Detect enemies nearby those you have killed
2. Marathon Unlimited sprint	2. Steady Aim Increased hip fire accuracy	2. Dead Silence Move quietly	2. (Awareness) Hear enemy footsteps louder	2. Tac Resist Increased resistance to tactical grenades	2. Extra Attachment Fourth attachment	3. (Overkill) (Equip 2 primaries)
2. Snifter Move faster while aiming	2. Quickdraw Faster aiming	2. Cold Blooded Undetected by enemy player controlled pointstreaks	2. Wristap Use enemy SATCOMs as your own, also works with SATCOM stacking system	2. Blast Shield Increased resistance to explosives	3. (Danger Close) Increased lethal grenade damage	5. Deadeye Increase the probability of increased damage the further into a pointstreak

➤ Ezek a perkek a gyorsabb mozgásra és manőverezésre szolgálnak.

➤ A Handling perkek lényege, hogy könnyebb irányítást biztosítsanak a játékos számára a karaktere fölött.

➤ A Stealth perkek azoknak jöhetnek jól, akik jobban szeretnek a háttérben maradni, és észrevétlenül támadni.

➤ Az Awareness perkeket használó játékosok a környezet minden rezzenéséről időben tudni fognak, ezért semmi sem érheti őket váratlanul.

➤ Ezek a perkek azoknak valók, akik a kemény összetűzéseket kedvelik, és bírnak akarják a strapát.

➤ Equipment perkeket valószínűleg azok fognak majd használni, akik a lehető legjobb felszereléssel szeretnék osztani az ést.

➤ Az Elite perkek között különleges képességek találhatók, melyek a loadoutodat befolyásolják.

gezzük azt. Az átvezetőtől a töltőképernyőig könyökölünk a lövésgombon. Ahogy én látom, egy *Call of Duty*-küldetés a következőképpen építkezik: az eligazításon az akció részleteinek tömör bemutatása után elindul az összesedett támadás, jön az első harc, tangó iz dáun, meg röpködnek a golyók. Egy idő után pedig eljutunk a célig, ahol rendszerint nyomni kell egy gombot, és lőni még négy-öt percig, amikor is jön a *Call of Duty*-pillanat, összedől a minden, és felrobban az, ami nem dőlt össze, megmenekülünk, és megveregetjük egymás vállát, hogy hinnye, de ügyesek voltunk. Majd újra. Sokat emlegetett kutyánk összesen három vagy négy küldetésben szerepel, de őszintén szólva nem sok vizet zavar. Az egyik, több videón is látott küldetésben kötelezően használtuk felderítőként, utána pe-

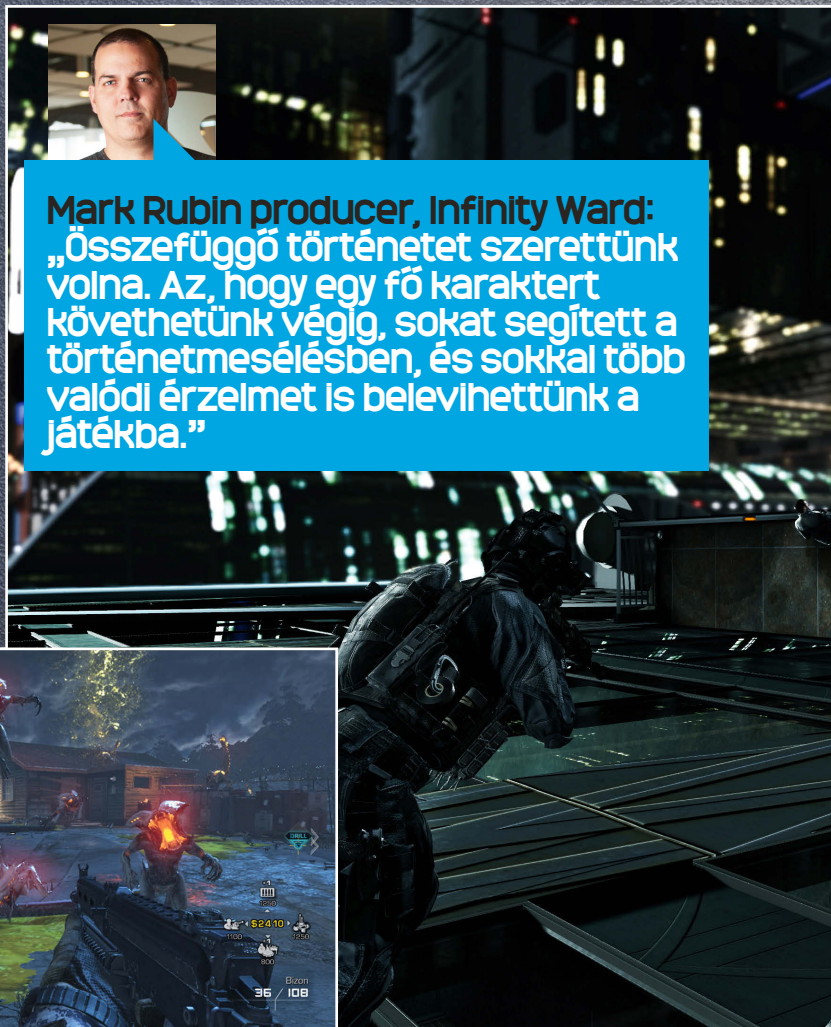
dig egy gombnyomással ráküldhettük egy-egy ellenségre, akinek módszeresen kiharapta a gigáját. Ezzel a körülötte álló többi katona a legritkább esetben foglalkozott. Riley igazából egészen addig halhatatlan, amíg nem akarjuk direkt megöletni.

EVOLÚCIÓS ZSÁKUTCA

Azt hiszem, kimondhatjuk, hogy a *Call of Duty* sorozat elérte azt, amit a jelenlegi generáción el szeretett volna, mert a *Ghosts* külsőleg nem sokban különbözik a *Black Ops 2*-től, de talán még a *Modern Warfare 3*-tól sem. Ez a játék, mint mostanában szinte mindegyik nagy franchise, a nextgent célozza meg. Mindannyian emlékszünk az „új motor” bejelentése utáni hisztire, ugye? Az IW később elmondta, hogy ez lényegében ugyanaz a motor, viszont annyi változta-

táson ment át az utóbbi évek alatt, hogy egészen nyugodtan hívhatjuk újnak. Tesztünk a PlayStation 3-as és a PC-s verzió alapján készült, hiszen az Xbox 360 mellett ezek lesznek azok a platformok, amelyeken Magyarország az elkövetkező hónapban *Call of Duty*-zni fog.

A jelenlegi konzolgeneráció és a PC-s verzió közötti különbségek teljesen egyértelműek, de sem a halak mesterséges intelligenciája, sem pedig a tüéles textúrák nem nyugtáztak le. A *Call of Duty: Ghosts* szép PC-n, a SubD technológia rendesen végzi a dolgát, Logan keze és fegyvere



Mark Rubin producer, Infinity Ward:
„Összefüggő történetet szerettünk volna. Az, hogy egy fő karaktert követhetünk végig, sokat segített a történetmesélésben, és sokkal több valódi érzelmet is belevihettünk a játékba.”

Clan Wars

A Clan Wars nevű metajátékban a csapatok hasonló képességű klánokkal sorsolódnak össze, majd kéthetes váltásokban folyik közöttük a háború. Minden győzelemért pontokat kap a klán, a sikeres területfoglalással pedig álruhákat és sisakokat oldhatunk fel. A Clan Wars nem külön játékmód, fokozatosan bővül új helyszínekkel, és a játékosok egy mobilalkalmazáson keresztül kísérhetik figyelemmel a történéseket. Az abban egyébként megtekinthető a játékosok profiljai, szerkeszthetők az egységek, valamint a felszerelés is.



Az ott tuti Sandra Bullock





- 16 Miller 700
- 11 aBakedPotato 620
- 16 Chivalry 420
- WEISS 400
- 17 Dobbie
- 15 Verruckt55
- 11 ju773RmOu7h
- 14 MoreTee
- 16 Otto Poweroff
- 17 JoelW
- 17 IRydePwnies
- 13 Teanah



Neked már nem segít senki, haver

az utolsó csavargörbületig rendben van, és a környezet is meglehetősen részletgazdag, viszont ebből konzolon szinte semmit sem látunk viszont. Mondhatjuk, hogy eljárt az idő a hat-éves vas felett, és hogy a *The Last of Us* csak azért ennyire gyönyörű, mert a fejlesztőknek csak egy konzolra kellett koncentrálniuk, de nem akarok kifogásokat keresni. Az viszont biztos, hogy a PC-s – és feltehetően követhető generációs – „Úristen, *CoD*-pillanatok!” a jelenlegi hardveren inkább csak: „Ja, oké, *CoD*-pillanatok...” A játékmenet szempontjából az újításoknak nincs különösebb szerepük; Mark Rubin szerint a rajongók bizonyos elvárásokkal tekintenek a sorozat újabb darbjaira, és a *Ghosts* egészen pontosan azt akarja adni, amire vágnak. Se többet, se kevesebbet. Ez sikerült. A kampányban most már át tudunk csusszanni bizonyos akadályok felett, és be is csúszhatunk a fedezék mögé, illetve ki tudunk kukucskálni a mögött, ez pedig valamivel dinamikusabbá teszi a játékmenetet. Ugyanakkor mivel továbbra is csak egy meghatározott irányba haladhatunk, ezek inkább csak mókás és kissé megkésett újítások, gyakorlati hasznuk a többjátékos módban lesz.

EKÖZBEN A CSATATÉREN

Na, igen, a többjátékos mód a *Call of Duty* somlóiájában a mazsola és az ok, amiért milliók visszajárnak hozzá évről évre. Persze ott van a single mód is, de az bizony csak hét-nyolc óra, és újrajtszani is csak akkor fogjuk, ha elmegy a net. Ha valamilyen franchise biztosan nagyon örül az új konzolgenerációnak, akkor az *Call of Duty*, mert most már technikai akadály sem lesz a multiplayer innovációjának. Mégis, az egyik legszembetűnőbb újítást nem a morcosabb vasnak köszönhetjük, hiszen a testreszabható karaktereknek sem ez volt a gátja eddig. Az egyenruha, a sisak és a különböző külsők kiválasztása mellett most már női karakterrel is lehetünk, bár a nőkből összesen kétféle megjelenésűt választhatunk. De legalább lehet. Az öltöztetés, testreszabás móka persze bizonyos feltételekhez van kötve, legtöbbször a többjátékos módban elért sikereink szabják meg, hogy milyen csinos katonák lehetünk.



A játék legjobban sikerült jelenete



KONFIGURÁCIÓ

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

EREDMÉNYEK CALL OF DUTY: GHOSTS

60 FPS

Resolution: 1920x1080
Texture quality: High
Shadow Quality: Very High
Anti-Aliasing: 4X MSAA
Transparency AA: SSAA
Anisotropic Filtering: 16X

Együttműködő partnerünk

notebook.hu

és

ALIENWARE



Ilyen időben én el nem sétálok odáig

A Loadout is nagyobbacska változásokon ment keresztül, például 30 új fegyver került be a játékba, és érkezett egy eddig soha nem látott fegyverosztály is, a Marksman Rifle. Ezek a puskák lényegében az assault és a sniper között tatógolyukat tömők, ami a közepes méretű pályákon nagyon hasznos, hiszen a távcsőbe bele nézve nem veszjük el a periférikus látásunkat sem, ráadásul adnak egy kis CoD2 flashbacket is. Nálam egyértelmű vétel volt, bár a hangjukkal nem vagyok megelégedve.

A fegyverek mellett a killstreakeknél is van újdonság, a Ghostsban összesen húszból választhatunk, és a Strike Package-ek is visszatérnek, úgyhogy már karakterünk testreszabásánál megmondhatjuk, milyen jutalmat szeretnénk öléseinkért cserébe. Az Assault, a Support és a Specialist mind más és más előnyökhöz juttat a játékmenet alatt, a szokásos Juggernaut és az UAV-t helyettesítő Sat Com mellett olyanokból válogathatunk, mint a Juggernaut Maniac, aminél a páncél mellé dobókéseket kapunk, vagy a Guard Dog, aminél Riley ugrik be mellénk és támad meg mindenkit, aki túl közel merészkedik. A Specialist már ismerős lehet a veterán játékosoknak, mert a Modern Warfare 3-hoz ha-

sonlóan itt is extra perkeket kapunk a killstreakekért cserébe. A perkekre még visszatérünk, de előbb járjuk körbe egy kicsit a többjátékos módokat.

ROMBOLD LE A MINDENT

A dinamikusan rombolható pályáról mostanában talán egy kicsit túl sokat is hallottunk. A Ghostsban lényegében minden pálya módosítható, de ne várjunk mindegyiktől hatalmas dolgokat, mert míg az egyikben csak egy benzinkutat dönthetünk össze, a másikon csak falakat robbanthatunk ki, addig van olyan is, amit egy killstreak segítségével majdnem porig rombolhatunk. A nagyobb pusztításoknál néha nem is voltam biztos benne, hogy mi történt, csak amikor leülepedett a porfelhő, akkor vettem észre, hogy valami megváltozott. A tizennégy multi pálya meglehetősen változatos, vannak közöttük a szokottnál nagyobbak is, és végre nemcsak urbánus környezetben kell szűk tereken rohagálnunk, hanem van körülvettük egy kis zöld, amitől színesebbé válnak. Fájjalom, hogy az űrben játszódó vagy víz alatti egyjátékos küldetések nem tudták átmenni a multiba is, mert a súlytalanság feldobhatta volna egy kicsit a játékot.

A játékmódok között akad egy-két új, melyek leginkább már létező koncepció-

Kilstreakek és Strike Package-ek



▼ Assault Package

A támadómenetek legjobb pajtása, amik sajnos halálunként törölődnek.

- Sat Com** – Megmutatja az ellenséges katonák helyzetét, ez az új UAV – 3 pont
- I.M.S** – Intelligent Munitions System, ami felfedezi és kiiktatja az ellenség aknáit – 5 pont
- Guard Dog** – Az ember legjobb barátja megvéd a harcmezőn, ráadásul jelzi az ellenséget is – 5 pont
- Sentry Gun** – Egy automata löveget rakhatunk le – 7 pont
- Trinity Rocket** – Távirányítású rakétarendszer, ami okos drone-okat lő – 7 pont
- Battle Hind** – Behívhatunk egy támadó-helikoptert – 9 pont
- Vulture** – Barátságos drone, ami megöli a közeli ellenségeket
- Gryphon** – Távirányítású drón, amivel megjelölheted a felrobbantásra váró ellenségeket – 10 pont
- Maniac** – Juggernaut, ami a gyorsaságért feláldozza a fegyvereket, és csak egy késsel támad – 10 pont
- Juggernaut** – Minigun és páncél, ami egy Care Package-dzsel érkezik – 11 pont
- Helo Pilot** – Egy AAS-72X helikoptert irányíthatunk – 12 pont
- Loki** – A Loki Satelitől pusztíthatunk el mindenkit – 15 pont

▼ Support Package

Te vagy mindenki legjobb barátja, mert még az öléseiddel is csak nekik segítesz. Ezek nem törölődnek a haláloddor, tovább segítik a csapatot.

- Sat Com** – Megmutatja az ellenséges katonák helyzetét, ez az új UAV – 3 pont
- Ammo Crate** – Egy tölténnyel és fegyverekkel teli ajándékosomag a társaknak – 6 pont
- Ballistic Vest** – Ajándék golyóálló mellény az összes társunknak és magunknak – 8 pont
- MAAWS** – Nyomkövetős rakétavető – 9 pont
- Night Owl** – Egy drone ami jelzi az ellenségek és az aknák helyét – 10 pont
- Support Squadmate** – Egy pajzsos katona mögé bújhatunk – 11 pont
- Ground Jammer** – Hatástalanítja az ellenség elektronikus eszközeit, és blokkolja a kommunikációt – 12 pont
- Air Supremacy** – Behívhatunk harci repülőket, hogy megsemmisítsék az ellenség levegőben lévő egységeit – 12 pont
- Helo Scout** – Távcsöves fegyverrel illethetünk egy irányítható helikopterbe – 13 pont
- Oracle** – GPS technológiával megmutatja az összes katona helyzetét a térképen – 14 pont
- Juggernaut Recon** – Care Package-ben érkező erős páncél saját radarral – 14 pont
- Odin** – Támogatás az Odin Satellite-ről – 16 pont

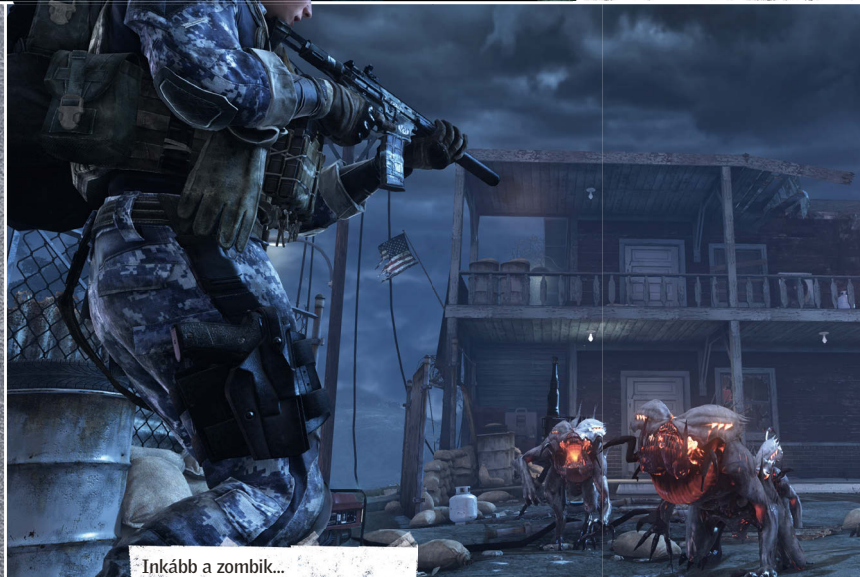
Specialist

Ha nem lett volna elég az a 8 pont, amit perkekre költöthetél, akkor a továbbiakat is szerezhetsz az öléseid után. Ezek persze sajnos haláloddor esetén törölődnek, addig is komoly előnyökhöz juttathatnak a többi katonával szemben.





Csak next-genen okosak a hajak



Inkább a zombik...

ók változatai. A Crank a TDM egy átdolgozott formája, ahol bizonyos időközönként ölnöd kell, különben meghalsz; ha egy *CoD*-meccs nem lett volna elég pörgős, most egy időkorláttal még kaotikusabbá tették. A Search and Rescue az S&M és a Kill Confirmed házasságából született, ahol a csapatársaid dögcéduláit felvéve újraélesztheted, az elenségét összeszedve pedig a halottak között tarthatod őket. Van még a *Counter Strike*-ből már ismert Search and Destroy, illetve egy Infected nevű mókás megoldás, amiben a megkéselt játékosok „megfertőződnek”, és az utolsó túlélő nyer.

EGYÜTT ÉS CSAPATBAN

A kooperatív fronton is előrelépett az Infinity Ward, és a casual játékok még casualabb rajongóinak kedveze megcsinálták az Extinction játékmódot. Ez lényegében a *Black Ops 2* zombijainak földönkívüli szörnyes megoldása egy kis csavarral. Az Extinctionben ugyanis négy különböző képességű

kaszt közül választhatunk, és a célunk az, hogy az idegenek kaptárjait sorra elpusztítsuk. A pályákon elszórt fegyvereket az összegyűjtött pontokért cserébe vehetjük meg, sőt még kiegészítőket is találhatunk hozzájuk, de a legfontosabb dolog az a fűró, amivel a kaptárakat pusztíthatjuk el. Amint az Engineer lerakja, a többieknek meg kell védenie, mert az ide-oda ugráló idegenek erre mennek majd rá elsőként. Izgalmas, ámde messze nem annyira hangulatos, mint a Zombies. A másik újdonság a Squads mód, ami kicsit hasonlít az *MW3* Spec Ops módjára, amiben a játékosok és csapatuk küzdhetnek meg különböző játékmódokban botok ellen, de itt most létrehozhatjuk a saját csapatunkat, és olyan squadokkal szállhatunk harcba, amiket más játékosok állítottak össze. Ez az a játékmód, ami igazán szükségessé tette a mesterséges intelligencia továbbfejlesztését, amit úgyesen meg is oldottak a fejlesztők. Ha nem tudtam volna, hogy éppen nem csat-

lakozom a netre, gyakran azt hittem, hogy tényleg valódi játékosok ellen játszom. A Squadsban egy maximum 10 fős csapatot állíthatunk össze, és a tagoknak – saját katonáinkhoz hasonlóan – minden tulajdonságát testreszabhatjuk. Veliünk fejlődnek, saját presztízsszinttel rendelkeznek, és ugyanaz az a könyörtelen MI irányítja őket, ami minket is darabokra ló. Az itt szerzett XP a multiplayeres tapasztalati pontjainkhoz adódik hozzá, és Squad-pontokat is kapunk, amikkel új fejlesztéseket vásárolhatunk. Négy játékmód közül választhatunk a Squadson belül. A Squad Assaultban a játékoshoz csatlakozhatnak barátok is, és egy másik, akkor éppen offline ember összeállította csapat ellen harcolhatunk az általa megállapított pályán és játékmódban, míg a Squad vs Squadban egyedül és négy bottal megyünk neki egy másik játékosnak és az ő katonáinak. A Safeguardban az ellenség egyre komolyabb hullámaikat kell visszavernünk,

Disorder más véleménye Idén is csak lőni kell

Nehéz újat mutatni az FPS-ek kategóriájában – muszáj egy ilyen közhellyel indítanom. A Call of Duty ráadásul az elmúlt években nagyon óvatos volt, és néhány apróságon kívül nem is nagyon változott. A Ghosts esetében sincs ez máshogy, legalábbis az igazán hardcore játékosokon kívül senki nem fogja észrevenni a különbséget. Igen, vannak új fegyverek; igen, vannak új pályák; igen, van kutya. De elég ez? Elsők között próbálhattam ki augusztusban az Egyesült Államokban a multiplayert, és már akkor is elég vegyes érzéseim voltak. Nincs új motor, vagyis nincs valós (nagy) változás sem, de ez nem feltétlenül probléma. A Call of Duty sosem próbált komolyan változni, mert ez az, amiért szeretik a játékosok, ez az, amiért eladnak belőle tízmilliókat. Számomra a Battlefield mindig érdekesebb volt multis szemmel, és bár azt reméltem, a Ghosts az eddigi CoD-okhoz képest jobban fekszik majd nekem, ebben a részben sem érzem a 40-50 óránál vaskosabb többjátékos potenciált. Aki eddig szerette a CoD-ot, ezután is fogja, aki nem, az nem most barátokzik majd meg vele. Szerintem.

és végül itt van még a Wargame, amiben az összes multiplayer játékmóddal játszhatunk MI irányította csapatok ellen – lényegében egy offline TDM. Ez a Ghosts legszimpatikusabb új megoldása, ami a gyakorló játékosok és a profik számára is tartogat meglepetéseket.

A *Call of Duty: Ghosts* a sorozat korábbi epizódjaiban nagy sikernek örvendő megoldások újragondolásából táplálkozik, és igazán okosan keveri a kártyáit. Riley megjelenésén érződik, hogy nagyon szeretnének újítani a játékmeneten, illetve igyekeztek mélységet adni a történetnek is, ami mindenképpen becsülendő, viszont a történetmesélés terén még van mit tanulniuk. A kukucsálás és a becsúzás nagyon tetszett, és a többjátékos módra is jó hatást gyakorolt, csakúgy, mint a dinamikusan változó és rombolható pályák, amiken ugyan még lehetett volna egy kicsit dolgozni. Ezek mellett a *Ghosts* egy vérbeli *Call of Duty*, megvan benne minden, amit a sorozat rajongói szeretnek, és nem titkoltnak az ő kiszolgálásuk is volt az Infinity Ward szándéka. Aki egykorra rajongói bázissal bír, annak úgy látzik, nem is kell másra lőnie.

Daev

HARDVER

Windows 7/64 bit.: Intel Core 2 Duo E8200 2,66 GHz/AMD Phenom X3 8750 2,4 GHz processzor, 6 GB RAM, 40 GB tárhely, Nvidia GeForce GTS 450/ATI Radeon HD 5870

- + Squad mód
- + kukucsálás és becsúzás
- + okosabb MI, főleg a Squad módban
- a valódi innováció hiánya
- ebben a történetben több volt
- meglepően magas gépigény

DAEV
Call of Duty, ahogy megszoktad.

85

Ebbe a télapó
is beleszoktan!



Szenzációs GameStar előfizetők ajándék



Fizess elő egy évre a Gamestar magazinra, és válassz mellé ajándék PC-s játékot, vagy éves Xbox Live Gold-kódot vagy az egész családnak szórakozást nyújtó társasjátékot, és nyerd meg a menő Toshiba Satellite P855-33U gamer laptopot a hozzá tartozó Mad Catz futurisztikus egérrel! Továbbá kisorsolunk az éves előfizetők között három high-tech gamer Razer Kraken E-Panda Hooligan fejhallgatót



Támogatók



TOSHIBA

Leading Innovation >>>



Prémium előfizetés

12 darab GameStar
1 db választható PC-s játék
vagy 12 hónapos Xbox Live Gold-kód
vagy 1 db társasjáték

24 990 forint

Minden PC-s játékról és társasjátékról bővebb információt találsz a www.gamestar.hu/elfozetes2014 aloldalon. Ajánlatunk folyamatosan bővül, erről folyamatosan tájékoztatunk benneteket a www.gamestar.hu oldalon.

Választható PC-s játék

Assassin's Creed IV: Black Flag
Watch Dogs
South Park: The Stick of Truth
Call of Duty: Ghosts
Castlevania: Lords of Shadow 2
Pro Evolution Soccer 2014
The Elder Scrolls: Skyrim Legendary Edition
Borderlands 2 GOTY Edition
Batman: Arkham Origins
Grand Theft Auto V
LEGO Marvel Super Heroes
Thief
Dark Souls 2
The Elder Scrolls Online
Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition
StarCraft 2: Wings of Liberty + Heart of the Swarm

Választható társasjáték

Civilization
Doom
M.A.G.U.S. Árnyékháború
7 Tenger - Legendák kapitánya
Beowulf
Királyságok
Condottiere
Törpék Harca
Munchkin
Jungle Brunch
Szkarabeuszurak
Át a sivatagon
Vilajet
Shuluri viadal

Féleves előfizetői akció

6 darab GameStar + választható PC-s játék

11 990 forint

Választható PC-s játék

Dead Space 3
Crysis 3
Need for Speed: Most Wanted
FIFA 13
The Bureau: XCOM Declassified
Civilization V
DmC: Devil May Cry
Sleeping Dogs
Dishonored
World of Warcraft Battlechest + Mists of Pandaria

Ha karácsonyig meg szeretné kapni a megjelent szoftvert, akkor legkésőbb 2013. november 30-ig fizess be az előfizetési díjat, és válaszd ki ajándékod.

A választott ajándék nevét a www.gamestar.hu/elfozetes2014 oldalon add meg legkésőbb a befizetést követő három napon belül. A különféle ajándékok korlátozott számban állnak rendelkezésünkre, ha a készlet valamiből már elfogyott, akkor azt az ajándékot a rendszer nem engedi kiválasztani – ebben az esetben jelölj meg egy másikat. Ha előbb választasz ajándékot, és utána fizeted ki előfizetésedet, akkor tedd meg azt a kiválasztást követő három napon belül, mert az előfizetői díj megérkezésének hiányában igényed tíz nap után törölődik. Ha az általad választott ajándék (játékszoftver) már megjelent, akkor az előfizetési díj jóváírása után eljuttatjuk a címedre. Amennyiben még nem jelent meg, akkor a szoftvert a hivatalos magyarországi megjelenése után küldjük (ez a Watch Dogs, a South Park: The Stick of Truth-t, a Castlevania: Lords of Shadow 2-t, a Grand Theft Auto V-öt, a Thief-et, a Dark Souls 2-t, a The Elder Scrolls Online-t és az Injustice: Gods Among Us Ultimate Editiont érinti). Kérjük, hogy számlázási és kézbesítési címeden kívül telefonszámodat és e-mail címedet is add meg megrendeléskor, valamint tüntesd fel, hogy küldeményként vagy kiadónkban (személyesen) kívánod-e átvenni a játékot.

Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz; munkaidőben a 06 1 577 43 01-es telefonszámon vagy az terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.

Az akciós ajánlat a készlet erejéig, legkésőbb 2014. január 31-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 24 990 vagy 11 990 forintos áron előfizet a GameStar magazinra a Project 029 Media & Communications Kft.-nél.

Az akció időtartama alatt is érvényesek normál előfizetési áraink, azaz ajándék nélkül is előfizethető a magazin 1 évre 19 020 Ft-ért, 6 hónapra 9 870 Ft-ért.

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az év végi előfizetői akció más akcióval nem vonható össze. Minden jog fenntartva.

Hét tenger ördöge

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Legénységünk egyfajta erőforrásként funkcionál, ha övni akarjuk az életüket, ellenséges tűz alatt parancsoljuk fedezékbe őket.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Röviden A sorozat első, valóban nyitott világú epizódjában a Karib-tenger kalózok dúlta vizeit fedezzük fel a 17-18. század fordulóján.
PEGI 18+

AZ OPEN WORLD A VIDEOJÁTÉKOK ROLLS-ROYCE-A A DEFINITÍV KIRÁLY KATEGÓRIA, AMI LASSAN MEGKERÜLHETETLENNÉ VÁLIK MINDEN MAGÁRA VALAMIT IS ADÓ FEJLESZTŐ SZÁMÁRA.

Ékes bizonyítéka ennek a múlt hónapban tesztelt *Grand Theft Auto V*, de már a szerepjátékok (*The Elder Scrolls V: Skyrim*) és a tartalmas élményt nem kizárólag multiplayer formájában elképzelt FPS-ek (*Far Cry 3*) is behódoltak, ami nem csupán a remek eladásokban, hanem a számos „Az év játéka” díjban is tetten érhető eredményeket szült. Többek között az *Assassin's Creed* széria is ezt az irányvonalat követte a múltban, ám a kiteljesedésre egészen a negyedik számozott rész megjelenéséig kellett várjunk.

AZ ABSTERGO IGÁSLOVA

Nem árulok el nagy titkot azazal, ha leírom, hogy a harmadik epizód végén lezárult Desmond Miles napjainkba helyezett története. Keresve sem található voltna jobb alkalmat a Ubisoft Montreal a szeretve gyűlölt modern szál kivezetésére, ám a tervezők nem kívántak élni a történelmi lehetőséggel, tehát újfent az Animus segítségével élünk át múltbéli kalandokat. Öröm az ürömben (vagy épp fordítva), hogy ténykedésünk ezen szakasza a játék egészéhez mérten nyúl farknyi.

Névtelen, szótlan-sótlan alkalmazottak vagyunk az Abstergo Entertainmentnél, és azt a nemes feladatot kapjuk, hogy a Kenway vérvonalat kutassuk, egészen pontosan Edward, a kalóz életéről készítsünk szórakoztatóipari felhasználásra alkalmas felvételeket. Hogy miként lehetséges ez bármiféle rokon kapcsolat nélkül, arra a tempomok fedőcégegének tudósai szolgálnak a későbbiekben válasszal.

Az életünkből mintegy három órát igénylő montreali történeteszáll során akcióra nem érdemes számítani, jobbra számítógépek feltörésével, jegyzetek olvasásával, audionaplók meghallgatásával és felvételek megtekintésével töltjük majd az időt. Szívem szerint teljesen kihagytam volna, de az alegalább tetszik, ahogy a Ubisoftot a bolondját járattja a konspirációra fogékony rajongókkal. Az elrejtett utalások, easter eggok alapján ezernyi



szál köti a kiadót az Abstergóhoz, de képbe került a *Watch Dogs*ból a Blume Corporation is, a második világháborúban, az ókori Egyiptomban vagy épp Jeanne d'Arc idején játszódó esetleges epizódokról nem beszélve.

A WALESI KALÓZ

A fennmaradó játékidőt – 80-100 órát – viszont a Bristolból kihajózott Edward Kenway szerepébe bújva fogjuk eltölteni. Connor nagyapja mindenekelőtt kalóz, nem pedig elkötelezett assassin vagy teszem azt templomos. Gátlátalanul kijátssza egymás ellen a két oldalt, mert a pénzen kívül semmi sem motiválja. Minden vágya vagyos férfiként hazatérni, hogy visszaszerezze elhanyagolt feleségét, és megmutassa apósának, hogy igenis vité valamire. De még akkor sem indul el, amikor már akkor aranyhalmokban vehetne fürdőt, mint a spanyol alkirály, mert időközben a szívébe zárta a többi brigantit, és a szabadságra vágó kalózok ügyét a sajátjának tekintti. Mondhatni a szemünk láttára lényegül át becstelen gazfickóból tisztességes csirkefogóvá.

Lelkiismerete kényszeríti, hogy az egyébként barátjaként tisztelt Thatch kapitányt lebeszélje egy város felkoncolásáról, és inkább személyes kockázatot vállal az orvosság megszerzéséért. S ez csupán egyike a számos alkalomnak, amikor megmutatkozik, hogy a kérés felszín alatt egy érző emberi szív dobog, ami korántsem gonosz.

Ugyanezt elmondhatjuk a kaland során felbukkanó híresebb kalózkokról (Feketeszakáll, Calico Jack, Ben Hornigold, Jack Vance stb.) is, akiket igyekeznek

Győzött a népharag

A külön keretes írásban tárgyalt hajóflotta menedzselése konzolon csak az ún. Uplay Passport érvényesítése után válik lehetővé. Utóbbi minden új példány dobozában megtalálható, de egy használt játékhoz már külön meg kell vásárolni. Legalábbis mostanáig így volt, ám a tömegével érkezett panaszlevelek (egy single player játékelem ne követeljen már meg online kapcsolatot és aktiválást) hatására a kiadó felszámolta a korlátozást, sőt mi több, közleményben jelentette be, hogy a jövőben egyetlen játékához sem kell majd Uplay Passport.



Ahhoz, hogy az utolsó eldugott kincsészláda helye is láthatóvá váljék a térképen, magas épületekre mászunk fel, és körbenézve szinkronizálunk

33 ÓRÁKAT TÖLTÖTTEM CÁPÁK, RÁJÁK ÉS MEDÚZÁK KÖZÖTT ÚSZKÁLVA

Daev más véleménye

Az Assassin's Creed visszatért

„Kalózok” – sóhajtottam fel, amikor leszálltam Londonban a gépről, és elolvastam az e-mailjeimet. Eppen az Assassin's Creed IV első bemutatójára tartottam, amikor hét drága kollégám külön üzenetekben értesített arról, hogy kiszivárgott az új rész témája. Nem vagyok oda a kalózokért. Nem úgy az AC sorozatért, amit az első rész óta rajongva szeretek, és aminek sorsát az utóbbi időben egyre nyugtalanabban szemléltem. A Revelationsszel a széria megtette első kevésbé szimpatikus lépését, majd az AC3-mal szinte teljesen elvette a kedvetem magától, mert sem a kor, sem pedig Amerika körbenyázása nem olyanmi, amit különösebben szeretnék, illetve az új játékmegosztások bevezetésének örömeit is elhalványította, hogy nem működtek.

Most meg jött a Ubisoft a kalózokkal... Az a baj ezzel a szóval, hogy nem jó gondolatokat kapcsol hozzá az ember. Van az a kalóz, aki zéró tisztelettel viseltetik a játékokkal és azok készítőivel szemben, és töl, mintha muszáj lenne, és persze van az enyhén homoszexuális beütésű kalóz, aki a moziban ugyan remek volt, de egy játékban nem akarom viszonlítani. Szkeptikus voltam, és az is maradtam, egészen addig a pillanatig, amíg meg nem tettem első tétova lépéseimet az Assassin's Creed IV: Black Flagben. A játék lassan indul, hagyja, hogy hozzá szokjak a környezethez, hogy újra ráálljon a kezem az trédmárk irányításra, és még felmászni is enged egy-két helyre. Majd jönnek azok a dolgok, amiben a montreali srácok a legjobbak között vannak a játékiparban: a karakterek, akikbe az első pillanatban beleszeretsz (vagy legalábbis érdeklődsz irántuk), a hibátlanul kiválasztott szinkron és a vele kéz a kézben járó remek dialógusok. Jó kezdet, viszont most jött az a rész, amittől végig féltem: a hajózás. Már a harmadik részben is idegesített a hajózás rész, főleg az ügyetlen irányítás miatt, és amikor eszembe jutott, hogy a Ubi szerint legalább a játék ötven százalékát egy ilyen lélekvesztőn töltöm majd, egy kicsit megjájtam. Az első hajókázástól sem múlt el a rossz szájjám – bár az irányítás valamivel jobb volt, még mindig lomhának éreztem az egészet, és nem voltam biztos benne, hogy ÖTVEN órán át akarom én ezt csinálni. Viszont két óra múlva meglett a Jackdaw, és tíz percel és három jónak tűnő fejlesztéssel később már következett is egy macsóssabb ütőzet, ami után már ki sem akartam szállni csodaladikomból.

A jól ismert hangulat és remek megoldások mellé sajnos visszatértek a sorozathoz már szinte hozzánőtt problémák is. Az „MI”-ben az „I” továbbra is inkább idiótát jelöl, mint intelligenciát, pedig nagyon reméltem, hogy ezen sikerül változtatni. Érttem én, hogy túlerő, meg hogy kell a könnyítés, de én szívesebben ölk kevés okos ellenséget, mint sok olyat, aki szerint minden „biztos csak a szél”. Ront az élményen, ráadásul sem a lopakodós mechanizmusnak, sem pedig a harcrendszernek nem tesz jót, mert az ember azon kapja magát, hogy nem a saját agyával gondolkodik, hanem a játék motorjával. Soha nem voltam olyan ember, akit zavart, ha egy-egy textúra egymásba csúszott, és az utcai árusba belesétáló macskán is inkább mosolygok, mint hűbörgők, viszont továbbra is 240-re csapja fel a vérnyomásomat, ha a karakter nem arra ugrik, amerre szeretném. Ezeket még dolgozni kell.

Számomra a jelenkori szál háttérbe szorítása és a benne elrejtett easter eggek nagyon kellemes meglepetések voltak, ráadásul rengeteg logikus utat nyitott ez meg a fejlesztők előtt a folytatásokat illetően. Barátok az Assassin's Creed nyitott világba költözött, ráadásul egy olyanba, ahova mindenképpen érdemes ellátogatni. Örvendjünk!



árnyaltan bemutatni az írók, nem pedig közönséges martalócként. Noha kétségtelen tény, hogy esetenként ártatlanok vére is szennyezi szabályjuk pengéjét, mégiscsak rokonszenvesebbek, mint György király talpnyalói, akik az első adandó alkalommal készek felrúgni egy olyan egyezséget, amit ők maguk kezdeményeztek. Nem is éreztem lelkiismeret-furdalást, amikor úgy hozta a sors (gyengébbek kedvéért: úgy van megírva a forgatókönyvben), hogy valamelyiküket ki kellett véreztetnem, mint az újévi malacot.

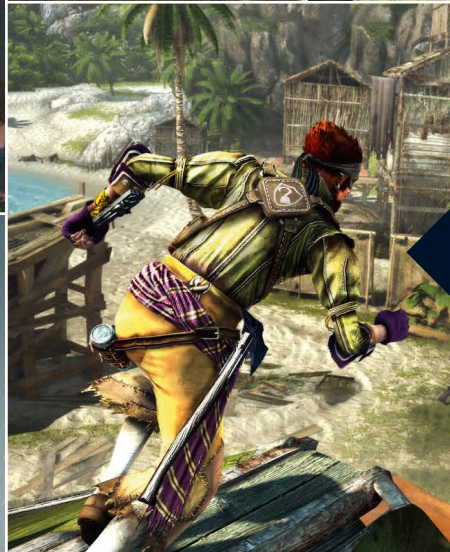
VITORLÁT BONTSI

Megboldogult gyerekkoromban volt először szerencsém valamelyik kereszt-rejtvényekkel telezsúfolt magazinban közölt képregény formájában a Hét tenger ördögéhez, majd következett az 1935-ös Captain Blood film Errol Flynn címszereplésével, és utána már nem

volt megállás. Faltam a kalózok regényeket, megnéztem minden filmet, amit csak lehetett, és a haverokkal is szívesebben játszottam kalózosdit, mint cowbojos és indiános játékokat.

A következő mérföldkövet a *Sid Meier's Pirates*, valamint a *Monkey Island* sorozat is jelenthette volna akár, de egyik sem tudott annyira megragadni, mint a méltatlanul elfeledett *Sea Legends* 1996-ban. Azóta elfogyasztottunk pár konzolgenerációt, de csak nem érkezett olyan alkotás a témában, ami feledtetni tudta volna a játékról őrzött szép emlékeimet. Aztán bejelentette a Ubisoft az *Assassin's Creed IV: Black Flag*et, megmutatta az első képeket és videókat, a szívem pedig menten ütemet tévesztett. Túlzás lenne azt állítani, hogy azonnal szerelembe estem, de vágytam arra, hogy szerethessem a játékot. Nem létező ellenállásomat hurrikánként söpörte el az a pillanat, amikor átvehet-





Farkasok falkában és magányosan

Ha megkérdeznék a rajongókat, hogy mit szeretnek leginkább az *Assassin's Creed* sorozatban, aligha a multiplayer végezne az élen, mégis évről évre több energiát investált a többjátékos módokba a Ubisoft. Vegyük például a Game Lab névre keresztelt szerkesztőt, amivel egy szempillantás alatt átírhatjuk a játékszabályokat (képességeket zárunk ki, módosítjuk a bónuszokat stb.) új és egyedi játékmódokat hozva létre, amelyeket aztán megoszthatunk másokkal. Kétszáznál is több paraméteren állíthatunk, ha nem lennénk elégedettek azzal, amit a fejlesztők raktak össze nekünk. Jó hír, hogy a kooperatív örömeinek hódoló játékosok vedence, a Wolfpack saját történetet kapott Discovery módban. Amennyiben viszont csak a társas akció vágyaink netovábbja, akkor ott a ketyegő óra korlátai közé szorított Unleashed mód. Az említetteken felül számos játékmódban próbálhatunk még helyállni:

Wanted: Nincs barátság, nincs szövetség, minden játékosnak a gép rendel célpontot, miközben ő maga is üldözötté válik. Minél magasabb a rangja valakinek, annál több játékosnál jelenik meg célpontként.

Deathmatch: A cél ugyanaz, mint a Wantedban – végezni a célszeméllyel, kicselezni üldözőinket, csak hogy ezúttal lényegesen szűkebb területen mozoghatunk iránytű nélkül.

Assassinate: Azonosítsd az általad választott célszemélyt, majd végezz vele úgy, hogy ne öljön meg a többi játékos.

Manhunt: Hol az egyik, hol a másik csapat kapja a vadász, illetve a préda szerepét.

Artifact Assault: A klasszikus zászlóablásnak megfelelő játékmód, amiben az ellenfél bázisáról kell a sajátunkra cipelni egy ereklyét. Annyi az eltérés, hogy saját területünkön üldözők vagyunk, míg ellenséges terepen célpontnak számítunk.

Domination: Ismét egy mód, ami régről ismerős lehet. Meghatározott stratégiai jelentőségű pontok megszerzése és megtartása a cél.

A fejlesztéshez elengedhetetlen alapanyagok és pénz legjavát hajók kifosztásával szedhetjük össze

AMIKOR SZÉL DAGASZTJA A VITORLÁKAT, ÉS HÚSZ CSOMÓVAL SZELJ HAJÓNK ORRA A HULLÁMOKAT, JOBBRÓL EGY PÚPOS BÁLNA FÚJ, BALRA PEDIG EGY SPANYOL KALÓZVADÁSZ VITORLÁI BUKKANNAK FEL A HORIZONTON, AKKOR ÉRZI MAGÁT IGAZÁN ELEMÉBEN A KALÓZ

tem az irányítást a Jackdaw, e pompás vízi alkalmatosság felett, mely hű társam volt az utolsó pillanatig. Amikor szél dagasztja a vitorlákat, és húsz csomóval szeli hajónk orra a hullámokat, jobbról egy púpos bálna fúj, balra pedig egy spanyol kalózvadász vitorlái bukkannak fel a horizonton, akkor érzi magát igazán elemében a kalóz, legyen bár férfi vagy magát az erősebbik nem tagjának álcázó nő. Az egymás körül méltóságteljesen köröző, két sebességfokozat mellett éles fordulókka manőverező hajók halálós keringőjéhez nincs fogható. Kartács tizedeli meg a fel-alá rohagáló legénységet, láncos lövedék szaggatja szét a vitorlát, célzott lövé-

sek robbantják fel a lőporos hordókat, végül a nyeresre álló hajó közelebb húzódik, és megcsákyazza a másikat, aztán átlendülnek/ugranak/másznak a kalózosok a másik fedélzetre, és kezdetét veszi a kézitusa.

TISZTA HOLLYWOOD

Így teszünk mi magunk is, és pontosan úgy küzdünk, ahogy Errol Flynn tette a filmjeiben vagy Douglas Fairbanks Zorróként. Az *Assassin's Creed* harcrendszere, Edward fűrgése és majomügyessége pontosan olyan koreográfiát eredményez, mint amilyeneket a hollywoodi filmekben láthatunk, lett légyen szó az arany-

kor klasszikusairól vagy épp a – nem teljesen érdemtelenül – divatos Karib-tenger kalózáiról. Maga a vívás pofonegyszerű, akár anélkül is élve kerülhetünk ki az összecsapásokból, hogy magunkhoz ragadnánk a kezdeményezést, elegendő pusztán az ellenfél támadásainak hártására építeni taktikánkat. Az újoncokat a Batman verkedéseire emlékezteti, hiszen itt is bevethetünk olyan trükköket, mint a dobókések, a füstbomba vagy az egy-lövetű pisztolyok. Vívhatunk ikerszabályokkal, vívótőrökkel, de bármikor átválthatunk rejtett pengéinkre vagy a sokkal humánusabb (értsd: nem halálos) öklözésre is.



Exkluzív interjú Eric Baptizat vezető játékdizájnerrel

Elégedettség, vicces belső történetek és nagy tervek a jövőre

GameStar: Nyakunkon a megjelenés, szerintetek melyik új funkciókat fogják legjobban szeretni a játékosok?

Eric Baptizat: Úgy látszik, hogy az emberek nagyon élveznek minden funkciót, amire mi is koncentráltunk. A szabadság és a felfedezés élménye talán a két legfőbb dolog, az a lehetőség, hogy a játékos akármikor elengedheti a hajókereket, és mehet a dologra ebben a hatalmas nyitott világban. Ez volt az, amit a leginkább toltunk már a fejlesztés kezdete óta, és nagyon reméljük, hogy a játékosok is annyira fogják élvezni, mint amennyire mi szerettünk dolgozni rajta.

GS: Rengeteg az újdonság a játékban, és ez számotokra is új terep volt. Az AC IV melyik részletére vagytok a legbüszkébbek?

EB: Az egyik legkomolyabb kihívás az volt, hogy az assasinok és a kalózok világát egybegyűrjük. Fogtuk a széria legjobb elemeit, és összeházasítottuk a kalózok kalandvágyó szellemiségével. Végül ez segített abban, hogy azt a szabadságot biztosítsuk a játékosoknak, amit szerettünk volna, létrehozhattunk egy új karaktert, akinek egyedi eszközöket adhattunk a kezébe, és persze ott van a hajó is, ami saját fejlesztéseket kapott. Ezekre nagyon büszkéek vagyunk.

GS: Most először hat platformra és két konzolgenerációra fejlesztettetek egyszerre. Hogy birkóztok meg ezzel a csapattal?

EB: Ennyi platformra dolgozni egyszerre bonyolult feladat, főleg ha a next-gen konzolok is belekeverednek a dologba. Természetesen mindig az a célunk, hogy az összes platformon a lehető legjobb játékot adhassuk át. Ehhez minden projektet párhuzamosan kell futtatni úgy, hogy megfelelő mennyiségű támogatást kap mindegyik: a gyakorlatban ez úgy néz ki, mintha az embernek hat gyereke lenne, akik mindegyikére ugyanannyira kell figyelni. Mind-egyiknek megvannak a maga kihívásai és lehetőségei. Az irányítás jó példa erre, hiszen ez az egyik első dolog, amit meg kell oldani, de egyben hatalmas lehetőség is, amivel minden platformnak egyedi ízt adhatunk.

GS: Olvasóinkat mindig a PC érdekli a legjobban. Tudnál egy kicsit mesélni a PC-s verzióról? Miben különbözik a többitől?

EB: Ez az egyik legszebb. A környezet és a fényeffektek itt vannak igazán elemükben. Amikor elkap egy vihar a szárazföldön vagy a hajón, akkor érezd igazán az élő, lélegző világ erejét. Minden mozog körülöttem, és reagál a jelenlétedre, a levelek mozognak a szélben, a fák meghajolnak, a víz lassan ki-be folyik a hajódból, miközben te az ellenségeiddel harcolsz. A játék tényleg PC-n a legjobb.

GS: A nyitott világ is újdonság a széria történetében. Az AC IV fejlesztésénél szerepet játszott, hogy korábban a Far Cry 3-on is dolgoztatok?

EB: A Far Cry 3 hatalmas inspiráció volt. Először abban, hogy a vadászatot építettük bele a játékba, de leginkább arról biztosított minket, hogy jó ötlet kis játékbuborékokat létrehozni a világban (mint a Far Cry bázisrendszere), melyek gyorsan és könnyen értelmezhetők a játékosok számára. A kezdetektől a felfedezés élményéért építettük a világunkat. Amikor először bukkansz rá egy maja templomromra, majd rájössz, hogy ez csak amolyan opcionális mellékszál, akkor érezd igazán, hogy mennyi meglepetés vár még ebben a világban.

GS: Az egyik dolog, ami nagyon tetszett, hogy most már értékelhetjük a küldetéseket. Honnan jött az ötlet? Gondolod,

hogy a visszajelzések alapján jobb missziókat csinálhattok a folytatásokban és a DLC-kben?

EB: Ez a kreatív rendezőnk, Jean Guesdon ötlete volt. Jó módszer arra, hogy közvetlenül kapcsolatba léphessünk a játékosokkal. Ezt a kapcsolatot a jövőben tovább szeretnénk mélyíteni, és ez az értékelési rendszer csak előhírnöke annak, amit később szeretnénk csinálni. Mint minden újdonsággal, a csapat ezzel szemben is szkeptikus volt eleinte. De mivel nincs mit rejtegetnünk, örömmel nyitottunk a játékosok visszajelzései felé. Ez az egyik legérdekesebb eleme az online létnek: hidat képezni a fejlesztők és a játékosok között, és meghallgatni őket, hogy jobbá tehessek a játékainkat. Fejlesztőként a Ubisoftot büszkén tanul majd ezekből a tapasztalatokból.

GS: A jelenkori történetből való visszaléppel lényegében olyan irányba visítetek a sorozatot, amerre csak szeretnétek. Milyen lehetőségek vannak?

EB: A jelenkori történet a szimuláció közepébe helyezi a játékosokat. Az Abstergo alkalmazottjaként bármelyik Abstergo Entertainment termékét letesztelhetik. Az Animus szimuláció lehetővé teszi, hogy a világtörténelem bármelyik érájából származó karakter emlékeit átélhessék, szóval az ajtó nyitva áll a következő kaland előtt, ami bárhol és bármikor játszódhat. (mosolyog)

GS: Mennyire fontos számotokra a történelmi hűség? Például a Black Flag esetében hogyan végeztek kutatást valaki egy olyan kultúrában, amiről alig-alig maradt fent írásos emlék?

EB: Amikor egy új Assassin's Creedbe kezdünk, először utánaolvasunk, és igyekszünk minél többet megtudni arról az időszakról, amivel éppen dolgozunk. A csapat történészek és fegyverszakértők tanácsát is kikéri, akik gyakran meg is látogatnak minket, és beszélgetnek a fejlesztőkkel. Célunk az, hogy hihető adaptációja legyen a játék az adott kornak, szóval gyakran előfordul, hogy azért kell egyes elemeket kivennünk, mert nem tudjuk bebizonyítani, hogy azok akkoriban már lehetségesek voltak vagy léteztek.

GS: Elég hosszú fejlesztési időszak van mögöttetek, és biztos vagytok benne, hogy rengeteg vicces és érdekes történet gyűlt össze. Megosztanád velünk a kedvencedet?

EB: A projekt kezdetén, amikor a játék még hétpecsés titok volt, se egy rajz, se kép vagy háttér nem lehetett az asztalunkon, aminek bármi köze lett volna a kalózokhoz. Ezért úgy döntöttünk, hogy a háttérünkre halálfejek és csontok helyett egy unikornist teszünk. Az egyetlen probléma az volt, hogy amikor a játékot már rég bejelentettük, még akkor is mindenhol egyszarvúak vettek minket körül. Az asztalomon a mai napig ott van egy hatalmas, felfújható unikornis feje, és az arra járó emberek nem értik, hogy mi bajom van. Ez egy olyan kis titok, amit csak a csapatunk tagjai értenek; a többiek azt hiszik, valami nincs rendben velünk.

GS: Tudom, hogy erre valószínűleg nem válaszolhatsz, de mondanál valamit arról, hogy milyen terveitek vannak a sorozat jövőjére nézve?

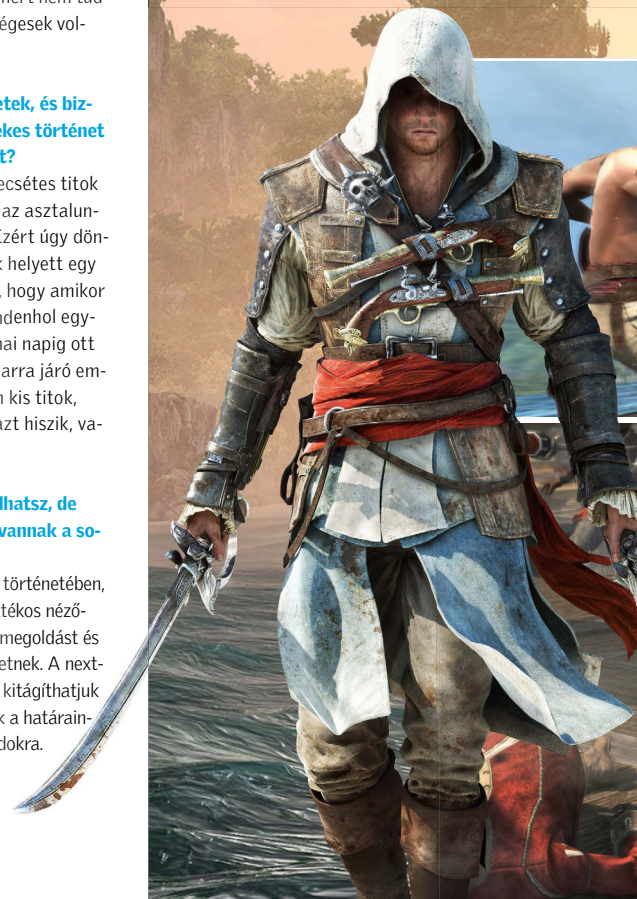
EB: A Black Flag egy kulcsfontosságú pont a széria történetében, hiszen Desmond történetéről most átváltottunk a játékos nézőpontjára. Bemutattunk egy csomó új játéktechnikai megoldást és lehetőséget, amerre a jövő Assassin's Creedjei építhetnek. A next-gen konzolokban is hatalmas potenciál rejlik, amivel kitágíthatjuk a tradicionális AC-élményt, és tovább feszegethetjük a határait. Ahogy már mondtam, készen állunk az új kalandokra.

Arzenálunk részét képezi még a fűvőcső, amit a pisztolyokhoz és a katonáktól kölcsönvett muskétákhoz hasonlóan célzott lövések leadására is használhatunk. Azzal a különbséggel, hogy a méregbe mártott nyilacsökkák nem lár-mázzák fel az egész tábornak, hanem rövid időre elkábítják az őröket, netán habzó száju őrlötet csinálnak belőlük, akik gondolkodás nélkül társaik torkának ugranak.

Az előző részt ért kritikák hatására a montrealiak megnövelték a csendes és észrevétlen megközelítést igénylő, job-bára hallgatózóssal és megfigyeléssel kezdődő küldetések számát, de érzésem szerint átestek a ló túloldalára. Amikor már hajóval kellett osonni a floridai mocsárvidéken, úgy kergetni egy kisebb ladikot, hogy annak legénysege ne vegyen észre, de lehetőleg a megfigyelőposztokon szolgálatot teljesítő őrök se, akkor betelt a pohár, és alaposan lepontoztam a missziót. Tudniillik mostantól egytől ötig értékelhetünk (nem kötelező) minden egyes küldetést, ily módon befolyásolva a sorozat majdani epizódjait. Ami a nagy többség tetszését nem nyeri el, ahhoz hasonlóval a jövőben vélhetően már nem fogunk találkozni. Az opcionálisan teljesítendő kihívások (például adott módon végezni meghatározott számú ellenséggel) viszont nyugodtan megmaradhatnak.

A HORIZONTON TÚL

Florida déli csücskétől a Yucatan-félszigetig a teljes nyugat-indiai szigetvilág játszóterünké válik, ez pedig jóval



nagyobb terület, mint bármi, amivel eddig a sorozatban találkoztunk. Tucacnyi kisebb-nagyobb település – így Havanna és Kingston – utcáin kergethetünk a spanyol vagy angol egyenruhát viselő katonákkal, akiket a jól megszokott módszerekkel tudunk lerázni vagy kicselezni. A pór nép közé hajított aprópénz és a táncoslányok szolgáltatásainak igénybevétele sem számít újdonságnak, ahogy az sem, hogy egy kisebb embercsoporthoz érve automatikusan elvegyülünk közöttük. Az még hagyján, hogy Edward nem lóg ki pár mosdatlan matróz közül, de hogy egyetlen egyenruhást sem zavar egy megtermett kalóz pár csinos leányzó között, inkább lehangoló, mint vicces. Régi betegsége ez a sorozatnak, ahogy a kihívásokkal küszködő MI is. Utóbbit a Ubi hagyományosan az ellenfelek számának növelésével igyekszik kiküszöbölni, holott egy lopakodós küldetésnél épp az értelmes (a gyanús jelekre is figyelő) örök jelenténe nek igazi kihívást. Az olyanok, akik észreveszik, ha a fél perce még a ház falát támasztó társuk helyén csak egy vértócsa sötétlik. A veteránok erre már csak legyintenek, legfeljebb az újoncok csodálkoznak.

Még jó, hogy cserébe tartalmas időtöltéssel kárpótol a játék, ha már fedeltetni nem képes a visszatérő hiányosságokat. A legtöbb tevékenység – kincskeresés, hajók megtámadása és kifosztása, vadászat, szigonyozás – célja a szórakoztatáson túl a fejlesztésekhez, valamint a craftinghoz elengedhetetlen erőforrások megszerzése. Pénz nélkül nem tudunk magunknak jobb fegyvereket vásárolni, az eljuttat vadak és halak (il-

letve cetek) szintén jó pénzt hoznak a konyhára, valamint több pisztoly befogadására képes fegyverövet és hűtőnk túlélési esélyeit javító öltözetet jelentenek. Sok-sok ezer aranyérmével leszünk szegényebbek, mire felvirágoztatjuk Edward saját kis kalózöblét, és felkészítjük a Jackdawt arra, hogy fregattokkal, galleonokkal, de még csatahajókkal is képes legyen elbánni. Arról nem beszélve, hogy számos erődtípus vár arra, hogy kitűzzük rá a kalózok zászlaját.

KALÓZ VOLTAM

Egyértelműen a széria Moby Dickje lett az *Assassin's Creed IV: Black Flag*, így ahhoz, hogy minden egyes négyzetméterét felfedezzük, az összes rejtélynek (templomos kulcsoknak, maja kincseknek) a végére járjunk. Ahab kapitányhoz fogható elszántság szükségeltetik. Persze Edward története már önmagában megér egy hosszú hétvégét, ráadásul úgy épül fel, hogy a cselekmény szempontjából nem meghatározó tevékenységekbe is bepillantást enged, amelyekhez aztán vagy megjön a kedvünk, vagy nem. Én például előszeretettel fosztogattam és raboltam a tengeren, drága pénzen tisztára mostam a nevem, ha már elegendő volt az üldözötetésből, órákat töltöttem cápák, rájak és medúzák között úszkálva elsüllyedt hajók értékes rakományai miatt, megszigonyoztam mindent, ami nagyobb volt egy delfinnél, vadásztam krokodilra, jaguárra és kapucinus majomra. Öltöm pénzért, öltöm szórakozásból, öltöm, hogy életben maradhassak. Kalóz voltam, a magam ura, György király pedig bekaphatja.

Chavalier

Az első tiszt

Minden kapitánynak szüksége van egy megbízható első tisztre. A *Black Flag* esetében ezt a szerepet egy társalkalmazás tölti be, amit kezelhetünk ugyan mi magunk is, de talán egyszerűbb, ha cimboránk kezébe adjuk, míg mi a játékot élvezzük (tessék ideképzelnéni egy sátáni kacajt).

Az app előnye, hogy anélkül is leolvashatunk minden információt a játékunkkal szinkronban frissülő világtérképről, hogy egy másodpercre is megszakítanánk a kalózkalandot. Sőt, haverunk megjelölheti számunkra a közeli felfedezni valókat is. A lényeg azonban csak most kezdődik, hiszen akár utazás közben is átböngészhetjük a felfedezéseket, vagy elmerülhetünk abban a metajátékban, amit flottamenedzsment takar. Meglévő hajóinkból a feladatnak megfelelően állíthatunk össze kötelékeket, hogy azok a siker legnagyobb esélyével térjenek vissza a küldetésekről, az így szerzett zsákmányt pedig a későbbiekben igény szerint felhasználhatjuk vásárlásra vagy fejlesztésre.



A kézitusa látványos, akrobatikus elemekkel tarkított és roppant brutális

HARDVER

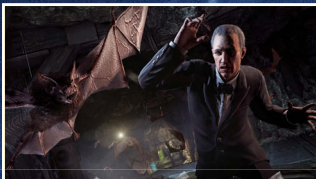
Windows Vista/7/8, Intel Core 2 Quad Q8400 2,6 GHz/AMD Athlon II X4 620 2,6 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 260/AMD Radeon HD 4870 (512 MB VRAM, Shader Model 4.0), DirectX 11, 30 GB HDD

- + tökéletesen eltalált hangulat
- + jót tett neki a megnövelt nyitott világ
- + lehangoló terjedelem és tartalom
- még mindig nem tökéletes az MI
- súlytalan modern szál
- frusztráló lopakodás hajóval

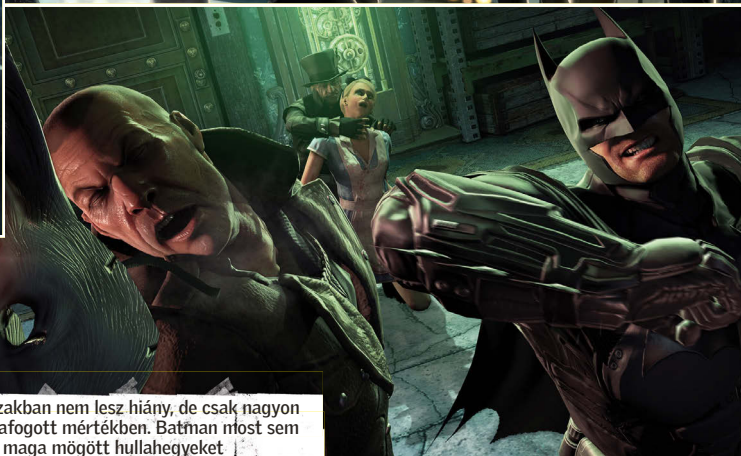
CHAVALIER

Egy kötöttebb AC-t aligha fogunk már ezek után lelkesen a keblünkre ölelni.

92



Sajnos egyelőre csak meghatározott pontokra fuvaroz el a Batwing, de a jövőben egészen biztosan nagyobb szerepet kap – úgy legyen!



Erőszakban nem lesz hiány, de csak nagyon visszafogott mértékben. Batman most sem hagy maga mögött hullahegyeket!

Denevér déjã vu

BATMAN: ARKHAM ORIGINS



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive**
 Fejlesztő **Warner Bros. Games Montreal/Splash Damage**
 Platform **PC, PS3, Xbox 360**
 Röviden Karácsonykor Batman nyolc bér-gyilkost üldöz Gotham utcáin, de nem azért, hogy ajándékozzon.
PEGI 16+

HARMADIK FEJEZETÉHEZ ÉRT A BATMAN SOROZAT, DE AZ ÚJ EPIZÓDOT MÁR EGY TELJESEN MÁS TÁRSASÁG KÉSZÍTETTE, RÁADÁSUL MÉG MULTIT IS KAPOTT, AMIT EGY HARMADIK FEJLESZTŐ-CSAPAT HOZOTT ÖSSZE. Rendszerint ennyi bába között elvész a kisdud, de az *Arkham* játékok zsenialitásának köszönhetően az *Origins* is jó lett. Csak nem annyira, mint a nagy elődök.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Amikor kiderült, hogy nem a Rocksteady fogja készíteni az új *Batman* játékot, már tudtuk, hogy akár a csillagokat is lehozhatják a földre az új fejlesztők, akkor sem lesznek képesek felülmúlni az első két rész sikerét. Sajnos ilyen az emberi természet, hozzászoktunk valami jóhoz, de amint a változás legcsekélyebb jele felmerül, befeszülünk, és elutasítók leszünk. Az igazat megvallva én is így álltam hozzá az *Arkham Origins*hez, kerestem benne az orbitális bakikat, a következetlenségeket és az amatőrismust, hogy leírhassem jó nagy betűkkel azt, hogy „ugye megmondtuk”. A gond az (vagy inkább szerencse), hogy nem találtam ilyeneket, sőt Joker színre

lépése után kifejezetten érdekes és letehetően lett a játék.

A 13-15 órás végigjátszás után azonban nem tudtam szabadulni attól a gondolatától, hogy bizony az *Origins* szemrebbenés nélkül felhasznált minden jobb játékelemet az első két részből. Bizonyos pontokon úgy érezhetjük, hogy egyáltalán nem új ez a játék, inkább az *Arkham City* egy hatalmas DLC-je, amit valamilyen rejtélyes oknál fogva teljes áron kínálnak eladásra. Ez valahol dicséret is lehetne, sőt azok számára, akik az elmúlt négy évben egy barlang mélyén éltek, és nem játszottak sem az *Arkham Asylum*mal, sem az *Arkham City*vel, az *Arkham Origins* minden idők egyik legzseniálisabb akciójátéka. A gond csak az, hogy fenemód el lettünk kényeztetve az első két részzel, és a nagy újítások teljesen elmaradtak. Mint minden olyan kiadónak, amelyik talpon akar maradni ezekben a nehéz időkben, a Warnernek is kell egy olyan sorozat, amit legalább két évente piacra dobhat, és eladhat belőle néhány millió darabot. Hiába vették meg azonban a NetherRealmot, gyorsan belátták, hogy *Mortal Kombat*ból és *Injustice*-ből nem lehet évente tejelő sorozatot kipasszíroz-

ni. Kézenfekvő volt tehát az *Arkham* széria, de ott meg a Rocksteady volt a szűk keresztmetszet, nekik legalább három év kell egy komolyabb játék összerakásához. Ezért volt kénytelen a Warner létrehozni a saját stúdióját Montrealban, de mint minden újoncnak, nekik is be kellett tartaniuk bizonyos szabályokat: semmiféle változtatást nem eszközölhettek az eredeti játékméneten. A régi rajongók így pontosan ugyanazt kapták, mint eddig, ami bizonyos szempontból teljesen rendben van, másfelől viszont gáz, mivel hamar rádöbbenünk, hogy ugyanazokat a mesteri játékelemeket adták el nekünk harmadszorra.

MINDEN MARADT A RÉGIBEN?

Na ezt így kijelenteni egy kicsit erős lenne, hiszen számos újítás helyet kapott az *Origins*ben. Szerény véleményem szerint az *Arkham* játékok harcrendszere a legjobb jelen pillanatban az akciójátékok között, az alapokhoz nem is mertek hozzányúlni, viszont kicsit kibővítették. Újfajta ellenfelek jelentek meg, a páncélos verőembert csak bizonyos kombókkal lehet a földre vinni, míg a harcművész rosszfűk az ellentámadásainkra is ellentámadással felelnek, szóval jobb vigyázni velük.



Páncélozott harcművész – minden gonosztevő rémálma

BIZONYOS PONTOKON ÚGY ÉREZHETJÜK, HOGY AZ ORIGINS EGYÁLTALÁN NEM ÚJ JÁTEK, INKÁBB AZ ARKHAM CITY HATALMAS DLC-JE

Jellemző a játékra, hogy szinte soha nincs olyan helyzet, amikor hat-nyolc ellenfélnél kevesebb ugrik nekünk, sőt az MI még segítséget is hoz, amennyiben a környéken lebzselő haramiák meglátják vagy meghallják, hogy harc folyik a közelükben. A FreeFlow harcrendszer teszi a dolgát, bár meglehetősen időigényes hat-nyolc ellenfelet kifektetni, főként akkor, ha állandóan meg kell szakítanunk a kombóinkat és kivédeni a hátulról érkező támadásokat. Felszerelésünk is kibővült néhány új tárggyal, de a már megszokott és megszeretett kutyúket sem kell nélkülöznünk. A bérgyilkosok legyőzésével zsákmányolhatunk új tárgyakat, melyek nagy hasznunkra lesznek a későbbiekben. Itt van mindjárt Deathstroke csáklója, ami nélkülözhetetlen, mivel képes bizonyos pontok között kötelet kihúzni, amire felkapaszkozhatunk. Új felszerelés továbbá Electrocutioner villámoló kesztyűje – egyaránt használható közelharcban és az egyre nehezedő fejtörők megoldásában.

A VILÁG LEGJOBB DETEKTÍVJE

Sherlock Holmes, Columbo és Linda mellett szokás a Denevérembert is a világ legjobb detektívjének hívni, ami nem amolyan tiszteletbeli cím. Számos bűnesetet kell megoldania az *Origins*ben is, ráadásul ehhez igénybe veszi a legkorszerűbb technológiát. A sisakjába épí-

tett okoszeműveg segítségével a legapróbb részletekből is képes rekonstruálni az eseményeket, és kikövetkeztetni, mi történhetett valójában a bűncselekmény helyszínén. Az így elkészült 3D-s filmet aztán tetszés szerint lassíthatja és visszatekerheti, újabb bizonyítékok után vadászva. Nagyon jó ötlet és megvalósítás, viszont van vele két apró gond. Az első és legfontosabb az, hogy bolondbiztos. Messziről látható, rikító piros háromszögek jelzik az érdekes helyeket, el sem lehet téveszteni. Nincsenek mellékszálak, nincsenek félrevezető bizonyítékok, vakvágányok. Akár egy háromméves kigyerek is képes megoldani ezeket a bűnyűgyeket. A másik gondom az volt, hogy a teljes végigjátszás során mindössze három ilyen bűnesettel találkoztam, ez sajnos nagyon kevés. Értem én, hogy kell valami puskapor a DLC-kbe is, de ez nem vigasztal, hiszen ez lett volna az *Origins* legnagyobb újítása, legalább ezekből tettek volna be többet.

A BATMAN KARÁCSONYI KÖRÍTÉSE

Grafikában és zenében nem ismert kompromisszumokat a Warner, az UnrealEngine 3 itt is hihetetlen részletességgel képes visszaadni Gotham gótikus, borongós és télies hangulatát, ráadásul még csak erőmű sem kell hozzá. PC-n és Xboxon is teszteltük a játékot, mindkettőn nagyon jól nézett ki. Értelemszerűen PC-n jóval

A NEVEM STROKE, DEATHSTROKE

Kétségtelenül ő a legkarizmatikusabb a nyolc bérgyilkos közül, nem véletlenül az ő bossharca lett a legélvezetesebb. A fejlesztők is így gondolták, mivel külön DLC-t adnak ki belőle (az előrendelőkhöz már meg is érkezett), melyben egyedi mozgásokkal és fegyverekkel küzdhetjük végig az összes challenge küldetést. Külön kosztümöket is kapunk, bár Batman és Robin ruhátára is elég változatos a multiban. Nagy kár, hogy eddig még nem kapott minikampányt, mint a Macskanő az *Arkham City*ben.

sebb, főként akkor, ha az összes grafikai extrát élesítjük. Ilyenkor azonban alaposan megizzad a gép, két-hároméves otthoni tesztgépeimen kénytelen voltam kompromisszumokat kötni az elfogadható fps érdekében. Sajnos Mark Hamill már nem volt hajlandó bevállalni Joker hangját harmadszor, így az a Troy Baker vette át tőle a mikrofont, aki az *Arkham City*ben Kéttarcot és Robint keltette életre. Batman szerepében Roger Craig Smith orgánuma tündököl, aki ugyan még nem szerepelt egyik *Arkham* játékban sem, viszont azok a játékosok, akik rendszeresen mosnak fület, és szeretik az *Assassin's Creed* játékokat, felismerhetik a hangját: ő szólaltatta meg Ezio Auditorét három *AC* játékban.

ASZIMMETRIKUS MULTIPLAYER

Valami számomra érthetetlen okból kifolyólag a nagy kiadók folyamatosan erőlködnek azon, hogy sikeres játékaik élettartamát megfejelejen olyan multiplayer játékmódokkal, melyekkel a megjelenés utáni hónapban már tényleg csak azok játszanak,

AZ NVIDIA ESETE BRUCE WAYNE-NEL

Az Nvidia nagyon kitett magáért – aki egy komolyabb GeForce kártyával rendelkezik, az csodákat láthat PC-je képernyőjén, mikor az Originsszal játszik. Konzolosok számára felkavaró képeket mutatunk!

PHYSX

Bár bizonyos konfigurációkban alaposan visszafogja a gép teljesítményét (történet optimalizálások az előző részhez képest), a maximalisták bekapcsolják a PhysX-et, és gyönyörködnek a látványban. Több tízezer hópihe kavargó az éjszakában, hihetetlen vizuális élményt nyújt.



TESSELLATION

A tesszelláció bekapcsolásával Batman teljesen nyomokat hagy a hóban, sőt még az árnyékok is szépen megtörnek a mélyedésekben.



DYNAMIC SHADOWS

A DX11-es opció bekapcsolása esetén az árnyékok jelentősen feljavulnak, és életszerűbbek lesznek, köszönhetően annak, hogy 2048×2048-as felbontást kaptak.



NATIVE 4K SUPPORT

Akinek ilyen kijelzője van, az bátran választhatja a 3840×2160-as felbontást, ami olyan tíz év múlva már alap lesz PC-n.

AMBIENT OCCLUSION

Két tárgy találkozásakor a fényhatások sokkal életszerűbbek és kifinomultabbak lesznek, ha az AO-t bekapcsolva hagyjuk.



KONFIGURÁCIÓ

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

EREDMÉNYEK BATMAN: ARKHAM ORIGINS

37-43 FPS
(A HÍD KÖZEPÉN)

Resolution: 1920×1080
Vsync: On
Distortion: High
Dynamic Shadows: DX11 enhanced
Anti-Aliasing: TXAA High
Ambient Occlusion: High
PhysX: High

57-60 FPS
(A HÍD KÖZEPÉN)

Resolution: 1920×1080
Vsync: On
Distortion: High
Dynamic Shadows: DX11 enhanced
Anti-Aliasing: Off
Ambient Occlusion: High
PhysX: Off

Együttműködő partnerünk

notebook.hu

és

ALIENWARE

akik az adott játék címét rátetováltatták legalább az egyik farpofájukra. Ők a fanatikusok, akiket az sem zavar, ha hosszú perceket kell várniuk a lobbyban, a lényeg az, hogy kedvenc karakterükkel aprítsák fel netes barátaikat.

Az *Origins* multiját az a Splash Damage készítette el, akinek a kétes dicsőségű *Brink* és az *Enemy Territory* köszönhetjük. Mentségükre legyen szóva, ők tényleg mindent megpróbáltak; kitaláltak egy egészen egyedi rendszert, amely akár még működhetne is, legalábbis rövid távon. A lényeg az, hogy két háromfős csapat küzd egymás ellen (Bane vs. Joker) az Invisible Predator játékmódban. A fejlesztők azonban bedobták az arénába egy harmadik frakciót is, a szuperhősökét. Batman és Robin a magasból figyelik az ütközetet, és amikor elérkezettnek látják az időt, lecsapnak a gyanútlan bűnözőkre. Ez a

rész leginkább a *Gears of War* multijára emlékeztet, fedezékrendszerrel (sajnos nem rombolható a környezet), kicsit nehézkes irányítással és iszonyatosan pontatlan fegyverekkel. Pozitívum viszont az, hogy a meccsek bizonyos pontjain megjelenik Joker és Bane is, így tehát őket is tudjuk irányítani.

Néhány bemelegítő meccs után már kezdett kicsit jobban menni a harc, bár nagyon furcsa volt, hogy a gép sorsolással döntötte el, hogy kik lesznek a szuperhősök az adott meccsben. De nem is ez zavart igazán. A legtöbbször sikerült a gépnek olyan magas szintű játékosokkal összepárosítania, akik egyetlen jól irányított fejlődéssel a padlóra küldték. A tizedik ilyen eset után a pokolba kívántam az egészet, és megfogadtam, hogy még csak véletlenül sem lépek be többet. Pedig az ügyesen elrejtett mikrotranzakciós csomagok (néhány euróért vehetünk magunknak extra

ládákat, melyekben további felszerelések rejtőznek) feltételezik azt, hogy visszavárják a játékosokat, de van egy olyan sanda gyanúm, hogy nem ebből fog meggazdagodni a kiadó.

NYOLC KISCI BÉRGYILKOS

Az *Origins* története kicsit nehezen indul be, de aztán a játék harmadánál behúzó, és kiteljesedik. Van benne egy olyan csavar, ami után még az ínyencek is elégedetten csettintenek. Batman és Joker is most találkozik először, érdekes megfigyelni, hogy miként éli meg ezt a hős és a gonosztevő. A nyolc bérgyilkos is egészen egyedül hangulatot ad a játéknak, mivel egyáltalán nem tekinthető mindegyik gonosz karakternek, sőt némelyik becsületesebb sok gothami rendőrnél is, csak ugye nem bírtak ellenállni az 50 millió dolláros vérdíjnak, amit Black Mask tűzött ki a De-nevér fejére. Maguk a bossharcok hűien követik az *Arkham* játékok ha-

gyományait, vagyis minimum négy-szer végig kell csinálnunk azokat a mozgulatsorokat, amelyek segítenek végre levinni életerejüket. A kezünk viszont meg van kötve, semmi szabadságunk nincs, csak úgy győzhethünk, ahogy a tervezők azt megálmodták.

TÖVÉBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

A főszál végigjátszása után még számtalan egyéb lehetőségünk lesz arra, hogy felfedezzük a várost, amely most már kétszer akkora, mint az *Arkham City* volt. Hozzávetőlegesen olyan 50 óra tiszta játékidőre lesz szükségünk, ha teljesíteni akarunk minden mellékszálát és kihívást. Ezek között lesz neves bűnözők megfékezése, challenge kihívások (gyakorló küldetések) legyűrése és bűnszövetkezetek felszámolása. A gond csak az, hogy a „nyitott világ” illúziója hamar szertefoszlik, gyorsan rájő-



Ez az egyik legkeményebb jelenet az egész játékban, szerencsére nem mutatják végig a cselekményt



A Sötét Lovag „kicsi a rakás, nagyot kíván” játékkal szórakoztatja a kopasz versenyzőket



” AZ UNREAL ENGINE 3 HIHETETLEN RÉSZLETESSÉGGEL KÉPES VISSZAADNI GOTHAM GÓTIKUS, BORONGÓS ÉS TÉLIES HANGULATÁT, RÁADASUL MÉG CSAK ERŐMŰ SEM KELL HOZZÁ

vünk, hogy a fejlesztők végig fogják a kezünket, és bizony alaposan kupán vágnak, ha le merünk térni az általuk kijelölt útról.

Egyik kedvenc küldetésem Anarky megfélemezése, aki bombákat helyez el a város különböző pontjain. A bombák helyzetének meghatározása után elindul egy visszaszámlálás, ami ha lejár, felrobban az adott épület. Mivel egy kereskedelmi bank volt az első célpont, nem nagyon siettem a helyszínre (a gyors utazást a Batwinggel egyszerűen letiltotta a játék). Már csak néhány másodperc volt hátra a detonációig, amikor odaértem, esélyem sem volt legyőzni a bomba őrzésére kirendelt nyolc anarchistát. Amint lejárt az idő, a képernyő elstétült, kezdezhettem előlről az egész küldetést. Gondoltam, okos leszek, és még a visszaszámlálás beindulása előtt hatástalanítom a bombát vagy legalább az őröket, de persze mikor odaértem, csak a nagy semmit találtam ott. Nincs helye tehát a külön utaknak, a fejlesztők szabályai sze-

rint kell játszánunk, bármennyire idegesítő is ez.

BATMAN BERÉG

Ez a zöldfülű Batman még elég nyers, tele van frusztrációval, amit a szerencsétlen bűnözőkön tölt ki. A rabkórház dugig megtelt áldozataival, nem habozik fizikai erőszakot alkalmazni, ha fontos információkat akar kicsikarni a banditákból. Lőfegyvert sajnos továbbra sem használ, bár a batarangokat dobálja rendszeren. Barlangja még félkész, kocsiját például még csak most rakja össze, de már így is komoly laborral és számítógépközponttal rendelkezik.

Mindent összevetve ez egy nagyon jó játék, kár, hogy végig ott bizsergett a tarkónkon az a bizonyos kellemetlen déjá vu érzés. Az *Origins* szinte minden elemét láttuk már valahol máshol. Vitathatatlan tény viszont, hogy ezek az elemek zseniálisak, önállóan szemlélve őket mind kiemelkedik az átlagból (harcrendszer, grafika, hangszínesek, sztori, mellékszálak...), de ha egyben

nézzük az egészet, akkor el kell ismernünk, hogy ez a trilógia eddigi leggyengébb része. *Batman*-rajongóknak azonban kötelező darab, maximum nem fogják végigjátszani egymás után tízszer, mint az *Arkham Asylumot*.

Mocsy

HARDVER

Intel Core 2 Duo, 2,4 GHz/AMD Athlon X2, 2,8 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GTS, 20 GB HDD

- + FreeFlow harcrendszer
- + 50 óra tiszta játékidő
- + kiemelkedő sztori
- korlátozott sandbox
- nem folytatás, csak DLC
- repetitív boss harcok

MOCYSY

Ismétlés a siker anyja.

86





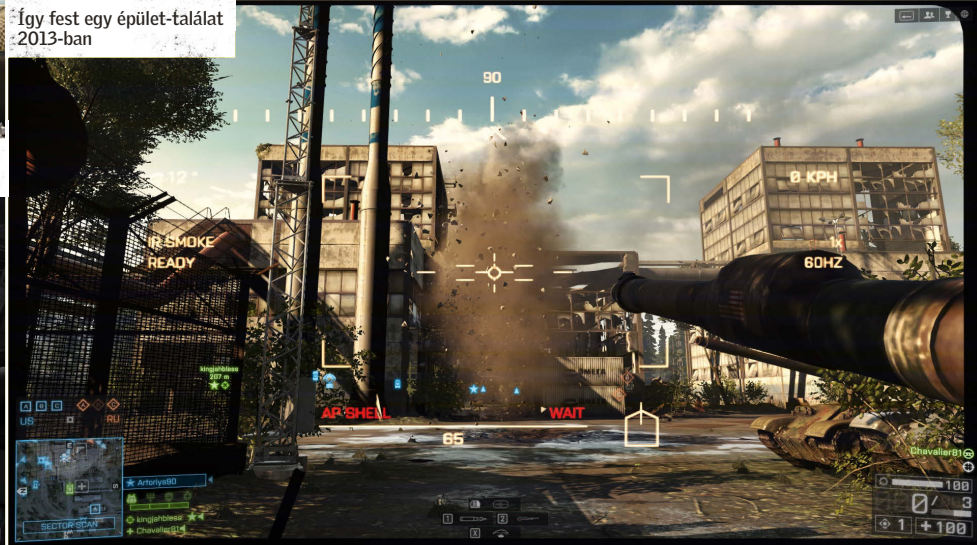
Az megvan, hogy a szerelésinre erősített irányzék távolságállító gombján leolvashatók a számok?



Még ha Molotov-kocktél nincs is, azért a fíling felidézhető



A fények néhol egészen hajmeresztőek

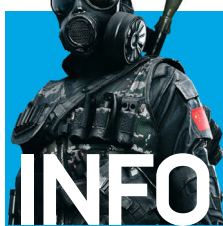


Így fest egy épület-találat 2013-ban

Az év többjátékos élménye füstből lép elő – full HD füstből

BATTLEFIELD 4

A KI ISMER, TUDJA, HOGY ÖREGKOROMRA MÁR NEM SZÍVESEN TARTOK NAPRAKÉSZEN EGY OTTHONI GÉPÉT JÁTÉK CÉLJÁRA SOK ENERGIÁVAL ÉS PÉNZZEL, INKÁBB FIZETEK VALAMELYIK MULTINAK EGYŐSSZEGBEN AZÉRT, HOGY TEGYE EZT MEG HELYETTEM. Éppen ezért minden órával jobban várom a PS4/Xbox One kettős megjelenését, és minden órával jobban gyűlölöm azt a nyolc éves dobozt, ami úgy berreg a nappalimban, akár egy négyhengeres ipari kompresszor, az ajtaja csak nagy erejű fizikai ütlegeléssel vagy fegyvernek látszó tárggyal nyitható, számítási kapacitását pedig egy amis kakukkosóra is felülmúlja. Ezért aztán fogcsikorgatva látok csak neki egy-egy prémium kategóriás játék tesztelésének mostanság, mert tudom, hogy a fejlesztők nem ebben a formában szeretnék azt elem tálalni, hanem úgy, ahogy majd az új platformokon kinéz. Alant tulajdonképpen két különböző játékélményről olvastok kritikát, a he-



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **EA Digital Illusions CE**
 Platform **PC, Xbox 360, PS 3**
 Röviden **2020-ban FPS. Az egyjátékos kampányban egy négyfős raj útját követjük, de a játék erősen többjátékos-orientált. PEGI 18+**

tedik konzolgenerációs *Battlefield 4* ugyanis vizuálisan erősebben hasonul a *Battlefield 3*-hoz, mint a pécés és a next-gen *Battlefield 4*-hez. Ettől függetlenül tisztáznunk kell, hogy a „folytatás” fogalmilag nem szükségszerűen jelent grafikai újításokat, még ha a kényes izlésű közönség gyakran el is várja azt. A most megjelent játék az előzőhöz képest tartalmaz egy komplett sztorit új szereplőkkel és drámával, egy rakás multiplayer pályát néhány nagyszerű, friss ötlettel, tömértelen, eddig nem látott fegyverrel és harcjárművel, továbbá egy új grafikai motort. Azért ennyi bónusz általában elég szokott lenni a kritikai és a kasszasikerhez, sőt, ennél kevesebb is – gondoljunk csak a legnagyobb konkurencia teljesítményére az elmúlt esztendőkhöz.

EGY SZTORI, EGY CSAPAT

A cselekményt illetően az első rossz érzés akkor kapott el, amikor Stockholmban a DICE egyik prominense az erről szóló előadáson olyasmiről kezdett hadoválni, hogy igazi emocionális hullámvastat építenek, egy nagyívű, több szálon futó háborús eposz helyett inkább az egyes katonák személyes drámájára koncentráva. A hasonló jelszavakkal beha-

rangozott *Warfighter*hez annyira rémes emlékek kötődnek, hogy akkor már inkább jöjjenek a kuttyák meg az intelligens halak. Hosszú szünetekkel beszélt az ember, mint akinek nincs konkrét mondanivalója, ezért retorikai trükkökkel és karakteres orgániummal óhajt hatni a közönségre. Ez politikai nagygyűléseken sikerülni szokott, de egy csapat szakbarbár újságíró előtt aligha. Az említett dráma tárgya a történetben a Tombstone raj, amelynek ténykedéséről az egész játék szól. 2020-ban az USA és Oroszország közötti fegyveres konfliktus továbbra is tart, sőt, egy katonai puccsot előkészítő, Chang admirális nevű figurának hála Kína is az intervenció küszöbére sodródik. Daniel „Reck” Recker őrmester bőrébe bújva több eltérő helyszínen és igen érdekes szituációkban kíséreljük meg az amerikaiak oldalára billenteni a mérleget a négyfős alakulat élén. A brigád összetétele többször változik az események hatására, de a DICE ígérete ellenére elmulaszt igazi feszültségbe rántani bennünket. Talán a karakterek kidolgozatlanlansága, felszínessége, jellemük közhelyessége, a dialógusok kiszámíthatósága és a szellemesség teljes hiánya volt az oka, de az egyjátékos kampányt kimondottan untam.

A helikopterek átlagéletkora a BF4-ben 58 másodperc



PC-n joystick nélkül a repülő továbbra is szinte irányíthatatlan



Kis bandánk harcászati értéke Bud Spencer és Terrence Hill kettősével vetkszik, de a párhuzamot nyugodtan használhatnánk a történet hitelességének vonatkozásában is, mert a sztori kínosan bugyuta fejleményekkel van tele. Egy süllyedőben lévő anyahajóhoz például a flotta nem küld harmincöt mentőcsónakot kimenekíteni a bent rekedteket, bevezényel viszont a pusztuló monstrumba, a lángoló robbanóanyagok közé négy embert egy merevlemezéért. Sajnos kellemetlen mennyiségű játéktechnikai közhely is eldurran az egyes missziókban. Ha jön egy tank, nyilván mi robbantjuk fel egy udvari vécében talált páncéllökővel, amikor meg autóba ülünk, garantáltan megjelenik mögöttünk a kínai népköztársaság oldalkocsis motoros ezrede, amit a szütyőnkben tárolt oldalkocsis motoros ezred-elhárító rakétával pusztítunk el. Nem a társaink, hanem mi. Az egyik jelenetben már annyira szeretnék nekünk adni a megdicsőülés lehetősé-



KONFIGURÁCIÓ

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

EREDMÉNYEK BATTLEFIELD 4

27-31 FPS
(BAKU - NYÍLT TÉR)

Resolution: 1920x1080
Vsync: On
Texture Quality: Ultra
Terrain Quality: Ultra
Effects Quality: Ultra
Antialiasing: 4x MSAA
Ambient Occlusion: HBAO

57-60 FPS
(BAKU - NYÍLT TÉR)

Resolution: 1920x1080
Vsync: On
Texture Quality: Medium
Terrain Quality: Medium
Effects Quality: Medium
Antialiasing: Off
Ambient Occlusion: SSAO

Együttműködő partnerünk

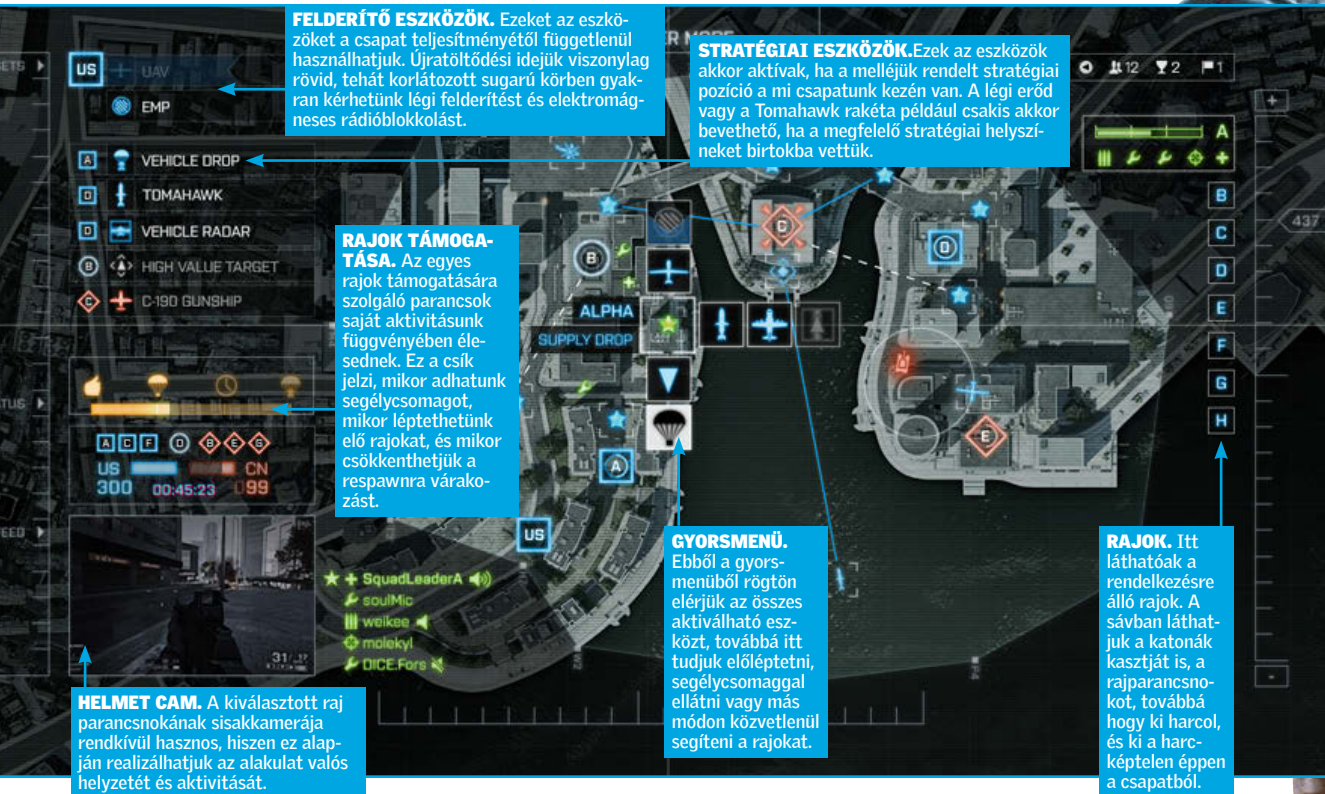
notebook.hu

és

ALIENWARE

A FŐPARANCSNOK MAGÁNYOSSÁGA

A commander módot legutóbb a 2006-os Battlefield 2142-ben láthattuk, de a mostani megoldás némiképp összetettebb, úgyhogy érdemes felkészülten nekivágni.



FELDERÍTŐ ESZKÖZÖK. Ezeket az eszközöket a csapat teljesítményétől függetlenül használhatjuk. Újratöltődési idejük viszonylag rövid, tehát korlátozott sugarú körben gyakran kérhetünk légi felderítést és elektromágneses rádióblokkolást.

STRATÉGIAI ESZKÖZÖK. Ezek az eszközök akkor aktívak, ha a melléjük rendelt stratégiai pozíció a mi csapatunk kezén van. A légi erőd vagy a Tomahawk rakéta például csakis akkor bevethető, ha a megfelelő stratégiai helyszíneket birtokba vettük.

RAJOK TÁMOGATÁSA. Az egyes rajok támogatására szolgáló parancsok saját aktivitásunk függvényében élesednek. Ez a csík jelzi, mikor adhatunk segélycsomagot, mikor léptethetjük elő rajokat, és mikor csökkenthetjük a respawnra várakozást.

GYORSMENÜ. Ebből a gyorsmenüből rögtön elérjük az összes aktiválható eszközt, továbbá itt tudjuk előléptetni, segélycsomaggal ellátni vagy más módon közvetlenül segíteni a rajokat.

RAJOK. Itt láthatóak a rendelkezésre álló rajok. A sávban láthatjuk a katonák kasztját is, a rajparancsnokot, továbbá hogy ki harcol, és ki a harcképtelen éppen a csapatból.

HELMET CAM. A kiválasztott raj parancsnokának sisakkamerája rendkívül hasznos, hiszen ez alapján realizálhatjuk az alakulat valós helyzetét és aktivitását.

gét, hogy egy helikopter lelövéséhez Irish annak ellenére dobja oda nekünk a gránátvetőjét, hogy mi ülünk a volánánál. Nevetséges. 12 éves kor felett már mindenkinek borsózik a háta, ha meghallja a kiáltást a szomszéd géppisztoly mögül, hogy „Jaj, egy harckocsi! Valahol kell itt lennie egy RPG-nek, keresd meg, Jancsikám!” A szórakoztatásnak e formájánál még egy Krapea sezlony összeszerelése is izgalmasabb: ott is előre tudjuk, mi lesz az eredmény, de legalább fogalmunk sincs, hol keressük az egyes elemeket.

„JÓ LÖVÉS VOLT, RECKERI!”

Már a háromban is meglehetősen zavart, hogy a többjátékos módban kis kék meg zöld ikonokkal, nevekkal, besztásokkal, nyilacskákkal van tele a horizont, de ott legalább indokolható ez azzal, hogy a játékosnak szüksége van az információra. Itt már a kampányban is előfordulnak ehhez hasonló tréfás indikátorok. Borzalmasan gagy, hogy a megjelölt ellenséges katonák körül ugráló rózsaszín kereszték úgy villognak a képernyőn, mintha a Vörös 5-ös fedélzeti komputere fogott volna be egy buckapatkány-familiát. A funkcióknak ráadásul az égvilágon semmi haszna, hiszen specifikus ellenséget nemigen tudunk kijelölni a bajtársaknak, csak nagyobb csoportokat, következképpen Irishék a gombnyomás-

ra ugyanazt csinálják, amit egyébként is: lőnek.

Szívből megvetem azt a jelenséget is, hogy az FPS-ekben immár műfajtól és játékmódtól függetlenül minden nyavalyás lövés után odaüzengetnek nekünk egy-egy felirattal, hogy éppen fejlövést vittünk be, meg egyébként is „double kill”. A Rettenthetetlen is bizonyára hiteles lett volna csata közben a sarokban egy számlálóval, hogy „angolok:skótok 1204:718”. „William Wallace kill count: 34. Impressive!” „XVII Earl of Bruce Mu – Mu – Multikill!” Megvan ennek is a helye, többjátékos módnak hívják.

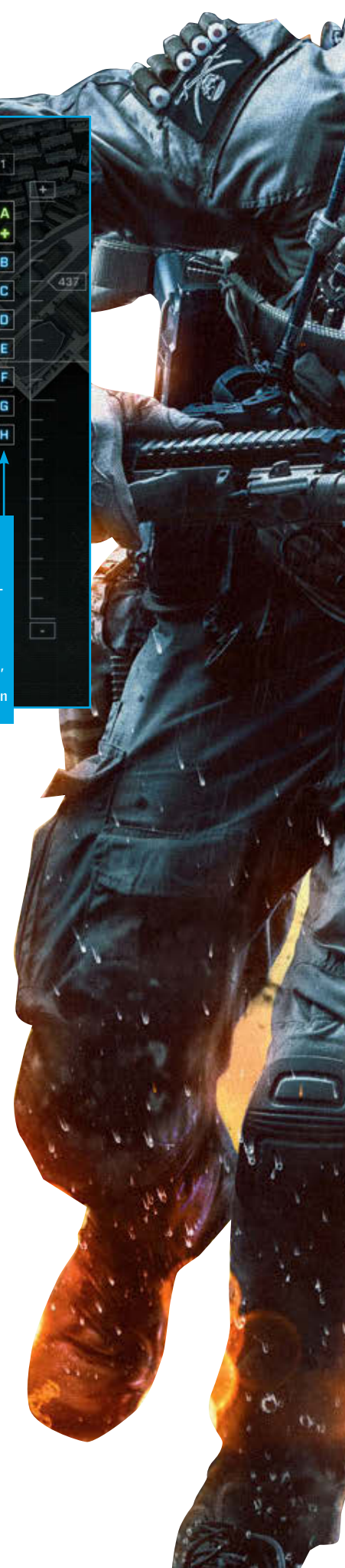
SZÉP A RUHÁD, SZÉP AZ ÖNTÖLTŐ KARABÉLYOD

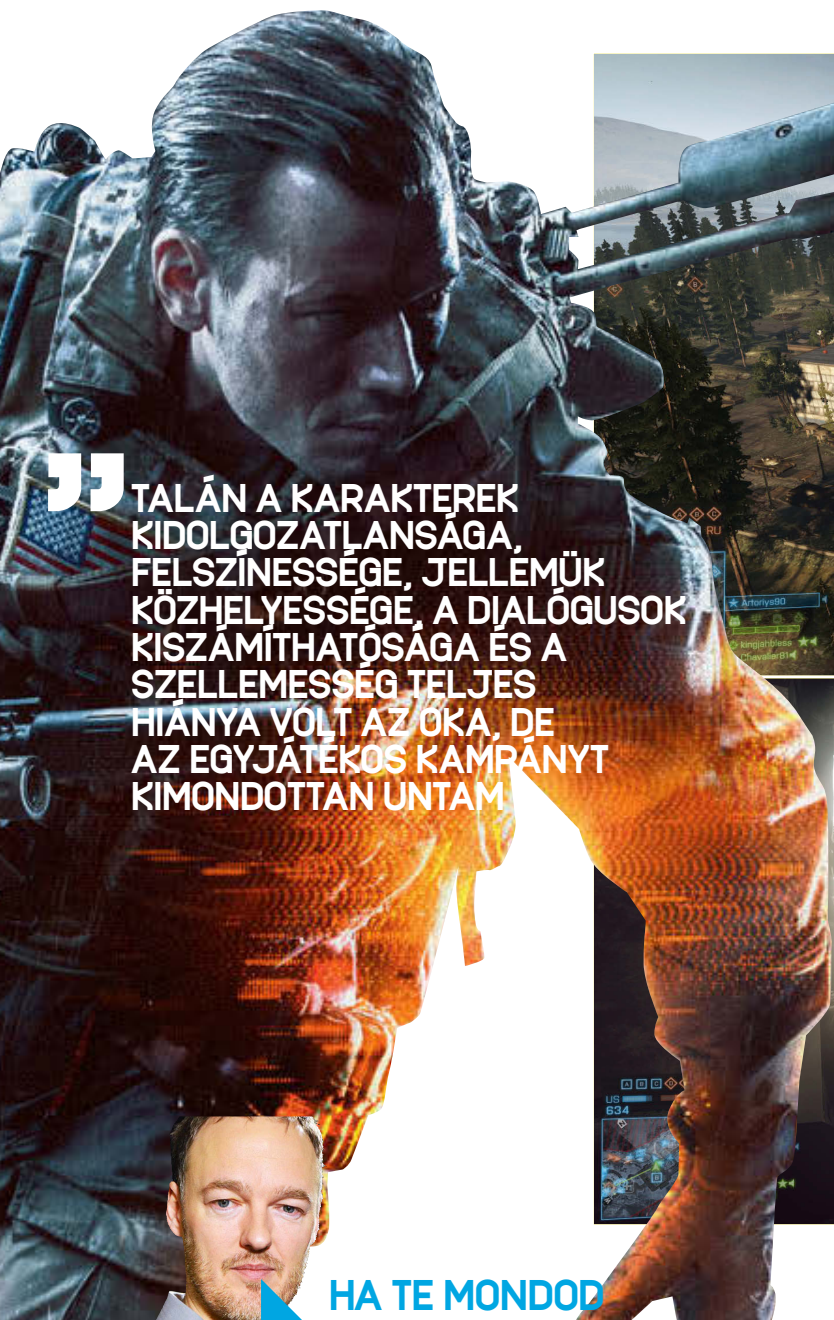
A jelenlegi konzolgeneráció és a pécés verzió közti alapvető különbségek egyike a grafika. Utóbbin a játék szemt gyönyörködtető, előbbin pedig szép ugyan, de sok helyütt erősen idejétmúlt. A textúrák minősége például konzolon olyan, mintha a GameStar szerkesztősége házi feladatként készítette volna egy közös Photoshop-tanfolyam első óráján, ahol senki nem figyelt oda a tanár népre. Amíg a pécén káprázatos a robbanások effektje, a fények, a torzulások, az eső, a szél ereje és a füst, addig Xboxon ebből szinte semmit nem látunk. A tárgyak, épületek, falak dinamikus törése kivá-

ló, valamint néhány pályán gyönyörű a táj és a monumentális épületek, de semmi több.

Talány, hogy miért nincsenek meg azok az epikus pillanatok sem, melyek kiközentenének minket egy percére a közelharc örületéből, vagy más perspektívából mutatnák meg nekünk a küzdelmek természetét. Sehoh az olyan emlékezetes és erős snittek, mint az F-18 pilótafülkéje, az AC-130 lövészkamerája vagy az a hangulatos ejtőernyőzés az orosz ügynökök bőrében. Csak megyünk, lövünk, emberek rivallnak a mikrofonba, néha meg bejön egy dialógus nélkülözve minden igazi fordulatot, humort vagy számottevő feszültséget. A DICE emellett néhány érdekes ziccert is kihagyott. Az eddigi nagyon erős, filmzenének is simán beillő akusztikus, nagyzenekari hangzású alaptémát ugyanis felcserélték egy elektronikus, erőtlen, menőző, mégis jellegtelen és bazári hangszerelésre. Akár egy amatőr kommentátor: semmit nem ad hozzá a meccshez, sőt, elvesz belőle.

A történetből hiányzik az átgondolt dramaturgia, ebből következően a játékos és a szereplők közötti emocionális kapcsolat. Az még nem érzelmi trauma, hogy néha meghal egy-egy mellékszereplő, vagy elveszítünk valakit, akiről egyébként szinte semmi érdelemes, semmi emberi nem derült ki a





„TALÁN A KARAKTEREK KIDOLGOZATLANSÁGA, FELSZÍNESSÉGE, JELLEMÜK KÖZHELYESSÉGE, A DIALÓGUSOK KISZÁMÍTHATÓSÁGA ÉS A SZELLEMESSÉG TELJES HIÁNYA VOLT AZ ŐKA, DE AZ EGYJÁTÉKOS KAMPÁNYT KIMONDOTTAN UNTAM.



HA TE MONDOD

Patrick Bach producer, DICE: „Senkit nem hagyunk hátra. Minden platformból a maximális teljesítményt szeretnénk kihozni, az Xbox 360-ból ugyanúgy, mint a PS4-ből vagy a PC-ből.”

történet néhány órája alatt. A minőségi karakteralkotás nem merül ki abban, hogy kitalálunk egy figurát, aki mindig mindenkiért aggódik, és mindenkit meg akar menteni, az emberi jellemek szofisztikáltabb bemutatására pedig sajnos a DICE-nak nem futotta. A pécén gyönyörű, 360-on és PS3-on csak közepes *Battlefield 4* egyjátékos kampánya így valóban egy hosszúra nyúlt tanulmányúrává silányul, amit érdemes ugyan végigtolni, de mindeközben végig a virtuális csaták valódi izgalmait fogjuk várni epedve.

MINDENKI MINDENKIÉRT, MINDENKIÉRT MINDENKI

A sorozat hat éven keresztül jelent meg egyjátékos mód nélkül, nem cso-

da, ha komolyabb jelentőséget a játékosok a multiplayernek tulajdonítanak. A rendkívül szegényes szójátékkal „levolution”-nak gesztizett jelenség az egyik jelentős újítás, vagyis az a technika, hogy meccs közben a pályák egy drasztikus behatás következményeként alapvetően megváltoznak. A bétából és a négyezer előzetes trailerből ismerős lehet mindenki számára a dolog – aki pedig nem látta a Siege of Shanghai-on leomló toronyházat, az legyen szíves, és ne játsszon többet videojátékkal. A Flood Zone-on például mindent elborít az ár, és több szint víz alá kerül, a Lancang Damnál az óriási gát felrobbanásával hatalmas törmelék zúdul a pályára, majd elmegy az elektromos áram, a Paracel Stormon

pedig vihar kerekedik, ami partra vet egy óriási rombolót. Utóbbi játéktér egyébként kiválóan példázza, hogy miben nyújt többet az új engine az előzőnél. Varázslatosak az erősödő szellőkések nyomán meghajló pálmafák, a szisztematikusan a szél irányának megfelelően mozgó por- és füstfelhők, a búskomorra szürkülő ég-bolt és a huzatban táncoló füves partok, amelyek nem csupán a csónakunk fölé tornyosuló rettentő hullámokat törlik meg, de minden érző gamerszívet is. A játék megfelelő grafikai beállításokon bámulatba ejtően szép, és bizton legyaláz mindent, amit többjátékos módban valaha tapasztaltunk. A pályák felépítése ráadásul üdítően változatos, a helyszínválasztás ötletes,

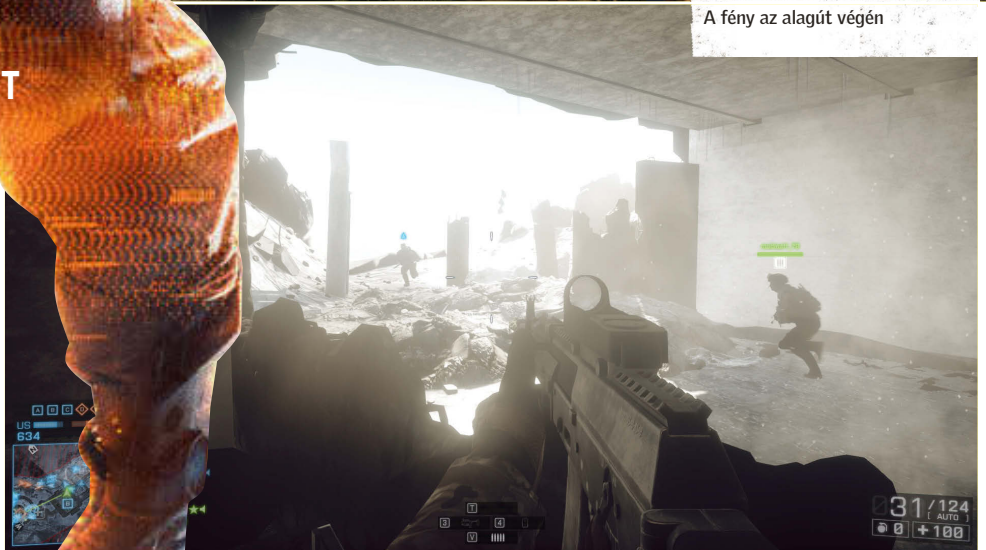
a játéklélmény pedig ennek okán kimondottan szórakoztató. A tíz térkép mindegyike az egyjátékos kampányból ismert, és minden játékmódhoz ezekből kapunk valamilyen módosított vagy az eredetiből lecsipett változatot. A döbbenetes méretű szabad terek mellett felbukkannak a *BF3* Metrójára hajazó, nyomasztóan szűk folyosók is, van erősen szétszabdalt, szigetektől épített terepasztal, valamint sokszintes, mindenekelőtt épületharcászatra koncentráló városi pálya.

NEXT-GEN = PC?

Fontos kiemelni, hogy a platformok közti különbségek jelentősen hatnak a játéklélményre. Először is a konzolos 24-gyel szemben pécén 32, 48 és



A fény az alagút végén



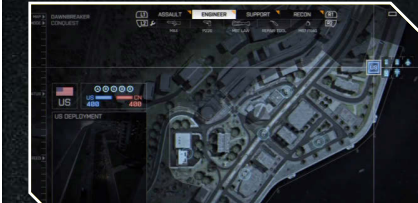
64 fős conquest-pályákon zakatol a tusa, ami összehasonlíthatatlanul intenzívebb tűzpárbajokat jelent. A Paracel Stormon vagy a Golmud Railway-en simán megeshet, hogy Xboxon hosszú percekig menetelünk anélkül, hogy ellenséget látnánk, hiába csökkentették az elfoglalható stratégiai pontok számát a fókuszáltabb játéktér érdekében. Másrészt viszont a nagy létszám hátrány az Operation Lockeren, ahol a földalatti átjárók és kamrák labirintusának néhány központi helyszínén teljesen megreked a küzdelem. Ilyenkor egy-egy alagút két oldaláról 15-20 ember dobálja egymásra a robbanószereket, és lövi egymást folyamatosan az átjutás csöppnyi esélye nélkül.

Az egymással szemben álló haderők méretének szerepe akkor is lényeges, amikor a játék másik nagy újdonságáról, a parancsnoki módról esik szó. Megkockáztatom, hogy a Battlefield 4 commander módjának visszatérése az egyik legnagyobb előrelépés, ami az utóbbi években a többjátékos FPS-ek frontján történt. Egy összetett, átfogó és hangulatos megoldás, ami ráadásul alapvetően képes megváltoztatni a játék menetét, és valódi együttműködésre ösztönözni a csapatrészeket. Parancsnokként utasításokat adhatunk az egyes rajoknak arra, hogy mely pontot támadják vagy védjék meg, kiküldhetünk egy szektorra UAV-ot, ledobhatunk quadot vagy akár

segélycsomagot. Utóbbi amellett, hogy gyógyít és muníciót ad, biztosítja embereinknek a kasztszerét, ha ennek harci körülmények alakulása miatt szükségét látják. A pályán elhelyezett stratégiai pontok birtoklásának függvényében behívhatunk a teljes térképre gyalogsági és járműradart, indíthatunk rakétát, vagy bevethetünk légierődöt, ami folyamatos ágyútűzet és mozgó spawn-pontot ad. Több mint jópofa, hogy képesek vagyunk „előléptetni” a rajokat, vagy meghatározott időre gyorsítani az újraéledés sebességét, ami bizonyos szituációkban óriási taktikai előny.

A PARANCSNOKI SZÉKBEN

Az utóbbi évek egyik leghátborzongatóbb élménye számomra, amikor commanderként realizálok, hogy katonáim szinte mindegyike valóban követi a parancsaimat, a tisztek akceptálják az utasításokat, majd minden erejükkel a kijelölt cél felé kezdenek nyomulni. Libabőrzök, amikor a B pontnál bajba került „Alfa” raj megsegítésére rendelem a „Bravo” alakulatot, és a rajparancsnok sisakkameráján keresztül látom, ahogy a parancs jóváhagyása után az AH-1 Cobra ráfordul az ellenséges állásokra, majd tompa puffogást hallok a rádión át. A fekete gyilkos 20 mm-es M197 fedélzeti gépágyújának, a háromcsövű veszedelemnek dermesztő dübörgése harsan, ahogy a lövész kíméletlenül kezdi puszt



PÁLYA NEVE: DAWNBREAKER

Evolution: A pálya alatti alagút két végén növelhetjük a csőben lévő nyomást úgy, hogy az felrobbanjon, lerombolva a pályán lévő felüljárót, és kettévágva ezzel a fűtőt.



PÁLYA NEVE: FLOOD ZONE

Evolution: A gátat rakétavetőkkkel, a járművek rakétaival vagy C4-essel megoldozva kirobbanthatjuk, elérve ezzel, hogy az alsóbb szinteket előntse a víz, megnehezítve a páncélosok mozgását.



PÁLYA NEVE: GOLMUD RAILWAY

Evolution: A vonat oda-vissza jár a két csapat bázisa között, rajta egy elfoglalható mobil stratégiai ponttal. Ezen túlmenően IED-ek vannak a pálya bizonyos pontjain, amelyeket távolról felrobbanthatunk, ha ellenséges csapatokat látunk a közelükben.

MIKOR UTÁL DUNCAN?

A többjátékos módról általánosságban elmondható, hogy az ember könnyebben felcseszi magát rajta, mint bármin ezen a világon. Én törtem már össze FIFA-lemezt, ütöttem ököllet falat, és rúgtam számítógépházat cipővel, „Good Guy” unokaöcsém pedig egy időben szatyorral hordta el tőlem a darabokra esett kontrollereket, hogy egy hét múlva gyógyultan hozza őket vissza. Bár jókat kacagok a mikrofonba szitkokokat szóró gyerekeken, de egy-egy balul sikerült meccsen magam is leplezetlen megvetéssel hányom az átkot a monitoron pattogó figuráék felé. Az alábbi összeállítás arról szól, mik a számomra legellenszenvesebb aktivitások a Battlefieldben, avagy: „Hogyan kerülheted el, hogy Duncan gyűlöljön?”

- Duncan akkor utál, ha egy sarok mögül szöcskeként kipattanva öled meg, csípőből tüzelve. Mikor láttál kommandósokat a sarok mögül kiugrani? Ilyet normális ember egyszerűen nem csinál. Ez a Battlefield, nem a CS, és nem a CoD. Akkor ugrálj, ha ülepen csíp egy darázs, ne lövés közben!

- Ne adj magadnak olyan nevet, ami a valós neved becézve, főleg ne évszámmal. Senki sem szereti Laci91-et. Ne adj olyan nevet sem, amiben szerepel nemzeti hovatartozásod, például JuanSpain vagy AndorkaHun. Senkit nem érdekel, honnan jöttél, ez egy virtuális hadszíntér oroszokkal, kínaiakkal és amerikaiakkal.

- Ha már rászánod magad, hogy saját emblémát rajzolsz a katonádnak, legyen szíves a férfi nemi szervet és a náci emblémát nem tekinteni érvényes alternatívának. Ezt tenni Duncannek nem tetsző.

- Lapulni egy bokorban egy Iglával, és az egész összecsapás alatt azt lesni, mikor száll fel a bázisról egy védtelen helikopter, nem Duncan kedvére való. Mások közben az életüket adják a hazájukért és a bajtársaikért, miközben lustálkodva farmolod a pontokat, te gyáva kukac!

- A C4-es eleve egy túltápolított butaság a játékban, ne tetézd azzal, hogy kamikaze módjára robbanószerelemmel a hátadon rohansz neki egy ellenséges tanknak. Az tök nem Duncan.

- Figyelj a társakra! Tudom én, hogy az XM25 airburst gránátvető elég ahhoz, hogy a support kasztot válasszod, de az megvan, hogy tudsz löszert is adni a többieknek? Ha egy társad ott ordibál melletted, hogy kéne neki néhány tár, esetleg fejbe is lő párszor a pisztolyával, akkor az alighanem ezér van. Dobj neki egy-kettőt! Sőt, medickel akár fel is támaszthatod a társakat, ami emberfeletti hatalom. Használd!



Ég a verda, ég



Merüljünk el a fejlett haditechnika világában



A HÍRES-NEVES LEVOLUTION

A fejlesztők minden multis pályára betettek valami kis mókát, ami módosíthatja valamelyest a harci körülményeket. Alant egy rövid összefoglaló következik arról, mit hol találunk.



PÁLYA NEVE: HAINAN RESORT

Levolution: A pályán szétfolt olajfoltok terjengenek, amelyek lángra gyúlvá sebzik a gyalogságot, és rontják a látási viszonyokat. A központi hotel épületének szárnyai egyenként lerombolhatók, nehezítve a bejutást.



PÁLYA NEVE: ROGUE TRANSMISSION

Levolution: A tartókábelek elpusztításával leesik az óriási szatelit, ezzel átrendezve a pálya egy részét, és eltüntetve egy járműpontot.



PÁLYA NEVE: LANCANG DAM

Levolution: Rakétákkal az óriási támfal tetején lévő repedés kirobbantható, aminek következtében a fal leomlik, maga alá temetve embert, járművet, és kicsapva az elektromos áramot a környéken.



PÁLYA NEVE: SIEGE OF SHANGHAI

Levolution: A pálya közepén álló hatalmas felhőkarcoló a tartóoszlopok szétlövése után megroggyan, majd összedől. Emellett a pályán több teleszkópos sorompó van, amelyek amolyan harckocsiakadályokként szolgálnak.



PÁLYA NEVE: OPERATION LOCKER

Levolution: A pályán a központi óratorny lerombolható, lezárhatók a börtöncellák, továbbá a külső helyszínen a hóvihár olykor annyira felerősödik, hogy a látási viszonyokat alapvetően rontja.



PÁLYA NEVE: PARCEL STORM

Levolution: Az érkező vihar nehezíti a látást, a hatalmas hullámok révén nehezíti a tengeriküzdelmet, és partra sodor egy romboló hajót.



PÁLYA NEVE: ZAVOD 311

Levolution: Amikor a pálya pinceszintjén megtalálható időzítő eléri a nullát, a rá helyezett robbanófej felrobban, ledönti a kéményt, és ezzel járhatatlanná teszi a környéket a járművek számára.

títani az épületekből a katonáimra tüzelő ellenséget. A halál lebegő démónának roppant sikolyára emberméretű darabok robbannak ki a falakból, ca-fatokban hullanak a homokzsákok, por, téglák és harcosok, a törmelék harminc méteres körzetben mindent elborít. Aztán csend következik. A kínai géppisztolyok ropogása elhallgat, én meg remegő kézzel küldöm a „promote squad” parancsot, és közben olyasmit üvöltök, hogy „Rohadt nagy hősök vagytok, a ... a...kat!” Aztán küldöm is őket tovább, mert az UAV már páncélos aktivitást jelez az északkeleti szektorban. Na mutasson nekem bárki ehhez fogható többjátékos élményt!

A MÓD, AHOGY NYOMOD

A játékmódok ismerősek, bár kikerült néhány azok közül, amelyeket a BF3 kiegészítőiben megismerhettünk. Nincs például Gun Master, Tank Superiority, Air Superiority, van viszont két új szabályrendszer, az Obliteration és a Defuse. Utóbbi egyfajta Search and Destroy, csak kisebb, ötfős csapatokkal, az Obliteration viszont egy ötletes újdonság, amelyben a cél, hogy a térképre véletlenül lerakott bombát eljuttassuk az ellenség területén elhelyezett három fix stratégiai pont valamelyikére. Mindkettő jó szórakozás, de erős a gyanúm, hogy a klasszikus Conquest és a Rush népszerűségét egyik sem múlja majd felül.

A játék tartalmaz még néhány érdekes változtatást, vannak például három-négy szintenként kapott ajándékcsomagok, úgynevezett Battle Packek, amelyek véletlenszerűen dobnak fel fegyverkiegészítőket, XP boostokat és más extrákat, illetve a svédek bevezették a Field Upgrades intézményét is. Ezt a riválistól vették át, és nagyjából úgy is működik, ahogy a CoD-ban sokat láttuk: katonánk előzetesen kiválaszthat egy extra csomagot, ami a harctéren mutatott teljesítmény alapján az adott meccsen szintről szintre adja nekünk a kedvezményeket. Offensive csomagot beállítva például a pályán először gyorsabban futhatunk, később több lőszerrel kapunk, ezután eggyel nő a gránátjaink száma, végül pedig csökken az esésből származó sérülésünk mértéke. Ilyen Upgrade-ből 11 van, amelyek többsége az egyes kasztokhoz kötődik.

MEGÉRI-E VÁRNI?

Nem mehetünk el szó nélkül amellet a sajnálatos tény mellett, hogy a játék kisebb-nagyobb hibáktól hemzseget jelent meg. Mind konzolon, mind pécén rendszeresebb a fagyások, a pécés dedikált szerverek instabilak, és gyakran elmegy a hang is. Nekem egy friss VGA driverrel is olyan textúrahibákat produkált a játék, hogy egy pszichedelikus technóklip rendezője a '90-es

években sírva könyörgött volna a forráskódért. A Battlefield 4-et a többjátékos mód miatt érdemes megvenni, a pécés játékosoknak már most, a konzolosoknak pedig a szebb grafika és a nagyobb játékoszám okán inkább megvárni a PS4-et és az Xbox One-t – több embert ismerek, akinek ez a feltehető szándék. A Battlefield 4 egy kiemelkedően jó játék, ami ugyan közelebb áll a háromhoz, mint a három a saját előzményeihez, de az izgalmas újdonságok miatt előbbre mutat annál. Semper fidelis!

Duncan

HARDVER

Win Vista SP2/ Win7/ Win8; AMD Athlon X2 2,8 GHz/ Intel Core 2 Duo 2,4 GHz; 4 GB RAM; AMD Radeon HD 3870; Nvidia GeForce 8800 GT; 30 GB HDD

- + szenzációs hangok
- + újdonságok a multiban
- + commander mód
- közepes egyjátékos kampány
- bugok a megjelenéskor

DUNCAN

A közepes sztorit egy brutálisan jó pécés multi kompenzálja, de a konzolosok csak az új generáción fogják igazán élvezni.

86



Játék és muzsika tíz... millió percben

ROCKSMITH 2014



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Platform
PC, Mac, PS3, Xbox 360
Röviden Guitar Hero igazi gitárral: a 2011-es Rocksmith minden szempontból továbbfejlesztett változata. **PEGI 12+**

MIKOR NÉHÁNY ÉVE A GUITAR HERO ÉPP NÉPSZERŰSÉGE CSÚCSÁN VOLT, AKKOR „MAGUKRA VALAMIT IS ADÓ ZENÉSZEK” (DE INKÁBB A HIVATÁSOS FANYALGÓK) FŐKÉPP AZZAL ÉRVELTEK ELLENÉ, HOGY „CFHÖHH, SZÁNÁLOM MŰANYAG VACA, KÖZE SINCS A ZENÉLSÉHEZ, DEBEZZEG AZ IGAZI HANGSZER, HÁT ANNAK AZTÁN NINCS PÁRJA!” (Vonatkozó szakirodalom még a South Park „Nyálgitárosok” című epizódja). Ebben éppenséggel volt is némi igazság annak ellenére, hogy kellő mennyiségű sör után még a magukra valamit is adó zenészek is oltári jól szórakoztak a *Guitar Hero*-val. (A ZAP együttes tagjairól például konkrétan tudom ezt, bár mivel nekik HP az énekesük, a „magukra valamit is adó” kicsit talán túlságosan is nagyívű epozsi jelző.) (Egyébként milyen vicces lett volna, ha ezen felbuzdulva a hivatásos katonák is tiltakozni kezdenek a *Call of Duty* ellen, hogy „de béna ez a játék, köze sincs a háborúzáshoz, fegyverrel sokkal jobb mérszárolni...”, nem?) Akárhogy is, jött a *Rocksmith*, ami műanyag vacak helyett igazi gitárt használt, és azt ígérte, hogy ugyanannyira élvezhető lesz mindenki számára. Sőt! Mivel itt már nem csak színes bizgentyűket kell majd nyomogatni, akár meg is lehet tanulni gitározni a játékkal.

JÁTÉKOS ÉS ÉLVEZHETŐ

Ez lenne tehát a *Rocksmith*, ami elég ütős kombináció – kár, hogy a gyakorlatban ez már nem pont így nézett ki, hiszen az egyébként zseniális koncepciót agyoncsapta, hogy a géppel összekötött gitár hangja késett: a lag némi ügyeskedéssel csökkenthető volt ugyan a „játszhatatlanról” „marha idegesítőre”, de ez azért – lássuk be – mégiscsak sovánka, úgyhogy rengeteg játékosnak elvette a kedvét az egésztől (én is csalódottan dobtam félre némi küszködés után). De fejezzük be végre a múltan megrengést, mert itt a *Rocksmith 2014*, melynek legeslegfontosabb újdonsága, hogy eltűnt a lag, nincs késés, nincs idegeskedés, úgyhogy ez az a *Rocksmith*, aminek mindig is lennie kellett volna. Vegyük is inkább úgy, hogy az első rész nem történt meg.

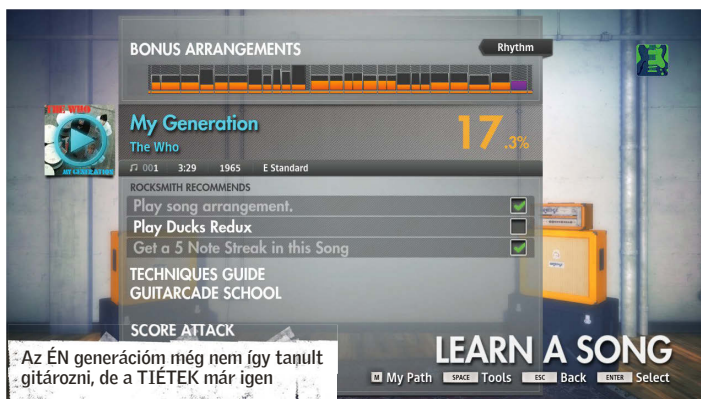
INTERAKTÍV GITÁROKTATÓ?

Egy percre sem volt kétséges számomra, hogy a *Rocksmith* alkalmas a gitártanulásra (hatékonyasága azonban őszintén meglepett – erről majd később). Sokkal kíváncsibb voltam arra, hogy játékként mennyire állja meg a helyét. Aki ugyanis tanult már valamilyen hangszeren, az tudja, hogy a dolog élvezetes részét véget nem érő, unalmas és könyörtelen gyakorlás egészíti ki, ami nélkül semmit sem ér az egész (hacsak nem vagyunk YouTube-videókból kiesett ázsiai kisgyerekek, akik zsigeri zsenilitás-

sal már pelenkában virgáznak bármilyen hangszeren – de a statisztikák és olvasói felméréseink szerint ez elhanyagolható százalékról mondható el). A *Rocksmith* azonban rengeteget tesz azért, hogy változatossá és élvezetessé tegye még a gyakorlást is. Benne van minden, ami a tanuláshoz kell: témakörökre bontott leckék, teljesítményünkhöz alkalmazkodó (de most már manuálisan is állítható) nehézség és így tovább. De hogy például a Guitarcade névre keresztelt minijáték-gyűjtemény új fejezetet jelent a gitártanulás egyetemes történetében, az is biztos.

HA SZERETED A GITÁRKÁD, VÁR TÉGED A...

A már ismerős, de továbbfejlesztett Guitarcade módban gitárunkkal irányíthatunk 11 retró hangulatú – egyrészt mert pixeles, másrészt mert klasszikusokat idéző – minijátékot. Tényleg szórakoztatóak, már az a tény is az, hogy valódi gitárt pengetve kell zombikat, vadkacsákat löni vagy épp oszlopról-oszlopra suhanni nindzsaként. Sokkal fontosabb viszont, hogy minden egyes játék a gitározás olyan aspektusát igyekszik befogni, amit amúgy csak kinépszerű gyakorlással lehet csiszolgatni és tökéletesíteni. A játékok egyre nehezednek, mármint gitártudás tekintetében: az elsőben mindössze annyi kell az irányításhoz, hogy halkabban-hangosabban pengessük



MI KELL HOZZÁ?

A Rocksmith 2014 teljesen független az előző Rocksmith játéktól. A legjobb, ha azt el is felejtjük, hiszen az idei kiadás minden létező szempontból jobb nála; ha azonban valakinek megvan, akkor az ahhoz kapott kábelt is, gitárt is használhatja. A Rocksmith 2014-hez kell tehát maga a játékszoftver (nyilván), a „real tone” kábel (6,35 mm USB), illetve egy elektromos gitár. A játék kapható önmagában, kábellel, illetve egy Epiphone Les Paul gitárral együtt is – utóbbi csomagnak már borsos ára van, de ár/érték arányban így sem rossz biznissz.



Ilyen a Rocksmith kottája. Aki amúgy ismeri a kottát, annak szokni kell – aki itt ismerkedik a zenével, annak majd a kottával lesz nehéz dolga

HA PONT UGYANAZ AZ „ÚRCOWBOY PENGETI VÍZ ALATT A UKULELÉT”-HANGZÁS KÉLL NEKÜNK IS, MINT AMI A MUSE „KNIGHTS OF CYDONIA” SZÁMÁBAN HALLHATÓ, AKKOR NYUGI, MEGOLDHATÓ

a húrokat, de később már a megfelelő húrtnak kell tépni, majd a bundokra is figyelni kell, aztán jöhetnek az akkordok és így tovább. Ráadásul ügyesen vannak felépítve a játékok, legtöbbjükben melléküldetések teljesítésével szinteket is léphetünk, így mindig motiváltak vagyunk továbblépni. Kell is a motiváció, mert mire meglesz a tróféákhoz/achievementekhez szükséges tízmillió pont, addigra megöszülünk – más kérdés, hogy annyi gyakorlással a hátunk mögött mintegy mellékesen már gitározni is megtanultunk. Vicces egyébként, hogy a Guitarcade az a rész, amit a gyakorlott gitárosok a legjobban fognak élvezni, főleg, ha amúgy nem különösebben nagy gamerek. Nekik vicces lesz szokatlan környezetben, mégis számukra teljesen hazai pályán találni magukat. Nekünk is vicces lesz figyelni, ahogy ráflesselnek az „A-mollal zombit lövés”-re.

„AZT MONDTA, DZSEM, DE AZ ÜVEGRE JAM VOLT ÍRVA”

Nagyszerű játékmód a Session is, amikor egy aprólékosan testreszabható zenekar kísér minket. Nyilván nem tudnak bármilyen eszeveszett váltáshoz alkalmazkodni, de azért megteszik, ami tőlük telik – főleg ha mi is partnerek vagyunk annyiban, hogy tartjuk az előre megadott fekvést. Akárhogy is, tö-

kéletesen el lehet jarni a láthatatlan sráccal, akik sokkal türelmesebbek lesznek hozzánk, mint egy valódi zenekarban a többi tag. (Nem lépnek ki, nem hisztiznek, nem hányanak bele a Marshall ládába).

De rettentő sokat el lehet molyolni a Tone Designerrel is, amikor hangcuccunkat elemenként testreszabhatjuk, és a végtelenségig állíthatjuk gitárhangzásunkat, elmenthetjük a nekünk tetszőket és így tovább. Egy gitárosnak ez is jó móka, mert a valóságban irdatlan értékű hangcuccal szórakozhatunk, itt ráadásul ki sem néznek minket, mint egy hangszerboltból, néhány órányi próbálgatás után. A gitárhangzásokat egyébként ki lehet lopkodni a játékban található számokból is, ha tehát pont ugyanaz az „úrcowboy pengeti víz alatt a ukulelét”-hangzás kell nekünk is, mint ami a Muse „Knights of Cydonia” számában hallható, akkor nyugi, megoldható.

NA DE A DALOK!

A dalválaszték egyébként kellőképp széles és változatos, de aki nagyon beleszól, az úgys vásárolgat majd magának újakat a játékba épített boltban. Ami éppenséggel nem olcsó mulatság, de hát ezt már a *Guitar Hero*-ban vagy *Rock Band*-ben is megszokhat-

tuk – úgyhogy míg a P. Mobilnál mindig két forint volt „az” a dal, addig a *Ubisoft*-nál van az ötszáz is. A *Learn a Song* játékmód egyébként kézenfekvő: elpróbozhatjuk a választott dal szóló-, ritmus- vagy basszusgitár részét, a gyakorló módban lassíthatjuk, könnyíthetjük-nehezíthetjük valamelyik problémásabb részt, illetve teljesítményünk függvényében tanácsokat kaphatunk, hogy milyen technikák terén szorulunk leginkább polírozásra (eleinte mindegy, mert mindenben). Egy-egy dalhoz több részfeladat is kapcsolódik, több szinten gyűjthetünk pontokat, teljesíthetünk extra kihívásokat, nyilván azért is, hogy motiválva legyünk újból és újból nekifutni, mert gyakorolni azért nem fog helyettünk a játék.

TÉNYLEG MŰKÖDIK

A *Rocksmith 2014* nem hagyja, hogy akár a fonalat, akár kedvünket elve-szítsük: folyamatosan három aktív küldetésünk van, bármelyiket is teljesítjük, már kapjuk is az újabbat, és lassan végigvezet bennünket a játék összes lehetőségén. Menet közben gondoskodik a jutalmazásról is, úgyhogy mindig kapunk valami pozitív visszajelzést. Összintén: ha csak azoknak szólna, akik tényleg meg akarnak tanulni gitározni, akkor nem sokra menne vele a *Ubisoft*. Mindenkinél szól, aki szerette a *Guitar*

Herót vagy a *Rock Bandet*, mert lazán el lehet vele annyit szórakozni – még többet is, a plusz lehetőségek miatt. Profik nem biztos hogy minden elemét értékelni fogják, például ha valaki kottához szokott, annak nem biztos, hogy könnyen áttál rá az agya, de egy próbát mindenképp megér nekik is. Aki viszont elkezdené vagy újakezdené gitározni, akár zéró tudásszinttel, akár már sok-sok évnyi gyakorlással a háta mögött, és megvan benne az elszántság is, hogy rászánja a szükséges időt, annak mindenképp kincset ér majd a *Rocksmith 2014*.

mazur

HARDVER

2.0 GHz Intel Core 2 Duo E4400/AMD Athlon 64 X2 3800+, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 12 GB HDD

- + nem késik a hang!
- + megtanulhatsz vele gitározni...
- + ... és még jól is szórakozol közben
- de ez sajnos nem elég, gyakorolni nem fog helyetted

MAZUR

Rajtad múlik, hogy játék vagy interaktív oktatóprogram. Mindkettőnek kiváló.

92

Nyugi, ez csak ketchup!

WWE 2K14



INFO

Kiadó **2K Sports**
Fejlesztő **Yuke's**
Platform
Xbox 360,
PlayStation 3

Röviden Az erőszak színháza újabb évaddal jelentkezik, ám ezúttal az öregfiúk is csatlakoznak a jelen nagy titánjaihoz.
PEGI 16+

SZÁMOS MECCS VÉGIGNÉZÉSE UTÁN TELJESEN MEG VAGYOK GYŐZŐDVE ARRÓL, HOGY A WWE - A VILÁG LEGNAGYOBB PANKRÁCIÓS SHOW-JÁT PROMOTÁLÓ CÉG - SZERZŐDÉSBE ÁLL EGY ÖSSZECSUKHATÓ KERTI SZÉKEKET GYÁRTÓ VÁLLALATTAL. Több ülőalkalmatosság török ripityára a kolosszális versenyzők vastos hátán, mint egy ducitábor székfoglalós játéka alatt. Mégis úgy állnak fel egy-egy ilyen náspángolásból, mintha csak egy hóvirágért hajoltak volna le.

A HÓVIRÁG VÉDETT NÖVÉNYI

Akik már éltek a hazánkba beszabadult kábel-tévé hajnalán, azok biztosan fel tudnak idézni egy olyan momentumot, amikor döbbenten ültek a csipkeabrosszal díszített televíziókészülékek előtt, és nem hittek a szemüknek. Izzadt, kötött izomtömegek léptek bele egymás arcába, és törték ketté a másik gerincét. Abban a pillanatban éreztük, hogy ez picit más, mint a Szeszélyes évszakok című nagy sikerű műsor. Elhittük minden pillanatát, és sokáig úgy tekintettünk a nyugati emberekre – legalábbis a mi utcánk gyerekbandája –, hogy ők Zeus tricepszéről lehullott kis izmága anyajegyek, és elpusztíthatatlanok. Aztán az első leutázott mozdulat után, mikor szent-séggelvetre fetrengtünk a földön, éreztük, hogy ez az egész egy nüansznyi sántít. Azóta

persze csöppet megtanultunk angolul, és már tudjuk, hogy mit jelent a „please don't try this at home” felirat, és eszünk ágában sincs többet a konyhaszékéről az előttünk fekvő pajtásunkra rávetni magunkat. Pedig micsoda móka ez, ha jól csinálja az ember! Tudják ezt a Nagy Vízen túli komák, és a mai napig töretlenül éltetik is hazájukban az efféle sportot. A fene sem érti, hogy nálunk – és úgy Európában – miért nem vetette meg a lábát, pedig mi szeretjük a színházat... A pankráció pedig az!

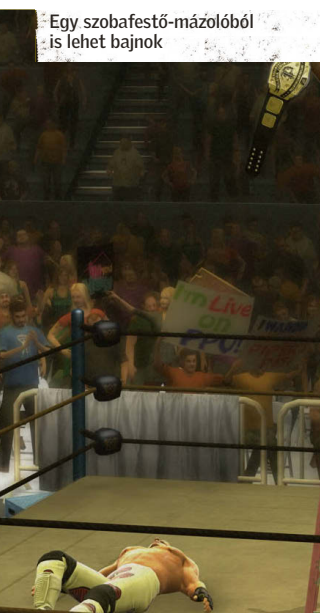
FULL KONTAKT SZÍNHÁZ

Hozzánk közelebb áll a küzdősportok hagyományos formája, így a pankráció legújabb szezonális játéka is hamarabb fogadhatja el magát, hiszen a valósághoz képest sokkal kevesebb a duma, és annál több a pofozkodás. A *WWE 2K14* alapjaiban viszi tovább elődje tulajdonságait, de nem úgy, mint a *FIFA* sorozat, amiben minden rész szinte ugyanaz, csak a labda lesz egyre gömbölyűbb. Most is rengeteg lehetőséget és kihívást kapunk, kezdve a szimpla meccsektől egészen a sztori módig vagy a különböző bajnokságokig, melyekben az összes mostani szupersztár és diva képviselteti magát. Kimondottan élvezetes John Cena vagy a böhöm nagy Mark Henry bőrébe bújni, de lehetőségünk van új, a saját elképzeléseink szerint megformált szereplőt is a porondra küldeni. Szinte már zavar-

ba ejtően sok részletet lehet beállítani kreált hősünkön: kinézetén, jellemén és azon is, hogy milyen koreográfiára vonuljon be a ringbe. Ne legyünk hímsoviniszták, és adjunk teret a lányoknak is. A grafikai megjelenítés nagyon rendben van, ezért feltétlenül ajánlom egy cicababa elkészítését. Sokkal élvezetesebb, amikor a gyengébbik nem passzírozza ki egymásból a szuszt, miközben lengedezik, aminek lengedeznie kell.

Az egyik leginkább élvezetes mozzanata az alkotásnak, hogy visszatekint a dicső múltba. Már az előző felvonásban is érintettek néhány régebbi mérkőzést, de most egészen visszanyúlunk a kilencvenes évek közepéig, több mint 40 legendás mérkőzést vívhatunk újra a 30 Years of Wrestlemania módban. Például Hulk Hogan és Ultimate Warrior híres megmérettetését (emlékszem, ezen a mérkőzésen az indiánnak drukolt a fél ház), de a színészsé avanszált The Rockkal is megkergethetjük a már agastyánkorú Hogan papát.

A hangulatot nagyon megadják ezek a részek, ugyanis a különböző korszakokban zajló mérkőzések híuen visszatitkrozik az adott idő atmoszféráját és képi világát, valamint kópiáját. Az 1985-ben játszódo találkozó például kiköpött olyan hatást kelt, mintha régi Orion tévén keresztül néznénk. Ha sikeresen lenyomunk egy ilyen rangadót – melyben teljesítenünk kell más-más kriteriumként megszabott feltételeket a győ-



Egy szobafestő-mázolóból is lehet bajnok



"I believe i can fly, i believe i can touch the sky..."



A bíró vágyakozva nézi, hogy milyen szép hátizmu van a versenyzőknek. Egy nap talán neki is lesz ilyen szép hátizma... Már jár gyűrni!

zelemhez –, újabb extra tartalmak válnak elérhetővé. Muszáj megemlítenem, hogy csak akkor ugorjatok neki ennek a résznek, ha már egy vékonyka tapasztalat vártezi az újaitokat, mert meglehetősen megmogyoróznak, ha kezdőként léptek a ringbe.

AKKOR ÉN MOST KITEKEREM A KEZEDI!

De csak ha megtanultad, apukám, hogyan kell! Akik szűz pankrátor múlttal merészkednek neki a játéknak, azokat lehet, hogy elsőre hanyatt löki az a rengeteg mód és lehetőség, amelyek egy rajongónak annyira egyértelműek, mint nagymamának az, hogy a selyem zsebendőket mosás után ki kell vasalni. Én magam nem vagyok járatlan ebben a sportban, de azért nekem is kellett egy kis idő, mire megszoktam a rendszert, főleg a harcok irányítását. Amíg tapasztalatlanul nyomkodjuk a gombokat, addig malomkő egyszerűségűnek tűnik a bunyó, de amint leporgetünk pár összecsapást, eléggé rá lehet érezni az ízére, sőt, izgalmasabb lesz, mint egy szimpla verekedős játék. Az akrobatikus elemek, a karakterekre jellemző speciális mozzanatok és az, hogy többféle módon is reagálhatunk egy adódó szituációra (megütjük az ellenfelet, elhajítjuk, kidobjuk a ringből, fojtogatjuk a gumikötélel), igazán élethűvé és idegfeszítővé teszi a találkozókát. Határozottan jelen van a drámaiság és a show-műsor jelleg is. Amikor péld-

dál úgy elvert Eprespuszedlee, hogy közel egy percre fel sem tudtam tápáskodni a csajommal, akkor elvékonyodó hangon visítottam, hogy „Miért nem áll fel? Most miért nem áll fel?” – remélem ebben a minutumban egy szomszéd sem sétált el az ajtóknál. Tudjuk ilyenkor, hogy a színház miatt vergődik, de még te magad sem sejtet, hogy mikor hajlandó újra lábra kecmergni a karaktered, és ez roppant izgalmasá teszi a mókát. Többségében magunk uraljuk a hőszünetet, de ha a szituáció úgy adja, akkor olyan kombókat vernek ránk, hogy csak tétlen szemlélői lehetünk az eseményeknek. Parádés, hogy szinte kötetlenül csépelhetjük egymást – ringen belül és kívül is –, valamint szinte kiszámíthatatlan, hogy mikor ér véget egy meccs. Természetesen másokkal vagy online is megmérgethetjük magunkat, de az MI is jól végzi a dolgát, habár nem tökéletesen – néha ostobán, szinte lefagyva reagál egyes helyzetekre. Ezt leszámítva könnyen rá tud kapni bárki, aki kicsit beletanul a küzdelmek irányításába. A zenei felhozatalnak is köszönhetően mostanában inkább letolok pár kört, mint hogy bepattintsak bármi mást. Csak attól félek, hogy egy idő után úgy össze fog mosódni a pixelfikció a valósággal, és a galériáról nyomatot majd a térdeseiket lakótársam arcába.

Nightwolf

AZ EGYIK LEGINKÁBB ÉLVEZETES MOZZANATA AZ ALKOTÁSNAK, HOGY VISSZATEKINT A DICSŐ MÚLTBA

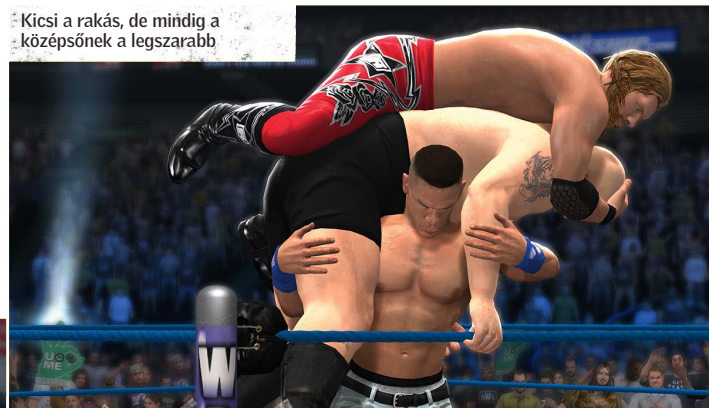
Nem szeretnék a baloldali helyében lenni



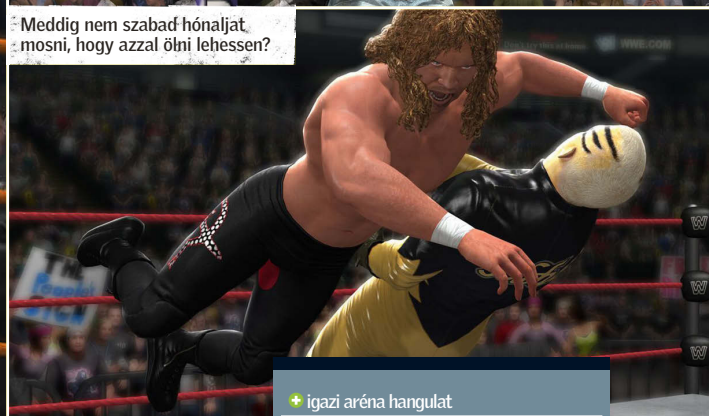
FACE AND HEEL

Első blikkre leginkább a „nagyon buta, igen erős, ebből lesz jó aknavető” mondóka mondanivalójából, tartalmának esszenciájából szippantunk egy nagyot, mikor leülünk egy pankrációt közvetítő csatorna elé egy emberes adag pattogatott kukoricával. Elkél egy kis rágcsa az önfelelt „mozizáshoz”, ugyanis a wrestling nem csupán sport és egy kis vérgőzös picsipacsi, hanem fizikai és mentális felkészülést megkívánó küzdelem, valamint színház a javából. A műfaj kedvelői hétről hétre komplett szórakoztató-csomagot, egy folytatásos show-műsort kapnak tele gorillákat megszégyenítő erőfitogtatással, tömeghangeléssel, drámával, legtöbbször egészen összetett háttértörténettel rendelkező szereplőkkel, akik jó- vagy rosszfiúk. A szájkaratát felváltják a full kontakt harcok, melyek inkább látványosak, mint veszélyesek, hisz előre megrendezték őket, mindnek saját koreográfiája van. Ennek ellenére nem illő csupán színésznek nevezni a szereplőket, mert a komplex, izületeket nem kímélő, valóságos dinamikájú mozzanatok végrehajtásához és a súlyos testi károk megelőzéséhez igazán nagy profizmusra és koncentrációra van szükségük.

Kicsi a rakás, de mindíg a középsőnek a legszarabb



Meddig nem szabad hónalját mosni, hogy azzal ölni lehessen?



- + igazi aréna hangulat
- + zenei felhozatal
- + legendás meccsek újrajátszása
- + pankrátor dívák
- a gépi ellenfelek néha ostobán viselkednek
- néha az élő ellenfelek is ostobán viselkednek

NIGHTWOLF
Az egyetlen hazugság, amit élveznek is.

79

A farkas, amely a házunk helyett az elménkbe férkőzik be

THE WOLF AMONG US: FAITH

A THE WOLF AMONG US DE-RÜLT ÉGBŐL VILLÁMCSPA-PÁSKÉNT ÉRKEZETT AZ ÉLETEMBE – PÁR HETE MÉG A LÉTEZÉSÉRŐL SEM TUDTAM, NEM SEJTETTEM, HOGY TELJESEN LE FOG NYŰGÖZNI.

Pedig én tudok rajongani: gyakran már hónapokkal a megjelenés előtt véletlenszerűen „olyan cuki, hogy belehaloook” kiáltásokat hallatok a Gru mozifilm híres jelenetének mintájára, mikor eszembe jut az adott játék, majd hasonló lelkesedéssel vetem bele magamat a kalandokba. Nem így a The Walking Dead-adaptációval kritikusai és játékosai elismeréseket bezsebelő Telltale Games új játékának esetében: a *The Wolf Among Us*-ról gyakorlatilag semmit sem tudtam; egyszer csak megjelent az Xbox Live-os ajánlómban, de mint ahogy sok más ajánlásnak, ennek sem tulajdonítottam nagy jelentőséget. Ránéztem a farkasember képre, majd épp továbbálltam volna, mikor az egyik barátom felhívott, hogy „mostazonalmárisrögtön” ki kell pró-



INFO

Kiadó **Telltale Games**

Fejlesztő **Telltale Games**

Platform

PC, PS3, PS Vita, Xbox 360, iOS

Röviden A Telltale Games friss, öt epizódból álló játéka, melyben egykori mesehősök új életében kell fontos morális döntéseket hoznunk.

PEGI 16+

bálnom ezt az új játékot. Nagy szerencse, hogy így tett – hát akkor nosza, gondoltam, sem a barátom ajánlásaiban, sem a stúdió korábbi játékaiban nem csalódtam, kipróbálok hát a triált.

EGYSZER VOLT A VILÁG

Nem egészen öt perc telt el a játékidőből, mikorra teljesen rabja lettem Fabletown világának. A 70-es évek jellegzetes, sötét hangulatú filmjeit megidéző atmoszféra hamar magába szippantja az arra fogékonyakat (akik kedvelték például a hasonló tempójú 2011-es *Drive* című filmet, ebben sem fognak csalódnai), ráadásul már az intróban kiderül minden szükséges információ a játék világáról, így az annak alapjául szolgáló, 2002-ben indult *Fables* című képregény előzetes ismerete sem szükséges a tökéletes játékműködéshez. A *The Wolf Among Us* karakterei mindenki számára ismerősek a Grimm testvérek és a Disney-filmek történeteiből: a három kismalac és a farkas, Piroška és a vadász, Hófehérke, a szépség és a szörnyeteg, az Alíz Csodországbanból ismerős Tweedledum és Tweedledee és még sokan mások már az első epizódban tiszteletüket

teszik. A négyzetletű kerek erdő és az Ópencenián is túl helyett azonban mindannyian New Yorkban élnek, miután világaikból kitaszították őket, és rákényszerültek arra, hogy mágia segítségével emberi testben, inkognitóban éljenek az amerikai nagyvárosban. A hirtelen váltás kevés karaktert érintett pozitívan, így kedvenc mesehőseink közül többen a prostitúcióban vagy az alkoholban keresték a megoldást problémáikra.

HŐSÖK MÁRPEDIG NINCSENEK

Az egykori hősök és antihősök tehát, csakúgy, mint a most igen népszerű *Egyszer volt... című* filmsorozat esetében, egy „emberi” világba csöppentek, ahol régi énjük inkább már csak múlt emlék vagy álmokkép. A New York-i Fabletown kerületben a mesék rettegett lényei, a kicsit megszelídült ordas farkas a seriff, ő ügyel arra, hogy az egykori ellenfelek ne ugorjanak egymásnak, és mindenki időben bevegye a boszorkánytól kapott elixírt, melynek segítségével emberi alakot ölthetnek, és feltűnés nélkül mozoghatnak a városban.

Ez a már megfordult világ áll a feje tetejére, mikor kellemetlen események sorozata

„Ezen a vidéken sem farkas a legszebb



„Egyenesen a gyerekkoromba



„Megmondtam, hogy öltönyt kell felvenni a bálba!



„Szép új világ



után a Farkas ajtaja előtt hagynak egy olyan szeretetsomagot, melytől még maga az ordas is „éktelen haragra gerjed”. Fabletown lakói közül valaki sorozatgyilkos – és senki sem tudja, hogy ki lehet az. A Big Bad Wolfból embe-riesített nevű Bigby seriff elkezd hát nyomozni a játékkal együtt, és hamar kiderül, hogy senki sem az, aminek látszik.

SÁRBA TIPOR, ÉS FELEMEL

Akik korábban játszottak már a Telltale-féle *The Walking Dead* játékkal, hamar látni fogják, hogy a *The Wolf Among Us* is nagyon hasonló alapelemekből, valamint ugyanabból az erős vonalú, kicsit képregényes grafikából építkezik. Mindkét játék öt epizódból áll, a *Wolf*-ból 2014 nyarára ígérik a teljes kollekciót, egyelőre csak a körülbelül másfél-két óra alatt végigjátszható első rész elérhető. A Telltale-játékok a népszerű sorozatok mintájára készülnek: azon túl, hogy epizódokból állnak, melyekben bemutatják a szereplőket, nekünk pedig komoly, a történet kimenetelét befolyásoló döntéseket kell hoznunk, minden epizód végén kapunk egy, „A következő rész tartalmából” feliratú, hangulatos outrót, mikor is a játék legenerálja, hogy ha hasonló döntésekkel folytatjuk a játékot, mire számíthatunk a következő részben.

Itt el is érkeztünk a *The Wolf Among Us* egyik legnagyobb erényéhez: bár alapvetően csak néhány gombot kell megnyomnunk ebben az interaktív film-kalandjáték eleyben, a karakterekkel való teljes azonosulás miatt mindig úgy érezzük, hogy hatalmas súly nehezedik a vállunkra minden egyes döntés során, és ezek a döntések akár az ötödik epizódot is befolyásolhatják majd. Két segélykérés érkezett a seriffhez. Hova megyünk először? Kit áldozunk fel a másik javára? Gorombák leszünk, erőszakosak, vagy inkább visszafogjuk magunkat? Ilyen és hasonló, főként morális kérdéseket kell megválaszolnunk minden percben ebben a játékban. Az egyes epizódok végén öszszegzést kapunk fontosabb döntéseinkről, és összehasonlíthatjuk azokat más játékosok választásaival, melyeket statisztikaként jelez a gép. Érdekes megtudni, hogy mások megmentették-e az adott karaktert, vagy hagyták meghalni – ez plusz morális súlyt, néhan bűntudatot vagy a megelégedettség érzését helyezi ránk, hozzájárulva a még intenzívebb játékményhez.

A LELKEK LABIRINTUSA

A játék epizodikus jellege nem csupán dramaturgiai szempontból kiváló: az egyes epizódokban vissza tudunk menni egy-egy fontosabb csomópontig, hogy ott aztán más döntést hozzunk,

és kipróbáljuk az események végkimenetelének többi lehetséges változatát. A *The Wolf Among Us* szerencsére jól kitalált „rewind”-funkcióval rendelkezik, így nem kell végigjátszanunk az egész epizódot akkor, ha például annak csak az utolsó jelenetét szeretnénk újraélni. Amikor „visszatekerünk”, megválasztjuk a pontot, ahonnan folytatni szeretnénk, majd ezt a játék már alaphól ügyesen egy új mentésbe teszi, így véletlenül sem kerül veszélybe első végigjátszásunk.

Egyelőre nem lehet sokat tudni a következő részekről, a menüben néhány kép sejteti csak a várható epizódok fő témáit, de ha hihetünk a Telltale ígéréteinek, döntéseink szerteágazóbbak lehetnek majd, mint a *The Walking Dead* esetében. A *WD*-ben is hihetetlen súlyú, embert próbáló választásokat kellett eszközölnünk, de sajnos az ötödik epizód végére világossá vált, hogy így is, úgy is szinte ugyanaz a játék vége, és összességében lelkiismeretünkön kívül nem változott sok minden az egyes döntéseink után, ugyanis minden esetben fix pontos volt a játék. Természetesen ez részint elkerülhetetlen, de reméljük, a *The Wolf Among Us* esetében mernek már kicsit nagyobb kockázatot, mert ez a játék (is) megérdemelné.

A *The Wolf Among Us* erősen ajánlott mindenkinek, akit egy jó dialógokkal

megtűzdelte kiváló történet el tud varázsolni. Ajánlott azoknak is, akik szerették a Telltale-féle *The Walking Dead* játékot, vagy követik a Fables képregényeket. Azok is játszanak vele, akik szeretik a kaland- és szerepjátékokat. Azok is, akik a 70-es, 80-as évek sötétebb filmjeinek rajongói (vagy épp most élik ezen korszakukat a Drive vagy a Csak Isten bocsáthat meg filmek kapcsán). Ne játsszon a *The Wolf Among Us* játékkal az, aki csak egy egyszerű, buta kikapcsolódásra vágyik. A *Wolf* súlyos. Nagyon súlyos. Tökéletes.

Sophiaso

HARDVER

Intel P4 2,0 GHz-es/AMD Athlon XP 1700+ processzor, Nvidia GeForce 205/ATI Radeon HD 6290 VGA, 1 GB RAM

- + remek hangulat
- + zseniális epizodikus felépítés
- + kiváló szinkron, dialógok
- + inkább film-, mint játékszerű
- inkább film-, mint játékszerű
- rövid (viszont nagy az újrajátszási értéke, és amúgy is epizodikus)

SOPHIASO

Ha így folytatják a szeriát, akár a 2014-es év játéka is lehet.

91

„A KARAKTEREKKEL VALÓ TELJES AZONOSULÁS MIATT MINDIG ÚGY ÉREZZÜK, HOGY HATALMAS SÚLY NEHEZEDIK VÁLLUNKRA MINDEN EGYES DÖNTÉS SZORÁN

„Tízre itthon kellett volna lennetek



FABLES – A KÉPREGÉNY

A *The Wolf Among Us* a DC képregények Vertigo szekciójának egyik legnevesebb, Fables című sorozatán alapul. A 2002-ben indult történet különböző meseuniverzumok ismert karaktereit, így például Piroskát és a farkast, a Szépséget és a szörnyeteket vagy épp az Alíz Csodaországban szereplőit helyezi új, városi környezetbe, ahol a karakterek új kihívásokkal és a mi világunkra jellemző problémákkal szembesülnek. Mi történik, amikor meseéletet élő mesehősöket kiragadunk megszokott világukból? A több mint száz számot megélt, még mindig futó Fablesből, valamint a *The Wolf Among Us*-ból kiderül.

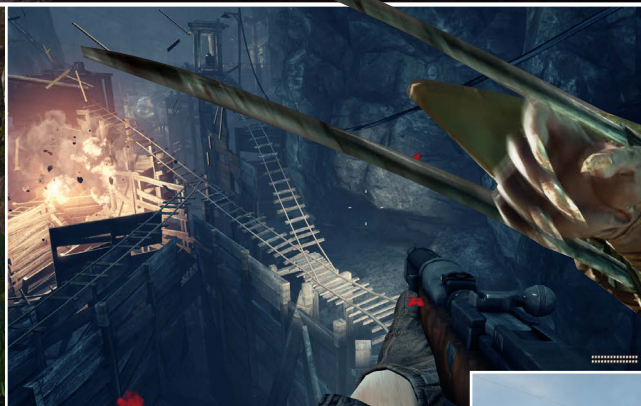


A rejtvények megoldásában segíthet nagypapi jegyzetömbje



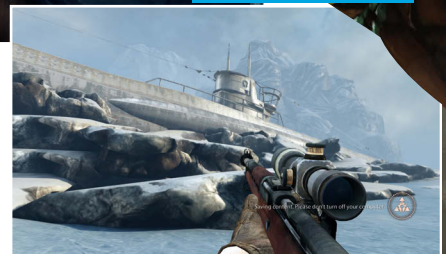
FEJLÖVÉS EZ A FEJLŐDÉS

Az esztelen csörtetés és lövöldözés mellett nem csak azért érdekes az itt-ott elszórt kincseket felkutatni, mert szépek és majd sokat érnek a Négy Sárkány piacon. Az ötféle típusú szobrocskák (a típust a csillogás színe jelöli) némelyest segítenek felturbózni tulajdonságainkat az életerőtől a célzás pontosságán át a fegyver erejéig, bár ennek miertje kissé homályos. A kincseket úton-útfélen felbukkanó, csillogó műemlékeknek lehet beváltani, de sajnos csak bizonyos sorrendben, és a választható fejlesztések száma sem túl nagy.



Micsoda? Ki az a Dr. Jones?

DEADFALL ADVENTURES



INFO

Kiadó Nordic Games
Fejlesztő The Farm 51
Platform

PC, Xbox 360

Röviden Kis kutatás, kis lövöldözés és hatalmas plágium Egyiptomtól a guatemalai romvárosokig, avagy Petőfi helyett Atlantiszt keressük.

PEGI N/A

M I VOLT ELŐBB, A TYÚK, VAGY A TOJÁS? ÉS BARMELYIKET IS KIÁLTJUK KI GYŐZTESNEK, LEHET-E EGY HARMADIK VERSENYZŐT IS RINGBE KÜLDENI? FŐLEG HOGY TELJESEN ÚGY NÉZ KI, MINT A TYÚK, DE EGY MÁSIK SZÖGBŐL MEG EGY AZ EGYBEN TOJÁSRA EMLÉKEZTET.

INFO Elsőre kissé furcsa felütés, tudom, de a *Deadfall Adventures* kapcsán mégis ezen a furcsa axiómán gondolkozom napok óta. Jöjjön Indiana Quatermain, vagyis James Lee Jones kalandjainak recenziója, amelyen még a plágiumok atyja, S. Pál is beajulna. Amikor az első trailert megláttam a *Deadfall Adventures*-ről, kellemesen ráizgultam a játékra, hiszen jómagam is olyan filmekben nőttem fel, mint az Indiana Jones trilógia (a negyediket talán hagyjuk is) vagy a Smaragd románca, könyveim között pedig előkelő helyen csücsült a Salamon király kincse. Talán ezek is közrejátszottak abban, hogy felnőttkorom hajnaláig régész akartam lenni, álmaimban nem is Habsburg porcelánkészletet pucolgattam egy múzeum pincéjében, hanem az őserdőben vágtam utat machetével, és felfedeztem a Tollaskígyó sírját.

Amit előzetesen tudni lehetett a játék kapcsán, az egyrészt a trailer látványa, valamint a tény, hogy vegyítik az FPS- és ka-

landelemeket. Már csak egy jó történetre vágytam, valami eredetire, falhoz vágásra, és boldogan adtam volna rá 99 százalékot látatlanban. Aztán elkezdtem játszani, és árnyalódott a kép. Nagyon.

DR. JONES, HA NEM CSALÓDOM

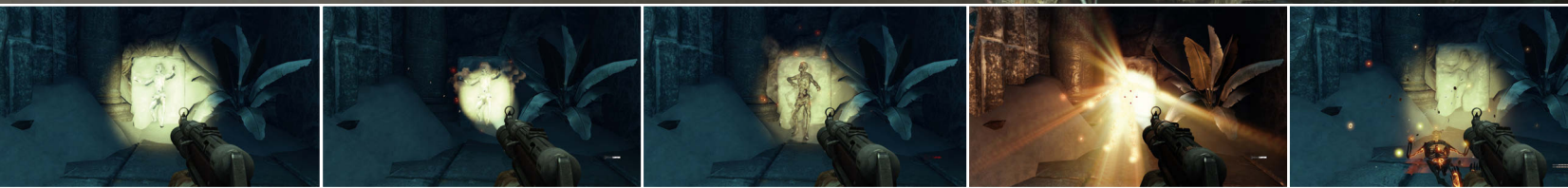
Ütős, eredeti történetet emlegettem? Nos, az elkészült játék első képkockáit meglátva azt hittem, ez egy Indiana Jones játék a licencjogok nélkül. A kissé elnagyoltan kifaragott főhős bizony egy az egyben Jones prof., a barna kalaptól a derékra tekint lasszón át a macsó beszédig. Éppcsak a neve más: James Lee Quatermain (a név történetéről keretesben értekezem hosszabban). Az illető mondjuk nem régészprofesszor, csak egy kalandor, akít egy mellben erőteljesen túlréprezentált hölgyemény és egy tudós kér fel némi segítségre Egyiptomban. A küldetést elfogadja... természetesen a tudós miatt, naná. Mellesleg. A történet a második világháború hajnalán játszódik (ismerős ez valahonnan?). Kalandjaink során először egy egyiptomi ásatás helyszínén bolyongunk egy hú de titkos ősi ereklye felkutatása miatt, de persze közben egyéb kincseket is begyűjthetünk. Első ellenfeleink náci katonák (nicsak, valahonnan ez a sztörivonal is rémlik), akik némi szedett-vedett tutorialként is szolgálnak, heveny tűzparbaj közepette tanulhatjuk meg

az irányítás alapjait. Aztán a síremlék belsőjében megjelenik egy náci középvezető és egy kollaboráns régész... Most szépen mondjátok kórusban, melyik filmben láttunk már pontosan ugyanilyet. Jól van, Pistike, ötös, leülhetsz.

Ahogy a történet hömpölyög tovább, kiderül, hogy a náci tudós mégsem náci, csak beépített ember, aztán még később kiderül, hogy mégsem beépített ember, hanem náci. Hoppá, tetszik érezni a feszültséget? Időközben eljutunk a sarkvidékre is egy pöttyet, de csak azért, hogy Guatemalában kössünk ki, csapdákkal és mérgezett nyilakkal teli romok között. Rádásul a gonosz németek mellett megjelennek a gonosz oroszok is, és szintén vehemensen löni kezdenek szerény személyünkre. Nem, itt már le se írom, hogy ez a rész is valahonnan... Értitek úgyis.

SZABADSÁG, RESZELEM

Rendben, a történetet talán hagyjuk is. Volt már pár olyan játék a világtörténelemben, amely máshonnan erőteljesen nyúlt sztöríja ellenére is élvezetesre sikerült. Szóval azt ígérték, hogy FPS játék lesz, kutatással és fejtörőkkel megspékelve. Az FPS rész valamelyest igaz is, bár elég szakaszosan – a játék első felében a ritmus ilyesmi: van 2-3 perc lövöld, aztán 10-15 perc mászkálás és „na, innen most ho-



1. A zseblámpára extra kakaót adva szabadítsuk ki a jégből

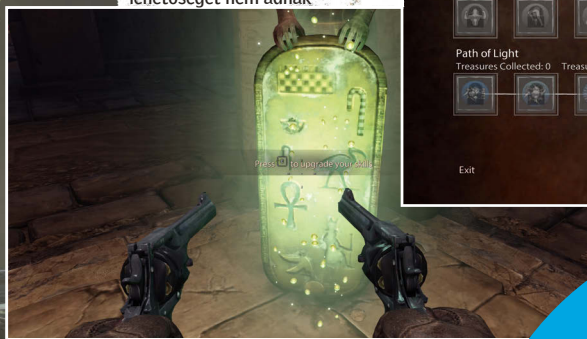
2. Újra irányítsuk rá a lámpát

3. Ismét adjunk rá extra fényt (az ALT gombbal)

4. Ha világít, löhetjük!



A kincsek beváltására szolgáló csillogó szobrok – kár, hogy sok lehetőséget nem adnak



KI VAGY, DOKI?

Mivel kellett valami magyarázat arra, miért nem Indiana Jones a főhős neve (azon kívül, hogy a költségvetés nem fedezte a csillárdos jogdíjat), a baltával faragott arcú kalandornak a James Lee Quatermain nevet adták, háttérsztorija pedig annyi, hogy egy bizonyos Allan Quatermain unokája. Az illető szüleit Henry Rider Haggard, angol kalandíró, aki a Salomon király kincse című könyvvel alapozta meg hírnevét. Allan Quatermain egyfajta tudós kalandor, aki főleg Afrikában bukkan mesebeli kincsek-re, és a könyvek mellett olyan színészek is felöltötték utazóruháját, mint Sean Connery, Richard Chamberlain vagy Patrick Swayze. A készítő bevallása szerint Indiana Jones figurájának megalkotásakor is nagyban támaszkodtak Quatermainre, de persze az 1800-as évekből átmertették a második világháború idejére, és macsó régészprofesszort csináltak belőle. Kár, hogy a Deadfall Adventures alkotói jól láthatóan csak a név terén nyúltak vissza Haggardig, a sztorit már az utód, Indiana Jones kalandjaiból ollózták össze.



A LEGKÖNYVEBB FOKOZATON EGY MAJOMZIGÓTA IS KÖNNYEN KISILABIZÁLJA A CSEMPÉKEN, KIFORGATANDÓ SZIMBÓLUMOK SORRENDJÉT

va menjek” jellegű fejkarás, aztán megint 2-3 perc lövöldés és így tovább. A második szakasztól, nagyjából a sarkvidéki epizód közepétől javul az arány, kábé fele-fele lesz a fegyverpuffogatás és a kutakodás megoszlása.

Az adrenalinrohamok közötti időt egyrészt a helyek felfedezésével töltjük. Ez elvben lehetne érdekesítő, hiszen jó játékalapot adhat egy sokféleképpen bejárható, izgalmas labirintussá váló környezet. Itt viszont gyakorlatilag szinte mindig csak egyfelé mehetünk, a zsákutcákról az első kanyar után kiderül zsákutca mivoltuk. Ha pedig a személyes tulajdonságok fejlesztésére szolgáló kincsekhez vezető „rejteket” bukkan fel, szinte ordít róla, hogy „mielőtt továbbmennél, nézz be ide, itt egy artifakt”.

A fejtörők egy része legalább pofás lett. Nem kell aggodni, három szinten állítható, milyen nehéz agymunkára vágyunk, a legkönnyebb fokozaton egy majomzigóta is könnyen kisilabizálja a csempéken kiforgatandó szimbólumok sorrendjét vagy a semmibe lesza-

adó padlócsempék sorrendjét (ne is mondd, honnan rémlik ilyesmi).

A BALTÁVAL FARAGOTT KIRÁLYFI

A sztori nyúlós, a játékmenet döcögős, de majd helyrerak mindent a grafika – legalábbis ezzel nyugtattam magam, de nem sokáig. A környezet ugyan szépecske, de korlátos – hiába tudunk ugrani, ha még egy negyvencentis kőre se tudunk felkecmeregni. A „minden pusztítható” korszakában pedig elég szárnalmas, hogy lőhetünk, robbanthatunk, még egy egyszerű fadóboz is kibír mindent. A karakterek kidolgozása is középszerű, az arcvonások elnagyoltak, és a mozgás is esetleges: mo-cap helyett sajnos maradt az idéttlen hadonászás. Az MI sincs épp a helyzet magaslatán: az ellenfelek néha teljesen elmeháborodottan rohagásznak, ráadásul mindenkit kétszer kell lelőni, először úgyis felállnak, bármit teszünk. Az FPS játékokban azonnali halálnak számító fejlődés pedig szinte semmit sem javít a helyzeten, ennyi erővel lábujjra is célozhatnánk.

A fura háttérsztori mellett pedig kénytelen vagyok megemlíteni a hihetetlenül döcögő történetet a játékon belül is. Nagy nehezen kinyitunk egy síremléket, ami láthatóan évszázadok óta zárva van, és odabent már vígan lövöldöznek ránk a nációk. Kikapcsolunk egy tüzes-savas-nyilas csapatát, aminek kombinációját előttünk nem tudta senki, de mögötte már ott várnak az oroszok. Bizony, a kalandozás során többször felbukkan elménkben az „és akkor ezt most így hogy?” kérdés. Máskor pedig a továbbjutás nehézsége zavaró – még könnyű puzzle fokozat mellett is előfordult, hogy egyetlen dinamit szétlövése jelentette a kiutat, ám erre semmilyen tipp nem utalt, és maga a dinamit is egyetlenegy háromfokos szögből látszott, három pixel erejéig: a hajamat téptem ki, míg rájöttem, mit is kell csinálni, pedig nem vagyok egy Kiszél Páko.

Összességében sajnos elpuskázott lehetőségnek tartom a *Deadfall Adventure*-st, ami sem a sztori eredetiségével, sem a játék izgalmaival és logikájával nem tudott meggyőzni. Egyszer

mindenképp érdemes kipróbálni, de nem hibáztatok senkit, aki az első beleölt óra után áttér a *Plants vs. Zombies 2*-re: a múmiák még abban is valószerűbbek, és nincs sehol Indiana Jones-utánzat, csak brutális növények.

BZ

HARDVER

Win XP SP3/Vista/7/8; Intel C2D 2 GHz/AMD Athlon 64 X2; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 9600 GT/ATI Radeon HD 3830; DirectX 9.0c; 6,5 GB HDD

- + erőteljesen háromdimenziós főhősnő
- + badass múmiák, nációk és oroszok
- plágium sztori
- FPS-nek nem eléggé FPS
- döcögős fejlődési rendszer
- béna MI

BZ

Ezt a játékot legszívesebben mumifikálnám, és jó mélyre temetném.

75

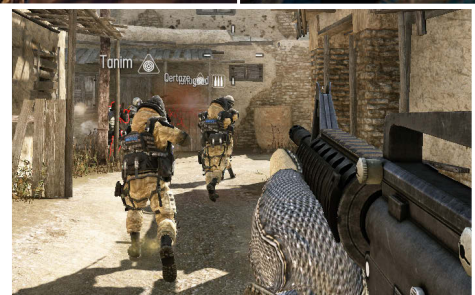


Az egyik legerősebb ellenfél, aki ellen ajánlott csapatban dolgozni, az egyéni akciók itt nem sokat érnek



Forradalmian új multis FPS vagy inkább techdemo?

WARFACE



A CRYTEK 1999 ÓTA TEVÉKENYEDIK A JÁTÉKIPARBAN, DE IGAZÁBÓL CSAK 2003 ÓTA TARTJUK SZÁMON ŐKET, HISZEN EKKOR ADTÁK KI A FAR CRY CÍMŰ CSODÁT. Azóta tíz év eltelt, sok víz és *Crysis* rész lefolyt a CryEngine-en, most pedig megérkezett a csapat legújabb belsőnézetes lövöldéje, a *Warface*. A „Cry” ezúttal kimarad a címből, de talán nem is olyan nagy baj, hiszen elég hülyén hangzana a *Warcry* vagy *Cryface* szójáték. Legalább annyira, mint a *Warface*.

MEGLEPETÉS!

Amikor Chava kolléga értesített, hogy én tesztelhetem a játékot, menten megörültem, mivel az akció műfajban mozgok a legotthonosabban, az pedig külön meglepetésként ért, hogy a *Warface* böngészőalapú. Sajnos nem tartott sokáig ez a pozitív hozzáállás, mivel kínszenvedés volt működésre bírni a kicsikét. A Warface.com oldalon nem tudtam felhasználói fiókot létrehozni, az egész mögött tevékenykedő GFace.com pedig be

sem töltött. Utóbbit végül sikerült megnyitnom, és adataimat is be tudtam regisztrálni, majd le kellett töltenem egy plug-int a böngészőmhöz. Ezek után kiválaszthattam, hogy észak-amerikai, európai vagy török szerveren szeretnék-e játszani, természetesen az európaira kattintottam. Gondoltam, most már kezdődhet a móka, de túl bizakodó voltam, mivel 15-20 percet kellett még várnom, mire betöltődött a játék. 30 Mbit/s-os netnél ezt indokolatlanul soknak éreztem, vajon mennyit várhat az, akinek 10 Mbit/s-os a sávszélessége? Valószínűleg ez az ára annak, hogy nem kell külön kienst letöltenünk és telepítenünk a gépünkre.

HÁBORÚS ARCOK

A kellemetlen kezdetek után viszont nem volt gond a továbbiakban, egy rendkívül gyors karakterlétrehozás után (fej+becenév kiválasztása) már a főmenüben is találtam magam. Itt két lehetőség közül választhatunk, a Versus a klasszikus multis csatákat, a Coop pedig az együttműködő játékmódot tartalmaz. Jómagam utóbbival kezdtem, hogy

MIÉRT PONT WARFACE?

Cevat Yerli, a Crytek vezetője elárulta a titkot: „Mivel nagyon személyes, közösségi élmény. Tudom, elég furcsa szójáték, de szerettem volna megfelelően kifejezni, hogy ez egy közösségi FPS. Jórészt a háborúról szól, ugyanakkor a barátokról is. Szóval ezért tértünk vissza folyamatosan a face (arc) szóhoz. Mivel személyes.”



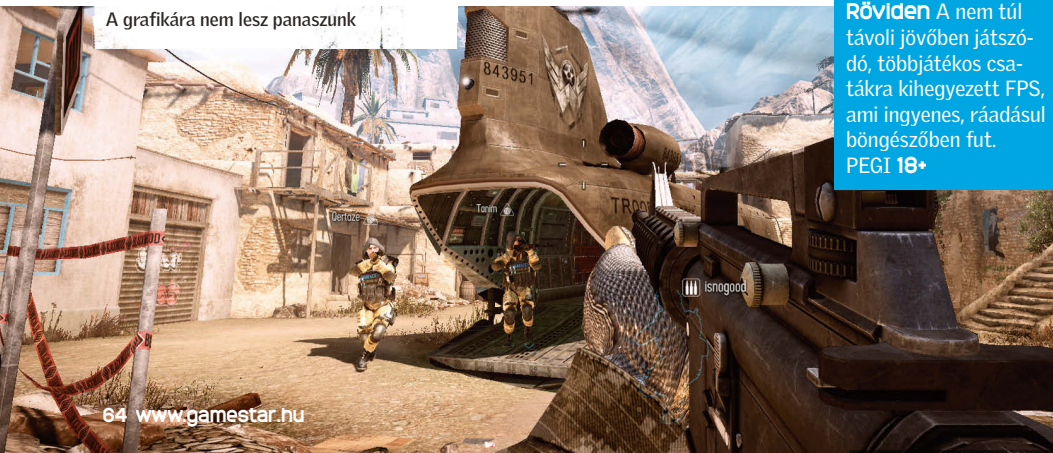
INFO

Kiadó **Trion Worlds (Európa)**
Fejlesztő **Crytek Kiev**
Platform **PC**
Röviden A nem túl távoli jövőben játszódó, többjátékos csatákra kihegyezett FPS, ami ingyenes, ráadásul böngészőben fut.
PEGI 18+

belerázódjak az irányításba és a játékmenetbe. Az alapvető mozgásokon kívül kétféle speciális mozgásunk lehet: a sprintelést megkoronázó beszállás, valamint a csapattagokat segítő bakartás. Persze akkor sincs veszve minden, ha nincs a közelben bajtárs, mivel a legtöbb helyet abszolválhatjuk saját erőnkön is. A kooperatív küldetésekből mindössze annyi a feladat, hogy eljussunk A-ból B-be egy olyan pályán, ami rendkívül egyszerű, körülbelül három kanyar van benne. Ezt néha megfűszerezik egy boss-harccal, mint például egy nehézpáncéltű ellenféllel vagy egy mech-hel, ilyenkor pedig nem ajánlott szemből nekirohanni az ellennek, helyette taktikus oldalunkat érdemes kidomborítani, a többiekkel egyetemben.

A Versus részben megtaláljuk a Free for all, Team Deathmatch és Plant the Bomb módokat, valamint egy Storm és egy Destruction nevezetűt. A Storm lényege, hogy az egyik csapat harcállásokat foglal el, míg a másik ezt igyekszik megakadályozni, a Destructionben pedig különböző objektumokat kell megsemmisítenie, illetve megvédenie a két szemben álló félnek. Túl sok újdonságra tehát se itt, se a kasztoknál ne számítsunk (lásd keretes írásunkat): egy támogató (Medic), egy fél-támogató (Engineer) és két támadó (Riflemen, Sniper) osztály közül választhatunk, pontosabban csak választhatnánk, mivel a szanitéc és a mérnök valamilyen oknál fogva a játék elején nem érhető el.

A grafikára nem lesz panaszunk



Csapatársainknak segíthetünk a magasabb helyekre feljutásban



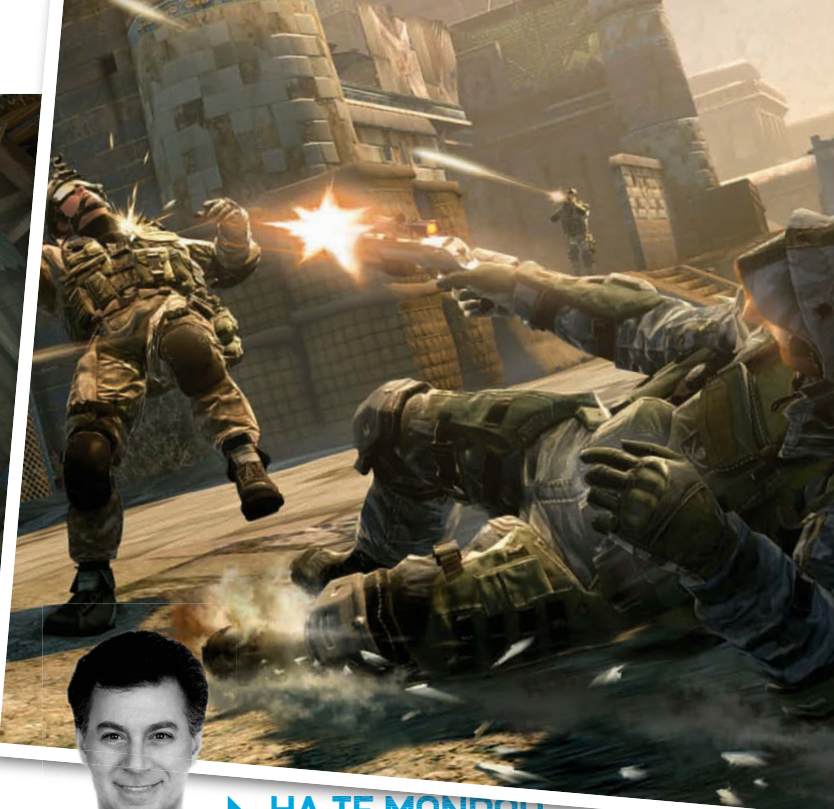
A WARFACE NEM FORRADALMASÍTTJA AZ ONLINE FPS-EK PIACÁT, DE KORREKTÜL ÖSSZERAKOTT IPAROSMUNKA, AMI REMEKÜL DEMONSTRÁLJA A BÖNGÉSZŐBEN FUTTATHATÓ JÁTÉKOKBAN REJLŐ TECHNOLÓGIAI LEHETŐSÉGEKET

F2P VAGY P2W?

A meccsek után természetesen tapasztalati pontokkal és játékbeli pénzzel gazdagodunk, előbbit szintlépésre, utóbbit pedig új felszerelésekre és fegyverekre költhetjük. Apropó, fegyverek: bekerült a játékba a *Crysis*ban megismert fegyvertuningolási lehetőség is, így még erősebb csúzlíkat gyárthatunk, ha eleget játszunk a különböző kiegészítők feloldásához. Vagy fizetünk értük... A *Warface* ugyebár papíron free-to-play, azaz ingyen játszható, de mivel megtalálható benne a mikrotranzakciós rendszer (valódi pénzért vásárolhatunk meg dolgokat), és ennek segítségével erősebb fegyverekhez is juthatunk, inkább a pay-to-win felé hajlik: ha fizetsz, akkor nyersz, mivel hamarabb használhatsz durvább cuccokat, mint azok, akik idővel oldják fel ezeket. Az persze jó kérdés, vajon ki költ ilyesmire ebben a játékban, mivel nem a legkötelesebb lövöldéről van szó. A nem túl változatos játékmódokon és a pályák

egyszerű felépítésén kívül maga a mozgás is „furcsa”, egy kissé olyan, mint-ha vízben gázolva haladnánk. Nem nevezném lassúnak, inkább nehézkes, amihez mindenképp idomulnunk kell, hiszen eddig mást szoktunk meg a többi játékban. Sajnos a respawn-pontok sem tökéletesek, ugyanis megesik, hogy a rendszer gondolkodás nélkül visszadob annak a tűzharcnak a közepébe, ahol elhaláloztunk, így pillanatok alatt újabb golyót fejelünk le, és jobblétre szenderülünk. Az MI is hagy némi kivételül maga után, ezt rögtön észreveszitek majd a kooperatív küldetések közben, valamint az is megesik, hogy a falon keresztül lőnek le minket, erre viszont mi nem vagyunk képesek.

Vannak tehát kezdetleges problémák szép számmal, de biztosra veszem, hogy ezeket idővel javítják, a kérdés csak az, hogy pontosan mikor – talán a játék Xbox 360-as debütálásakor, jövő év elején. Két dologra viszont nem lehet panaszkodni: a grafikára és a hangokra. Ugyan



HA TE MONDOD

Joshua Howard Executive Producer, Crytek: „A Crytek egy felső kategóriás, minőségi lövöldét hoz a free-to-play játékok világába.”

nem beszélhetünk *Crysis 3* szintű látványorgiáról, de böngészős mivoltához képest rendkívül szép a *Warface*, a fegyverhangok és egyéb effektusok pedig remekül eltaláltak.

CRYFACE?

Azok, akik *Battlefield* vagy *Call of Duty* szintű élményt várnak a *Warface*-től, csalódní fognak, mivel nem üti meg az említett két sorozat színvonalát, viszont egy próbát mindenképp érdemes tenni vele. Ha bejön, már jól jártatok, ha

meg nem, akkor sem vesztettetek semmit, hiszen ingyenes és böngészőalapú. Akiket pedig nem zavar, ha egy játékhoz kliens is le kell tölteni, még mindig nyomhatják a *Team Fortress 2*-t, a *Blacklight Retribution* vagy személyes kedvencemet, a *CrossFire*-t – hogy csak párat említek a lehetőségek közül. A *Warface* nem forradalmasítja az online FPS-ek piacát, de korrektül összerakott iparosmunka, ami remekül demonstrálja a böngészőben futtatható játékokban rejlő technológiai lehetőségeket. Eppen ezért nevezhetjük inkább techdemónak, ahogyan korábban a *Far Cry*-t vagy a *Crysis*-t is. Az már más kérdés, hogy hivatalosan egyiknek sem annak kéne lennie.

Dudu

HARCOS ARCOK



Rifleman

Az alapszntnek tekinthető katona lőszerutánpótlással segítheti a csapatagokat, valamint önmagát is. **Alapfegyvere:** R4A1 gépkarabély. Rögtön elérhető karakter.

Sniper

Mesterlövészként értelemszerűen messziről is eredményesen osztogathatjuk az áldást, a közelharcot viszont szintén messziről kerüljük. **Alapfegyvere:** SVK mesterlövészpuska. Rögtön elérhető karakter.

Engineer

A mérnök képes aknákat elhelyezni a csatamezőn, valamint társai pajzsát is meg tudja javítani. **Alapfegyvere:** Z84 SMG géppisztoly. Feloldható karakter.

Medic

A szanitéc igazi kulcs-ember, mivel újraéleszti elesett bajtársait. **Alapfegyvere:** Richmond 770 shotgun. Feloldható karakter.

HARDVER

WinXP SP2/Vista SP1/7, Intel Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 2 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 8800GT 512 MB/ATI 3850HD 512 MB

- + böngészőalapú
- + szép grafika
- + free-to-play...
- ... ami inkább pay-to-win
- körülményes elindítani
- sok a hiba (egyelőre)

DUDU

Egyik szemem cry, a másik smile, szóval war tombol a face-emen, mivel mindez sokkal jobban is sikerülhetett volna.

65

Túlélési kézikönyv zombiapokalipszis esetére

HOW TO SURVIVE



INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **Eko Software**
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden Túlélőhorror, ami nagy hangsúlyt fektet a túlélés gyakorlati oldalára – gyűjtögetésre, tárgyak készítésére, védelemre – és karakterünk szükségleteire is.
PEGI 18+

H A LENNE A SABLONOSÁGNAK SABLONJA, AKKOR EGÉSZEN BIZTOSAN AZT HASZNÁLTÁK VOLNA FEL EHEZ A JÁTÉKHOZ. Elvégre gondoljatok csak bele: a hajótörött egy ismeretlen sziget partján tér magához, ahol hamarosan kiderül: zombik vannak mindenhol. Nem tudjuk, miért, nincs előtörténet, sem felvezetés, csak egy szigetcsoport tele élőhalottakkal. Óriási. Akár egy Uwe Boll film is lehetne; a játék első fél órájában annyira szenvedtem, hogy azt hittem, neki köszönhetjük ezt az alkotást. Sőtlan főhős, rettenetes felvezetés, nem életszerű karakterek (élükön egy Kovac nevű ruszki fickóval, aki apró leckék formájában oktat a túlélésre a szigeten) és egy *Diablo*-szerű izometrikus játékmenet *State of Decay* és *Dead Island* mellé. Már nagyban sóhajtoztam, hogy egy reggeli nyújtózkodás közben kicsúszott véletlenszerű szellentésben is nagyobb örömet talál az ember, mint ebben, de azért

rosszkedvem telét korai volt így fennhangon hirdetni. A *How to Survive* ugyanis csak egy kis törődést igényel, és képes megfogni az embert.

ELŐBB ÖLJ, AZTÁN EGYÉL

Tehát választunk egy főszereplőt, ez valamennyire meghatározza képességeinket (*Diablo*).

Aztán elindul a történet egy szigeten, ahol belesöpöntenek egy apokalipszisbe (*State of Decay*), a túléléshez pedig nekünk kell megtalálni minden cuccot, amelyekből fegyvereket és egyebeket gyárthatunk magunknak (*Dead Island*). Aztán ott vannak még a gombák is, amikkel ízesíteni lehet a húst (*Super Mario*). Jó, csak kíváncsi voltam, hogy figyeltek-e még, de nem is mondtam nagy hülyeséget, máris megtudjátok, hogy miért.

A nagy összeollózott klisé kicsit nehezen áll össze, de az első félóra után azért elkezd érezni az ember, hogy itt többről van szó, mint az XBLA-n és PSN-en kijött *Zombie Apocalypse* vagy *Dead Nation* címeknél, ahol szintén felülnézetből kellett hantelni az élőhalott hordákat. Van egyrészt karakterfejlődés (tehát nem a fegyvereket tápoljuk, hanem karakterünk képességeit), másrészt a túlélés minden oldalát meg kell ismernünk, ha már a játék címe arra utal, hogy egy túlélési kézikönyvet kaptunk a kezünkbe. Az egy dolog, hogy eskábálhatunk érdekes ütő-, vágó- és löfegyvereket, vagy páncélt legózhathatunk magunknak, ennél sokkal izgalmasabb, hogy hősíntket is életben kell tartanunk. Ez amolyan *The Sims: Living Dead* kiegészítő is lehetne, ugyanis rendszeresen etetni, itatni és altatni kell karakterünket (most említsem meg a *Don't Starve*-ot is?), különben kocsonya lesz belőle – pillanatok alatt szétszedik a holtak. Vadászni, ehető növényeket gyűjteni, iha-

tó vizet keresni, alvásra alkalmas elhagyott katonai létesítményt találni – ez egy túlélő dolga, miközben küldetéseket teljesít, túlélőket keres, és próbál kiutat találni ebből a gyilkos paradicsomból.

KARAKTERES JELLEMFEJLŐDÉS

Az RPG-elemek között természetesen kiemelt szerepet kap az XP-gyűjtögetés és a szintlépés is; ilyenkor megjelenik egy képességfa – a kapott pontot (szintenként egyet) elkölthetjük szépen új tudásra. Ez lehet aktív képesség (pontosabb célzás, jobb fegyverek készítése) vagy passzív tulajdonság (több energia, ritkábban kialakuló éhség és szomjúság) is, nagyrészt mi döntjük el, hogyan épüljön karakterünk a megpróbáltatások közepette. Nehezebbé és érdekesebbé teszi a dolgot, hogy folyamatosan szinten kell tartanunk hősíntket, különféle gyógycuccokat, egyedi italokat (amelyek akár az egészségi állapotra és a szomjúságra is hatnak) és ütős kajákat (például egy levadászott szarvast az erdőben talált gombákkal összesítve – tessék, itt a *Mario*-hatás) kell készítenünk, hogy legyen elég erőnk a túléléshez. Ráadásul aludni sem lehet csak úgy az erdő közepén, mert a zombik szeretnek nyugodt testekből lakmározni, éjszaka pedig még veszélyesebb lények is előmerészkednek, akiket csak erős fényvel (zseblámpa, fáklya) lehet elriasztani, de az árnyékban egy pillanat alatt végeznek velünk. Az ilyen apróságok miatt



A kampányban előrehaladva folyamatosan szembesülünk az újabbnál újabb élőhalottakkal, elpusztításukhoz pedig más-más taktika szükségeltetik



Valakinél van egy kis szalonna?



Akkor énekeljük el együtt a Cumbayát

HIGGY AZ ÖREGEBBNEK

A pályán Kovac kis könyvecskék képeben elszört szabályait (Kovac's Rules) érdekes mindig megtekinteni és megfogadni, ugyanis ennek köszönhetően megismerhetjük a *How to Survive* és a túlélés alapvető szabályait.

éri azt a játékos, hogy izgalmas kihívásokat kap, végre nem csak a „hentes” gyorsgombot kell nyomogatnia a túlélés érdekében.

AZÉRT NEM EGY DIABLO, DE...

ÉN a játék Xbox 360-as verzióját próbáltam ki, amelynek irányítása elmarad mondjuk egy konzolos *Diablo*-élményhez képest, de egy-két óra után viszonylag biztosan tudtam kezelni a karaktert (a célzás például sokkal könnyebb, mint PC-n). Szintén örömteli a coop lehetőség (helyi és online is), de csak egyedi kihívásokat csinálhatunk végig, a nagy sztorialapú végigjátszás még várta magára; szerencsére későbbre ígérnek ilyesmit a fejlesztők. Az úgynevezett Challenge mód minden egyes pályán üres táskával kezdünk, feladatunk eljutni a sziget egyik pontjából a másikba. Nagyon kemény menet, egyedül nem is nagyon érdemes nekivágni, szavatosság szempontjából azonban hasznos kiegészítés.

A hangulatom pedig kb. nyolc óra mézárás után valahogy így jellemezhető egy szóval: „valamivandenemazigazimég”. Leleményesebb olvasóim azonnal Geszti Péter korai munkásságára gondolnak, mások csak sejtik,

hogymiről beszélnek: egyszerűen semmi kiemelkedő nincs ebben a játékban. Egy csomó érdekes ötletet összedobáltak, jó, hogy olcsó, és óráig eltökél vele az ember, de igazából nincs benne semmi eredetiség, semmi meglepő, innovatív vagy magával ragadó. A karakterhez nem kötödsz, a cselekmény nem túl változatos, történetet nem kapsz, a nagy RPG-vonal pedig egyáltalán nem olyan mély, mint amilyenek beállították. Szóval ennél sokkal több kellene ahhoz, hogy nyíltan áradozhassunk, de azért egy indie cím (még ha összelokkodott is) esetében egy ilyen minőségű cucc érdemel némi elismerést, vállvergetést, félmosolyt.

Egyszer végignyomni mindenképpen érdemes, a coop kihívás pedig okozhat még kellemes meglepetéseket, de senki ne várjon olyan túlélőszimulátort, amitől ő majd Bear Grylls szaktudásával lesz képes egy gally és néhány vászonzebkendő segítségével zombicsapdát építeni és fák kérgéből kiszívni a nedvet, hogy kitarson azokban a nehéz órákban is, mikor éppen egy élőhalott horda vadászik rá a dzsungelben.

HP



LOPTÁK AZ ÖTLETET?

A Roam nevű kickstarteres zombis túlélő-RPG készítője, Ryan Sharr szerint a *How to Survive* meglepően sok hasonlóságot mutat saját projektjével, sőt, egyenesen lopásnak nevezte az 505 Games játékát, és még nem döntötte el, hogy jogi útra tereli-e az ügyet. Mivel a Roam közösségi finanszírozással készült, minden részlet és játékmenetbeli megoldást közölt Sharr. Az 505 Gamesnek tehát nem volt nehéz hozzájutnia az ötletekhez, ráadásul korábban meg is keresték már őket, hogy tárgyaljanak, de a Roam fejlesztői nemet mondtak. A lopás lenne a bosszú? Majd kiderül.

HARDVER

Win XP, Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, ATI 5700 széria, GeForce GT240

- + Diablo és Dead Island egy csomagban
- + túlélésből jeles
- + ötletes mézárás
- történet zéró
- csak látszólag változatos
- bele lehet unni

HP

Szóval így néz ki a Dead Island felülről.

73

„EZ AMOLYAN THE SIMS: LIVING DEAD KIEGÉSZÍTŐ IS LEHETNE, UGYANIS RENDSZERESEN ÉTETNI, ITATNI ÉS ALTATNI KELL KARAKTERÜNKET



Az éjszakákat lehetőleg azzal töltjük el, hogy a hátizsákunkban lévő hozzávalókat felhasználjuk: süssük meg a nyers húsokat, készítsünk fegyvereket, alkossunk hasznos tárgyakat, vagy fejlesszük képességeinket, miközben próbáljuk meg távol tartani a ránk vadászó lényeket

Apokalipszis után mindig jobb a kapás.



Elvadult tájon gázolok...



Kovac segítségével kicsit könnyebb az élet



Majd a Hobo megéneklé ezt is

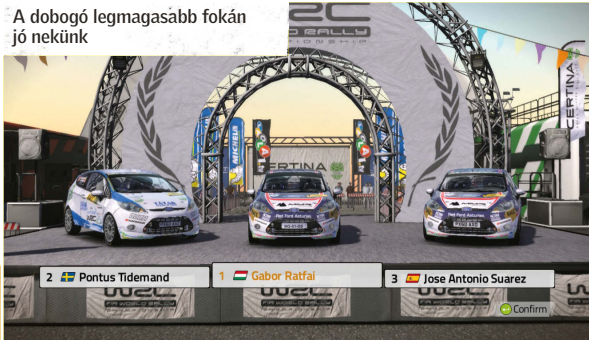
DAEV A PC-S VERZIÓRÓL

PC-n ugye minden más. Sebb grafika és precízebb irányítás mellett rózsaszín pónik hányak eperízű nyálókákat a szívárványra, minden csodaszép és öblítőillatú. No, nem mindig. Grafikai szempontból szinte semmi, de inkább semmi eltérés nincs a Xbox 360-as és a PC-s változat között, de a *How to Survive* csodája nem is a poligonok számában keresendő, ezért ez teljes mértékben bocsánatos. A PC-s port legnagyobb rákfenéje az irányítás: az egér érzékenységét nem lehet állítani (legalábbis a cikk írásakor még nem lehetett), ami az inventoryban történő furge navigációt és a célzást is megnehezíti. Ez a két dolog pedig hatványozottan fontos, hiszen a játék nem áll meg, amíg egy fadarabból machetéval nyílvesszőt csinálunk, ezért nem árt hatékonyan dolgozni, különben befalnak.

Teszt

» WRC4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

A dobogó legmagasabb fokán jó nekünk



Két szakasz után van egy óránk, hogy javítgassunk



Pontus Tidemand

Rally Position 2nd

Interview

"We're second, right behind Ratzai, so all in all we're satisfied. Today my goal is to try to put pressure on him and see if we can get lucky with that."

Ellenfeleink minket dicsérnek, ha előttük végzünk

Tedd be kereszttbe!

WRC4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



INFO

Kiadó **Plug In Digital**
Fejlesztő **Milestone**
Platform
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Röviden Végre
valamit visszakapunk
abból a ralis érzésből,
ami évek óta hiányzik.
PEGI 3+

TÉNY, HOGY AZ ELMÚLT ÉVEKBEN A MÉRLEG NYELVE AZ ÁRKÉLD STÍLUSÚ JÁTÉKOK FELE BILLENT, MELYEKBEN A LÉNYEG A LÁTVÁNYOS GRAFIKÁN ÉS A MAJOMOK SZÁMÁRA IS IRÁNYÍTHATÓ AUTÓKON VOLT, NEM PEDIG A KÜZDELMESEN ÉS A VALÓSÁGHOZ KÖZELI FIZIKÁN. A ralis szimulátorok (vagy csak úgy egyáltalán a szimulátorok) szerelemesei pontosan ezért örülhettek az első rész megjelenése előtt, hogy végre itt egy ígéretes cím, ami elvileg rendelkezik a hivatalos FIA-licenccel, tehát joggal gondolhattuk, hogy maga a tartalom is ehhez igazodik. Azonban a fejlesztő Milestone valahogy másként értelmezte a feladatot, és ha trágya valóban nem is lett a játék, de távol állt attól, hogy örömmünkben ezreket dobáljunk a templomi perselybe, vagy a levegőbe lövöldözzünk, mint egy jó buliban, Mexikóban. A második rész sem hagyott maradandó nyomokat, hanem folytatta a középszerűség hagyományát, míg nem elérkeztünk a harmadikhoz, ami egy fokkal jobb volt, de még mindig csak azért nevezhetjük megfelelőnek, mert – bármily rossz is kimondani – nem volt konkurenciája. Szerencsére a fejlesztők összelapátolták az eddigre már jelentős méretűre duzzadt tapasztalatukat, és úgy dobták piacra a negyedik részt, hogy a javítási szándék és az egyértelmű javulás szinte kiveri a szemünket.

SEMMI UGRÁNDOZÁS

A negyedik részben csőtül kapjuk a jót, ami annyit tesz, hogy a FIA nagy kegyelmében a teljes licenccel jóváhagyta a WRC4-hez, így gyakorlatilag minden autót, szponzor, hirdetés, csapat és sofőr úgy került be a játékba, ahogyan a valóságban szerepelnek. Szám szerint tehát azzal kell számolnunk, hogy 16 hivatalos gépjármű vár ránk 13 ország 78 pályáján, de az eddiektől eltérően itt már nem fogunk össze-vissza ugrándozni, elvégre nem mi vagyunk a szupervándor, hogy az egyik pillanatban még Svédországban rúgjuk a havat, a másikban meg már egy görög hegyoldalról pörögünk lefelé. Amennyiben ugyanis nem akarunk végignyomni egy gyors menetet a saját elképzeléseink szerint, avagy egy szezont, akkor irány a karrier mód, ahol egy halom menedzser csak arra vár, hogy minket a csúcsra juttassanak, ami egyúttal az ő pénztárcájukat gazdagítja. Ellenben míg korábban ez azt jelentette, hogy az országok között ugrándoza gyűjtöttük a pontokat és vásároltuk az autókat, most áldásos újítás, hogy visszatérünk a klasszikus játékmenehez, miszerint végig kell nyomnunk egy egész évadot ahhoz, hogy másik csapathoz igazolhassunk. Tehát ha egyszer kiválasztottuk az Imprezát, akkor utána már felesleges a finn erdőfái között pattogva azt üvöltöztetni, hogy mégis inkább egy Lancer EVO-t szerettünk volna. Ez egyben azt is jelenti, hogy autóinkat

nem úgy fogjuk váltogatni, mint Kizsel Tünde a tizenéves szeretőit, hanem egy egész szezonon keresztül velünk lesznek, ezért talán jobban kötődünk majd hozzájuk; bár ez erősen szubjektív benyomás, jobban is jártam volna, ha csendben maradok.

HÓBAN PÖRÖGVE VAGY SZAKADÉKBA ZUHANVA

Aki ismeri az idei versenynaptárat, az könnyen észreveheti, hogy a játékban is ugyanabban a sorrendben kezdjük a megmérettetést, mint a valóságban, vagyis először Monte-Carlo szakaszainak lendülünk neki, majd rögvést a svéd ralira visz az utunk, ahol gyorsan rá is jövünk, hogy hóban talán még nehezebb rúgni a gázt, mint a francia verseny jeges aszfaltján. Amennyiben nem vagyunk restek minden segítségtől megválni, úgy egészen nagy élményben lehet részünk, mert a fizika sokat javult az előző részhez képest, a vezetésre pedig gyorsan rá lehet érezni. A navigátor kapott egy kis továbbképzést, így most már rendszerint eltalálja, milyen kanyarok jönnek, de van úgy, hogy a trükkösebb részekben kicsit lemarad, és mire eldarálja az utolsó hajtűt is, addigra már régen porrá törtük magunkat a fákon. Ettől függetlenül a vezetés valódi élmény, legyen szó bármilyen felületről, mert egy jobb háromból belendíteni bal kettőbe, majd onnan kilinccsel előre kijönni úgy, hogy mindössze néhány centi van az autó fara és az út szélén lévő fal között, egész jó buli.



Miután ráérezünk a ritmusra, csodásan tudunk kilinccsel előre autózni



AMIKOR KUBICA HAZAVÁGTA A SKODÁT

2011 februárjában az ismert Forma-1 versenyző, aki ebben a játékban is képviselteti magát, porrá tört egy Skoda Fabiát, amikor eltalált egy templomot, majd nekiment a szalagkorlátnak, melyből egy darab áthatolt az autó utastéren, még hozzá hosszában. A navigátornak nem lett semmi baja, de Kubica nem úszta meg a műtőasztalt, mivel belső vérzései mellett több helyen eltört a kézfeje és a lába is.

NINCSEN VERSENY DEFEKT NÉLKÜL

Szinte csak címszavakban, de mindenképpen érdemes megemlíteni a hibákat, mint amilyen a törések megjelenésének egyszerűsége, mert bár egyáltalán nem várjuk el, hogy egy *Dirt: Showdown* legyen a modell, azért egy kicsit nézhetnének ki jobban is a sérülések. Másrészt ha leszaladunk az útról, túl gyorsan visszahelyez a játék, vagyis szinte semmi hely nincs a korigálásra, nem is beszélve a törhetetlen alumíniumra szerelt betonstabil reklámponyvák esetéről. Ugyanakkor megkérdőjelezhetetlen, hogy a sorozat eddigi legjobb darabjával van dolgunk, ami a szegényes felhozatal miatt könnyedén nevezhető egyben a jelenlegi legjobb ralis játéknak, melyben a karrier mód konzervatív megközelítése biztosan megdobogtatja a klasszikus játékosok szívét. Arról pedig csak zárójelben teszünk említést, hogy pófás kinézete mellett gyengébb gépeken is vígan futkos, így aki nem kap bőgőrohamot amiatt, hogy csak DirectX 9 van, az elégedett lesz.

RG

Érezhetően sikerült tehát faragni a realitás irányában, bár azért vannak érdekes történetek, de mozgás közben végre nem azt érezzük, hogy egy súlytalan gumicsónakkal próbálunk lavírozni, hanem igazi tömeggel van dolgunk. Vicces volt például látni, ahogy a havas Svédország után ellátogattam Itália murvás szerpentinjeire, és a rajtot követő első éles bal kanyarban eltűntem a szakadéokban, mert valami megmagyarázhatatlan sugallat miatt azt hittem, hogy jobban fogok tapadni, mint havon. A fejlesztők is kiemelik, de magunktól is észrevettük volna, hogy egyes szakaszok szűkebbek lettek, mint voltak korábban, így például a finn erdőkben olykor csak a szerencsén múlik, hogy ép bőrrel átjutunk-e egy fákkal szegélyezett, szűk síkán, vagy ócskavassá aprítjuk a sok milliós technikát. Nem lehet a gázra tapadt lábbal hasítani, folyamatosan résen kell lenni, és hiába marad a tempó sokszor 150 km/h alatt, mégis eszeveszett száguldásnak tűnik a dolog. A hangok erre rá is rátesznek egy lapáttal, visít a diffi, bőg a motor, az alvázon pedig folyamatosan kopognak a kisebb-nagyobb kavicsok (már ahol vannak), tehát hangulatban nincs hiány.

MEGSZÉPÜLT TAVALY ÓTA

A grafikán is csiszolgattak kicsit a Milestone műhelyében, bár ebben még mindig lenne hova tovább fejlődni, de egy szimulátor esetében bocsánatos bűn, ha nem úgy néz ki, mint egy techdemo. Már nemcsak nappal taposhatjuk a pedált, hanem reggel és este is, így ilyenkor az alacsonyabb napállás miatt rosszabb a látás, de még szebb a környezet, amivel egyébként sincs baj. Az eddigi géposztályok mellett immár a Junior WRC életébe is bepillantást nyerhetünk, illetve nagyon büszkék a fejlesztők a 3D-s szervizparkra, amitől mi nem nagyon ájultunk el, de ha nekik ennyire fontos, hát gondoltuk, megemlítjük, mert egyébként a szerepe megkérdőjelezhetetlen. Autóink ugyanis nem tolerálják a faltól falig módot, de ha már megtörtént a baj, és nem végleges a probléma, akkor itt tudjuk majd kijavítani azokat, illetve a nem túl bonyolult finombeállításokat is errefelé végezzük el.

” A RAJTOT KÖVETŐ ELSŐ ÉLES BAL KANYARBAN ELTŰNTEM A SZAKADÉKBAN

JÓL MONDOD, HAVER

Míg korábban voltak kifogásaink a mitfárerrel szemben, mostanra szinte hibátlanul dolgozik, és a játékelmény fokozásában rendszeren benne van az, hogy csak az iránymutatásai alapján vezetünk, és nem nézzük a digitális nyilakat.

HARDVER
Intel 2,4 GHz, 1 GB RAM, GF 8800 GT/
Radeon 3870 512 MB VRAM, 4 GB HDD,
Win XP/Vista/7

- + szimulátoros
- + szebb, mint régen
- + karrier mód kivitelezése
- túl hamar visszatesz az útra
- törések kivitelezése

RG

Ezt már így igen-csak lehet szeretni.

83

Nyuszi vagy, McFly

THE SIMS 3: ELŐRE A JÖVŐBE

GYÁRTSUNK PLUMBOTOT

Hogyan és mennyire képesek felváltani egy simet a Plumbotok? Ez egyelőre tőled függ, hiszen a jövő teremtményeiben az a legizgalmasabb, hogy tulajdonságaik és személyiségük megváltoztatható, fejleszthető és persze elrontható. A robotok „lelkét” 21 különböző személyiségchip felhasználásával hangolhatjuk be, ezekből egyszerre legalább hármat, de később többet is bevethe-tünk, így összetett személyiséget hozhatunk létre. A személyiségchipeket még apróbb bigyókból, elsősorban nanitokból magunk is előállíthatjuk a tervek alapján. A legértékesebb személyiségchip-pel közel sim jellemzőjű robotot teremthetünk, szóval vigyázzunk, nehogy túl tökéletes legyen, mert még elkezd Simset játszani!



INFO

Kiadó EA Games
Fejlesztő Ubisoft
Montreal
Platform
Maxis
Röviden Indítsd be az időgépet, és reptítsd simedet az eddigi legizgalmasabb helyszínre, a jövőbe.
PEGI 12+

MINDENKI ELJÁTSZOTT MÁR A GONDOLATTAL, HOGY MI LENNE, HA ELUTAZHATNÁNK A JÖVŐBE. Az én első dolgom az lenne, hogy felkeresném leszármazottaimat, majd megnézném a lottó nyerőszámait, és terveznék egy robotot, aki mindent megcsinálja helyettem. Mivel azonban ezek a való világban nem lehetőségek, egyszerűbb leülni a gép elé, és elindítani a *Sims 3 Előre a jövőbe* című kiegészítőjét, amiben ezek és még számos egyéb elképesztő lehetőség is megvalósítható. Simednek elég egy időkaput vennie, és máris kezdődhet a kaland.

KI MINT VET...

Sokan úgy képzelik el a jövőt, mint egy világnagyságú szemétdombot, zöld növényzet, friss levegő és tiszta víz nélkül. Egy másik tan pedig azt gondolja, hogy a jövő a modern technológia virágkora lesz. Ugyanakkor meglehet, hogy jelenünk minden szélsőség nélkül folytatódik majd a jövőben. A simek számára tehát három különböző jövő valósulhat meg attól függően, milyen döntéseket hoznak, hogyan bánnak a természettel a jelenben, vagy éppen a játékos melyiket akarja előidézni. Ha simed világvégével fenyegeti a város népét, és szemetelésre buzdítja őket, ak-

kor nem várhatnak sok jót a jövőtől. Pár száz év elteltével létrejön a disztópikus jövő – a város úszik a szemétdomb, a víz pedig romlott húsleves színű. Ez az a jövőtípus, amiben egy mosószergyártó az egekig törhetne, mert a várt csillogó épületek helyett hatalmas, mocskos felhőkarcolók állják útját a borús égbolton néha előbukkanó napsugaraknak. A meteorzápor még említést sem kapott, pedig az a jövőben olyan mindennapos jelenség, mint amikor a szülők este szólnak, hogy: „Mára már elég lesz a gépezésből, kapszold ki azt a #?@&% jätéket!”

A másik szélsőséges alternatíva pedig az utópikus jövő. Ebben a jövőben a simek számára a harag és a szomorúság idegen fogalom. Az egész város ragyog a tisztaságtól és a boldogságtól. Rózsaszín, kék vagy lila fák és hatalmas, színes harmattal telt kelyhű virágok alkotják e túl tökéletesen boldog világ természetét. A simek közti összezerrenések is csak odáig fajulhatnak, hogy valakit eltalálnak egy palacknyi színes harmattal, aki azután a szívárvány egyik színében pompázhat. És ha már szívárvány, akkor hogy is szól a mese? A gyakran feltűnő szívárványok lábánál akár még aranyat is lehetnek a simek. De ugye nem okozok csalódást azzal, ha elmondom,

hogy nem a vörös szakállú kobold rejti el a zsák aranyat. Ez a nemesfém ebben a jövőben egy megújuló gazdagság forrása, de mint köztudott, a jóból is megárt a sok. Túl unalmas lenne örökké rózsaszín ködben vidámságfálván élni, ezért egy harmadik, úgymond normális jövő is előidézhető. Ez is ugyanúgy tiszta és modern, mégis minden sim elmeállapota valahogy normálisabbnak tűnik. Nem sétálgatnak vidáman, idiotán lépkedve, bohókásan köszöngetve, és nem ölelik át minden második szeméjövő simet. Ezen jövő hangulata, látványvilága, a simek öltözködése az Éhezők Viadálában szereplő Kapitólium városára emlékeztetett.

SIMJEINK JÖVŐJE

A jövő kimenetelétől függetlenül a simek számára új haj- és ruhakollekciók is elérhetővé válnak. Ebben a kiegészítőben nagy hangsúlyt fektettek a modern holografikus tárgyakra, újdonságként bejött a holotévé, a holoszámítógépen a holoháló elérése, a holofestővászon, a holohirdetőablak az utcákon, a holonövények, amiket végre nem kell öntözni, és még a kutya sem ássa ki őket. Ha simed túl magányosan érzi magát, szerezzen be egy holokorongot, aminek se-



Ez lesz, ha mindenki jól viselkedik

gítségével megidézheti újdonsült holoszellembarátját.

A legjobban azt sajnáltam, hogy holoméreg nem készült, pedig ez lett volna az egyetlen tárgy, aminek értelmes nevet és reklámot is csinálhattak volna: „Hologramm, mert a súlyod gramm, ha csak szintetizált kaját falsz.” Bizony, forradalmi újítás a kaja- és italszintetizátor. Simednek elég beprogramoznia kedvenc ételének receptjét, és gyorsabban kézhez kapja, mint egy kínai gyorsbüfében. Mivel a jövőben vagyunk, a sima lépcső már gáznak mondható egy antigravitációs technológiát használó csőlift mellett, amiben nem a lift, hanem csak a sim cikázik az emeletek között, mint levél a csőpostában. A kilincses ajtókat is el lehet felejteni, ha már feltalálták az automatizált tolóajtót (sőhajtó változat nincs). Ha simed „elfáradt” a hosszantartó főzőcskében vagy a megerősített lépcsőzésben, ideje pihennie valahová. A legideálisabb pihenőhelyet a jövőben az álmokapszula nyújtja. A sim, mielőtt lefeküdné szunyókálni, kiválaszthatja, hogy miről szeretne álmodni. Alvás közben pedig jól be-
lenyúlhatunk az álm menetébe, kel-

lemessé vagy rémálommá változtatva azt.

LÉGDESZKÁN SŰVÍTVE

A jövőben már nem számít az út állapota, hiszen a járművek a levegőben közlekednek. A légfurgonoknak és légrobogóknak nincs szükségük kerekre, csupán repülnek az út fölött. Hátrányuk azonban az, hogy a kevésbé tehető simek nem elég, ha csak néha-néha rábuknának a szivárvány aljánál megbúvó aranyzsákokra, ugyanis ezek a modern járművek nagyon drágák. De még ilyenkor sem kell a sétát választani – ha simed pénztárcája nem bírja el egy légaútó árát, vegyen magának egy léghasítót. Aki látta már a Viszsa a jövőbe című filmet, annak ismerős lesz ez a kis szörfdeszkaszerszég. Aki a magaslati levegőt szereti jobban, annak a háti rakéta (jetpack) való. Mindezek mellett a jövő a BKK örömeit is elhozza a ZEFÍR nevű, kötött pályás hipermodern vonat képében. A megálló a város négy pontján, a Bányakörzetnél, ahol a szegényebb simek élnek, a Lakótelepnél, a Pusztaságnál, ahol egykor óceán terült el és a Belvárosnál vannak.

SIMES ROBOTIKA

Mindenkiben benne van egy kis feltalálói vágy, hát most itt a lehetőség, hogy kibontakozzon. Hozz létre simednek egy mesterséges barátot, aki nemcsak a magányosság ellen jó, de még a háztartást is vezeti. Simednek csupán jellemvonás-chipeket kell feltalálnia, majd elkészítenie Plumbotja számára. Építsd be a Plumbotba például az Acélséf jellemvonás-chipet, és a robot máris ismeri az összes létező receptet, majd el is tudja készíteni azokat. Rendszeres karbantartás és fejlesztés mellett létrehozhatod a legmodernebb robotot a városban, az alkatrészeknek pedig külön Botbazár nyílt, ahol akár kész robotokat is vásárolhatsz. A robotok is megérdemlik a szórakozást: nevezd be Plumbotodat egy versenyre a Botarénában, és irányítsd tempóját a viadal közben. Háromféleképpen méretethetik meg magukat gépembereink: csatában, kifejezőkészségben és botépítésben. Ahhoz, hogy robotod nyerjen, előtte célszerű, ha képzéseken, tanfolyamokon vesz részt, ahol fejleszti tudását. Az *Előre a jövőbe* kiegészítőt én kevésbé éreztem lányosnak, mint a többi, ugyanis a modern technológia és a robotok jobban foglalkoztatják a fi-

úkat, mint a lányokat. Ettől függetlenül jó ötlet volt megadni a lehetőséget a játékosoknak, hogy betekinthessek simjeik jövőjébe. Tetszett, hogy nemcsak egyféle jövő következhet be, hanem három, méghozzá egymástól elég szélsőségesen eltérő. A legfontosabb pedig, amit egy időutazónak fejben kell tartania, hogy a jelenben hozott döntései komoly hatással lesznek a jövőre.

Angi

HARDVER

Win XP/ Win Vista/ Win7; 2,4 GHz P4 CPU; 1,5 GB RAM; 2,5 GB HDD

- + több jövőalternatíva
- + jelenből megváltoztatható jövő
- + „mesterséges barátok” tervezése
- + kvízzjáték a játék betöltésekor
- neveléses jövőbeli elnevezések
- túlzott technikai beállítottság

ANGI

Tartsd szemmel a fluxuskondenzátort!

75



Hamisítatlan utópia



Tövíg kopott a gumi



Vár a jövő

HA TE MONDOD

Ryan Vaughan producer, EA Games: „Azt akartuk, hogy a jövő olyan hely legyen, ahová nem csak ellátogathatsz, hanem új otthonot is teremthetsz simjeidnek, barátságokat köthetsz, és olyan történetekről mesélhetsz, melyek csak Oasis Landing világában lehetségesek.”

Démonszállta játéknak ne nézd a fogát!

THE DARK EYE: DEMONICON



INFO

Kiadó **Kalypso Media**
Fejlesztő **Noumena Studios**

Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden **A**

Demonicon egy akció-RPG, amely a Németországban hihetetlen népszerű Dark Eye univerzumában játszódik.
PEGI 16+

SOK RPG-RAJONGÓ BIZTOSAN MOSOLYRA HÚZÓDÓ SZÁJ-JAL EMLÉKSZIK VISSZA A DRAKENSANG AKÁR SOROZATNAK IS HÍVHATÓ EPOSZÁRA, AMI EGY, A DARK EYE UNIVERZUMÁBAN ÉS SZABÁLYRENDSZERÉVEL JÁTSZÓDÓ, CSAPATALAPÚ SZEREPJÁTÉK VOLT PÁR ÉVVEL EZELŐTT. A nagyokhoz képest kicsit talán szerényebb büdzséjű játék ellenére jó sztori és nagybetűs hangulat jellemzte, és a csili-vili, milliós fejlesztések között is megtalálta a maga célcsoportját, vagyis az RPG-fanatikusok szívét. Joggal élt a tehát a remény a rajongókban, hogy egy újabb fejezet erejéig remekül szórakozhatnak a *Dark Eye* keretein belül, és talán újabb underground klasszikus születik.

IDŐUTAZÁS DELORIAN NÉLKÜL

Még Marty McFly is bepánikolna, akkorát ugunk az időben a játék elindításakor, de semmiképp sem a jövő felé vezet utunk, inkább a kétezres évek közepe tájára, már ami a technológiai megvalósítást illeti. És bár nem szokásom a grafikával indítani egy tesztírást, a mellbevágó élmény miatt kezdünk most mégis ezzel. PC-n még picit javíthatunk, ha rádurranjuk az antialiasing hadtestet némi anisotropic filteringgel és vérebeivel, de azon sajnos ők sem segíhetnek, hogy ennyire steril látványvilág-gal évek óta nem találkoztunk. Csupas, jel-

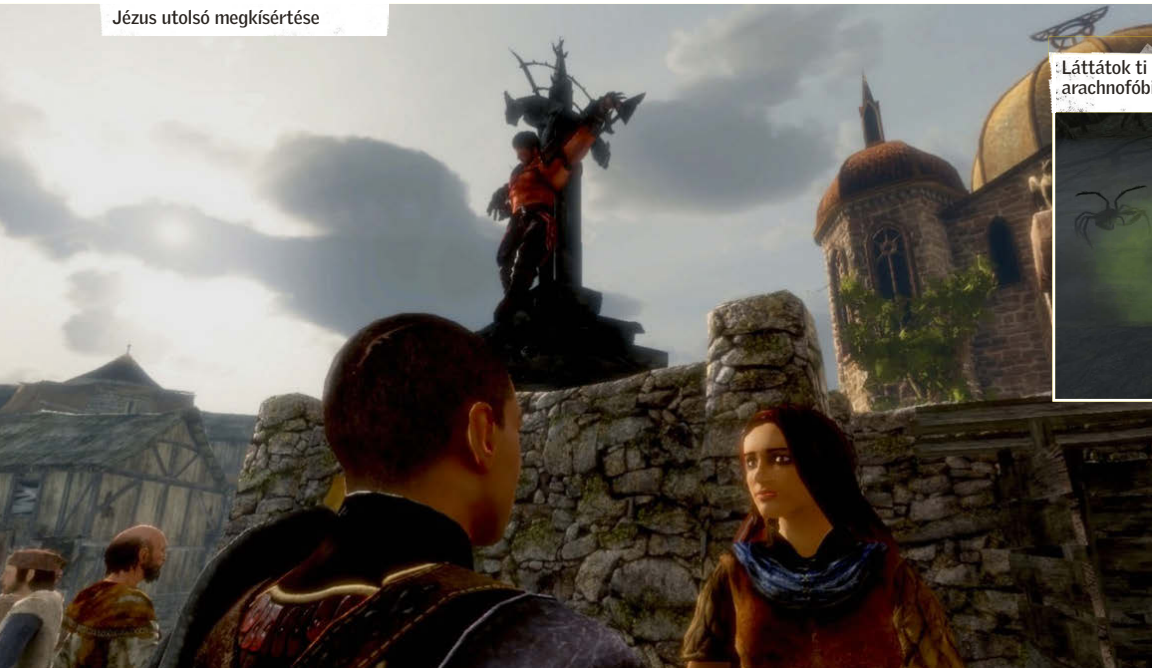
legtelen folyosók, barlangok, utcák, semmi élet a városokban, a textúrák nem túl árnyaltak, nem életszerűek, nem igazán van rajtuk semmi kosz vagy csillanás, víz, bármi élethűséget adó réteg. A karakterek arca szintén legfeljebb öt éve lett volna elfogadható, bambán, már-már ijesztően bámulnak maguk elé a szereplők, semmi reális arcjátékra ne számítsatok. Sőt, főhősünk nem is nagyon pislog, ezáltal eléggé beteg érzetet kelt, testvérünk pedig mintha picit még fogyatékos is lenne, már elnézést a jelzőért. Az animációk is elmaradottak, fizika pedig egész egyszerűen nincs, angolul does not exist, németül existiert nicht, japánul 存在しない. Ebből kifolyólag karakterünk például egy centi magasságból sem képes leesni, úgyhogy ha simán rásétálnánk egy kiálló platformról az alatta lévőre, láthatatlan falba ütközünk, meg kell kerülnünk az egészet. És akkor amire végképp nincs mentség, az a művészi összehatás. Annyi egyéniség és fantázia sincs a szereplőkben, mint egy krumplicevesben, pedig még arról is mondta valaki nem is olyan rég, hogy legyen, aminek lennie kell. A városban persze a gyenge grafika ellenére ráadásul be is rögöghet a játék, úgyhogy nehéz lenne megvédenem bármilyen szempontból is, illetve az ALT-TAB-ot sem szereti, kifagy tőle, ami lehet, hogy szörszálhasogatás, de azért szerintem ez sem túl pozitív tulajdonság. Illetve van még egy igen érde-

kes technikai megvalósítás, de erre majd a harcrendszerrel térünk ki.

(CRÉM)TÖRTÉNET

In medias res egy barlangban kezdődik kalandunk, ahol apánk figyelmeztet, hogy véletlenül se keverjük össze vérünket lánytestvérünk vérével. Kétszer is elolvastam, jól értem-e – mert rossz az, aki rosszra gondol, ugye – de itt ez szó szerint értendő. Hogy ettől ők miért félnek ennyire, csak később kerül szóba. Maga a mix persze természetesen kb. 15 perc múlva megtörténik, amikor is sérülten ápoljuk szintén sebesült hűgunkat, és máris beüt a baj. Mondjuk ez relatív, hiszen ettől fogva varázsolni is tudunk, úgyhogy ha lehetne, én ezért bárki vérével összekeverném a sajátomat. Fél órával később viszont már csókolózhatunk is vele (igen), ennek a bizarr történetfolyamnak a végébe még belegondolni sem merek. Nem is konkrétan ez a csók a fő probléma, mert ha életszerűen van megcsinálva, például mindketten megijednek saját maguktól, tépelődnek rajta, mi legyen, nehezen kezelik a helyzetet, akkor ebből ki lehetne hozni valami csavaros sztorit, kiderülhetne akár, hogy nem is testvérek, vagy varázslat alatt állnak stb. De nem, szereplőink eléggé gyorsan, alig megdöbbenve túljutnak a dolgokon. Ahogy fentebb a grafikára írtam, úgy a főszereplők viselkedése, karaktere is steril, egyáltalán nem élet-

Jézus utolsó megkísértése



Láttátok ti is az arachnofóbiát?



Másnak térkép e táj, nekem szülőházam



szerű. Míg egy jó RPG-ben még arra is külön történetzálak pöndörödnek, hogy egy csapatunk milyen fogkefét használt gyerekkorában, addig itt az sem érdekelne, ha mindenki meghalna, annyira nem érzem magamhoz közelinek a hősokeket.

Visszatérve a probléma gyökeréhez, arról van szó, hogy testvérünket apánk hozzá akarja adni egy gazdag úrhoz, ezáltal igyekeztén a családot jobb helyzetbe hozni, de természetesen az uraságnak a hölgy csak „érintetlenül” megfelelő, ezért is kell miatta annyira aggódnunk. Persze a dolog nem annyira fekete-fehér, és nem biztos, hogy az igaz szerelem áll a háttérben bármelyik részről, de akit érdekel, járjon utána – a sablon: repetitív menj el ide, ölj meg valakit a város-örtség vagy a kartell kérésére.

Maga a párbeszédrendszer a *Mass Effect*-ből lopott, akarom mondani átvett tárcsás szisztéma emberi döntésekkel együtt, azonban a már említett laposság miatt tökéletesen érdektelen volt a játék során minden morális kérdés. Illetve a párbeszédekről még annyit, hogy nagyon sok helyen próbáltak humorosak lenni, de ez az erőlködés többnyire kínossá vált. Nemcsak hogy gyakorlatilag sosem igazán vicces, de még karakteridegen is, hogy kényszeredett poénkodás folyik rendszeresen oda nem illő, nem vicces módon abszurd helyzetekben.

HA HARC, HÁT (INKÁBB NE) LEGYEN HARC

Ez rövid lesz, ugyanis a harcrendszerrel tulajdonképpen szinte semmi sem rosszabb a játékban. Minden felsorolt hibája feledhető lenne egy élvezetes, dinamikus harcrendszer esetén, de itt közel sincs erről szó. Tulajdonképpen egy béta (béna) *Gothic* vagy *Risen* szintű harcrendszert kell elképzelni, de

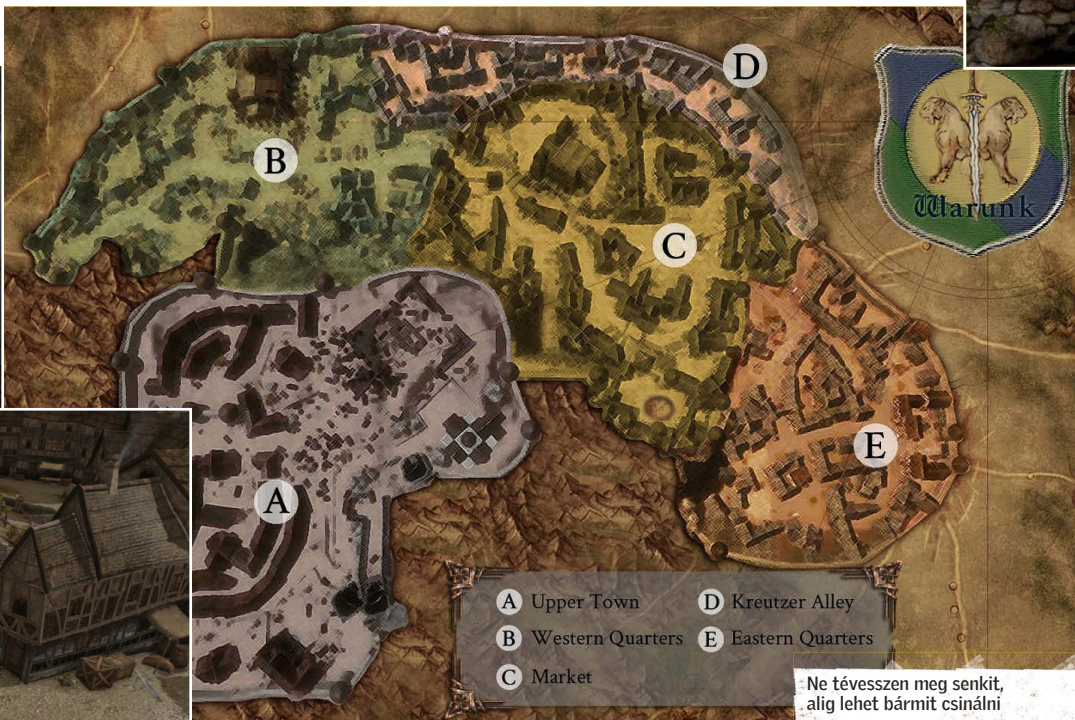
még azt sem, mert itt például hősiünk csak akkor rántja elő automatikusan kardját, ha tudja, hogy most majd jön a veszély pár másodperc múlva. Rendkívül illúziórömbölő, de közel sem annyira, mint a láthatatlan falak. Például befordulok egy nagy térről egy utcába, ahol megtámadnak. Ez nem más terület, nem volt töltőképernyő, ott van a tér mögöttem két méterrel. Na, mondom, kimegyek, mert ott a szabadabb területen nagyobb eséllyel nem szorítanak be az ellenfelek. De nem tudok, mert egy láthatatlan erőter visszafog. Hát gratulálok a fejlesztőknek, és ez a kellemetlenség majdnem minden csatánál előjön. Ahelyett, hogy „balance”-olnák a csatákat, inkább ne tudjon kimenni a játékos, ettől lesz benne kihívás... A kezelés teljesen a gamepadre optimalizált, hiszen ne feledjük, hogy jövőre PS3-on és Xbox 360-on is lehetőségünk lesz vele játszani.

RENDSZER(TELEN)

Na jó, ne legyünk igazságtalanok, a talentrendszer voltaképp elmegy, bár a játék felületessége miatt felesleges volt ennyire sok alképességet beiktatni. A lényeg, hogy kétfajta TP-t kapunk a játék során, és ezeket különböző képességekre (harc, szakma) használhatjuk fel. A ládákat például csak zárfeltörő képességünket fejlesztve nyithatjuk ki, vagy növényeket gyűjthetünk, ha jók vagyunk bioszból. Kedvencem, hogy ott van előttem egy teljesen sima, fából készült kar, amit egy öt éves is képes lenne kezelni, de lehet, hogy akár egy okos kutya is. Valójában nagy összegzésre a fentiek tükrében, úgy gondolom, nincs szükség. Tótalisan elvetemült, hardcore *Dark Eye* rendszerfanoknál kívül nem tudom, kinek ajánlanám jó szívvel a játékot.

EndreMan

A HARCRENDSZERNÉL TULAJDONKÉPPEN SZINTE SEMMI SEM ROSSZABB A JÁTÉKBAN



- A Upper Town
- B Western Quarters
- C Market
- D Kreutzer Alley
- E Eastern Quarters

Ne tévesszen meg senkit, alig lehet bármit csinálni



DARK EYE

Tudtátok, hogy a *Dark Eye* szabályrendszer és univerzum Németországban még a hatalmas D&D-t is maga mögé utasítja? Megalkotója Ulrich Kiesow, és 1984-es megjelenése óta már a negyedik verzió is túl van. Részletgazdag, hangulatos világ, amely sok jó történetet és játékot érdemel még a jövőben.

HARDVER

Pentium D830 3 GHz/AMD Athlon 64 x2 3600+ processzor, GeForce GT 520/Radeon HD 4650 videokártya, 2 GB RAM

- + zene
- + az átvezetőképek szépek
- + uninstall
- harcrendszer
- steril, lapos
- érdektelen

ENDREMAN

A *Dark Eye* ennél sokkal jobbat érdemel, szerencsére voltak vele már jobb próbálkozások is.

50

Hős Alajos a vasárnapi mise után



Tűzről pattant menyecskek



KIS JAPÁN NARUTÓK

Annyira népszerű Keleten a Naruto sorozat, hogy egyes szülők a főhős karakteréről nevezték el csemetéjüket. Van egy olyan sejtésünk, hogy azok a kisgyerekek idővel egy nindzsuiskolában fognak kikötöni.



Gyüjtünk akkó' havat lapátóni!



Ki kardot ránt... az általában legyőzi a másikat



Naruto dölyfösen hátra fordít a labdázó árva gyerekeknek, és szembenéz a játékosal

Nincs még egy ilyen hosszú és ennyire beszédes cím a világon

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

NARUTO-FÉLE FEJPÁNTBAN SZEBB AZ ÉLET – TESSÉK CSAK MEGNÉZNI A BEÖLTÖZŐS RENDEZVÉNYEKEN AZOKNAK AZ ARCÁT, AKIKNEK A HOMLOKÁN ILYEN CSINOS KIS KIEGÉSZÍTŐ FESZÜL.

Úgy vigyorognak, mintha most tudták volna meg, hogy kedvenc főhősük valóban él, és bárkit megtanít arra, hogy miként lehet egy másodperc alatt a létező összes varázslatos kézpecsétet elmutogatni. Vagy lehet, hogy azért virul így az orcájuk, mert végre érkezik egy, az ajánrózott világokra épülő játék, amit most PC-re is kiadnak? A macska tudja, hogy mitől kunkorodik állandóan felfelé a szájuk... Lehet, hogy szimplán boldogok?

ITT VAGYOK, PC-SEK, SZERESSETEKI

És ez nem kis szó. Eddig teljesen mellőzve voltak azok az egérhúzogató rajongók, akik semmilyen konzollal nem ékeskedtek (pedig rendszeren el voltak látva a mangaimádók narutós játékokkal), de most végre rájuk is gondoltak – és pont jókor.

Nem fogok köntörfalazni: abszolút nem mozogok otthonosan ennek a sárga hajú srácnak a kalandjaiban. Lövéssem sincs, hogy melyik részben hány percig törölgette a csipát a szeméből, és kiknek vitt be gyomorszájasokat, de azt zsigerből érzem, hogy nem egy összetekelt alkotásról van szó, amit az első tíz perc után Belzebub lenti nyílásába kívánnék. Ezt rendre alá is támasztják azok a pozitív értékelések, amiket még idén márciusban sikerült bezsebelnie a nindzsanővendéknek, ugyanis a vi-



INFO

Kiadó **Namco**
Fejlesztő **CyberConnect2**
Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A márciusban megjelent részt minden téren friss és felújított tartalommal pakolták meg – immáron PC-n is.
PEGI 12+

lág leghosszabb címéért is versenybe szálló játék már régen a piacon csücsül, csak most kapott egy bővített változatot, plusz még (jesszusom) két szót az elnevezésbe. Ha akkor nem foglalkoztatok vele belterjesebben, akkor csokorba kötve íme: a *Naruto Shippuden: UNS3* egy tisztességes verekedős cucc. Lehet szólóban vagy csapatban csapadni, de a világhálón is összeakaszthatjuk másokkal virtuális csínket. Ami viszont lényegesen meglöki a tyutyerka szerkerét, az az Ultimate Adventure, ahol keresztil-kasul bejárhatjuk Naruto világát. Ismerős karakterekkel, helyszínekkel és eseményekkel találkozunk, miközben gigantikus bossharcokban kell helytállnunk, amelyek baromira élvezetesen sikerültek. Rendszeren odakarmolnak a látványelemek és az effektek. A hangulat azonnal beleringat az animációs sorozat atmoszférájába, és úgy érezzük, hogy éppen az egyik epizódba csöppentünk bele. Már csak azért is, mert az agresszív farokméregetés mellett rengeteg az érzelmi dramaturgia, a sorozatra jellemző szócseplés és a hosszasan elnyújtott elbeszélések.

Hirtelen ránt be a játék az univerzumba, ezért lehet, hogy egy zöldfülű eleinte idegenként fog forgolódni „most mi a szent cickány van” felkiáltással, de semmi para, csak fohászni kell, és nyomogatni az ütős gombot. Persze nem ennyire csupasz a menet, főleg PC-n, ezért már a legelején nagyon ajánlatos inkább irányítóval nekiállni, mint a klaviatúrán bibelődni a gombkiosztással. Nem azt mondom, hogy nem lehet megszokni a billentyűzetet, de higgyétek el, sokkal élvezetesebb kontrollerelemmel küldeni.

FULL BURST

Már ez is imponáns eresztés, és a mese kedvelői ettől is szinte fulladoztak a gyönyörtől, de az új pakktól biztosan elcsöppönné nyáluk: új fejezettel bővül a sztori, amit a módosított és bővített átvezetők tesznek még teljesebbé. A fő történetnél mellé kapunk sáz új melléküldetést, valamint a verekedős módban egy friss karakter is becszáll a buliba a több mint 80 társ mellé – Kabuto személyében –, és ha már unjuk az eddigi hacukákat, akkor 38 hamvas öltözék szintén elérhetővé válik. Nem lehet panasz, rendszeren rápakoltak a készítő az alapjátékra, és akiket kicsit is vonz ez a fajta atmoszféra, azok nyugodtan merüljenek el benne. A rajongóknak meg nem is mondom, hogy mennyire ajánlom.

Nightwolf

HARDVER

2 GHz Dual Core GPU, 2 GB RAM, 512 MB Geforce 8/ATI HD2, Windows XP/Vista/7/8, 8 GB HDD

- + fergeteges bossharcok
- + tartalmas akció-kaland rész
- + végre PC-n is dübörög
- néha értelmetlenül sok a duma
- szinkron... hát igen, a szinkron

NIGHTWOLF

Ciki 30 évesen narutós pizsiben aludni?

81

Messze még az út vége

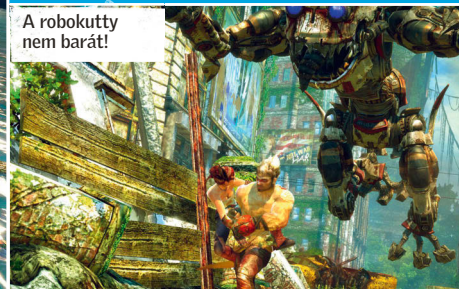


Pigsy, a zseniális mellékszereplő felett a DLC-ben vehetjük át az irányítást

SZTÁRCSAPAT

A Ninja Theory semmit sem bízott a véletlenre. Monkey hangját Andy Serkis (A gyűrűk ura, King Kong) kölcsönözte, ráadásul ő volt az átvezető videók társrendezője is. A történet megírásából Alex Garland (A part, 28 nappal később) forgatókönyvíró is kivette a részét, míg a játék zenéjét Nitin Sawhney szerezte.

A robokutty nem barát!



Rabláncon

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST PREMIUM EDITION

MOST JÓ PC-SNEK LENNI, HISZEN SORRA JELENNEK MEG ASZTALI RENDSZEREKEN A KORÁBBAN KONZOL-EXKLUZÍV CÍMEK. Alan Wake, Castlevania: Lords of Shadow és most a 2010-es *Enslaved: Odyssey to the West*.

TIRITARKA VILÁGVÉGE

Civilizációnk összeomlott, a túlélők kevesek nehezen megközelíthető menedékekben próbálnak életben maradni, ámde a világot uraló robotok előbb-utóbb mindegyiket felszámolják, az ellenállókat lemészárolják, a maradékot pedig rabszolgáskorba taszítják. Nem fest éppen sötét derűlátó jövőképet a PS3-exkluzív *Heavenly Sword*-öt, és az év elején debütált *DmC*-t is jegyző Ninja Theory játéka. A gépek ellen küzdve nőtt fel a rendkívül agilis, hibátlan fizikumú Monkey, aki tüzelésre is alkalmas harci botjával, csuklójára szerelt energiapajzsral, valamint egy gyors közlekedésre alkalmas lebegő koronggal felvértezve járja az apokaliptikus dűlta romokat. Egy napon azonban maga is fogságba esik, amiből csak egy különös lány akaratlan segítségével szabadul. Trip mindenáron haza szeretne jutni, ezért egy rabszolgákat irányító fejpánttal kényszeríti Monkeyt arra, hogy segítsen neki ebben. Kettejük eleinte távolságtartó kapcsolata az átélt kalandok során lassan őszinte barátságáá, sőt talán még annál is szorosabbá válik. Ne szőgyelld magad, ha a *The Last of Us* jut eszedbe erről, velem is ez történt volna, ha nem ismerném az *Enslaved*-et régebről. További párhuzamot vonhatunk a két alkotás között a



világvége hangulat ábrázolása tekintetében is. Itt sem került sor nukleáris holokausztra, a diadalmas hódítóként visszatért természet zöldre borította a nagyvárosokat.

NEM EGÉRNEK VALÓ VIDÉK

Noha hároméves is elmúlt már, még mindig nem csúnya játék az *Enslaved*, pláne, ha maximumra csavarjuk a felbontást. Az első néhány fejezetnek otthont adó New York egyenesen lenyűgöző, csak később válik sávrabbá a táj, ahogy egyre közelebb kerülünk a robotok birodalmának központjához. Bár azért Trip népének faluja is megér egy misét. A szereplők arcjátékát, a szinkronhangokat, a dialógusokat és a zenét illetően is csuklóból hozza a játék a 2013-as standardokat, tehát összességében elmondhatjuk, hogy nem igazán hagyta rajta nyomát az idő vasfoga. Fikarcnyit sem változott a játékmenet, az ugrálás részek ugyanolyan könnyűek, mint régen, és harc közben sem tudunk újabb trükköket bevetni: Trip elterel, Monkey lezúz. Nulla kihívás, de legalább remekül sikerültek a bosszarcok, és mindig a legjobbkor töri meg az ugrabugra monotonitását egy kis légkorongos száguldozás. Az egeres-billentyűzetes irányítást pedig gyorsan felejtjük el, nem játszhatóan úgy sem, de érződik rajta, hogy eredetileg controllerre szabták.

MÍERT MOST?

Váratlan meglepetés volt az *Enslaved: Odyssey to the West Premium Edition* bejelentése, s noha kétségtelenül örülünk annak, hogy a PC-sek is megismerhetik Monkey és Tripitaka keserű történetét, semmi sem magyarázza, hogy miért csak három évvel

a konzolos megjelenés után került erre sor. Az előtt is értetlenül állok, hogy Xbox 360-ra nem jelent meg, holott az alapváltozat igen. A szívem mélyén abban reménykedem, hogy a Namco ezzel az ismételt kiadással szeretné előkészíteni az utat egy folytatás számára, ám az évek során oly sokszor leszögezte a japán kiadó, hogy a játék alulmúlta várakozásait, hogy aligha teljesül ez a kívánságom. Persze, aki akarta, már megvette Xboxra (akár a DLC-t is), sőt PS3-ra is, ezért most inkább a PC-s tábor számára bír jelentőséggel a *Premium Edition*. Többet és jobbat érdemeltek volna, mert 2013-ban elfogadhatatlan, hogy csak a felbontást és a fényerőt lehessen a játék menüjében megváltoztatni, minden egyéb (például a vsync) miatt konfigurálókban kelljen bogarászni.

Chavalier

INFO

Kiadó **Namco Bandai**
 Fejlesztő **Ninja Theory**
 Platform **PC, PS3**
 Röviden **Három év után PC-re is eljutott az egyedi hangulatú posztapokaliptikus akció-platformer.**
PEGI 16+

HARDVER

Win XP/Vista/7/8, Intel Core 2 Duo 2,2 GHz/AMD Athlon 64 X2 4600+, 2 GB RAM; Nvidia GeForce 9600/ATI Radeon HD 4850, DirectX 9.0c, 12 GB

- + bájos poszt-apokaliptiszis
- + szerethető hősök
- + tartalmazza a DLC-t is
- fapados PC-s port
- Xbox 360-ra nincs
- már-már túlzottan egyszerű platformer részek

CHAVALIER

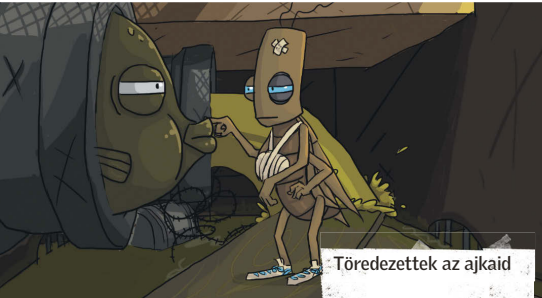
Vége PC-re is, de félt, hogy egy kicsit későn érkezett.

73

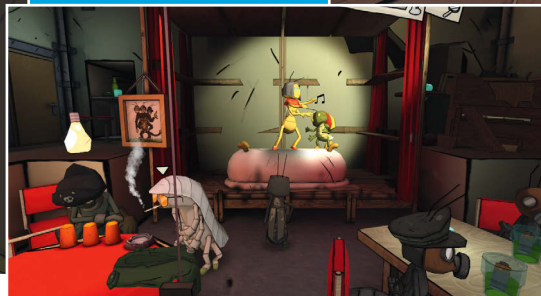
BOGARAK

A fekete özvegyként kötögető póknagyi, a gázlarcos hangyák, a reggae-peace-szentjánosbogár vagy az itt-a-piros-hol-a-piros játékot komolyan űző, ám a bekapcsolódó lámpára mágnesként és agyhalottként tapadó molylepke csak egy-egy példa a játék elborult, kivétel nélkül szerethető egyénekből álló bogár-szereplőgárdájából.

Skanzen Klub



Töredezték az ajkaid



I<3daVenus! Peace!

Egy igazán bogaras, kiirthatatlanul jó noir indie kaland – csótányokról

JOURNEY OF A ROACH

A POKALIPSZIS. MOST. ANNYI JÁTÉK, FILMSOROZAT ÉS AKÖNYV VETTE AZ ELMŰT ÉVEKBEN ALAPUL A VILÁGÉGÉS UTÁNI VILÁGOT, HOGY EZEKET A CÍMEKET IS SZÁMOLHATNÁNK BÁRÁNYOK HELETT ELALVÁSHOZ.

A KoboldGames legújabb (és első komoly) játéka mégis – a szó szoros értelmében – a feje tetejére állítja a sokszor megunt kliséket; mi más élne túl az apokalipszist, ha nem az egyedül a cipőtálpal szemben védtelen csótányok?

MORBID ÉS BOGARAS

Hősünk, Jim bármily jóindulatú is, csak kevéssé nevezhető hősnak – az általa előidézett sok ízelt ballábas bajok úgy követik egymást, mint csótányok a csatornájáratokat.

Ez a játék nagyon beteg. Az átvezetők az elvont rajzfilmek stílusát követve könnyfakasztóan viccesek, morbidak és stílusosak, a noir környezet és a karakterek pedig LSD-s lázálmodatok idéznek. A játék (rovar)irtóra vicces: Bud Jim, szerencsétlenkedésének köszönhetően már a játék első perceiben eltöri szinte összes végtagját, így ránk járul a napvilágra jutás küldetésének oroszlánrésze. A játék (az alapszituáció és a rendkívül stílusos, képregényes megvalósításon kívül) több szempontból is formabontó.

Csótányként Jimmel a háromdimenziós játéktér minden zugát felfedezhetjük; ahhoz, hogy igazán megizéljük a kihívásokat, a terep minden falát be kell járnunk, ragadós végtagjainknak köszönhetően minden sík, akadálymentes felületre felmászhathatunk. A játéktér velünk együtt forog, és minden túlélőösztönünkre szűksé-



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **KoboldGames**
Platform **PC, Mac**
Röviden **Point'n'click kalandjáték innovatív megoldásokkal, poszt-apokaliptikus, bogár-lepte, szerethető, 3D-ben bejárható, képregényszerű világgal és igen elborult humorral.**
PEGI **6+**

günk lesz a csavaros fejtörők megoldásához. Párbeszédrel nem találkozhatunk a játékban, a szereplők szövegbuborékok és – szerethető vagy gyűlölhető – nyűnnyögések (what does the bug say?) kíséretében adják tudtunkra vágyaikat. A space megnyomásával végigvizsgálhatjuk az összes interaktív tereptárgyat. A fejtörők fifikásak, de elég hozzájuk szürkeállományunkat és kreativitásunkat használnunk. Na meg persze tájékozódókészségünket: a szellőzőnyílásokban lépteink nyomán pörgő-forgó terepek köszönhetően csótány legyen a lábain, aki azonnal kiismeri magát az egyébként pontosan határolt, de egyre terjedelmesebb puzzle-szobák megoldásakor.

Szerencsétlenkedéseinket szerencsére a játék kezelőfelülete segíti: ha a kurzort az interaktív tárgyak fölé húzzuk, azonnal látjuk, mert Jim egy-egy gondolatbuborékban meg is osztja velünk, hogy mi merült fel a probléma megoldásával kapcsolatban apró, ámde annál csavarosabb csótány-agyában (á la Machinarium). Egy-egy fejtörő megoldásával pedig rendre minden tárgyunkat „elhasználjuk”, és új helyszín nyílik meg előttünk. Olyan nem lesz, hogy nem tudjuk, hova menjünk, egyedül a sokszor szadista fejtörők megoldásán kell agyálnunk.

EGY TÖBB (HAT) LÁBON ÁLLÓ KALAND

Ezek pedig rendkívül szórakoztatóak. Az izgalmas karaktereknek és az elborult világnak köszönhetően a csótánykaland kiemelkedik az elmúlt évek kalandterméséből. A remek pálya- és fejtörőtervezésnek köszönhetően egy-egy feladat megoldása után kis katarzisos sorát élhetjük át, a karakterek, a milió és a pre-

zentáció pedig különleges, felejthetetlen és szerethető (már ha a csótányok bűzös, bogárlakta világát képesek vagyunk megszeretni). Jim és Bud kalandján tapasztalattól és kitarástól függően négy-hat óra alatt túljuthatunk. A *Journey of a Roach* sok szempontból különleges játék: úgy tér vissza a point'n'click műfaj gyökereihez, hogy az újonnan érkezettek is kézen fogja. Világa merész, pofátlan, de stílusos és rendkívül kedves. Humora fekete, ahogy a környezet is. Ez a barnás-zölde, földalatti világ furcsa módon friss szellőként borzolja a kalandjáték tiltólistán szereplő állóvízét, és bár egészen biztosan nem válik blockbusterré, azok számára, akik kipróbálják, az elmúlt évek legkellemesebb kalandjává válhat. Cshow-tájny!

kacor

HARDVER

Core 2 Duo E4300 1,8 GHz/Athlon Dual Core 4000+, GeForce 8400 GS/Radeon HD 4200, 1 GB memória, 1 GB hely

- + végre egy fifikás kaland
- + áramvonalas játékdizájn, 3D-ben bejárható terep
- + felejthetetlen, abszurd világ és karakterek
- rövidke
- egyeseknek túl morbid lehet
- másoknak meg túl nehéz

KACOR

Nem minden kaland rovaros, de ez egy igazán jó bogaras kaland.

85



Az észrevétlenséget extra tapasztalati pontokkal jutalmazza a játék

A BALSZERENCÉS XBOX 360

A négy támogatott platform közül az Xbox 360-at favorizáló játékosokkal alaposan kiszúrtak a fejlesztők, ugyanis a dobozban található két lemez közül egyiket sem lehet installálni. Mivel a játék így gyakrabban kénytelen a koronghoz nyúlni, megnő a karcolódás veszélye. És akkor még nem említettem, hogy nem kompatibilis a régi mentésekkel.

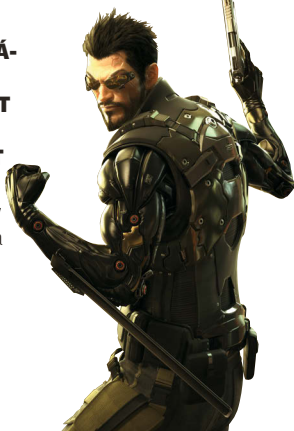
A megfelelő kiterjesztések révén Adam igazi terminátorrá válik



A jövő, amiből nem kérünk

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

SZOMORÚAN VETTEM TUDOMÁSUL MÉG TAVALY, HOGY A KIBŐVÍTETT ÉS FELJÁVÍTOTT KIADÁSNAK SZÁNT DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT KIZÁRÓLAG WII U-RA LESZ ELÉRHETŐ. Csak hogy a Nintendo konzolja oly gyengén szerepelt a pénztáraknál, hogy a Square Enix kénytelen volt újragondolni stratégiáját, s feladni a rendezői változat exkluzivitását. Szerény személyem örült, a Nintendo részvényesei nem annyira, de ez érthető.



ÚJRAVÁGVA

Sem a DLC-k, sem pedig az extra felszerelés nem jelent önmagában drámai újjdonságot, ám az, hogy most már mindkét tartalmi bővítést szervesen beépül a történetbe, igen. Ahogy a régóta hiányolt New Game+ opció is, ami lehetővé teszi, hogy az első végigjátszás után egy táposabb Jensennel vágjunk újra neki a kalandnak, és így már az összes kiterjesztést bezsebelhetjük. Nem kevés kritika érte a múltban a bossfight-okat, mondván, hogy a tűzharc dominálta őket, és nem tükrözték az általános játékmenet sokrétűségét. Egy lopakodásra fókuszáló karakter komolyan megszenvedte ezeket az összecsapásokat. Most már ez is a múlté. Alig változott viszont a grafika, csupán az effektek (tűz, füst, köd stb.) váltak valamivel látványosabbá, a textúrákhoz nem nyúlt senki, így továbbra is inkább stílusos, mint fotorealisztikusra törekvő a megjelenítés. Ötletes megoldás a second screen alkalmazás beépítése a játékba. Okostelefonon vagy táblagépen a SmartGlass révén az érintőképernyőt tapogatva kezelhetjük a tárgylisztát, a térképet, és zavarhatjuk le a hackelés minijátékot. Nem lesz ettől egyszerűbb vagy gyorsabb a művelet, de a high-tech érzés jól passzol a játékhoz. Persze kissé zavaró, hogy le kell tenni a kontrollert közben, nem úgy Wii U-n, amelynek érintőképernyős vezérlőjét mintha erre teremtették volna.

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montreal**
Platform **PC, Xbox 360, PS3, Wii U**
Röviden A legutóbbi Deus Ex végső kiadása az összes DLC-vel, javított grafikával és apróbb játékmenetbeli változtatásokkal.
PEGI 18+

RENDSZERHIBA

Hogy akkor miért nem felhőtlen az örömmöm? A válasz egyszerű: az éadta világon semmi nem indokolja, hogy a *Director's Cut* újjátársaiért cserébe pénzt kérjen el a Square Enix. Szeretném emlékeztetni a nagydéműt arra,

amit a CD Projekt művelt a *Witcher* játékokkal. Ha jótékonyan eltekintek a DLC-k ingyenességére vonatkozó üzletpolitikától, még mindig ott vannak a térítésmentes frissítések, melyek hatására profásabb lett a grafika, jobb az animációk, kezelhetőbb az irányítás, és még hosszan folytathatnám. Lehet, hogy bevételtől esett volna el a Square Enix, ha ugyanúgy ingyen teszi elérhetővé ezeket a minőséget befolyásoló javításokat a *Deus Ex: Human Revolution* valamely korábbi kiadását birtokló felhasználók számára, de cserébe komoly presztízsnövekedést ért volna el. Sajnos a gesztus elmaradt, így leginkább akkor érdemes a rendezői változatot választani, ha eleddig nem volt szerencsénk a játékhöz. Ahhoz ugyanis nem férhet kétség, hogy ez a kiadás nyújtja a legtöbbet mind közül.

Chavalier

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8, 2 GHz dual core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8000/ATI Radeon HD 2000, DirectX 9.0c, 17 GB HDD

- + minden tartalom egy helyen
- + régóta esedékes javításokat eszközöl
- + még mindig az egyik legjobb cyberpunk játék
- alig észrevehető grafikai tuning
- fapados az Xbox 360-as változat
- a régi platformok esetében egy ingyenes patch is megtette volna

CHAVALIER

Ha kihagytad, ideje pótolni, ám a régi kiadást nem muszáj lecserélni.

85



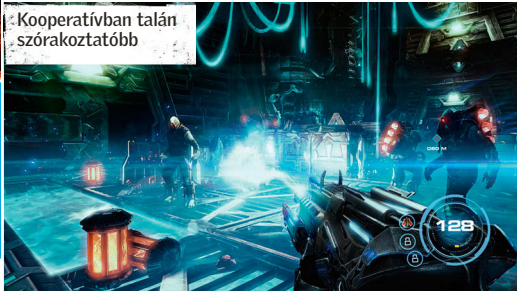
Hulla is van dögvél!



FireEverything!



Sok felrobbantható valamit találunk a pályán



Kooperatívban talán szórakoztatóbb



BOLDOG KILENCVENES ÉVEK

Fogjuk fel az egészet úgy, mint egy időutazást a kilencvenes évekbe, gyorsmentés nélkül. Ez főleg azért fontos, mert mindjárt jobban fogjuk élvezni a játékot.

A világ nem menthető meg egyedül

ALIEN RAGE UNLIMITED

MIKOR AZ EMBER ELŐTT EGY OLYAN JÁTÉK LANDOL, MELYEK FEJLESZTŐJE A CI GAMES, HIRTELEN ESZÉBE ÖTLIK MINDEN, AMIT FELEDNI IGYEKEZT A SNIPER GHOST WARRIOR KÉT RÉSZÉVEL KAPCSOLATBAN.

De a keresztényi szeretet mégis előbbre való, ezért nem szabad preconcepciókat gyártani, hiszen mi van, ha az őserdő után az űrben kicsit otthonosabban mozognak a srácok?

A történet szerint az emberiség kinötte a bolygóját (vagy megölte, már nem emlékszem), meg egyébként is a jövőben járunk, ahol nem kunszt az űrutazás, ellenben jó buli prométeumot bányászni egy aszteroidán. Egészen addig, míg meg nem jelennek az idegenek, és le nem verik az asztalról a bőlés tálat, vagyis el nem kezdenek lőni mindenkire, aki embernek tűnik, vagy ember által épített szerkezetben van. Nagy a baj, van fejetlenség, de szerencsére fel-tűnik egy reménysugár, és pontosan ezek leszünk mi, akik a játékban páncélba öltözött, marcona tekintetű és szétcigizett hangú legényként megjelenünk, hogy kegyetlenül elverjük mindent, ami nem emberi, vagy ember által épített szerkezetben van. Igen, ez tipikusan a „szójunk valami sztorifélét, mielőtt bedobjuk a polgárt a tűzvonalba” dolog, a régi idők stílusában.

MOZOG? LÖDD LE!

A fejlesztők úgy gondolták, hogy old school stílusban vezetik végig a játékost a 14 pályán, vagyis sok dolgunk nincs, csak rátapadni a tűzgombra, és arra irányítani a célkeresztet, ahol éppen mozgást látunk. A modern idők azonban annyiban minden-



INFO

Kiadó **CI Games**
Fejlesztő **CI Games**
Platform **PC, Xbox 360, PlayStation 3**
Röviden **Megyek-lövők sci-fi a jövőből és a futottak még kategóriából.**
PEGI 18+

képpen beolták magukat a játékba, hogy nincs segélycsomag, tehát ha túl sok lövést kaptunk be, akkor a sarokban pityergés megfelelő taktikának bizonyulhat, hogy életerőnk újra visszatároljon kiluggatott testünkbe. Ellenfeleink sem cifrázzák túl, általában bebújnak valami mögé, vagy nemes egyszerűséggel megállnak az udvar közepén, és addig lőnek, míg van skuló a tárban, magasról tojva rá, hogy már régen nem ott vagyunk, ahol utoljára eltűnni láttak. Na jó, egyszer volt olyan, hogy míg én a bal oldali lépcsőnél szórtam az ólmot, addig az egyikük gondolt egyet, és a jobb oldalán mögém osont. Volt ilyen, egyszer. Mindenesetre, ha sikeresen átverekedtük magunkat az idegenek, vár ránk a bossfight, ami mellé nem árt egy kis Xanax, mint ahogy a checkpoint rendszer elviseléséhez sem. Ellenben ezért vannak ott a jól kitalált fegyvereink, melyek sok újat nem hoznak, viszont mégis jól oldották meg őket, és szeretni fogjuk mindegyiket, legyen szó kispisztolyról, gépfegyverről vagy rakétavetőről (mármint arra hasonlító izéről).

HÉ, ÖREGI JÓL NÉZEL KII

Az Unreal Engine megfelelő barátja a dolgoknak, szépen jeleníti meg a környezetet, ami azzal szolgálja ki a motor hajlott korát, hogy nem enged nyílt terekre, vagyis mindig csak valamiben benne leszünk. Akinél működik a PhysX, az még elégedettebb lehet, főleg azért, mert ellenfeleinknek simán elronthatjuk a napját azzal, hogy rájuk robbantunk egy függőhidat, vagy közéjük vágunk egy gránátot, ízekre szakítva ezzel derék ellenlábainkat. A környezet megjelenítése és a pörgés tehát egészen jól sikerült, valóban visszaidézi az elmúlt évezred ked-

velt lövöldéit, de sajnos tudván, hogy City Interactive FPS-ről van szó, az is sejthető, hogy vannak bajok.

BOGARAS IDEGENEK

Elsőként beszéljünk arról, miszerint már a *Duke Nukem Forever* is bebizonyította, hogy a kilencvenes évek stílusát egyszerűen nem képesek megérteni azok, akik akkoriban még mankókerékkel bringáztak, és ezt egyébként semmiben sem kiemelkedő játék nem tudja kompenzálni. Butuska ellenfeleink mészárlását gyorsan elunhatjuk, és nem igazán segítenek a random 15 fps-re csökkenő lassulások, valamint a vilódzó vagy eltűnődező textúrák sem. Pedig nem lenne ez olyan rossz játék, de sajnos minden fontos értékből csak az átlagosan rendelkezik.

RG

HARDVER

Win XP/ Win Vista/ Win7/ Win8; Dual Core 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, GF 8800 GT

- ✦ folyamatos akció
- ✦ jó fegyverek
- ✦ old school stílus
- ✖ old school stílus
- ✖ hamar elunjuk
- ✖ checkpoint-rendszer

RG
Konyak, likőr, kinek mi köll!

69



HITELT IDE!

Ne legyünk restek, amint lehet, próbáljuk meg hitellel segíteni cégünket a boldogulásban, mert abból új kamionokat és sofőröket véve gyorsabban terjeszkedhetünk.

Megpróbáltam átosonni az előttem lévő mögött



A távolban egy-két felismerhető épület



Azon ritka pillanatok egyike, mikor senki nincs az úton

Keletnek áll a világ

EURO TRUCK SIMULATOR 2 – GOING EAST!

SZERKESZTŐSÉGÜNKNEK LEGALÁBB KÉT OLYAN TAGJA VAN, AKIKNEK BEJÖN A KAMIONOZÁS, MÍG LEGALÁBB EGY OLYAN, AKI NEM TUDJA FELFOGNI ÉP ÉSSZEL, HOGY MI LEHET EBEN OLYAN JÓ.

Szerencsére a világot és a fejlesztőket nem ez utóbbi ember és társai befolyásolják, hanem azok a rajongók, akiknek köszönhetően az ETS2 egyre bővebb tartalommal telik meg, így többek között most egy hivatalos DLC-vel.

Nem szeretnénk nagyon komoly visszatekintőbe fogni, így legyen elég annyi, hogy az ETS2 egy hosszú evolúciós folyamat jelenlegi csúcspontját jelenti, melyben anno a *Hard Truck* sorozat volt az első lépcsőfok. Igazi ugrást azonban az *Euro Truck* hozott, a második rész pedig feltette a pontot az i-re. Ha nem is hibátlan, de messze a legszórakoztatóbb kamionos játékot kaptuk a kezünkbe, melyhez eszement mennyiségű felhasználói tartalom érhető el a legapróbb kiegészítőktől a komplett vontatókig és térképekig. Kicsit talán furcsán hangzik, de ezekhez – az egyébként ingyenes – pluszokhoz képest a *Going East!* DLC nem is olyan nagy dobás, főleg nem úgy, hogy annyiba kerül, mint amennyiért idehaza az alapjátékot forgalmazzák (ami viszont még mindig csak feleannyi, mint amennyiért Steamen megvehetjük).

FATORNYOS KIS FALUNKBAN

A hivatalos DLC segítségével látókörünk 13 várossal szélesedhet, és ellátogathatunk Magyarországra is, ahol Debrecen és Bu-



INFO

Kiadó **SCS Software**
Fejlesztő **SCS Software Platform PC**
Röviden Az eddigi legjobb kamionos szimulátor Keletre nyit, amennyiben mi Kelet vagyunk.
PEGI 3+

dapest a két lehetséges alternatíva, de azt azért senki ne várja, hogy a saját háza előtt fog majd elgördülni a negyven tonnás szerkezetekkel. Mindenesetre a fejlesztők szerint a Lengyelország egyes területeivel, a Cseh Köztársasággal, Szlovákiával és Magyarországgal bővült térkép jó közelítésben húsz órával megnyújtja a játékidőt, ami önmagában is elég sok lehet, hiszen ennyi idő alatt bőven több alkalmazottal operáló, anyagilag jól prosperáló figurákká válhatunk. Mindeközben az említett két honi városon kívül meglátogathatjuk Varsót, Ostravát, Lublint, Olsztyn, Krakkót, Gdanskot, Katowicét, Białystokot, Kassát, Besztercebányát és Łódz-t, mely utóbbi a lengyelek második legnagyobb városa. Értelemszerűen minket, magyarokat Budapest és Debrecen kivételése érdekelhet a legjobban, de ahogy említettük, ne is próbáljunk utcaszintű részletességet keresni, mert ilyen nincs. Ettől függetlenül fel lehet ismerni Budapestten egy-két jellegzetesebb épületet, vagyis összességében megkapjuk a fővárosi hangulatot, ám Debrecennel rendesen elbántak a fejlesztők, mert kinézetét illetően akár azt is hihetnénk, hogy éppen Miskolcnál vagy Salgótarjánnál járunk, a civisvárosból ugyanis ipartelep lett. Van ez így. Ne reméljük azt sem, hogy az M3, M0 vagy M1 felismerhető lenne, legalábbis ami a kinézetét illeti, mert egy-két jellemző tereptárgyon kívül nem utal semmi arra, hogy „hol merre”. Ugyanakkor azt mindenképpen hozzá kell tenni, hogy a fejlesztők értelemszerűen nem a magyar játékosokat kívánták megcélözni ezzel a DLC-vel, tehát ezeket a dolgokat nem tekintjük hibának.

MERJÜNK NAGYBAN GONDOLKODNI

Egyébként mondhatjuk azt, hogy a megszokott SCS minőséggel van dolgunk, hiszen a területek ismét szépen kivitelezettek, egyetlen út sem unalmas, mindig van valami apróság, ami érdekessé teszi a dolgot, de ez már az alapjátékban is így volt. Mégis az a helyzet, hogy például a *TSM Map* mellett egyszerűen eltörlődik ez a DLC, ráadásul ezért fizetni kell, azért meg nem, ugyanakkor ott akár Görögországba vagy Afrikába is átruccanhatunk, és akkor még említést sem tettünk frank007 zseniális magyar térképéről, ami jelenleg messze nem tökéletes, de folyamatosan fejlődik és javul, így minőségére nem lehet panasz.

RG

HARDVER

Dual core 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, GF 7600 GT

- + ismét igényes kivitelezés
- + Debrecen, Budapest
- + további 20 órányi játék
- Magyarország elnagyolt
- a neten van ingyen is bővebb tartalom

RG

Bunkó vagy, Bugsy, ez megér vagy negyvenezret.

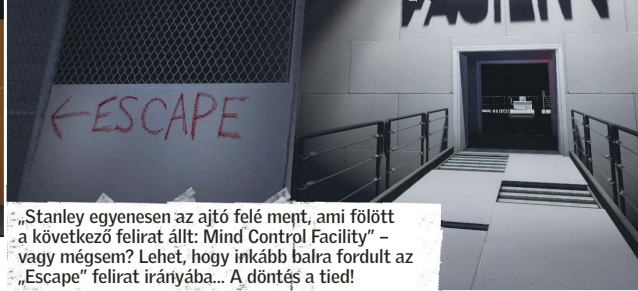
75

MODBÓL LETTEM

A The Stanley Parable eredetileg egy 2011-es Half-Life 2 mod volt, amit az akkor 22 éves Davey Wreden fejlesztett. A most megjelent változat ennek feljavított stand-alone verziója, ami egyúttal rengeteg átdolgozón és kibővítésen is átesett.



A steril környezet rendkívül nyomásgéztető a játék alaphangulatát



„Stanley egyenesen az ajtó felé ment, ami fölött a következő felirat állt: Mind Control Facility” – vagy mégsem? Lehet, hogy inkább balra fordult az „Escape” felirat irányába... A döntés a tied!



Néhány teremben érdemes elolvastni a táblákon lévő feliratokat, van köztük pár igen vicces is

A döntések útvesztőjében

THE STANLEY PARABLE

AJTÓT AJTÓ UTÁN PRÓBÁLGATVA SZERETNÉNK KÖZELEBB KERÜLNI E REMEK JÁTÉK SZTORIJÁNAK MEGFEJTÉSÉHEZ, DE AHOGY EGYRE MÉLYEBBRE JUTUNK AZ IRODAHÁZ TITKOS TERMEIT JÁRVÁ, EZ EGYRE INKÁBB LEHETLENNEK TŰNIK. Stanley munkája retentő unalmas. A 427-es alkalmazott feladata mindössze annyi, hogy gombokat nyomogasson utasításra. Ezeket egy monitoron keresztül kapja, ahogy azt is, hogy melyik gombot mennyi ideig kell nyomva tartania. Egy napon azonban hiába vár, a monitoron semmi sem jelenik meg, és a történetet narráló hang (Kevan Brighting) alapján Stanley útnak indul kideríteni, hogy mi történt.

KONCEPCIÓ

A játék természetesen innentől kezd érdekes lenni. Az első másodpercekben zavartan irányítottam Stanleyt, ugyanis fogalmam se volt, mit kell csinálni, merre is kell menni. A narrátor szájából azonban hamar elhangzott a mondat, hogy: „Stanley a meeting room felé indult.” Ez némi önbizalmat adott nekem azt illetően, hogy van cél, valamerre tartunk, azonban az érzés hamar szertefoszlott, ahogy az első olyan ponthoz érkeztem, ahonnan két irányba is tovább lehetett menni. A narrátor ezen a ponton a következőképp mesélte a történetet: „Ahogy Stanley két nyitott ajtó előtt találta magát, a bal oldalt választotta.” Így tettem én is, de már megfogalmazódott bennem a kérdés, hogy vajon he-



INFO

Kiadó **Galactic Cafe**
Fejlesztő **Galactic Cafe**
Platform **PC**
Röviden Stanley különböző döntéseket hozva próbálja kideríteni, hogy mi történt a munkahelyén, vajon hova tűnt mindenki.
PEGI **N/A**

lyesen cselekedtem-e. Az út természetesen folytatódott tovább, a narrátor folyamatosan diktálta, hogy hova tovább, és a játéknak hamarosan vége lett. Persze alig vártam, hogy újramegkezdhesem, hiszen biztos voltam benne, hogy ha rögtön az elején jobbra indulok, valami egészen más fog történni. És így is lett.

NARRATÍVA

A játék koncepciója tehát lényegében annyi, hogy a pályán van jó pár döntési pont, és ezek variálása adja a lehetséges végjátékokat. A narrátor természetesen minden döntést kommentál, ami rendkívül szórakoztató. Helyenként megszűnik kívülállónak lenni, és megszólítja a játékost, ezzel alakítva ki annak kötődését a játékhoz. Néha kedves, néha szomorú, sőt, helyenként egészen ideges vagy akár még kétségbeesett is tud lenni. Kevan elképesztő tehetséggel játszik a hangjával, így a narratíva egy pillanatra sem veszíti el lendületét, és a történet teljes egésze alatt lekötö a játékos figyelmét.

DÖNTÉSEK

A döntési pontok megtalálásához is a narráció figyelmes követése szükséges. Amennyiben elhangzik egy kijelentés, hogy „Stanley a következőképp cselekedett”, egyből gondolhatjuk, hogy egy legalább kétágú döntési ponthoz jutottunk. Ahogy azonban egyre több utat járunk végig, a narráció kicsit mélyebb, komolyabb témákba kóstol bele. Az élet nagy kérdéseibe, hogy vajon helyes döntéseket hozunk-e az életben, vagy relevánsak-e ezek a döntések egyáltalán, képesek

vagyunk-e önállóan döntéseket hozni. Ahogy hallgattam a narrátort, próbáltam Stanleyt olyan útra terelni, ami új. Amit fel kell fedezni. Saját döntést akartam hozni, de persze az az igazán frusztráló ebben a játékban az, hogy végig azt sugallja, saját magadnak kell döntened, ugyanakkor tisztában vagyunk vele, hogy az összes út egy előre eltervezett végjátékba torkollik, és a döntéseknek csak a látszatát hagyták meg nekünk. Mindezek alapján a *The Stanley Parable* elképesztően szórakoztató játék, remek interaktív narratíva, amit örömmel hallgatni és játszani. A lehetőségek hatalmas tárháza újabb és újabb játékokra sarkall, és igen könnyen ott tudsz ragadni a gép előtt hosszú órákra.

Kox

HARDVER

3 GHz P4, Dual Core 2.0/AMD64X2 processzor, 2 GB RAM, ATI Radeon X800/Nvidia GeForce 7600, Intel HD Graphics 2000, 3 GB HDD

- + sok befejezés
- + Kevan Brighting
- + ötletes pályatervezés
- sajnos egyszer elfogyhatnak a lehetőségek

KOX
Szerintem ennyi, de dönts el te!

92



LÉGY TE A MAGYAR MINISZTERELNÖKI

A játék készítői erőteljesen támogatják a moddolás, amelyhez jól használható eszközök is rendelkezésre állnak. Az első modok között, amelyben a 2012-es állapotot szimulálta a készítő, egyből ott is volt Magyarország. Aki hazánk miniszterelnökének bőrébe szeretne bújni, az a modot a hivatalos oldalról (positech.co.uk/democracy3/mods.html) töltheti le.

Próbáld ki, milyen egy országot vezetni

DEMOCRACY 3

EZEKEN A HASÁBOKON A LEHETŐ LEGRITKÁBBAN BESZÉLÜNK/ÍRUNK POLITIKÁRÓL. Most azonban kénytelen leszek, lévén ez a játék pont arról szól. A *Democracy 3* egy miniszterelnök-szimulátorjáték. Amint a nevéből is látszik, demokratikus berendezkedésű államokat kell irányítanunk, ami egyáltalán nem könnyű dolog, mert mindenkinek soha nem lehet megfelelni.

A RENDELET A LÉNYEG

A játékban egyfajta elnöki/miniszterelnöki demokrácia működik, hiszen a miniszterreinktől kapott bizalompontok segítségével gyakorlatilag egyedül döntünk törvények bevezetéséről, erőteljesebb vagy kevésbé erőteljes használatukról. Ez utóbbi módszer nagyon hasznos, hiszen így tudjuk meghatározni, hogy egy adott feladatra milyen erőforrásokat használunk el, mennyire „intenzíven” érvényesítsük a kormányzat akaratát adott kérdésben. Pénzügyi jellegű törvények esetében a csúszka a forgalmi adó mértékét határozza meg, vagy például a vám vagy hasonló járulékok mértékének állíthatására is szolgál. Szerencsére egy-egy adott törvény esetében mindegy, mennyivel növeljük/csökkentjük a támogatást, a változtatás kerül csak bizalompontokba. Tehát ha van egy 20 százalékos támogatásunk, akár 30-ra emeljük, akár 100-ra, akkor is mondjuk hét bizalompontba kerül. Törvényeket/szabályozásokat meg is lehet szüntetni, ez általában igen drága folyamat, azonban hasznos lehet, hiszen esetleges kellemetlen hatásait megszüntetésük után nem érződnek tovább. A törvényeknek van emellett megvalósulási idejük is – egy átfutó törvény azonnal érvényesül, de a születésszabályozással



INFO

Kiadó **Positech Games**
Fejlesztő **Positech Games**
Platform **PC, Mac**
Röviden Ha ki szeretnéd magad próbálni miniszterelnökként, most eljött a lehetőség a világ legismertebb demokráciáinak vezetésére.
PEGI 12+

foglalkozó (vagy egyéb, hosszabb távú tervezést igénylő) rendelkezések eredményeire bizony várni kell (ilyenek lehetnek például az oktatással kapcsolatos törvények, amelyek hozadékát években mérhetjük). Természetesen mindig vannak új javaslatok is, de mindenről mi döntünk (ami lehet jó hír, de rossz is), hiszen miniszterünk (akiket kirúghatunk, ha elégedetlenek vagyunk velük) csak javasolnak/végrehajtanak.

MINDEN ÉRMÉNEK KÉT OLDALA VAN

Elsőre nagyon csábító egy országot rendletekkel vezetni, lehet, hogy sokan álmodtak erről, azonban minden szabályozásnak megvannak az árnyoldalai – mondjuk egy vámcsökkentés a lakosságnak jó, de a hazai iparunk rossz, mert előnti a piacot a külföldi áru. A benzinadó növelése elvileg több adóbevételt hoz, de együtt jár szinte minden termék árnövekedésével, amely a lakosság anyagi helyzetére rossz hatással van stb. Szerencsére a kiváló felhasználói felületen keresztül minden információt megkapunk arról, hogy adott változás esetén mi várható, mi fog történni. A neuronhálózatok mintájára felépülő játékra egyébként is jellemző, hogy minden mindenre hatással van, így általános tanácsokat nem lehet adni, hiszen minden ország más, a feladatok száma pedig nagyon nagy. Én magam a piros (azaz égetően problémás) feladatok felszámolásával kezdtem, elhárítva ezzel sztrájkokat, társadalmi feszültségeket vagy ellentmondásokat, utána jöhetett csak a nép felemelése. Mivel folyamatosan tudjuk, mennyire vagyunk népszerűsek, a következő választásokra is felkészülhetünk, ilyenkor nem árt a populárisabb döntéseket erőltetni.

NEM SZÉP, DE IZGALMAS

A *Democracy 3* gyakorlatilag nem rendelkezik grafikával, ennek ellenére a felhasználói felület könnyen áttekinthető, érthető és nagyon logikus, sőt, mint írtam, rengeteg segítséget és információt ad, hogy megfelelő döntéseket hozhassunk. Ugyanakkor mivel politikáról van szó, ne feledjük, hogy sokszor a rossz és a kevésbé rossz között kell választanunk. Igen addiktív tud lenni sokrétűségével, illetve a választások körüli izgalmakkal, vagy esetleg a költségvetés rendbehozatalával. A játék erősen és könnyen moddolható, s az eredetileg választható hat ország (Egyesült Királyság, USA, Franciaország, Németország, Kanada és Ausztrália) mellett már létezik magyar mod is. Egyéni stílusa és elegáns megoldásai miatt nagyon javaslom mindenkinek, akik érdekel a politika.

GyL

HARDVER

Pentium 4 1,8 GHz/Athlon XP 1700+, GeForce 210/Radeon X600 sorozat

- + elegáns körítés
- + jól szimulálja az adott országokat
- + eredeti ötlet kiválóan végrehajtván
- grafika nélküli játék
- lehetetlen tökéletesen kiismerni
- nincs multi

GYU

Lehet, hogy mégsem olyan egyszerű miniszterelnöknek lenni?

87

DEPONIA BLUES

A játék mindhárom részének különlegessége, hogy az egyes helyszínek közötti átvezetések zenés aláfestést kaptak egy összetákolt gitáron játszó neo-redneck karakter és egy kórus előadásában. Már a zene is oké, de a szövegek... Erdemes minden fordulatra odafigyelni, aztán Grammyt neki!



Az építészeti stílus neve: Art Fecó



Casanova eltított korai évei



„Ez nem az, aminek látszik...”

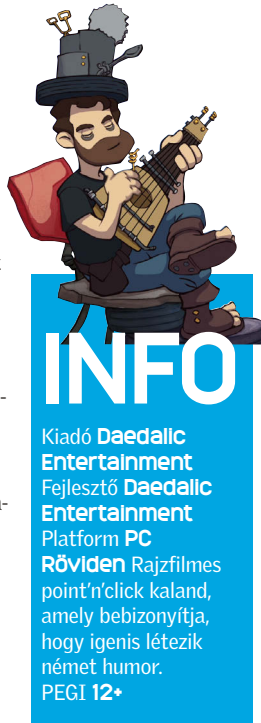


GameStar-szerkesztőség, 2033

Szemétbolygón nem jó lakni

GOODBYE DEPONIA

HA LÉTEZNE „A VILÁG LEGRÖVIDEBB KÖNYVEI” SZOROZAT, SOKAK SZERINT AZ EGYIK LEGFONTOSABB DARABJA „A NÉMET HUMOR ÉVSZÁDAI” LENNE, KÁBÉ EGY LAPPAL. Való igaz, a derék germánokról régóta járja, hogy humorérzék terén egy két hónapos svábbogártemet szintjén állnak – a Daedalic Entertainment viszont sikerrel veszi fel a harcot eme sztereotípa ellen. A kattintgatós, mázskálós, dolgokat feltevős, használós, kombinálós játékok fénykora még a DOS-korszakra tehető. Ekkor jelent meg a LucasArts és a Sierra legendás kaland-sorozatainak java, a rajongók azóta is szívükre tetoválva viselik a *Monkey Island*, *Larry King's Quest* sorozatok logóit. Azóta már teljesen más műfajok robbantanak kasszázt, a kalandjátékokat egy jóval szűkebb, de annál fanatikusabb réteg számára készítik hasonlóan fanatikus fejlesztők. Ilyen a német Daedalic is, amely szerencsére a nagy elődökhöz a legtöbb szinten felérő játékokat szállít, többek között a *Deponia* sorozat révén.



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**
Platform **PC**
Röviden **Rajzfilmes point'n'click kaland, amely bebizonyítja, hogy igenis létezik német humor.**
PEGI 12+

GUYBRUSH THREEWOOD SZELLEMEK SZELLEME

Ahogy a klasszikus kalandjátékok egy részében is jellemző volt a humor, a most a harmadik részéhez érkező *Deponia* széria is erőteljesen épít a poénfaktorra. A rajzfilmesen megrajzolt sci-fi-környezetbe helyezett sztori talán legnagyobb erénye az a teljesen agyahagyott, elborult, lebenylebegtető humor, amire tényleg nem nagyon volt példa a legbénább kalóz-wannabe klasszikus történetei óta. A főszereplő, Rufus pontosan ugyanaz a tökéletlen, de önmagától mégis eltelt lúzer, mint Guybrush volt anno, csak itt a helyszín egy furcsa, kettős világ, a szeméttlerakatnak használt *Deponia* és a „Tisz-

ta udvar, rendes ház” matricához körömszakadtáig ragaszkodó Elysium. A történet első két része után hősünk és néhány nem kevésbé karakteres társa még mindig azon mesterkedik, hogy az elysiumi robotok és übermenschek ellenében győzelemre vigye ügyét, igaz, itt már nemcsak az a cél, hogy elmenekülhessenek *Deponia* roncs-telepéről, inkább az, hogy megmentse az a pusztulástól. De a fő történetnél szinte csak annyira fontos, hogy apropót adjon egy körülbelül tíz órán át tartó újabb örült agyremenéshez, nagyjából azon a szinten, mint ahogy a *Gyalog galopp* esetében se a bonyolult sztorit idézgetjük nap mint nap, hanem az agyra sújtó ökörségek tömkelegét.

AZ AGY TÁVOZIK, HA A TUTORI ÁLL

Mivel a sorozat a harmadik és egyben befejező részéhez ért, a készítők nyugodtan szabadjára eresztették fantáziájuk leggyilkosabb darabkáját is. Már a tutorial is megmutatja, mire számíthatunk: a hagyomány szerint a főszereplők beszélgetése során tanuljuk meg az irányítást, de ők maguk is gúnyt űznek ebből, mondván, hogy aki egy harmadik résszel játszva nem tudja, mi a teendő, talán mehetne vissza a diliházba. Tény, hogy aki nem vitte végig az első két részt, kissé bajban lehet, hiszen in medias res csöppenünk bele a cselekménybe egy száguldó magasvasúton, amit az ellenségeink üldöznek. Rufus gyakorlatilag az első egérkattintás után felrobbantja a járművet, tehát lehet megint menekülni, bujkálni, furmányoskodni a végkifejletig, amit persze nem árulunk el, mert ilyen kis nyomok vagyunk. A lényeg továbbra is annyi, hogy tárgyakat veszünk fel, majd használjuk, kombináljuk őket a különféle látványos és gyorsfalszakasztó eredmény érdekében. Bár

sok helyszínről nem beszélhetünk, minden egyes részben akad elég megoldanivaló ahhoz, hogy az adott szint pár szobáját, folyosóját és egyéb helyeit csilliószor bejárjuk, míg elvégezzük a szükséges tennivalókat.

GONDOKDOKOM, TEHÁT RÖHÖGÖK

Kissé sajnálom, hogy mostanában már minden két kattintásnyira van a neten, így a végigjátszások is – ezt a játékot ugyanis pont úgy jó végigvinni, hogy mi találjuk ki a továbbjutáshoz szükséges cselekedeteket. Ahogy ráérünk a kissé megcsavart gondolkodásmódra, ezzel nem is lesz gond, kis agyalás után mindent ki lehet találni, csak néha jöhet olyan pillanat, amikor fejkavarva nézelődünk, hogy vajon most merre tovább. Összességében egy nosztalgiaival is bőven átitatott, szép kézi rajzokkal megvalósított kalandjáték gurult ki a német műhelyből – aki esetleg most döbbenne rá, hogy ő az illet szereti, ajánlom a három részt egymás után végigtolni. Meghálálja.

BZ

HARDVER

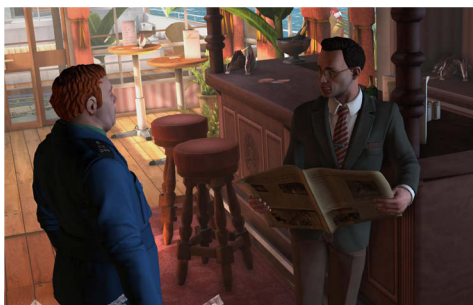
2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB tárhely, Windows 7

- iradatlan, agyromboló humor
- klasszikus kalandjátékok hangulata
- jól megrajzolt karakterek
- zseniális átvezetődalok
- néhol túlságosan is kötött játékmenet

BZ

Nosztalgia és súlyos humor tökéletes elegye, éljenek a vicces németek!

90



Nem tart sokáig a bárónő öröme



Mindig történik valami az MS Lydia fedélzetén



Kutyával mindent el lehet adni



MIT HOZ A JÖVŐ?

Habár a KING Art a jövőben szívesen visszatérne még a kalandjátékok műfajához, pillanatnyilag egy többéves álom megvalósításán fáradozik. Sikerral zárult Kickstarter-kampányának köszönhetően hónapokon belül megjelenhet a Battle Isle és a Panzer General játékok szellemiségében készülő Battle Worlds: Kronos körökre osztott stratégia.

Madarat tolláról

THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF – A MURDER OF RAVENS

UTOLSÓ FELVONÁSÁHOZ ÉRKEZT A BRÉMAI FEJLESZTŐCSAPAT MÉG NYÁRON KEZDŐDÖTT EPIZODIKUS KALANDJÁTÉKA, A THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF. A szálak összekavartak, az oldalak felcserélődtek, a bűnözők szemszögéből is megismertük a cselekmény egy részét, csak hogy a második epizód végén újabb fordulat döntse romba kártyavárnak bizonyult elméletünket, és döbbsen rá bennünket arra, hogy feleannyira sem vagyunk okosak, mint hittük.

NŐI ÉRINTÉS

A harmadik fejezet első felében a magát Patricia Meiers örökösneked kiadó Alex fellett vesszük át az irányítást. Nem tudok mást tenni, mint hogy elismeréssel adózom az írók előtt, akik a leányzót egy felszínes és üresfejű milliomospalántaként ábrázolták, csak hogy kiderüljön, az egész színjáték, az elegáns kalap és a divatos napszemüveg pedig egy eszes fiatal lányt rejt. Zseniális, ahogy a tolvajjal – ő a másik irányítható karakter – beszélgetve bújjuk csak elő igazi lénye, bárki mást faggatunk majd információ végett, affektálva teszi azt hibátlanul alakítva a naivát. Ezzel párhuzamosan egyre világosabbá válnak Adil motivációi, kezdjük megérteni, miért segít a Hollónak gaztettei végrehajtásában. Arról pedig, hogy a hírhedt mestertolvaj miért adta fel elveit, és miért nem törődik többé az esetleges járulékos veszteséggel, miért áldoz fel zokszó nélkül bárkit céljai elérése érdekében, nem szeretnék beszélni, mert a finálé, sőt a sztori egészenek legjobb – bár azért



INFO

Kiadó **The Adventure Company/Nordic Games**
 Fejlesztő **KING Art Games**
 Platform **PC, Mac, Linux**
 Röviden Epizodikus point & click kaland záróakkordja Agatha Christie szellemiségében; krimi a javából. **PEGI 12+**

nem megjósolhatóan – fordulatáról rántanám le a leplet. Mindenesetre fenemód érdekesítő olyan tetteket végrehajtani, amelyek kapcsán később – mármint kronológiai értelemben – Zellner konstáblerként nyomozunk. Még mindig hiányolom az új helyszíneket, és orrom alatt dűnyögve méltatlankodok emiatt, ám kénytelen vagyok elfogadni, hogy ez a típusú történetvezetés megkerülhetlenné teszi az újrasznosítást. Viszont ha egyben fogyasztjuk a három epizódot, nem pedig hónapról hónapra, ahogy én voltam kénytelen, kevésbé fogjuk ezt zavarónak érezni.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE?

Némileg tartottam az utolsó epizódtól, mert amíg az első – rövidségét leszámítva – szinte hibátlan volt, addig a második mind játékidő, mind a kivitelezés minősége (grafikai bugok, animációs anomáliák) tekintetében alulmúlta várakozásaimat. Aggodalmam azonban javarészt feleslegesnek bizonyult, lévén a záróakkord parádésra sikerült, a főbb szálak elvárrásának mikéntjébe ha akarnék se tudnék belekötni. Másfelől viszont fájjalom, hogy néhány szereplő teljesen súlytalanra vált a végére, mintha nem tudták volna az írók, hogy mihez kezdjenek velük. Bár az egyes fejezeteket külön pontoztam, mégis érdemes szót ejteni a *The Raven: Legacy of a Master Thief*ről mint kerek egész játékról. Nagyjából nyolc-tíz óra alatt egy közepesen gyakorlott játékos is keresztülverekszli magát rajta, ami teljesen átlagosnak számít ebben a műfajban. A fordulat, több karakter szemszögéből bemutatott sztorival engem kilóra megvették a srácok,

imádtam az igényesen megírt, finom humorral átszótt párbeszédeket. Sehol egy infantilis poén, egy oda nem illő megjegyzés. Sajnos a lelkes munka közben azonban időnként kicsúszott egy-egy csavarkulcs a kódolásban megzavart kezekből, hogy aztán megakassza az olajozottan működni hivatott gépezet fogaskerekeit. Egy kalandjátékban a haladást megbénító bugok hihetetlenül frusztrálóak tudnak lenni, s bár jómagam egyetlen hasonlóba sem futottam bele, nyilván nem ok nélkül születtek az ilyen jellegű hibákat felróvó fórumbejegyzések. Mégis az év egyik legkellemesebb point & click kalandjátékának tartom, és a legkevésbé sem bánám, ha egy napon újra szárnyra kelne a Holló, a nyomában pedig ott loholna a fél világ rendőrsége.

Chavalier

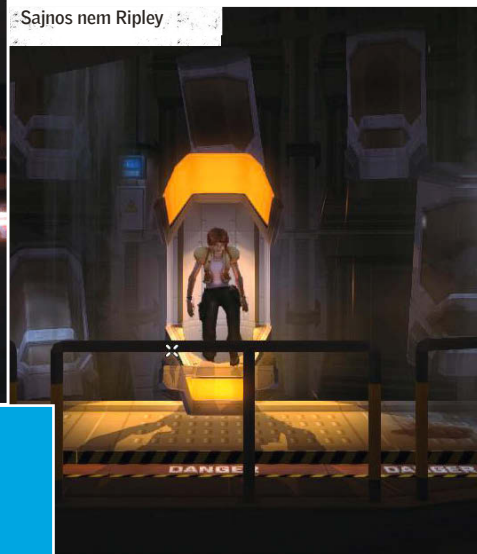
HARDVER

Windows XP SP3/Vista/7/8, 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB grafikus kártya PixelShader 3.0-támogatással, DirectX 9.0c

- + újabb irányítható karakter
- + díjat az íróknak
- + soundtrack CD-t a népnek
- fejtörőből lehetett volna több, sokkal több
- jelentéktelenné vált mellékszereplők
- maradtak a grafikai és animációs bugok

CHAVALIER
 Nem Agatha Christie története, de méltó főhajtás az író nő emléke előtt.

77



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A történet befejezésekor csak egy szöveges képernyőt kaptam. A kiadó eredetileg hosszabb játékot tervezett, azonban idő- és pénzhiány miatt nem tudták befejezni, epizódokban szeretnék hát kiadni a folytatást – ezt viszont nem közölték a játékosokkal, így furcsán hatott a „to be continued” felirat.

Legalább van humorérzékük a készítőknél: fények lekapcsolása...

Sikítasz, de nem a félelemtől

DARK MATTER

TELEPÍTÉS KÖZBEN ARRÁ GONDOLTAM, HOGY HA A DEAD SPACE, AZ ALIEN ÉS HASONLÓ HORRORCÍMEK SZELLEMISSÉGÉT, ILLETVE ELEMEIT VEGYÍTI EGY JÁTÉK, ABBÓL NEM SÜLHET KI SEMMI ROSSZ.

Majd lejátszódtott az intró, és negyed óra játék után rádöbbsentem: 2013 egyik legnagyobb kihagyott ziccerét értekelem éppen. Pedig olyan hangulatosan kezdődött: egy mutatós, mégis magányos nő, egy háttorzongató, elhagyott űrhajó és az idegen fenyegetettség, amikor bármelyik sötét zugból a halál les ránk. A *Dark Matter* atmoszférája nagyon rendben van, valószínűleg ez a játék legerősebb pozitívuma és kis túlzással egyben az egyetlen is.

SÓHAJOK

Félhomály, vészjósló zörejek, villogó neon lámpatestek, izzó számítógépes terminálok, szikrázó vezetékek és helyenként a földön pulzáló idegen massa – ez csak pár elem azok közül, amelyek már-már meghozzák a kedvet a továbbjátszáshoz, ugyanakkor önmagában a szemnek kedves megjelenítés nem jelent akkora húzóerőt, hogy folytassuk is a játékot, mivel hangulatunkat gyorsan romba döntik a fejlesztők figyelmetlenségéből adódó hiányosságok. Az első idegen lény megjelenéséig például okos megoldásokkal éreztetik velünk a kiszolgáltatottságot, így a *Dark Matter* ezen részében értelmetlen lenne hibát keresnünk, nem úgy a többiben.

NÉMA DŰH

Míg a jellegzetes atmoszféra a helyén van, addig sajnálatosan az alapvető játék-



INFO

Kiadó **Interwave Studios**
Fejlesztő **Iceberg Interactive**
Platform **PC**
Röviden **2,5D-s túlélőhorror**, ami egy olyan elhagyatott űrhajón játszódik, ahol minden sarkon halálos paraziták lesnek ránk. **PEGI 12+**

menet, a pályatervezés és a történetvezetés enyhén szólva sincs a helyzet magaslatán. Karakterünk mozgása nehézkes, bizonyos esetekben (például lépcsőkön haladva) talpa nem éri a talajt, ami meglehetősen illúzióromboló. Ne várjunk többet az idegektől sem, akik egyszerűen nem ijesztők: egy-két kivételtől eltekintve inkább számíthatunk rájuk a *Muppet Show*-ban, mintsem egy horrorjátékban. Később valamelyest javul a helyzet az új típusú lények megjelenésével, de elintézésük mindig kimerül ugyanabban az unalomig ismételt módszerben, miszerint kiürítjük a tárat, majd hátrálunk, közben töltünk, ismét lövünk és így tovább. Noha a fejlesztők bizonyos időközönként megpróbálták becsempészni némi változatosságot az alkalmi fényforrások kilövésével, a csapdák kijátszásával vagy szkriptelt jelenetekkel, a monotonitáson mégsem tudtak segíteni.

Mindezek mellett létezik egy korrektül összerakott craftingrendszer, amely ideig-óráig ugyan képes lekötöni a figyelmünket, viszont mindössze speciális lőszertípusokat, egészségügyi csomagokat és fegyverjavítókat kínál, és mindez túl kevés ahhoz, hogy érdemben foglalkozunk vele. Mégis ez az egyetlen ösztönzés arra, hogy erőforrások után kutatva átnézzünk minden kamrárt és folyosót, és legalább a pályarészenként elhelyezett hullák emlékeztetnek arra, hogy érdemes tartalékolni a nagyobb kalibert inségesebb időkre.

Ha még ez sem lenne elég a rosszból, a frame rate néha akadozik, a fegyver meglepő módon magától tölt (pedig a lőszert külön vesszük hozzá), valamint olyan fejlesztői

zsargonok jelennek meg egy területre átlépéskor, mint a „pre_cameraTrigger”. Apró bugok ezek, de annál frusztrálóbbak.

KÉTES REMÉNY

Mivel időközben az is kiderült, hogy a *Dark Matter* epizódokban jelenik meg (lásd doboz), és csak akkor kap folytatást, ha az előző fejezet sikeres lett, reménykedünk abban, hogy a fejlesztők tanulnak a szaksajtó és a játékosok által jelzett hibákból, és ha lesz következő felvonás, azzal már egy kiforrottabb alkotást kapunk kézhez. Addig viszont marad a középkategóriát is csak alkalmanként súroló 2,5D-s túlélőhorror, amiből többet is ki lehetett volna hozni. Sokkal többet.

Szada

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8, Intel Core Duo 2,4 GHz, 2GB RAM, Nvidia/ATI 256 MB VRAM, 1 GB HDD

- + hangulatos atmoszféra
- + egy-két jól etalált elem
- rövid
- befejezetlen
- dűlhítő hiányosságok
- kiaknázatlan lehetőségek

SZADA

Csak akkor ajánlott, ha bagóért kapható a Steamen, másképp engedjétek el.

45



DIGITALSTAND
www.digitalstand.hu

OLVASSON VELÜNK

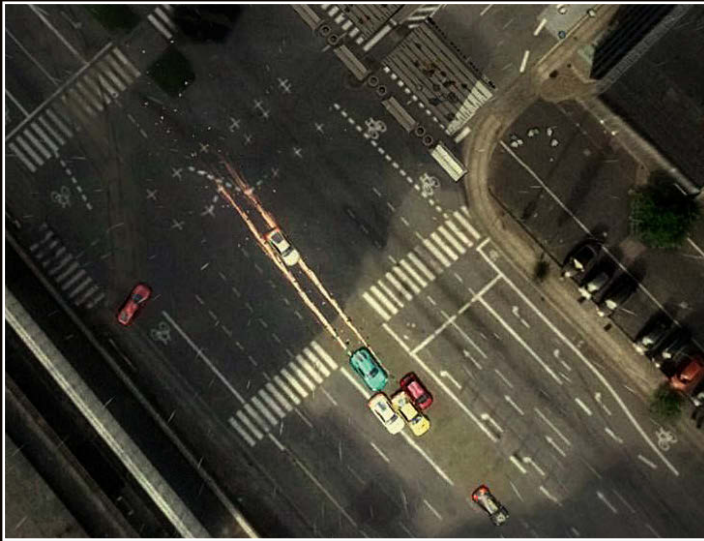
DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



GYORSAN, KÉNYELMESEN, KEDVEZŐ ÁRON!



WWW.DIGITALSTAND.HU



GTA bűnözés és hullák nélkül REAL WORLD RACING

INFO Kiadó **Playstos Entertainment** Fejlesztő **Playstos Entertainment**
Platformok **PC** Röviden Egy érdekes koncepció alapuló autóverseny madártávlatból. PEGI N/A

MINDENKI GTA V-LÁZBAN ÉG, ÍGY NAGYON NEHÉZ TOVÁBBRA IS MEGMARADNI TÁJÉKOZATLANNAK A ROCKSTAR JÁTÉKAVAL KAPCSOLATBAN (ENNEK OKAIRÓL TESSÉK OLVASNI A GSO-N).

a Real World Racing mégis elrepít abba a világba, bár csavart labda, hogy nem a mostaniba, hanem még az első részébe. Talán furcsán hangzik, hogy 2013-ban lehet élvezni valamit, ami felülnézetes autós, nincsenek benne az úton heverő power-upok, sem járműre szerelhető gépágyú, rakétavető vagy körfűrész. Van ellenben egy egészen jó ötlet, bájos megvalósítás, jó hangok és élvezetes versenyek, melyek aztán sajnos átcsapnak unalomba, de addig nagyon megteszik.

A Playstos Entertainment fejlesztői arra gondoltak, hogy kell a népknek egy olyan játék, amit felső nézetből lehet bámulni, de nem csak úgy fejből megalkotva a környezetet, hanem valós helyszíneket használva. Nem lenne akkora durranás ez, hiszen ellőtték már egy-két (vagy több) évtizeddel ezelőtt, ugyanakkor itt konkrétan arról van szó, mintha a Google Maps adná az alapot, és arra lenne ráhelyezve a nyomvonal. Mellette akad még egy-két apróság mint a gumifal, a tapsikoló nézők, a kordonok, és máris mehet a mutatvány.

A bája ott van az egésznek, hogy a totálisan fentre belőtt kameraállás valóban olyan benyomást kelt, mint ha a *Grand Theft Auto* első részével játszanánk, csak itt nem kell sen-

kít agyonverni, agyonlőni, felrobbantani, elütöni, kibelezni és még hosszasan sorolhatnánk. A modellek kínálata olyan bő, mint Jabba alsógatyája, ugyanis 80 járgányból válogathatunk, melyek mindegyikét fantáziavesszőkkel illetik, de simán felismerhető, hogy éppen egy Focus, egy Land Rover vagy egy Lamborghini rejtezik-e a furi elnevezés mögött. Mindezek mellé ott van bő ötven pálya, melyek egy része jó széles, míg van olyan is, ahol éppen csak elférünk a két padka között. Valós fizikát ne keressünk, ellenben a hangok jópofák, a versenyek élvezetesebbek, csak idővel rájuk ununk, a látvány viszont elbűvölő. Na nem a csillagászával, hanem úgy összegészében, főtöltött háttérrel, pöttömnyi verdákkal, üvöltő motorokkal. Nem feszegeti a szakma határait, de aranyos darab.

RG

HARDVER

Windows XP; Intel Core 2 Duo; 1 GB RAM; GeForce 6600/ Radeon X1300/ Intel HD Graphics; DirectX 9.0

- merész kivitelezés
- szerethető autók
- jópofa apróságok
- idővel unalmas
- nincs benne elég plusz

RG
Gondolkodj kicsiben.

73



Kockanadrág bekeményít SPONGEBOB SQUARE PANTS: PLANKTON'S ROBOTIC REVENGE

INFO Kiadó **Activision** Fejlesztő **Behaviour Interactive**
Platformok **Wii U, Xbox 360, PS3, Wii, 3DS** Röviden Logikai feladványokkal megerősített coop shooter a vízalatti világban. PEGI 10+

GYŰLÖLÖM SPONGYABOBOT. NA NEM MINTHA BÁRMI BAJOM LENNE A VÍZALATTI ÉLŐVILÁGGAL, A GOND AZ, HOGY KISGYEREKES APUKAKÉNT ESTÉNKÉNT KÉNYTELEN VAGYOK ELVISELNI EGY JÓ ÓRÁS SPONGEBOB-MARATONT, AMIT A HÁROMÉVES IKREIM IMÁDNAK. (Na jó, van az néha két óra is, ez az ára annak, hogy ne bontsa le a két ördögfióka a házat). Betéve tudom öt évad minden epizódját, és már automatikusan nyúlok a fejhallgató hangosítójához, amint meghallom Minárovits Péter amúgy zseniálisan bugyuta és infantilis hangját. Ezek után egyértelmű volt, hogy a szerkesztőségben én tudom a legtöbbet Sandy, Rák úr, Tunyacsáp, Patrick és Spongyabob életéről, így az én Xboxomba vándorolt a sárga szivacs legújabb kalandja, melyben Plankton a felelőtlen felszíni világnak köszönhetően hihetetlen hatalomhoz jutott. Robothadseregének segítségével ráhajtott a legendás herkentyűburger receptjére, csak Spongyabob és barátai állíthatják meg. Xboxon egyszerre akár négyen is játszhatunk, mindenki kiválaszthatja kedvenc karakterét, aki tud ugrani, verekedni, sőt még löni is. Ne kérdezzétek, honnan szereztek ezek a békés lények sugárfegyvert, már rég lemondtam róla, hogy Spongyabob tetteire bármilyen logikus magyarázatot találjak. Sok logikai feladványt kicsit nehéznek találtam, olyan együttműködést igényeltek, amit a célközönség még nehezen

tud értelmezni. Grafikailag azt kell, hogy mondjam, veri a rajzfilmsorozatot, de azért ne várjuk tőle Frostbite 3-as motor szintű élményt.

A vicc az, hogy a recept működik, legalábbis a fiatalabb korosztálynál, illetve az azokat kótlóstyúkként terelgető anyukáknál. Nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek, amikor egy délután arra értem haza, hogy az egész család ott ül a tévé előtt, és azon veszekednek, hogy ki irányítsa Rák urat, hiszen ő a legmenőbb karakter. Kisgyermekes szülők próbálják ki, de csak akkor, ha ők is hajlandók kontrollert ragadni. Szerencsére minimális erőszak található csak a játékban, még a főgonosznak kikiáltott Plankton is inkább komikus rosszfiú, mint ijesztő szörnyeteg. Úgy látszik, Spongyabob lesz az én keresztm, bár inkább videójátékban nyüstöljék a gyerekek, ott legalább van valamennyi interakció.

Mocsy

- jobb a grafikája, mint a rajzfilmnek
- négyen játszható egyszerre
- könnyen megtanulható
- egyszerű, mint a faék
- hosszú távon repetitív
- hiányzik a magyar szinkron

MOCYSY
Mindent a gyerekekért.

71



Anna heard voices coming – this time she was alone.

as out of place now as she had then, and once had visited with her aunt. She felt reminded her of a swanky hotel that she The entrance was truly breathtaking. It

GROUND FLOOR, LOBBY

Parapark az indián nyárban

DEVICE 6

INFO

Kiadó **Simogo** Fejlesztő **Simogo** Platform **iOS** Röviden Egy újabb besorolhatatlan műfajú remekmű a Simogótól – ezúttal a szavak birodalmában. PEGI 12+

DRAMATURGIAILAG NEM JÓ HÚZÁS RÖGTÖN A CIKK ELEJÉN NAGY SZAVAKAT HASZNÁLNI, SŐT AZ X-FAKTORBAN KI IS REPÍTENÉNEK EZÉRT A MENTORI SZÉKBŐL, DE TESZTÜNK ALANYA IGEN RENDHAGYÓ JÁTÉK, S MINT ILYENNEK, RENDHAGYÓ TESZT DUKÁL.

A kétfős svéd indie csapat, a Simogo korábbi bestsellere (a különleges-könyved platformer, a *Bumpy Road*, a remek lopakodós ritmusjáték, a *Beat Sneak Bandit* és minden idők egyik legatmoszferikusabb skandináv-folklor kalandja, a *Year Walk*) és jelen teszünk alanya egy lényeges pontban megegyeznek – abban, hogy teljesen különbözőnek egymástól. A csapat nemcsak saját szabályait rúgja fel játékaiban, de a játékos elvárásaival, prekonceptióival is játszik. Essünk túl a kötelező körön: a *Device 6* egy szöveg- és állóképalapú kalandjáték, amiben egy amnéziás lányt, Annát kalauzoljuk végig egy elhagyott, félelmetes kirakati babákkal teli kastélyon, sűrűkeállományunkat mozgósítva és a szöveg, valamint a fejlesztők csavaros fordulatait követve a szó szoros és átvitt értelmében egyaránt. A *Device 6* műfajilag besorolhatatlan, a kép, a zene, a hang, a fejezetek végén felbukkanó szatirikus humor, a fejtörők, a játék dizájnya és az utánozhatatlan atmoszféra mégis tökéletes egészet alkot, ám ezt az egységet személyesen lehet csak megtapasztalni. Épp ezért arra gondoltam, élményeim a *Device 6*-tal egy ismerkedős játék keteiben adnám elő:

Ha a *Device 6* film lenne, akkor David Lynch rendezte volna – képiségében, aszociációiban szokatlan, titokzatos és zavarba ejtő. Ha könyv, akkor az Alice Csodaországban lenne – a játékban kalapos elefántokkal és egymással telefonáló oroszlánokkal is találkozhatunk. Ha szabadidős tevékenység lenne, akkor Parapark lenne, hiszen a kastélyból történő kijutáshoz hasonlóan pontos helyismeretre, memóriára, logikára és kreativitásra van szükség a csavaros fejtörők megoldásához, akárcsak a szabadulós játék esetében. Ha napszak lenne, akkor borongós, teliholdas éjjel volna, mikor a meleg szobában egy jó horroret nézve borzongunk a takaró alatt. Bornak egy jó badacsonyi kéknelyű lenne: nem tudod ugyanis pontosan tetten érni, mitől, mégis utánozhatatlanul különleges. Ha pedig évszak lenne, akkor indián nyár lenne: miután minden cseppjét kiélveztük, rádöbbenünk, hogy sajnos nagyon hamar véget ért.

kacor

- + innovatív dizájn, remek fejtörők
- + utánozhatatlan atmoszféra
- + fantasztikus prezentáció
- nem egy látványorgia
- egy-egy fejtörő túl könnyű
- nagyon rövid

KACOR
Tiszavirág-életű, de fejlethetetlen kaland.

88



Ingyendenevőr mobilra

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive** Fejlesztő **NetherRealm Studios** Platform **iOS, Android** Röviden A mobilos kistestvér egy külső nézetes verekedős játékba zsúfolva, főleg *Injustice*-beütéssel. PEGI 9+

VALAMILYEN SZINTEN JÓ HÍR, HOGY KAPUNK BATMAN: ARKHAM

ORIGINS MOBILJÁTÉKOT ÚJ-RE ÉS ANDROIDRA, ELŐBBI MÁR MEGJELENT, UTÓBBI CSAK AZ ÜNNEPEKRE VÁRHATÓ.

Mindenki boldog, hiszen legalább ízelítőt nyerünk megjelenés előtt a várva várt *Batman: Arkham Origins* játékból, ráadásul teljesen ingyen. Én már a *Plants vs Zombies 2* óta végképp meg vagyok győződve arról, hogy a free-to-play modell nem a játékipar jövője, pillanatok alatt olyan szinten belekényelmesedett minden fejlesztő a rendszerbe, hogy a sablonosság már puha és kényelmes mamusz lett, amelyben Alfred csoszog esténként mézes teával a kezében.

A NetherRealm Studios sem törte össze magát, a mobilos verzióban egy meglehetősen pofás látvánnyal prezentált, külső nézetes verekedős játék kapott helyet, ami leginkább a *Batman: Arkham City Lockdown* és az *Injustice: Gods Among Us* telefonos/tabletes világát idézi a maga bájosan együgyű módján. Adott tehát a fiatal Batman, akit fejleszhetünk verekedésből szerzett XP-k alapján (tényleg pontosan ugyanúgy, mint az említett két címben), vehetünk neki új kosztümöket (mert a harisnyás Batman mindig csudajó), és persze szélesíthetjük mozgáskultúráját, hogy látványos kombók keretében verje szét minden csúnya gonosztevő arcát. A kihívók és a helyszínek változnak, néha napi vagy időszakos challenge is vár ránk,

a pályákon pedig tapicskolással és ujjhúzásokkal oszthatjuk a pofonokat. És hát így ennyi.

A karakterfejlesztés ideig-óráig szórakoztat, de inkább csak óráig, és a nagyon szép látvány sem ment meg az unalomtól. A *Batman: Arkham Origins* nagyon vékony így, nincs benne igazi kihívás, repetitív és álmosító, nem tesz túlzottan jót a várakozásnak a nagy testvér megjelenése előtt. Ráadásul itt is felbukkan a Facebook-játékok által divatba hozott időben korlátozott játékmélet (stamina, amely minden küzdelemnél fogy), tehát idővel vagy várnunk kell órákat a folytatásra, vagy fizetünk, hogy legyen „erőnk” folytatni a pofzkodást. A nagy testvér esetében is jogos az ismétlés vádjá, de ebben a verzióban már konkrétan zavaró a fantázia teljes hiánya. Így tehát szegény Batman ahogy jött, úgy ment is a tabletemről, nem is hiányzik.

HP

- + szemrevaló bőregér
- + sokféle fejlesztési lehetőség
- + egyszerű irányítás
- már mindent láttunk valahol
- unalmas és önismetlő
- csak akkor ingyenes, ha várok, és én nem várok

HP
Ez nem az a Batman, oszlojanak, kérem, nincs itt semmi látnivaló.

59



Ne engedd el a ravaszt! DEAD TRIGGER 2

INFO Kiadó Madfinger Fejlesztő Madfinger, Platform Android
Röviden Megint támadnak a zombik, újra ingyenesen – a Madfinger elkészítette az egyik legjobb mobilos zombis játék folytatását. GPR HM

ÉSZREVETTÉTEK, HOGY A FILMEK- BEN, JÁTÉKOKBAN AFIKTÍV JÖVŐBELI ESEMÉNYEK EGYRE INKÁBB A KÖZELJÖVŐBEN JÁTSZÓDNAK?

A *Dead Trigger 2* például egy 2014-ben bekövetkezett katasztrófa utáni világba helyez minket, ahol persze majdnem mindenki zombi, és aki nem, az mindent megtesz a túlélésért. Ebben a játékban az eszetlen mérszálás a lényeg, de a legtöbben nem is várnak magával ragadó történetet egy mobilos címtől, úgyhogy ez semmilyen mércé szerint nem gond.

A balhé az Egyesült Államokban kezdődik, de idővel eljutunk Afrikáig. Az út során változatos küldetéseket kell teljesíteni, de új elemként megjelenik a rejtekhely is, fejleszhető munkaállomással és fegyverarzenállal. A feladatok többnyire a jól ismert „Ölj meg x zombit, és éld túl y percig” sémát követik, de ezek nagyobb küldetésekre burkolva jelennek meg. Néha generátorokat kell beindítani, használható tárgyakat keresni, csapattársakat biztonságba terelni, mesterlövészpuskával vagy löveggel ritkítani a sétáló állományt. A zombik szintén változatosabbak, az új típusok között találjuk a radioaktív sugárzást kibocsátó scientistát és az önkívületben rohángáló ragert is.

Különösen tetszik a játékban a módosított irányítás. Aki ragaszkodik ahhoz, hogy a tüzelőgombot ő maga nyomkodja, a beállításokban bekapcsolhatja ezt, de az én kedvenc mobilos FPS irányítási formán: csak a mozgást és a nézelődést kell nekem irányítani, és ahogy egy ellenfélre viszem a célkeresztet, a tüzelés automatikusan beindul. Sajnos nagyon kevés játék használ-

ja még ezt a megoldást, de úgy gondolom, idővel minden mobilos lövöldözős játékban kötelező elemnek kellene lennie.

Természetesen a *Dead Trigger 2* sem ingyenes, csak ingyenesen játszható. A fegyverek feloldásához, a túlélési eszközök (mint a gyógyszer, a felszerelések) gyorsabb generálódásához szükséges gold farmolása továbbra is egy időigényes folyamat, ami egy idő után unalomba fullad. Ugyanakkor szerencsére nincs újratöltendő állóképesség-mérő, nem kell percek, órákat várnunk arra, hogy játszassunk.

A *Dead Trigger 2* az elődjéhez hasonlóan az egyik legszebb FPS, amit mobiloszközökön valaha láttunk, de a játékmeneten még mindig van mit javítani. Fejlődött az elődhöz képest, de nem eleget ahhoz, hogy amannál magasabb pontszámot kaphassunk.

Paca

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

- + új küldetések, új ellenfelek
- + az irányítás végre tökéletes
- + gyönyörű a grafika
- nem elég változatos
- az arany farmolása unalmas
- nincs coop, pedig nem lenne lehetetlen



PACA

Nem fogja megoldoztatni az agyad, de épp ez a jó benne.

90



Vertél-e már medvét állba? FIST OF AWESOME

INFO Kiadó I Fight Bears Fejlesztő I Fight Bears Platform Android
Röviden Egyedi lehetőséget kaptunk az I Fight Bears független fejlesztő-csapattól: végre pofán verhetünk néhány gonosz mackót. GPR MM

M IKOR ELŐSZÖR MEGLÁTAM A GOOGLE PLAY-EN A FIST OF AWESOME NEVŰ JÁTÉKOT, MÁR TUDTAM, HOGY AZ ÉV EGYIK LEGBADASSEBB ALKOTÁSÁVAL FOGOK JÁTSZANI.

Nekem már a neve magában eladta, de az, hogy az I Fight Bears („Medvékkel harcolok”, mennyire király már!) fejlesztőtűdó úgy hirdeti magát, mint a fejlesztő, aki szakállas embereknek csinál játékot, szintén lök egyet a badass-mérőn. A *Fist of Awesome* Kickstarteren a kitűzött 5000 helyett 11 808 angol fontot gyűjtött be, és ha már ennyien bíztak benne, a fejlesztő mindent beleadott, és az utóbbi idők egyik legjobb oldalnézetes beat 'em up játékát hozta el mobilkészülékekre (hamarosan jön a PC-s és macos változat is).

A játék elején a szemünkbe ugrik a teljesen indokolatlan kérdés, amit mindennapi életünk során viszonylag kevésszer hallunk: „Have you ever wanted to punch a bear IN THE MOUTH?” Nos, ha ez bárkinek is megfordult már a fejében, akkor örülhet – a *Fist of Awesome*-ban medvék garmadának kell bevérni az arcát. A főszerepen egy favágó, Tim Burr áll, akinek háza egy napon leégett, családja pedig eltűnt. Az egész világ megváltozik, a medvék átveszik az uralmat a földön, és előszeretettel vadásszák az embereket. Tim nem szomorkodik sokáig, nincs is ideje, bal ökle ugyanis gigantikusra duzzad, majd elkezd beszélni hozzá. A „duó” így elindul az erdőben, hogy rendet tegyen, visszaállítsa a világ rendjét, és... nos, ugye jól elintézzén néhány mackót. (És szarvast. És velocipartot.)

Számos tényező közrejátszik abban, hogy a *Fist of Awesome* ennyire szerethető. A végig magasan tartott badassfaktor mellett a pixeles megvalósítás okozta retró hangulat is lehetetlenné teszi, ráadásul a fejlesztők olyan irányítási sémát dolgoztak ki, amivel még annak sem lesz gondja, aki irtózik az érintőképernyőtől. Nincsenek gombok, de nem nehéz megtanulni, mit hogyan kell csinálni. Ugyanakkor akit nem ragad magával az élmény, az beleköthet például olyan dolgokba, mint hogy az ellenfelek támadásai, mozdulatai nem változnak, és leteszi a játékot, még mielőtt a végigjátszással feloldaná a Hard Mode-ot, az igazi férfiak játékmódját és az arénában játszható bónuszkaraktereket.

Bár a végére már kissé repetitív válik, a *Fist of Awesome* képes vicces maradni. Aki értékeli az effajta humort, nem fog csalódnani.

Paca

Az Android-rovat támogatója a Samsung

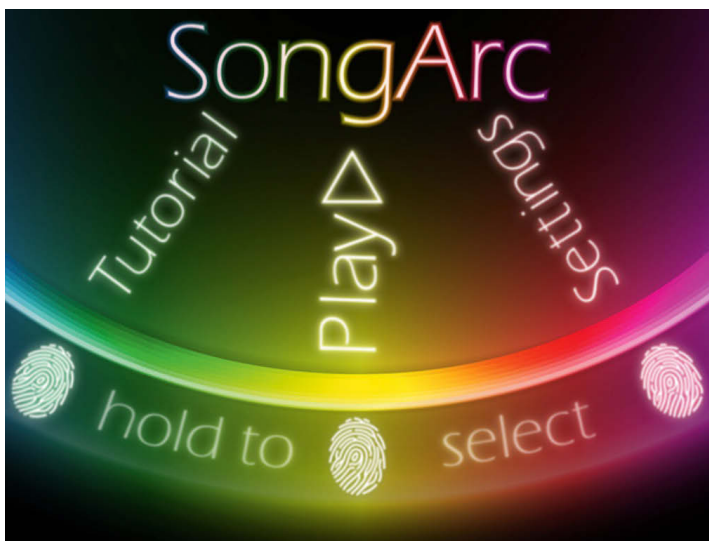


- + medvéket lehet szájba verni
- + a humor végig tartja a szintet
- + kacsintások más indie fejlesztők felé
- repetitív válik
- az animációk nem elég változatosak
- az első végigjátszás túl könnyű

PACA

Akinek valaha is bármilyen problémája volt a medvékkel vagy a szarvasokkal, most kiélheti magát.

75



Így zenélnék a magyarok SONGARC

INFO Kiadó **Response** Fejlesztő **Response és Turtle Games**
Platform **Windows Phone** Röviden **Guitar Hero-klón**, amivel bárki elkészítheti és megoszthatja a saját kottáját. PEGI **3+**

NEHÉZ AZ ALKALMAZÁS-BOLTOKBAN KITŰNNI, ÁM A MAGYAR FEJLESZTÉSŰ SONGARC EGY HÓNAP ALATT MÉGIS BEROBBANT A KÖZTUDATBA. Október végén, négy héttel a megjelenését követően már 188 ezer felhasználóval rendelkezik, akik 13 ezer zeneszámmal készítették kottát, és több mint 714 ezerszer nyomták meg a [play] és 44 ezerszer a [megosztás] gombot. Így például cikkünk írásakor az Egyesült Államok-beli Windows Phone áruházban a tizedik legnépszerűbb ingyenes és a hetedik legjobb értékelésű játék volt a Turtle Games és a Response által fejlesztett applikáció, ami minden elismerést megérdemel. A siker nem véletlen, mivel a *SongArc* mögött a nemzetközi .NET-körökben is jól ismert, több sikeres appot kifejlesztő Velvart András, valamint a Microsoft Imagine Cup tehetségkutató versenyén tavaly bronzérmét szerzett Kapos Ádám és Kiss Dávid által vezetett Turtle Games áll, maga az ötlet pedig teljesen újszerű. A *SongArc* egyrészt egy *Guitar Hero* alternatíva mobilon, másrészt mindezt úgy képviseli, hogy továbbgondolja a nagy előd eljárását. A játékban ugyanis nemcsak a fejlesztő által publikált zeneszámokkal játszhatunk, hanem bármilyen muzsikával, akár az otthoni garázsban felvett számokkal is. Az app ugyanis rendelkezik egy beépített kottázóval, amivel bármilyen muzsikát lejátszhatóvá varázsolhatunk. Mivel az alkalmazás

megosztja ezeket a kottákat, az ismert zeneszámoknál akár többől is válogathatunk, és a felhasználói értékelésekből az is kiderül, hogy melyiket érdemes betölteni. Ennek köszönhetően a mobilunkon tárolt zenéket a *SongArc* mind kezeli, és a slágerekhez még kottáznunk sem kell tudni, jó eséllyel találunk hozzájuk megfelelő partitúrát. Ráadásul a gombhoz is kereshetünk kabátot, azaz kottához zenét, ám ez csak a tengerentúlon működőképes, mivel hazánkban még várni kell az Xbox Music elindulására. Ez egy apró hiba számunkra, magyaroknak. Az app még messze nem tökéletes, több más területet is tudnánk mondani, ahol van tere a fejlődésnek. Ám nem érdemes szörszárhasogatásba bocsátkozni, mivel a *SongArc* csak most indult el, és az első visszajelzések alapján szép jövő vár még rá.

hmolnarj

- + remek ötlet
- + folyamatosan bővülő felhő-adattábazis
- + ingyenes kották
- nincs Android- és iOS-kliens
- csak a feldmált zenéket ismeri fel
- nehézkes kottakészítés

HMOLNARJ
Minél többen használják, annál jobb lesz.

85



Ellenség a falunál SAMURAI VS ZOMBIES DEFENSE

INFO Kiadó **Glu Games Inc.** Fejlesztő **Glu Games Inc.** Platform **iOS, Android, Mac, Windows 8** Röviden **Ingyenes kétdimenziós tower defense** rendíthetetlen élőhalott hordákkal. PEGI **7+**

A ZOMBILÉT NEM LEÁNY-ÁLOM. GYAKORLATILAG MINDENKI VADÁSZIK RÁJUK NEMTŐL, FELEKEZETTŐL, POLITIKAI VILÁGLÁTÁSTÓL FÜGGETLENÜL. Irtják őket nagyvárosokban, turistaparadicsomokban, és nemcsak az emberektől kell menekülniük, de még a növények sem hagynak nekik nyugtot, sőt arra is vannak bizonyítékok, hogy rothadó szagú barátaink egymásra is veszélyesek, zombi zombinak farkasa. Habár a történelemkönyvekből kimaradtak a japán incidensek, az általunk tesztelt játék hű mementója annak, hogy még a samurájoknak is meggyűlt a bajuk velük, még jó, hogy ez esetben az élőholt hordák élére állva elégtételt vehetünk minden „embertelenségért”. A játék elején csak a samurájt irányíthatjuk, ám ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg az új képességek, emberek, fejlesztések a zombihadjárat mellett. A játékmenet meglehetősen egyszerű, ugyanakkor kellően összetett, olyan, mint amilyennek egy tower defense játéknak lennie illik. Egy kétdimenziós pályán kell megvívunk csatáinkat, ahol a bal sarokban az emberek falva, a jobb sarokban a zombi telepörtálóállomása található. Értelemszerűen feladatunk az ellenfél visszaszorítása, aminek érdekében fejlesztjük hősünk képességeit, a falu védelmi vonalait, illetve új csatlósokat bérelhetünk, és azokat is fejleszthet-

jük. Minden csatában aranytállérokat és varázscédulákat gyűjthetünk be, utóbbiakat a következő körökben felhasználhatjuk (dupla arany, nagyobb sebesség, gyémánt katona megidézése stb.), míg az aranyat fejlesztésekre költhetjük el. Nagyon nem mindegy, hogy mire költünk, a csatába mely sereget küldjük (minden egység más tulajdonságokkal rendelkezik), milyen speciális képességet használunk, milyen varázscédulát aktiválunk, egy sikeres hadjáratához jó stratégiai képességek kellenek. Ez adja a játék megfelelő szavatosságát, nagy kár, hogy az ingyenességnek itt is ára van, így ha nem akarunk egy petákot sem költeni, akkor a huszadik szint után meglehetősen nehéz dolgunk lesz. Aki pedig Android- vagy iOS-készülékkel rendelkezik, az mindenképpen próbálja ki a második részt is.

hmolnarj

- + irányítás
- + akció és stratégia jó ötvözése
- + felhőbe mentés
- drága in-app kiegészítők
- nehéz, ha nem fizetünk
- nem lehet lenullázni

HMOLNARJ
Samuráj legyen, vagy agyakat zabáló halott?

79

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

PLATINUMSHOP
VIDEOJÁTÉK SZAKÜZLET ÉS SZERVIZ

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Ingyenes kiszállítás

Rendeld elő nálunk az általad legjobban várt játékokat és konzolokat, hiszen nem csak izgalmas ajándékokkal lehetsz így gazdagabb, de a raktárra érkezést követő napon ingyenesen házhoz is szállítjuk a megrendelt terméket! Az ajánlatban minden olyan játékszoftver, konzol, illetve kiegészítő részt vesz, amelynél webáruházunkban feltüntettük az ingyenes házhoz szállítást lehetőségét.

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!

Facebook

Érdekes csatlakozni Facebook közösségünkhöz is, hiszen így mindig képből lehetsz legújabb híreinkkel, akcióinkkal és Facebook-exkluzív ajánlatainkkal. Sőt, nyereményjátékaink során izgalmas ajándékokért, videojátékos relikviákért is versenybe szállhatsz!

www.facebook.hu/PlatinumShop.hu

Már kapható!

LEGO Marvel Super Heroes
Előrendelői ajándékokkal



PC/PS3/X360/Wii U/3DS/Vita
2013. november 15.

Ár: 12 590 Ft

Most új oldaláról ismerheted meg a Marvel univerzumot! Szállj harcba az emberiségért Loki válogatott bűnözőkből álló csapata ellen, ebben a több mint 100 Marvel hőst és gonoszt felvonultató, nyílt világú akciójátékban!

Már kapható!

Battlefield 4
Ajándék China Rising DLC és hűtőmagnes



PC/PS3/X360
2013. október 29.

Ár: 10 490 Ft-tól

A sikeres FPS sorozat eddigi legdrámaibb története egy amerikai egység nehézségekkel teli hazaújtját mutatja be. Csatázz földön, vízen és levegőben, döntés romba teljes épületeket, és éld át az igazi Battlefield élményt!

Már kapható!

Call of Duty: Ghosts
Ajándék Free Fall DLC és poszter




PC/PS3/X360/Wii U/PS4
2013. november 5.

Ár: 11 490 Ft-tól

Harcolj a hazájukért elkeseredett háborút vívó Ghosts egység kötelékében, vagy tedd magad próbára az elképesztően népszerű többjátékos módban, ami a dinamikus változó helyszíneknek hála még több izalmat tartogat!

Előrendelhető

Need for Speed: Rivals
Ajándék Ultimate Cop Pack DLC



PC/PS3/X360/PS4/X0ne
2013. november 19.

Ár: 8 990 Ft-tól

A hírnévre vágyó utcai versenyzők és a sarkukban száguldó rendőrök hajszája tovább folytatódik! Szereld fel kedvenc verdatát a legmenőbb cuccokkal és irány Redview County!

Már kapható!

Batman: Arkham Origins
Ajándék Deathstroke Challenge Pack DLC



PC/PS3/X360
2013. október 25.

Ár: 8 490 Ft-tól

Gotham City legveszélyesebb bűnözőinek felemelkedése előtt előtt járunk, a fiatal és tapasztalatlan Batman pedig sorsának meghatározó eseményével kényserül szembenézi.

Már kapható!

Assassin's Creed IV: Black Flag
Magyar felirat, ajándék DLC és poszter




PS3/X360
2013. október 29.

Ár: 12 490 Ft

Az eddigi legnagyobb Assassin's Creed játékban a Karib-tenger világát fedezheted fel egy meggyerő, mégis brutális kalózkapitány bőrében, akit az asszaszinok képeztek ki.

Killzone: Shadow Fall

Előrendelői ajándékkal




PS4
2013. december 13.

Ár: 17 990 Ft

30 évvel a Killzone 3 eseményei után a Helghast és a Vektan frakciók egy fallal választott városban próbálnak egymás mellett élni, ám a béke törékeny, a háború újra a küszöbön áll.

Gran Turismo 6 / Anniversary Edition

Magyar felirat, ajándék poszter



PS3
2013. december 6.

Ár: 13 890 Ft

A PlayStation legsikeresebb játék-sorozata még élethűbb szimulációval, 1200+ élethűen modellezett autóval, tuning lehetőségekkel és vadonatúj hversenyszámokkal tér vissza!



PlayStation 4 500GB alapgép
+ Killzone: Shadow Fall Játék
+ ajándék HDMI kábel
Ár: 140 990 Ft



Xbox 360 Slim 250 GB
+ FIFA 14 Játék
+ ajándék HDMI kábel
Ár: 64 990 Ft

PC



FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

GS 2013. SZEPTEMBER - 83%
8990 FT

A szépműnyű, de nem túl sikeres Final Fantasy XIV teljes átalakításon esett át. Rengeteg extra tartalom, felturbózott grafika, tonnányi új lehetőség.



SPLINTER CELL: BLACKLIST

GS 2013. AUGUSZTUS - 82%
9990 FT

Sam Fisher került a Fourth Echelon vezetői székébe. Az üldögélés helyett terepre megy, hogy levadássza egy terroristacsoport tagjait.



F1 2013

GS 2013. OKTÓBER - 80%
8990 FT

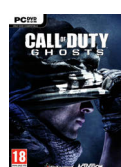
Ismét versenybe szállhatnak a száguldo cirkusz rajongói. Új játékmódok, továbbfejlesztett fizika, intelligensebb ellenfelek várják a versenyzőket.



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.



CALL OF DUTY: GHOSTS

GS 2013. NOVEMBER - 85%
11 990 FT

Az új generációs gépek hajnalán az Activision is felújította kedvenc szériáját. Egy szép új világ vár ránk, melyet ismét fegyverrel kell megváltanunk.



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 földönkívüliekkel.



BATTLEFIELD 4

GS 2013. NOVEMBER - 86%
11 990 FT

A DICE srácai nem vicceltek az új epizóddal. Változatos térképek, hatalmas háborúk várnak ránk, melyek során városok dőlnek romba ténykedésünk nyomán.

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 visszazserezhesse, amit elvesztett tőle.



GRAND THEFT AUTO V

GS 2013. OKTÓBER - 99%
16 990 FT

A Rockstar sikersorozata ideén visszatért, hogy egy szinte tökéletes játékkal tarolja 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.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

GS 2013. NOVEMBER - 86%
15 990 FT

Bruce Wayne még épp hogy csak magára öltötte a fekete köpenyt, máris vadásznak rá. Egy nyersebb és dühösebb Batman vigyáz most Gotham utcáira.



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



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

GS 2013. NOVEMBER - 92%
13 990 FT

Edward Kenway kalóz történetei tárulnak a szemünk elé az Assassin's Creed sorozat legújabb részében. Orgyilkosok és templomosok harca a Karib-tengeren.



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 jól 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 vetélytársa, úgy a PES is újdonságokkal készült idén ősze. Az új verzió szebb, jobb és tartalmasabb, mint elődje. 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 konzolon 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

Watch Dogs
Dead Rising 3
Forza Motorsport 5
Ryse: Son of Rome
Killzone: Shadow Fall

november 22.
november 22.
november 22.
november 22.
november 29.

Knack
Super Mario 3D World
Gran Turismo 6
Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Castlevania: Lords of Shadow 2

november 29.
november 29.
december 6.
február 14.
február 28.

South Park: The Stick of Truth
Titanfall
Dark Souls II

március 6.
március 13.
március 14.

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

HARDVER



OS X Mavericks

The next big release of the world's most advanced desktop operating system. Coming this fall.



Újdonságok az Apple háza táján

Új iPad modellt és ingyenes OS X-et kapunk

MÁR-MÁR SZOKÁSOS BEJELENTÉSI CEREMÓNIAJÁN RÁNTOTTA LE AZ APPLE A LEPLET AZ IPAD 4 UTÓDJÁRÓL. Az iPad Airt 499 dollárért, azaz itthon 149 000 forinttól lehet majd beszerezni. A hardveres frissítések mellett nagy hangsúlyt kapott az új operációs rendszer is. A negyedik generációt leváltó táblagép a külsőt és a belsőt illetően is komoly fejlődésen ment keresztül. Az Air jelző a még karcsúbb és még könnyebb kialakításra utal, ami egészen pontosan 20 százalékkal vékonyabb készüléket jelent. A karcsúsítás az üzemidőt nem érintette, ez a modell is tíz órán keresztül képes működni egyetlen feltöltéssel. Az iPhone 5S-hez hasonlóan az új iPad is megkapta a 64 bites A7 chipet és egy M7 mozgásfigyelő másodprocesszort, így a számítási telje-

sítmény nyolcszorosára, a grafikai sebesség pedig hetvenkétszeresére nőtt. Fejlődött a tablet kommunikációs képessége is, dupla antennás Wi-Fi-vel és 4G-modemmel is rendelhetjük az ezüst és „úrszürke” színben érkező iPad Airt. A rendezvényen bemutatták még a sokak által várt 79 hüvelykes iPad mini 2-t is, ami nemcsak 64 bites architektúrával gazdagodott, de végre retina-kijelzőt is kínál az érzékenyebb szemű felhasználóknak. Belépő ára 399 dollár, ami itthon 119 ezer forintot jelent egy

16 GB-os, wifis modell esetében, LTE-támogatással és 128 GB memóriával – ez az ár persze tovább is srófolható. A kaliforniai vállalat a MacBook Pro modellekhez is hozzányúlt, árukon például tovább faragtak. A 13 és 15 colos, retina-kijelzővel szerelt MacBook Pro modellek mostantól 50 ezer forinttal olcsóbban kaphatók, illetve összességében könnyebbé és valamivel vékonyabbá is váltak, továbbá megkapták az aktuális Intel Haswell chipeket, amivel – ha teljesítményben nem is – fogyasztásban elég

komoly előrelépésre számíthatunk. Szintén új árcédulát kapott a hat-, nyolc- vagy akár tizenkét magos processzorral rendelhető asztali erőmű, a Mac Pro család. Az egyedi megjelenésű hengerforma igen komolyan felszította magát, akár 64 GB RAM memóriával, beépített SSD-vel is kérhetjük, ami erős videovágási és grafikai feladatokra is ideálissá teszi. Aki ilyen gépet szeretne, az jó, ha elkezd mihamarabb spórolni, karácsonyig minimum 2999 dollárt kell félretennünk érte, illetve a komolyabb csúcsváltozatért akár 3999 dollárt is elkérhetnek. A hardveres bejelentéscsúcs mellett komoly előrelépés az új Mac OS X ingyenesé tétele: a továbbfejlesztett, Mavericks kódnevű változatért az Apple nem kér pénzt, mostantól bárki ingyenesen letöltheti a rendszert az App Store-ból.



Izmosítottak a GTX 760-ason

Speckó Nvidia kártyák a Battlefield 4-hez

Nemcsak a játékosok, de az Nvidia partnerei is javában készülnek a soron következő *Battlefield* megjelenésére, amit egy speciális grafikuskártya-család kiadásával ünnepelnek meg. A felújított GeForce GTX 760-as videokártyákra főként azért lehet szükség, mert úgy tűnik, a jelenlegi 2 GB-nyi VRAM-változatok nem elegendők ahhoz, hogy a *Battlefield 4* ajánlott konfigurációjának megfeleljenek. Az új kártyák tehát 4 GB-nyi fedélzeti memóriával érkeznek majd, és számtalan finomsággal. Ilyen

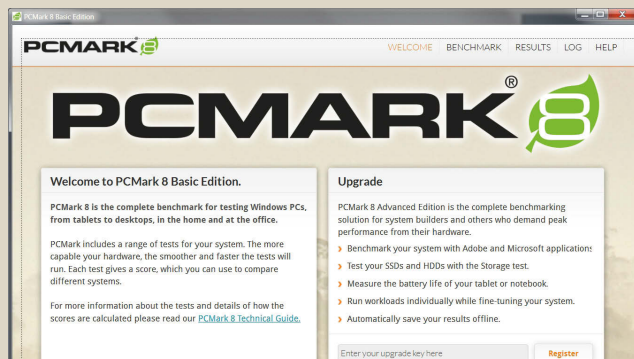
lesz a dupla ventilátoros Palit GeForce GTX 760 JetStream is, ami 4 GB-os memóriájával, 1152 CUDA-magjával és már jól ismert GK104-es GPU-jával bőven elég lesz az ajánlott konfiguráció eléréséhez. A Palit frissítése 1072 MHz-es alap-, és 1137 MHz-es GPU-boost-órajelet kínál majd, a gyorsaságról a 6,2 GHz-es effektív órajelű tuningolt VRAM-ok gondoskodnak. Emellett a Leadtek is színre lép a GeForce GTX 760 4 GB Hurricane nevű újdonságával, ami szintén kapott

egy kis gyári tuningot. A 4 GB memória itt is teljesül, a GPU-t ráadásul elégedően feltekerték a mérnökök, 1111 MHz-es alapórajelet kapunk a pénzünkért, amit a GPU-boost tovább képes növelni. A memóriamodulokat is rendszeren felpiszkálták ennél a típusnál, a Palitnál is gyorsabb, 6280 MHz-es effektív órajel áll a *Battlefield 4* rendelkezésére. A két gyártó mellett többen is jeleztek különleges kiadást, így a játék megjelenéséig további VGA-bejelentésekre számíthatunk.



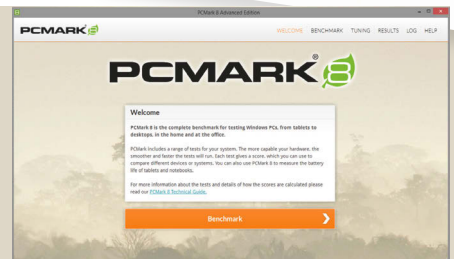
Ütősebb lett a népszerű tesztprogram

A PCMark 8 alapverziója ingyenesen letölthető



Bár a PCMark 8 már év közepén megjelent, ennek csak az ezer dolláros professzionális változatot megvásárló felhasználók örülhettek. Most, szinte a Windows 8.1 operációs rendszer indulásával párhuzamosan megjelentették az ingyenes, Basic változatot is, ami bárki számára letölthető és használható. A Futuremark új terméke új benchmark-metodikát is kapott, ami szintetikus tesztjeivel még pontosabb képet ad gépünk összteljesítményéről. Az új PCMark 8 ráadásul nem egy, hanem rögtön három tesztet is kínál. Ezek Home,

Creative és Work néven futnak, és a teljesen hétköznapi otthoni PC-ktől kezdve egészen az irodai gépekig mindent képesek lemérni és kategóriájuknak megfelelően pontozni. A program Windows 7 és 8 mellett az új Windows 8.1-et is támogatja, ennek megfelelően Internet Explorer 11-kompatibilitással és OpenCL tesztopciókkal is gyarapodott. A beépített játékteszthez pedig továbbra is szükséges egy minimum DirectX 11-es API-t támogató grafikus vezérlő, e nélkül a Creative teszt ugyanis nem fut le.



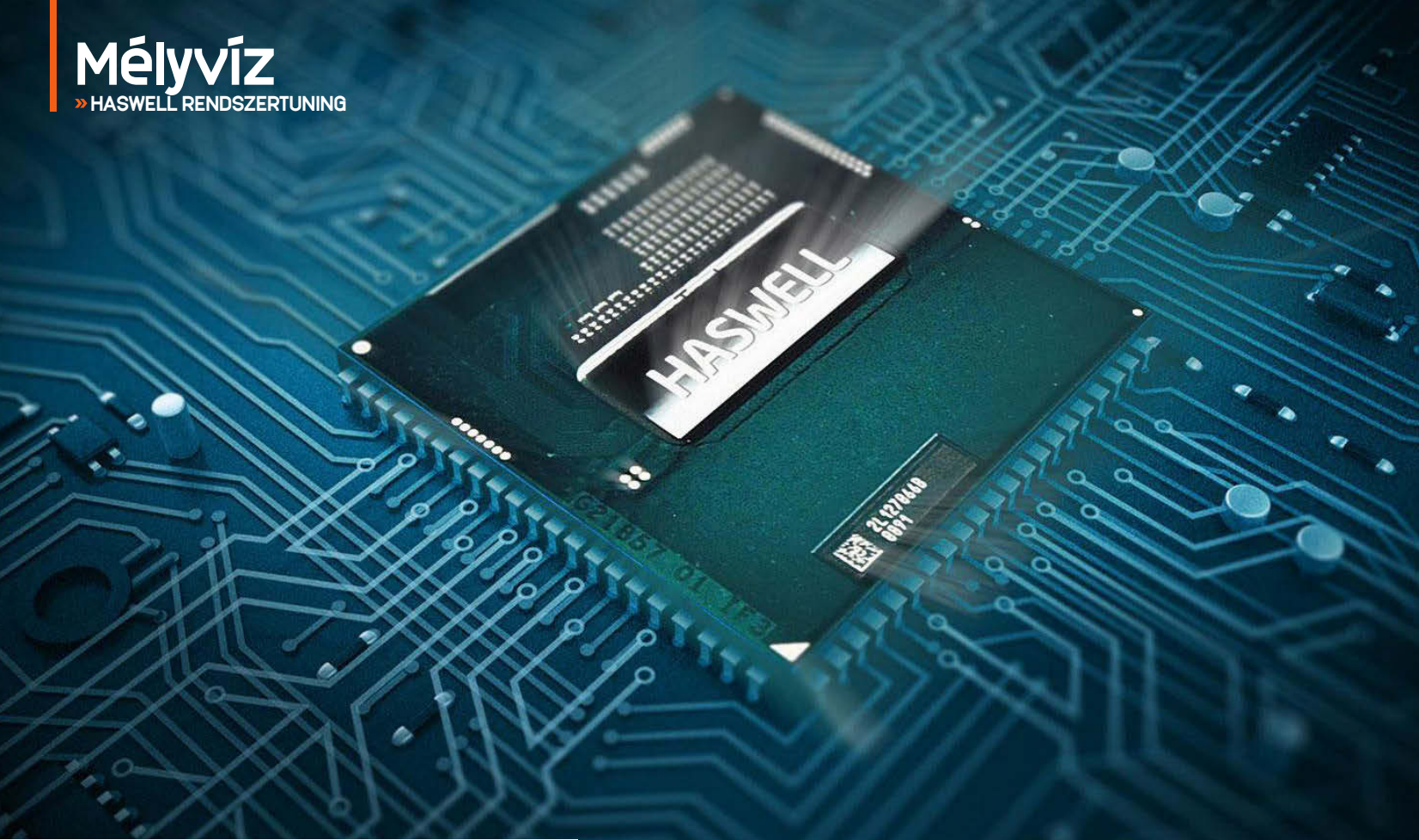
Új driverek AMD és Nvidia fronton

Akár 13 százalékkal is gyorsulhatnak a játékok

Érdekes lehet a novembert a grafikus kártyák driverének leporolásával kezdeni, mert mindkét cég boszorkánykonyhájában kifőztek valamit. A hibajavítások mellett az Nvidia is plusz teljesítményt kínál az új GeForce 331.58-as meghajtóprogrammal, ami természetesen már WHQL minősítéssel is rendelkezik, azaz véglegesnek tekinthető. Az újdonságot a GeForce 400, 500, 600 valamint 700-as kártyacsalád tulajdonosainak érdemes izztaniuk, mivel bizonyos játékoknak akár 13 százalékos teljesítmény-

növekedést is hozhat. Úgy tűnik, az AMD-nél sem pihentek októberben, a gyártó kiadta a Catalyst 11 béta driverének legfrissebb változatát, ami átlagosan 8-10 százaléknyi plusz fps-t jelent, és olyan címeket tuningol, mint a *Batman: Arkham Origins*, a *Sleeping Dogs* vagy a *Formula 1 2013*. Az újdonság ezen kívül fejlődött a többmonitoros támogatásban, kezeli az újonnan megjelent R9-es kártyákat, valamint noteszgép-felhasználók is nyugodtan telepíthetik.





Haswell rendszertuning

Maximalizáljuk a teljesítményt Z87 platformon

NEM OLYAN RÉGEN MUTAKOZOTT BE A NEGYEDIK GENERÁCIÓS HASWELL RENDSZER, AMI MEGFELELŐ ALAPLAPPAL TÁRSÍTVA TARTOGATHAT NÉMI MEGLEPETÉST A JÁTÉKOSOKNAK. Plusz fps-ek nyomába eredtünk az Asus apró deszkájával. Alaposan szemügyre vesszük az alaplapokat és a köréjük épített szolgáltatásokat, annál is inkább, mert hatalmas a választék, és mindjárt itt a karácsony. Ilyenkor pedig sokan feltörik a malacperselyüket, gépfejlesztésre adják a fejüket, bizonyos helyeken pedig ilyenkor kerül fel a Jézuskának írt kívánságlistára az új gamer konfiguráció is. Kézenfekvő lehet az új Intel negyedik generációs processzorcsaládja köré építeni az elkövetkező években alapos terhelésnek kitett játékgepet. Bár az újdonságoknak kezdetben mindig magasabb az áruk – a Haswell sem kivétel ez alól –, teljesítményben és extrákban megéri elgondolkozni a platformváltáson, ha már két-három éve nem nyúltunk a rendszerünkhöz. Azok, akik most vettek brutál erős Ivy Bridge rendszert, most csukják be az

újságot, mert irigykedhetnek az Intel soron következő trónkövetelőjére, fejleszteniük viszont még nem kell.

CHIPSETEK ÉS PROCESSZOROK BÜVÖLETÉBEN

Akik kimaradtak az informatika vérkeringéséből, esetleg az elmúlt éveket egy MMO-ba szippantva töltötték, azok csodálkozni fognak, hogy mennyit változott a világ Intel fronton. Itt dübörög egy rakás új chipset, melyek köré például a Z87 és a H87, valamint az igen olcsó H81-es megoldások is épültek. Ezek felszereltségtől, teljesítménytől és extráktól függően más-más kategóriát és tudást képviselnek, nem árt alaposan szétnézni és tájékozódni. A választást elsősorban a számunkra fontos szolgáltatások, egyedi BIOS ficsörök, portok és kiegészítő hardveres és szoftveres extrák nehezítik, illetve a tuning lehetősége, ami főként a drágább modellek privilégiuma. Aki tuningra adja a fejét, annak tehát nemcsak egy megfelelő grafikus kártyát kell találnia, de alá is kell töltenie egy kellően stabil deszkát, továbbá egy húzható processzort is be kell

szereznie, és akkor még nem beszélünk a magas órajelű DDR3 memóriákról. Arról már volt szó egy korábbi tesztünkben, hogy a Haswell takarékosabb lett, és fejlettebb integrált grafikát kapott, de a tuningpotenciálról még nem beszéltünk. Mielőtt azonban overclockingra gondolnánk, jó, ha tisztába jövünk a piacon kapható procesz-

fikus chipet, és többek között a DMI I/O vezérlőt is ide sikerült bepaszírozniuk a fehér köpenyes mérnököknek. Az LGA1150-es foglalattal rendelkező Intel család nem hozott sok újdonságot számozását tekintve, inkább a számozás végén található jelölésre kell figyelni, hiszen ez a későbbi tuningot jelentősen meghatároz-

HA ÉPPEN AKAD A SPÁJZBAN EGY KIS FOLYÉKONY NITRÓGÉN, AKKOR A 6,5-7 GHZ-ES ÁLOMHTÁR IS ELÉRHETŐ

szortípusokkal, hiszen jóformán minden itt kezdődik.

A 22 nm-es csíkszélességgel készülő Haswell lapkák jelenleg négy mag-nak adhatnak helyet, ami mellé bezsúfoltak egy PCIe vezérlőt, harmad-szintű gyorsítótárat, kétszatos memóriatámogatást kínáló DDR3-as memóriavezérlőt, egy teljesen új Intel HD Graphics sorozatú integrált gra-

za. Asztali és notebookplatformtól függően létezik S, T, K és R típusjelölés, nekünk, gamereknek a K, azaz a szorzózármertes változatot kell keresnünk, ha plusz teljesítményre vágyunk. Az akár 63-szoros szorzóval is rendelkező K sorozatú Haswell processzorok esetében jelenleg a nagyjából hetven-ezer forintba kerülő kétféle Core i5-4670K, illetve a picivel combosabb

és drágább, kilencven párezerbe kerülő négymagos Core i7-4770K az, ami szóba jöhet. És hogy miért fontos az alaplap helyes megválasztása? Nem elég a processzortuning képességére koncentrálni, azt ki is kell tudnunk aknázni. Nem olyan régen például komoly botrány tört ki, mikor nemcsak az Intel Z87-es, hanem egyes gyártók a H87-es, sőt még az olcsóbb vállalati szegmensbe tartozó B85-ös alaplapok is engedték a processzor szorzójának módosítását. Az Intel persze közbelépett, és letiltotta ezt a funkciót, elvégre ez mégis csak a drágább lapok kiváltsága továbbra is, így esetünkben érdemes ilyen szemmel is alaposan mérlegelni az alaplap kiválasztásakor.

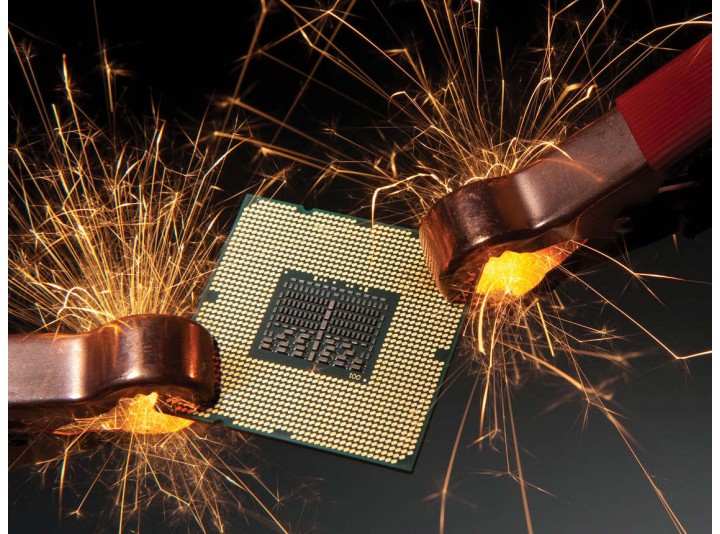
Végezetül ne felejtjük el, hogy nem elég egy stabil alaplap, egy tuning-barát processzor, az egyéb komponensekre, például a hűtésre is komolyan oda kell figyelni, hiszen a Haswell elég érzékeny ezen a téren. A gyári léghűtés ugyan nem rossz, de aki nem dobozos változatot vesz, annak célszerű egy komolyabb példányt, például egy Noctua NH-U12S típusú beszereznie mellé, valamint egy kellően nagy házat. Azt se felejtjük el, hogy tuningoláskor túl azon, hogy plusz hő termelődik, gépünk fogyasztása is jelentősen megugorhat, nem is beszélve arról az esetről, ha a GPU-t is overclockingnak vetjük alá. Aki nem biztos a tápjában, annak számolnia kell a processzorhűtő tízezer forintos kiadása mellett további 10-15 ezer forintos extra költséggel, de ekkor már gyakorlatilag mindenre gondoltunk, ami szükséges egy stabil géphez.

ASUS MAXIMUS VI IMPACT, A FULL EXTRÁS TESZTKÖRNYEZET

A teszthez a legerősebb szorzózárméntes Haswell procit szeretnénk volna használni, így esett a választásunk a Core i7-4770K-ra, ami a maga alap 3,5 GHz-es órajelével és 3,9 GHz-es turbófrekvenciájával a legtöbb gamer konfigurációt képes boldoggá tenni. A plusz teljesítmény előcsalogatásához egy megfelelő, játékra optimalizált alapot is választottunk, amit az Asus bocsátott rendelkezésünkre a teszthez. A játékosoknak már ismerősen csengő ROG család apróbb tagja ez az Intel Z87-es chippel szerelt mini-ITX-es lap. A szokatlanul picike megoldás mindent tud, amit a nagyok, sőt igen sok i7-es tuningrekordot ezen az alaplapon állítottak be, így jó eséllyel indultunk mi is rögtönzött teszttünkben. Az Asus igen szűk területre zsúfolta be a technikát, ami egy 17x17 centis területet takar, és erre ráért igen nagy Noctua hűtőnk is.

Emellett a 2x4 GB Kingston HyperX Predator CL11-es tuning-RAM-unkat is sikeresen behelyeztük, és a normál méretű PCI Express-foglalatba egy Asus Radeon R9 270X grafikus vezérlőt is betettük. Ez már önmagában varázslatszámba megy, már csak azért is, mert a kártya nagyobb, mint az egész alaplap. A zseniális helykihasználás miatt ráadásul minden éppen elfért, igaz, ha egy-két centivel nagyobb a hűtőnk, komoly bajba kerültünk volna az igen magas, speciális emelt hűtőbordákkal rendelkező memóriákkal.

Ami miatt viszont megéri ez az – egyébként barebone rendszerekhez is ajánl-



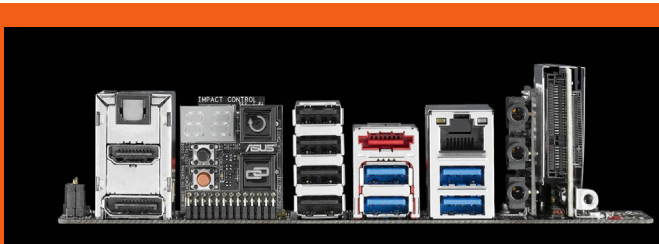
ható – alaplap, az az igen gazdag szoftveres és hardveres körítés, ami a magas árért cserébe már el is várható egy felsőkategóriás alaplaptól. A PCH-t egy méretes fekete borda hűti, természetesen passzív megoldással, ez szerencsére pont ideális irányban áll, nem zavarja a CPU-ról érkező meleg levegő. Az LGA1150-foglalatba természetesen az összes ma kapható asztali Core-i3/i5 és i7 Haswell behelyezhető, a két memóriefoglalatban pedig összesen 16 GB-nyi DDR3 3000 (O.C.) memóriamodul is helyet kaphat – erre a tényezőre pedig a tuning során is érdemes hangsúlyt fektetni. Nem mondjuk, hogy csak emiatt javasoljuk jó szívvel a legdrágább tuning-RAM-ok megvásárlását, de minimum egy felső-középkategóriás KIT-ben tanácsos gondolkodni. Hasznos extra továbbá a teljes VRM-szekció elkülönítése, ami egy, az alaplapra merőleges nyákon kapott helyet, természetesen ez is passzív hűtőbordával megspékelve. A Maximus VI Impact így 8+2 fázissal rendelkezik, tehát a 12 voltos feszültséget egy 8 tűs csatlakozón keresztül biztosíthatjuk számára. A SupremeFX hangkártya már csak a hab a tortán, a 115 dB-es jel-zaj viszony és a beépített erősítő nemcsak az audiofil hangzást kedvelőknek hasznos, de a játékok során például a Sonic Radar vizuális megjelenítésével együttműködve az ellenség lövéseinek iránya is jól nyomon követhető.

SZOFTVERES EXTRÁK, AMIÉRT MEGÉRI A TUNINGOSOKNAK IS FIZETNIÜK

A továbbfejlesztett ROG UEFI BIOS-t külön díjaztuk: elfelejthetjük az unalmas kék rendszereket és a bonyolult menüpontokat. Nagyon könnyű és kényelmes a BIOS használata, minden logikus, és teljesen testreszabható, még az olyan apróságok is, mint például a bootoláskor látható logó mérete. Gyakorlatilag géppel és billentyűzettel ké-

nyelmesen elnavigálhatunk benne, de a szokásos beállítások mellett létrehozhatunk akár kedvenc menüpontokat, ikonokat, elnevezhetünk meghajtókat, kapunk egyszerűsített grafikus módot, sőt nemcsak profilokat tárolhatunk el, de még le is jegyzetelhetünk egy-egy fontosabb észrevételt. Az igazi kánaánt viszont itt is, mint a többi ROG alaplap esetében, az Extreme Tweaker menüpont hozza el. Lényegében megpiszkálhatjuk a processzort és a memóriát, természetesen a szorzóval és feszültséggel való játékra is itt nyílik majd mód.

Az alaplaphoz külön mellékelt rengeteg Asus szoftver is figyelemre méltó, tuning tekintetében a leghasznosabb talán a ROG CPU-Z, amivel folyamatosan monitorozhatjuk a CPU-t és a memóriákat. Másik fontos extra a Mem Tweaker alkalmazás, ami képes a DRAM-beállításokat BIOS nélkül is módosítani. Ezzel a funkcióval még kényelmesebb az életünk, hiszen rebootolni sem kell, hanem valós időben láthatjuk a módosítások eredményét. Aki pedig nem szeret a BIOS-ban matatni, ellenben kedveli a látványos és könnyen áttekinthető, szép alkalmazásokat, annak ott az AI Suite 3 programcsomag, amit az Asus folyamatosan csiszolgat, és mindenre képes, amire ma egy játékosnak vagy hétköznapi felhasználónak szüksége lehet egy stabil rendszerhez. Innen túl azon, hogy infót nyerhetünk gépünk állapotáról, magát a piszkos munkát, azaz a tuningolást is elvégezhetjük. Könnyen átlátható a felület, hiszen nem kell menükben és almenükben bolyongani, ráadásul grafikusan könnyebb például a ventilátorvezérlést is kalibrálni. A program legnagyobb előnye, hogy aki nem szeret babrálni és manuálisan tesztelgetni, annak lehetősége van automatikus tuningra is, ami nagy pontossággal képes a rendszert csúcsra járatni. ➤



EXTRÉM CSATLAKOZÓK, TUNINGOS KAPCSOLÓK

Meglepő módon az Asus aprósága a nála jóval méretesebb Z87-es nagy testvéreket is képes megszigényíteni, portkínálatban legalábbis mindenképpen. Hátral kapunk négy darab USB 2.0-kaput, négy darab USB 3.0-t, gigabites hálózati csatlakozót, valamint Bluetooth 4.0 és külső antennával rendelkező, N szabványú Wi-Fi-adaptert. Emellett elérhető egy-egy igen praktikus eSATA, HDMI és DisplayPort is, közvetlenül az optikai kimenet mellett. Tuningműveletekhez kifejezetten hasznos lehet az Impact Control nevű kis hátsó panel, ami olyan extrákat rejt, mint amilyen a BIOS Flashback, azaz a BIOS-visszaállító, vagy a ROG Connect, amivel az UEFI inkompatibilis hardverek esetében is frissíthető. De itt található a [memOK!] gomb is, ami pedig a rosszul paraméterezett memóriabeállításokat teszi helyre, megkímélve ezzel minket a BIOS-ban matatástól. Az igazán oldschool POST CODE kijelző pedig tényleg életet menthet, pláne sötét képernyő esetén, amikor is könnyedén előkereshetjük a kézikönyvből a hibajelenség okát. Bár a gépházban nem látszik, az alaplapon további kényelmes kapcsoló a Start, ami az indítást, a mellette lévő fekete gomb pedig az újraindítást teszi lehetővé a megfáradt tesztelő számára.

A tuning legfontosabb lépései



1.

BIOS-frissítés és -telepítés

Első lépésként ellenőrizzük az alaplap BIOS-ának telepített verzióját. Amennyiben van belőle újabb is a gyártó honlapján, frissítsünk arra. A mellékelt lemezről telepítsük fel a szükséges segédprogramokat. Elsőként installáljuk az AI Suite 3 és a ROG CPU-Z programokat. Ez utóbbit indítsuk is el, és ellenőrizzük a processzor és a memória paramétereit, ezeket rögzíthetjük egy táblázatban is az áttekinthetőség kedvéért.



2.

Mérjük le gépünket

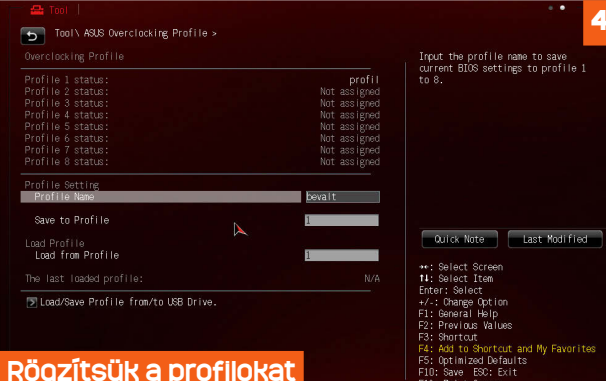
Mielőtt nekilátunk az alaplaptuningnak, futtassunk le pár tesztet. A legfontosabb feladat, hogy meghatározzuk a tuning végén, mennyit fejlődött a rendszerünk, így használunk több tesztprogramot is. Fontos, hogy ne csak szintetikus teszteken mérjük le a változást, de normál hétköznapi feladatokban, például WinRAR kicsomagolásban, illetve rendes játékokban is. Telepítsünk egy tetszőleges játékot, és Fraps segítségével mérjük le többször is, az átlagokat jegyezzük le.



3.

Használjuk ki a szorzómentességet

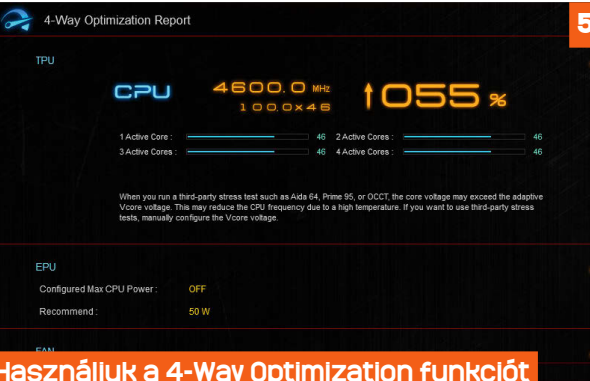
Ahogy korábban már szó volt róla, az Intel Core i7-4770k szorzózárméntes, azaz a legkézenfekvőbb, ha a szorzó manipulálásával emeljük az órajelet. Főként mivel a BLCK-hoz számos dolog társul, és már 4-5 MHz-es módosításra is összeomolhat a rendszerünk. Az alapfrekvencia lényegében a szorzó értékeként határozható meg, így például a 3900 MHz-es órajelet a 100 MHz-es BLCK mellé társított 39-es szorzót jelenti. Esetünkben módosítjuk a szorzót, apró lépésekben és alapos teszteléssel haladjunk.



4.

Rögzítsük a profilokat

Az AI Suite 3 mellett természetesen a BIOS-ban is létrehozhatjuk a módosításokat. A szorzó emelése mellett a CPU Vcore Voltage módosítására is szükség lesz, a megnövekedett teljesítmény nagyobb feszültséget is igényel. Egy-egy működő módosítás után mentjük a profilt, hogy ha elrontunk valamit, ne kelljen előlről kezdenünk. A profilok létrehozása nemcsak az AI Suite 3-ban, de BIOS alól is megoldható, ám ezek a profilok nem kompatibilisek egymással, döntünk el, melyiket használjuk.



5.

Használjuk a 4-Way Optimization funkciót

Az AI Suite 3-ban a TPU menüpontban manuálisan is növelhetjük a szorzót, továbbá a CPU és akár az iGPU DRAM feszültségét is. A manuális állítgatás lassú, válasszuk ki a 4-Way Optimizationt, ami beállítja a rendszerükből kihozható legjobb értéket. Az Auto Tuning mellett az EPU, a DIGI+ VRM és a Fan Xpert 2 beállításokat is optimalizálja a szoftver, beállításunkról függően. A maximális eredmény 4,6 GHz lesz közel 1,3 V-ra emelt feszültség mellett.



6.

Értékek pontosítása, stressztesztelés

Az automatikusan beállított értékek egész pontosak, de a tapasztalat az, hogy a szoftver ilyenkor még hagy egy kis játéktérrel, ez akár 10-15 százalékos potenciált is jelenthet. Esetünkben a játék vége 4,7 GHz-et jelent, 1,25 és 1,3 V között stabilan tartható minőségi lég-hűtéssel. Teszteljük a hűtést, ha kell, módosítsunk a hűtési profilon. Fél óra folyamatos játékkal teszteljük a stabilitást, mérjük, végül hasonlítottuk össze az elért eredményeket.

Asus Maximus VI Impact + Intel Core I7-4770k mérések

	Metro 2033 (FHD)	Battlefield 3 (FHD, 4x AA)	WinRAR (tömörítés)	CineBench R11 (64 bit)	Sony Vegas 10 (64 bit) M2T tömörítés	Fogyasztás (üresjárat)	Fogyasztás (terhelve)
Alapállapot	64 fps	73 fps	137 s	8,56 pont	86 s	51 W	117 W
Tuning @4,7 GHz	66 fps	77 fps	116 s	10,15 pont	79 s	75 W	163 W
Különbség	2 fps	4 fps	21 s	1,59 pont	7 s	24 W	46 W

TAPASZTALATOK ÉS EREDMÉNYEK

Az Asus Maximus VI Impact kis mérete ellenére jól elboldogult a 4770K-val, a végeredmény 4,7 GHz lett stabilan, ami nem is olyan rossz érték a kiindulási ponthoz képest. A melegedés sem volt vészes, a 35 fokos üresjárat és 50 fokos terhelte átlag 75-85 fok környékére kúszott, ennél feljebb nem nagyon ment. Teljesítményt tekintve bírt volna talán többet is, de ehhez kellett volna egy profi folyadékűtés és egy komolyabb tuningtáp, de ha éppen akad a spájzban egy kis folyékony nitrogén, akkor a 6,5-7 GHz-es álomhatár is elérhető. Ennek fényében ez sem rossz eredmény, hisz nem kellett érte sem-

3 program Windows alól képes automatikusan is elvégezni helyettünk a tuningot. Jó pár dolgot testre lehet még szabni a programon belül, de nagyjából jól végzi a dolgát nélkülünk is, csak a kívánt tuning mértékét kell beállítani. A memóriamodulokat szintén behúzzhatjuk, erről nem esett szó külön, mivel komoly sebességnövekedést nem hozna – persze azért az egy-két plusz fps-ért itt is érdemes megmozdulni. Célszerű azzal kezdeni, hogy túlhúzással foglalkozó szakmai oldalakon kis kutatást végzünk, ki milyen RAM-ot használ, mennyit tudott kihozni az adott memóriamodulból, és ezek szerint paraméterezünk a BIOS-ban. Illetve jó tanács: az Asus által mellé-

plusz 3-5 képkocka nem igazán érződik. Más, ha egy grafikus kártyát is betolunk a rendszerbe, és azt is csúcsra járjuk, ilyenkor összességben akár 10-15 fps is nyerhető.

Az alaplapos túlhatás igazán a hétköznapi munkavégzések gyorsasága terén volna érezhető, de mivel nem rendelkezünk referenciaértékekkel, nehéz megbecsülni, hogy egy WinRAR tömörítés gyors volt-e vagy lassú. Hólt az azt látjuk, hogy videótömörítéskor akár 6-7 másodpercet, több gigás fájlok csomagolásakor akár 21 másodpercet is nyerhetünk. A sebességnövekedés tehát adott, kérdés, hogy mennyire értékeljük, és ezért hajlandók vagyunk-e tuningbarát környezetet teremteni, ami persze több pénzbe kerül.

JÓ PÁR DOLGOT TESTRE LEHET MÉG SZABNI A PROGRAMON BELÜL, DE NAGYJÁBÓL JÓL VÉGZI A DOLGÁT NÉLKÜNK IS, CSAK A KIVÁNT TUNING MÉRTÉKÉT KELL BEÁLLÍTANI

mit sem csinálni, csak lehajolni a plusz MHz-ekért, és bezsebelni azokat. Kis csalás azért van a dologban, hiszen a tuningolást manuálisan kezdtük, apró lépésekkel, ahogy a nagykönyvben meg van írva, és folyamatosan kísérletezgetve haladtunk előre. Valószínűleg még napokig eljátszhattunk volna vele, mire megtaláljuk az ideális beállításokat, szerencsére az Asus AI Suite

kelt Mem TweakIt nagyon hasznos lehet, mert szintén kényelmesen elintézzhetjük a memóriákkal kapcsolatos finomhangolást Windows alól; esetünkben egy 2400-2600 MHz-es értékkel már elégedettek lehetünk. A mérési eredmények jól látszik, hogy az így elért tuning bár szép, a teljesítményt alapvetően nem módosítja jelentősen, egy a stabil 60-70 fps mellett a

HOGYAN VÁLASSZUNK ALAPLAPOT?

Mielőtt feltennék a kérdést, tisztáznunk kell pár dolgot. Mire használjuk majd a gépünket? Mennyit szánunk a fejlesztésre? Mennyire fontosak az extra funkciók? Szeretnénk-e több kártyát használni? Ezek tükrében nagyjából belátható, hogy mi az, amire szükségünk van. Processortuning esetében érdemes a drágább alaplapok közül választani, mert jobb a felszereltség, sok extra és megbízható teljesítmény üti a markunkat. Választás előtt mindenképpen olvassunk utána tuningolási képességeinket, sokan megosztják ezeket a tapasztalatokat a megfelelő fórumokon. Az IGP-tuningról eddig nem esett még szó, és ennek oka van: az 1250 MHz-es maximális és 600 MHz-es alapórájából egy egészséges 1700 MHz még kifacsarható, ez viszont a HD Graphics 4600-as esetében elég kevés. Már a *Far Cry 3* mellett is éppen hogy csak 24-25 fps-t tud produkálni, ami az új játékokra nézve nem túl kecsegtető. Az integrált grafikus magot tekintve igazából nincs is semmi értelme túlhatással foglalkozni, akinek nincs dedikált kártyája, az úgysem ezzel akar majd *Battlefield 4*-et játszani, másra pedig alapórájelen is tökéletes.

A Maximus VI Impact CPU és memória szempontból maximálisan jó választásnak bizonyult, mert igazából még többet is tud, mint amire szükségünk lenne, szakavatott kezekben pedig rekordokra lehet képes. A tuning csak egy dolog, de ha okosan hasz-



ASUS MAXIMUS VI IMPACT ÁTTEKINTÉS

CPU-támogatás

4. generációs LGA 1150 Intel Core i7 / i5 / i3 / Pentium / Celeron

Chipset

Intel Z87 Express

Memória foglalatok

2xDIMM (maximum 16 GB DDR3) 3000MHz+ (OC)

Bővítőhelyek

PCI Express 3.0 x16 és mini-PCIe 2.0

Integrált grafika

Intel HD Graphics

Videokimenetek

HDMI és DisplayPort

Audio

ROG SupremeFX Impact 7.1 (115 dB SNR kimenet)

Portok

4xSATA 6 Gb/s, 4+2xUSB 3.0, 4+2xUSB 2.0, eSATA, M.2 S/PDIF

Hálózat

Bluetooth 4.0, 802.11ac WiFi, Intel I217-V Gigabit Ethernet

Tápellátás

8+2 fázis, 60 amperes BlackWing tekercsek és 10K Black Metallic kondenzátorok

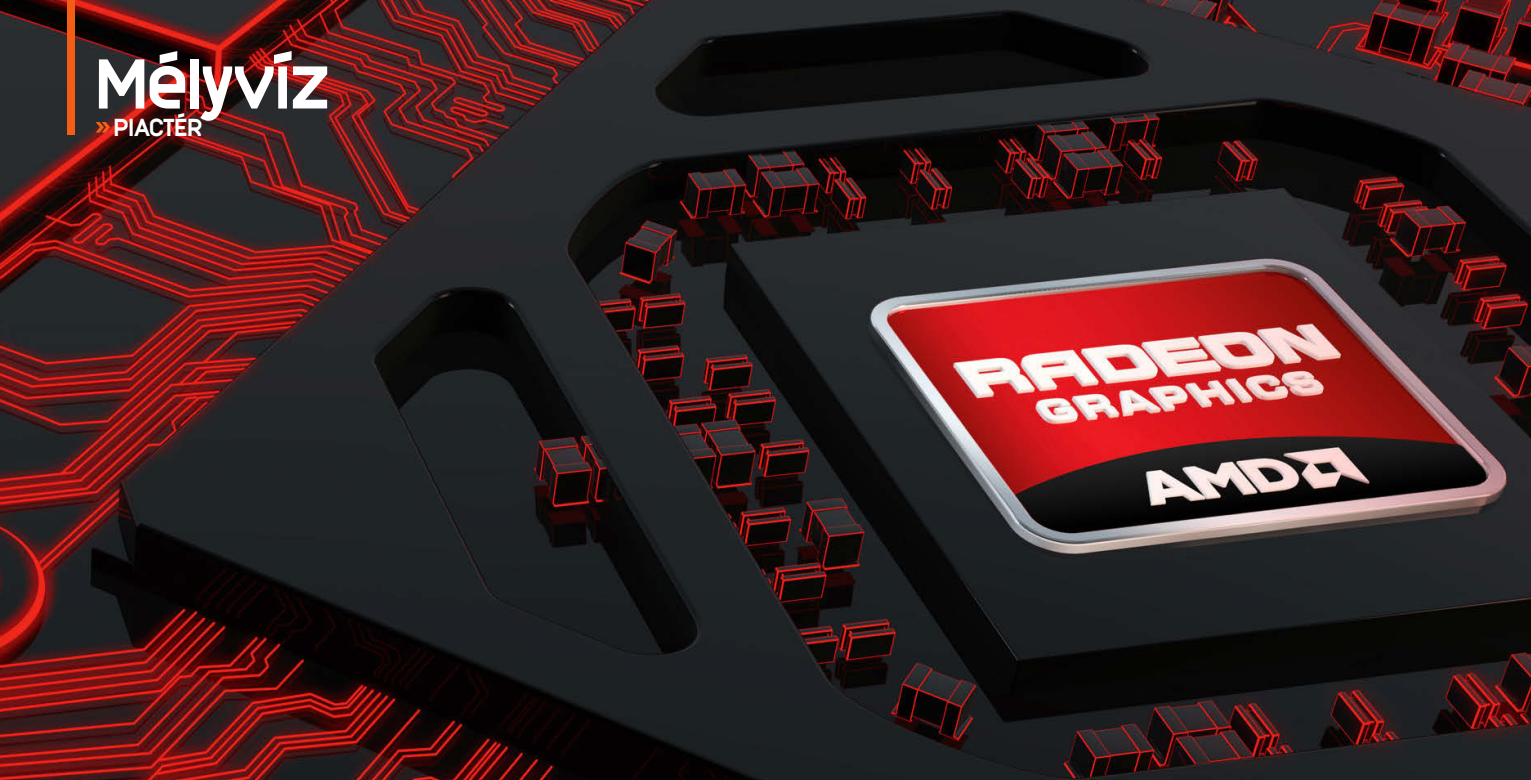
További extrák és szolgáltatások

Sonic Radar, GameFirst II, RAMDisk, SupremeFX Shielding, Extreme Tweaker, SSD Secure Erase, USB BIOS Flashback, MemOK!, AI Suite 3, Ai Charger, USB Charger+, USB 3.0 Boost, Disk Unlocker, ROG CPU-Z, ROG Mem TweakIt, Kaspersky Anti-Virus, DAEMON Tools Pro

náljuk különleges megoldásait, akkor a memóriákkal operáló RAMDisk-től kezdve egészen a lanpartyknál is hasznos GameFirst II-ig számos előnyre tehetünk szert, ennek viszont ára is van. Az alaplap 60 ezer forintba kerül, ami nem kevés. Ennél van ugyan lényegesen olcsóbb és szerényebb tudású Z87-es is, de persze szintén fellelhető a piacon a hasonló szolgáltatásokkal CF-et és SLI-t is támogató spéci OC kiszérelés, ennek ára viszont akár az Asus Maximus VI Impact duplája is lehet.

Mady





Rendesen odatette magát az AMD MSI Radeon R9 270X Twin Frozr Gaming OC

FEJE TETEJÉRE ÁLLÍTOTTA AZ AMD A JÓL MEGSZOKOTT SZÁMOZÁST, ÉS A HD-NEK BÚCSÚT INTVE PIACRA DOBTA AZ ELSŐ R-SZÉRIÁS KÁRTYÁKAT, AZOKBÓL IS MI A KÖZÉPKATEGÓRIÁS MSI-T VITÜNK EL EGY KÖRRÉ. Az AMD új elnevezése nem bonyolult; a HD jelző elhagyása már csak azért is indokolt volt, mert a gyártók lassan a 4K irányába kacsingatnak, jól látszik, hogy monitorok terén is ez lesz az elkövetkező évek mézesmadzagja. Míg az R7 a belépő szintet, az R9 a közép- és felsőkategóriát hivatott képviselni. Az MSI-től kapott megoldás tehát az R9-es család belépő tagja, azaz a sorban az első, így azon belül is a 270X elnevezést kapta. Ezt követi a már kapható és picit combosabb 280X és a hamarosan érkező 290X csúcskártya, amit sokan csak Titánverőnek titulálnak.

GAMER VÁLTOZAT

Az MSI nem bírta a dolgot a véletlenre, rögtön egy gamer OC változattal rukkolt elő, ami némileg tuningolt órajel és extrém hűtést jelent. Az alap chip a HD 7870-ből már ismerős lehet, itt 1280 számológységet kapunk, aminek gyári referencia órajele 1050 MHz, azaz pont öt százalékkal több, mint az előbb említett példány esetében. Az MSI kártyája ezzel szemben 1030 MHz-es alap órajelét kínálja, amit a mellékelt Gaming App segítségével három szinten tudunk szabályozni. A csöndes mód 1050 MHz-et, a játékos beállítás 1080 MHz-et, míg az OC funkció 1120 MHz-et jelent, ellenben további

INFO

Forgalmazó: Ipon
Ár: kb. 55 000 Ft
Web: ipon.hu

Specifikáció:
Radeon R9 270X chip,
Boost Clock: 1120 MHz,
2048 MB GDDR5 RAM,
256 bites memóriain-
terfész, 5600 MHz-es
órajel, PCI Express x16
3.0, Dual-link DVI-Ix1,
Dual-link DVI-Dx1, HDMI
1.4A, DP 1.2, DirectX
11.2, AMD EyeFinity,
260x129x38 mm, 750 g

Pro:
jó ár/teljesítmény arány,
hívős működés, gyári
tuning

Kontra:
nagy méret, kevés extra

89

tuningra a mellékelt MSI Afterburnerrel még van mód. Memóriából mindössze 2 GB-nyi 256 bites mennyiséget kapunk, de ebben a kategóriában ez megfelelő, később persze számíthatunk majd 4 GB-os modellekre is. Annyi fejlődés azért itt is történt, hogy a GDDR5 típusú memóriák effektív órajele 5600 MHz-re nőtt, ez pedig majdnem egy ezerszel több a HD 7870-esnél. Fogyasztásban nem tapasztalni komolyabb változást, a kártya is maximum 180 wattot kér csak enni, így brutális tápot sem kell beszerezni hozzá.

GYORS IS, OLCÓS IS

Kíváncsiak voltuk, hogy az új Radeon R9 270X mit tud a maga átlag 55 ezres árcédulájával, és hogy ez miképp viszonyul a konkurens Nvidia modell ár/teljesítmény arányához. Emellett az is érdekelt minket, hogy mekkora a különbség a sima, tuningmentes változat és az OC között. A rögtönzött teszthez bevetettünk egy szintén tuningolt GTX 760 OC-t és egy sima R9 270X-et. Az első tesztet *Tomb Raider* benchmark alatt futtatuk, itt az MSI átlagosan 57 fps-t tudott ki-

prézni magából, szemben a GTX 760 OC 53 fps-értékével. A sima 270X nem marad le nagyon, átlag 54 fps-t produkált, ami nem érezhető komoly különbségnek az OC-hez képest. Ezek után a jó öreg *BioShock Infinite* dobozát is leporoltuk, és bevetettük a Frapst. Itt az Nvidia 70 fps-t, az MSI pedig 66 fps-t hozott, a tuningmentes változat szintén 1 fps mínusszal zárta a sort. Az elsőhöz hasonló eredményt láttunk a jóval gyengébb konfigurációval is beérő *Just Cause 2* tesztjénél. Itt 129 fps-re rúgott a számláló az MSI R9 270X OC esetében, és ezt követte a sorban 126 fps-értékkel a GTX 760 OC. A gyárilag tuningmentes R9 270X ebben is csak picivel marad le, átlagosan 123 képkockát sikerült másodpercenként kirajzolnia. Melegedést tekintve az MSI megoldása jól vizsgázott, a Twin Frozr IV dupla ventilátoros megoldása egyórás játék után is elviselhető hőfokon tartotta a tuningolt GPU-t, nem forrósodott 60 fok fölé még OC módban sem, míg minimális terheléssel stabilan 32-33 fok környékén mozgott. Zajszintjüket tekintve hasonlóak a kártyák, egy picivel talán az MSI tűnik csendesebbnek; alap terhelésnél nincs sok különbség, de 15-20 perces játék után a GTX már jobban zajong. Mindezek tükrében az MSI R9 270X Twin Frozr Gaming OC nem bizonyult melléfogásnak, az AMD igen jó alapanyagot ad ehhez a megoldáshoz. Az árat vizsgálva azt láthatjuk, hogy míg jelenleg egy sima és egy OC kivételű GTX 760 is 65-75 ezer forint környékén mozog, addig a tuningolt MSI már 55 ezerért hazavihető, ez pedig igen jó ár/érték arányt jelent, amit a kevésbé jól eleresztett játékosok valószínűleg díjazni fognak.



Bírják a gyűrődést

GX billentyűzetek játékosoknak

EGY JÁTÉKHOZ KÉSZÜLT BILLENTYŰZETTŐL A STRAPABÍRÓ KIVITELEN TÚL SOK MINDEN ELVÁRHATÓ.

A funkcionalitás persze függ az ártól, a GX/Genius választék, úgy tűnik, figyelembe veszi az igényeket és a pénztárcákat. A GX alaptípusának, az Imperatornak hat média-vezérlő és hat makrogombja van, a felhasználói felületen három, az egyes játéktípusokhoz rendelhető profilban összesen 18 makró definiálható. A profilok között három profilváltó gombbal kapcsolgathatunk. A makrókat a beépített memória őrzi, a billentyűzettel együtt visszük a makróinkat is.

A jó kontaktust az 1,8 méter hosszú USB-kábel aranyozott csatlakozója biztosítja. A GX sorozat csúcsmo- dellje a Manticore. Nyolc makrogombjához négy profilban összesen 24 makró rendelhető. A makrókat nemcsak a felhasználói felülettel, hanem a Master Record

gomb megnyomásával közvetlenül a billentyűzeten is rögzíteni lehet. Kábelén két aranyozott USB-csatlakozó van arra az esetre, ha egy USB-port áramellátása nem lenne elegendő, mert egy kétportos USB hubot is tartalmaz. Egy plusz portot nyertünk, és nem kell az asztal alatt hajlogtatni. A Manticore világításának színe a három billentyűzónában

a teljes színpalettáról egymástól függetlenül választható, az intenzitás három fokozatban állítható és kikapcsolható.

Akinek nincs szüksége a makrókra, és olcsóbb, de funkcionális, strapabíró billentyűzetet keres, annak ajánlható a KB-G265 és a KB-G255. Mindkettő kék színnel világít, a világítás a KB-G265-nél kikapcsolható.

Ez szintén tartalmaz egy kétportos USB hubot. Nyolc plusz funkciógombjuk van, és nyolc, a játékokhoz leggyakrabban használatos gombon a billentyűsapka a mellékelt eszközzel cserélhető. A billentyűnyomásokat mind a négy típusnál a beépített memória tárolja, így több billentyű is lenyomható egyidejűleg anélkül, bármelyik „elveszne”. (x)



Típus	Manticore (angol)	Imperator (magyar)	KB-G265 (magyar)	KB-G255 (magyar)
Makró/makrógomb	24/8	18/6	Nem	Nem
USB hub	Igen	Nem	Igen	Nem
Világítás	3/16M szín	Nem	Kék/ki	Kék
Plusz funkciógombok	6	6	4+4	4+4
Tájékoztató ár	30 000 Ft	15 000 Ft	13 000 Ft	11 000 Ft

Méretes kezű gamereknek

FUNC MS-3 egér és 1030XL egérpadd

EGY RÉGEN HÍRES MÁRKA TÉRT VISSZA KÉT DRÁGA, DE MEGLEPŐEN JÓ TERMÉKKEL. A FUNC még a

2000-es évek első felében volt igen népszerű a gamerek körében, főleg egérpaddjaiknak köszönhetően. Sok év némaság után idén az MS-3-as egérrel és a Surface 1030XL-es paddal tértek vissza. Az egér első ránézésre is igen rémisztő látvány, hisz mind az öt ujjunknak megfelelő támasztékot nyújt, ami miatt egy babiloni függőkeretre hasonlít leginkább. A nem túl vonzó látvány ellenére viszont nagyon kényelmes használni, még a méretes kezekkel rendelkezőknek is. A lézeres szenzor 80 DPI-től egészen 5670 DPI-ig skálázható a szinte feleslegesen részletes szoftver segítségével, de néhány lépésben a görgő alatti gombokkal is tudunk variálni, ha azokat éppen nem konfiguráljuk másra. További négy gomb az eszköz balján várja az utasításokat, ezek elrendezése igen szokatlan, MMO-knál nem lesz nagy segítségünkre. Maga az anyagminőség nem túl kiemelkedő, főleg az egér talpán, ahol a fényes műanyag dominál, valamint a felső rész gumirozott borítása sem az igazi, de az átlagos közép- és felsőkategóriás egereknél nem rosszabb. Az USB-kábel nem leválasztható, viszont szövettel borított, így rongálódni aligha fog.

INFO

Gyártó: FUNC
Ár: egér: 22 000 Ft, egérpadd: 11 000 Ft
Web: func.net

Specifikáció:
Egér: Avago ADNS 9500 szenzor (5670 DPI), 5,1 m/s sebesség, max. 30G gyorsulás, 1000 Hz polling rate, 2 m kábel
Egérpadd: 4 mm vastagság, 36×28 cm méret, két oldal, műanyag

Pro: kényelmes egér, ha megszokjuk; részletes beállítási lehetőségek

Kontra: drága termékek, rossz elrendezésű gombok

85/82



Az egérpadd nem szakított a hagyományokkal, a régi 1030-as FUNC nyújtja hozzá az alapot. A termék továbbra is kétoldalas, és van egy keret körülötte, az ennek alján lévő gumipapucsoknak köszönhetően nem mozdul el. A műanyag felület mérete kifejezetten nagy: 36×28 centiméteren tologathatjuk az egeret. A pad egyik oldala jóval érdekesebb, mint a másik, inkább a kisebb, precízebb mozgásokhoz javasolt, hisz az egér azon nem siklik olyan könnyedén. Aki magasabb DPI mellett játszik, annak kifejezetten az érdekes oldalt javasoljuk. Használat közben az egér picit nehezen szokható, mivel kizárólag úgy használ-

hatók az egyes gombok, ha teljes tenyerünkkel rátapadunk felületükre – ez sokkal számára kényelmetlen lehet. A részletes szoftver viszont kárpótol minket, főleg mert a beállításokat az egér memóriájába tárolja el (ez egyébként 2013-ban ennyi pénzért el is várható). Az egérpadd átlagos, a műanyag padoktól megszokott minőséget hozza, nincs benne semmi extra. Ez viszont talán baj, hisz a pad 11-12 000, az egér pedig 21-22 000 forint körül kapható. Ha egy kicsit olcsóbban megvehetnénk ezeket a termékeket, nagyon jó ajánlattá válnának, így viszont könnyen találhatunk ebben az árkategóriában jobb eszközöket. (x)

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EGÉRPAD

Logitech G440 Gaming Mouse Pad



Forgalmazó: Logitech
Ár: 9300 Ft
Web: logitech.hu

Igényes játékosoknak készült a Logitech G440-es egérpád, azon belül is leginkább a lézeres rágcsálókkal rendelkezőknek. A fekete, nagyméretű, 34x28 centis pad ideális a magas DPI-felbontást igénylő játékok számára, a gyártó kifejezetten a G-szériás egereikhez tervezte. Az alacsony súrlódású poliészterlap használata kényelmes, a négy gumitalp segítségével hatékonyan kapaszkodik az asztalra, még hevesebb mozdulatokkal sem lehet elmozdítani.

HORDOZHATÓ AKKUMULÁTOR

PQI I-Power 5200



Forgalmazó: Ipon
Ár: 5000 Ft
Web: ipon.hu

Praktikus külső energiaforrás az i-Power 5200, amit microUSB-kábelen keresztül számítógépről is feltölthetünk. A fehér és fekete színben is kapható apróság tartalmaz egy hatalmas, 5200 mAh kapacitású lítiumakkumulátort, amivel bárhol feltölthetjük lemerült okostelefonunkat vagy táblagépünket. Az apró eszköz töltöttségi szintjét ráadásul négy darab kék LED is jelzi, így mindig tudni fogjuk, hogy pontosan mennyi plusz energia áll a rendelkezésünkre.

NOTEBOOKTÁSKA

Dell Adventure Backpack 17"



Forgalmazó: Dell Magyarország
Ár: 11 000 Ft
Web: dell.hu

Minden notebooknak jár a védelem, a Dell táskája pedig pont ezt kínálja. Az Adventure Backup ráadásul elég nagy is, így akár a 17 colos gépeket is könnyen elnyeli. A praktikus hátizsák-kialakítás nemcsak kényelmes és ergonomikus, de elég jó felosztással bír, így személyes tárgyainknak, kiegészítőinknek is van benne hely. A laptoprekesz jól párnázott, véd a kisebb ütésektől, külseje pedig teljesen vízálló. A 11 ezer forintos ára baráti, kategóriáján belül csak drágább táskákat kaphatunk.

MEREVLEMEZ



- WD 4 TB Caviar Black 7200 rpm**
65 000 Ft
wd.com
- Seagate 3 TB Constellation 7200 rpm**
44 000 Ft
seagate.com
- Seagate 2 TB Barracuda 7200 rpm 32 MB**
22 000 Ft
seagate.com
- TIPPI**
Toshiba 1 TB 7200 rpm 32 MB
14 700 Ft
toshiba.com
- Samsung 500 GB 7200 rpm 32 MB**
12 500 Ft
samsung.com

KÜLSŐ MEREVLEMEZ



- Seagate 4 TB Backup Plus**
5 900 Ft
seagate.com
- Samsung D3 Station 3 TB**
37 000 Ft
samsung.com
- TIPPI**
WD My Book 2 TB
33 000 Ft
wd.com
- Transcend StoreJet 1 GB**
21 700 Ft
transcend-info.com
- Adata Classic CH11 500 GB**
15 400 Ft
adata.com

SSD SATA III



- Samsung 750 GB EVO**
130 000 Ft
samsung.com
- Corsair 360 GB Force GS**
86 000 Ft
corsair.com
- Crucial 240 GB M500**
47 000 Ft
crucial.com
- TIPPI**
Kingston 120 GB SSDNow V300
21 000 Ft
kingston.com
- Adata 64 GB Premier Pro**
15 200 Ft
adata.com

MEMÓRIA



- Corsair 16 GB Vengeance 2133 MHz**
53 000 Ft
corsair.com
- Crucial 8 GB Ballistix Sport 1866 MHz**
22 500 Ft
crucial.com
- TIPPI**
Adata 4 GB 1600 MHz CL9 Kit
12 750 Ft
adata.com
- Silicon Power 2 GB 1066 MHz CL7**
7 900 Ft
silicon-power.com
- CSX 1 GB 1066 MHz CL9**
2 540 Ft
csx-memory.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

OFFICE 100 000 Ft-os PC	GAMER 200 000 Ft-os PC	KILLER GAMER 400 000 Ft-os PC
Processzor Intel Pentium G2130 16 200 Ft	Processzor AMD FX-6300 Black Edition 28 000 Ft	Processzor Intel Core i7 4770K 90 000 Ft
Processzorhűtő Gyári x	Processzorhűtő Arctic Cooling Freezer 13 Univerzális 9 000 Ft	Processzorhűtő Antec H20 620 18 000 Ft
Alaplap Asus H61M-A/USB3 13 500 Ft	Alaplap 970 EXTREME3 R2.0 21 500 Ft	Alaplap ASRock Z87 EXTREME4 42 000 Ft
Memória Corsair XMS3 DDR3 PC12800 1600MHz 4GB CL11 12 000 Ft	Memória Geil EVO Potenza DDR3 PC17000 2133MHz 8GB KIT2 27 000 Ft	Memória Geil EVO Potenza DDR3 PC17000 2133MHz 8GB KIT2 27 000 Ft
Grafikus kártya Intel® HD Graphics x	Grafikus kártya Gigabyte HD7870 2048MB DDR5 OC 63 000 Ft	Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 770 OC 4GB DDR5 110 700 Ft
Hangkártya Integrált x	Hangkártya Integrált x	Hangkártya Integrált x
SSD Samsung Series 840 120GB 25 000 Ft	SSD Geil Zenith S3 2,5" 120GB 37 000 Ft	SSD Geil Zenith S3 2,5" 120GB 37 000 Ft
DVD-lejátszó/író Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM fekete 4 500 Ft	Winchester Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB 15 000 Ft	Merevlemez Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB 15 000 Ft
Ház Antec Value Solution VSK-4000E 9 000 Ft	Blu-ray-író nincs x	Ház Antec Eleven Hundred Fekete 31 000 Ft
Táp Antec VP Strictly Power VP350P 11 500 Ft	Ház Antec One USB 3.0 17 000 Ft	Táp Antec HCG-620M High Current Gamer 620W 80+Bronze 28 000 Ft
ÖSSZESEN 91 700 Ft	ÖSSZESEN 192 500 Ft	ÖSSZESEN 398 700 Ft
Monitorral Samsung S19B150N 24 000 Ft	Hangkártyával Asus ROG Xonar Phoebus Solo 33 500 Ft	Capture kártyával AVerMedia AVer3D CaptureHD 29 300 Ft
	SSD-vel Silicon Power S60 7mm SATA-III 2,5" 120GB 34 500 Ft	Vízhűtéssel Antec H20 920 33 000 Ft
		Blu-Ray Olvasóval Asus BW-12B1ST Blu-ray 25 000 Ft
		Hangkártyával Asus ROG Xonar Phoebus Solo 33 500 Ft



VIDD MAGADDAL ADATAIDAT A SAJÁT STÍLUSODBAN! SILICON POWER ÚJDONSÁGOK LÁNYOKNAK ÉS FIÚKNAK!

Bemutatjuk nektek a Silicon Power őszi újdonságait, egy elnyúlhatetlen, ultra kemény hordozható merevlemez igazi keményfiúknak és egy trendi, divatos pendrive-ot lányoknak.

Az utolsó negyedévben a világ vezető adattárolási megoldásainak szakértője bemutatta két vadiúj modelljét, ami nem csak teljesítményét tekintve nyújt újdonságot.

Az Armor A30 kialakításánál a gyár szakított a megszokott formavilággal és megjelenéssel. Egyedi dizájnnal és színekben kerül a boltok polcaira az első ránézésre is markáns, mégis elegáns winchester. Néhány szót a külsőről: a megszokott merev és szögletes élek helyett az A30 lekerekített, ergonomikus formát kapott, gumiborítással, mely lehetővé teszi az ext-

rém körülmények közötti használatot, sőt. A beépített lengéscsillapításnak és a külső szilikon borításnak köszönhetően megfelel a szigorú MIL-STD-810G katonai szabványoknak, ami biztosítja az eszköz teljes körű védelmét, a legnehezebb körülmények között is. A legújabb USB 3.0 interfésszel rendelkezik, ami akár 5GB/s adatmozgatási sebességgel párosul. Kapacitását tekintve 500 GB, illetve 1 TB méretben kapható. A gyártó a termékre egyedülálló 3 év garanciát ad.

A Unique 510-el a gyártó kimondottan a hölgy vásárlókat célozta meg, hiszen egy

különleges és stílusos lakat alakú pendrive-ról beszélünk, ami nem csak egy közönséges flash meghajtó. Divatos és trendi kiegészítője lehet női táskáknak, pénztárcáknak, kulcstartóknak. Méretét tekintve rendkívül kicsi és könnyű, tökéletesen alkalmas mindennapi használatra. Remek választás azoknak a lányoknak, akik azon túl, hogy biztonságban szeretnék tudni adataikat, keresik az egyedi, stílusos holmikat. Vastag gumiburkolatának köszönhetően ellenáll a víznek, pornak, ütésnek. 8GB, 16GB, 32GB és 64GB adatot vihetsz magaddal és ehhez a gyár élettartam garanciát vállal.

Árakkal és technikai specifikációkkal kapcsolatban keresd fel honlapunkat: www.bluechip.hu



KULT

A játékok hőskora a történelem tükrében

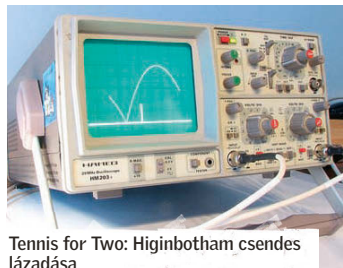
A LÁZADÁS SZÜLÖTTÉI

A VIDEOJÁTÉKOK, MINT AHOGY BÁRMELYIK MÁS MÉDIUM (KÖNYV, ZENE, FILM), BETEKINTÉST NYÚJTANAK AZ ÉLETÜNKBE, KULTÚRÁNKBA, TÜKRÖZIK AZ ADOTT KORT, AMIBEN SZÜLETNEK. Így volt már a videojátékok hőskorában, és így van ez napjainkban is. De milyen kort tükröztek a kezdeti alkotások, mi ihlette a *Spacewar*t vagy a *Space Invader*s? Milyen szerepet játszott a *Pong* a női emancipációban? És minek lehet a szimbóluma a *Pac-Man*?

Az első videojátékok mintegy hatvan éve, az 1950-es éveken születtek. Bár ma már el sem tudjuk képzelni az életünket gombnyomogatás (vagy érintés) nélkül, akkoriban az emberek még egyáltalán nem akartak gombokat nyomogatni, mert az magát a világvégét juttatta az eszükbe. A hidegháború időszakában ugyanis a Nagy Piros Gomb nukleáris fegyverek indítógombjaként élt a köztudatban, és a háború kitörésétől való félelem áthatotta a mindennapokat. A két szuperhatalom, az Egyesült Államok és a Szovjetunió állandó rivalizálása (ideológiai, kulturális, gazdasági és politikai síkon) 1947-től 91-ig állandó feszültségben tartotta a világot. A fegyverkezési verseny és a nukleáris fenyegetés mellett a nagyhatalmak a világról meghódításában is elsőbbségre törtek.

A JÁTÉKFEJLESZTÉS MINT LÁZADÁS

Ezzel a nem túl békés időszakkal esett egybe a videojátékok hőskora. 1958-ban William Higinbotham, egy radarok-



Tennis for Two: Higinbotham csendes lázadása

kal foglalkozó fiatal fizikus megalkotta a *Tennis for Two*-t, egy interaktív analóg számítógépes játékot, amely oldalnézetből ábrázolt egy teniszpályát, ahol ketten passzolgathatták a labdát potméterek segítségével. Higinbothamra és a hozzá hasonló tudósokra úgy tekinthetünk, mint csendes lázadókra, akik a drága, katonai célokat szolgáló berendezéseket játékok kifej-

immár lehetővé vált a képernyőn látottak befolyásolása.

A FEMINIZMUS ÉS A PONG

A 60-as, 70-es évekre az emberek belefáradtak a hidegháborúba, véget akartak vetni az állandó feszültségnek, és egy új, békén alapuló világrendet teremteni. Ez a kultúra egy új vállalkozói réteget is szült, akik mertek kockáztatni, és mertek nagyot álmodni. Egyike volt ezeknek a vállalkozóknak Nolan Bushnell, az Atari és egyben a videojáték-ipar megalapítója. Ő volt az első, aki rájött, hogy a játékokkal pénzt is lehet keresni – és mennyire igaza volt! Korábbi munkatársával, Allan Alcornnal íratta meg az első pénzbedobós játék programját, egy egyszerű ping-pong játékot. Hogy motiválja Alt a munkára, azt hazudta neki, hogy már szerződésben áll a General Electrickel. És ez be is jött. Alcorn három nap alatt elkészítette a *Pong* proto-



Magnavox Odyssey, az első televíziós játékkonzol

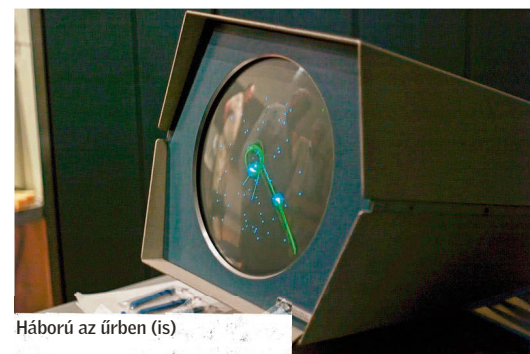
[A VIDEOJÁTÉK] TÁRSADALOMTANULMÁNYI JELENSÉG, AMIT AZONBAN ÓVATOSAN KELL ÉRTELMEZNI, MERT A FILMEKSEL ELLENTÉTBEN NEMCSAK AZ ALKOTÓN MŰLIK, HOGY MI TÖRTÉNIK BENNE, HANEM A JÁTÉKOSON IS

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”).

lesztésére használták. Hasonlóan járt el Steve Russel is munkatársával: 1961 végén megalkották az *Űrháború* (*Spacewar*) nevű játékot, amelyben egy tű és egy ék formájú űrhajót irányítva csatázhattak egymással egy zárt térben. A fejlesztők a játék ötletét űrháborúkkal teli kedvenc fantasztikus kalandregényeikből merítették, de jól tükrözte a kor általános hangulatát is: az űrháborútól való globális félelmet, az amerikaiakban élő szovjet-paranoiát és a bizonytalanságot, hogy vajon kitör-e a harmadik világháború.

Ezek a játékok azonban még nem jutottak el a nagyközönséghez. Az első, kereskedelmi forgalomba hozott otthoni videojáték-konzol a Magnavox Odyssey volt, amit 1972-ben adtak ki. A Ralph Baer által tervezett masina egy csapásra megváltoztatta a televízióról alkotott felfogást. A (háborús) híradások révén addig kizárólag fájdalmas információkat sugárzó készülék interaktív játékszerré változott, és



Háború az űrben (is)

típusát, ami szédületes sikert aratott. Rövid időn belül a szekrény méretű játékautomaták a kocsimák kedvelt játékaivá váltak, és a vendégek között megkezdődhetett a versengés. A *Pong* térhódítása egybeesett a női emancipációs mozgalmak felerősödésével. A felvilágosult, saját jogaiért harcoló nők szabadon



MINDEN, AMI PAC-MAN

A Pac-Man volt az a játék, amely útjára indította a merchandisingot (a játék arculatának átvitele ajándéktárgyakra). A főhőst ábrázoló termékek tömege elárasztotta a piacokat (például kulcstartók, falminták, üdítőitalok, alsóneműk).



bemehettek a kocsmákba, és vetélkedésre hívhatták a férfiakat. Először fordulhatott elő, hogy korrekt játszmában egy nő legyőzhetett egy férfit. Egyik-másik hölgy annyira profi játékosá vált, hogy egy idő után már pénzt keresett azzal, hogy kocsmáról kocsmára járva mindenkit megvert Pongban.

EGY SÖTÉT KORSZAK DIGITÁLIS TÜKRE

Japánban eközben elkezdődött az ország újjáépítése a II. világháború pusztítása után. Az ország sikerének kulcsa a technikai fejlődés lett, amit a kormány is erőteljesen támogatott. 1978-ban Tomohiro Nishikado megalkotta a *Space Invaders*-t, ami további lökést adott az iparág fejlődésének. A polipokra, tintahalakra és tarisznyás rákokra emlékeztető (mára már emblematiszussá vált) figurák öt sorba rendezve ereszkedtek lefele jobbra-balra mozogva, a játékos úrhajója pedig az alsó sorból szintén jobbra-balra haladva lőtte őket. N'Gai Croal, a Newsweek szerkesztője szerint nem túlzás azt állítani, hogy az úrból jövő idegenek a Japán felett repülő ellenséges repülőgépeket jelképezték. De akármilyen igazság, tény, hogy a játék drámai hatást keltett. A

játékos tényleg úgy érezte, mintha rátámadnának, és az ő kezében lenne az emberiség sorsa. A játék hangeffektusait a szívverésről mintázták. Mindössze négy hangot használtak, de a tempót növelték, ahogy közeledtek a meg-

HA TE MONDOD

Arthur Asa Berger professzor, San Francisco-i Állami Egyetem:
„A Pac-Man akár a kapitalista társadalmak metaforája is lehetne, hiszen az „ember embernek farkasa” elv érvényesül benne. Ha nem falunk fel mindent, ami az utunkba kerül, tekintet nélkül másokra, akkor elpusztulunk a szociális-gazdasági csapdahelyzetbe került állampolgárokhoz hasonlóan, akik törtetni kényszerűnek saját boldogulásukért.”

szállók. Ez a gyorsuló hangeffektus azt eredményezte, hogy a játékos egyre izgatottabbá vált, szinte már pánikolt játék közben. A *Space Invaders* kulturális jelentősége továbbá, hogy szakadékot teremtett a generációk között. Míg a japán gyerekek hiányt teremtve a 100 jenes pénzürmékből, még az iskolából is ellógtak, hogy játszhassanak, a felnőttek csak méltatlankodtak.

az útjába kerül, de gondosan ügyelve arra, nehogy beleszaladjon a négy nagy szemű szellem (Blinky, Pinky, Inky és Clyde) valamelyikébe. Ez volt az első játék, amelyben a játékos bele tudta képzelni magát a főszereplő helyébe, azonosulni tudott vele, még jobban bevonódva ezáltal a játékba.

A VIDEOJÁTÉK MINT MŰVÉSZETI ÁG

A videojáték olyan művészeti alkotás, amellyel sok mindent ki lehet fejezni: a kor jellegzetességeit, világnézetünket, hitünket, a bennünk dúló bizonytalanságot és élelmeket, de a reményt is. Társadalomtanulmány, amit azonban óvatosan kell értelmezni, mert a filmekkel ellentétben nemcsak az alkotón múlik, hogy mi történik benne, hanem a játékoson is.

Orsi és Kata

FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Jelen cikk a Discovery Channel „Rise of the Video Game: Level 1” című 2007-es dokumentumfilmje alapján készült. Megnézhetitek a YouTube-on. Szintén hasznosnak találtuk Beregi Tamás „Pixelhősök – A számítógépes játékok első ötven éve” című 2010-es könyvét.



A Pong és az alkotók

AZ ATARI FELEMELKEDÉSE ÉS BUKÁSA

Az 1972-ben alapított Atari alkalmazottai az akkor ritkaságszámba menő laza és rugalmas cégvezetésnek köszönhetően brillíroztak, és rekordidő alatt felvirágoztatták a céget. 1976-ban Bushnell úgy döntött, hogy eladja birodalmát a Warner Communicationsnak, amely a maga (szokványosan) merev vezetői stílusát ráerőltetve, hasonlóan rövid idő alatt zuhanópályára állította a céget.

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



Tom Clancy's Ghost Recon Online

Néhány héttel ezelőtt elhagyott bennünket sokunk kedvenc írója, akinek nevét megannyi akciójáték hordozza: Tom Clancy. Az ő emléke okán ajánlanánk nektek e hónapban a *Ghost Recon Online*-t, ami egy ingyenesen játszható lövölde. Majdnem egy időben érkezett a *Future Soldier*rel, ami nem volt túl jó hatással a kezdeti számokra, a többség inkább a nagy tesó mellett dön-

tött, de végül az idő az ingyenesség és a folyamatos tartalmi frissítésekkel erősítő kisebbik fivér felé terelte a játékosokat. Annak ellenére, hogy a *Future Soldier* többjátékos módja sem volt rossz, ez egy ízig-vérig kompetitív játék, ami karnyújtásnyira van attól, hogy komoly e-sport jelenség váljon belőle. A számtalan csatátér egyikén folyó küzdelem nem céltalan: a játékban alakított ka-

tonánk a harcok után tapasztalati pontokkal gazdagodik, szinteket lép, felszerelést gyűjt. A játékban jelenlévő három kaszt mind fegyverekben, mind kiegészítőkben jelentősen eltér egymástól. Az assault a klasszikus katona, aki gépfegyverrel harcol, pajzsot emel, és ellenfeleket bénít le. A recon távol a frontvonalától távcsöves puskájával

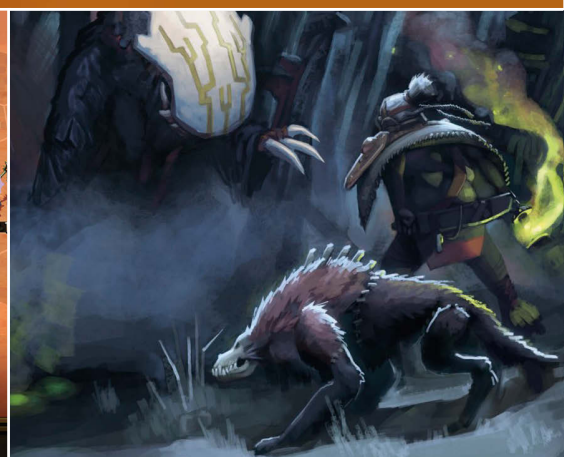
szedegeti ki az ellenséges egységeket, majd bármikor semmivé válhat. A specialist képes tönkretenni a szembejövő katonák elektronikus eszközeit, lehetetlenné téve ezzel számukra a tájékozódást és a védekezést, így aztán könnyűszerrel képen lehet löni őket a specialista hátán cipelt shotgunnal. A háromféle katonának együtt kell dolgoznia a győzelemhez, kihasználniuk a terepek adottságait, és megfontoltan támadni. Ennél jobb taktikai TPS-t ingyen keresve se találhatók.

Scrolls – Judgement Week

Még le sem csengett a MOBA-láz, már itt is van az új örület. Mindenki kártyajátékot gyárt, a Mojang is beszállt hát a bizniszbe. Annyit elárulok, hogy nem éppen csáknánnyal kibányászott kazincbarcikai kovaköböl kell négyet összekombinálni egy pakli kártyához. Semmi *Minecraft*-beütés, ez bizony egy komoly CCG, ami nagy sikernek örvend. Meg is érkezett hozzá a második nagy frissítés, ami bővítette a játékmódok listáját. A *Magi*cben és a *Hearthstone*-ban bevált draft mód helyi változata a Judgement. Az előbb említettekhez hasonlóan véletlenszerűen felkínált lapokból kell összeválogatnunk egy paklit, és harcolnunk velük egészen addig, amíg a maximális öt meccset le nem tudtuk. Ezután jutalmat kapunk annak függvényében, hogy hány mérkőzésből sikerült győztesként kikerülnünk. Mivel a lapokat mindenki véletlensze-

rűen kapja (gyűjteményétől függetlenül), jó eséllyel próbálhatunk ki olyan taktikákat, varázslatokat és szörnyeket, amiket eddig nem is láttunk. Ezekből később meg is tartatunk majd párat, sikerességünk függvényében. Persze ez sincs ingyen: 1000 aranyat vagy 150 shardot kell otthagynunk a kasszánál egy Judgement-körért. Akinek nincs kedve kockáztatni az aranyait, akár nézőként is végigkövethet egy-egy meccset a beépített megfigyelőmód segítségével, melynek hála az egyébként is népes *Scrolls* e-sport szcéna még tovább növekedhet. Mindezek mellé érkezett még 44 teljesen új kártyalap, megnövekedett a vereségért járó arany mennyiség, és két új, előre özszerakott paklit is kapunk. Aki otthagya a tekerceit, annak megérem rájuk nézni.

A hónap frissítése





DC Universe Online – Update 31

Él és virul a *DC Universe Online* – mondják a DC-képregények rajongói. Szerintünk csak él, de úgy átalakították, hogy tényleg újra a képregényrajongók kedvenc játéka lehet. Az 31-es javítás célja elsődlegesen az volt, hogy felkészítse a *DCUO*-t a PS4-es indulásra, de ennél sokkal többet hozott. Átalakult például a PS4-es indulásra, de ennél sokkal többet hozott. Átalakult például a PS4-es indulásra, de ennél sokkal többet hozott. Átalakult például a PS4-es indulásra, de ennél sokkal többet hozott.

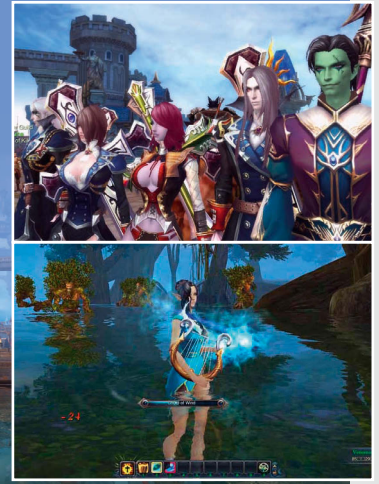
is pont került a végére, ezzel számos terület átalakult, néhol új küldetések bukkantak fel, melyek segítik az új hősök felfejlődését 30-as szintig. A készítőik célja ezzel az volt, hogy megakadályozzák a játékosok elakadását, és segítsék őket mielőbb eljutni az end-game tartalomig, miközben jól is szórakozhassanak, és átélhessék a DC-világ sajátos atmoszféráját. Komplettek terek is átalakultak mint a Central Park és a Robinson Park. Ezek a jól ismert játékterek ismét új érdekességeket rejtnek, ahogy az egész látványvilág is szebbé, az új konzolhoz méltóbbá vált. Már csak reménykedhetünk, ennyi tartalom elég ahhoz, hogy ismét felgyűljenek a hősök Gothamben és Metropolisban.



Forsaken World – War of Shadows

Hajlamosak vagyunk a tripla A címek minőségéhez közelítő ingyenes játékok tömegében átsiklani olyan gyöngyszemek felett, mint a *Forsaken World*. A Perfect World Entertainment kiadó által dédelgetett MMORPG 2011 óta létezik, és rengeteg tartalommal bővült az évek során. A *War of Shadows* is tekintélyes frissítés, ami mindjárt egy teljesen új fajjal bővíti az egyébként sem szerény listát. A lycan nép hőseit átok sújítja, melynek leküzdéséhez egyedül kevesek leszünk, így tapasztalt hősök (már amennyire a NPC-eket annak tekinthetjük) segítségére szorulunk majd, és a kezdeti nehézségek után népiünk orrgyilkosai vagy papnői lehetünk (attól függően, mi-

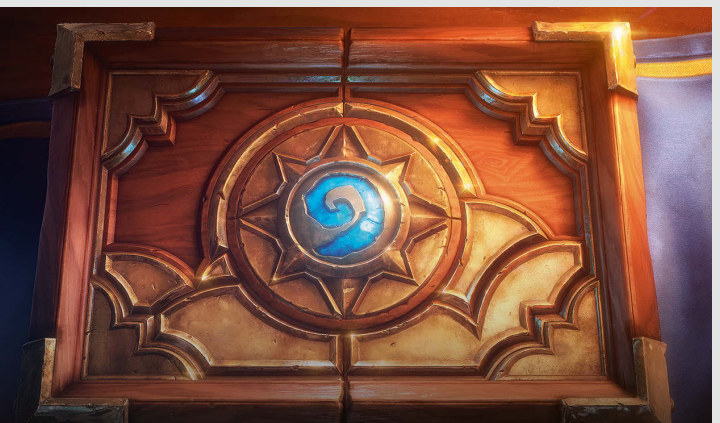
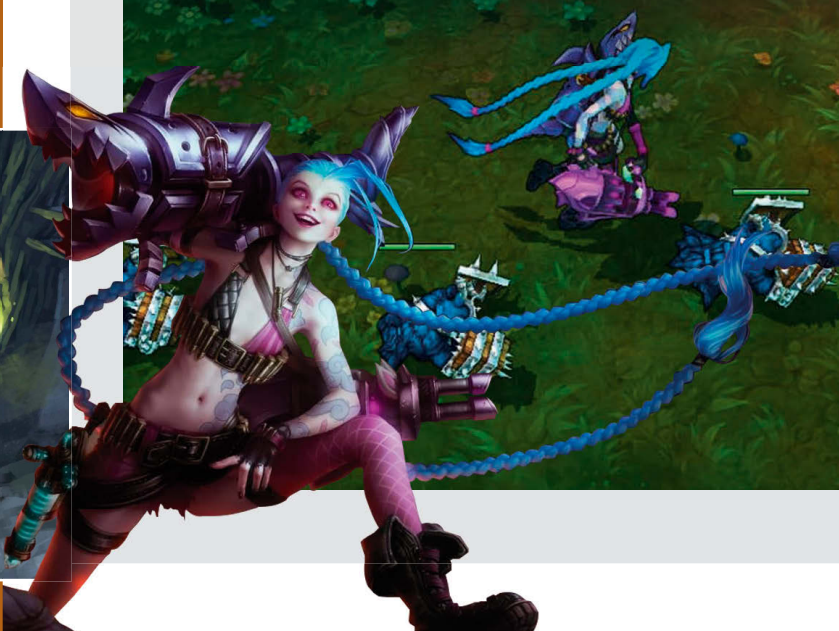
lyen nemet választottunk). Ez leginkább az új bajnokok számára lesz érdekes, a többieknek viszont ott van a két új barlang. Természetesen a lényeg a *War of the Ancients*, amiben egy újfajta tárgy, az Anima is esik. Fejleszthető felszerelések, napi nyerelemények, átalakított képességek és talantek szolgáltatnak okot a visszatérésre, ha időközben otthagytad volna a *Forsaken World*-öt.



League of Legends – Jinx!

Nem sokkal a világbajnokság után meg is érkezett a *League of Legends* legújabb hőse, aki talán az eddig legjobban kidolgozott karakter a mostanában megjelent bajnokok közül. Bár Lucian szívszorító tragédiája is megindítja az egyszerű idézőt, Jinx extrém stílusa sokkal több embert fogott meg. Még saját videoklipet is kapott *Get Jinxed* címmel, ami sem animációként, sem zeneként nem rossz, és tökéletesen példázza a kicsaj életfelfogását. A játékban sem kevésbé örült: az hagyján, hogy beszólásai a leglazább szövegek, amiket eddig hallhattunk a ligában („reng-

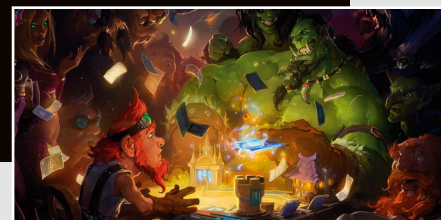
teg övet hordok abszolút ok nélkül”), de in-game modellje is sokkal kidolgozottabb az eddigiekénél. A karakter egyébként csakis a brutális sebészsztást szolgálja; van egy rakétavetője, egy sugárpisztolya, aknáit és egy még nagyobb rakétavetője. Ennyi. Ebből már kikövetkeztethető, hogy képességei nem túl bonyolultak, mégis az egyik legnehezebben játszható bajnok ő, tekintve hogy pillanatok alatt elolvad az életcsikja, és semmiféle menekülésre vagy védekezésre alkalmas eszköze nincs. Ajánlani csak tapasztalt játékosoknak vagy örült kezdőknek tudom.



Hearthstone – Closed Beta Patch

A Blizzard új kártyajátékának közönsége egyre csak növekszik. Ahogy több bétakulcs talál gazdára, úgy újabb százak, ezek lepik el a szervereket. Ők biztosan nem értékelték, hogy pár héttel ezelőtt megtörtént a bétatesztelő profiljainak tisztára pucolása. Minden elért eredmény lenullázódott, de ez még nem érte meg egy teljes értékű frissítést. Van viszont más, amit érdemes megemlíteni. Kezdesnek mindjárt megemelték az összes játszható hős maximális szintjét 50-ről 60-ra. A játékosok korábban meglehetősen kevés aranyat kaptak a pusztázásért, most ez is több lett. Három győzelemért egy tízaranyas zsákocskó jár, így kis matekkal kiszámítható, hogy 30 győzelemért (ez any-

nyira nem sok, tekintve hogy egy *Hearthstone*-meccs átlagideje hét perc) ingyen kaptunk egy csomag kártyát. Külön módot kapott a craftolás: ezentúl már nem a kártyagyűjteményünk szűrőiben kell kavarásznunk az elkészíthető lapok listájáért, Craftszerűen csak megnyomjuk a Craft Mode gombot, és minden előttünk terem, amire csak szükségünk lehet. A grafikai megjelenítés is finomodott, sok bug eltűnt, felszívódott. Nem is mondunk többet, gyertek kártyázni!



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

Kés csoda, hogy ebben a hónapban egyáltalán befért kicsiny rovatunk a GameStar magazin oldalaira, hiszen annyi nagy cím érkezett; az elmúlt hetekben mindenki rohángált, jajveszékelt, karikás szemekkel tesztelt. A játékipar gonosz bestia, egyszerre zúdítja minden javát a szerencsétlen hajlott hátú, csinovnyik pózban túlórázó játékujságírókra, akiknek még a műszak végén arra is időt kell szakítaniuk, hogy a régmúlt nagyjainak szavait fürkészve megtalálják a GameStar időtlen szellemiségének kulcsát, nosztalgizva merüljenek el a közösségi életérzés szépségében. Munkahelyi pátosz. Szóval most ismét csemegezzünk kicsit a régmúlt dolgain, a rendszert ismeritek már, jöjjen tehát a belsős sajtószemle múlton merengéssel vegyítve.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10 ÉVE



Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető

Szeretném jelezni, hogy ha kéne a fa alá valami nagyon szuper ajándék, akkor úgy érzem, most jött el az ideje az előfizetésnek! Nem akarom a vállunkat veregetni, de ekkora nyereséymesőt nem minden nap lát az ember! Ráadásul így a havi betevő GameStarotokhoz is jóval olcsóbban juthattok hozzá, mintegy mellékesen... De nem is folytatom tovább, mert a végén még rám sütik, hogy előfizetőket akarok gyűjteni.

Most annyival tisztább világ van, hogy mi bátran kimondjuk: előfizetőket akarunk gyűjteni. Láttátok már, hogy mi mindent ajánlunk? A tíz évvel ezelőtti Boe elismerően csettintene, pacsira tartaná a kezét, előre biccentene köszönés-kor. Hiába, ez a GameStar szépsége...



Idézet: mazur - SWAT 3: CQB teljesjáték-bemutató

Special Weapon Assault Team, azaz különleges fegyverzetű támadó csapat, amit az olyan küldetések során vetnek be, melyek túl veszélyesek lennének a sok bajszospocakos-napszemüveges, autóban ülve fánkot rácsáló, átlagos zsarunak.

Még ma is érezni azt a dühöt, ahogy a magazint olvasó átlagos zsaruk kezében megremegett a fánk, majd hátrazott, ellentmondást nem tűrő hangon szóltak rá társukra, lesimítva a porcukrot bajszukról: „Sanyikám, akkor b***d fel a kéket!”



Idézet: Bad Sector - Max Payne 2: The Fall of Max Payne teszt

A „halálos szerelem” közhely Max Payne-re és Mona Saxra ezúttal maximálisan igaz: a sebzett lelkű zsarú és a szépséges bérgyilkosnő egymás iránt táplált forró érzelmeibe az a hadseregnyi rosszfű pusztul bele, aki kettejük „közé” (a tűzvonalba) kerül. Ez a love story nem rózsaszínű, hanem koromfekete: itt illatos zsebkendővel legfeljebb a pisztoly véres markolatát törlik le, rózsát pedig csak a sírjukra kapnak a tűzpárbajok áldozatai...

Régen voltak ilyen filmajánlószövegek a tévéújságban meg a VHS-kazetták hátoldalán. Nem annyira erős, mint a „Conan, a bankár” sajtóhiba, de azért gyöngyszem.



Idézet: Uhu - Call of Duty teszt

Lenyűgöző hangulatú háborús FPS változatos küldetésekkel, de történet nuku, a csapatos harc pedig egy kicsit túl felszínes lett.

Jogosan merül fel a kérdés az emberben: vajon ez a meghatározás mennyit változott az elmúlt tíz évben? Tegyük hozzá, pont mi védjük gyakran a szériát a túlzott utálatától, de ezt a végsőt vicces volt újraolvasni.

5
ÉVE

GameStar

TELJES JÁTÉK
RACE: THE OFFICIAL
WTCCT GAME

NEED FOR SPEED:
UNDERCOVER

LETESZTELŐK: VÁRATLAN
FORDULAT A KÉZIFEK NÉL... >>58

MEGÉRKEZETT!
LETESZTELŐK
A PC-S VERZIÓT! >>50.

grand
theft
auto IV



Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető

Tőlünk nyugatabbra hobbink már sikeresen kitört a „pattanásos geekek befordult szórakozá-
sa” sztereotípiából, megívta a maga csatáit, kiállta véresszájú ügyvédek és maradi politiku-
sok támadásait, bejárta azt az utat, amit egy új keletű, feltörekvő médiumnak be kell, amit a
tévé és a rockzene is bejárta a maga idejében, mielőtt popkulturális tényezővé vált volna.

Vicces, hogy öt év elteltével ez a mondat ugyanúgy igaz, de nem sokkal vagyunk előrébb. Csak már a té-
vé és a rockzene sem tart ott, ahol korábban. Bele sem megyünk, majd megbeszéljük öt év múlva veletek.



Idézet: Ender - Újdonságok bevezető

BS kolléga nem hozott nekünk sört. Ugyan nem szeretem az említett alkopopot, csak hát ha
már kint volt Csehországban Arma 2-t tesztelni, igazán megtehetette volna. Majdnem meg
is haragudtam rá, amikor eszembe jutott, hogy a 2006-as E3-on ő nyitotta ki a borunkat jó
MacGyver módjára egy alig használt hajgumi és egy törött gyufaszál segítségével. Szóval
Bad Sector jó arc, összességében.

Oscar Wilde mondta egyszer, hogy a cinikus egy olyan ember, aki mindennek tudja az árát, de sem-
minek sem ismeri az értékét. Szerencsére Ender pontosan tudja, hogy mi az érték.



Idézet: Duncan - Grand Theft Auto IV teszt

Néhány indokolatlanul, érvek nélkül alulpontozó, „wannabe világsztár” játékkritikus ugyan
az elmúlt hónapokban kissé lehúzta a játék Gamerankings-értékelését, de a tény tény marad:
Niko Bellic története rendkívül összetett, színes, szabad, szellemes és kreatív.

A „wannabe világsztár” játékkritikus sosem megy ki a divatból, ahogy a fikázás is örök emberi szük-
séglet marad, vagy az ízlésalapú vélemény tényként történő odavetése magas lórlól. Imádjuk az
ilyet. Egyébként a GTA IV 98%-ot kapott nálunk akkoriban.



Idézet: ZeroCool - Need for Speed: Undercover teszt

Jó-jó ez a sok NFS rész, de érezhetően ugyanazokat a témákat járják körbe a fejlesztők évről
évre, egyszer tuning, aztán zsarú, megint máskor civil verseny... lehet, hogy kicsit sok már ez
az évente egy rész.

Végre valakinek volt mersze ezt kimondani. Ó, várjatok... öt NFS játékkal ezelőtt.

Idézet: Gyu - Aréna

A csalások ellen azt kell csinálni, amit mi csináltunk a téren gyermekkorunkban - aki csalt,
megvertük, egymásban, ismert srácokban megbíztunk, így a játék mindig élvezetes volt.

Nemes Gyu odacsapott már gyerekként is, hol az igazságtalanság felütötte fejét. Minden rohadt
kölköt azonnal megrángatott, aki lassabban pörgette az ugrókötelet, rosszul lépett a Gazdálkodj
okosanban vagy trükközött a Rubik-kockával. Rendnek kell lenni.

Idézet: Mocsy - DmC: Devil May Cry előzetes

Zenei téren igazi „szöghányós” metállal fogunk találkozni, aki szereti a stílust, annak jó
lesz, nekem annyira nem volt kellemes, de ezen nem vagyok hajlandó senkivel sem össze-
veszni.

A szöghányós metál kifejezés annyira, de annyira találó, hogy szinte látjuk is a Szigeten tévelygő,
hagymásbabszagú, magas szárú tornacipőben lézengő, belezős-vérzős pólóban és brutális hajzu-
hataggal pózoló havert, aki hajnali háromkor udvariasan elnézést kér, ha meglök pogózás közben.

Idézet: RG - Need for Speed: Most Wanted teszt

Itt érdemes megemlíteni azt a tipikus NFS-érzést, amikor még csak valahol a távolban feltű-
nik a szembe forgalomban egy fényszóró, de mi már tudjuk, hogy ennek neki fogunk menni.

Itt jegyeznék meg, hogy RG egyébként repül. Mi már veszélyben érzünk mindent...

Idézet: Daev - Call of Duty: Black Ops II teszt

Nem egyszerű dolog egyszerre megfelelni a csak a kampányra koncentráló, de a multitól rét-
tegő vasárnapi katonáknak és a klánokba tömörülő, kontrollerral alvó kanapégyilkosoknak,
hiszen a két szeparatista csoportot csak a vér szagának szeretete köti össze.

Bízunk benne, hogy azért ennél némileg több motiválja a casual és hardcore gamereket, de Daev
hangulatképe mindenképpen magával ragadó.



1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Hiába, öregember nem gyorsvonat

Szupercella



Film

M I A LEGMEGFELELŐBB SZÓ ARRÁ, HA MEGTALÁL A NOSZTALGIAFAKTOR, ÉS GYERMEKKORUNK KEDVENC AKCIÓSZÍNÉSZEI – AKIK MÁR MÁR KISSÉ BEROZSDÁSODTAK – ÚJRA EGYESÍTIK EREJÜKET A VÁSZNON, HOGY ELSZÓRAKOZTASÁK MAGUKAT ÉS MINKET IS EGY LAZA MÁSFÉL ÓRA EREJÉIG?

2013-ban erre a Szupercella a legtalálóbb kifejezés. Mindez csupán azért meglepő, mert a film két főszereplője, Arnold Schwarzenegger és Sylvester Stallone külön-külön is próbálkoztak már kasszasikert prezentálni a közelmúltban, de csúf kudarccal végződött Sly Fejlődése és Arnie Erőnek erejével akciója is. Együtt viszont sokkal erősebbek, ezt bizonyítja vadonatúj filmjük.

A nem ritkán fordulatos tartalmazó sztori szerint Stallone karaktere, Ray Breslin munkája eltér az átlagos emberekéétől, ugyanis egy biztonsági rendszerekkel foglalkozó hatóságban tesztel börtönöket: megkeresi a kiskapukat, a gyenge láncszemeket, és megmutatja az üzemeltetőknak, a raboknak miképpen lehet esélyük kiszabadulni. Ray következő melója egy ultrabiztonságos, legmodernebb eszközökkel felszerelt intézmény, a Sirkő tesztelése, azonban homok kerül a gépezetbe, mivel elrabolják, és valóban

rabbá válik, akinek egyetlen segítségére a kijutáshoz egy Emil Rottmayer (Schwarzi) nevű fegyenc. Dióhéjban ez a történet lényege, többet nem is érdemes tudni róla, hiszen nem tartogat sok meglepetést az olykor klisés forgatókönyv, de azt a keveset legalább helyénvalóan alkalmazza.

Nincs mit tagadni, ha nem a két akciónagygyú neve díszelne a posztereken és a stábilista legelső sorában, akkor egy közepesen is silányabb akciófilmről beszélünk, amelyet előszeretettel vetítenének kéthavonta a kereskedelmi csatornák, de Schwarzenegger és Stallone pusztá jelenléte, valamint egymással való heccelődéseik („Úgy ütsz, mint egy vegetáriánus”) jelentik a Szupercella sava-borsát. Éppen ezért hunyunk szemet a film és a svéd Mikael Häfström (1408, A rítus) rendező azon hiányosságai felett, hogy a két színész már szemmel láthatóan öreg a kifejezetten rájuk fókuszáló akciójelenetekhez, és ezt a vágók is csak többé-kevésbé tudják leplezni, valamint az események is lassacskán indulnak be. Szerencsére Arnie feltűnésével ez megváltozik, noha nem hozzá tartozik a film legemlékezetesebb pillanata, ami képes a legacélosabb szívű mozilá-

tozatot is megpuhítani, de alapvetően elmondható, hogy a volt kormányzó a Szupercella humorfelelőse.

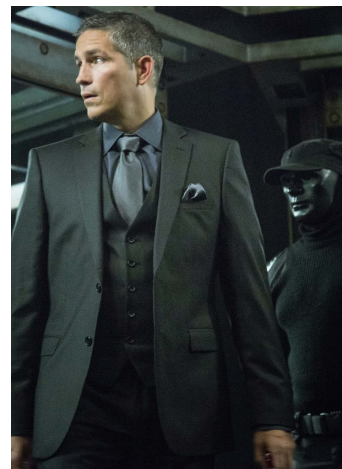
A főbb szerepek mellett a mellékkarakterek sem elhanyagolhatók. Bár a színészkedni próbáló 50 Cent továbbra sem talált olyan filmet, amiben ki tudta volna kibontakoztatni magát, azért ott van nekünk Sam Neill, Vincent D'Onofrio és a börtönigazgatót alakító Jim Caviezel is, akik megfelelően töltik ki a történet hézagait, bár karaktereik nem mentesek a logikátlanságtól, mint például hogy mért pont egy olyan orvost alkalmaznak, aki nem helyesli a börtön módszereit?

Mindent összevetve, a Szupercella minőségével kapcsolatban erősen megoszlanak a vélemények: akik ismerik és szeretik a két akciópapa munkásságát, azok mosolyogva jöttek ki a vetítésről, nyugtázva, hogy Arniek önmaguk és a nézők számára is visszatértek, akiknek emlékei viszont megkoptak a régi idők akcióiról, azok „so-so” hangulatban hagyták el a termet, és a következő alkalommal már nem biztos, hogy jegyet váltanak ilyesmire. Mert amíg szóban forgó legendáink élnek, biztosak lehetünk benne, hogy mindig lesz új film, és bárhogy is nézzük, ez így van rendjén.

Szada

Átlagos börtönmese egy adag humorral és nosztalgiaiával nyakon öntve.

3/5





sorozat

Haverok, szerelem, headshot!

Video Game High School

AZ UTÓBBI IDŐBEN KICSIT ELSZALADT A LÓ A TÉVÉCSATORNÁKKAL. Egyrészt valóságos sorozatdömping folyik, másrészt egyre nagyobb költségvetésű produkciók készülnek, így a nézettségi adatokért vívott harc is mind kiéleztettebb, kegyetlenebb, aminek sokszor a készítők és a nézők látják kárát. A rétegsorozatokra ezért mostanában nehéz idők járnak, rendre elkaszálják, vagy már eleve meg sem rendelik őket, így nem csoda, hogy egyre többen fordulnak alternatív megoldások felé. A Dr. Horrible's Sing-along Blog, a The Guild és még sok más websorozat mellett különösen jó és követendő példa erre a kickstarteres sikersztorinak számító, közvetlenül a közönség általi támogatásból finanszírozott Video Game High School, amiről szintén csak úgy süts, hogy valódi szerelemgyermek. Egy ízig-vérig geek szériáról van szó, ami olyan helyen játszódik, ami valószínűleg minden tizenéves gamer srác álma: egy iskolában, ahol idióta egyenletek, megjegyezhetetlen évszámok és hülye költők értelmetlen versei helyett játszani tanítanak, ahol az a legjobb

tanuló, akinek a legtöbb gamerscore-ja van, és ahol még a jó csajok is gamerek. Mindezt nagyon könnyed, egyedi humorral tálalják, egy percig se veszi magát komolyan, hiányosságait kellő önironiával kezeli, az amerikai középiskolai vígjátékok közhelyes kliséit pedig parodisztikus módon hasznosítja újra. Mindemellett természetesen tele van játékos utalásokkal, végtelenül szerethető karakterekkel és mérhetetlen feelgoodsággal. Ez utóbbihoz mondjuk nagyban hozzájárulnak a kevés pénzből, mégis igényesen kivitelezett akciójelenetek is, hiszen a VGHS egyik nagy különlegessége, hogy a játékokban zajló harcokat – legyen az FPS, MMORPG, verekedős vagy autós játék – mind élőszereplőkkel vették fel. Ez a megoldás pedig nemcsak hogy egyedi hangulatot kölcsönöz a sorozatnak, de a látványos effekteknek köszönhetően jól is néz ki. Eddig két évad jelent meg, de a készítők bejelentették, hogy már dolgoznak a harmadikon, aminek crowdfunding része valószínűleg valamikor a jövő év elején indul el.

mercenary

Ígyenes, ötletes és újszerű websorozat játékosokról játékosoknak. Még több ilyen!

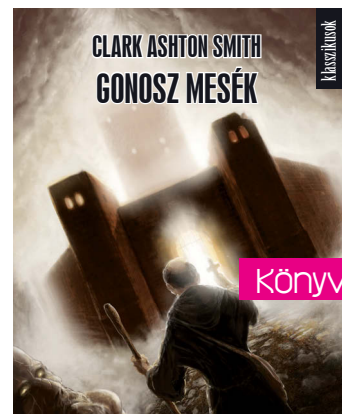
4,5/5

Clark Ashton Smith Gonosz mesék

H P LOVECRAFT KOR- ÉS PÁLYATÁRSÁT ELSŐSORBAN MINT KÖLTŐT TARTJA SZÁMON AZ UTÓKOR, NOHA PRÓZÁÍRÓI KORSZAKA IGAZI GYÖNGYSZEMEKKEL HALMOZTA EL A PULP-MAGAZINOK OLVASÓTÁBORÁT AZ 1930-AS ÉVEKBEN. A Delta Vision MesterMűvek sorozatában megjelent novellagyűjtemény a szerző ún. Averaigne-ciklusát öleli fel, tehát olyan rövid történeteket, amelyek helyszíne egy képzeletbeli francia tartomány. Smith elbeszéléseiben – legyen szó életre kelt vízköpőkről, netán egy varangyhoz kísértetiesen hasonlító banyáról vagy egy vérforraló Vénusz-szoborról – valláskritika keveredik idealizált szerelemmel, a tiltott vágyak felülkerekedésével, és érezhetően nem a félelemkeltés a legfőbb cél, holott az író hihetetlen szókinésének hála oly érzékletesen képes ábrázolni például egy gölem életre keltését, mint csak kevesen. A kötet a sorozat korábbi tagjaihoz hasonlóan átfogó ismereteket

nyújt az idehaza kevésbé ismert szerző munkásságáról és életútjáról, függetlenül szedve szinopszisokat, átdolgozott változatokat tár az olvasó elé, sőt még elemzéssel is szolgál. Ráadásul pedig most először illusztrációkkal is – többek között Averaigne térképével – találkozunk, amiért kijár az elismerő vállveregetés.

Chavalier



Könyv

Ínyencfalat a nem szokványos rémtörténetek kedvelőinek.

4,5/5

Terry Pratchett Cseles

L ONDONRÓL SOK MINDENT EL LEHETETT VOLNA MONDANI VIKTÓRIA KIRÁLYNŐ URALKODÁSÁNAK ELSŐ SZAKASZÁBAN, CSAK AZT NEM, HOGY MAGA LETT VOLNA A MEGVÁLTÁS A NYOMORGÓ MUNKÁSOSZTÁLY SZÁMÁRA. A vidékről beözönlő tömegeket rövid idő alatt megrágtá és kiköpte a város robbanásszerű növekedésnek indult ipara, mégpedig általában a Temze vízébe. Itt él és boldogul – nem is akárhogy – Cseles, az ifjú kurkász, aki a főváros csatornáit járja az esőzések idején lezúduló víz hordalékát túrva bármi értékes után. Egy napon tanúja lesz annak, amint két fickó bántalmaz egy fiatal lányt. Hősies szíre lépése az események olyan láncolatát indítja el, amiben szerepet kap a Morning Chronicle újságírójaként dolgozó Charlie Dickens, barátja, Henry Mayhew, sir Robert Peel, a rendőrség frissen kinevezett feje, de Sweeney Todd és maga a királynő is. A szeren-

cséjét megcsináló eszes fiú története épp annyi akciót, románcot és kalandot tartogat, amennyit egy ifjúsági regénytől elvárna az ember, ám a szerző Korongvilág-regényeire jellemző helyzeti és verbális komikumból többlet is el tudtam volna viselni.

Chavalier



Könyv

Korrek és szórakoztató ifjúsági kalandregény, ami meghozza a kedvet a Twist Olivér újraolvasásához.

4/5



Cirkusz

Idomított állatok nincsenek Freak Fusion Cabaret

NEM MINDENNAPI JELENSÉGBE FUTOTTAM BELE NEM-RÉG, AMIRŐL ÚGY ÉRZEM, NEM ÁRT TÁJÉKOZTATNOM A NAGYÉRDEMŰT. Szándékosan beszélek most úgy, mint egy porondmester, cirkusz volna figyelemfelhívásom tárgya. Nem abból a sátorépítős vándorfajtából valók ők, kőszínházban lépnek fel, bár gyakorta látni, ahogy a citált kőépület kertjében gyakorlatoznak, tehát a szabad ég alatt sem átaltnak kiálló dolgokra felkapaszkodni, átlenülni, egymás vállára állni, teszem azt egy békés szerda délelőtt akár. S ezt én mint laikus szemlélő a véletlenség okán a saját két vizuális érzékelőmmel meglepetten sasolhattam. Majdan mikor alkalmam adódott betelepíteni egy félreeső zugba a színpaddal enyhén srégen egy esti előadásuk alkalmával (21:00-ra volt kiírva, de találjátok ki, pontosan kezdődött-e), megnézhettem a teljes fuckin' Freak Show kabarét. Volt itt kérem szépen szakállas nő és gumiember, részeg(nek magát mutató), látszólag a közönség soraiból előlépő szalagakrobata, meg még biciklis mutatóványos is. És mindehhez olyan

muzsikaszó, amit nem volna könnyű az egyszeri amatőr betűvetőnek minden nyájas olvasója számára érthetően leírnia. Elektronikus. Modern kori, sok basszusos, kevert stílusú, jóféle zene. Mármint a nyitott füleknek. Meg a nyitott mindenérzékűeknek. A társulat először a Tűzraktérben állta be főhadiszállását, de annak szomorú halála után az R-be (R33) költöztek át, ami az egyedüli oka annak, hogy ismerem őket. Azt mondom, nem mindenkinek való a fentebb – szándékom szerint – dicsérő szavakkal ajánlgatott csoport munkássága, hisz sokan vagyunk sokfélék, ez amolyan hippimóka inkább, a gyakran viszatérő nézők egy része barát, más része távoli ismerős, egy maradék nagy halmaza meg amolyan urbánus érdeklődő, sálas/kendős/sapkás/vagy nem ebbe a fejedős kasztba tartozó egyéb fura alak. Ha láttok valahol FFC flyert, ami egy közelgő előadással kecsegtet, most már legalább tudni fogjátok, sanszos-e, hogy tetszetős kikapcsolódásra leltek, ha megnézik őket. Én biztos meg fogom még pár-szor, állandóan változik a műsor.

H.A.L.

facebook.com/FreakFusion

4/5

Bezzeg a kurva Beckek Bezzeg a kurva Beckek

SZOKATLAN NEVET VÁLASZTOTT MAGÁNAK A 30Y-BÓL ISMERŐS TESTVÉRPÁR.

A Beck László „Zaza” és Beck Zoli alkotta, 2011-ben alakult formációnak jó oka volt a „kurva Beckek” kifejezés használatára: a zenekar 2008-ban elhunyt hangmérnöke, Bóra Dávid hívta őket így, és mivel ez volt az egyetlen „név”, ami alatt mindkét Beck fiút érteni lehetett, adta magát. Míg a 30Y pihen, addig a Beckek aktivizálták magukat, és kiadták első lemezüket, amin nem meglepő módon Zaza a dobokat püföli, Zoli pedig elektromos gitáron játszik, és többnyire ő is énekel. Újdonság viszont, hogy néhány szám (Nálam a Kertben, Boltba Kifli) erejéig Zaza is megmutatja, hogy nem csak a háttérvokálózás megy neki, és ez is azon tulajdonságok egyike, amelyek különlegessé teszik a lemezt. Persze érződik, hogy a srácoknak van valami köze a 30Y-hoz, csak most nincs szintetizátor, nincs basszusgitár – az van, amire két ember meg néhány számítógéppel kevert effekt képes, de abból bőven. A 4

Interlude azért megsúgja, hogy a lemez számról számra haladva válik egésszé, de a dalok magukban is élvezetesek. Többnyire zúzós dalokkal találkozni, de a Rajta leszek és az albumot záró Boltba Kifli kellemesen pihentet két fejrázás-ugrálás között. A Bezzeg a Kurva Beckek semmilyen értelemben sem kizárólag a 30Y-rajongóknak szól, és bár az Interlude 4 lemezre kerülését nehéz megérteni, az alternatív zene kedvelői az év egyik legjobb albumát kapják meg vele.

Paca



Zene

Amíg a 30Y szünetel, a Beckek saját vállalkozásba vágta, és bizony ez is megy nekik.

5/5

Motörhead Aftershock

EGY HETE FOGLALKOZTAT A TÉMA, HOGYAN KEZDJEK NEKI A MOTÖRHEAD LEGÚJABB ALBUMA AJÁNLÓJÁNAK.

A lemezt először meghallgatva muszáj volt hangosan felvetnem, Lemmy most már tényleg, egyértelműen megöregedett. Nem illik ilyet mondani egy rocklegendáról, de be kell látnom. Olyan hasonlatok cikáztak a fejemben, mint hogy talán legjobban egy tompa ceruzával tudnám leírni a véleményem, ez viszont már csak a zenekar iránt érzett tisztelem miatt sem lett volna illendő. Az albumon nagyrészt tempós, középtempós dalok találhatóak, sajnos az a kemény hangzás, ami még a 2008-as Motörizernél is megvolt, sokat egyszerűsödött, és nem jó értelemben. Több helyütt akár már rocksztingernek is tekinthető gitárszólók és ritmusok jelennek meg, amiktől például az olyan trackek, mint a Death Machine vagy a többre hivatott Keep Your Powder Dry elvesztik erejüket. A kezdő dal megfelelő felütés,

de be kell látni, hogy Lemmynek már nem szabadna ehhez hasonlóan gyors nótákat a szájába adni. A Lost Woman Blues és a kicsit doorsos hangzást használó Dust and Glass viszont új életre kelti az öregot. Remélni szeretném, hogy az ebben az albumban hallható lassabb dalok elhoznak egy új irányt, és nem az utolsó felülváltések egyikét hallhattam.

Fulton



Zene

A Motörhead igazi hangzása csak foszlányokban van jelen, de lehetőségeket még tartogat az Aftershock.

3,5/5

Neochrome Perihelion

DEBRECENBE UTAZVÁN EGY ROMÁN KEDVENC, A DORDEDUH KONCERTJÉRE, AZ UNIVERZUM PEREMVIDÉKÉRE, SOKSZÍNŰ FLUIDRÉSZECSKÉK RENDSZERÉBE, MONOLITKÖVEK TÁNCÁBA KEVEREDTEM EGY HELYI BANDA, A NEOCHROME-NAK HÁLA. Az egész este koronáját jelentette fellépésük; habár színvonalas volt a többi fellépő is, egyszerűen taroltak. Régebben Neochrome-nak hívták magukat, de Perihelion lemezük nemcsak egy betűcserét hozott, hanem drasztikusan más irányt vett zenéjük is. A srácok itthagyták a földön minden kezdeti csetlés-botlásukat, és kilótták magukat az űrbe, hogy a black/avantgard metal legújabb, vörösen izzó csillaga lehessenek. Számos progresszív megoldással meglevenedő galaxisukat mesterialien komponált, éteri gitárfutamokkal, ízes szintetizátorjátékkal és olyan ritmusszekcióval építik fel, ami előtt csak leborulni tudok. Egyesek a Borknagar

vagy az Arcturus munkáihoz hasonlítják a korongot, lehet, hogy igazuk van, azzal a megjegyzéssel, hogy az említett zenekarok soha nem raktak le akkora hatású lemezt, mint a Perihelion. Egy szépséghibája a történetnek a szerzői kiadás. Csupán egy debreceni boltból rendelhető meg a küllemre is színvonalas digipack kiadvány.

kowala



Zene

Debrecen felett a kozmosz.

5/5

Kryptic Minds & Paul Mac Icon

ABRIT DUBSTEP- ÉS TECHNOSCÉNA KULTIKUS ALAKJAI ÖSSZEFOGTA, ÉS ÖSSZEHOZTÁK AZ ÉV EGYIK LEGKIEMLEKEDŐBB KISLEMEZÉT. A Kryptic Minds duója és a veterán Paul Mac nem először dolgozott együtt, a tavalyi Osiris Music UK-nál megjelent EP után most a rejtélyes Tactical kiadónál jött ki az Icon. A címadó track bármilyen warm up-szettet feldob, kattogós tech-house alapjára épített acid-futamai remekül ellenpontozzák a háttér visszafogottabb, trance-es dallamát. Az Icon remixét maga Paul Mac készítette el Valmay álnéven, a lényeges stílusjegyeket megahagyva, de a funk vonalat kiemelve az eredetiből. A „B-oldalas” Warped State már erőteljesebb alapokkal operál, old school psycho-techno; egy klasszikus Hyperspace-en simán elfért volna főműsoridőben. Az igazán meglepő azonban a két Killawatt remix (az Iconé csak digitális formátumban jelent meg), amelyek az off-beat/

darktechno hőskorába repítik vissza a hallgatót. Így a nem éppen vidám számaikról elhíresült zenészek egy újabb jelentésszerűt gazdagították életművüket, most már a felemlegetett műfaji hibrideket is kipipálhatják. A cirkuláló stílusok lehetőségét adnak az intelligensebb zenészeknek a kísérletezésre, amivel a Kryptic Minds és Paul Mac maradéktalanul élt is.

Haka



Zene

Bátor és okos technólemez, nem csak a rajongóknak ajánlva.

4,5/5

Rude Awakening Judas

A2000-ES ÉVEK EGYIK LEGEGYEDIBB ZENEI PROJEKTJÉT, A RUDE AWAKENINGET KÉT DOLOG TETTE IGAZÁN ISMERTTÉ: a túlvezérlés mint öncélú művészeti kifejezőeszköz használata és a híd, amit a hardcore és a schranz közé vert. Hiszen bár sokan sokféleképpen próbálták korábban is összeházasítani a technót a hardcore-ral, egyik sem lett annyira elemien nyers és földbe döngölően kemény, mint amit a holland DJ Promo létrehozott. Ő pedig nemrégiben úgy döntött, nyugalmazza ezt az – utóbbi időben fájóan inaktív – alteregóját és a hozzá kapcsolódó, nevével fémjelzett klubsorozatot, a Club r_AW-t. A búcsú részeként tartottak még egy utolsó bulit Amszterdamban, az elmúlt öt év kiadatlan számaiból pedig összeraktak még egy albumra valót. Sajnos érezni is rajta, hogy ez már csak a maradék, az új trackekből szinte kivétel nélkül kivesszett a régiekre olyannyira jellemző lendület, a művészeti értékkel

bíró nyersességet pedig helyenként zavarba ejtő kidolgozatlanosság váltotta fel. A korábbi CD-k jövőbe mutató zenei kísérletei után tehát már csak egy koncepciótlan, múltba révedő improvizációt kapunk, ami egyúttal válasz lehet arra is, miért döntött végül Promo úgy, hogy temeti ezt az énjét, elárulva ezzel sok rajongóját.

mercenary



Zene

Őszinte búcsú egy korszaktól, egy határokat feszegető, innovatív zenei kísérlettől, és természetesen annak rajongóitól.

3,5/5

Marge Stronger

MARGE, AKINEK ASTRYD NEVŰ FORMÁCIÓJÁRÓL ÍRTUNK MÁR HASÁBJAINKON, NEMRÉG JELENTETTE MEG ÚJ KISLEMEZÉT, AMELYHEZ EGY MARKÁNS ARCULATVÁLTÁS IS TÁRSUL. A 2010-es And album a mai napig ingyenesen letölthető a diva weboldaláról – mint ahogy az új EP is –, melyen még jazzys, soulós, triphopos számok találhatóak. A köztes időszakban, az azóta feloszlott Astryd énekesnőjeként Marge belekóstolt a futurisztikusabb stílusokba, és úgy tűnik, ezt a vonalat viszi a továbbiakban. A bassmusic, post dubstep kategóriákba illeszthető új számokhoz igazodó színpadi arculat már megtekinthető volt egy trafós és egy A38-as koncerten is. A trópusi basszusvonalakkal és glitch-hop elemekkel teletűzdelt zenei alapanyagért két hazai, de külföldön is elismert producer, Tropic és yvein monq a felelősek. Az új lemez intimebb, személyesebb, fátyolosabb karaktere már a nyitó Escape-ben felismerhető: stílusosan felépülő 4/4-es struktúráját Stamusic egy

remixben bolondította saját, bohémabb képére. A Stronger balladaszerű miliője egy hozzáillő klipet is kapott, a Work It pedig tempósabb, törzsi zenéket idéző hangulata miatt marad emlékezetes. Az új színpadi show mellett két kislemezzel is jelentkezik Marge az év még folyamán, melyet 2014 elején az új élő produkció alapját jelentő Under the Visible Line LP követ.

Haka



Zene

Követendő példa a több száz magyar énekesnőnek.

4/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA

Megjelenik december 13-án

KÖVRSZÁM

NEED FOR SPEED: RIVALS

Nagyot kell teljesítenie ahhoz az új Need for Speednek, hogy ki-elégítse a sorozat rajongóit és a casual versenyzőket is. Alapvetően minden adott a sikerhez: egy, a tavalyi Need for Speed epizód-

hoz hasonló nyitott világ tele kihívásokkal, unlockolható autók-kal és örökké éber rendőrökkel. Ezúttal is beülhetünk az egzotikus autósodák valamelyikébe, vagy magunkra ölthetjük a tör-

vény őreinek egyenruháját. Csodálatos látványvilág, sebességmámor és az új AllDrive rendszer igyekszik meggyőzni a négyke-rekűek szerelmeseit. Meglátjuk, hogy ennyi újítás elég lesz-e.



WORLD OF WARPLANES

A Wargaming.net srácai megérkeztek új játékkal, amiben a földi csaták helyett az eget kell meghódítanunk. Az ég látványa és a repülő hangja kellemes változás, de ennyi vajon elég ahhoz, hogy kellően lebilincselő és népszerű legyen?



XCOM: ENEMY WITHIN

Az Enemy Unknown azonnal egyik kedvencünké vált, a kihívás és az elképesztően mély taktikai rész hetekre a székhez szegezett minket. Az Enemy Within során ismét miénk a parancsnok szerepe, a kérdés csak az, hogy kapunk-e valami újat is mellé.



LEGO MARVEL SUPER HEROES

A DC hősei után most a Marvel csodabogarái kapnak főszerepet. A Boszszuállók stábján kívül még rengeteg szuperhőssel lesz alkalmunk megmenteni a világot. Rossz LEGO címet még nem kaptunk, reméljük, ez így is marad.



GAMER EGEREK

Minden gamer számítógép elengedhetetlen kelléke egy megfelelő tudású játékos egér. Alaposan szétnézünk a gamer egerek piacán, és kipróbálunk néhány új csúcskategóriás változatot is. A teszt mellett pedig konkrét vásárlási tanácsokkal is segítjük a döntést.

GameStar A KÖVETKEZŐ GAMESTAR TELJES JÁTEK!

TELJES JÁTEK

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 3. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 1. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 2. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 3. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 4. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 5. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 6. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 7. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 8. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 9. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 10. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 11. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 12. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 13. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 14. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 15. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 16. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 17. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 18. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 19. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 20. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 21. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 22. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 23. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 24. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 25. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 26. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 27. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 28. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 29. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 30. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 31. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 32. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 33. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 34. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 35. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 36. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 37. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 38. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 39. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 40. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 41. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 42. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 43. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 44. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 45. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 46. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 47. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 48. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 49. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 50. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 51. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 52. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 53. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 54. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 55. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 56. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 57. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 58. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 59. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 60. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 61. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 62. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 63. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 64. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 65. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 66. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 67. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 68. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 69. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 70. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 71. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 72. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 73. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 74. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 75. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 76. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 77. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 78. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 79. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 80. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 81. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 82. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 83. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 84. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 85. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 86. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 87. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 88. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 89. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 90. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 91. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 92. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 93. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 94. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 95. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 96. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 97. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 98. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 99. rész

GameStar - Assassin's Creed IV: Black Flag végigjátás 100. rész

FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!

Ismét olyan széles a választék a teljes játékok terén, hogy nem tudtuk még eldönteni, melyiket csomagoljuk a 2013/12-es lapszám mellé. Továbbá hivatkozhatnánk nyugodtan arra, hogy jelenleg is folynak a tárgyalások, hiszen mindkét állítás igaz. Ezúttal is számos jelöltet megvizsgálunk, mielőtt kiválasztanánk közülük azt, amelyiknek szerintünk a leginkább örülnének. A befürtöt a lapszám megjelenése előtti napokban a GameStar Online-on (gamestar.hu) fogjuk bejelenteni, addig pedig szíves türelmeteket kérjük. Köszönjük!

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 oroszlanok között. A '80-as évek angol futballválósága, nyersen, keményen, az arcodba bele! Dél-londoni szlenggel szólva: „csúcs” könyv, fanatikuskoknak kötelező darab!”

TrollFoci

„A szereplők Nick Hornby belvárosi zsúrfiúszurkolásától eltávolodva már majdnem elérték Vinnie Jones hatalmas gyökerét”

Horti Gábor, Sportklub

Előrendelhető:
20%
kedvezmény!
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
ESET Smart Security

NSGB6-CXWG8-4KCK8-8WCEV-F9TIS
DRVWC-ZFTR4-CK44K-KWCW4-K7W8I
4JU5958H

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

HÁTTÉRKÉPEK

Assassin's Creed IV: Black Flag,
Batman: Arkham Origins,
Call of Duty: Ghosts,
Star Wars 1313



EGYÉB

Batman: Arkham Asylum demó,
videokártya-driverek

XBOX LIVE.
GOLD
MEMBERSHIP

MAGYARÍTÁSOK

Tom Evin jóvoltából magyarul élvezhetjük az Enslaved: Odyssey to the West és a Remember Me történetét. Köszönjük szépen!

XBOX LIVE GOLD-KÓD

Mindig is érdekelt, milyen előnyökkel jár az Arany tagság? Most kiderül! Részletekért látogass el a gamestar.hu/xboxlivegold oldalra.



TELJES JÁTÉK HOMEFRONT

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 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



VIDEOTESZT BATMAN: ARKHAM ORIGINS



VIDEOTESZT BATTLEFIELD 4

Intel® Core™ i7-4500U Processor



The power to do more

Új Inspiron 7000-es sorozat.
Lenyűgöző teljesítmény és elegancia.



A Dell megalkotta a legújabb 17 colos Inspiron modelljét, amelynek teljesítménye az asztali gépekével vetekszik. A villámgyors grafikának, és káprázatos képernyőjének köszönhetően élmény vele a munka és a játék is, valódi szórakoztató központ a család minden tagjának. **Az Ön kívánsága szerint tervezve.**

További információ: www.notebookspecialista.hu



Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

JAPÁN PRECIZITÁS KOMPROMISSZUMOK NÉLKÜL

Toshiba P855-33U gamer notebook

+ ajándék Grid 2 játékszoftver és MadCatz
R.A.T. 7 Gaming Mouse – Matt Black



Intel Core i7 3630QM
CPU, 8 GB RAM, 1 TB HDD,
NVIDIA GeForce GT640M
CUDA 2 GB VGA, 15.6" LED
kijelző, WIN8 64 bites
operációs rendszer

Toshiba X70-A-11L gamer notebook

+ ajándék Grid 2 játékszoftver és
MadCatz R.A.T. 7 Gaming Mouse – Red



Intel Core i7-4700MQ 2,40/3,40 GHz (Turbo) CPU,
256 GB SSD, 2x1TB HDD, 32 GB RAM,
NVIDIA GeForce GTX 770M CUDA 3 GB VGA



**extreme
digital**
www.edigital.hu

Az akciós csomagok megvásárolhatók
az Extreme Digital-ban.

TOSHIBA
Leading Innovation >>>