

TELJES  
JÁTÉK

JUST CAUSE 2



STEAMEN AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2013/12

# GameStar

DUNGEONS  
& DRAGONS  
**NEVERWINTER**  
PROMÓCIÓS KÓD  
A MAGAZINBAN

○△□×

MEGÉRKEZETT A

# PLAYSTATION 4

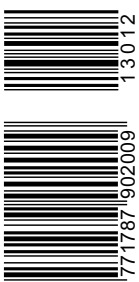


## MELYIKEN JÁTSSZ?



MEGMONDJUK, KI LESZ  
A NYOLCADIK GENERÁCIÓ  
NEHÉZSÚLYÚ BAJNOKA

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2013/12





## DIGITECH TAB 7

**Processzor:**  
Boxchip A13 Cortex A8, 1.2GHz (Simple Core)  
**Memória:** 4GB beépített memória  
**Kijelző:** 7" Multi-Touch (480 x 800)  
Wireless 802.11b/g/n  
Webcamera  
12 hónap garancia  
Android™ 4.0

~~Régi ár: 19 900 Ft~~



**16 900 Ft**

**3 000 Ft kedvezmény!**

## SAMSUNG GALAXY TAB 3

**Processzor:**  
ARM Cortex™-A9 (OMAP 4430 Dual-Core, 1 GHz)  
**Memória:** 8GB beépített memória  
**Kijelző:** 7.0" Multi-Touch 1024x600  
Wireless 802.11b/g/n • Bluetooth 3.0  
Webcamera (beépített)  
24 hónap garancia  
Android™ 4.0

~~Régi ár: 59 900 Ft~~

**49 900 Ft**

**10 000 Ft kedvezmény!**



## TEXET TM-7854

**Processzor:**  
ARM Cortex™-A7 (Boxchip A31s Quad-core, 1 GHz)  
**Memória:** 16GB beépített memória  
**Kijelző:** 7,85" HD Multi-Touch IPS (1024x768)  
Wireless 802.11b/g/n  
Webcamera (beépített)  
24 hónap garancia  
Android™ 4.2

~~Régi ár: 54 900 Ft~~

**49 900 Ft**

**5 000 Ft kedvezmény!**



Az ajánlatunk 2013. december 1 - 31-ig, vagy a készlet erejéig érvényes. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

[www.notebook.hu](http://www.notebook.hu) | (+36) 1 555-2-888 | [notebook@notebook.hu](mailto:notebook@notebook.hu)

# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@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

Lednecki József (Hunter) jlednecki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Odrovics Szonja (szonja) szodrovics@gamestar.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epreszuszle) dvigh@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 hírlapkezelőknél, 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.

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

print-audit

# CÍMLAPSZTORI



## » 30 SZIASZTOK!



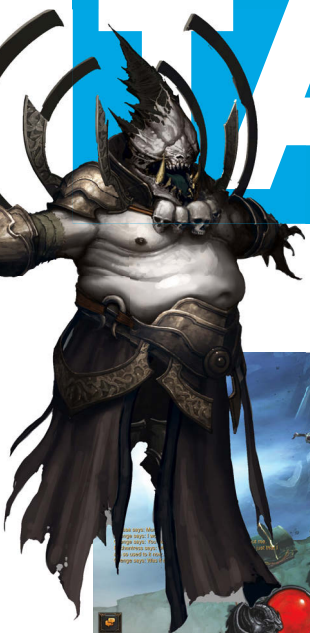
## ELÉRKEZTÜNK 2013 UTOLSÓ GAMESTARJÁHOZ.

Ilyenkor szoktunk évet értékelni, elmondani azt, hogy mennyire jó volt az elmúlt 365 nap, de ezt most nem fogjuk megtenni, hiszen a magunk mögött hagytunk 12 hónapot magáért beszél. Nagyon örülünk, hogy ebben a változó világban is sikerült megőriznünk hűséges olvasóinkat, sőt egy-egy megjelenéskor még az átlagosnál is többen választották a GameStar nyomtatott formáját. Mert azért tegyük a szívünkre a kezünket: a Facebook, a Twitter és a YouTube korában is utánozhatatlan érzés leülni egy kényelmes fotelbe, hátradőlni, kibontani a frissen érkezett GameStar, mélyen beszívni a friss magazinok utánozhatatlan illatát, és elolvasni kedvenc cikkirónk legújabb tesztjét. Idén nagyon sokat tettünk hónapról hónapra azért, hogy ismét minket válasszatok. Voltak olyan hónapok, amikor két teljes játékot adtunk, bevezettük a GameStar VIP-kártyát, elsőként ajándékoztunk PlayStation Plus- és Xbox Live Gold-kódot, megszerveztünk egy fergeteges GameStar táborot, megújult a GameStar Online, elindítottuk GameNight rendezvényünket, találkozhattok velünk a PlayIT rendezvényeken, és még so-

rolhatnám tovább fejlesztéseinket, de most nem ez a cél. A lényeg az, hogy jövőre 15. éve lesz a piacon a GameStar, és már megvannak az előzetes terveink a következő 15-re is. Reméljük, hogy velünk lesztek akkor is! A decemberi számban értelemszerűen az új generációs konzolokat helyeztük előtérbe – úgy gondoljuk, hogy hét-nyolc évente egyszer megérdemlik a konzolok, hogy reflektorfénybe kerüljenek. Nem hanyagoltuk el a PC-t sem, összeraktunk egy nagyon komoly konfigurációt, ami már most lealázza a next-gen konzolokat, és legalább három évig hozzá sem kell nyúlnunk. Ismételtelen szeretnénk felhívni figyelmeteket előfizetési akciónkra, nagyon komoly ajándékokat lehet nyerni, illetve választani a jövő évi prémium előfizetés mellé. F2P rovatunkban találtok egy kódot, amit beváltva extra ajándékokhoz juthattok a *Neverwinter* MMORPG-ben, próbáltok ki, hátha ott ragadtok, és találkoztok a Csarnok hőseivel. Végezetül nincs más hátra, mint hogy minden kedves olvasónknak és családjának nagyon kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új esztendőket kívánjak. Tartsatok velünk 2014-ben is!

Mocsy

# STARTALOM



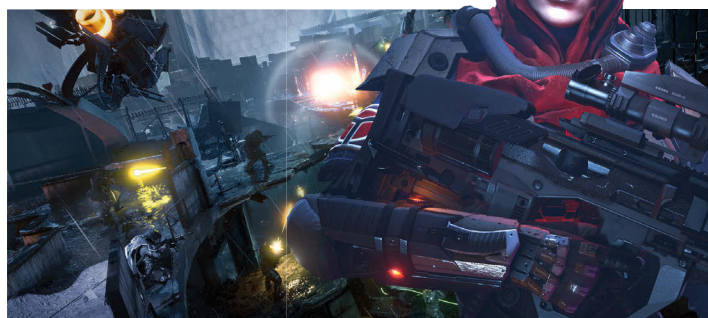
DIABLO III: REAPER OF SOULS

28



PLAYSTATION 4

30



KILLZONE: SHADOW FALL

32



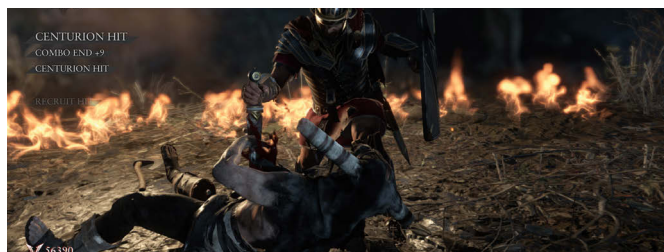
XBOX ONE

38



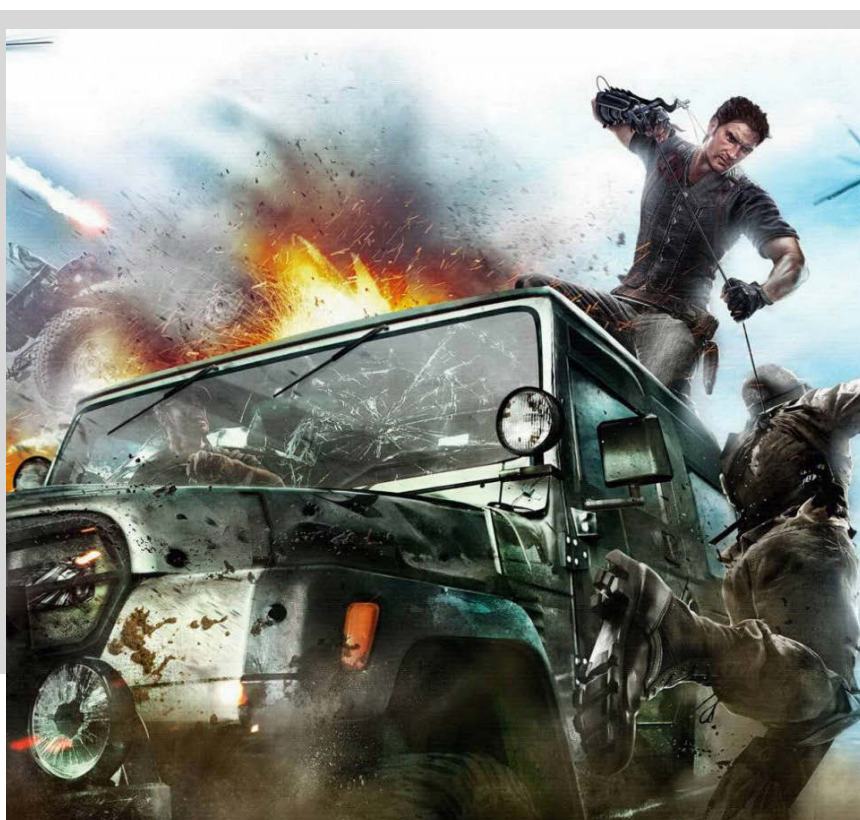
FORZA MOTORSPORT 5

40



RYSE: SON OF ROME

41





NEED FOR SPEED: RIVALS

46



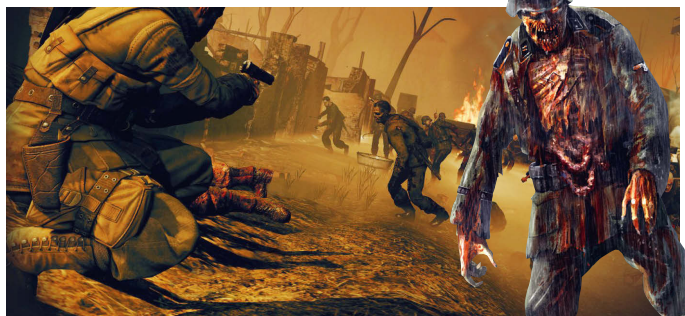
WORLD OF WARPLANES

52



TRAIN SIMULATOR 2014

67



SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY 2

75

## TELJES JÁTÉK JUST CAUSE 2

**R**ICO RODRIGUEZT, A CIA LEGJOBBJÁT EZÜTTAL PANAU SZIGETÉRE KÜLDIK, AHOZ LE KELL GYŐZNI AZ URALKODÓ KATONAI REZSIMET. Az ügynek személyes vonatkozása is van, mivel Rico egykori főnöke és mentora, Tom Sheldon is ide szökött. A játékban olyan látványos mutatványokat hajthatunk végre, mint például a repülőkről repülőkre átugrást, valamint rengeteg akció-

filmes jelenetben lehet részünk, ha elég bátrak vagyunk kivitelezésükhöz. Hasonlóan az első részhez, itt is két fontos eszközünk lesz: a horog és az ejtőernyő, melyek ismét nagy segítségünkre lesznek. A telepítés indításához kattintsatok az autorun.exe ikonra! A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges, kódbevitél: [gamestar.hu/justcause2](http://gamestar.hu/justcause2)

## BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 22 PLAYIT
- 24 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
- 26 WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
- 28 DIABLO III: REAPER OF SOULS

### TESZT

- 30 PLAYSTATION 4
- 32 KILLZONE: SHADOW FALL
- 34 KNACK
- 35 RESOGUN
- 36 KARÁCSONYI ELŐFIZETŐI AKCIÓ
- 38 XBOX ONE
- 40 FORZA MOTORSPORT 5
- 41 RYSE: SON OF ROME
- 42 CALL OF DUTY: GHOSTS PS4
- 43 BATTLEFIELD 4 XO
- 44 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG PS4/XO
- 45 FIFA 2014 XO
- 46 NEED FOR SPEED: RIVALS
- 50 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG PC
- 52 WORLD OF WARPLANES
- 56 LEGO MARVEL SUPER HEROES
- 58 XCOM: ENEMY WITHIN
- 60 INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION
- 62 SIMCITY: CITIES OF TOMORROW
- 64 WONDERBOOK: BOOK OF POTIONS
- 65 WONDERBOOK: WALKING WITH DINOSAURS
- 66 RAIN
- 67 TRAIN SIMULATOR 2014
- 68 ZOO TYCOON
- 70 BLOOD KNIGHTS
- 71 BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA - EPISODE 1.
- 72 BATTLE WORLDS: KRONOS
- 73 PROTEUS
- 73 RATCHET & CLANK: NEXUS
- 74 X REBIRTH
- 75 SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY 2
- 76 PATH OF EXILE
- 78 DIVINITY: DRAGON COMMANDER
- 80 TANK OPERATIONS: EUROPEAN CAMPAIGN
- 80 SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT
- 82 GT RACING 2

- 82 OCEANHORN: MONSTER OF THE UNCHARTED SEAS
- 83 RAYMAN FIESTA RUN
- 83 BLUR: OVERDRIVE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

- 86 HÍREK
- 88 A MINŐSÉGÉRT FIZETNI KELL - A LEGJOBB GAMER-EGEREK TESZTJE
- 92 GÉPFEJLESZTÉS 2014 - BAZINAGY NEXT-GEN GAMER-PC
- 94 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### KULT

- 100 ÖSSZETÖRT VALÓSÁG - HOGYAN TEGYÜK JOBBÁ A VILÁGOT AZ ONLINE JÁTÉKOKKAL?
- 102 OCULUS RIFT - AZ IGAZI NEXT-GEN
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVRSZÁM



A MINŐSÉGÉRT FIZETNI KELL - A LEGJOBB GAMER-EGEREK TESZTJE 88



GÉPFEJLESZTÉS 2014 - BAZINAGY NEXT-GEN GAMER-PC 92

Lassan itt az év vége, egyre hidegebb az idő, de a gamerszív csak most kezd rendesen pumpálni, hiszen megérkezett az új konzolgeneráció, mi pedig le is teszteltük nektek.

# DVD TARTALOM

GSTV



VIDEOTESZT FORZA MOTORSPORT 5 XBOX ONE



VIDEOTESZT CALL OF DUTY: GHOSTS PLAYSTATION 4



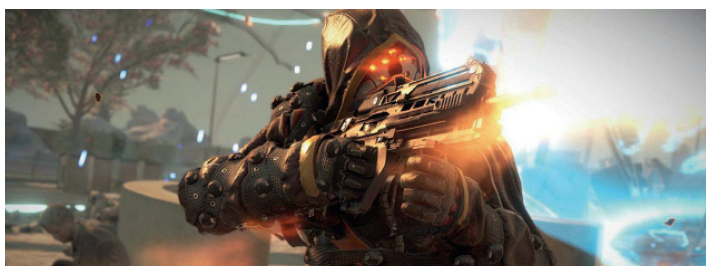
VIDEOTESZT RYSE: SON OF ROME XBOX ONE



VIDEOTESZT KNACK PLAYSTATION 4



VIDEOTESZT NEED FOR SPEED RIVALS XBOX ONE



VIDEOTESZT KILLZONE: SHADOW FALL PLAYSTATION 4

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

Amennyiben a GS\_1312 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontra, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban az autorun.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártyadriver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják január 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az [agnitum.hu/gamestar](http://agnitum.hu/gamestar) oldalra, és írd be az aktuális havi kódot. Ekkor egy újabb kódot kapsz, amit másolj be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén a [support@agnitum.hu](mailto:support@agnitum.hu) címen kérhetsz segítséget. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.



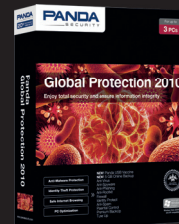
### ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelptetted a DVD-mellékleten található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program 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 termékulcsot e-mail címünk, illetve meglévő Panda ügyfélszámunk beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapunk. Probléma esetén: [support@hu.pandasecurity.com](mailto:support@hu.pandasecurity.com).



# MEET THE TEAM

Melyik volt a legkellemesebb/legkellemetlenebb PlayIT-s élményed?



MOCSY

**VÁLASZ:** Bizsergető érzés volt meglátni a World of Tanks standján a Hetzer páncélvadászt, egyből kedvem támadt egy kis Panzer General Online-ra.

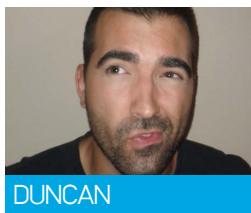
**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** BF4, AC IV, CoD: Ghosts, PGO... vagyis mindennel, ami kimaradt.  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Panzer General Online, Metro: Last Light



MAZUR

**VÁLASZ:** A legkellemesebb PlayIT-élményem most volt, a GameStar-színpadon: együtt gitározni és énekelni HP-val, BZ-vel. A legkellemetlenebb... visszazéni ugyanerről másnap a képeket.

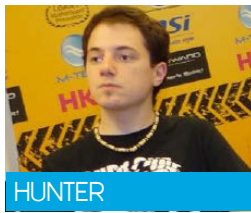
**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Assassin's Creed IV, Killzone: Shadow Fall  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** The Stanley Parable



DUNCAN

**VÁLASZ:** Az Oculus Rift volt számomra a legizgalmasabb élmény, mivel a nyitás előtt próbálhattam ki viszonylagos nyugalomban. Döbbenetes a cucc.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Killzone, BF4, AC IV  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** A GTA V azzal, hogy az arcátlanul magas elvárásokat is sikerült túlteljesítenie.



HUNTER

**VÁLASZ:** Az idei PlayIT kimaradt, de tavaly egy önjelölt énekesnőre ráhoztuk a szívrohamot, amikor indokolatlanul körbeugráltuk Duduval. És én tényleg csak üdítőt ittam.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Assassin's Creed IV, League of Legends, Hearthstone  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Hearthstone: Heroes of Warcraft



GYU

**VÁLASZ:** Egy nagyon kedves szőke bajai lánnyal metálcimbik lettünk, megbeszéltük, hogy jövőre együtt megyünk koncertre, még pacsit is adtunk rá.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Guild Wars 2, Star Trek Online, NeverWinter, WoW  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** A Star Trek Online, ami egyre jobb és jobb endgame tartalmakkal és epizódokkal jelentkezik.



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** A standunk mellett most leparkolt egy hamburgereket árusító kocsi, így az ebédszünet közeledtével nem kellett azon agyalnom, mit fogok majd legyömöszölni a torkomon.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Guild Wars 2, Homefront  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Rayman Legends, Tomb Raider



DUDU

**VÁLASZ:** Az idei Play IT-n nem tudtam részt venni, de a tavalyi után zseniális élmény volt, ahogy este random módon beültünk egy helyre karaokézni meg iszogatni a kollégákkal. Persze csak üdítőket. Igaz, RG?

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Assassin's Creed IV, Star Wars: The Force Unleashed  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Brothers: A Tale of Two Sons



DISORDER

**VÁLASZ:** Chava két éve kölcsönadott ezer forintot, amikor kilógtunk a KFC-be enni, én meg bent hagytam a pénztárcám. A következő PlayIT-en visszaadtam.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** League of Legends  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Smite



CHAVALIER

**VÁLASZ:** A csarnok másik végében lévő standnál dolgozó fiatalemberrel kiderült, hogy szívesen olvassa a cikkeimet, és még egy ajándékkal is meglepett, amit ezúton szeretnék megköszönni.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** A GTA V-tel, ha végre visszakapom Duncantól.  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Az Assassin's Creed IV visszahozta a sorozatba vetett hitem.



HP

**VÁLASZ:** Mivel a GameStar METÁL színpadon voltam végig, az a pillanat volt a csúcs, amikor a nap végén az arcomba tömtem egy chiliburgert, és bambán meredtem előre tíz óra folyamatos metálzene és üvöltés után.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Gran Turismo 6, LEGO Marvel Super Heroes  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Beyond: Two Souls, The Cave



PACA

**VÁLASZ:** Egyértelműen maga a GameStar-színpad volt a legpozitívabb. Csodálatos, hogy a Rock Band és a Guitar Hero rajtam kívül másokat is lázba hoz még ennyi év után is.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Need for Speed: Rivals, Touchgrind Skate 2  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** A Saints Row IV. Komolyabb lett, mint a The Third, és épp ez okozta a pozitív csalódást.



ADAM

**VÁLASZ:** Most vasárnap volt a legkellemetlenebb, mert nem tudtam ott lenni, és a repcsiből integettem mindenkinek. Jó okom volt kihagyni, de erről majd a következő számban.

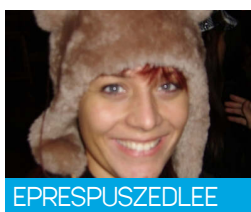
**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Az AC-vel, PS4-en.  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** A Gran Turismo 6, még mindig csak ámulok.



DAEV

**VÁLASZ:** Számomra a mostani PlayIT volt a legkellemesebb, és nem is az elképesztő programok, hanem az emberek miatt. Nagyon jó volt látni, hogy a magyar gamertársadalom milyen összetartó is tud lenni.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** AC IV, CS: GO, Skyrim  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** The Incredible Adventures of Van Helsing Complete Pack



EPRESPUSEDLEE

**VÁLASZ:** Az egész napot megalapozta, hogy a standunk mellett szólt a metál. A hangulatot fokozta a nagyszínpadon levetített Nagy Teszt Autó és tetézte az Oculus Rift, meg a rengeteg kedves, játékedvelő arc.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Nekiesek végre a Mass Effect 3-nak.  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Rayman Legends



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Az idei PlayIT citromdij-átadóműsora, amit RG-vel és Wolfival közösen vezetünk. Az általunk csinált kamujáték videója akkora sikert aratott, hogy páran azt hitték, egy létező programról szólt.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Assassin's Creed IV, Van Helsing  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Nagy Teszt Autó 5



RG

**VÁLASZ:** Egyértelműen a citromdíjas előadásunkra vagyok a legbüszkébb, ahol a kamu játékbemutatónk elég nagy sikert aratott a közönség soraiban, sőt, valaki még azt is elhitte, hogy valódi játékról beszélünk.

**MIVEL FOGSZ JÁTSZANI A KARÁCSONYI SZÜNETBEN?** Nagy Teszt Autó (ja, olyan nincs is).  
**LEGKELLEMESÉBB IDEI JÁTÉKMEGLEPÉTÉS?** Sniper Elite: Nazi Zombie Army

# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## METÁLOS KARÁCSONYT MINDENKINEKI

Nyakunkon az ünnep, van már magyar PlayStation 4, a GameStar pedig olyat zúzott a PlayIT-n, hogy a fal adta a másikat. Szóval egészen jól zárul ez az év. Most kicsit többet is foglalkozom az idei év legnagyobb játékredezvényével, mert nagy élmény volt. Talán emlékeztek rá, a GSO-n is ezerral pörgött a kampány december 1. előtt, miszerint a GameStar METÁL! Történt ez úgy, hogy megfelelően örült állapotban kitaláltuk, milyen jó is lenne ritmusjáték-versenyt összehozni a PlayIT-re, és akkor már legyen tőkös, karcos, kemény, ne aprózzuk el. Innentől 80 másodperc alatt állt fel a koncepció: a GameStar legyen metál (ja nem, hanem METÁL!), akarunk pólót és szegecset karkötőt, legyen motor, csajok, vér, halál, pusztulás. Füstöt, lángnyelveket és leharapott denevérféjet is odaképzeltünk, de hát nem lehet mindent. Szóval ez lett:

Tehát most az Arénában lesznek fényképek a GameStar életérzés-



ről, a PlayIT-n tartott ritmusjáték-versenyünk (vagyis a Bandák Hárborúja) nyertesével készítettem egy gyorsinterjút, de az olvasói levelekre is reagálok szépen, és megint csemegézhetünk verseket, köztük egy karácsonyi költeményt is, hogy adjunk a pátosznak. És persze most is szeretném elmondani nektek (így egy év után), hogy az Aréna tárt karokkal várja leveleiteket a jövőben is, szükségünk van rátok ahhoz, hogy ez a rovat méltó díszé legyen az újságnak. Márpedig ez tölektek, veletek lehetséges. Szóval az ünnepek alatt ragadjatok tollat, meséljétek el, mit kaptatok, mit vártok a 2014-es évtől, melyik játékot várjátok a legjobban, hányszor volt „Vegyetek GameStar!” felkiáltás a szilveszteri buliban (sőt, erről videót is szeretnék látni, ha esetleg lehetséges, nagyszerű érzés lenne). A rovat végén kívánok majd nektek nagyon boldog ünnepeket is, de addig lássuk, milyen levelek jöttek a decemberi Arénába!

## BELEESNI EGY UNIVERZUMBA

Sziasztok! Veletek is megesett már, hogy belebolondultatok egy játék „univerzumába”?

**Az ciki, hogy én a Resident Evil „univerzumába” bolondultam bele? Persze ez nem azt jelenti, hogy szeretnék ott lenni, csak messziről csodálom.**

Hogy kívülről fújjátok az elnevezéseket, mondhatni a részetek lett valami? Velem nagyjából négy éve történt meg. A bátyám épp egy *Warhammer 40k*-s trailert nézett. Megkérdeztem tőle, hogy mi az, és ő mesélt nekem AZ univerzumból. Csillogó szemmel hallgattam, szinte szívtam magamba a „tudást”. Amikor az első *Dawn of War* játékot hazahozta, megengedte, hogy nézzem, hogyan játszik, türelmesen elmagyarázta, mi micsoda, mire való, majd megtanított játszani.

**Nem semmi bátyus, minden gamer örülne egy ilyennek.**

Minden részét elhozta, így játszottam az első résszel, a *Winter Assault*-tal, a *Dark Crusade*-del és a *Soul Storm*-mal. Aztán a kezembe nyomta az első Dan Abnett – Gaunt szellemei regényt. Le se tudtam tenni, és amint elolvastam, a zsebpénzemből már vettem is a következő részeket.

**Abnett mindeközben elégedetten dőlt hátra kényelmes karosszékeben, és asztali tükrében megsimította gazdagokra jellemző busa szemöldökét, majd a kassza csengésének hangjára csak annyit mondott: „Király vagyok!” És igaza volt.**

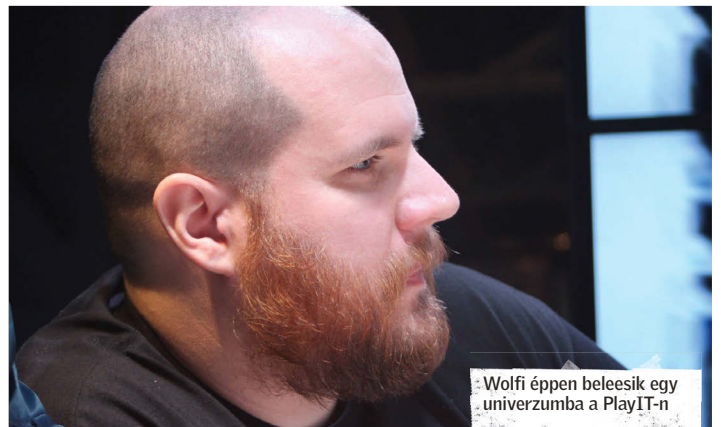
Testvéremet az istencsászár áldja meg! Megvette, és a kezem ügyébe helyezte a nagy *Warhammer* könyvet.

Egész nyáron azt olvastam. Láttam az Ultramarines című filmet. Játszottam a tavaly megjelent *Space Marine* játékkal. Most gyűjtöm a pénzt a táblás játéokra, ringbe szeretnék szállni az imperial guardokkal a CSÁSZÁR oldalán. Az univerzum majd minden titkát, történetét ismerem, játszottam majd minden játékkal, olvastam a regényeit, kódexeit, seregkönyveit. Mondhatom, szinte fanatikusan imádom! Kedvenc karaktereim az impik. Ti is rajongtok így egy univerzumért? Veletek is megesett már ilyesmi?

**Persze, mindenki rajong valamiért. Mocsynak ott a WoW, Gyu minden sci-fi-világban otthonosan mozog (főleg az Űrcsillárδοςében, meglepő módon), Chava a Deus Ex és a Halo világért van oda teljesen, és még sorolhatnám. Csodás érzés elveszni valamiben, ami ugyanolyan szépen tágul, mint az iránta érzett rajongásod.**

Más: remek az újságotok, régóta ke-restem már egy színvonalas, tartalmas gamer-újságot. A PlayIT-n vettem meg novemberi számotokat és egy pólót is, rögtön beleolvastam a megvett példányba. Nagyon remek és tartalmas, olvasótokká tettetek ezzel az egy újsággal. Csak köszönni tudom! AZ ISTENCSÁSZÁR ÁLDJON MEG TITEKET, ADJON ERŐT A TESZTELÉSEKHEZ! (ifjbalajeni)

**Meg vagyunk hatódva szépen, már meg is áldott minket azzal, hogy a lap elnyerte a tetszésedet. Mindig öröm új olvasókat köszönteni, szóval maradj velünk, látod, most már te is része vagy a terméknek. Ez a mi univerzumunk, isten hozott bennet! Folyamatosan tágul...**



Wolfi éppen beleesik egy univerzumba a PlayIT-n





## CSODÁS ÉRZÉS ELVESZNI VALAMIBEN, AMI UGYANOLYAN SZÉPEN TÁGUL, MINT AZ IRÁNTA ÉRZETT RAJONGÁSOD

### A NÉPNEK VANDA KELLI

Hello mate!

#### Ahoy!

Szóval... khhm... HP. Azért írom meg eme levelet néked és a kedves GameStar-csapatnak, mert meg szeretném köszönni sokéves munkátokat.

**Hát ez igazán kedves tőled, nem sűrűn szoktak ilyenek, és nagyon jól esik az embernek, ha mégis.**

Már másfél éve vagyok lelkes olvasótok, és nem tudlak titeket megenni. Emberek mennek, jönnek.

**Ahogy a fák is hullatják levelüket minden ősszel, s ahogy tavasszal ismét virágba borul a táj, a változás csupán illúzió, a GameStar örök!**

Újabb és újabb művek tűnnek fel a videojáték-piac égboltján, és ti mindet értékelitek, elmondjátok róla véleményeteket.

**És vitázunk veletek róla általában.**

**De ez így van rendjén.**

Cikkeiteket a változatosság, a humor jellemzi, mégis mikor kell, tárgyilagosak és komolyak tudtok lenni.

**Személyiségünk varázsa. Csak mi sem tudjuk, hogy mikor melyiket csináljuk éppen.**

Daev, Chava, Gyu (akit én valamilyen furcsa okból kifolyólag csak gájúnak tudok ejteni), Paca, Duncan, Endre és sokan mások. Mind, mind, egytől egyig költők vagytok.

**Tessék, faragom itt a rímeket, te meg mindenkit leköltözöl. Szép.**

EGY, azaz EGYETLEN EGY DOLOG, amit rendkívül sajnálok, hogy re-

mek szerkesztőtök, Vanda nem szóval meg többször. Kedves Vanda, szerintem mindenki imádja, mikor megnyilvánulsz.

**Remek szerkesztőnk Magdi egyébként, Vanda korrektor, de remélem akkor többet ír ide, ha már ilyen szépen kéri.**

(Hé, és a Másvilágot talán a szentlélek szerkeszti? – V.)

Visszatérve munkátokhoz: már másfél éve nem veszek úgy játékot, hogy ne nézzem meg véleményeteket. Engem is felháborít a FIFA, szerintem enyhén szólva furcsa az AC-k MI-je. Még sokáig tudnám sorolni azt a rengeteg pozitívumot, amit ti birtokoltok (a pozitívumot lehet birtokolni? – ne törődj velem), de inkább befejezem, nem untatlak titeket (vagy csak a kedves HP-t).

**Nem untatsz, imádom, ha szembe-dicsérnek, jót tesz a bőrnek. Mindenesetre nagyon köszönjük kedves szavaid, igyekszünk megszolgálni a jövőben is.**

Köszönöm, és végül GAMESTAR FOR' EVA! (Lighter)

**Én is gondoltam, hogy ha minden EVA-s GameStart kapna, akkor nőne az adómorál.**

### SEGÍTSÉG, NEM LESZEK OLVASÓ!

Kedves GameStar, mélyen tisztelt HP! **Fogadd őszinte hódolatomat, kedves LazZer!**

2006 óta vagyok hűséges előfizető, azóta minden lapszám megvan, van, amelyik duplán is (bár igaz, hogy a kezdeti lapjaim mellékleteit elnyeltem az éter).

**Hogyan nyel el az éter valamit? Le tudod írni kémiai egyenlettel?**

Az utóbbi években csak a Prémium előfizetést választottam, más szóba se kerülhetett.

**Hát most sem piskóta azért a felhozatal.**

Minden lapon végigrágtam magam, a mellékleteken is, viszont az utóbbi időben egy szörnyű tendenciát kezdtem felfedezni. Azzal kezdődött, hogy kezdtem elhagyni a DVD-melléklet „ledarálását”. Ha valami jó játék volt rajta, akkor betettem, felraktam, de mást nem nagyon néztem át.

**Ha most csöndben maradsz, akkor hallod a szívem darabjainak szilán-**

### kos recsegését. Miféle dráma bontakozik most ki éppen?

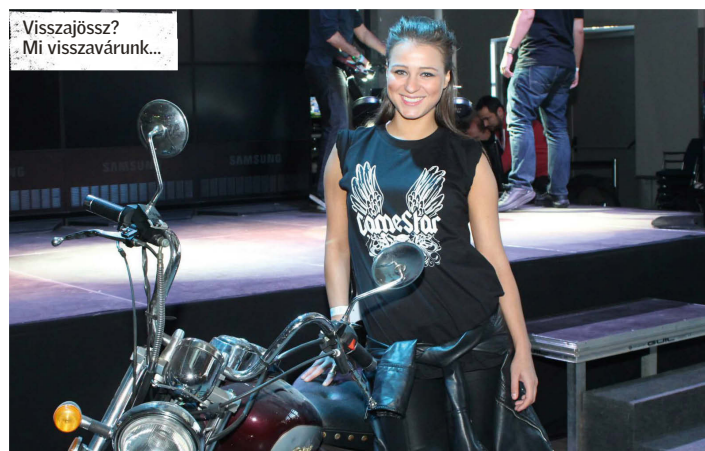
Aztán az utóbbi pár hónapban már cikkeket is ugrok át a lapból (a lapból vagy alapból?), és most, hogy lejárt az előfizetésem, nem fizettem elő újra egyből.

**Oké, most már kezdesz tényleg megrémisztetni.**

Egy lyuk tátong kaotikus szívemen, a GameStar helye. Mindig is szerettem az újságot, és az utóbbi időben egyre jobban emelkedett a lap színvonal minden szempontból (dizájn, cikkek stb.), de valahogy mégis egyre jobban kiesik az életemből. Legutolsó dön-

tésem az volt, hogy még decemberig megveszem a lapokat, hogy teljes legyen a kollekción, és utána majd alakul valahogy. Mi történhetett? Talán a mai játékipiac sekélyesedése idézte ezt elő? Segítsen, HP-wan Kenobi! Ön az utolsó reményem!

**Kedves barátom, te kéreted magad. Ha valóban tetszik a magazin, akkor miattunk olvasd, bármiről írunk is. Szívünk-lelkünk benne, kis celofánba csomagolva, ne engedd, hogy a hétköznapi szürkeség feleméssze ezt a kapcsolatot. Elmondom, milyen ritka kor hőse vagy és lehetsz. Minden GameStar magazin egy kis**



## facebook sarok

Én nem nevezném munkának, amit ti ott műveltek.

**Kaptuk ezt az arcunkba, amikor kiraktuk, hogy éppen bekapcsoltuk a PlayStation 4-et. Munkaidőben. Nehéz az életünk, hiába.**

Sokan nem a grafika miatt vesznek konzolt, hanem a hangulatért. **Mert konzolt vásárolni egy emelkedett érzés – gondolta a költő. Mondjuk mi úgy vagyunk vele, hogy a játéknak van hangulata, szinte mindegy, hogy min játszunk vele, de nem nyitunk vitát erről a továbbiakban sem.**

3,5 millió forintos PC? Talán nem laggol ezen a Minecraft. **Talán nem.**

Hogy mit csinálnék egy ilyen drága PC-vel? Hazavinném, eladnám, 2-300k-ból összeraknék egy bőven elegendő gamer PC-t, a maradék pénzt meg értelmes dolgokra költeném.

**A szó a védelemé.**

Ha minden ingyen lenne... Illetve nem is. Hogyha még ők fizetnének nekem, akkor jó üzlet lenne. Most viszont még arra sincs pénzem, hogy gyalog elmenjek kirakatokat nézni.

**A magyar rögválóság és mentalitás példabeszéde. Minden tekintetben lehangelő.**

Én is kockulok, most dobtam ki a nőmet...

**Persze nincs egyenes arányosság a kockaság és a barátnő ki-dobása között, de ha nincs az egyik, akkor könnyebben megy a másik, ez is igaz. Gamer lányok, ti hogy vagytok ezzel?**





# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓ

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 22 PLAYIT
- 24 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
- 26 WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
- 28 DIABLO III: REAPER OF SOULS



Se Titan, se Warcraft IV

# BLIZZCON 2013

**E**GY ÉV KIHAGYÁS UTÁN ISMÉT BENÉPESEDETT AZ ANAHEIM CONVENTION KÖZPONT, AHOA A BLIZZARD NOVEMBER ELEJÉN BEMUTATTA FEJLESZTÉS ALATT ÁLLÓ JÁTÉKAIT. Mindig is tudtuk, hogy a Blizzard nagyon komolyan veszi ezeket a rendezvényeket, de ez a hetedik alkalom igazán ütőse sikeredett. A 26 000 jegyet szinte percek alatt elkapkodták, ismét telt ház volt a helyszínen. A szerencsés látogatók négy Blizzard-játékot ismerhettek meg a kiállításon, ez abszolút csúcs, ennyi újdonság még soha nem volt a cég fejlesztőinél egyszerre. Két dolgot viszont nagyon sajnálunk. Az első, hogy nem kapjuk meg a *Legacy of the Void*-ot, vagyis a *StarCraft II* utolsó kiegészítőjét – a GameStar szerkesztősége ezt a kiegészítőt várta leginkább, és meglehetősen csalódottak va-

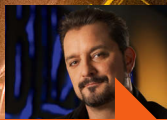
gyunk, hogy pont ez maradt ki. (Sajnos ez azt is jelenti, hogy a Blizzard áttolja 2015-re a megjelenést.) A másik nagy szívfájdalmunk az volt, hogy még mindig nem jelentették be a *Warcraft* negyedik részét. Talán majd jövőre.

### FELTÁMAD A WOW

Néhány oldallal hátrébb mindent elolvashattok a *World of Warcraft* friss kiegészítőjéről, amit érdemes róla tudni. Lesz benne sok új és újrafeldolgozott dungeon, raidek, de semmi olyan, ami alapjaiban megrengetné az MMORPG-ke-t. Arra viszont ideális lesz, hogy visszacsábítsa az elködorgött előfizetőket – a fejlesztők bíznak benne, hogy számuk ismét felmegy tízmillióra a *Warlords of Draenor* megjelenésekor (most olyan 7,6 millió körül járnak). Erre minden esély megvan, mivel ígéretes a tartalom.

### INGYEN JÁTÉK, ÖRÖK ÉLET

A Blizzard nagyon komolyan veszi az ingyenes játékok piacát, ezért mindjárt két címmel is támadják azokat, akiket elriaszt a 60 dolláros árcédula a dobozokon. A *Hearthstone*-t már egyszer alaposan körbejártuk, sőt kiszórtunk egy halom bétakulcsot is, és úgy látjuk, hogy a játékosok teljesen odáig vannak érte; ennyi korrupcióna való felhívást évek óta nem kaptunk (érdekes módon még azután is rimádkodtak a *Hearthstone*-rajongók, hogy kiderült, már csak egy hónap van hátra a nyílt bétaig, amikor aztán bárki kipróbálhatja a játékot). A Blizzconon derült ki, hogy a Blizzard ezerrel dolgozik a mobilos és a táblagépes verzió is – na akkor lesz vége a világnak, amikor ilyen játékokkal foglaljuk el magunkat a BKV-n. A készítőik kacérkodnak a gondolattal, hogy a kompetitív multi mellé becsempészik a PvE-tartalmat is, amiben a gép által



## HA TE MONDOD

**Chris Metzen igazgatóhelyettes, Blizzard Entertainment: „A Blizzcon feltölti a bennünk rejlő kockák aksijait!”**



## HA TE MONDOD

**Tom Chilton producer, Blizzard Entertainment: „Míg a szövetségesek a Black Temple-t próbálják megvédeni az Iron Horde támadásaitól, addig a hordásoknak Frostfire Ridge-ben gyűlik meg a bajuk az ogrékkal.”**

irányított különböző bossokat kell legyőznünk annak érdekében, hogy elnyerjük tőlük az extra PvE-lapokat. Látszik, hogy hosszú távra terveznek, ami nem is baj, hiszen aki igazán kitartó és ügyes, az egy fillér befizetése nélkül is beküzdheti magát a legjobbak közé.

Az idei Blizzcon volt az első alkalom, hogy a nagyközönség számára is elérhetővé tették azt a Blizzard játékokat, amelynek a legtöbbször változtatták meg a nevét. Mint ismeretes, a DOTA munkanéven futó játékot először *Blizzard All-Stars*-ra, majd *Heroes of the Storm*-ra változtatták (és még egyáltalán nem biztos, hogy itt megáll a keresztelő). A fejlesztőség nagy részének idáig sikerült távol tartania magát ettől a stílustól, de elég volt egyetlen pillantást vetni a *Diablo*, a *Warcraft* és *StarCraft* univerzumok legismertebb hőseire, és azonnal tudtuk, hogy elvesztünk. Ki ne szeretné Arthas egyetlen pa-

rancsszavára megidézni Sindragosát, a legendás csontvázsárkányt? Ki tudna ellenállni egy démonizált Tyrael arkangyalnak? A GS szerkesztőségét kilóra megvette a *Heroes of the Storm*, már alig várjuk a zárt béta elindulását. Tekintve, hogy a játék már 2010 óta készülő, elég valószínűnek tartjuk, hogy néhány hónapon belül elindul a béta, és megkezdődhet a vadászat.

### A LELKEK KASZÁSA

A *Reaper of Souls* bejelentése már megtörtént augusztusban a Gamescomon, de ettől függetlenül kiemelt figyelmet szentelünk annak a kiegészítőnek, amelytől mindenki azt várja, hogy helyreállítsa a *Diablo* sorozat megtépzott hírnevét. Mint ismeretes, az alapjátékot több mint tízmillióan vették meg, de sokan nem azt kapták, amit vártak, így néhány hónap után abbahagyták a szörnyek farmolását. A Blizzard félretette a

büszkeségét, meglépett néhány vezércserét, majd egészen új alapokra helyezte a játékot. A hírek szerint már tavasszal életbe lépnek a változások, melyektől azt remélik, hogy újra megtelnek a szerverek olyan játékosokkal, akik a szörnyek leölésével szeretnék felöltöztetni dédelgetett karaktereiket az AH-ban kötött kétes eredetű ügyletek helyett. A Blizzconon a *Reaper of Souls* kiegészítő volt a középpontban, bár legnagyobb bánatunkra sok újdonság nem derült ki róla. Nem jött be az a tippünk, mely szerint a crusader mellé bejelentenek egy második játszható karaktert is – nagy duzzogva jó lesz ez így is, de azért nem mondtunk le arról, hogy valamiféle druida is bekerüljön végre a démonhetések közé. Új infók derültek viszont ki a PS4-es verzióról: állítólag 60 fps-t fog bírni, és full HD-ben fut, de azért erre kíváncsiak vagyunk. A hangzatos *Ultimate Evil Edition* állítólag csak PS4-re jön, ben-

ne lesz az alapjáték és a kiegészítő is; aki next-genben gondolkodik, annak lehet, hogy inkább ezt lesz érdemes beszereznie. A nagy bejelentések mellett persze számos apró, de igen érdekes dolog derült ki Kaliforniában november elején. Megtudtuk, hogy 2015. december 18-án moziba megyünk (akkor jön az új *World of Warcraft* film), illetve véletlenül elkotyogta valaki, hogy egy lelkes fiatalokból álló csapat a Blizzardon belül azzal tölti a szabadidejét, hogy olyan állapotba hozza a *Warcraft* első és második részét, hogy az eredeti fejlesztők büszkének lehessenek a mára már öskövületnek számító remekművekre a mostani PC-ken is. Nem maradtak el persze a már megszokottak számító cosplay-versenyek sem, volt élő raid, *StarCraft II* döntő, szóval mindenféle földi jó, ami lázba hoz egy egyszeri Blizzard-rajongó gamert.

Mocsy

## Pikáns és pajkos PLAYSTATION 4

A system seller kifejezést arra a játékra, kiegészítőre vagy szolgáltatásra szokták használni a konzolok esetében, ami vonzóvá teszi a terméket, és kedvező hatást gyakorol annak forgalmára. A PlayStation 4 esetében még nem bukkant fel egyetlen ilyen platform-exkluzív játék sem az értékelések átlagát figyelembe véve, ám ami a szolgáltatásokat illeti, lényegesen izgalmasabb a leányzó fekvése. A havonta számos ingyenes játékot is magába foglaló PlayStation Plus nem számít újdonságnak, az viszont igen, hogy egy felnőttfilmekben utazó cég, pontosabban a Pornhub menedzsment-

je úgy döntött, teljes mellszélességgel támogatja a Sony következő generációs konzolját. Nevetni ér, de arról nem szabad elfeledkezni, hogy az elmúlt évtizedekben minden egyes alkalommal a pornó határozta meg, hogy melyik formátum marad fenn (VHS, Blu-ray), és melyik bukik el (Betamax, HD DVD). Arról nem szól a fáma, hogy pontosan mit takar a teljes körű támogatás, vagy épp mi a Sony véleménye a nem várt segítségéről, de a magunk részéről kíváncsian várjuk, hogy a konzolhoz kapható kamerát és esetleg a különféle kihívások teljesítéséért járó trófeákat is bevonják-e a dologba.



### RED VS. BLUE

Az utolsó formátumháború 2008 februárjában ért véget, amikor a Microsoft is bejelentette, hogy leáll az Xbox 360-hoz csatlakoztatható külső HD DVD-olvasók gyártásával. Ezt a döntést a nagy filmstúdiók (köztük a Warner), a pornóipar, valamint a gyártók kihátrálása előzte meg a Toshiba csalódására és a Sony legnagyobb örömeire, hiszen így már semmi sem állhatott a Blu-ray útjába.



### MI VAN BELÜL?

Beszámolók szerint a 187×124×10 milliméteres, mindössze 250 grammot nyomó Samjijon jól, kényelmesen használható eszköz 7 hüvelykes (1024×768 pixel felbontásra képes) kijelzővel, 1,2 GHz-es processzorral, 1 GB memóriával, 8 vagy 16 GB háttértárral és 2 megapixeles kamerával. Arról, hogy Észak-Koreán kívül is forgalomba hozzák-e, jelen pillanatban nincs tudomásunk.



## Államilag támogatott warez ANGRY BIRDS

Ha fejetlen, elmaradott államként ábrázolja országukat a nemzetközi sajtó, azt az ún. harmadik világbeli diktatórikus rezsimnek általában nem szíveik. Sokszor pusztán a presztízs végett kezdenek soha meg nem térülő monumentális építkezésekre, tesznek erőfeszítéseket nukleáris fegyverek és hordozórakéták kifejlesztésére vagy épp egy saját fejlesztésű táblagép elkészítésére. Észak-Koreában még az év elején mutatták be az első állami fejlesztésű táblagépet, az androidos Samjijont. A készülék nem rendelkezik internetkapcsolattal – a civil lakos-

ság számára tiltott terület a világháló, csak befolyásos párttagok, valamint külföldi turisták férhetnek hozzá legálisan –, ami azt jelenti, hogy a mintegy 43 000 forintnak megfelelő áron forgalmazott készülékre nem lehet alkalmazásboltból programokat letölteni. Cserébe viszont számos előre telepített alkalmazást és ingyenes szoftvert találni rajta. Többek között a Rovio hihetetlen népszerűségnek örvendő *Angry Birds*t, ami jól megfér a kommunizmus eszméjével összhangban hozható Elfújta a szél és más regények mellett.

## Karcsúsít a Call of Duty ELÉG A 4 GB A KUTYÁNAK

Már a megjelenés előtt komoly felháborodást váltott ki az a szomorú tény, hogy a *Call of Duty Ghosts* PC-s változata csak azokon a gépeken volt hajlandó elindulni, amelyek alaplapján legalább 6 GB RAM csúcsült. Mint köztudott, a legtöbb modern PC-ben vagy 4 GB, vagy 8 GB memória található, ezért érthető volt a felháborodás, miszerint a tizedik *Call of Duty* csak 6 GB meglete esetén hajlandó elindulni. A botrányt tovább tetézte, hogy a *Ghosts* bizonyos helyeken (főként a textúrák közelről nézve) alapo-

san elmarad a nagy rivális, a *Battlefield 4* mögött. A népharag nyomásának engedve az Infinity Ward programozói összekapták magukat, és a legújabb patch már lehetővé teszi, hogy 4 GB memóriával felszerelt gépeken is betöltődjenek a *Ghosts* kutyájának fantasztikus animációi. Mi sem igazán értjük, miért volt erre az egész negatív felhajtásra szükség, biztos dolgozik az IW-nél egy értelmes ember, aki felvetette egy megbeszélést az az örök érvényű igazságot, miszerint: „A 6 GB rossz, a 4 GB jó!”





Mi történt Ellie-vel?

## THE LAST OF US SZTORI-DLC

Végre megtörtént az, amire már június közepe óta várunk: a Naughty Dog bejelentette a *The Last of Us* című zseniális játékuk első, a sztorit bővítő kiegészítőjét. A Spike TV által a PlayStation 4 megjelenésére készített adásban a Sony stúdiója levetített egy fájdalmasan rövid, ám annál bizalomgerjesztőbb előzetest, ami egy kis bepillantást engedett a várva várt kiegészítőbe. A *Left Behind* Ellie előtörténetét meséli el, tehát akkor játszódik, mielőtt még találkozott volna Joellel. Természetesen itt sem lesz egyedül, vele tart

Riley is, akinek neve nem csak a *The Last of Us* képregényből lehet ismerős, mert a játékban is többször utalt rá Ellie. Ahogy a kampány, úgy a kiegészítő is inkább az emberi kapcsolatokról szól majd, nem egy szimpla túlélőhorror lesz, csak most Joel helyett egy másik fiatal lány csatlakozik minden idők egyik legjobb videojáték-karakteréhez. A *Left Behind* megjelenésének dátumáról egyelőre nem tudunk pontosat, viszont a Naughty Dog-os Arne Meyer szerint legkorábban valamikor 2014 elején számíthatunk rá.

## Diáklázadás

### A FOXCONN GYAKORNOKAI SZABOTÁLTÁK A PLAYSTATION 4-GYÁRTÁST?

Érdekes pletyka kelt életre a PlayStation 4 indulásakor, miszerint (a Sony szerint csak százalékos hibahatáron belüli mennyiségben) jó pár géppel azért volt gondja a tulajdonosoknak, mert a Foxconn gyárában szabotálták a gyártást. Természetesen semmilyen hivatalos megerősítés nem érkezett erről, és persze akkor sem érkezne, ha igaz lenne a pletyka, hiszen elég kellemetlen sztoriról van szó. Egy kínai kommentelő állítása szerint a Xi'an Műszaki Egyetem diákjaként kényszerült dolgozni a Foxconn PlayStation 4-es gyártósora-

in, mivel csak így kaphatott diplomát (ezt egyébként más forrás is megerősítette). Kiderült, hogy a gyárban nem bántak túl jól a fiatal gyakornokokkal – ez persze nem túl meglepő fordulat –, ami miatt elindult egy bojkott. A netes felhívás állítólag így hangzott: „Mivel a Foxconn nem bánik jól velünk, mi sem leszünk jók a PlayStation 4-hez. Azok a konzolok, amiket mi rakunk össze, a legjobb esetben is csak épphogy elindulnak majd.” A Sony azóta kijelentette, hogy minden PS4-es problémát azonnal orvosolnak, és készüléket is cserélnék panasz esetén.

### A GYÁRBAN NEM BÁNTAK TÚL JÓL A FIATAL GYAKORNOKOKKAL



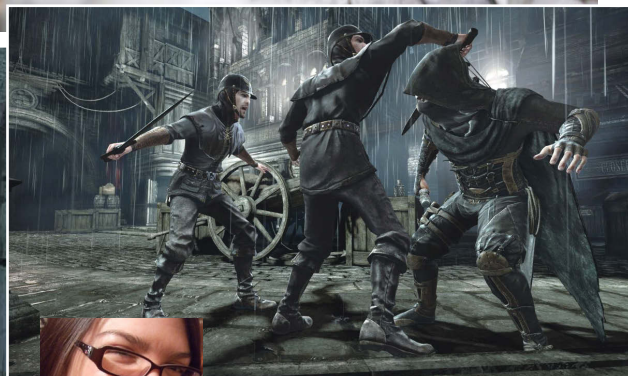
### A LEFT BEHIND ELLIE ELŐTÖRTÉNETÉT MESÉLI EL, TEHÁT AKKOR JÁTSHÓDIK, MIELŐTT MÉG TALÁLKOZOTT VOLNA JOELLEL

A rajongók kedvéért bármit

## THIEF

Egy percig sem titkoltuk, hogy a szerkesztőségben többen is alig várják, hogy február végén fejest ugorhassanak Garrett új kalandjaiba. A lopakodós játékok koronázatlan királyának next-gen (persze PS3-ra és Xbox 360-ra is megjelenik, biztos, ami biztos) felvonásáról már 2009 óta tudtunk az Eidos Montreal jóvoltából, ám a projekt csak idén márciusban érte el azt az állapotot, hogy a fejlesztők ki merjenek állni vele előbb a sajtó, majd a nagyközönség elé. A 2012 egyik legjobbjának tartott *Dishonored*-hez kísértetiesen hasonló alaphelyzetet (járvány sújtotta város, élén egy diktatórikus hajlamokat mu-

tató báróval) még csak-csak meg tudtuk bocsátani, és a főszereplő szinkronhangjának lecserélésébe is belenyugodtunk, ám az, hogy XP-t kelljen gyűjteni, mint a *Deus Ex*-ben, vagy hogy kontrollergyilkos QTE-kkel zavarjuk le a közelharcot, már túl soknak bizonyult. Októberben a tapasztalati pontoknak inthetünk búcsút, most pedig a reflexekre épülő minijátékot érte el végzete. Már csak arra lenne szükség, hogy elvessek a fejlesztők az ötletet, miszerint Garrett akár három-négy páncélos őrral is képes elbánni szemtől szemben, mert ez erősen szembemegy a *Thief* szorozat szellemiségével.



### HA TE MONDOD

Valerie Bourdeau community manager, Eidos Montreal: „Az igazat megvallva, csak ritkán kellett volna használni, de látva a rajongók reakcióját, ez a helyes döntés: nem lesz QTE.”

# Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

## TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Újra itt a kötelező toplistázás, mivel a közönség szava szent. Persze mi is szeretünk véleményt alkotni, ezért ebben a hónapban Pacát kértük fel arra, hogy írja össze az általa legjobban várt játékok toplistáját. Persze a Steam őszi vására is érdekes változásokat hozott, és a next-gen megjelenés is kavart kicsit a levesen. De nézzük szépen, sorjában!

### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN NOVEMBER VÉGÉN

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

1. CALL OF DUTY: GHOSTS
2. FIFA 14
3. BATTLEFIELD 4
4. KILLZONE: SHADOW FALL
5. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
6. LEGO MARVEL SUPER HEROES
7. GRAND THEFT AUTO V
8. NEED FOR SPEED: RIVALS
9. JUST DANCE 2014
10. BATMAN: ARKHAM ORIGINS



### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN NOVEMBER VÉGÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. SKYRIM LEGENDARY EDITION
2. BIOSHOCK INFINITE
3. COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
4. SKYRIM
5. STATE OF DECAY
6. DARK SOULS PREPARE TO DIE EDITION
7. SAINTS ROW IV
8. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
9. CALL OF DUTY: GHOSTS
10. CIVILIZATION V



### TOP 10 JÁTÉK A GSO OLVASÓI SZERINT

(Mert ezekre kerestetek rá a legtöbben)

1. THE ELDER SCROLLS: SKYRIM LEGENDARY EDITION
2. INJUSTICE: GODS AMONG US
3. GRAND THEFT AUTO V
4. PHANTASY STAR ONLINE 2
5. WATCH DOGS
6. BATTLEFIELD 4
7. PLANTS VS ZOMBIES 2
8. WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
9. CALL OF DUTY: GHOSTS
10. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

# GSO

### TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK PACA SZERINT

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

1. SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
2. WATCH DOGS
3. TOM CLANCY'S THE DIVISION
4. MAD MAX
5. TITANFALL
6. THIEF
7. MURDERED: SOUL SUSPECT
8. ARMIKROG
9. THE ORDER: 1886
10. INFAMOUS: SECOND SON



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője

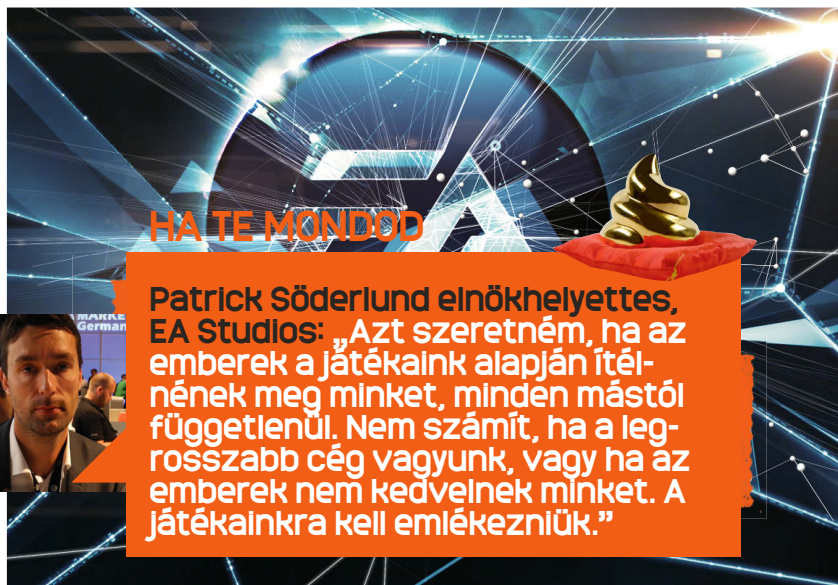


Történelmi kutatócsoportunk most is bőszen ássa az archívumot, hogy bebizonyítsa, a játékipar testiségre nevelő fertője már hosszú évek óta mérgezi a becsületes erőszakra hivatott generációk elméjét. A FarCry első része is azt mutatja, hogy a tisztességes tömeggyilkosság keserű mellékíze a hanyagul programozott élettelen testek szerencsétlen helyezkedése, ami szexuális túlfűtöttséget sugall? Vagy netán tudatos ármány ez, amely az erőszak mögött magányos férfilelkek gyászát véli felfedezni, kik az első adandó alkalommal – legyen ez az elmúlás maga – görcsösen egymásra találhatnak? A GameStar erkölcsrendészete nem hagyja annyiban a dolgot, minden szenvedélyt kiírtunk. Kérünk titeket is, küldjétek olyan képeket az [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) címre, ami szerintetek is felhaborítóan erotikus játéktörténelmi pillanatot, hogy semmi ne kerülhesse el figyelmünket. A közjó nevében köszönjük!

## AZ EA NEM ADJA A TRÓNJÁT CÍMVÉDÉS AZ ARANY TRÁGYÁN

Zsinórban másodszor sikerült az EA-nek megkaparintania az Amerika Legrosszabb Cége minősítést a The Consumerist éves olvasói felmérése alapján. A cég vezetői a megszokott hárításokkal ellentétben beismerték hibáikat, és ígéreteik szerint mindent megtesznek majd a jövőben annak érdekében, hogy a

róluk kialakult negatív képet eltöröljék. A pozitív értékelések felé vezető rögzös út első lépéseként a nagy port kavart Online Pass megszüntetése mindenképp indokolt volt, de a játékosok bizalmának visszaszerzéséhez és Kula bácsi jövő évi látogatásának elkerüléséhez ennél azért többre lesz szükség.



### HA TE MONDOD

Patrick Söderlund elnökhelyettes, EA Studios: „Azt szeretném, ha az emberek a játékaink alapján ítélnének meg minket, minden másról függetlenül. Nem számít, ha a legrosszabb cég vagyunk, vagy ha az emberek nem kedvelnek minket. A játékainkra kell emlékezniük.”



# Élő disznót nyert a Counter-Strike verseny győztese MALACA VOLT

Világszerte virágzik az e-sport; ha jön egy új, többjátékos móddal is rendelkező játék, amivel milliók játszanak, biztos, hogy sportág lesz belőle. Rengeteg gyakorlás kell ahhoz, hogy valaki bekerüljön az élmezőnybe, de minden játékkal töltött óra kifizetődik, ha az ember a dobogón állva fürdik a dicsőségben, és némi pénzzel vagy valami elképesztően értékes dologgal térhet haza. Míg a Dota 2 világbajnokságán (The International) diadalmaskodó Alliance csapat jutalma több mint 1,4 millió dollár volt, egy Koreában megrendezett Counter-Strike Online 2 verseny győztese egy élő malaccal lett gazdagabb. Igen, egy malaccal. Igen, valódival. Rózsaszín, rőfög és kunkori a farka. Bár géphez csatlakoztatni nem lehet, és a hátán sincs nyílás,

hogy spórolt pénzt tarthassunk benne, bizonyos területeken legalább olyan értékes, mint egy profi gamer-PC. A 24 éves Yoon Hee Wook a 110 kg-os malacot nagybátyja farmjára, a dél-koreai Junnam provinciában található Namjuba szállíttatta. Nem tudjuk, végül mi lett a négylábú sorsa, de kis idő elteltével alighanem a jól megérdemelt ünnepi lakoma részeként végezte. Egyébként nem Yoon az egyetlen, aki a Nexon Korea jóvoltából egy disznóval lett gazdagabb: a CS Online 2 Pig Mode-jának videóját megosztók között is kisorsoltak öt négylábút. A nyertesek választhattak, hogy a malacot élve vagy tállásra előkészítve kérik. Ennek Magyarországon sem lenne semmi akadálya, szóval kedves versenyszervezők, itt egy tuti tipp.

## OLYAN NINCS IS!

Nem lepődünk meg, ha valaki azt mondja, nem hallott még a Counter-Strike Online 2-ről. A játék csak és kizárólag ázsiai országokban érhető el, ugyanis nem a Valve fejlesztette, hanem a Nexon Korea. A licenelt termék a Source motort használja.



# A virtuális valóságban a PC az úr GYENGÉK A NEXT-GEN KONZOLOK

Az Oculus Rift fejlesztői szerint a novemberben megjelent next-gen konzolok teljesítménye nem elegendő ahhoz, hogy a sisak használatra legyenek. A legnagyobb gond az, hogy a fix hardvernek köszönhetően egyszerűen nem képesek lépést tartani a fejlődéssel. Bizonyos játékok-

ban már most látszik, hogy kevés a kraft a PS4-ben vagy az Xbox One-ban, el lehet képzelni, hogy mi lesz öt év múlva, amikor igazán beindulnak majd az Oculus Rift-játékok full HD-ban vagy akár 4K felbontásban. A mostani konzolok még a full HD-s megjelenítéssel is szen-

vednek 2D-ben, esélyük sincs, hogy ezt 3D-ben produkálják 60 képkockával másodpercenként. Nagyon úgy tűnik, hogy hosszú távon a PC-sek járnak jól megint. Ráadásul az id Software egyik ikonikus alapítója is elhagyta novemberben a céget az Oculus Rift kedvéért. John

Carmackról van szó, aki november végén vette a kalapját, és igazolt át. Ahogy a dolgok jelen pillanatban állnak, könnyen meglehet, hogy öt-tíz éven belül a sisakok ugyanolyan szériatartozékok lesznek a modern PC-khez, mint manapság a monitor, a billentyűzet vagy az egér.



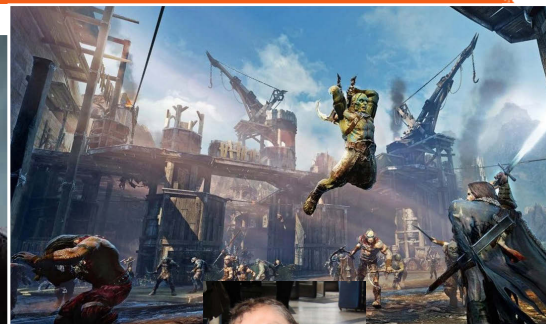
## HA TE MONDOD

**John Carmack társalapító, id Software:** „Szerettem volna technikai tanácsadó maradni az id-nél, de sajnos egész egyszerűen nem működött. Talán jobb is így, a megosztott figyelem soha nem vezet jóra.”

# Mordor árnyékában MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Beevezett a Hobbit második részének farvizén a Monolith által jegyzett új Gyűrűk ura játék, a Shadow of Mordor. Egyelőre csak a bejelentés ment ki róla, nagyon sok részlet még tisztázásra vár. Annyi már bizonyos, hogy a történet valamilyen a Hobbit és a Gyűrűk ura között játszódik, és egy Talion nevű kőszá lesz a főszereplő, akinek a családját lemészárolják Sauron Mordorba özönlő seregei. A játék főszereplője is a halottak között végezte volna, ha nincs a jóindulatú lidérc, aki

megmenti az életét. A történet nagy része Mordorban játszódik, de egy olyan időben, amikor még Sauron teremtőnyel nem változtatták kiégett pusztasággá. A cselekmény bizonyos pontokon összeér az eredeti történetekkel, elméletileg még Gollammal is találkozhatunk Mordorban, amikor az a Gyűrűt kutatva bemerészkedik a Fekete földre. A játékot 2014-re ígérik, és szinte minden platformon megjelenik majd, beleértve a next-gen konzolokat is.



**Michael de Plater vezető tervező, Monolith:** „Olyan ez, mint egy megvalósult álom. Játékot fejleszteni Középföldén. Hihetetlen!”

HA TE MONDOD

## Fényes jövő elé néz a PC

# UGRÁSSZERŰ NÖVEKEDÉS ÖT ÉVEN BELÜL

Alig baktatott át John Carmack az Oculus Rifthez, máris osztja az ést a PC-s platform mellett kiállva. Szerinte az elkövetkezendő öt évben hihetetlen minőségi ugrásnak lehetünk majd szemtanúi. Az a véleménye, hogy a 4K hamarosan része lesz a mindennapoknak (tabletek, okostelefonok, monitorok, tévék), és a GPU-k teljesítménye a tízszeresére fog növekedni. PS4-re és Xbox One-ra rengeteg tartalom lesz

elérhető, de technológiailag nagyon csúnyán le lesznek maradva. Amúgy nem igazán nevezhetjük újdonságnak, amit Carmack mond, hiszen aki ismeri a Moore-törvényt, az tudhatja, hogy átlagosan kétfévente megduplázódik az integrált áramkörök teljesítménye. Még belegondolni is durva abba, hogy milyen teljesítményre lesznek képesek a next-gen konzolok életciklusának végén (7-8 év múlva) a PC-k.

## MOORE TÖRVÉNYE

„A legalacsonyabb árú komponens összetettsége évente durván a kétszeresére nőtt... Rövid távon ez az ütem várhatóan nem fog jelentősen változni, esetleg valamelyest növekszik. Hosszú távon a növekedés üteme bizonytalanabb, bár jelenleg nincs okunk feltételezni, hogy az elkövetkező tíz évben ez változni fog, ami azt jelenti, hogy 1975-ben a legalacsonyabb árú integrált áramkör 65 000 komponenset fog tartalmazni. Úgy hiszem, hogy egy ilyen összetett áramkör megépíthető egy lapkán.” (Electronic Magazin, 1965. április 19.)

## A Modern Warfare 2 vége, a Ghosts eleje

# CALL OF DUTY COPY/PASTE?

Rengeteg támadás érte A *Call of Duty: Ghosts* megjelenése óta – és igazából előtte is. A grafikához mérten irreálisan magas gépigény és az évről évre visszatérő innovációs problémák mellett most egy komolyabb vád is felmerült. A *Ghosts* kampányának elején látható átvezető majdnem teljes egészében megegyezik a *Modern Warfare 2* végén látottal azzal a különbséggel, hogy előbbiben hőseink egy autót, míg utóbbiban egy helikopter felé támogatják sebesült bajtársukat. A játékosok

természetesen azonnal másolással és lustasággal vádolták a készítőket, de persze könnyen lehet, hogy egész másról van szó. Az Infinity Ward a *Ghosts* kapcsán többször is megemlítette, hogy az *MW2* Simon 'Ghost' Rileyja nagy inspirációt jelentett számukra a fejlesztés során, ezért nem kizárható, hogy a *Ghosts*-ban lévő jelenet tisztelgés a sorozat múltja előtt. Ha így is van, akkor is elég kockázatos lépés ezt egy olyan játékban megtenni, amit folyamatosan támadnak stagnálása miatt.



## Összetört kard megint szép lesz

# BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE

Valamikor, még egy civilizáltabb korban a *Broken Sword* név egyet jelentett a minőségi point'n'click kalandjátékokkal, és hosszú hónapokon keresztül tartotta izgalomban azokat a játékosokat, akik az akció mellett szerették a fejtörőket is. Azok az évek azonban már elmúltak, mostanában minden „nagy” kiadó menekül a kalandjátékok kockázata elől, így még az olyan régi, patinás nevek is, mint a *Broken Sword*, a közösségi finanszírozás rendszerét kell segítség-

gül hívniuk. A *Revolution* azonban sikerrel vette ezt az akadályt, az eredetileg 400 ezer dolláros összegnek majd a duplája jött össze. Ennek köszönhetően a *Broken Sword 5*-nek mindkét része megjelenik, a második januárban már letölthető. A fejlesztők szerint könnyen elképzelhető, hogy ez lesz minden idők legjobb *Broken Sword* játéka. A főszereplő természetesen megint George Stobbart, az amerikai ügyvéd, aki ismét egzotikus helyeken kerül összetűzésbe a templomos lovagokkal.



## HA TE MONDOD

**Charles Cecil CEO, Revolution: „Minőségét tekintve ez egy klasszikus Broken Sword játék lesz, de a Serpent's Curse mindenki számára tartogat majd korszakalkotó újdonságokat.”**

# Megvan a konzolháború első áldozata EZ LESZ A WII U UTOLSÓ KARÁCSONYA?

Valószínűleg megvan az új generációs konzolok háborújának első nagy áldozata, hisz a friss eladási adatok azt mutatják, hogy a két gigász – a PS4 és az Xbox One – mellett a Nintendo Wii U nem fogja sokáig húzni. A piacra kerülés után ugyanis alig két hét elteltével a Microsoft és a Sony next-gen szórakoztatóközpontjai egyaránt vésszen közel kerültek ahhoz, hogy túlszárnyalják a lassan egy éve a boltok polcairól figyelő Wii U eddigi eladásait. Mivel nem-

csak Európában, de a tengerentúlon is egyre kevesebb fogy a Nintendo termékeiből, a japán központban lázasan kutatnak a megfelelő stratégia után, ami vélhetően a jelenlegi konzol árának drasztikus csökkentéséből és egy új készülék mielőbbi megépítéséből áll majd. Persze a Nintendót már sokszor temették, ám a cégnek valahogy mindig sikerült a megújulás, így kíváncsian várjuk, mi lesz a válaszuk jelenlegi, vesztettnek tűnő helyzetükre.



## Igazolt a Crytek RENDEZŐVEL ERŐSÍTIK A NÉMET GÁRDÁT

A *God of War: Ascension* rendezője, Todd Papy átigazolt a Crytekhez, hogy tehetségét ezentúl a németek oldalán bontakoztathassa ki. Hogy a kedélyeket még inkább fokozza, Twitter és LinkedIn profilján egyaránt azzal büszkélkedett, hogy már szorgosan munkához is látott, és egy titkos projekten dolgozik. A spekulációk persze azonnal megindultak, és a legtöbb helyen a most megjelent *Ryse: Son of Rome* folytatásának lehetséges érkezését emlegetik. Remélhetőleg Todd papi jelenléte kicsit gatyába rázza a bandát, és a vérfrissítéssel a Crytek készülő új játéka

végre nemcsak arról fognak szólni, hogy a CryEngine mennyire tökéletesen képes kiaknázni az új generációs konzolok lehetőségeit, hanem a lenyűgöző látvány köré végre lebilincselő sztorit is építenek majd. Így talán a kerekasztal lovagjainak bőrében a vizuális hatásokon kívüli érdemi játékot is kapunk.

HA TE MONDOD

**Todd Papy rendező, Crytek:** „Az igazi cél az lenne, hogy a játékos soha ne akarjon felkelni a játék hosszától függetlenül, még akkor sem, ha a mosdóba kell kimennie. Ha pelenkát visel, miközben játszik, az nálam rendben van.”



PLAYSEAT

A  
VERSENYZÉS  
ÉLMÉNYE  
AZ  
OTTHONODBAN



Redbull Racing F1



Evolution



Gran Turismo

GLOBAL PARTNER



WWW.PLAYON.HU/PLAYSEAT

## TOP 10

# TÍZ DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A MICROSOFTRÓL

01



**IRÁNYÍTS ROBOHELIKOPTERT**

Az amerikai hadseregnek van egy olyan kütyüje, amit úgy hívnak, hogy Autonomous Rotorcraft, ami nem más, mint egy másodpercenként tíz sniper-lövedéket köpködő robothelikopter. El nem tudnátok képzelni, hogy mivel irányítják. Típek? Hát persze, hogy Xbox 360 kontrollerral. Sok Call of Duty epizódban szórtátok már az ólmot hasonlóakkal, de milyen érzés lehet, ha valójában bontjátok a páncélt az ellenfélről?

03



**HÁROMMILLIÓ MÉG GOMBÓCBÓL IS SOK**

Az Xbox One kontrollere több száz modell közül válogatták ki, és a fejlesztés több mint százmillió dollárt emésztett fel. Azt minden PlayStation-tulaj is tudja, hogy az Xbox 360 kontrollere a leginkább kézreálló eszköz, amit valaha játékkonzolok irányítására készítettek, ezért a Sony a DualShock 4 megalkotásakor a PS4-hez igyekezett minél inkább hasonlót alkotni. Sikerült is – ebben a generációban ugyan még a hátsó ravaszok is képesek rezegni az Xbox One kontrolleren, csak az idő dönti majd el, melyik termék irányítója lesz a felhasználók kedvence. Egy biztos: egy Xbox One controller egyetlen egy gombja több mint hárommillió gombnyomást kell, hogy kibírjon meghibásodás nélkül.

05



**A KINECTET AZ APPLE IS MEGVETTE VOLNA**

A Kinect az izraeli hadsereg technológiájára épül. Eredetileg az Apple szemeztetett vele, sokáig tárgyalásokat is folytattak, hogy miként lehetne esetleg az almás óriás hasznárá fordítani a dolgot, de végül ejtették vásárlási szándékukat, mondván, hogy túlságosan nehézkes a működés/mozgásfelismerés ahhoz, hogy minőségi módon tudják prezentálni. A Microsoft viszont úgy döntött, hogy ráugrik a dologra; jelenleg a Kinect 2.0 változattal próbálja meg meggyőzni a játékosokat, hogy bizony ez egy jó dolog, ami esetleg másra is használható a táncolás játékokon túl. Sajnos a játékosok kemény magja továbbra is csak legyint, ha a Kinectről van szó, lehetetlen komolyan venni még mindig. 2013-ban már az Apple is elég kiforrottnak találta a technológiát ahhoz, hogy felhasználják majd egy későbbi termékükben.

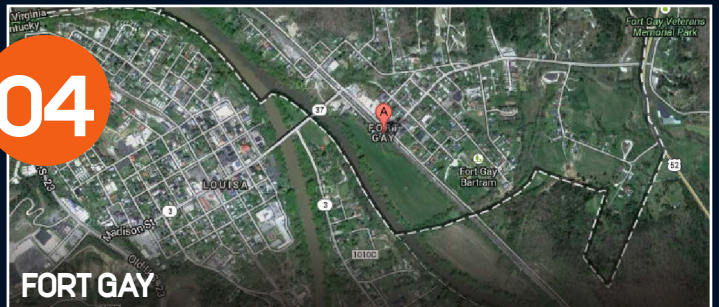
02



**NÉGYMILLIÁRD DOLLÁR VESZTESÉG**

Sohasem volt titok, hogy az első generációs Xboxot a Microsoft egyfajta tesztnek szánta. Négy év után abbahagyták a forgalmazását, plusz benyeltek négy-milliárd dollár veszteséget, ugyanis minden egyes eladott konzolon nagyjából 125 dollárt vesztek, míg a gyártósorokon volt. Tervezett veszteség volt, és az sem véletlen, hogy csak négy évig volt a piacon, hiszen rögtön tudták, miképp fejleszthetnének technológiájukon. Ezen felül az Xbox Live kezdeti kiépítése és a fejlesztések szépen vitték a pénzt, de magabiztosak voltak, és úgy vélték, ha bejön a számításuk, akkor a következő generációval (Xbox 360) majd behozzák ezt. Sikerült is, az Xbox 360 négyszer annyi felhasználóhoz jutott el, mint az eredeti Xbox.

04



**FORT GAY**

Kitiltottak egyszer egy felhasználót Xbox Live-ról, mert azt adta meg lakóhelynek, hogy Fort Gay. A Microsoft nem hitte el, hogy létezik a település – az internet rögtön felkapta a hírt, majd a felhasználó persze visszakapta az amúgy elvesztett fiókját. Nagyon figyel a cég arra, hogy senki se használhasson politikailag inkorrekt kifejezéseket fiókján, ez az eset gyakorlatilag páratlannak számít, hiszen ha valakit egyszer megbüntet a cég, és bannolja a fiókot, akkor az úgy is marad, akármennyi ideje és akármilyen sok pénzt költött játékokra az illető.

06



**A NASA ZSEBSZÁMOLÓGÉPE**

Az Xbox 360 nyolcéves technológiája még mindig erősebb, mint a NASA mai napig használt repülési adatokért felelős számítógépe. Nem hiába, ott nincs szükség tápos videokártyákra és többmagos processzorokra annak ellenére, hogy azt gondolná az ember, a valós idejű röppályakoordinálást nehéz kimatekozni.

07



## MINDEN MÁSODIK KONZOL

Az Xbox 360 konzolok első szériája, sőt az utána következő kettő is komoly meghibásodási aránnyal dolgozott. Szinte bizonyos volt, hogy egy éven belül a konzolok 56%-a tönkremegy az RROD jelenséggel kísérvé. Ilyenkor az Xbox elején található kontrollerszinkronizációs gyűrű pirosra váltott, ami a normálisan működő zöld jelzéssel ellentétben nem jelentett sok jót. Volt, aki törülközőbe csomagolta Xboxát, és úgy próbálta újra olyan hőfokra hevíteni, hogy a GPU-tokozás kis forrasztásgömböcskeit újra érintkezésre bírja, a legtöbbször azonban csak a konzol cseréje jelentett megoldást. A Microsoft három évre terjesztette ki a garanciaidőtartamot annak elkerülése végett, hogy eleve fel-feladják őket a felhasználók.

09



## MIKE ROWE PERE

Mike Rowe 2003 augusztusában bejegyezte magának a [mikerowesoft.com](http://mikerowesoft.com) webcímet, amire a Microsoft emlékezetesen elutasítón reagált. A tanulósrác nem szeretett volna mást, csak webdizájn-ismereteit szélesíteni blogján, persze a softot csak poénból írta a neve végére, mire az óriásvállalat azonnal több tonányi ügyvéddel próbálta bezártni és elvenni tőle a domain használatának jogát. Eredetileg tíz dollárt fizetett a domainért, majd – miután feldühödött azon, hogy a Microsoft megpróbálta lenyomni a torkán az akaratát – 10 000 dollárt és a per kezelési költségét követelte tőlük. Természetesen az internet azonnal felkapta a dolgot, és olyan hihetetlen mód megnőtt Mike oldalának látogatottsága, hogy új szerverparkba kellett költöztetnie domainjét. Később sikerült megállapodnia a Microsofttal – egy Xboxot, pár játékot és egy komplett tanulmányutat ajánlottak Mike-nak és családjának a Microsoft főhadiszállásán.

THIS GAME NEVER LEFT

08

YOU JUST ABANDONED IT

## HALO 2 SZERVERLEÁLLÁS

Az eredeti Xboxon a Halo 2-szerverek leállításának időpontjában egy tucatnyi játékos maradt belépve a játékban és játszott; hogy ne tudják lekapcsolni a szolgáltatást, folyamatosan ott maradtak, míg áramszünet vagy egyéb külső hatás folytán le nem dobták őket a szerverek. Napokig sikerült még így játszaniuk – egyre kisebb létszámban persze –, és a hivatalos leállítási dátum után is élvezték kedvenc játékuk online szolgáltatását.

10



## AZ XBOX VOLT AZ ELSŐ?

A Microsoft nem a 2001-ben megjelent Xboxszal érintkezett először a konzolos ipárral. Korábban segítettek a Dreamcastnek – aminek köztudottan a legjobb megjelenéskor rendelkezésre álló játékaik voltak – Windows CE-alapú operációs rendszerének fejlesztésében és a teljesen DirectX-alapú API szolgáltatásában. Majd az ekkor megszerzett tapasztalatokat öntötték bele a csúnyácska első Xboxba, a többi pedig már történelem.

# Előzetes

PLAYIT 2013



Játszd újra, GameStar

# PLAYIT 2013

**A Z ÁPRILISI PLAYIT UTÁN NYILVÁNVALÓ VOLT, HOGY KELET-KÖZÉP-EURÓPA LEGNAGYOBB GAMER-ÖSSZEJÖVELE AZ ÉVEK SZORÁN KINŐTTE MAGÁT, ÉS EGYRE KEVÉSBÉ FÉR EL A MILLENÁRIS PARKBAN.** Ez volt az oka annak, hogy a szervezők a tavaszi kiállítás után eldöntötték, a decemberi kiállítást már a kétszer akkora alapterületű Syma csarnokban fogják lebonyolítani.

## TIZENKÉTEZER LELKES JÁTÉKOS

A PlayIT kiállítások történelmében rekordszámú résztvevő látogatott el december első napján a Symába, összesen 12 000 ember volt kíváncsi a kiállításra. Már a reggeli érkezésnél látszott, hogy nagyon magas lesz a látogatószám, mivel két órával a hivatalos megnyitó előtt komoly sorok toporogtak a bejáratnál. Azok a szemfüles látogatók, akik elővételben váltották meg jegyüket, gyorsan bejutottak, ők az elsők között pillanthatták meg a hatalmas csarnokot, ami nagyon komolyan kezdett hasonlítani az E3-as kiállításokra. Monumentális standok uralták a teret, látszott, hogy a Sony és a Microsoft mindent megtesz annak érdekében, hogy népszerűsítse next-gen konzoljait. Nem lehet azonban egy rossz szavunk a kisebb kiállítókra sem, ők is mindent megtettek annak érdekében, hogy magukhoz csalogassák a látogatókat. A Dell egy akkora félköríves kijelzőt állított fel, hogy szinte elvesztünk a közepére helyezett székben, miközben a *Grid 2*-ben próbáltunk meg minél jobb időeredményt elérni. Az Asus megszokott termékpalettája mellett kipróbálhattuk a 4K-s *Battlefield 4*-et, elképesztő élményt jelentett. Aki fellátogatott az emeletre, az olyan eldugott, viszonylag csendes helyekre bukkanhatott, mint a retró kiállítás, melyet Sakman barátom szervezett, természetesen a GameStar segítségével. Bizony mondom néktek, jó volt odamenni és megtapogatni azokat a gépeket, amelyekért a nyolcvanas évek végén egy vidéki családi ház árát kérték el.

## A GAMESTAR: METÁL

Azt már megszoktuk, hogy a GameStar-stand körül minden kiállításon pezseg az élet, de a mostani nyüzsgés minden elképzelésünket felülmúlta. A GameStar-színpad, ahol folyamatosan zúzott valami önjelölt metálós banda, zseniális volt, a zenével, a menő motorral és a csinos hostesszlányokkal nem nagyon lehet melléfogni, nekünk sem sikerült. El-

képesztő népszerűségnek örvendett a csak a GameStar-standon kipróbálható Oculus Rift is, amit csupán öt percig lehetett felhúzni a fejünkre, de még így is este nyolcig álltak sorba az emberek azért, hogy ízelítőt kapjanak abból, milyen lesz a gaming öt-tíz év múlva. Hihetetlen jó érzés volt találkozni olvasóinkkal, örömmel pacsiztunk le a rajongókkal, és fülig ért a vigyorunk, amikor valaki odajött hozzánk egy autogramért.

## A GAMESTAR-STAND KÖRÜL MINDEN KIÁLLÍTÁSON PEZSEG AZ ÉLET, DE A MOSTANI NYÜZSGÉS MINDEN ELKÉPZELÉSÜNKET FELÜLMÚLTA

A GameStar-színpad mellett volt természetesen a nagyszínpad, ahol egész nap mentek az előadások, volt *Call of Duty* színpad, ahol a fiatalok folyamatosan osztották a virtuális fejlődéseket, és volt kvízszínpad is, ahol mindenki felmérhette, mennyire van otthon a játékok történelmében.

## JESSICA NIGRI DEKOLTÁZSA

A PlayIT rendezvényeken senki sem lepődik meg azon, ha az étkezöben szembejön vele Jessica Nigri magyar hasonmása, vagy éppen egy

csapat birodalmi rohamosztagos fogyasztja el mellette az ebédjét a büfében. A cosplayersek szerves részét képezték a show-nak, az elődöntőket pont a GameStar-standon tartották gyakor nokaink legnagyobb örömére. Elképesztő profi jelmezekkel találkozhattunk, melyek nagyon ügyesen elfedték viselőjük valódi ki-létét. Még most is szégyenkezem ki nem mondott gondolataim miatt, melyek Méregcsók megpillan-

tása után fogalmazódtak meg a fejemben. Később derült csak ki, hogy Sophiaso lapult a smink és a vörös paróka alatt. Mea culpa, mea maxima culpa! Nagyon jó volt az idei PlayIT, rendezvényről rendezvényre javul a szervezés hatékonysága. A legjobb az egészben, hogy nem kell egy egész évet várni arra, hogy újra átéljük az élményt, hiszen tavasszal ismét összejövünk egy játékos napra. Viszlát akkor!

Mocsy

# ASSASSIN'S — CREED® IV — BLACK FLAG™

LÁZADJ!

13.11.22.

MÁR PC-RE ÉS WII U-RA IS!

MINDEN  
PLATFORMON  
MAGYAR  
FELIRATTAL!



[WWW.PLAYON.HU/ASSASSIN](http://WWW.PLAYON.HU/ASSASSIN)

18  
www.pegi.info

PS4

PS3



XBOX ONE

XBOX 360

Wii U

PC DVD ROM

UBISOFT

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

# Előzetes

CASTLEVANIA:  
LORDS OF SHADOW 2

Mindig is kíváncsi voltam, miféle gonosz mágia tartja egyben ezeket a csontvázharcosokat.



Előbb-utóbb minderrő a tenyeremből fog enni vagy inni.

Bloody mary tisztán

# CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



## INFO

Kiadó **Konami**  
Fejlesztő **MercurySteam**  
Platform **PC, Xbox 360, PS3**  
**Röviden** Vérben és belsőségekben gazdag akciójorgia, amiben mindenki a mi szemforgainkat akarja kihúzni. Megjelenés **2014. február 25.** PEGI **18+**

**M**ÉG 1986-BAN INDULT EL NES-EN A CASTLEVANIA SZOROZAT, ÉS AZÓTA NEGYVEN KÜLÖNBÖZŐ RÉSZ JELENT MEG BELŐLE.

Ez még gombócból is sok lenne, bár az is igaz, hogy a mostani játékosok csak a három évvel ezelőtt megjelent *Lords of Shadow*-t tartják valamire, amit a spanyol MercurySteam készített el először konzolokra, aztán kicsivel később PC-re is. Ennek a portnak hihetetlen mértékben tudunk örülni, főként azok, akik rádugtak egy kontrollert a gépükre, mert anélkül szinte játszhatatlan volt. Konzolokon meglehetősen nagy sikereket ért el a *Lords of Shadow*, ezért nem vitatkozott túl sokat a Konami, amikor kiderült, hogy a spanyol fejlesztők folytatni akarják a sztorit (ez tulajdonképpen a Drakula szál végét is jelenti). Márciusban 3DS-re megjelent egy spin-off is, *Mirror of Fate* néven, ami átlagos értékeléseket kapott ugyan, de még ez is elegendő volt ahhoz, hogy elkészüljön belőle a HD-verzió, és megjelenjen konzolokra.

**ÉN VAGYOK DRAKULA**

Na itt kezd a dolog érdekes lenni, mivel a *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* vásárlói megkapták a *Lords of Shadow 2* exkluzív demóját. Manapság,

amikor a kiadók azért nem adnak ki demót, mert a statisztikák szerint kevesebb fogy abból a játékból, amelyből a megjelenés előtt kijön játszható változat, ez igazán szép és bátor cselekedet, mindenképpen értékelendő. A vicc az egészben, hogy a demó egészen jó lett; bár csak egy pálya, de ettől függetlenül meghozta kedvemet a végleges változathoz. Nagyon remélem, hogy egy három évvel ezelőtt megjelent játéknál nem nagyon számít már, ha lelövöm a sztori végét, aki érzékeny az ilyesmire, az most lapozzon. Adott tehát a jófiú Belmont, aki ugyan legyőzte Drakulát az előző részben, de ugyanazzal a lendülettel kénytelen volt át-

venni a helyét mint fővampír. Azt meg már az *Alkonyat* filmekből is tudjuk, hogy az éhség és a szomjúság nagy úr, ezért a karizmatikus főhős egy cseppet sem bánja, amikor a Fény testvériségének tagjai egy hatalmas faltörő kos segítségével bejutnak a trónterembe. Több se kell a vámpírvadászból vámpírrá züllött főhősnek, megkezdte az őrzöngést, ami kiváló alkalom arra, hogy megtanuljuk a harc alapjait. A készítők már itt megvettek kilóra, mivel lehetővé tették, hogy teljesen letiltsuk a játékban a QTE-részeket. Tudjátok, ezek azok a harcok, amikor úgy tudunk továbbjutni, ha a másodperc tört része alatt megnyomjuk a képernyőn felvilla-



## HA TE MONDOD

**Dave Cox producer, Konami: „Csak a Void Sword fegyverhez tartozik vagy 35 kombótámadás, és akkor még nem is beszéltünk a fagyasztásról vagy az életerő-elszívásról.”**



## ” A KÉSZÍTŐK MÁR ITT MEGVETTEK KILÓRA, MIVEL LEHETŐVÉ TETTÉK, HOGY TELJESEN LETILTSUK A JÁTÉKBAN A QTE-RÉSZEKET

A pajzsos lovagok ellen a voidkard nem sokat ér, helyette inkább olvasszuk meg a fémpáncélt

Grafikailag egészen egyedi megoldásokat alkalmaznak a spanyol fejlesztők, így még a mostani konzolokon is jól néz ki a játék

nó gombot a kontrolleren. Aki sokat gyakorol konzolon, annak ez nem annyira gond, viszont PC-sként a falnak tudok menni, mikor az esetek nagy részében rá kell néznem a kontrollerre, hogy eszembe jusson, melyik gombra is van festve a háromszög, és persze akkor már rég késő. További jó pont az is, hogy megszűnt a kamera statikussága, szabadon körbejárhatjuk a főhóst, de aki ragaszkodik a régi rendszerhez, annak értelemszerűen mindössze annyit kell tennie, hogy leveszi az ujját a kameramozgásért felelős analóg karról.

### HARCBAN NAGY

Maga a harc viszont meglehetősen hasonlít az előző részben látotthoz, persze azért éreztetik a készítő, hogy most már egy természetfeletti képességekkel felvértezett vámpírt irányítunk, és nem mezei halandót. Az oldalra gurulás helyett elegánsan ellebegünk – van abban valami méltóságos, amikor a főhős ellibben a rohamozó ellenfelek útjából. A demóban sajnos csak néhány nem túl változatos ellenféllel találkoztunk, és ezek a mezei páncélos lovagok nem igazán okoztak kihívást, még akkor sem, ha sokan támadtak egyszerre. Nagyon be-

jött viszont a pajzsos lovag – őt csak úgy győzhetjük le, ha Káosz Karma nevű fegyverünkkel előbb megolvastjuk, majd darabokra törjük pajzsát. Nagy kár, hogy ezt a módszert nem lehet alkalmazni a többi páncélon, mókás lenne, ha a jó ügy hős lovagjai egy szál pendelyben rohagnálának a képernyőn, miután leolvastottuk róluk a vasat. Amint megtisztítottuk a tróntermet, jöhet egy kis platformer ügyességi rész, ami igazából csak a magasabb szinteken okozhat nehézséget, mivel nem lehet „kivilágítani” azokat a pontokat, melyekre rá kell ugrani. Nem maradhatott ki természetesen a bosszarc sem, mindjárt két különböző kategóriát is megmutattak a fejlesztők. Az elsőben egy hagyományos, aranyszínű páncélba öltözött lovagot kell legyőznünk, aki két lángholó szablyával próbál meg feldarabolni. Ezt a részt kicsit repetitívnek és vontatottnak éreztem, de az is lehet, hogy csak én voltam ügyetlen.

A demóban kaptunk egy óriás bosszatát is, ez már amolyan védjegye lett ennek a stílusnak. A *Lords of Shadow 2*-ben egy hatalmas fémgólemet kell elpusztítanunk, de úgy, hogy közben nagyon komoly platformer-részeket teljesítünk. Aki játszott az első

### A MAGYAR KAPCSOLAT

A játék fantasztikus intróját a magyar Digi Pictures készítette itthon, a Hajógyári szigeten. Ez persze nem az első ilyen jellegű munkájuk, olyan világhírű játékok videójában jeleskedtek, mint az *Assassin's Creed IV: Black Flag* vagy a *Watch Dogs*. Úgy látszik, hogy a nagy kiadók szeretnek olyan magyar cégekkel együtt dolgozni, akik képesek ilyen kimagasló minőség-re. Büszkék vagyunk!

résszel, annak nem lesz ezzel gondja, de ha most látsz ilyet először, készülj fel a legrosszabbra. A fejlesztők azt nyilatkozták, hogy a második részben úgy igyekeznek megoldani a bosszarcokat, hogy azok hosszabbak és sokkal változatosabbak legyenek a korábban látottaknál. Sajnos jelenleg mindössze fél órát lehet játszani a játékkal, de ez éppen elég ahhoz, hogy ráizguljunk a februárban megjelenő végleges változatra. Grafikailag hihetetlenül látványos az egész, még azt is meg merem kockáztatni, hogy felülmúlja a nagy riválisnak számító *God of War* sorozatot. A *Castlevania* végre szakított azzal a felfogással, hogy a játékosok inkább a jófiúkat preferálják, a vérivó vámpír bemutatkozása kifejezetten ügyes húzás volt; alig várom már, hogy a végleges változatot leteszteljük!

Mocsy

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatekok/castlevania-lords-of-shadow-2](http://gamestar.hu/jatekok/castlevania-lords-of-shadow-2)

# Előzetes

WORLD OF WARCRAFT:  
WARLORDS OF DRAENOR



Minden régi karakter modelljét felújították, ez már nagyon ráfért erre a kilencéves játékra



Draenor még éjszaka is varázslatos, itt elfelejthetjük a való világ marhaságait, és kedvünkre kikapcsolódhatunk

Az ork név megint szép lesz, méltó régi nagy híréhez

# WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

## INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**  
Platform **PC**

**Röviden** A legendás World of Warcraft ötödik kiegészítője, amiben az időutazás és az orkok kerülnek fókuszba.  
Megjelenés **2014**  
PEGI **12+**

**H**ALDOKLIK A WOW – AZ EL-MÚLT ÖT ÉVBEN SZÁMTALANSZOR HALLOTTAM MÁR EZT A KIJELENTÉST, DE A SOKAK ÁLTAL SIETETETT VÉG VALAHOGY MINDIG ELKERÜLTE A JÁTÉKOT. Igaz ugyan, hogy előfizetőinek száma alaposan lecsökkent, de ettől függetlenül még mindig ez az első számú MMO a piacon, és ahogy a konkurenciát elnézem, a közeljövőben nem is nagyon lesz olyan vetélytársa, amely képes lenne megszorogatni. Olyannyira nem rúgja még az utolsókat, hogy az idei Blizzconon bejelentették az ötödik kiegészítőt, melyben ismét az orkok kapják a főszerepet.

### VISSZA A MÚLTBA

Az orkok bukott vezére, Garrosh Hell-scream nem sokat maradt a pandák őrízetében, kijátszotta őrzeit, és egy időkapun keresztül visszatért a múltba. Terve az, hogy megakadályozza, az orkok iganak Mannoroth véréből. Az egyesített ork-klánokat aztán az újra megnyitott időkapun keresztül visszavezetné a jelenbe, ahol visszavághatna mind a Szövetségnek, mind a Hordának korábbi sé-

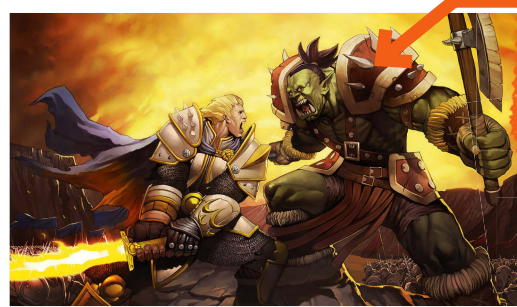
relmeiért. Na itt lépnének be a jelenlegi játékosok a történetbe, nekik is vissza kell utazniuk az időben, hogy megakadályozzák a párhuzamos idősíkok összega-balyodását.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, a játékosok szintje most is megemelkedett, ebben a kiegészítőben már bárki elérheti a százast. Ez a magas szám azonban sok új vagy régóta veszteglő játékost visszariaszt attól, hogy belevágjon a nagy kalandba. A fejlesztők ezért azt találták ki, hogy minden accountnál lehetővé tesszik egyszer, hogy a játékos hozzájusson egy 90-es szintű karakterhez. Így nem kell szomorúan és sietősen grindelnünk a kezdő zónákat, miközben barátaink már javában élvezik az új tartalmat. Valljuk be őszintén, ez okos döntés volt; aki már húzta fel WoW-karaktert első szintről, az tudja, hogy mennyire. Egyelőre csak egy karakterről van szó, de már pletykálnak arról, hogy a nemrégiben bevezetett ingame shopban kapható lesz majd (pénzért) olyan varázstárgy, aminek segítségével azonnal feljuthatunk a csúcra. Erre szakosodott távol-keleti játékosok régóta ajánlanak hasonló szolgáltatást, nem len-

nék meglepve, ha a Blizzard a közeljövőben szeretne ebből profitálni.

### AZ ÉN HÁZAM AZ ÉN VÁRAM

Kicsit meglepődtem, amikor kiderült, hogy nem lesz új faj és kaszt az ötödik kiegészítőben, hiszen eddig mindig kaptunk valami extra tartalmat, ami miatt érdemes volt rákészülni az új részre. Ott volt ugye a *Burning Crusade*, amiben a blood elfek és draneiek csatlakoztak a frakciókhoz, a *Lich King*ben a halállovagok borzolták fel a kedélyeket, a *Cataclysm*ben jöttek a goblinok és a worgenek, és persze nem szabad megfeledkezniünk a *Pandaria* bűbájosan aranyos, de egyben irritáló szörnök-pandamaci szerzeteseiről sem. A *Draenor* mindössze egy új területet kínál, ami az igazat megvallva nem is olyan új, hiszen a *Burning Crusade*-ben egyszer már jártunk ott. Igen, ez az Outland annyira különbséggel, hogy Draenor még a nagy összeomlás előtti időkben létezik, tehát egy teljesen új területet ismerünk meg. A fejlesztők mindent az alapoktól kezdtek el felépíteni, de a régi játékosok azért fel fognak ismerni néhány részt a *Burning Crusade*-ből. Ott lesz mindjárt Karabor,

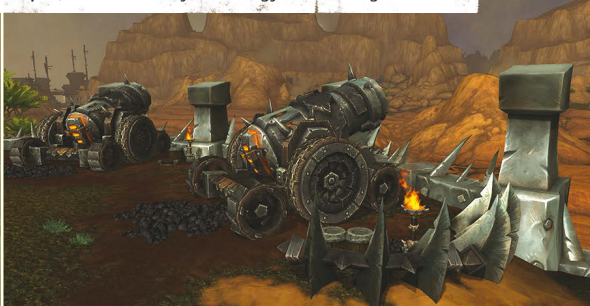


## WORLD OF WARCRAFT A MOZIKBAN

A Legendary Pictures végre bejelentette a régóta várt World of Warcraft mozibemutatóját. Amennyiben a régi istenek is úgy akarják, akkor 2016. március 11-én bárki megnézheti a legendás MMO-ra épülő fantasyfilmet. A bennfentesek tudni vélik, hogy az egyik főszereplő az a Travis Fimmel lesz, aki a Vikingek című filmsorozattal lett híres. A forgatás 2014 elején indul – jó lenne már egy igazán ütős játékból készült mozifilm.



Alapszabály, hogy amennyiben ágyút látunk egy WoW-os képen, akkor az bizony előbb vagy utóbb el fog sülni



## HA TE MONDOD

**Mike Morhaime alapító elnök, Blizzard Entertainment: „Már most elkezdtünk dolgozni a Warlords of Draenor utáni kiegészítőn. Ilyet ezelőtt még soha nem tettünk, de mostantól párhuzamosan végezzük a fejlesztéseket.”**

amit a veteránok csak Black Temple néven ismernek, de most ez lesz az allíkos fővárosa.

Ennél azonban sokkal fontosabb újítás a helyőrségek bevezetése. Ez amolyan játékosgarnizon, ahol a sok raidelést és vagdalkozást kipihenhettük, és szabadjára engedhetjük a bennünk megbújó menedzsert. A pandák nál már volt erre próbálkozás, ott egy farmot kellett irányítani, de az igazat megvallva amint a maximumra kifejlesztettük, már nem okozott túl nagy örömet. Most azonban továbbfejlesztették az ötletet, itt már egy egész helyőrség kerül a parancsnokságunk alá bányákkal, istállókkal, műhelyekkel, fegyvertárakkal és persze követőkkel. Ezek a követők a mi parancsunkra elmennek akár kalandozni is, sőt ha igazán szerencsések vagyunk, még értékes fegyvereket és páncélokat is találhatnak.

Lesz azonban lehetőségünk bányászokat is képezni, ők ritka fémeket és követ szereznek nekünk, amit aztán felhasználhatunk helyőrségünk bővítésére. A készítőik szerint számos szakmát

kiadhatunk állvállalkozóknak, de persze arra azért ügyelnek, hogy ne fedhessünk le minden területet. Ezek a helyőrségek szervesen beépülnek a játékmenetbe, olyannyira, hogy akár a barátainkat is meghívhatjuk egy kis várnézésre, de akár még csereberélhetünk is a követőink által megtermelt javakkal.

### SZÉP ÚJ FAJOK

A 2004-es megjelenés óta bizony már eltelt kilenc hosszú esztendő, és ez meg is látszott a WoW bizonyos részein. A *Cataclysm* és a *Pandaria* ugyan jelentősen javított a kinézetben, de a grafikusok eddig még nem mertek hozzányúlni az alapfajokhoz. Érdemes megfigyelni a különbséget a goblinok és a worgenek, illetve a régebbi fajok kinézete között. A *Warlords of Draenor*ban ez megváltozik, minden faj kinézete megújul (kivéve a worgeneket, a goblinokat és a pandákat), sokkal kidolgozottabban lesznek. Az eddig megjelent információk szerint mintegy ötszörösére emelik a poligonszámot, növelik a ka-

rakterekben található csontok mennyiségét, illetve ahol kell, javítanak a karakteren feszülő skin felbontásán is. A látvány igazán lenyűgöző, éppen itt volt az ideje ennek az alapos ráncfelvarrásnak.

Ezek persze csak a legnagyobb újítások, ezen kívül számos apró dolog is helyet kap, a gond csak az, hogy egyik sem olyan kaliberű, hogy az egyszeri WoW-játékos kaszát-kapát eldobja rohanjon befizetni a havi előfizetési díjat. Ott van ugye a mitikus raid bevezetése, ez váltja a heroic raidelést, de csak húszfős csapatokban lehet benevezni rá. A kis létszámú guildeknek ez okoz egy kis gondot, de a készítőik szerint jótékony hatással lesz majd a játéklélményre, mivel sokkal változatosabb tartalmat tudnak majd kihozni raid-szinten.

A bemutatott alatt végig ott motoszkált bennem, hogy a Blizzard teljesen átgondolta stratégiáját a *Pandaria* óta. Most már nincsenek aranyos pandamacik, nem erőltetik annyira a petharcokat, háttérbe szorul a növények nevelgetése, összességében azt

látom, hogy a Blizzard már nem törekszik arra, hogy növelje az új játékosok számát, inkább az a cél, hogy a meglévőket megtartsa, illetve az évek során kiégett veteránokat valahogy visszacsábítsa Azeroth mesés világába. A free-to-play modellt azonban továbbra sem tartják jó ötletnek, mondjuk amíg találnak hatmillió játékost havonta, aki hajlandó fizetni, nem is szorulnak rá, ráadásul jövőre jön két F2P játékuk is (*Hearthstone*, *Heart of the Storm*). A várható megjelenésről jó blizzardos szokás szerint nem mondtak semmit, de van egy olyan érzésem, hogy nem kell egy teljes évet várni rá, mint az előző kiegészítőkre. Még az a pletyka is szárnyra kapott, hogy néhány, a Titanon dolgozó fejlesztőt is átपालítottak a *Draenorra*, hogy minél előbb készen legyen az ötödik kiegészítő. Jó lesz visszatérni egy kicsit!

Mocsy

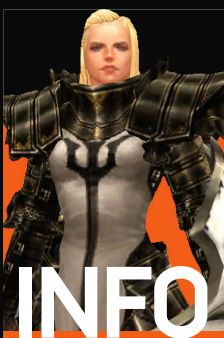
### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-warlords-of-draenor](http://gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-warlords-of-draenor)

**Előzetes**  
DIABLO III REAPER OF SOULS

Míg a Halál el nem választ

# DIABLO III REAPER OF SOULS



**INFO**

Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**  
Platform  
**PC, PS4**

**Röviden** A Diablo III első kiegészítője a crusader kaszton és az ötödik felvonáson túl is számos újdonságot hoz a játékba. Megjelenés **2014**  
PEGI **16+**

**K**IVÁLASZTOTTAK KÖZÖTT LENNI MINDIG JÓ ÉRZÉS, ÉS EZ KÜLÖNÖSEN IGAZ AKKOR, HA BEKERÜLÜNK ABBA A SZERENCÉS HÁROMEZER DIABLO III-JÁTÉKOS ALKOTTA CSOPORTBA, AMELYNEK LEHETŐSÉGE VAN KI-PRÓBÁLNI MÉG A ZÁRT BÉTA ELŐTT A REAPER OF SOULS KIEGÉSZÍTŐT.

Nem kell azonban elkeserednie azoknak sem, akik most kimaradtak, mert ha hinni lehet a Blizzard ígéreteinek, akkor még az év vége előtt elindul a zárt béta, ahová már jóval több játékost beengednek. Csak aztán győzzük idővel és energiával a rengeteg újítást, amit a játék kapott.

## AZ ÖTÖDIK FELVONÁS

A tesztelés kezdetén volt egy olyan érzésem, hogy a 3000 meghívottból 2800-nak egészen biztosan az lesz az első dolga, hogy indít egy crusadert. El is határoztam magamban, hogy nem állok be a sorba, inkább megnézem, milyen újdonságokat rejt az új fejezet, avagy van-e élet *Diablo* után.

Nos, nem kell aggódní, a démonokat le lehet győzni, de végleg elpusztítani szinte lehetetlen. A halál angyala (korábban ő volt a bölcsesség angyala), Malthael kicsit megőrült a *Diablo II* óta, a fejébe vette, hogy *Diablo* legyőzése után az emberiség jelenti a legnagyobb veszélyt a világra, és mindenáron el kell azt pusztítani. Itt kerülünk mi a képbe mint képzett démonvadászok, a mi feladatunk lesz a Halál meggyőzése az agresszív diplomácia eszközeivel.

Túlzás lenne azt mondani, hogy nagyon hosszú lett az Act V, egy combosabb karakterrel olyan négy-öt óra alatt végig lehet rohanni rajta, persze ez azért függ attól is, hogy milyen nehézségi szinten játszunk, és mennyire fedezünk fel minden apró zezzugot. A teszthez áthoztam az éles szerverekről 76-os paragon szintű demon hunteremet, aki azért már elég rendszeren fel volt öltöztetve. Nem kicsit lepődtem meg azon, hogy a 65-ös szintre (ekkor fejeztem be az Act V-öt) már sikerült lecserélnem a 150 millió aranyért megvett Manticore-omat egy sima rare számszerűre, ami sokkal nagyobb sebést adott. Így voltam szinte minden felszereléssel, sajnos (vagy szerencsére) ezek nagy része elavult, mire elérjük a 70-es szintet. Lehet most azon pörögni, hogy mennyire szemét a Blizzard, ha arra kényszeríti a játékosokat, hogy kukázzák a több millió aranyért megvásárolt fegyvereiket és páncélzatukat, de nincs sok értelme. Aktív *World of Warcraft*-játékosként ezt minden egyes kiegészítőnél átéltem, túl fogsok esni ezen a sokkon is. De legalább ott a transzmogrifikáció, minek köszönhetően nem úgy fogunk kinézni az új ruháinkban, mint a bazári majom.

## MISZTIKUS, KICSIT UTÓPISZTIKUS

Az ötödik felvonásban menthetjük meg az új mesterasszonyt, aki a tárgyaink továbbfejlesztésében fog segídezni. Itt van rögtön a transzmogrifikáció, ami nem más, mint tárgyaink kinézetének megváltoztatása. Amint kicsit felvirágoztatjuk a műhelyét, rögtön lesznek jobb minőségű receptjei is. A bétában talált legendary-

tárgyakat azonosítás után rögtön megtanulja, és azokat bármikor felhasználhatjuk a jövőben. Kipróbáltam az enchanting részt is, bár ez nem volt zökkenőmentes, kicsit nehézkesen tudtam használni a kezelőfelületet, ráadásul a béta miatt csak korlátozott lehetőségeink voltak. Ezen azért még bőven van mit reszelní, mert ebben a formában közelít a nullához, szinte semmiféle hatással nincs az eredményünkre.

Visszatért a gamblingrendszer is, amit az egyik új NPC-nél tudunk kipróbálni. A *Diablo II*-ből jól ismert szisztéma egyelőre az új fizetőeszközt, a blood shardokat használja, és véletlenszerűen ad tárgyakat az általunk meghatározott fegyvertípusból. Egyelőre legendary-tárgyakat nem sikerült kiszednem ezzel a módszerrel, de a sárgákból azért összejött egy-két upgrade, szóval érdemes kipróbálni a rendszert, főként azért is, mert jelen pillanatban nincs más módja a shardok elköltésének. A Loot 2.0-s rendszerről egyelőre nem tudok sok újat elmondani; szerintem még nem működik teljes erőbedobással, mivel az alatt a tíz óra alatt, amit eddig a bétába tettem, mindössze egy narancssárga karkötő esett (mondjuk az jó nagy fejlesztés volt), szóval nem kényeztetett el a játék extra tárgyakkal. A konzolos verzióban ennyi idő alatt már két karaktert is felszerelhettünk, de nincs egy rossz szavam sem, ez béta, és nagyon sok minden fog még változni.

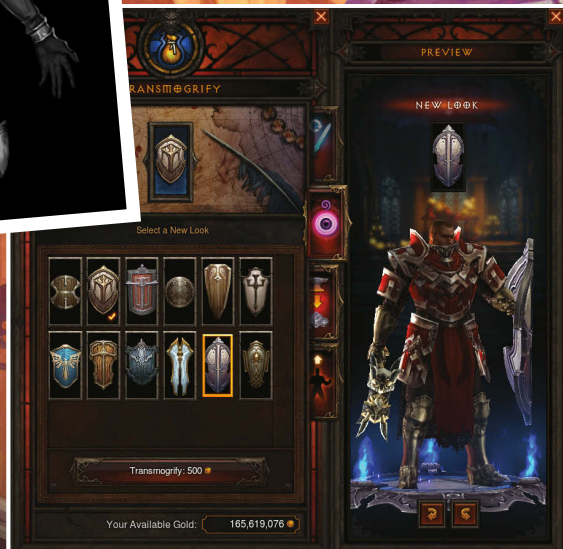
## PARAGONT MINDENKINEK

A paragonszintek bevezetése volt az egyik legjobb újítás, amit a Blizzard kitalált az



## HA TE MONDOD

**Brian Kingregan vezető író, Blizzard:** „Azok a legjobb gonosz karakterek, akiknek érthető a motivációjuk. Nem kell velük azonosulni – remélem, senki sem gondolja, hogy az egész emberi fajt ki kell irtani –, de ettől függetlenül meg kell tudni érteni őket ez az, amit szerettünk volna elérni a Malthael szállal.”



A transzmografikáció segítségével az alacsony szintű karaktereket is kicsinosíthatjuk

## A DRÁGAKŐLUFI

Spekulánsok, figyelme! A Reaper of Souls jelenlegi változatában olyan drágakövek pottyognak az egyszerű lódaraszak potrohából, melyeket az éles szervereken csak a keleti goldfarmerek képesek megfizetni. Érdemes tehát most megszabadulni a felhalmozott drágakövektől, mivel amiint megjelenik a kiegészítő, teljesen elfognak értékelenedni. Lesz egy új drágakőtípus is, ami a gyémánt nevet kapta, és meglehetősen erős lesz, a fegyverekben például az elitek elleni sebést fogja növelni elég jelentős mértékben.

alapjátékban. Az viszont sok játékosnak szúrta a szemét, hogy a megszerzett paragonszint csak annak a karakternek jelentett extrát, amellyel kifarmolta a szinteket. Jómagam 76-os szintig tudtam felvinni a paragonszintemet a démonvadászomon, de olyannyira meguntam a farmolást, hogy megfogadtam, maximum egy hús-vér Megan Fox lenne képes rávenni arra, hogy ugyanezt a procedúrát ismét megtegyem mondjuk egy barbárral. A Blizzard fejlesztői mástól is hasonló visszajelzéseket kaphattak, mivel új rendszerük teljesen friss alapokra helyezi ezt a paragon dolgot. Először is az azonos accounton lévő paragonszintek összeadódnak, és bárkinél felhasználhatjuk ezeket a pontokat. Akár több karakteren egyszerre is, ami nagyban megkönnyíti a döntést, hogy indítsunk-e egy új karaktert, vagy inkább farmoljunk egy kicsit tovább a réggivel. Az összesített paragonpontokat négy kategóriában (elsődleges statok, támadóképességek, védekezőképességek, kiegészítő lehetőségek) oszthatjuk el, és bármikor lehetőségünk lesz a pontok újraosztására. Paragonszintet értelemszerűen csak a hetvenedik szint elérése után gyűjthetünk.

## KALANDOZOM, TEHÁT VAGYOK

A sztori mellett a bétában lehetőségünk van választani az Adventure módot. Ilyenkor nem sorban megyünk felvonásonként, hanem tetszőleges sorrendben ugrálhatunk a nekünk tetsző pályák között egy igényesen megrajzolt térképen. Minden Actben kapunk valami bónuszküldetést, amit ha teljesítünk, jelentős mennyiségű tapasztalati ponttal és blood sharddal honorál a játék. Egyértelmű, hogy a Blizzard ezt azért találta ki, hogy enyhítsenek kicsit a farmolás egyhangúságán, bár szerintem ez csak rövid távon fog megoldást jelenteni, túl sokáig nem tartja itt a játékosok

kat. Hasonló elgondolás alapján tették a játékba a nephalem runokat, amelyekben egy véletlenszerűen esett kulcs segítségével kell megnyitnunk egy teleportkaput, mely mögött rengeteg véletlenszerűen összeválogatott szörny és egy erős boss vár minket. Eddig csak egy ilyen kulcsot találtam, és a run 30-40 percig tartott, de semmi olyan extrát nem kaptam, de gém, ami miatt visszakívánkoznék ide.

## KERESZTES INVÁZIÓ

Az új kaszt nagyon népszerű a szerveren, szinte minden második tesztelő azzal játszik. Sok extrát egyelőre nem tudok elmondani róla, látszik, hogy aki kitalálta, annak paladin volt az első karaktere a *World of Warcraft*-ban, mivel nagyon sok skillt emelt át onnan kis módosításokkal. Ezzel nekem nincs is semmi bajom, értő kezekben ez a kaszt igazi nehézsúlyú tank lesz – megy a csapat élén, mindenki őt üti, de ne várjuk el tőle, hogy olyan iszonyú sebéseket osszon, mint mondjuk egy disznó módon feltápoljt barbár. Ettől függetlenül nagyon jó (és főként kényelmes) játszani, ritkán kerültem életveszélybe vele.

Ez a két oldal persze még csak a jéghegy csúcsa, jóval több van a kiegészítőben, csak ugye rá kell szánni az időt, hogy felfedezzünk mindent. Az eddig látottak alapján nyugodtan ki merem jelenteni, hogy a *Reaper of Souls* hozza a szokásos Blizzard-minőséget, és magasan ver minden hasonló jellegű kiegészítőt. Előre látom, hogy a kiegészítő megjelenése után ismét milliók fognak elkezdni játszani a játékkal, és most már a sokak által demonizált AH-sem tudja elrontani örömeiket. A Blizzard ugyanis ad a játékosok véleményére, és igyekszik úgy alakítani a játékaikat, hogy azal minél nagyobb tömegeket képes legyen maga mögé állítani. Ehhez nagyon értenek.

Mocsy



Ez már a végjáték, hamarosan szembekerülünk a Nagy Kaszással



Ilyen térkép készült az összes felvonáshoz, elég jól el lehet igazodni rajta



Tyrael itt is a mi oldalunkon fog állni

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/diablo-iii-reaper-of-souls](http://gamestar.hu/jatek/diablo-iii-reaper-of-souls)

# TESZT

A legújabb játékok bemutatója

## BÖNGÉSZDE

- 30 PLAYSTATION 4
- 32 KILLZONE: SHADOW FALL
- 34 KNACK
- 35 RESOGUN
- 36 KARÁCSONYI ELŐFIZETŐI AKCIÓ
- 38 XBOX ONE
- 40 FORZA MOTORSPORT 5
- 41 RYSE: SON OF ROME
- 42 CALL OF DUTY: GHOSTS PS4
- 43 BATTLEFIELD 4 XO
- 44 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG PS4/XO
- 45 FIFA 2014 XO
- 46 NEED FOR SPEED: RIVALS
- 50 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG PC
- 52 WORLD OF WARPLANES
- 56 LEGO MARVEL SUPER HEROES
- 58 XCOM: ENEMY WITHIN
- 60 INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION
- 62 SIMCITY: CITIES OF TOMORROW
- 64 WONDERBOOK: BOOK OF POTIONS
- 65 WONDERBOOK: WALKING WITH DINOSAURS
- 66 RAIN
- 67 TRAIN SIMULATOR 2014
- 68 ZOO TYCOON
- 70 BLOOD KNIGHTS
- 71 BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA - EPISODE 1.
- 72 BATTLE WORLDS: KRONOS
- 73 PROTEUS
- 73 RATCHET & CLANK: NEXUS
- 74 X REBIRTH
- 75 SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY 2
- 76 PATH OF EXILE
- 78 DIVINITY: DRAGON COMMANDER
- 80 TANK OPERATIONS: EUROPEAN CAMPAIGN
- 80 SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT
- 82 GT RACING 2
- 82 OCEANHORN: MONSTER OF THE UNCHARTED SEAS
- 83 RAYMAN FIESTA RUN
- 83 BLUR: OVERDRIVE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



Kezünkben a jövő

# PLAYSTATION 4

**S**ZOKTÁK VOLT MONDANI, HOGY HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG ÉS EGY A RÁADÁS. Ez gyors fejszámolás után is négy, ezzel az egyszerű jelöléssel indul újtára a Sony PlayStation negyedik generációja. Nem nagyon vacakoltak trendi névválasztással, látszik, hogy a japánok minden erejükkel a gépre, illetve a megjelenéskor elérhető játékokra koncentráltak. És ez bizony jó dolog.

## AZ ELSŐ BENYOMÁS

Megszokhattuk, hogy a Sony mindig is sokat ad a külsőségekre, órákat lehetne zengeni az igényes, kifejezetten újságíróknak szánt kiadásokról. A PlayStation 4 megjelenésekor sem tagadták meg önmagukat, a dekoratív (és meglepően könnyű) doboz mellé kaptunk egy szoftvercsomagot, amelyben öt nyitócím kapott helyet. Ezek között megtalálható az új *Killzone*, a *Knack*, a *LEGO Marvel Super Heroes*, az új *CoD* és az új *Assassin's Creed*. Ezek közül csak az első kettő volt Sony-exkluzív, a többi már láttuk régebbi konzolokon és PC-n. Rögtön az elején le kell szögeznünk, hogy a forradalom, amit oly sokan vártak, elmaradt, grafikailag messze nem tudott olyan látványt elérni a PS4, amiben sokan reményked-

tek. Egyedül a *Killzone* váltott ki elismerő fütyentéseket a sokat próbált újságírókollégákból, de ez is inkább annak volt köszönhető, hogy nem láttuk még egyetlen más platformon sem. Az új *CoD* és az *Assassin's Creed* nagyon hasonlított a PC-s változatra azzal a különbséggel, hogy a nagyképernyős tévén sokkal inkább volt zavaró a V-sync és az élsimítás hiánya. A *LEGO Marvel*nél szinte semmi különbséget nem vettünk észre, ettől függetlenül szemrebbelés nélkül választanám ezt a *Knack* helyett a gyerekeknek. (A játékteszteket lásd a következő oldalakon.)

A konzol külsejére egy szavunk sem lehet, bár a fényes fekete részek nélkül egészen jól megvolnánk. Igazi kis ékszerdoboz, ami tökéletesen illeszkedik a modern nappalikat uráló szórakoztatóközpontokba. A paralelepipedon modern külsőt kölcsönöz a gépnek, a teljesen letisztult vonalak alakzatát nem törlik meg kitüremkedő nyomógombok. Ez először okozott is némi fejkavarást, hiszen fogalmunk sem volt, hogy a konzol melyik részét kell megérintenünk ahhoz, hogy bekapcsoljon a rendszer.

## MIT REJT A DOBOZ?

Kicsomagolás után rájövünk, hogy nincs új a nap alatt, a Sony szinte

pontosan ugyanazokat az elemeket pakolta a csomagba, mint a PS3 esetében (persze mindenből a frissebb kiadást). A csomag nagy részét maga a gép tölti ki, ezen kívül nem sok extrát kapunk. A DualShock 4 controller mellett még egy mono fejhallgatót is rejt a csomag, de ez azért nem a japán zsenialitás csúcsa, senki se várjon tőle csodákat. Szerencsére a tápot ismét a gépház rejt, ez mindenképpen nagy főhajtást érdemel a Sony felé, elképesztő módon tud bosszantani, amikor mozgatnom kell az Xboxomat, és háromszor kell fordulnom a nappali és a gyerekszoba között, hogy minden egyes alkatrész átkerüljön a megfelelő helyre. Meglepő módon viszont csak HDMI-kábel került a csomagba, búcsút intethetünk annak a kornak, amikor még pocskék, homályos képet biztosító kompozit AV-kábelekkel kellett vacakolnunk. Ezt a döntést csak üdvözölni tudom, még akkor is, ha azt jelenti, hogy a régebbi tévéken nem használható a PS4. Nem is arra való, az igazat megvallva.

## BEKAPCSOLÁS UTÁN

A konzol összerakásához nem kell semmiféle IT-diploma, józan paraszti ésszel ki lehet következtetni, hogy melyik kábelt hová kell dugni. Innen-

# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

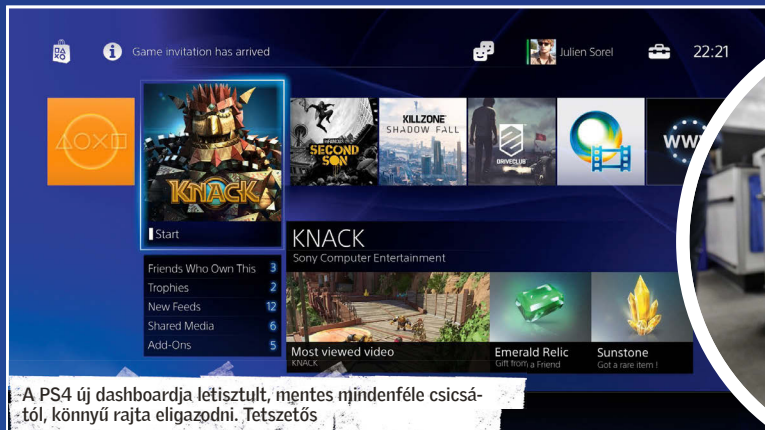
Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságai felett.

60-69%

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

1-59%

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



A PS4 új dashboardja letisztult, mentes mindenféle csicsától, könnyű rajta eligazodni. Tetszetős



## Mennyi az annyi?

Korai ugyan még eredményt hirdetni, de úgy tűnik, hogy eladások tekintetében a PlayStation 4 meglehetősen erősen nyitott. 24 óra elteltével sikerült belőle eladni egymillió darabot (csak Észak-Amerikában). November 29-én megjelent a világ több országában (32-ben, pontosan) is, és december elejére elérte a 2,1 milliós ténylegesen eladott példányszámot. A konkurens Xbox One-ból egy-milliót adtak el induláskor (ez 13 országot jelentett), azóta viszont néma csend, ami azt jelenti, hogy nem túl jók a számok, különben a marketing/pr-szakemberek már rég körbeperték volna a bolygót, és személyesen suttogták volna minden szerkesztő füleibe az örömhírt.

## IGAZI KIS ÉKSZERDOBOZ, AMI TÖKÉLETESEN ILLESZKEDIK A MODERN NAPPALIKAT URALÓ SZÓRAKOZTATÓKÖZPONTOKBA

től kezdve azonban meg kell valahogy oldanunk a Day One patch felfelepítését, különben a PS4 lehetőségeinek kilencven százaléka használhatatlan lesz. Lemezes játékaikat ugyan elviszi, de aki már kiad ennyi pénzt új kutyájára, az ennél többet akar. Jóval többet. A patch kicsivel több mint 300 MB, nekünk minden gond nélkül frissült, a bekapcsolástól számított tíz percen belül már el is merülhettünk a next-gen világ gyönyöreiben.

Egészen addig, amíg el nem indítottuk egy játékot, a konzol elképesztően halk és hűvös volt. Viszont terhelés alatt már felzúg (akarom mondani elkezd melegedni), és hangja is megjön. Most nem kell nagyon extrém hanghatásra gondolni, sőt játék közben a zene és az effektek elnyomják a konzol zaját. Olyan két óra intenzív játék után megnéztük, mennyire melegedett fel a gép, de nem tapasztaltunk extrém hőfokot, ujjainkat sem égettük össze elpakoláskor. Ettől függetlenül óvatosak vagyunk az első szériás Sony konzolokkal, mivel volt már szerencsénk szemezni a híres-hírhedt sárga LED-es hibakóddal.

Az interneten keringő pletykákból (rabszolgamunkára kényszerített egyetemisták direkt szabotálták a konzolok összeszerelését) mi nem vettünk észre semmit, egy profeszionális szinten összerakott gépet kaptunk, amivel kapcsolatban csak kevés dologba tudunk belekötni. Az egyik ilyen maceránk első hallásra kicsit ostobán hangzik, de ettől még igaz. A PS4 billeg. Nem nagyon, csak egy kicsit, de akkor is. Elég, ha az egyik ujjunkkal lenyomjuk a konzol bal oldalát, és meglátjuk. Ennek egyszerű oka van: valamilyen oknál fogva a japán mérnökök csak jobb oldalra és

középre raktak gumitalpakot, a balos rész kimaradt. Ez nem igazán jelent komoly gondot, főként akkor nem, ha beruházunk egy pár ezer forintos talpba, melynek segítségével állítva is tárolhatjuk a PS4-et.

### OSZD MEG, ÉS URALKODJ!

A PS4 talán egyik legellentmondásosabb lehetősége a megosztás és a streamelés. Amikor ezt először meghallottuk, csak legyintettünk, biztosak voltunk abban, hogy ez csak amolyan múltó elmebaj a Sony részéről. Aztán kiderült, hogy mégsem, véresen komolyan gondolták ezt a lehetőséget, mely egészen elképesztő egyszerűséggel működik. Mindössze egy működő Facebook-profil kell, és épp aktuális játékunkból (maximum) 15 percet felvehetünk és megoszthatunk a barátaink között. Ez elsőre nem hangzik izgalmasan, de aztán belegondoltunk, hogy milyen menő már az, ha egy játéktörténelmi pillanatot (egy nehéz rész végigjátszása) megörökítünk, és azzal a mozdulattal fel is töltjük a profilunkra, irigykedjen a sok par... akarom mondani a többi kedves játékosársunk. Emellett persze nagy felbontású képeket is szedhetünk a játékból; ezúton üzenem a GameStar cikkíróinak, a jövőben nem fogadok el olyan kifogást, hogy nem tudnak képet lőni a konzolos játékokból.

### IRÁNYÍTÓ ALKAT

A DualShock kontrollert alapos átalakításon esett át, szerintünk előnyére változott. Sokkal jobban belesimul a kezünkbe, nekünk kényelmesebbnek tűnt, mint az elődje, persze ez szokás kérdése. Külön öröm, hogy a töltője szabványos microUSB, így nem kell lemondanunk a töltésről akkor sem, ha a gye-

rekek eltüntették valahová a töltőkábelt. Egyedül az a gond, hogy egy teljes feltöltés után mindössze olyan tíz órát tudunk játszani egyhuzamban. Ez, ismerve a hazai játékkultúrát, nem tűnik elegendőnek, sokszor hallani olyan esetekről, amikor valaki 12-14 órát egyfolytában tolja a legújabb játékokat. Mi nem vagyunk ilyenek. Soha nem is fordult elő velünk. Nem is fog...

A controller tetején található tapipad egészen jópofa ötlet, bár a most elérhető játékokban nem igazán sikerült tökéletesen kihasználni. Az AC IV térképén megpróbáltunk ezzel navigálni, de nagyon nem esett kézre, így nem is erőltettük. Ennél sokkal izgalmasabb lehetőséget nyújt a controller elején található fénycsík, ami igazából egy Move controllernek felel meg; mondjuk kell hozzá egy PlayStation kamera is, de az már nem egy óriási tétel. Nagyon tetszett a controller aljába szerelt 3,5-es jack aljzat, melybe bedughatjuk kedvenc fülesünket, így nem zavarjuk éjszaka robbanásokkal és halláskilyokkal pihenni vágyó családtagjainkat sem.

A Sony minden dicsőretet megérdemel, a PS4 igazán remek konzol lett, bár a játékelhozatalon még javítaniuk kell. A mostani címetek elnézve kicsit túlzásnak tartjuk next-gennek nevezni ezt a generációt, de biztosak vagyunk abban, hogy a jövőben minőségi exkluzív játékok egész sora fogja megőrvendeztetni a konzol vásárlóit.

## INFO

**Gyártó:** Sony Computer Entertainment  
**Ár:** 129 000 Ft  
**Web:** hu.playstation.com/ps4/

**Specifikáció:**  
8 magos AMD Jaguar x86-64, 28 nm, 8 GB DDR5, Ati Radeon GPU/1152 shader/1,84 TFLOPS, 500 MB SATA II/5400 RMP HDD, DualShock 4 controller, HDMI-kábel

**Pro:**  
HDMI  
PC-s felépítés  
modern külső

**Kontra:**  
gyenge kezdőcímek

Mocsy

Egy hidegháború  
forró pillanatai

# Killzone: Shadow Fall

PS4  
GameStar  
PLAYSTATION 4  
EXKLÜZÍV



## INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
Fejlesztő **Guerilla Games**  
Platform **PS4**

**Röviden** A Sony exkluzív sci-fi sorozatának legújabb tagja háborús helyzet helyett hidegháborús scénárió-t dolgoz fel.  
PEGI 16+

**VÁRATLAN, AZ UTÓBBI SZEMPONTJÁBÓL PEDIG KÜLÖNÖSEN KELLETLEN VÉGET ÉRT A VEKTA ÉS A HELGHAN KÖZÖTT HOSZSZÚ ÉVEKEN ÁT DÚLÓ HÁBORÚ, AMIKOR AZ EMBERI FAJBÓL KINŐTT HELGHAST NÉP BOLYGÓJA ELPUSTULT.** A diadalmas

vektaiak nagylelkűen befogadták a túlélőket, sőt még arra is képesek voltak, hogy saját planétájuk felét átengedjék a legyőzötteknek. Akárki is hozta meg ezt a döntést, sűrűn környékezhették csuklásrohamok, amikor kiderült, hogy az új szomszédok megtartanák régi szokásaikat, milits, diktatórikus társadalmi berendezkedésüket, s egyúttal kitennék az összes vektai szűrét saját területükre. A másik fél vezetői csak ültek a hátsójukon, és semmit sem tettek, hogy megakadályozzák a súlyos incidensekkel járó deportálásokat. Legfeljebb néhány Shadow Marshal vállalkozott arra, hogy a két világ határán fekvő Vekta City balszerencsés oldalán rekedt civilek segítségére siet. Innen kénytelen elmenekülni Michael Kellan is kisfiával, Lucással. Közben igyekeznek elkerülni a helghast őrjáratokat, belefutnak Sinclairbe, egy Shadow Marshalba, aki hajlandó átvenni őket a biztonságot nyújtó fal túloldalára. Ezen a ponton úgy érezték az írók, hogy kell egy kis drá-

ma a történetbe, valami, ami motívációként szolgálhat a későbbiekben a férfivá érett Lucas számára, hogy a Shadow Marshalok egyenruháját magára öltve személyes háborút viseljen a helghastok ellen.

**APA VÉGZŐDIK, ANYÁBÓL EGY IS SOK**

A játékot fejlesztő holland stúdió már hónapokkal ezelőtt nyilvánosságra hozta, hogy a Shadow Fall cselekményét ezúttal nemcsak egy vektai szemzőgéből ismerjük meg, hanem fontos szerepet kap egy helghast leányzó is, akit történetesen irányításunk alá is vonhatunk egy rövid időre. Míg tehát Lucast az apja elvesztése miatt érzett düh vezérli, addig az Echo kódnevű mögött rejtőző Maya Visari (a helghastokat uráló Lady Visari lánya) egy újabb háború kitérését szeretné megakadályozni. Igazán kár, hogy az írók nem tudtak mit kezdeni a rop-

## 8 GB MEMÓRIA

Mark Cerny, a PlayStation 4 vezető tervezőmérnöke jelentette be ezt a konzol leleplezésekor februárban, ami kellemes meglepetésként érte a külsős fejlesztőket, akik mindaddig úgy tudták, hogy csupán 4 GB RAM-mal rendelkezik majd az üzletkebe kerülő masina. A Sonyhoz közel álló Guerilla is 4 GB memóriát használt a Killzone: Shadow Fall demója alatt, ebből 3072 MB-ot a videoerőforrások, 1536-ot pedig a rendszererőforrások emésztettek fel, míg a fennmaradó 128 MB-on testvériesen megosztottak.







## HA TE MONDOD

**Eric Boltjes vezető tervező, Guerilla Games: „A felhasználók által készített Warzone-ok közül azokat pakoljuk ki a főoldalra, amelyek népszerűek vagy kellően vagányak és érdekesekek.”**

pant ígéretes alaphelyzettel, nem akarták, vagy nem merték komolyabban megbolygatni az olyan kényes témákat, mint a rasszizmus vagy a szegregáció. Ehelyett egy kiszámítható fordulatokkal teli, sablonos történetet meséltek el nekünk papírvékony kétdimenziós karakterekkel, akikre holnap már senki sem fog emlékezni. A történet élvezeti értékét nagyban rontják az erőltetettnek ható párbeszédék és a színkronszínészek lélektelen játéka. Különösen Sinclair irritáló, aki időközben Lucas parancsnokává vált, és a kelletnél többször próbálja belénk sulykolni, hogy nem halhatott meg hiába az apánk, mennyire gonoszak a

helghastok – még a nők, az öregek és a gyerekek is –, és különben is hogy néznek már ki. Nála csak az egyértelműen örült vektai dokinő fásztóbb. Voltak pillanatok, amikor bármit megadtam volna azért, hogy telepumpálhassam ólommal.

### BAGOLY MONDJA, DÖGÖLJ MEG

Szerencsére a lövöldözős részek valamelyest kárpótolnak mindazért, amit a forgatókönyv hiányosságai és a már említett dőreségek miatt ki kell állnunk. Kellően agresszív, de az öngyilkossági kísérletektől tartózkodó MI gondoskodik arról, hogy kihasznál-

juk az FPS-ekben ritka fedezékrendszert, és sűrűn igénybe vegyük személyes drónunk, az OWL szolgálatait. A magyarul bagoly névre keresztelt repülő szerkezet utasításra golyózáport zúdít az ellenségre, EMP-lökettel lebénítja őket pár másodpercre, drótkötélpályát rögtönöz a nehezen megközelíthető helyek elérésére, valamint általunk átlóhető nanopajzsot állít fel biztonságunk érdekében. Ezen felül a mátrixos belásítással járó adrenalin (meggyógyít, ha baj van) adagolása is az ő feladata a készlet erejéig, valamint a terminálok feltörésénél is jó hasznát vesszük. A parancsok egy részét a D-padról kapja, a többit viszont egy-egy könnyed ujjmozdulattal csálhatjuk elő a DualShock 4 kontroller érintőfelületén. Apropos, kontroller... eszemert jó ötlet volt, hogy az audionaplók nem a tévéből vagy a házimozi hangrendszeréből szólnak hozzánk, hanem a vezérlő beépített hangszórójából. Ezzel szemben a halálhoz közel járva pirosra váltó, gyógyítás közben pedig zöldben pompázó díszkivilágítás már inkább erőltetettnek ható hangulati elem.

Míg a korábbi részekben sokszor ténykedtünk más katonák társaságában – némelyek komoly szerepet is játszottak a történetben –, és mindvégig háborús hangulat uralkodott, addig most szinte kivétel nélkül egyedül rontunk rá a gyanútlan helghastokra. A Vekta biztonsági szolgálatának elitosztagába tartozni a már említett baglyon túl például azzal is jár, hogy egy szonárral felderíthetjük közvetlen környezetünket. Az eszköz láthatóvá teszi a tereptárgyak mögött bujkáló rosszfiúkat, de gombnyomásra megmutatja, hogy merre is szólít épp a kötelesség. Utóbbira nagy szükség van a sokszorosára megnövelt helyszínek miatt, ahol az ember sokszor nemcsak egyedül érzi magát, hanem kissé elveszve is.

### CSOPORTOS ÉLVEZETEK

Félő, hogy sajtóságos jellemvonásai ellenére sem tud majd tömegeket átcsábítani a műfaj két legnagyobb címétől a *Shadow Fall* meggyőzőre sikeredett többjátékos része. Ahhoz képest, hogy nincsenek benne járművek, szokatlanul nagy térképeken eshetünk egymásnak, s bár nélkülözni vagyunk kénytelenek az OWL drón társaságát, a kasztok egyedi képességei (például a scout teleportálása) komoly taktikai lehetőségeket nyújtanak számunkra.

A multiplayer legnagyobb durranása a Warzone, a maga folyamatosan változó céljaival. Az pedig már csak a pirosan mosolygó alma a ropogósra sült malac szájában, hogy a szabályokat mi magunk is átírhatjuk egészen egyedi játékmódokat hozva létre. Képzeltetek el például egy olyan összecsapást, ami alatt semmilyen más fegyver nem engedélyezett a késén kívül.

### ERŐDEMONSTRÁCIÓ

Ami a *Ryse* az XO-nak, az a *Shadow Fall* a PS4-nek – lenyűgöző bemutatója annak, hogy mit lehet kicsikarni a gépből, ha értő kezekbe kerül. Noha a mimika és az ajakszinkron nem hibátlan, a karakterek kidolgozottsága többnyire példás, a részletgazdag helyszínek némelyike pedig ámulatba ejtő. Vekta City boldogabbik fele egyszerűen gyönyörű – feltéve persze, hogy az emberek bejön a Star Trek-féle nagyon tiszta, áramvonalas és szemmel láthatóan „zöld” jövőkép. Épp ezért kár, hogy legutóbbis mégis fantáziátlan ipari környezetben lövöldözünk a helghast téréfelen. Akadnak klausztrófób helyszínek is, mint például a napba tartó úrhajó felszíne, ahol először találkozunk a teljesen a fizika törvényeire fittyet hányó antigravitációs szekciókkal. Hasonlóan kiábrándítóak a platformrészletek, úgy tűnik, továbbra is a *Mirror's Edge* marad az egyetlen saját szemszögű játék, amelyik élvezetessé tudta tenni az ugrabugrát. Vannak tehát hibák és hiányosságok – nem is kevés –, amelyek a *Killzone: Shadow Fall* nagyságának útjába állnak, de még ebben a formában is tökéletesen alkalmas arra, hogy a Sony meggyőzze vele az embereket a PlayStation 4 erejéről. Ugyanis ennél jobb dobozos exkluzív címet jelenleg keresve sem találni a platformra.

Chavalier

- + vizuális orgia
- + kihívást jelentő MI
- + szórakoztató multiplayer
- inkább csak a látvány next-gen
- felejthető egyjátékos kampány
- borzalmas szinkron és színészi játék

**CHAVALIER**  
Nagyobb durranást vártunk, de még így is a PlayStation 4 mellett szól.

**78**

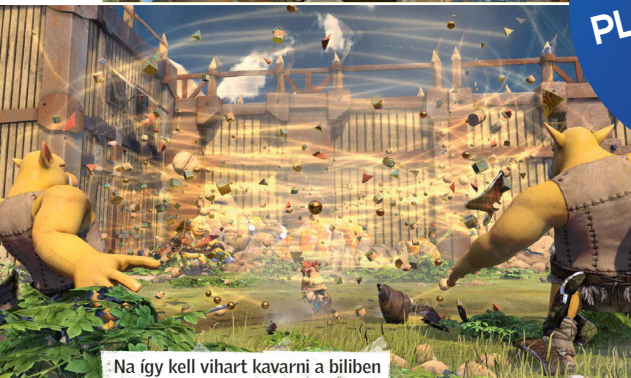
Tönkrement



PS4  
GameStar  
PLAYSTATION 4  
EXKLÜZÍV

## ROBO KNACK

A játék kooperatív módja lehetővé teszi, hogy Knack mellé bármikor beugorjon egy második karakter, aki amellelt, hogy hasonló képességekkel rendelkezik, mint társa, szükség esetén képes felgyógyítani is őt, és segít ellátni alkotóelemekkel. A PS Vita remote play által is multizhatunk plusz lehetőségként.



Na így kell vihart kavarni a biliben



Nem ér, hogy neked még a leheleted sem látszik!

# Szedd össze magad! KNACK

**N**INCS IS KÉNYELMESEBB EGY JÓL KITAPOSSOTT LÁBBELINÉL, AMIT LÉPÉSÉRŐL LÉPÉSRE, SÚLYOS KILOMÉTEREK TERHE ALATT IDOMÍTOTTUNK KITARTÓ SZOLGÁNKKÁ. Természetesnek vesszük egy ilyen darab viselését, és szép lassan elfelejtjük értékelni azt a komfortot, amit nap mint nap nyújt a számunkra. Egy idő után megkopik, koszlottá válik, és kidobjuk. A frissen szerzett surranó tetszetős, de még csúnyán törí a lábunkat. Ekkor kezdjük el igazán érezni a régi hiányát, és döbbenünk rá, hogy az új cipő néha bizony szorít.

## „AZÉRT KÁR, HOGY A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL NEM MARADT SEMMI”

Sokat vacilláltam azon, hogy miként vezessem fel a *Knack* bemutatóját. Főként azért, mert next-gen nyitócím, és mint ilyen, jócskán megoszthatja a közvéleményt. Többször is tapasztaltam, hogy a játékosréteg nem érti, miért kapnak szigorú értékelést, esetleg durva kritikákat a most megjelenő alkotások. Nem kívánok belemenni ennek elemzésébe, csak szeretném, ha példának okán felidéznék azt az életérzést, amikor először pörgött fel a *Ratchet and Clank* vagy a *Jak and Daxter* lemeze újdonsült PS2 masinátokban, később pedig a *LittleBigPlanet* annak felturbózott utódjában. Megvan? Biztos valami ilyesmi játszódott le bennetek akkor: gyermeki izgatottság, rácsodálkozás az újszerű irányításra, a képi megoldásokra, az innovatív ötletekre, a nem túl bonyolult, de jópofa sztorikra, a humoros párbeszéd-

### INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
Fejlesztő **SCE Japan Studio**  
Platform **PlayStation 4**  
Röviden Egy új generációs, pörgős platformer játék, ami leginkább gyerekeknek készült, de az idősebb korosztály is talál benne kihívást.  
PEGI 7+

re és az eredeti karakterekre. És akkor jött az új cipő...

## ELEMEL MŰKÖDIK, MÉGSEM DURACELL-NYUSZI

Minden úgy indult, ahogy a hasonló kaliberű elődöknél: bennem volt az a bizonyos gyermeki izgatottság. Aztán elm tárult a játék teljes valójában, pőrén, ahogy a Sony megteremtette, és egyre jobban éreztem, hogy szorít, fel fogja törni a... lelkeket. Az egész nem szippantott magába, és nem hozta a várt hatást. De ne rohanjunk ennyire előre. Knack kalandja akkor kezdődik, amikor goblinok próbálják pozdorjává tölteni az embereket a legmodernebb tankokkal és fegyverekkel. Egy tette kész csapat ezt nem hagyja annyiban, és címadó főhősünket kívánja bevetni a marcona ellenséggel szemben. Úgy tűnhet, hogy a rosszakarók jócskán erőfölényben vannak, főképp létszámukat tekintve, de egy olyan robotszerű lényel állnak szemben, aki környezetéből táplálkozva képes hatalmasra nőni és pusztító monsterrummá válni. Eszközévé teszi a természeti elemeket, és beépíti saját működésébe, ez segíti az előrejutásban, hovatovább bizonyos akadályokon és rejtett ajtókon csak akkor haladhat át, ha a megfelelő felvett képességgel rendelkezik éppen. Ez remek ötlet, ami igen változatosá teszi a mókát, hisz picit megmozgatja agytekervényeinket is, és megtöri a henteses ugrabugra monotonitását, némiképp kilépe ez a platformerek medréből. A tyutyerka ettől függetlenül nem nevezhető túl nehéznek, bár van egy tényező, ami igazi kihívás elé állíthat minket: kétszer megütnek és megfeksünk, akár a rideg valóságban. En-

nek ellenére érzékelhető, hogy inkább csak gyerekek kezében szelídül kellemes unalom-űzővé a diadalmenet.

## KNACK KELL EZ?

Hétvégi kikapcsolódáshoz családi körben bármikor merem ajánlani a játékot, mert társaságban minden élmény megsokszorozódik. Am a szökekedést megfeszítené, ha a főszereplő karakteresebb lenne: sem nem kedves, sem nem humoros, inkább pimasz és vagány, de nem szerethető. Az átkötő videóknál maguk a pályák élvezetesebbek, bár a hirtelen kameraváltásokkal nem voltam kibékülve, néhol igazán nagy bosszúságot okoztak. Ettől függetlenül el lehet mondani az alkotásról, hogy jó iparos munka, ugyanakkor sem látványra, sem játékmenetében nem hozott számomra újat vagy meglepőt. Lehet, hogy én tettem túl magasra a lécet, de az első platformerélmény örökös hajszolójává váltam, és most nem bizzereg...

*Eprespuszedlee*

- + a méretváltás lehetősége
- + kooperatív mód
- bosszantó kameraváltások
- sekélyes karakterek
- többet vártunk

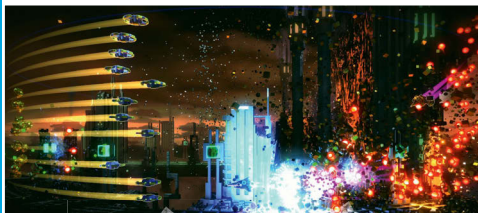
### EPRESPUSZEDLEE

Kellemes időtöltés, de egy felhőt ne akarjon gyerekcipőt húzni, mert szorítani fogja.

# 67

## TÁMAD A MARS

Három hajóval van lehetőségünk játszani. Az első Ferox, amely leginkább a kezdő játékosok számára ajánlott, kiegyensúlyozott masina. Aztán ott van Nemezis, amit inkább a gyorsasága, mozgékonyasága miatt kedvelhetünk meg, és végül a lassabb Phobos nyűgöz le minket nagy támadóerejével.



Van olyan színárnyalat, ami hiányzik erről a képről? Aki talál olyat, azt meghívom egy epres fagyira

Ha most festenek a Sixtus-kápolnát, ez az illusztráció biztosan odaférne a mennyezeti freskók közé... mondjuk Ádám teremtése mellé

Veterán pilóták légtere

# RESOGUN

## ÉLT, ÉLDEGÉLT EGY CSAPATNYI MIKKAMAKKA, AKI NAGYON ÉRTETT A JÁTÉKKÉSZÍTÉS-

**HEZ.** Üldögéltek egy téli szauzában mint a kopott gyöngy, amikor az egyik megunta a tétlenkedést, kiszaladt pórén a szabadba, és belevetette magát a friss hóba. A leleményes skandináv ekkor eszmélt rá az eget kémelve, hogy az űrben is hideg van, akárcsak kis hazájában. Nos, ez a léftonosságú összefüggés elég volt ahhoz, hogy a finn Housemarque becsapja maga mögött a deszkaajtót, és megcsinálja ezt a leisztult, mégis jégcsaptörő arkád játékot.

## MESSZE SZÁLL A FINN GERELYE

A PS4 ismertebb nyitócímei között jól megbújít a *Resogun* neve, így amikor elindítottam a játékot, legalább úgy megleptek a látottak, mint tapasztalatlan bugyiárust a NAV-ellenőr. Rögtön utánanéztam a fejlesztők eddigi alkotásainak, és ráleltem a nagy múltra visszatekintő *Super Stardust* széria 2007-es darabjára, amely műfaját és tematikáját tekintve méltán nevezhető a *Resogun* elődjének. A régi játéktérmi és egyéb retró platformokon futó klasszikusok színvonalához ragaszkodva már akkoriban sikerült valami felüldítőt alkotniuk, ami a látványvilágot és a játékményt illeti. A játékosok elégedettségükben nem győzték keresni, hogy a PS3-ba hol dobhatják be a pénzérméjüket. Nem gondoltuk volna, de ezt az érzést sikerült fokozniuk.

## TICSUNG, TICSUNG, DURR, BUMM

Ismét itt egy lövöldözős, avagy shoot 'em up játék, amely szintenként fokozódó ne-



## INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
Fejlesztő **Housemarque**  
Platform **PlayStation 4**  
**Röviden** Retró stílusú arkád játék új generációs konzolon.  
PEGI 7+

hézséggel és lineáris pályamenettel várja közönségét (több nehézségi szint is van). Az irányítás kő egyszerű, semmilyen hangzatos innovációval nem bonyolították a dolgunkat: fel, le, előre és hátra mozoghatunk (ez utóbbi esetben tolatóradar nélkül), valamint vízszintesen tüzelhetünk elsődleges fegyverünkkel. Lássuk be, ez eddig elődjeihez képest körülbelül annyira változatos, mint forogtáson kámeleon a zöld háttér előtt.

Ám kár aggodni a sci-fi mókáért, mert vizuálisan felveszi a versenyt új generációs társaival. Villódzó fényhatások, hatalmas robbanások és 3D-hatást keltő pályák fűszerezik meg a csatákat. Ezt úgy kell elképzelni, hogy az akció az előtérben zajlik 2D-ben, de a háttér félkörívben elkanyarodik, így kis rálátást kapunk arra, hogy hamarosan mi kerül elénk. Véleményem szerint az öt különböző világ, amin végighaladunk, lehetett volna eltérőbb, de ezen nem veszek össze a kedves finnekkel. Az óriási kavalkád, a zsúfolásig megtelt és széteffektezett látótér úgyis elveszi erről a figyelmet – néhány esetben úgy kellett megkérnem Wolfit, hogy fogjon egy botot, és időben ékelje ki a nyelvemet, ha epilepsziás roham törne rám. Persze a látvány még nem minden.

## A MOTIVÁCIÓ

Sztori híján a játék fő célja, hogy rosszakarók tömkelegét kiirtsuk annak érdekében, hogy minél több túlélőt találjunk, akiket a pálya oldalán található cellákból kell kiszabadítanunk. Ehhez az őket védő, pár pilátra megjelenő űrhajókat kell kilőnünk.

Az emberkéket végül az erre szolgáló portálokra teleportálhatjuk tovább az anyahajóra, megmentve ezzel populációinkat. Minden elpusztított ellenfél után extra pontokat kapunk, melyek nemcsak felpörgetik asztronadunkat és az amúgy is rohamtempójú játékményt, hanem megerősítik pajzsunkat, ami sokat számít az amúgy is védekezésre épülő lövöldében. Fel- és lefelé nem támadhatunk, így fontos, hogy minél gyorsabban mozduljunk el a támadások elől – jó reflexek előnyben. Engem személy szerint végig óriási kihívások elé állított a játék, úgyhogy nem lankadhatott a figyelmem.

A műfaj minden kedvelőjének ajánlom a *Resogun* korhatárok nélkül. Egy bónusz, hogy a PlayStation Plus-előfizetők ingyenesen tölthetik le, így egy igazán igényes alkotást kaphatnak kézhez, amit a multiplayer lehetősége csak tovább fokoz. Ne hagyjátok ki!

**Eprespuszedlee**

- + retró és modern hangulat ötvözése
- + látványos effektek
- + szinte újra érezzük a játéktérnek szagát
- néha egybefolyik a kép a látványorgiától
- epilepsziások kerüljék

## EPRESPUSZEDLEE

A fejlesztők mindent megtesznek, hogy el ne feledjük gyerekkorukat.

81

Ebbe a télapó is belezokkán!



# Szenzációs GameStar előfizetési akció



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, vagy éves Playstation Plus-kódot, 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



CENEGA



# TOSHIBA

Leading Innovation >>>



# Prémium előfizetés

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

## 24 990 forint

Minden PC-s játékról és társasjátékról bővebb információt találsz a [www.gamestar.hu/elfozetes2014](http://www.gamestar.hu/elfozetes2014) oldalon. Ajánlatunk folyamatosan bővül, erről folyamatosan tájékoztatunk benneteket a [www.gamestar.hu](http://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 V: Skyrim Legendary Edition  
Borderlands 2 GOTY Edition  
Batman: Arkham Origins  
LEGO Marvel Super Heroes  
Thief  
Dark Souls 2  
The Elder Scrolls Online  
StarCraft 2: Wings of Liberty + Heart of the Swarm

### Választható társasjáték

Civilization  
Doom  
M.A.G.U.S. Árnýékháború  
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  
Crisis 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

A választott ajándék nevét a [www.gamestar.hu/elfozetes2014](http://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 címre. Amennyiben még nem jelent meg, akkor a szoftvert a hivatalos magyarországi megjelenése után küldjük (ez a Watch Dogst, a South Park: The Stick of Truth-t, a Castlevania: Lords of Shadow 2-t, a Thiefet, a Dark Souls 2-t és a The Elder Scrolls Online-t 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 a [terjesztes@gamestar.hu](mailto: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.

**Csatlakozás:** két HDMI, három USB 3.0, digitális audiokimenet, valamint nagy teljesítményű Wi-Fi-adapter is rendelkezésünkre áll

**Kinect 2.0:** a mozgásérzékelő immár sötétben is lát, felismeri érzelmeinket, hat személyt képes kezelni, és szívverésünket is méri

**Kontroller:** az új irányító energiatakarékosabban működik, az impulzusra-vaszok új játékményt kínálnak, az elemtartó pedig immár süllyesztett

**Ház:** a One viszonylag nagy méretét 112 milliméteres ventilátora indokolja, amelynek köszönhetően semmilyen zűgást nem hallani

### Több mint egy konzol

# XBOX ONE

**N**APPALINK KÖZPONTJÁVÁ AKAR VÁLNI A MICROSOFT ÚJ KONZOLJA, AZZÁ AZ EGGYÉ, AMIVEL JÁTSZHATUNK, TÉVÉZHETÜNK, ON-DEMAND TARTALMAKAT FOGYASZTHATUNK, EDZHETÜNK, ÉS MÉG HOSSZASAN FELYTARTHATNÁNK A SORT. Ha csak a klaszszikus gamer-funkciókat nézzük, akkor kétségtelen, hogy a PlayStation 4 jobb választás, hiszen erősebb hardver dolgozik benne, olcsóbb (mivel nem jár mellé Kinect), és ami talán a legfontosabb: már megvásárolható hazánkban. Habár utóbbi valamelyest az Xbox One-ra is igaz, mivel néhány kereskedő a kereslet-kínálat ősi hitvallását követve már árusítja azt, de egyelőre kétszer is érdemes megfontolni beszerzését. Az egyik buktatót a terméktámogatás jelenti, hiszen a termék hivatalosan nem létezik országunkban, így ha egy éven belül bedöglik, akkor jó eséllyel lesz egy utunk Ausztriába. Másrészt mivel még nincs hozzá magyar nyelvű tartalomszolgáltatás, saját bőrünkön érezhetjük, hogy az amerikaiak mennyivel szerencsésebb helyre születtek... e tekintetben is. De ez nem a Microsoft hibája. Ha a felelőst keressük, akkor in-

## INFO

**Gyártó:** Microsoft  
**Ár:** kb. 160 000 Ft  
**Web:** xbox.com/  
xboxone

**Specifikáció:**  
8 magos egyedi AMD CPU (1,75 GHz), 8 GB DDR3 (2133 MHz), 1,23 TFLOPS teljesítményű GPU, 500 GB háttértár, Kinect 2.0 tartozék, beépített kétsávós (2,4 és 5 GHz) 802.11a/b/g/n Wi-Fi

**Pro:**  
Kinect 2.0, multiplatform rendszer

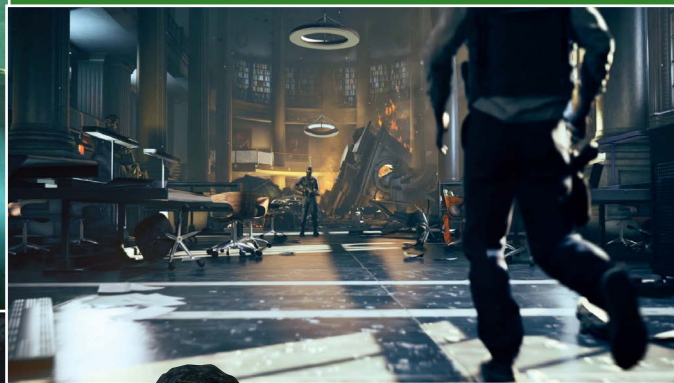
**Kontra:**  
kevés hazai szolgáltatás

kább forduljunk például a csodaszarvashoz, aki egyrészt megállította honfoglaló őseinket itt az európai vadkeleten, másrészt egy szóval sem említette nekik, hogy inkább térjenek át a frankok nyelvére. Nem ez történt, most itt vagyunk kis országunkkal és saját (egyébként gyönyörű) egyedi nyelvünkkel, ami miatt a Netflix, a Hulu és a Spotify Excel-táblázataiban szinte alig lehet észrevenni Magyarországot. Ha igen, akkor is negatív értékkel a nyereség oszlopban, és „kerülő el” felszólítással. Szerencsénkre nem ilyen borús a helyzet, és a hírek szerint hamarosan hazánkban is elindulnak majd azok a tartalomszolgáltatások (video- és zenei streamek), amelyekkel az Xbox One tényleg megmutathatja igazi erejét. Ha ez megtörténik, akkor Magyarországon is azonnal felpörög majd a konzol értékesítése, és akkor lesz igazán érdemes párba állítani a PlayStation 4-gyel. Tudva ezt mégis belénk bújt a kisördög, amikor egy nagy zöld doboz formájában megérkezett szerkesztőségünkbe a konzol, amit azonnal kicsomagoltunk, bekapcsoltunk, és újságírókhoz híven 24 órán belül véleményt formáltunk róla. A nép tesztért kiállított, és mi megadjuk.

### FÉLKARÚ ÓRIÁS

Az Xbox One már most is remek játékkonzol, fejlett hardverével szemképrázta- gra-

fikát és korábban nem látott részletességet kínál, így messze felülmúlja az X360 tudását, a PlayStation 4-gyel pedig az eddigi játékosok alapján pariban van. Mindemellett kétségtelen, hogy grafikus teljesítményét tekintve nemcsak a hajszállal gyengébb vas, hanem a platform megkötései miatt is idővel hátrányba kerülhet a Microsoft konzolja, hiszen a GPU erőforrásainak körülbelül tíz százalékát folyamatosan lefoglalja a Kinect-szenzor, míg például a nyolc CPU-magból a játékok maximum csak hatot használhatnak. Kell az erő a keretrendszernek, mivel az nem egy vagy kettő, hanem egyszerre három párhuzamosan futó operációs rendszert kezel. Az egyik az Xbox platform, ami a játékok futtatásáért felelős; a másik egy Windows kernelre épülő, csempés felület, ami a 8-as változathoz már ismert Snap képességgel is rendelkezik, ám az asztali rendszerrel való hasonlóság több ponton is visszaköszön; a harmadik pedig egy úgynevezett hypervisor, amely közvetlenül kommunikál a hardverrel és továbbítja a vendégplatformoktól érkező kéréseket. Eme ötvözésnek hála a One valódi multitasking-élményt kínál, rendelkezik saját alkalmazásbolttal, ahova a Windows 8-as alkalmazások könnyen átportolhatók, és még hosszasan sorolhatnánk e házasság előnyeit. Nagy kár, hogy az Xbox-játékokkal történő visszafelé kompatibilitást nem oldották meg.



## „AZ ÚJ XBOX NEM TUD AZZÁ A BIZONYOS „EGGYÉ” VÁLNI. JELENLEGI ÁLLAPOTÁBAN NEM KÉPES TÖBB ESZKÖZT KIVÁLTANI, CSAK EGY KORÁBBI KONZOLGENERÁCIÓT

### ÚJ GENERÁCIÓS VAS

Nemcsak a szoftveres háttérben érzékelhető a kétarcúság, hanem a videomagnóra emlékeztető gép házának tekintetében is. Fele részt elegáns, fekete zongoralakk műanyagot használtak tervezői, míg a másik térfélen egy grillráccszerű felület húzódik. Utóbbinak nemcsak esztétikai oka van, hanem gyakorlati is, mivel ezeken a réseken keresztül tud kiáramlani a bent keletkező forró levegő. Úgy tűnik, hogy a Microsoft tanult a három-LED-es hibából, így a hűtéssel teljesen biztosra mentek. A házba egy méretes, 112 milliméteres ventilátor került, ami valamelyest megmagyarázza a konzol viszonylag nagy méretét. Cserébe az Xbox One rendkívül halkan dolgozik, sokszor még az sem tűnik fel, hogy be van kapcsolva, ami komoly előrelépést jelent a megállás nélkül zúgó 360-hoz képest.

Nemcsak a gépház érdemel figyelmet, hanem a két vezérlő is. A százmillió dollárból kifejlesztett kontrollert leglátványosabb változása a hátulján lévő elemtartó besüllyesztése a házba, így az már kevésbé lesz útban. Az Xbox gomb is feljebb került, ami immár egy Home gombként funkcionál, amivel mindig visszaagorhatunk a kezdőképernyőre, dupla tappal pedig a Snapot kezelhetjük. Áthelyezésével nagyobb terület nyílt középen, így a Start (Menu) és a Back (View) gomb utódjai beljebb kerültek, távolabb például az „X” gombtól. Újdonság még ezen felül a

négyirányú D-pad, az új force-feedback impulzusravsok (amelyek például gázadás-kor is remegnek), az energiatakarékosabb működés, valamint az ahhoz csatlakoztatható, jobb hangminőséget kínáló Xbox One Chat Headset.

A kontrollert remekül kiegészíti a 2.0-s Kinect, amely több mint 250 ezer pixelt tud kezelni egy időben, 2 GB/s-os adatátvitel mellett. Szenzorjába infravörös érzékelő került, így akár teljes sötétségben is irányítható, sokkal jobban le tudja képezni testrészeinket, érzékeli érzelmeinket, felismeri arcunkat, és még a szívdobbanásunkat is méri, amit például az új Xbox Fitness alkalmazással kihasználhatunk. Sőt, az eddigi két ember helyett már hat személyt is kezel, automatikusan bekapcsolja a konzolt, és köszönt, ha meglát minket (és ha engedélyezzük ezt), valamint full HD Skype-beszélgetéseket is kínál.

Az új hangvezérléssel – egyelőre angol nyelven – is meglepően sok utasítást adhatunk ki. Az „Xbox” szó kimondása után a Kinect azonnal figyelni kezd, és ha pontosan ejtjük ki a kifejezést, akkor azonnal végrehajtja azt. A megoldás hátránya, hogy keresőként a házámban nem igazán használható Binget találjuk, illetve a „Go to” kifejezés után pontosan ki kell mondanunk az alkalmazás nevét, valamint hogy sokszor ordibálni kell a konzollal, hogy meghalljon minket. Ettől függetlenül örülünk a funkciónak, főként mivel bár-

### KINECT 2.0-T TÁMOGATÓ JÁTÉKOK

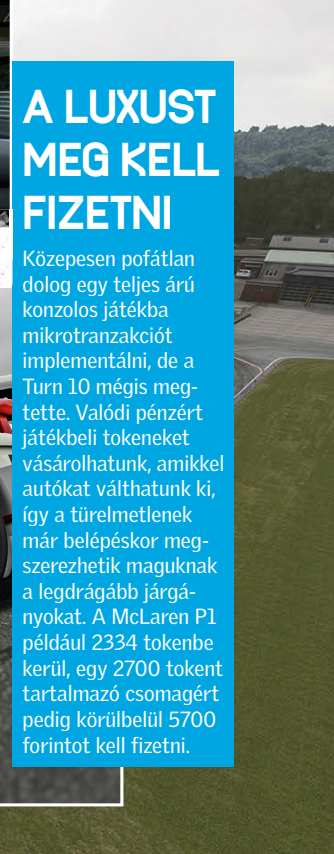
- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Battlefield 4
- Call of Duty: Ghost
- Crimson Dragon
- D4
- Dead Rising 3
- Fable Legends
- FIFA 14
- Forza Motorsport 5
- Killer Instinct
- Madden NFL 25
- NBA 2K14
- Need For Speed: Rivals
- Peggle 2
- Plants vs Zombies: Garden Warfare
- Project Spark
- Ryse: Son of Rome
- Sunset Overdrive
- The Witcher 3: Wild Hunt
- Zoo Tycoon

mikor kikapcsolhatjuk, mint ahogy a Kinect folyamatos megfigyelését is letilthatjuk (többek között e téren is meghátrált a Microsoft), az igazán jó azonban az lenne, ha egyszer az Xbox a magyar utasításokra is hallgatna.

### LESZ EZ JOBB IS

Tévedés ne essék, nincs komoly bajunk a termékkel. Új vezérlője egészen kiváló, a 2.0-s Kinect a legapróbb részletekre is figyel, még a szívdobbanásunkat is monitorozza, sőt a hangvezérlés is remekül működik, ha eltávolítjuk a megfelelő hangszínt. A játékok remek grafikával rendelkeznek, a platform multitasking-képessége kiemelkedő, és a zúgó 360-as után felüldülés a One alig hallható ciripelése. A gond a másik világgal van, ami miatt az új Xbox nem tud azzá a bizonyos „eggyé” válni. Jelenlegi állapotában nem képes több eszközt kiváltani, csak egy korábbi konzolgenerációt. Am ez még csak a kezdet, a One bőven javíthat, ezért mostani értékelésünkben nem érdemes messzemenő következtetéseket levonni. Inkább ígéretként, a naplali trónörököséként könyveljük el; amint hivatalosan elindul országunkban, visszatérünk rá.

[hmolnari](#)



Már látni a fényt a next-gen elején!

A GPS szerint itt kellett volna jobbra fordulni



## A LUXUST MEG KELL FIZETNI

Közepesen pofátlan dolog egy teljes árú konzolos játékba mikrotranzakciót implementálni, de a Turn 10 mégis megteette. Valódi pénzért játékbeli tokeneket vásárolhatunk, amikkel autókat válthatunk ki, így a türelmetlenek már belépéskor megszerezhetik maguknak a legdrágább járgányokat. A McLaren P1 például 2334 tokenbe kerül, egy 2700 tokenet tartalmazó csomagért pedig körülbelül 5700 forintot kell fizetni.

Padlógázzal a jövőbe

# FORZA MOTORSPORT 5

**N**APPAL SZEMBEN VEZETNI NEM EGY KELEMES ÉLMÉNY. Ha az ember lehajtja a napellenzőt a kocsijában, a szélvédő akkor is csillog, az útról akkor is visszaverődnek a sugarak, ami jelentősen korlátozza a szabad kilátást. Balesetveszélyes helyzet ez, és ilyenkor csak kevesek fejében fordul meg, hogy milyen szép is a beszűrődő fény. Nem úgy a *Forza Motorsport 5*-ben. A játék viszont több, mint egy techdemó, de ez igazán csak akkor derül ki, ha a játékos elmélyül benne. És akármennyire is kevesebb a tartalom, mint a *Forza 4*-ben, még így is van miben elmerülni.

### EZ A SZERELEM

A *Forza Motorsport 5* nem arról szól, hogy nagyjából hasonló viselkedésű autókkal csapd oda ellenfeleidet a Károly-híd korlátjához. A *Forza 5* az autók szeretetéről szól, arról a néha már-már kényelmetlenül furcsa vonzalomról, amit az autózás valódi szerelmesei éreznek. Minden autónak megvan a saját története. A körülbelül 200 jármű mindegyikét maximális odafigyeléssel dolgozták ki mind kívül, mind belül. A szélvédőn tükröződik a műszerfal, a kormányon látszik a repedezett textúra, a visszapillantókban pedig mindig figyelhetjük, mi történik mögöttünk. Aki szeretné egy autó minden részletét megismerni, az a Forzavista (korábban Autovista) módban bármikor megteheti.

### MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA

Az autók belső is különböznek. Mind egyiket másképp kell vezetni, és minden al-



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
 Fejlesztő **Turn 10**  
 Platform **Xbox One**  
**Röviden** Új generáció, új *Forza*. Kevesebb tartalommal, de lényegesen kidolgozottabb autókkal tért vissza a sorozat a főszálhoz, hogy a next-gen egyik legjobb nyitócímét adja.  
**PEGI 3+**

kalmazzott tuning változtatása érezhető. A járműveket vásárlással tudjuk feloldani, de ha sikerült elég kreditet gyűjteni (vagy valódi pénzért elég tokenet venni), gyakorlatilag szabad kezet kapunk. A versenyeket több kategóriára osztották, de minden kategória a kezdetektől elérhető. Aki jobban szereti a klasszikus Volkswagen Beetle-t a Ferrari F12 Berlinettánál, és elég pénze van, nincs előtte akadály.

A segítségek nagy részét kikapcsolva (ezt nagyjából két menet után érdemes megtenni) már nem elég végig a jobb ravaszt húzni és kattantásig tolni a bal analógot – technikázni kell, legalábbis többnyire. A rivális versenyzők viselkedése ugyanis nincs előre programozva, a Drivatar rendszer teszi őket kiszámíthatatlanná. A felhőalapú funkció rögzíti minden *Forza 5*-játékos vezetési stílusát, majd ebből kalkulálja a Drivatart, a játékos más játékosok versenyében megjelenő alteregóját. Emiatt nincs két ugyanolyan verseny, és részben ez is közrejátszik abban, hogy ne unjuk meg a 14 pályát, amelyek ugyan különböző variációkban játszhatók, mégis lényegesen kevesebb változatosságot kínálnak, mint anno a *Forza 4* 27 pályája. Nem két perc kiismerni őket, de nem is telik hetekbe.

### ÉREZD A BIZSERGÉST

Az Xbox One kontrollereinek ravaszaiba is szereltek rezgőmotort, és amikor először éreztem rezegni a ravaszt, nem gondoltam, hogy bármit hozzáadna az élményhez. Aztán néhány perc játék után realizálódott bennem: ez a funkció az utóbbi évek egyik

legjobb újítása. A „gázpedál” ugyanis akkor kezd el rezegni, ha a játékos túlságosan lenyomja, így a gyorsulásnál mindig érezni, hogy milyen ütemben érdemes „beletaposni” a gázba. Nehéz szavakkal leírni, hogy mennyi visszajelzést kapunk a tenyerünkben, elképesztő élmény.

A *Forza 5* nem hibátlan, sőt, meglehetősen hiányos, de a következő generáció elindításához nem tudunk jobb versenyjátékot elképzelni. Nincs éjszakai versenyzés, nincs változó időjárás, de ezek már olyan extrák, amiket nem hiányolunk annyira, hogy emiatt megharagudjunk a Turn 10-re. Betudjuk annak, hogy szorította őket az idő, és reméljük, hogy a következő öt, ami már javában az Xbox One tündöklésének idején jelenik meg, kifogástalan lesz. Addig meg próbálja meg bárki kicsavarni a kezemből a kontrollert.

Paca

+	gyönyörű tájak, kidolgozott autók
+	tökéletesen kihasználja az Xbox One kontrollert
+	a Drivatar rendszer ötletes és jól működik
-	viszonylag kevés autó
-	keves versenypálya
-	nevetséges közönség

**PACA**  
 Ha verseny közben megállunk gyönyörködni a tájban, az már biztosan next-gen.

87



MULTI  
MIZÉRIA

A Call of Duty-részekhez fogható hosszúságú egyjátékos kampányon túl kooperatív arénaharcot is kaptunk, amiben pont ugyanazt csináljuk társaságban, amit egyedül is. Ráadásul a saját arénák és saját szabályok létrehozására szolgáló szerkesztő nem készült el a premier napjáig. Kíváncsi vagyok, hogy ingyenes DLC-ként vagy mikrotranzakció keretében megvásárolható extraként jutunk-e hozzá, ha már egyébként is van pénzköltésre lehetőség a játékon belül.



Marius Titus itt már a XIV. légió centuriója



Harcban a siker kulcsa a megfelelő időzítés: hársítuk az ellenfél csapatát, billentsük ki egyensúlyából, majd vigyünk be egy találatot



Minden átvezetővideó a játék motorjával készült



Ne szégyelljünk parancsokat üvölni, mert rövidebb ideig tart, mint a bal bumper nyomva tartásával kiadni az utasítást



S.P.Q.T.E.

# RYSE: SON OF ROME

**IGAZ, HOGY RÓMA NEM EGY NAP ALATT ÉPÜLT FEL, DE A CRYTEKNEK TÍZ ÉV SEM VOLT ELÉG ARRA, HOGY BEBIZONYÍTSA, JÁTÉKOT IS KÉPES CSINÁLNI, NEM CSUPÁN LENYŰGÖZŐ TECHNOLÓGIAI BEMUTATÓT.** Pedig ha valami, akkor a hányatott sorsú – eredetileg kinectes cím lett volna X360-on – Ryse lemoshatta volna a szegyen bélyegét.

**RÓMA FIA**

A Ryse történetét amolyan In medias res felütéssel vezetik be a forgatókönyv írói, vagyis épp a birodalom fővárosa, Róma ostromlani nyitunk. Marius Titus generálist megszemélyesítve lépésről lépésre sajátítjuk el a harcrendszer alapjait, adunk utasításokat csapatainknak, és verekedjük el magunkat Nero császárig, hogy aztán kettesben összezárva kezdetét vehesse a mesedélután. Marius családját tíz évvel korábban barbárok lemészárolták Róma szívében, ám a háttérben apja politikai ellenfelei álltak. Persze mindez csak később áll össze a fiatal római fejében kelek egészre. Előbb még megjárja Britanniát, bemelegszik az északi erdőségekbe, ahol többek között Boudicával, az icenusok későbbi királynéjával is találkozik. A kiszámítható fordulatokban bővelkedő bosszútörténet teljes egészében kitalált, nem követi a történelem menetét egy pincsikutyá hűségével, de ez soha nem is volt a Crytek célja, így a mértékkel adagolt mitológiai fűszerezést sem találjuk majd kellemetlennek. Pláne ha császárhoz méltó köntösbe csomagolva találják azt fel nekünk.

**INFO**

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Crytek**  
Platform **Xbox One**  
Röviden **Római kori mézszárszék, s egyben a Microsoft új konzoljának egyik legjobban várt nyitócíme.**  
**PEGI 18+**



Arról, hogy a Ryse nyújtsa a legszebb látványt pillanatnyilag XO-n, a negyedik generációs CryEngine gondoskodik. Xbox 360-on semmit sem találunk, ami akár csak megközelítené azt a részletességet, ami a vérteket díszítő cirádáktól egészen a hermelinprém szőlfodrozta szőrszálaig terjed.

**RÓMA KEZE**

Egy hack and slash játék gerince a harcrendszer kell, hogy legyen, s ha az nem hibátlan, könnyen magával ránthatja a mélybe az egész felépítményt. A Ryse esetében egy jó ötleteket sem nélkülöző, de inkább felemás, sőt helyenként kifejezetten rossz megoldásról beszélhetünk. A hírhedt E3-as bemutatóval ellentétben ugyan jóval több csapás kell egy ellenfélnek, mielőtt kivégezhetnénk, ám a QTE-kre épülő látványos mozdulatsorokat még akkor is végrehajítja Marius, ha szándékosan rossz gombot nyomunk meg, vagy nem teszünk semmit. S habár nem kötelező kivégezni a klóngyárból szabadult, egymásra kisértetiesen hasonlító ellenfeleinket, mégis rá vagyunk kényszerítve, mert más módon nem tudjuk pótolni az elvesztett életerőt. Persze választhatunk ehelyett sebészénövelést vagy több XP-t, de igazán csak az életerőnek van értelme. Még az időlassítással együtt járó egyetlen speciális támadás „üzemanyagként” szolgáló fókusz sem igazán lényeges. Bizonyára lesz, akinek sikerül majd barátságot kötnie a végső soron egész látványos, ámbar könnyen megunható rendszerrel, de hogy aligha találunk majd élő embert a tervezőkön kívül, aki az automatikus célzás miatt megbolonduló pilumhajítást, a ballisztával kilőhető robbanó hordókat vagy épp

a századjára már mérhetetlenül zsisbasztó testudo-formációs menetelést jó ötletnek tartja. Ellenben a harc hevében parancsokat üvölni tényleg jó móka.

**RÓMA BUKÁSA**

Habár az okkal dicsért látvány végső soron nem szolgál másra, mint hogy elfedje a mérhetetlenül elavult játéktervezési megoldásokat, kénytelen vagyok elismerni, hogy akadnak momentumok, amikor az atmoszféra úgy torkon ragadja az embert, hogy levegőt venni is elfelejt. Ilyen Marius lelkesítő beszéde a partraszállás előtt, vagy amikor legionáriusok tucajtait egy fából készült emberóriásba zárva, élve lobbantják lángra a barbárok. Sajnos a Ryse nem több egy próbálkozásnál, ami játékot csak nyomokban tartalmaz, és hiába csillog fényesen a next-gen burkolat, ha belülről szű rágja és rozsdázza marja.

Chavalier

- + lehangorlően látványos
- + kellően brutálisak az összecsapások
- + vannak jó pillanatai
- szemképráztatóan felcíomázott „csőben” haladunk
- harcrendszere repetitív
- elavult játékmecanikai megoldások sújtják

**CHAVALIER**  
Nem ez az a nyitó-cím, ami miatt érdemes Xbox One-t venni.

**65**



A Ghosts leglátványosabb jelene-  
te next-gen-en az igazi



GameStar  
TESZTÜNKET A PC-S  
VÁLTOZATRÓL KERESD  
A 2013/11-ES GAME-  
STARBAN

## A DUAL- SHOCK 4

A PlayStation 4 kontrollere sokkal precízebb irányítást tesz lehetővé, ami egy FPS-nél kiemelten fontos, viszont a DualShock 4 érintős felületét nem használja ki teljes mértékben a játék, az egyes menükben való navigáción, erőltetett megoldásokon és a multiban az eredményjelző előhívásán kívül lényegében semmi sem használható.

PS4-en kitérnek a halak



High Definition next-gen  
bunda To-The-Max!



Kiszökött a szellem a PSalackból

PS4  
GameStar  
PLAYSTATION 4-EN  
TESZTELVE

Megjött a HD-pakk

# CALL OF DUTY: GHOSTS

## A CALL OF DUTY: GHOSTS TESZT UTÁN SOKAKBAN FEL- MERÜLT, HOGY HOGYAN AL- SZANAK VAJON AZ INFINITY WARD FEJLESZTŐI.

A PlayStation 4-es verzió átható vizsgálata után mindenkinek megnyugtathatom a lelkét: az IW gondtalanul szundít, viszont nem a kimerültségtől. Los Angeles-i látogatásom során az Infinity Ward többször elmondta, hogy a *Call of Duty: Ghosts* egy next-gen játék, majd amikor Disorder repülte át a pocsolját, hogy vessen egy pillantást a multiplayerre, neki is ugyanezt mondták. Ez volt a hírekben, ezt láttuk a videóban, ezt csiripeltek a madarak, és ezt pisilte a tengerpart homokjába az összes kaliforniai hajléktalan. A jelenlegi generációs teszt nál úgy is kezeltem a dolgot, hogy ez bizony csak egy ízelítő, a next-gen konzolok érkezésével „nyilván” inkább arra mentik a puskaport, mert valamivel ugye el kell adni a dobozokat.

## CALL OF DUTY: GHOSTS HD

Ritkán fordul elő, hogy a közcímment elmondok arról, hogy mire is számíthatok a játéktól. A PlayStation 4-es verzió szebb, mint a jelenlegi generációs, de a közepesen sokkoló felismerés az volt, hogy nem olyan szép, mint a



## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Infinity Ward**  
Platform **PS4**

Röviden *Call of Duty: Ghosts* tesztünket már olvashattátok az előző havi GameStarban, de most megnézzük, hogyan teljesít a játék a következő generáción. **PEGI 16+**

PC-s. De vajon miért? A következő generáció lényege az lett volna, hogy megüsse – esetleg túlszárnyalja – a jelenlegi high-end PC-k grafikáját, hogy a konzolosok is vághassanak egy szeletet a HD-tortából. A *Ghosts*nál végül is jutott egy szelet (ecske), de a cseresznyét a Glorious PC Master Race az utolsó pillanatban lekapta róla mint a bátyám a születésnapra tortám tetejéről a marcipánfigurát, amit a végére tartogattam.

## SZEBB, DE NEM JOBB

A kidolgozottabb környezet ellenére továbbra is csöben haladunk, Riley a next-gen bundájától nem lett hasznosabb csapattárs, és az alapvetően jó történetet sem tudja kihordani karakterünk, mert a személyiséget sem poligonszámban mérik. A többjátékos mód valóban élvezhetőbbé vált PlayStation 4-en, a környezet és a karakterek kidolgozottsága miatt átláthatóbbak a pályák és részletesebb a rombolás, viszont a hatalmas, pályát átalakító események még mindig nem az igaziak. Jön a rakéta/halálsugár/energiaizé, elsötétül a minden, és mire leülepszik a por, már nem olyan a környezet, mint volt. Ez egy kicsit kevés; több, mint ami eddig volt, de a fele annak, ami elvárható lett volna egy 2013-as, új generációs *Call of Duty*től.

## CSALÓDÁS LUXUSKIVITELBEN

Nem várhatjuk el, hogy egy hat platformon és két konzolgeneráción átívelő fejlesztés eredménye vetekedjen egy exkluzív cím minőségével, viszont ennél joggal remélhettünk többet. A *Call of Duty: Ghosts* PS4-en csak a szemünknek kellemesebb (főleg, hogy megérkezett az elsőnapos javítás, amivel 1080p-ben pörög már a kampány is), a lelkünknek viszont semmiképpen. Ennek ellenére next-gen kiadása mindenképpen előrelépés a konzolos FPS-rajongók számára, mert a PS4 – és az Xbox One – controllerének köszönhetően sokkal precízebb irányítással és a komolyabb vasból ki-folyólag élesebb textúrákkal élvezhetjük... hát... ugyanazt. Aki egyébként is beruház a következő generációra, annak érdemes a *Call of Duty: Ghosts* next-gen verzióját választania, viszont mi a kihagyott lehetőségek miatt húzunk valamennyit lefelé az eredeti 85%-os értékelésen.

deav

- ➕ szebb
- ➕ Squads mód
- ➕ okosabb MI, főleg a Squads módban
- ➖ valódi innováció hiánya
- ➖ ebben a történetben több volt
- ➖ ennél a next-gen többre képes

**DAEV**  
Call of Duty azoknak, akik szebben szeretnék látni ugyanazt.

80



Vajon kiért 15 percen belül a mentő?



Teszt  
BATTLEFIELD 4

ÍGY OLVAD  
EL AZ  
ELŐNY

Eredetileg Xbox One-ra érkezett volna elsőként a Second Assault névre keresztelt DLC, csak hogy még november 30-án, a cikk írásának pillanatában sem volt elérhető a Premium előfizetéssel rendelkező játékosok számára. Reméljük, a hibát hamar kijavítják, és a többi platformon már nem éri hasonló kellemetlenség a jóhiszemű vásárlót.



Akcióban a Revolution



GameStar  
TESZTÜNKET A PC-S  
VÁLTOZATRÓL KERESD  
A 2013/11-ES  
GAMESTARBAN

XBOX ONE  
GameStar  
XBOX ONE-ON  
TESZTELVE

Következő generációs hadviselés?

# BATTLEFIELD 4

**TALÁN IGAZSÁGTALAN LENNE A KONZOLOS BATTLEFIELDÉZÉST A BIBLIAI ONÁN KEDVENC GYAKORLATÁNAK SAJTRESZELŐVEL TÖRTÉNŐ KIVITELEZÉSÉVEL PÁRHUZAMBAN ÁLLÍTANI, DE KÉTSÉGTLEN TÉNY, HOGY MIND A KÉT ÉVVEL EZELŐTTI BATTLEFIELD 3, MIND PEDIG AZ IDEI NÉGYES SZÁMÚ EPIZÓD KEVESEBBET NYÚJTOTT AZ ELAVULT MASINÁKON.**

Mindez egy csapásra megváltozott az új generációs konzolok színre lépésével, s bár aligha beszélhetünk az erőviszonyok kiegyenlítéséről, jelentősen szűkült a szakadék a kontrolleres és az egeres tábor között, már ami a *Battlefield 4* kinézetét illeti.

## VIZUÁLIS ORGIA?

Noha mindössze 1280x720-ban fut a játék Xbox One-on – ami jócskán elmarad a PS4 1600x900-as felbontásától, a PC-ről pedig ne is beszéljünk –, fényekkel jobban néz ki, mint Xbox 360-on. A részletességtől a bevilágításon át a Revolutionig bezárólag minden alkalmas arra, hogy ámulatot váltson ki a konzolon nevelkedett játékosból, ám mindezzel együtt csalódást okozott a *Battlefield 4*. Talán a motor korlátai tehetnek erről, talán a DICE nem ismerte még ki annyira a gépeket, mint a Crytek vagy a Guerrilla, de egyik platformon sem nyerte meg a szépségversenyt a *BF4*. Az XO legszebbje továbbra is a *Ryse: Son of Rome*, míg PS4-en a *Killzone: Shadow Fall* fejére került a korona.

## KINECTOMÁNIA

Minden ellenkező állítás ellenére sem az a sátáni szerkezet a Kinect, amit a Homo Sa-



INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **DICE**  
Platform **Xbox One**  
Röviden A PC és a kifutó konzolok után a Microsoft új gépén is megnéztük az inkább multiban, mint egyjátékos módban erős FPS-t.  
PEGI 18+

piens Casualius világszertei törekvései zálogának állítanak be egyesek. Megvannak a maga erői, a táncos ritmusjátékok területén pedig nincs ellenfele. Más játéktípusokban inkább csak korlátozottan használható, és a hangsúly a 'lehet' szón van. Szerencsére a *Battlefield 4* esetében sem jutott senkinek eszébe obligatorikus beviteli eszközt faragni a mozgásérzékelőből, amiért a kipróbálást követően nem győzők eléggé hálás lenni. A fej és a felsőtest mozgásának lekövetése papíron érdekesnek tűnik – megkockáztatom, hogy nem is rossz ötlet –, ám aligha akad egyetlen játékos, aki a kanapén dülöngélve próbálna kilesni a sarkokon egy FPS-ben. Illetve mégis, egyet ismerek, de Viktor barátom igazi jelenség, olyan, aki bedől a kanyarokban, lebukik a lövések elől, és oly mértékben együtt tud élni a játékkal, mint talán senki más. Na, ő biztosan élvezné és kihasználná a lehetőséget. Más lapra tartoznak viszont a hangutasítások, amelyek révén többek között felcserélt kiálthatunk. Sajnos gyakran előfordul, hogy halláskárosultnak tetteti magát a Kinect, ami azzal jár, hogy egy-egy parancsot akár háromszor-négyszer is meg kell ismételnünk, mielőtt reagálni méltóztatik öngyásga. Az utasítások listáját egyébként lehívhatjuk a menüből, megkímélve magunkat a hosszas és fárasztó kísérletezéstől. Ezért egyértelműen jár a dicséret, de nem kárpótol a lagért és a szerkeszté időnkénti nagyot hallásáért.

## AMI ELROMOLHAT, AZ EL IS ROMLIK

Minden tisztelem a DICE-é a tekintetben, amit a Frostbite motorral művel, de vagy

az erőforrásai nem elegendőek öt platform kiszolgálására, vagy az idő szűkével lehetett a gond, ugyanis idén sikeresen elbarmolta a konzolos változatokat, ide értve a next-gen kiadásokat is. A korosabb gépeken egyszerűen ocsmányan fest a játék, míg az újabbakkal komoly stabilitási gondok vannak. Rendszeres fagyások ölik meg a next-gen élményt, miközben a konzolok most először örülhetnek annak, hogy egyszerre akár 64-en is randalíroznak a többjátékos módok térképein, amelyek ezúttal egy négyzetmilliméterrel sem kisebbek, mint PC-n.

Természetesen úton vannak a javítások, az EA és a DICE is fogadkozik bósszen, hogy rövidesen minden rendben lesz, de ez nem ok arra, hogy elnéző legyen az ember, amikor számszerűsíteni kell az értékelést.

Chavalier

- + szebb
- + világos hangok
- + 64 fős multi konzolon is
- kritikan aluli egyjátékos kampány
- hol felesleges, hol nem megfelelően működő Kinect-funkciók
- technikai problémák

**CHAVALIER**  
Ha már mindenképpen konzolon játszod, akkor válaszd a next-gent.

81



## Új generációs kalózok – első felvonás

### ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

**INFO** Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisoft Montreal** Platformok **PlayStation 4**  
**Röviden** A legerősebb hardverrel rendelkező konzolra is megérkeztek az assassinnokkal és templomosokkal kokettáló kalózok. PEGI 18+

**A**LIG EGY HÓNAPPAL AZ-UTÁN, HOGY LETESZTELTÜK AZ ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAGET A KIFUTÓBAN LÉVŐ KONZOLOKON, MEGÉRKEZETT A PC-S, VALAMINT A NEXT-GEN KIADÁS. Utóbbiak közül a PS4-es változatot elsősorban a Sony régebbi masináján futó játékkal érdemes összevetni ahhoz, hogy érzékeljük, mely területeken történt előrelépés. Kétségtelen, hogy a legszembetűnőbb változás a grafikában érhető tetten. Az amerikai megjelenéskor ugyan még csak 1080p-re felskálázott 900p felbontást volt képes felmutatni a játék, ám a Ubisoft egy frissítéssel gyorsan orvosolta ezt a problémát. A natív 1080p mellett magától értetődő módon jelentősen megnövekedett a látótávolság, nagyobb felbontású textúrák feszülnek végre a tereptárgyakon és a karaktereken is, ellenben az animáció maradt a régi – ide értve Edward teljes mozgáskultúráját, a tébláboló NPC-ket és az ajakszinkront is. Nagyságrendekkel jobbak viszont a különböző effektek, gondolok itt a hajókorláton átbukó hullámok nyomán visszamaradt vízre, a tenger ábrázolására úgy általában, a dúsabb növényzetre, de leginkább a füstfelhőre, amit a kor lőfegyvereinek elsütése von maga után. Sűrű, testes, szinte kézzel fogható, a tengeri ütközetek alatt pedig egyenesen fojtogató. Lényegében semmit sem változott a vezérlés – nem is volt rá szükség –, ugyanaz a gombkiosztás, mint PS3-

on, ám az új controller kialakítása miatt kényelmesebbnek találtam, és hosszabb távon sem éreztem azt, hogy az inhévelygyulladás veszélye kerülgetne. Teljesen feleslegesnek tartom viszont a vezérlő előlapjára rakott tapipadot az AC IV esetében. Ha rányomunk, a világtérkép ugrik fel, és hiába próbálunk meg finom ujjmozdulatokkal navigálni rajta, nem elég reszponzív. Sokszor még az is gondot okozott, hogy az úti célt kijelöljem rajta, mert hogy állandóan túlmozdult vagy visszarándult a kurzor. Semmiképpen sem állítanám azt, hogy a *Black Flag* többet nyújtana PS4-en, mint PS3-on – tartalmukat tekintve az égadta világon semmi különbség a két változat között –, ugyanakkor ha valaki konzolon szeretne vele játszani, mégpedig olyanon, amelyik a Sony istállójából került ki, akkor az új verziót javaslom.

Chavalier

- + látványos javulás a PS3-as változathoz képest
- + tartalomban bővelkedő open world kaland
- egy erősebb PC-n szebb
- használatlan a controller tapipadja

**CHAVALIER**

Vitán felül az utóbbi évek legkirályabb kalózos játéka.

93

## Új generációs kalózok – második felvonás

### ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

**INFO** Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisoft Montreal** Platformok **Xbox One**  
**Röviden** A Sony zászlóshajója után a Microsoft nagyágyúja is megmutatja, hogyan boldogul a nyílt világú kalózkalanddal. PEGI 18+

**M**OST, HOGY MÁR TÉNYLEG MINDEN TERVEZETT PLATFORMON ELÉRHETŐ A BLACK FLAG, CSUPÁN AZT KELL MÉRLEGELNIE AZ EGYSZERI JÁTÉKOSNAK, HOGY MELYIK RENDSZEREN KÍVÁN 80-100 ÓRÁT ELTÖLTENI EDWARD KENWAY, A WALESI KALÓZ SZEREPÉBEN. Az Xbox One-ra kiadott változat jó választás lehet, ha a zöld, és nem a kék sarokban óhajt játszani az ember, valamint nem kenyerre a PC sem. Amennyiben egymás mellett futtatjuk párhuzamosan az X360-ra, illetve XO-ra készített változatokat, azonnal megtapasztaljuk az erősebb hardverből fakadó előnyöket. A nagyobb részletességű textúráknak köszönhetően még a katonai egyenruhák szövésmintája is felismerhető a közeli képeken. Élénkebbek és teltebbek a színek, lágyabbak az árnyékok. Nem beszélhetünk natív 1080p felbontásról, mint a PS4 esetében, de igazság szerint a felhasználók jelentős részének fel sem tűnik, ha helyette mindössze felskálázott 900p-ben indul hajókat fosztogatni. Másfelől viszont ugyanúgy tetten érhető a Ubisoftot saját megoldásának alkalmazása az élsimítás terén, minek köszönhetően sokkal kevésbé tűnik „szőrösnek”, recézettnek például a hajók kötélzete. A vezérlést illetően itt még kevesebb az eltérés a régi és az új változat között, mint a rivális háza táján, ugyanis az Xbox 360 és az Xbox One kontrollerei kialakításukat tekintve csupán minimális különbséget mutatnak. Igaz, ez utóbbi könnyebb, ezért ta-

lán kevésbé fárad el az ember csuklója, valamint a lövés közben rezgő ravaszok is hozzáadnak valamiképp az élményhez. Kihagyott ziccernek tartom azonban, hogy nem üvöltözhettem a Jackdaw legénységével sem nyugodt vizeken hajózva, sem pedig az időnként kaotikussá váló tengeri ütközetek alatt. Nem mondom, hogy nélkülről lehetetlen funkció, azt sem állítom, hogy mindig élnek a lehetőséggel, de nem lett volna rossz.

Ahogy a Sony konzoljain, úgy a Microsoft masináin futó játékok között sincs tartalmi eltérés, ám amennyiben a hasonlíthatást kiterjesztjük a család határain kívülre, és a riválisokat vetjük össze, akkor bizony a PlayStation 4-nek áll a zászló, és nemcsak a 900p-ről 1080-ra patchelt grafika miatt, hanem azért a plusz órácskáért is, amit Aveline, az *Assassin's Creed III: Liberation* hősnője társaságában tölthet az ember.

Chavalier

- + szembetűnő javulás az X360-as változathoz képest
- + tartalomban bővelkedő open world kaland
- PC-n és PS4-en nagyobb a felbontás
- kihasználatlan Kinect

**CHAVALIER**

Csinosabb az Xbox 360-as verziónál, de alulmarad a PS4-eszel szemben.

92

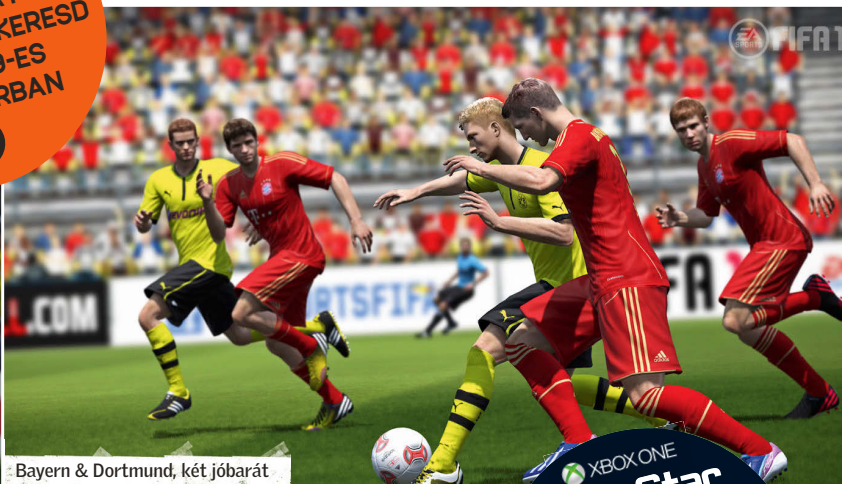
## SZINKRON NÉLKÜL

Sajnos mivel hivatalosan nálunk egyik új konzol sem jelent még meg, e verziókban a magyar kommentárt nélkülöznünk kell. Reméljük, jövőre ismét mindegyik verzió Hajdú B. és Faragó Richárd szavait hallhatjuk.

GameStar  
TESZTÜNKET A PC-S  
VÁLTOZATRÓL KERESD  
A 2013/09-ES  
GAMESTARBAN



Balotelli nem érti, hogy „Már megint miért én?”



Bayern & Dortmund, két jóbarát



Erős lövés, de Buffon az ilyeneket kiszedi

XBOX ONE  
GameStar  
XBOX ONE-ON  
TESZTELVE

## Rudigól next-genen

# FIFA 2014

**ÉPPEN HATALMAS CSATÁT VÍVOTT A REAL MADRID A BARCELONA CSAPATÁVAL, MIKOR MESSI (KI MÁRS?) MEGINDULT A MADRID VÉDŐI KÖZÖTT, ÉS MÉG PONT VOLT IDEJE KAPURA LŐNI A LABDÁT, DE KISSÉ ERŐTLENRE SIKEREDT, NA KÖZÉPRE IS MENT.**

A sokat látott nézősereg – pláne hogy Cassillas is pont ott állt – már a védés utáni szituációra gondolt lélekben, mikor is a spanyol válogatott első számú kapusa értelmetlen okokból elhúzta kezét a felé süvítő labda felől, hogy pont miután a labda áthaladt azon a ponton, ahol addig a keze volt, visszategy oda azt. Gól. EndreMan sztóikus nyugalommal lefrapselte a rudigólt, majd csak ennyit mondott Csabi híres mondata után szabadon: Na mi van, Cassillas? Tipszmlksszűté?

### AZ ÚJ GENERÁCIÓ

Sajnos a bevezetőben leírt rudigólok talán örökké a FIFA velejárári maradnak, ki tudja, de ettől függetlenül az évek során hatalmas fejlődés ment keresztül a sorozat. Talán az emberi tényezőt akarták ezekkel a vicces helyzetekkel szemléltetni az EA munkás emberei, sosem tudjuk meg, de ettől függetlenül, ha nem vagyunk hirtelen haragúak, remek szórakozást nyújt a virtuális foci. A GameStar 09-es számában megjelent FIFA 14 nagytesztjében már kitértünk arra, hogy a generációváltásnak köszönhetően megint több FIFA verziót próbálhatunk ki idén. A most már pár éves Impact motort az Ignite fogja



**INFO**  
Kiadó EA  
Fejlesztő EA Canada  
Platform Xbox One, PlayStation 4  
Röviden A FIFA sorozat 2014-es része, amely a jelenlegi generációs konzolok és a PC után végre elérhető a legújabb next-gen konzolokon is.  
PEGI 3+

váltani, persze csak a következő generációs gépeken, igaz, szerintem a PC-s verzió is röhögve elbírta volna a szebb grafikát. Természetesen megértem az emögött álló üzleti érveket, és ha jövőre a PC is megkapja az újdonságokat, egy szót sem fogok szólni – csak ne legyen úgy, mint anno az Xbox 360 megjelenésekor, amikor évekig szívtak minket. De foglalkozunk inkább a jó dolgokkal.

### SZEMKÁPRÁZTATÁS IGNITE MÓDRA

Az előbb már említett FIFA 14 tesztünkben kitértünk már arra, hogy miket várhatunk az új motortól, lássuk, ezekből mi valósult meg. Először is, még PC-s szemmel nézve is tűlés a grafika, stabil a 60 frame, és végre – húsz év után – 3D-s a közönség. Az NBA-rajongók évek óta gúnyolják a FIFA-t, hogy nekik már tíz éve tükröződik a parketta, meg az utolsó néző is olyan, mint az L.A. Noire szereplői, de engedtessek megjegyezni, hogy egy futballstadion rohadtul nem ugyanakkora. Mindegy, a lényeg, hogy ez is eljött, a visszajátzások élményszámba mennek, repkednek a fűdarabok, gyűrődik a mez, a közönség pedig tényleg csodálatos. A mezgyűrődés, bár talán nem hangzik annyira nagy számnak, nagyon látványos, és tipikus példája annak, hogy nem tűnt fel, mennyire kellett, amíg nem láttuk. Sosem tetszett még ennyire az izzadt férfiakon mozgó ruha látványa, bármilyen félreérthetően hangzik ez most, és komolyan olyan szintűvé varázsolja a közeli visszajátzások minőségét, hogy hunyorítva már majdnem

igazi közvetítésnek tűnik; itt az idő átverni a rosszul látó nagypapát kedvenc csapatának meccsivel. De a leglényegesebb változás most jön: ígérték, és betartották, hogy játékosaink mozgása sokkal több részmozdulatból áll, folyékonyabbá, valóságosabbá tette azt. Ezt látni kell. Sokkal, de sokkal jobban egymásba folynak a mozdulatok, jóval természetesebb hatást kelteve; jobb a szemnek, reflexeknek, valóságosabb, életszerűbb.

### ÚJABB GÓLI

Természetesen ettől nem újul meg teljesen a játékmenet, de minél több meccset játszunk le az új környezetben, annál nehezebb lesz visszatérni a korábbi verziók valamelyikéhez. PC-n még nem rossz a helyzet, a folyamatosság ott is majdnem hasonló, de a korábbi konzolok térszagátónak fognak tűnni ezek után. Röviden, a FIFA ismét fejlődésen esett át, immár idény közben is; egy szavuk sem lehet a rajongóknak.

EndreMan

- + Ignite engine
- + PC-s töltési idő
- + folyékony mozgás
- lokalizáció
- Tipszmlksszűté

**ENDREMAN**  
Ha veszel új konzolt, és FIFA-s vagy, akkor már ezt a verziót válaszd!

**92**

Üldözők és üldözöttek

# Need for Speed: RIVALS



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **Ghost Games**

Platform

**PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS 4**

**Röviden** Ismét új kezekbe került a Need for Speed széria, most a Ghost Games próbálta megmutatni, hogyan képzelel el a sorozat jövőjét.

PEGI 7+

**A NEED FOR SPEED SOROZAT BIZONYOS ÉRTELEMBEN OLYAN, MINT EGY KIRÁLYLÁNY.** Ől a kritikusközből és játékosokból álló sárkány őrízte toronyban, várva azt a fehér lovon érkező fejlesztőcsapatot, amelynek végre sikerül a sárkány minden igényét kielégítenie. Az a fejlesztőcsapat, amelyik nem jár sikerrel, vacsoraként végzi. Így történt ez az EA Black Boxszal és legutóbb a Criterionnal is, de sebbaj, van még hősjelölt, aki szívesen ellovagolna a naplementében az NFS-királylánnyal, miközben a sárkány apró kezeivel tapsol, és békésen alszik várában. A javarészt ex-criterionosok alkotta Ghost Games is szerencsét próbált, és le sem tudná tagadni, hogy kinek a vére csorog ereiben. Hogy az ifjú lovak sikerrel járt-e, megtudhatjátok e mese végén.

### SOK-SOK LÓ EREJE

Vannak azok a versenyjátékok, amelyekben nem csak megyünk a magunk útján, nem csak haladunk a versenyeken, hogy a végén egy „Gratulálunk, mindent megcsináltál!” feliratot olvasva elégedetten vegyük tudomásul: onnantól ott versenyzünk, ahol akarunk, azzal a járművel, amivel akarunk. A versenyjátékok kedvelőinek

egy része épp ezt szereti, ők elvannak a járművek csillogásával, a száguldozással, saját rekordjaik döntögetésével. Nekik szól például a PlayStation-exkluzív *Gran Turismo* vagy a csak az xboxosoknak járó *Forza Motorsport* sorozat, melyekben tényleg az autók és a vezetés szeretete a fő hajtóerő. Ugyanakkor ott a másik tábor, akik szeretik, ha van valami történet, ha egy játék nem csupán arról szól, hogy „nézzétek, autók, menjetek velük”. A *Need for Speed* sorozat részei közül mindkét kategóriába be lehetne dobálni néhányat, volt, amelyiknél pont eltalálták az egyensúlyt (*Most Wanted*), volt, ahol túlzásba is vitték (*The Run*), és volt, amikor még egyáltalán nem vártuk el a körítést (ő, a régi szép idők).

A *Rivals* egy kicsit mindkettő típus kedvelőinek való. Jobb, ha úgy gondolunk rá, hogy nincs sztori, mert az átvezető animációk, a narráció és a dialógusok borzalmasan unalmasak, érdektelen nonszenszek. Viszont van egy vonal, ami mentén haladni kell. Az elején még nem választhatjuk meg, milyen járműbe ülünk be, de bármikor eldönthetjük, az üldöző vagy az üldözött oldalára állunk-e. Most nem feltétlenül szimplán a versenyek teljesítésén van a hangsúly, hanem listákat kell teljesíteni (minden lista kapott egy frappáns elnevezést, amit egy határozott férfihang a végtelenségig hajlandó felolvasni), és ha az ezen lévő feladatokat kipipáljuk, akkor léphetünk a következő szintre, akkor oldhatjuk fel az újabb autókat és eseményeket. Minden esetben több lista közül választhatunk, ezek mindegyike a játékosok más-más csoportjait próbálja kielégíteni. Aki magát a versenyzést szereti, választhatja az ahhoz kapcsolódó feladatokat (például hogy érj el bronz helyezést egy



**BÁRMIKOR MEGLEPHETJÜK ÉPP VERSENYBEN LÉVŐ BARÁTAINKAT EGY HANGOSAN SZIRÉNÁZÓ ASTON MARTINNAL**

Nehéz lehet ilyen sebességnél fánkot enni



EASY versenyben). Aki inkább a rendőrökkel vagy rendőrként a versenyzőkkel civakodna, az is kaphat személyre szabott tennivalókat. Ez is közrejátszik abban, hogy a *Rivals* néha egy szerepjáték érzését kelti: teljesítetted a questet, elmész a rejtékhelyre/főhadiszállásra, majd felveszed a jutalmakat speed pointok formájában, amiket fejlesztésekre költethetsz. Ha tropára töröd az autót, vagy elkapnak a zsaruk, búcsúíthatsz speed pointjaidnak, úgyhogy érdemes a lehetőségekhez mérten óvatosságnak lenni. A törésmodell a jelenlegi generációs konzolokon nagyon le van butítva, de PC-n és next-genen már egész jól néz ki, viszont egyik platformon sincs hatással az autó teljesítményére.

A szerepjáték érzetre rásegít az All-Drive funkció, melynek lényege, hogy öt másik játékkal egy világban száguldozhatunk. Az, hogy ki milyen szerepet tölt be, abszolút az egyénen múlik.

Lehet mindenki zsaru, mindenki versenyző, vagy a csapat egyik fele menekülő, a másik pedig üldöző. A világban természetesen mindenképp találkozni a gép által irányított sofőrökkel, tehát ha mindenki az egyik oldalra áll, a másik oldal sem marad képviselő nélkül, viszont mivel a terület hat embernek túl nagy, kicsi az esély arra, hogy véletlenül pont belefutunk egy ismerősbe. De így legalább bármiikor meglephetjük épp versenyben lévő barátainkat egy hangosan szirénázó Aston Martinnal.

Az egyik legzavaróbb dolog is az AllDrive-hoz kötődik (persze azon túl, hogy néhány barátságos egyén megállás nélkül csak minket szívat, hogy nehezen megszerzett speed pointjainkat egy röpké pillanat alatt elveszítsük); a játékot nem lehet szünetelni. Egy online világban, főleg verseny közben valóban fura volna, ha az egyik játékos autója hirtelen lefagyyna, mert ő épp

a menüben böngészget, de léteznek azért olyan megoldások, amelyek mások játékelményét sem rontják, és miniket is engednek egy kicsit a térképen navigálni, nem beszélve arról, hogy minél több speed pointot gyűjtünk, minél több versenyben veszünk részt, körözöttségi szintünk annál magasabb lesz, és ha már elég magas, akkor bizony nemhogy leparkolni, de fékezni is csak kivételes esetekben tudunk majd anélkül, hogy a nyomunkban loholó osztag megkoccintaná a csillagóra fényezett lökhárítót. Ha valaki mégis egy kis pihenőre vágyik, beállhat egy rejtékhelyre vagy egy kihelyezett állomásra, de

azokhoz valahogy el is kell jutni – például úgy, hogy megnézzük a térképen, hol van a legközelebbi. Ehhez meg kell nyitni a térképet, amit vezetés közben nehéz. És akkor visszajutottunk oda, hogy ez mégiscsak egy probléma.

## AZ ÓPERENCIÁS TENGEREN TÚL

Az egyszerűbb utat választva a játék helyszínét, Redview Countyt szintén a nulláról építették fel, ami egyrészt azért jó, mert nem kellett semmilyen valós városhoz húnyk lenniük, másrészt mert így korlátok nélkül vihetek bele változatosságát.



Elöl egy Ferrari, háttérben a trójai faló. Vajon melyik lesz a gyorsabb?



## Miben más a next-gen verzió?

A *Need for Speed: Rivals* az Xbox One-on és a PlayStation 4-en is nyitócímként debütált, de mindössze egy tulajdonságában különbözik a jelenlegi generációs változatoktól – ez pedig a látvány. A Ghost Games már a játék megjelenése előtt sem akart hazudni: kimondta, hogy a következő generációs *Rivals* tulajdonképpen mindössze sokkal szebb lesz. Amit ígértek, azt teljesítették: a *Rivals* tényleg gyönyörű PC-n és next-gen konzolokon egyaránt, az időjárás és a napszakok változása elképesztő hatással van a játékelményre. Nem biztos, hogy bárki első látásra megmondja, milyen platformon fut a játék, de ha egymás mellé rakjuk például a PS3-as és PS4-es kiadást, a különbség szembetűnő.

A két next-gen változat közül az Xbox One-osat próbáltuk, itt sajnos előfordult, hogy a frame rate 30 alá zuhant, a játék szaggatni kezdett, de reméljük, egy későbbi patch során igyekeznek ezen javítani.





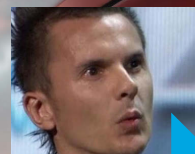
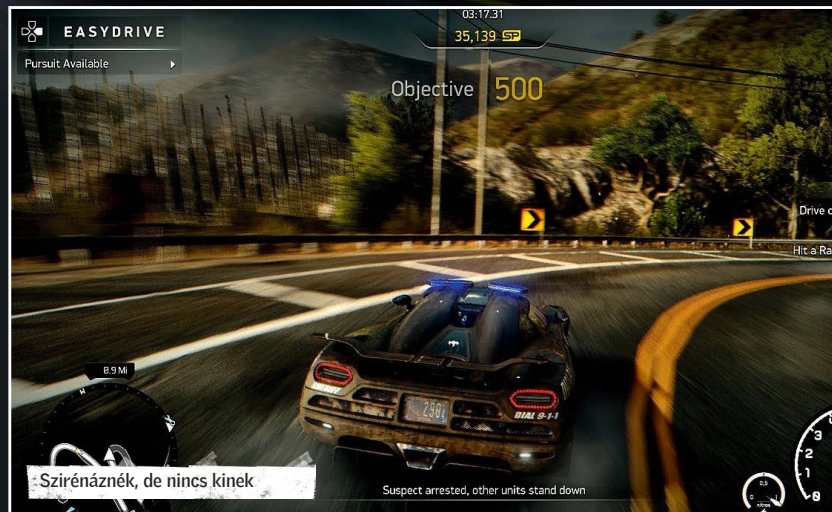
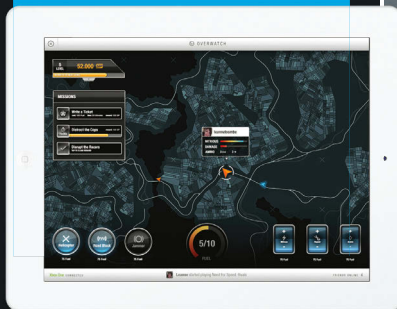
Egy, a képzelet szüleményeként létrejött világban mi szabja meg, hogy nem lehet a terület egyik fele havas, a másik pedig homokos? Redview Countyban havas hegyek, gyönyörű borvidékek és sivatagos tájak is előfordulnak. Örülünk annak, hogy megváltoztak a *Most Wanted* zsúfolt városától, mert így kedvünk támadt saját magunktól elautózni egy-egy esemény helyszínére ahelyett, hogy egy ahhoz közeli garázshoz teleportáljunk. A hosszú hegyi utakon ugyan kevesebb lehetőség adódik elbújva lerázni a zsarukat, de a *Rivals* alapját pont az üldözések adják; ha egy perc alatt el tudnánk menekülni, hamar beleunnánk az egészbe. Ugyanakkor a dolognak hátránya is van: míg a *Hot Pursuit* és a *Most Wanted* arra ösztönzött, hogy felfedezzük az utolsó zugot is, folyton keressük a surranópályákat, addig most gyakrabban fordul elő, hogy a játék visszarok az útra, ha kíváncsiskodva letérnénk egy pillanatra. Ugratni is ritkábban lehet, amitől kevésbé lesz filmes az élmény, pedig a hasonló üldözések rengeteg filmnek adták már alapját. Nem mellesleg piszok szórakoztató felhajtani egy ugratóra, majd nézni, ahogy a hirtelen irányváltásra nem képes rendőrök szerencsétlenkednek, vagy sorra zuhannak le egy szakadékbba.

## AZ MENEKÜLŐ ÉS ÜLDÖZŐ LOVAGOKRUL

A törvényszegők és a törvényt betartatók oldala több ponton különbözik. A legtöbben valószínűleg versenyzőként próbálják majd ki magukat, ami kevesebb korlátozással jár. Az autók így teljes mértékben testreszabhatók, külsőre és belsőre egyaránt, ugyanakkor az ellenfeleket megbénító vagy minket előnyhöz juttató extrák hatékonysága is alacsonyabb. A rendőrök autói háromféle kivitelben érkeznek, és nem lehet finomhangolni őket. Ez nem feltétlenül baj, mivel szituációtól függően minden esetre vá-

## Redview County királya

Már a jelenlegi generációban elindult a forradalom, de a „second screen” eszközök (mint az okostelefonok, táblagépek, a PlayStation Vita és mostanság már a számítógépek is) térhódítása csak a következő generációban indul igazán útjára. A Ubisoft mellett az Electronic Arts is sorra adja ki a játékélményt fokozó applikációkat, a Battlefield 4 Commander Mode-ja után a Need for Speed: Rivalshöz is jött egy szolgáltatás, ami az Overwatch nevet viseli, és a Need for Speed Network appból érhető el. Ezt elindítva barátaink játékában találjuk magunkat, felülnézetből követjük az eseményeket, és bele is avatkozhatunk azok alakulásába vagy segítve, vagy hátráltatva társainkat. Túl azon, hogy beleszólhatunk mások játékába, elküldhetjük virtuális másunkat küldetésekre, ahonnan speed pointokkal térhet vissza. Az Overwatch használata azért is javasolt: ha elég magas szintet érünk el benne, speciális eseményeket oldhatunk fel, amelyek teljesítésével autómódellekhez és új festésekhez juthatunk.



## HA TE MONDOD

**Craig Sullivan kreatív igazgató, Ghost Games: „Tudtuk, hogy vissza akarunk térni a zsaru vs. versenyző játékmenethez. Meglepődtünk, mennyien kedvelték a Hot Pursuitben.”**





## Lovagi fegyverzet

A Rivals összesen tíz kütyüt és fejlesztést tartalmaz, amiket használva kiszúrhatunk az ellenséges versenyzőkkel vagy a rendőrökkel. A játék nem lesz ezektől egy Mario Kart, de sokat segítenek a túlélésben. Mivel egy autóra egyszerre csak kettőt lehet felszerelni, összeszedtük, melyik mire jó, melyik oldal számára érhető el, és mi melyiket ajánljuk gyakori használatra.

### Mindkét oldal

#### Electromagnetic Pulse – EMP

Az egyik leghagyományosabb eszköz. Elektromos impulzust lök ki, ami egy kis időre megbénítja a célpont autóját. Erősen ajánlott.

#### Electrostatic Field – ESF

Erős felszerelés. Elektromos mező jelenik meg a gépjármű körül, ami egyrészt elnyeli a Stun Mine-ok és EMP-k hatását, másrészt ütközéskor rövid ideig megbénítja és megsebzí az autót, amelyeknek nekimentünk. Közepesen ajánlott.

### Csak versenyzőknek

#### Jammer

A Jammer megzavarja a rendőrség figyelőeszközeit, zúgással vagy hamis szöveggel téríti el az üldözőket. Az EMP-k hatását is ki tudja iktatni. Nem rossz, de van ennél jobb.

#### Shockwave

Ez egyfajta lökéshullám, ami a közeli járműveket eltaszítja és megsebzí, néhány esetben elég jó káoszt tudunk vele okozni. Aki hamar instant előnyhöz akar jutni, válassza ezt.

#### Stun Mine

Szintén egy elektromos kütyü. Az autó hátulján távozik, és ha valaki ráhajt, járműve elektromos rendszere megzavarodik. Tehát hasonló az EMP-hez. Vagy a banánhéjhoz. Ahogy a rendőröknek a Spike Stripnél, úgy a versenyzőknek ennél kell ügyesnek lenniük

#### Turbo Boost

Akinek a hagyományos nitró nem elég, választhatja a Turbo Boostot, ami rövidebb gyorsulási időt és magasabb végsebességet garantál. Egyes szakaszokon hasznos, kanyarokban nem igazán.

### Csak rendőröknek

#### Police Helicopter

Behívhatunk egy rendőrhelikoptert, ami segít követni az üldözött mozgását. Fejleszthető, később amellel, hogy reflektorfényben tartja a célpontot, képes szöges útkadályt ledobni elé. Fejlesztés után ajánlott.

#### Roadblock

Úttorlasz, ami különböző felszerelésekből és rendőrgépjárművekből áll, amivel ha megállítani nem is tudjuk, lelassítani könnyű az üldözöttet. Rendőrként vigyázni kell, nehogy minket fogjon meg, ám a blokádból minden olyan egység, ami nem szenvedett végzetes sérülést, üldözöként társul hozzánk. Hasznos kütyü, de csak óvatosan.

#### Shock Ram

Ez az eszköz az autó elejére kerül, működése hasonló az EMP-éhez. Ha behajtottunk az üldözöttbe, annak autója a szokottnál jobban sérül. Nem a leghasznosabb, közepesen ajánljuk.

#### Spike Strip

A rendőrautók is kivethetnek maguk mögé szöges útkadályt. Értelemszerűen csak azok a gumik lukadnak ki, amelyek érintik az akadályt, de ha jókor és jó helyen vetjük ki, könnyű előnyt jelenthet. Viszont ehhez nagyon ügyesnek kell lennünk. Ha jól használjuk, garantált a siker.

## PISZOK SZÓRAKOZTATÓ FELHAJTANJ EGY UGRATÓRA, MAJD NÉZNI, AHOGY A HIRTELEN IRÁNYVÁLTÁSRA NEM KÉPES RENDŐRÖK SZERENCSETLENKEDNEK, VAGY SORRA ZUHANNAK LE EGY SZAKADÉKBA

zásáról, ennek megfelelően a játszható események is csak mérsékeltten változatosak. Van hagyományos verseny, ami nem okoz különösebb meglepetést és időmérő, aminél szintén adott a feladat. Az igazi izgalom viszont az olyan versenyeknél kezdődik, melyek során már a kezdetektől üldöznek a rendőrök (ennek stílusosan Hot Pursuit a neve), vagy az Interceptor, ahol a versenyzőknek egy bizonyos időn belül kell megszöknie az üldözők elől, esetleg a Rapid Response, amiben egyszemélyes gyors reagálású hadtestként kell időben zsarutársaink segítségére sietnünk. Ha versenyautókkal céltalanul kocsikázunk, de belefutunk egy másik versenyzőbe, azonnal elindíthatunk egy párbajt (ilyenkor érdemes először megelőzni az ellenfelet, ugyanis a verseny tény-

leg azonnal indul, és higgyétek el, jobb előnnyel indulni), amennyiben elfogadja a felkérést. Rendőrbőrben hasonló a helyzet: ha belemelegyünk egy törvénysértőbe, indulhat a hajszá. Ez utóbbival a legkönnyebb speed pointhoz jutni, a többi viszont lényegesen izgalmasabb. Emellett vannak traffipaxok, sebességzónák és ugratók, hogy a szabad perceket is kitölthessék azok, akiknek nincs kedve komolyan rivalizálni. Persze minden tennivaló elvégezhető egyedül is, de a Rivals varázsa a multiplayerben rejlik.

### A SÁRKÁNY SÉRÜLT, DE A KIRÁLYLÁNY MÉG NINCSEK

Érdemes leszögezni, hogy a Need for Speed: Rivals a Ghost Games első játéka, akárhogy is adták hozzá tudásukat a criterionos veteránok. Azon

két játék legkedveltebb funkcióit gyűrték egybe, melyek fejlesztéséből ők is kivették a részüket, hozzáadva néhány elengedhetetlen újítást, úgy mint a tágasabb, változatosabb területeket. Van mibe belekötni, ez kétségtelen: a törésmodell mint olyan a jelenlegi generációban gyakorlatilag még mindig nem létezik, a 30 fps-es korlát a PC-seket ijeszti el, a kormány támogatásának hiánya pedig némileg érthetetlen. A Rivals ettől nem lesz rossz játék; autóversenynek remek, multiplayer autóversenynek kiváló, de az, hogy csak öt barátunkkal találkozhatunk egy világban, érthető módon sokakat szájuk oldalra húzására ingerel. Aki porrá játszott a Most Wantedot és a Hot Pursuitot, talán nem talál benne annyi örömet, mint az, akinek új az egész, de ha a franchise a Ghost Gamesnél marad,

ők pedig mernek újítani, akkor a következő NFS már jó eséllyel megközelítheti a 90-es értékelést. Akik hiányolják a Burnout sorozatot, gondoljanak úgy a Rivalsre, mint egy felturbózott Burnout Paradise-ra. Nem kell sok, hogy legyőzzük a sárkányt.

Paca

#### HARDVER

Win Vista SP2/ Win7/ Win8; 2,4 GHz Core 2 Duo/ AMD 2,8 GHz Athlon X2; 4 GB RAM; AMD Radeon 3870/ Nvidia GeForce 8800 GT/ Intel HD 4000 GPU; 30 GB HDD; internetkapcsolat

- ✦ hatalmas világ rengeteg tennivalóval
- ✦ bármikor lehet váltani a két oldal között
- ✦ hat játékos egymásnak eresztve...
- ✦ ... ami azért lehetett volna több is
- ✦ a törésmodell ismét egy rossz vicc
- ✦ nem elég változatos

#### PACA

Az irány nem rossz, a játék jó, de nem elég kiforrott. Majd a következő körben.

78



GameStar

NAGYTESZTÜNKET  
KERESD A 2013/11-ES  
GAMESTARBAN.



Kalózkaland? Én azt bizony PC-n szeretem

# ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform **PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U**  
Röviden A Ubisoft nagy sikerű Assassin's Creed TPS sorozatának negyedik része, amelyben a Karib-tenger térségében kalandozhatunk, egy hónap késéssel immár PC-n is.  
PEGI 18+

**ÁLTALÁBAN TABUTÉMA ÚJSÁGUNK CIKKEIBEN A KALÓZKODÁS PC-N, HACSAK NEM PONT ARRÓL BESZÉLÜNK, HOGY AZ CSÚNYA, ROSSZ DOLOG, ÁM EZÜTTAL AZ A FURCSA HELYZET ÁLLT ELŐ, HOGY TULAJDONKÉPPEN MINDENKINEK CSAK JAVASOLNI TUDJUK.**

Egy hónapja már, hogy konzolos társaink belevehették magukat a kalandokba Edward Kenway főszereplésével, de mi, PC-s játékosok megszokhattuk, hogy a „késésért” cserébe általában kapunk valamit, és az *Assassin's Creed* sorozat esetében jót. Volt, hogy DLC-k kerültek be a játékba, és rögtön teljes kiadást vehettünk kézhez, illetve a harmadik rész óta a konzolosokénál sokkal szebb grafikai megoldásokat láthattunk. Igaz, éjjelente a sikátorok megcsömörlött csavargói rossz optimalizálásról suttogtak a harmadik rész esetén, továbbá egyéb kisebb portolási hibákról, mi azonban olyan „gamebreaking” buggal nem találkoztunk, ami tönkre tette volna az élményt. Most itt a negyedik rész, gyakorlatilag a játék megjelenésével párhuzamosan jelentek meg az új konzolok, így a kétféle hetedik generációs konzol-, valamint a PC-s verzió mel-

lett ezeken is kipróbálhattuk, hogy szemünket tágra nyitva dönthessük el, mégis melyik a legszebb.

**A LEPÉNY HAL MEGY ELŐL, A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA**

Nos, Hitchcock biztosan mérges lenne rám, hogy a megfejtést már most elsütöm, de bizony a PC-s verziót fogjuk kihozni győztesnek, és a nyertes kilétének kérdése helyett inkább arról beszélünk, hogy miért őt választottuk. Szerencsére ezúttal úgy tűnik, nem tiporják porba a PC-kezt az aktuális next-gen konzolok, mint anno az Xbox 360 megjelenésekor, hanem megmarad az a jelenlegi trend, miszerint az atom PC-vel rendelkező gamerek az Xbox One és PS4 egyébként tényleg nagyon erős képességei fölé tudnak kerekedni. Kiváló példa erre többek között a *Battlefield 4* és az *AC IV* is.

Sajnos rossz hírrel is szolgálhatunk: a harmadik rész kissé hibás optimalizálása ide is elkísért minket, de nem kell rosszra gondolni, mindösszesen némiképp a négy-, illetve nyolcmagos processzoraink optimalizálása, kihasználása lehetne jobb, de ezen, reméljük, még javítanak pár patch-csel. Megjedd-

ni viszont tényleg nem kell, semmiképp sem a játszhatatlan kategóriára kell gondolni, sőt vicces módon pont a legerősebb gépekkel rendelkezők szívhatják a fogukat, hogy nem lesz meg nekik a sziklaszilárd 60 fps, de a gyengébb gépekkel rendelkezők, akik már eleve kompromisszumot kötöttek egyik beállításnál, nem fognak észrevenni túl sok bajt.

Egy picike negatívum lehet még: 16:10-es képarányú monitorok esetén ott vannak alul és felül a fránya „fekete csíkok”, amik egyeseket az örületbe tudnak kergetni. A kettéseknek pedig 16:9-es van.

**SZÉPSÉG: ÉS NINCS IS SZÖRNYETEG**

Hagyjuk magunk mögött a processzorok rejtelmét, és hajózzunk (érted, kalóz... mindegy) az Nvidia vizeire, ugyanis jól ismert grafikuskártya-gyártó cégünk sok pluszt igyekezett beletenni cikkünk alanyába, hogy igazán a legszebb konverziót kapjuk PC-n. Nézzétek meg kis keretesünket, ha a ficsörök pontos nevei érdekelnek, de valljuk be, sokszor nem számítanak a hangzatos vagy éppen érthetetlen grafikai elnevezések, mert az a legfontosabb, hogy

# PIMPELÉS NVIDIA MÓDRA



**PCSS Shadows:** Soha nem látott részletességű árnyékok, már ami a kis levelek, apró tárgyak széleit illeti.



**Optimized God Rays:** Gyönyörű nap- és holdfényeffektek, látványos holdvilágos éjszaka, tudjátok, amikor „álmodik a lány”.



**HBAO+:** Realisztikus árnyékok, de most már lassan tényleg, bármennyiszer is hallottuk ezt a dumát. Nemcsak simán árnyékokról, hanem árnyalatokról is beszélhetünk a fényforrásoktól függően.



**TXAA:** Ez a fajta antialiasing-technológia elvileg eltüntetni hivatott a hagyományos élsimítás során megmaradt zavaró vibrálásokat és egyéb gondokat, ráadásul kevesebb erőforrással, mint korábban.



**Higher resolution textures, effects:** Ezt, úgy vélem, nem kell sokat magyarázni; az Nvidia ígérete szerint ki fogják használni a videokártyák maximális memóriáját, mármint jó értelemben. Tehát amennyiben valakinek például 3 GB-os grafikus vezérlője van, végre örülhet, hogy van értelme – megfelelő memóriamennyiség esetén akár 4K (3840x2160) felbontás is lehetséges.

**HA MOST EGYMÁS MELLÉ TENNÉNK, MONDJUK EZIO VALAMELYIK KALANDJÁT EDWARDÉVAL, AZONNAL ÉREZNÉNK AZ ELTELT ÉVEKET.**

valami szép, vagy nem, és itt bizony, kedves elektor kalandorok, ezzel aztán nem lesz probléma. Nem véletlenül ebben a részben jöttek elő a sosem látott napfényeffektek, hiszen a Karibi szigetvilág nagyszerű helyszínt ad az árnyékos pálmák között, a holdvilágos-ködös hajókázások alkalmával ránk váró és az aljnövényzetben bujkáló kalandjaink számára. Az új fajta antialiasing is a hajók köztetésén a leginkább észrevehető, és az előbb említett bujkálás is sokszor előkerül az eddigi legszébb növényzetben, hiszen sok játékos kevesellte a harmadik rész lopakodós küldetését. A fák, levelek, virágok izegnek-mozognak a szélben, ha közjük megyünk, természetesen össze-vissza hajlonganak, és olyan tüélesek, amire a sorozat korábbi részeiben még nem volt példa. A víz vihar esetén beömlik a fedélzetre, és ahogy egyre több órát teszünk bele a történetbe, újabb és újabb kis effektek tárulnak szemünk elé. Ezek egy részével azért a next-

gen konzolok is rendelkeznek, de még így is egyértelműen a PC a nyerő, hiszen ha az exkluzív effektek nem is számítjuk, a 4K felbontás, azt hiszem, verhetetlen tényező. Mivel évente kapunk egy új részt, a kocajátékok néha úgy érezhették, hogy alig szépülnek az *Assassin's Creed*ek, de tévednek. Ha egymás mellé tennék mondjuk Ezio valamelyik kalandját Edwardéval, azonnal éreznék az eltelt éveket. Bár a PhysX „bevezetése” annak idején, pár évvel ezelőtt nem volt egyértelmű diadalmenet (és akkor még enyhén fogalmaztam), manapság már azért – a jóval fejlettebb videokártyák miatt – nem esik a bekapcsolása után 3 fps-re minden játék sebessége. És bár az alap *Assassin's Creed IV*-ben egyelőre nem élnek ezek az effektek, rövidesen egy patch formájában még várhatunk újabb extrákat ezen technológia által.

## MADÁRLÁTTA KONKLÚZIÓ

A Ubisoft teljes mértékben visszautasítja azokat a korábbi vádakot, hogy nem fon-



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

**EREDMÉNYEK ASSASSIN'S CREED IV: BLACK**

**15-20 FPS**

Resolution: 1920x1080 60Hz  
 Texture Quality: High  
 Shadow Quality: Very High  
 Reflection Quality: High  
 Anti-aliasing: TXAA 4x  
 Environment Quality: Very High  
 Motion Blur: On  
 Ambient Occlusion: HBAO+ (high)  
 God Rays: High  
 Volumetric fog: on

**30 FPS**

Resolution: 1920x1080 60Hz  
 Text Quality: High  
 Shadow Quality: High  
 Reflection Quality: Normal  
 Anti-aliasing: SMAA  
 Environment Quality: High  
 Motion Blur: On  
 Ambient Occlusion: HBAO+ (low)  
 God Rays: High  
 Volumetric fog: on

**HARDVER**  
 Vista SP2/Win7 SP1/Win8; Intel C2Q Q8400 2,6 GHz/ AMD Athlon II X4 620 2,6 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GF GTX 260/ AMD Radeon HD 4870; 30 GB HDD

- + a legsebesebb konverzió
- + exkluzív grafikai effektek
- + „reszkess, fűteki”
- kis processzoroptimalizálatlanság
- nem érek rá játszani

**ENDREMAN**  
 Miénk a legsebesebb verzió, plusz javítások, effektek várhatók; mi kell még?

**93**

tos nekik a PC-s optimalizálás. Sylvain Trottier szerint például kijevi irodájukban egy csapat csak és kizárólag a PC-s verzió kedvéért jött létre, és úgy egyébként is nagy PC-fan mindenki odaát Montrealban, a takarítótól a programozókig. Aki a sorozat rajongója, és jó géppel rendelkezik, szerintem semmiképp sem bánja meg, ha a PC-s verzió mellett dönt, annál is inkább, mert next-gen társai 18 ezernél kezdődnek, míg ennyiret ezen a platformon már hatalmas collector's-t kapunk. Ne feledjük feltenni a legújabb Nvidia drivert, hiszen az újdonságok miatt ez most még a szokásosnál is fontosabb, majd nyugodtan dőlünk hátra, és élvezzük így lassan télvíz idején a meleg, fülledt karibi szigetvilágot, amely kis apróságával hosszú-hosszú órákra magával ragad majd minket.

Együttműködő partnerünk  
**notebook.hu**  
 és  
**ALIENWARE**

**EndreMan**



A faroklövésnek nem sok hasznát vesszük, bár néha sikerül eltalálnia valakit



El van rontva a napunk



Magasságot sebességgé



Kávédarálóktól a sugárhajtásúakig

# WORLD OF WARPLANES

**M**IVEL AZ IDŐ PÉNZ, AKIK ISMERIK A WORLD OF TANKS CÍMŰ JÁTÉKOT, AZOKNAK CÉLSZERŰ TOVÁBBLAPOZNIUK, HISZEN A WORLD OF WARPLANES STRUKTÚRÁJA SZINTE TELJES EGÉSZÉBEN MEGEGYEZIK A HARCKOCSIS ŐRÜLETTEL. Akik viszont nincsenek ott-hon a témában, és a zárt bétában sem vettek részt, vigyázó szemüket előbb eme oldalakra, majd pedig a virtuális égboltra vessék.

Gyors fogalomtisztazként kezdjük az elején, vagyis ott, hogy e repülőzések az ingyenesen játszható online kategóriába tartozik, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy türelmetlenebbek fizethetnek is érte, és akkor egy kicsit gyorsabban tudnak majd boldogulni. A játék célja az, hogy a kétfedelű vászonbringáktól idővel eljussunk a sugárhajtású vasmadarakig, miközben a lehető legtöbb ellenfelet változtatjuk fém/vászonhulladékká magunk körül, illetve mindent lebombázunk, ami fölött piros jelölés van.

## MELYIK ÚTON INDULJAK?

A fejlődési rendszer teljes egészében megegyezik tankos testvérével, tehát kiindulunk egy gépből, aztán eldöntjük, hogy melyik irányban haladunk tovább, de olykor azért marad egy egész



## INFO

Kiadó **Wargaming**  
Fejlesztő **Persha Studio**  
Platform **PC**

Röviden Fél évszázad gépállományát felölelő online móka rengeteg madárral és fejlesztési lehetőséggel, de visszafogott fizikával. PEGI 7+

út a technológiai fa közepén, ha esetleg mégis elégedetlenek lennénk a választásunkkal. A németek esetében elkezdhetjük a fejlesztéseket a könnyű- vagy a nehézvadászok vonalán, de ha bombázói ambícióink vannak, akkor jó tudni, hogy csak utóbbi esetében fogunk közvetlenül eljutni ezekhez a masinákhoz. A derék Szovjetunióban viszont vadászokra és földi támadásra alkalmas gépekre ágazik a fa, de a vadászok esetében még ezt követően is vannak hajtások. Érdemes azonban tudni, hogy nem minden nemzet gépei esetében adott a lehetőségünk „szakosodni”, mert például a japánoknál csak egy út van (nem az alkoholizmuson kívül), míg az USA nem rendelkezik nehézgépekkel.

Ugyanakkor bármelyik nemzetet is választjuk, mindig előttünk a lehetőség, hogy teljesen ingyen jussunk a csúcsra, csak miközben ez megtörténik, a gyerekeink megtanulnak járni, iskolába mennek, hazahozzák első szerelmüket, leérettségiznek, lediplomáznak, és elköltöznek tőlünk. Éppen ezért nem szabad híbelebalázás módjára megvenni mindent, amire keret nyílik, mert hamar ott találjuk magunkat, hogy fizetőeszközünk nincs, ellenben bringáink mégsem kellően ütőképeseek, tehát érdemes egy kicsit tanulmányozni a fejlesztési fát, mielőtt a kasszához fáradunk.

## BÉTA UTÁN EGYPONTNULLA

Akik a bétát is tolták, bőven megismerkedhettek az alapvető jellegzetességekkel,

de természetesen tartogat újdonságokat a jelenlegi 1.0.0 változat, amelyben már öt nemzet gépmadarai vívják adás csatájukat, így ízléstől függően lehetünk szovjetek, németek, britek, amerikaiak vagy japánok. Ez összességében bőven száz feletti masinát jelent, ami előrevetíti a hosszú távú szórakozás lehetőségét. Azzal, hogy a végleges verzióba bekerült újabb nemzetek légi ereje, még inkább szerepelve jutnak az ezek közti különbségek, melyek mindig az előnyök-hátrányok mentén jelentkeznek. A németek gépei például gyorsak és jól fegyverezettek, míg a szovjetek ezekkel az előnyökkel nem rendelkeznek, ugyanakkor szerfelett fordulékonyak masináik. A japánok esetében is a jó manőverezhetőség jelenti az előnyt, ezért aki mögött feltűnik egy Mitsubishi A6M (ismertebb nevén Zero), az kezdjen el búcsúzkodni szeretteitől, mert hamar ementálit csinálnak a gépből.

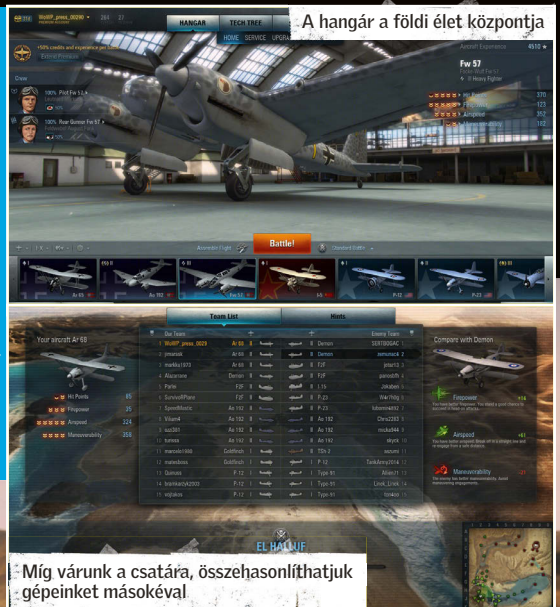
A fejlesztések menetében nem történt változás a bétához képest, jellemzően a kabin páncélozottságán, a motorokon és fegyvereken végezhetünk újításokat, miközben egyéb kiegészítők felszerelését is megoldhatjuk, ezzel segítve a célzást vagy növelve a sebességet. Pilótáink és (ha vannak) lövészeink minden egyes bevetéssel fejlődnek, miközben őket is felruházhatjuk extra képességekkel, így például hamarabb vehetik észre az ellent, avagy jobban bírják, ha átvágták a testükön néhány eltévedt golyó. Vannak



## NEM NYERŐ TÖBBÉ

Van egy olyan sanda gyanúm, hogy most, miután a cikkben megosztottam a nyerő bombázás taktikáját, többé nem vagyok biztonságban a megközelítéshez, szóval, ahogyan az ismert magyar filmalkotásban is volt: „ezt vágjátok ki!”

Egy ilyennek általában az a vége, hogy egymásnak megyünk



## AKI MÖGÖTT FELTŰNIK EGY MITSUBISHI A6M (ISMERTEBB NEVEN ZERO), AZ KEZDJEN EL BÜCSÚZKODNI SZERETTEITŐL



olyan plusz cuccok is, melyek csak egyszer használhatók, mint amilyen a kötszer vagy a poroltó, de gondolom, ezek hasznosságát nem kell részleteznem.

### MOTORINDÍTÁS UTÁN

Eleget szövegettünk az elméletről, ideje fejest ugrani a csata közepébe, ahol választhatunk a „két csapat küzd egymás ellen” és a „két csapat küzd egymás ellen” játékmódok között, vagyis a gyakorlatban mindössze annyi történik, hogy kattintunk a [Battle] gombra, és a szerver összesorsol minket a többiekkel (ez európai szerverek esetén a kora reggeli órákban akár három-négy percig is eltarthat). Minden esetben két 15 fős brigád gyeplálja egymást, és a győzelmet elérni leginkább úgy lehet, hogy az összes ellenséges gépet szítává lőjük, miközben a földi objektumokat is lebombázzuk. Miután kivártuk a sorunkat, néhány másodperces visszaszámlálást követően elkezdődik a csata, ami minden esetben airborne, vagyis már a levegőben vagyunk, és mint két gladiátorcsapat, egymásnak ronthatunk szemből. Sokszor figyelhetjük meg azt, hogy amint megkapják a játékosok az irányítást, rászűrjék a gázt, és kétségbeesetten igyekeznek minél magasabbra kerülni, mert ugye a magasság egyben sebesség is, meg onnan jó támadni, és az sem árt, ha a nap mögöttünk van. Éppen ezért a legtöbb esetben semmiféle taktika nem figyelhe-

tő meg a csapatok játékában, így tulajdonképpen olykor fejetlen vérengzés szaga van az egésznek. Ugyanakkor a hozzáértő ember megpróbálja ezt a maga javára fordítani, vagyis fog egy bombázót, és amint elkezdődik a kör, orra nyomja a gépet, hogy az ellenség bázisáig a föld felett kopírozva jusson el. Nálam tízből nyolcszor bevált az a technika, hogy miközben a fűrgek fent az égen irtották egymást, én egy folyóvízgyben vagy valami kanyonban szépen beosontam a bázis fölé, és mindent lebombáztam a francba. A maradék két esetben vagy kiszúrták a tervem, vagy annyira a földhöz lapultam, hogy kivéreztem egy hirtelen ott termett dombon. A legtöbbször azonban mire bárki észbe kapott volna, már nemcsak főhadiszállásuk nem volt, de más egyéb telepített légvédelmi állásuk, hajójuk is megszenvedte ténykedésem. Szerencsés esetben ismeretlen csapatársaim eközben jelentős mértékben megritkították az ellenséges vadászokat, így túlélhettem a csatát, mert ha nem így történt, akkor egy lomha Focke-Wulf 57-tel szerfelett csekély az esély a túlélésre, akár már egyetlen vadással szemben is, nem is beszélve a csapatosan támadó banditákról. Amennyiben nehézzéppel repülünk, és földi célokra támadunk, készüljünk fel rá, hogy teljesen védtelenek leszünk, mert társaink általában tojnak ránk, faroklövésünk pedig

# A PILÓTA SZEMÉVEL

Kíváncsi voltam egy olyan ember véleményére is, aki szintén ismeri a valódi repülést, ugyanakkor nem nagyon szokott játszogatni, ezért megkértem egy kedves repülőtársamat, Dr. Mártha Csabát, hogy próbálja ki ő is a játékot. Csabival a legutóbbi közös repülésünk egy bográcsos birkapörkölt mellett ért véget, szűk ötven kilométerre a célrepertől, így keresve sem találhattam volna kompetensebb személyt. Az alábbiakban az ő benyomásait olvashatjátok:

„Elsőre kicsit furcsa volt, hogy botkormánnyal irányítva a játékot mennyire izgágák a repülőgépek, legalábbis ami a vadászokat illeti. Viszonylag hamar világossá vált, hogy nem szimulátorral van dolgom, amit az is jelez, hogy még egy dugóhúzó sem tudtam csinálni. Fura volt, hogy égerrel sokkal könnyebb a célzás, míg a joystick esetében sehogyan sem sikerült megtalálni a megfelelő beállítást. Mivel utoljára a GTA: San Andreashoz volt szerencsém, leginkább ahhoz tudnám hasonlítani, vagyis ebben a játékban repülni olyan, mint abban – magyarul kevés köze van a valós fizikához. Bő egy óra játék után relatíve kevés sikerélménnyel álltam fel az asztal mellől, de kicsit több gyakorlással biztosan jobban tudnék érvényesülni a légtérben.”

kábé annyira hasznos, mint júliusban a jégoldó, tehát ha mi vagyunk a vesztesre álló brigádban, akkor a bombatehertől történő megszabadulás után gyakorlatilag halottak vagyunk. Ugyanakkor olyan is történt egyszer, hogy miközben két I-15bis elől menekültem reményvesztetten, hirtelen a nyakukba zúdult vagy öt gép a sajátjaim közül, és mire kettőt pisloghattak volna, már mindketten lángolva zuhantak a föld felé.

## NEM DUGÓZIK, DE LEGALÁBB SZÉP

Azt már a bétában is megállapíthattuk, hogy a grafikára nem lehet panaszkodni, hiszen a *World of Tanks*-ből megismert BigWorld motor itt is kiválóan teszi a dolgát, a modellek gyönyörűek, a táj szép, a torkolattűzek meggyőzőek, és a sérült gépek is látványosan vonszolják magukat, vagy ha már elfogyott az életerő, akkor megadóan zuhannak a föld felé. A hangokról is elmondhatjuk, hogy a helyükön vannak, mert amikor egyszerre ugat fel négy gépágyú, akkor még magunk

is hisszük egy pillanatra, hogy mindenki más csak paradicsomszemű kezdő a levegőben.

Ideje azonban beszélni egy kicsit az irányításról, ami talán nem fog mindenkinek tetszeni, legalábbis annyiban semmiképpen, hogy egérrel jobban vezethetők a gépek, mint botkormánnyal. Mint ahogy a keretes írásban szereplő pilótatársam, úgy jómagam sem tudtam megfelelő beállítást találni a joystickhez, bármit is próbálkoztam. Ettől aztán kezdetben kicsit olyan érzésem volt, mintha rajtam kívül csakis Pokriskinek és Hartmannok lettek volna a légtérben. Mivel a bombázókban a faroklövész meglehetősen használhatatlan, még a manőverező képességben sem reménykedhettem, így maradt a sűrű ima. Itt pedig eljutunk a fizika kérdéséhez, ami a legnagyobb jóindulattal is csak arra korlátozódik, hogy ha elkopik a sebesség, a repülőgép átesik, de dugóhúzóba egyszer sem tudtam belekényszeríteni egyik gépemet sem, bármilyen kitaróan igyekeztem is. Túlterhelni semmilyen módon nem tudjuk derék masi-

nákat, tehát ha nagyobb sebességnél hirtelen fordulóba visszük, és mondjuk fullra hasra rántjuk a botot, akkor sem történik semmi jóvátehető.

## NYŰGÖK ÉS NYEKERGÉSEK

Engem személy szerint zavart, hogy nem kellett sem felszállni, sem leszállni, azt pedig különösen problémásnak érzem, hogy csakis egyféle játékmód áll a játékosok rendelkezésére, amire hamarabb rá lehet unni, mint ahogy fejlődünk. Problémásnak érzem az előbb említett fizikai egyszerűségeket is, mert így tulajdonképpen semmi kihívás nincs a vezetésben, bár megértem, hogy a célcsoportot ebben a formában lehet tágítani. Az, hogy viszonylag lassan szerzünk sikerélményeket, szintén idő előtti távozásra készítheti azokat, akik nem akarnak pénzt adni a haladásért, de legfőképpen az zavart, hogy botkormánnyal használva hátrányba kerültem az egeresekkel szemben, pedig repülő címről beszélünk. Azonban ez még csak az 1.0.0, tehát a jövőben ezer dolog változhat, és mindentől függetlenül is kellően ki-

dolgozott, szórakoztató játék a *World of Warplanes*, amire akkor is megéri benevezni, ha csak ingyen szeretnénk játszani. Szúrjátok hát rá a gázt, és ne feledjétek az alapelveket, vagyis ha baj van, irány a felhő (már ha van), és mindig nézzetek a hátatok mögé.

RG

### HARDVER

2,66 GHz CPU, 3 GB RAM, GF 8600GT, Radeon HD 2600, 19 GB HDD, Win XP SP3/Vista/7/8

- + rengeteg repülőgép
- + szép grafika
- + remek hangok
- túl egyszerű fizika
- hátrányban a joystick
- kudarcos lehet az eleje

### RG

Sohase repülj túl alacsonyán és túl lassan!

80

## MÉG MAGUNK IS HISSZÜK EGY PILLANATRA, HOGY MINDENKI MÁS CSAK PARADICSOMSZEMŰ KEZDŐ A LEVEGŐBEN

### MESSERSCHMITT BF-109 G „GUSTAV”

A százkilences igazi legenda a második világháború repülői között, és jellegzetes formáját még azok is ismerik, akik egyébként nincsenek otthon a típusokkal kapcsolatban. A több tízezer példányban készült gépet többek között Győrben is gyártották, a Vagon- és Gépgyárban, illetőleg a Pumák is repülték. Magának Gusztávnak a létrejöttére azért volt szükség, hogy a Luftwaffe végre magáénak tudjon egy olyan vadászt, ami a magasban is hatékonyan teljesít. 1475 lóerős DB 605 A motorja segítségével 621 km/h-s maximális sebességgel repülhetett, miközben négy fegyvertorokolat onthatta magából a halált, melyek közül kettő a légcsvarkörön át tüzelt.



## BERLIN FELETT AZ ÉG

Interjú Sergei Ilushinnal, a World of Warplanes vezető producerével



**GameStar: Kérlek, mesélj egy keveset magadról. Hogy kerültél kapcsolatba a játékiparral?**

**Sergei Ilushin:** Több mint tizenhárom éve már, hogy játékefejlesztéssel foglalkozom. Moszkvában kezdtem az Akellánál, mégpedig a Corsairs című játékon. Három évre rá Ukrajnába költöztem, és a kijevi Persha Stúdió vállaltam állást, tehát tíz éve vagyok ott. Nem árt tudni, hogy a Persha Stúdió kezdetben bedolgozással foglalkozott, az évek során a világ számos nagy stúdiójának és kiadójának szállítottunk asseteket. A Wargaminggel pedig úgy kerültünk kapcsolatba, hogy felkérték minket, készítsünk tank asseteket a World of Tankshez. Ezután összeraktunk egy prototípust, amiben tankok helyett repülőket szerepeltek, s ezzel olyannyira elégedettek voltak, hogy azonnal megrendelték a játékot.

**GS: Milyen érzés most a rajtkövön állni?**

**SI:** Ezt a pillanatot már többször is kénytelenek voltunk elhalasztani. Most viszont már minden készen áll a start-ra, hiszen az összes fő játékelem a helyén van, több mint száz repülő vár kipróbálásra tizenegy pályán. Természetesen korántsem beszélhetünk végleges állapotról, rövidesen két új fejlesztési ág kerül be a repülőkhöz számára, három térkép van tervezés alatt, és egy új játékmóddal is megismerkedhetnek a pilóták.

**GS: Jelenleg öt nemzet légierejére korlátozódik a választék. Számíthatunk arra, hogy a jövőben mások is felzárkóznak melléjük?**

**SI:** Konkrétumokról még nem beszélhetek, de komoly terveink vannak. Anyoni biztos, hogy minden olyan géptípusnak, ami történelmileg igazoltan

repült a második világháború idején, helye van a játékban.

**GS: A gépek lemodellezése során mennyire törekedtek a történelmi hűségre?**

**SI:** Rengeteg energiát fektettünk ebbe a részbe, muzeológusokkal, levéltárosokkal dolgoztunk együtt, tehát az eredeti tervezetek alapján készítettük el a repülőket. A szakértők tanácsait megfogadva állítottuk össze a technológiai fát. A művészek korabeli fényképeket és filmfelvételeket használtak kiindulási alapként. Még a programozóinkat is elvittük néhány próbarepülésre, csak hogy érezzék, hogyan viselkednek a gépek. A hangokat egy amerikai múzeumban vettük fel, ahol az összes emblemikus második világháborús gép megtalálható. Körbepakoltuk őket mikrofonokkal, és minden lehetséges szögből, illetve távolságról rögzítettük a motorzúgást. Ezen felül figyeltünk a gépek viselkedésére is. Egy Messerschmitt Bf 109-es például vertikálisan jobban manőverezik, mint horizontálisan, tehát vele felülről érdemes lecsapni az alacsonyabban szálló gépekre.

**GS: Ez már egészen úgy hangzik, mint egy szimulátor.**

**SI:** Igen, de azért nem mondanám, hogy szimulátort készítettünk volna, vannak korlátai a játéknak. Példának okáért a repülési modellből kivettünk olyan manővereket, mint a dugóhúzó. Ugyanakkor törekedtünk arra, hogy a gépek sebessége és manőverező képessége a lehető legközelebb álljon a valóságoshoz, és a korlátok mellett is működjenek egyes második világháborús taktikai megoldások. A játékos sikere azon múlik, mennyire ismeri a gépet, és mennyire van tisztában képességeivel.

**GS: Azért a szimulátorosok is szeretni fogják?**

**SI:** Több mint két évet töltöttünk a megfelelő egyensúly kialakításával, de úgy érzem, végül sikerült. Könnyű kezelhetőség találkozik történelmi hitelességgel és komplex repülési modellel.

**GS: Melyik a kedvenc madarad?**

**SI:** Több is akad, ami azt illeti, elsősorban a könnyűvadászokat szeretem. Ilyen a már említett Bf 109-es és a Lavochkin La-7-es.

**GS: A kiállított PC-ken egérrel és billentyűzettel irányíthatjuk a gépeket. Mάshog nem is lehet?**

**SI:** Dehog, ellenkezőleg. Támogatjuk a kontrollert és a botkormányt is. A játékmenet nem változik meg, de az élmény más lesz.

**GS: Tervezitek, hogy a World of Warplanes a jövőben konzolokon is megjelenjen?**

**SI:** Nagyon remélem, hogy így lesz, nem minden konzolra, de next-gen gépekre mindenképpen. A kiadónak feltett szándéka más platformokon is megismételni sikereit.

**GS: Ugyanazt a BigWorld motort használtátok, mint a WoT?**

**SI:** Így van. A szerveroldal lényegében megegyezik, viszont a klienst teljesen át kellett dolgoznunk. Új renderelőrendszerre, más típusú vezérlésre volt szükségünk.

**GS: Mi jelentette a legnagyobb kihívást a fejlesztés során?**

**SI:** Az elmúlt két év csak akadályok leküzdéséből és problémák megoldásából állt. Ilyen volt a megfelelő kezelhetőség kidolgozása, az árkád- és a szimulátor-végpontok közötti

egyensúly megteremtése, továbbá a történelmi hűséghez való ragaszkodás. Sőt, ha összevetjük a WoT-tal, lényegesen több assetre volt szükségünk. Egy négyzetkilométeres térképek helyett 400 négyzetkilométereseket terveztünk térbeli kiterjedésű felhőkkel. Az utolsó három optimalizálásnak köszönhetően ötven százalékkal javult a játék teljesítménye, így több tereptárgyat helyezhettünk el a térképeken fps-csökkenés nélkül.

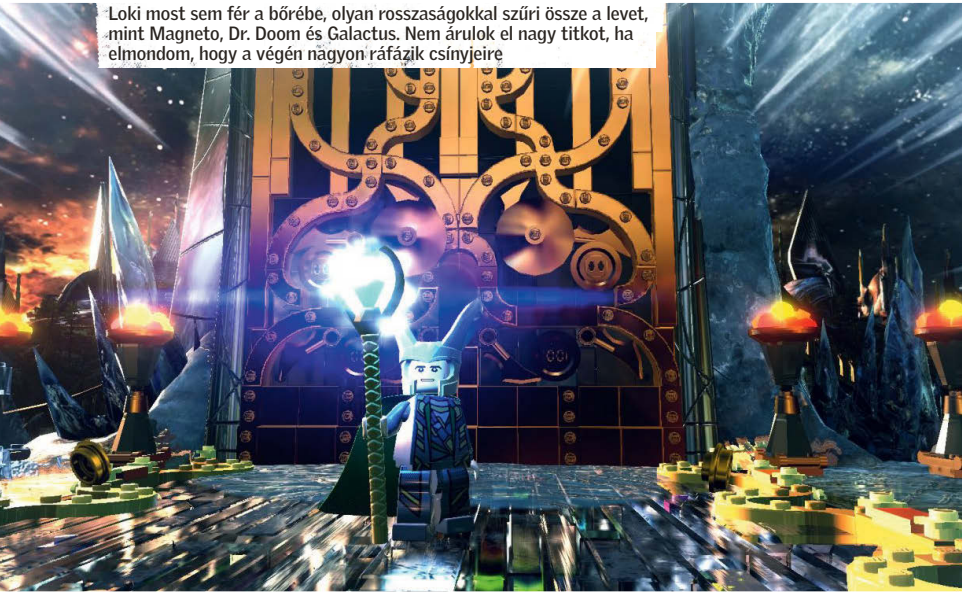
**GS: Elérkezik valaha az a pillanat, hogy a három projekt összeolvad egyetlen nagy játékká?**

**SI:** Ha megpróbálkoznánk vele, akkor mindhárom játékot újra kellene gondolni és átdolgozni, hiszen jelen pillanatban egy tanknak esélye sem lenne egy repülő vagy egy csatahajó ellen. Inkább annak örülünk, hogy mindhárom projekt esetében egyszerű játékmenetet alakítottunk ki. Ugyanakkor bizonyos fokig mégiscsak összekapcsolódnak a játékok egy globális térkép révén. Ha minden jól alakul, fél éven belül be tudjuk mutatni az új koncepciót új típusú klánháborúkkal.

**GS: Mivel győznéd meg a GameStar olvasóit arról, hogy érdemes a World of Warplanest választaniuk?**

**SI:** Sok barátom szereti a repülést, egyesek gyerekkoruk óta gyűjtene modelleket, de nem pilóták. Ők úgy vannak vele, hogy túl sokáig tart egy szimulátor kiismerése, ellenben a mi játékunkat szeretik. Tehát aki hozzájuk hasonlóan ki szeretné próbálni, milyen érzés valódi gépeket igazi légitcsatákban irányítani, kezdjen el játszani a World of Warplanesszel. Garantálom, hogy nem fogja megbánni.

Loki most sem fér a bőrébe, olyan rosszasságokkal szúri össze a levet, mint Magneto, Dr. Doom és Galactus. Nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy a végén nagyon ráfázik csinyjeire



A Vasember nyílt sisakkal játszik, de ettől még nem szabad lebecsülni



A Fantasztikus négyes minden egyes tagját irányíthatjuk majd a játékban

Marvel szuperhősei, egyesüljete!

# LEGO MARVEL SUPER HEROES



## INFO

Kiadó **TT Games**  
 Fejlesztő **Warner Bros. Interactive Platform**  
 PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, PS Vita, 3DS, Wii U  
**Röviden** A Marvel-szuperhősök és -gonoszok csatája egy olyan világban, amit apró legókockákból építettek fel.  
**PEGI 7+**

**NAGYON NEM VOLTAK ELKÉNYEZTETVE A MARVEL-HŐSÖK AZ ELMÚLT ÉVEKBEN, MÁR AMI A VIDEOJÁTÉKOKAT ILLETI.** Míg a konkurencia olyan sikerjátékokat bulizott ki az övéinek, mint a Rocksteady *Arkham* sorozata vagy a NetherRealm *Injustice-a*, addig a Marvel-hősöknek meg kellett elégedniük Wolverine véres ámokfutásával vagy a Bosszúállók felettébb béna adaptációjával. Most azonban megvan a nagy dobásuk, hiszen a *LEGO Marvel Super Heroes* a sorozat eddigi, ha nem a legjobb darabja.

### DR. DOOM ÉS CSAPATA

A Marvel szuperhőseit és a békésen adózó állampolgárokat egy olyan szövetség fenyegeti, amit még nem látott az Egyesült Államok kormánya. Pedig az Avengers-fiasco után sok mindenen már nem lepődnek meg, de ez a mostani veszedelem eltörpül az idegen dimenzióból érkező rút fejű földönkívüliek New York-i tombolása mellett. Az űr sötét mélyéből a föld felé közeledik Galactus, akinek az a rossz szokása, hogy felfalja az útjába kerülő bolygókat. Ezt a vészhelyzetet lelkiismeretlen gonosztevők a saját hasznukra akarják fordítani. Három különösen veszélyes mesterbűnöző állt össze, hogy végrehajtsák ördögi terüket. Magnetót az X-Men filmekből félhet-

tük, Loki ármánykodásait a Thor és a Bosszúállók filmekből szerethettük, de még rajtuk is túlszár Dr. Doom, aki a triumvirátus vezetője. Az ördögi trió segítségével hívja a Marvel univerzum legádázabb gonosztevőit. Feltűnik a színen Venom, Sandman, Dr. Octopus, Sabretooth, Mastermind, Mystic és még egy halom rosszfiú és rossz lány. Ellenük csak a legjobbak vehetik fel a versenyt, de szerencsére nincs hiány önkéntesekből, sőt néha az volt az érzésem, hogy a bőség zavarával küzdünk. Nem maradhat ki a jóból a Bosszúállók, a Fantasztikus négyes, Amerika kapitány, Vasember, Rozsmák, Ciklon, Thor, Pókember és a többiek sem. A 15 pályán a legtöbb esetben teljesen különböző karakterekkel kell mennünk, mindössze az utolsó küldetéseknben fordul elő, hogy a régi szereplők ismételten akcióba lendülnek. Szokás szerint minden főszereplőnek lesz egy vagy több különleges képessége, ami segíthet a továbbjutásban. Hulk képes hatalmas tárgyakat a levegőbe emelni és eldobni, Thor és Ciklon viszont inkább az elektromos berendezések újraelésztésében jó. Pókember hálót sző, és a magasban lévő tárgyakat képes lehúzni, Amerika kapitány a pajzsát tudja védekezésre használni, míg Nick Fury és a Fekete Özvegy a láthatatlanná válásban jeleskedik.

### BEVÁLT DOLGON NE VÁLTOZTASS

Aki figyelemmel kíséri a *LEGO* játékok fejlődését, az tudja, hogy szinte az elejétől fogva ugyanazokból a játékelemekből épül fel. Most persze csak a licenelt *LEGO* játékokról beszélek, melyek közül az első 2005-ben jelent meg (*LEGO Star Wars*). Az elmúlt nyolc évben a legnépszerűbb hősök kalandjait dolgozták fel. Végleglegőztük a Csillagok Háborúja mind a hat részét (na meg a klónháborúkat is), varázsoltunk Harry Potterrel, igazságot szolgáltatunk Batmannel, vitorlázunk a Karib-tenger kalózaival, kincsekre vadásztunk Indiana Jones professzorral, baktattunk a Gyűrűvel és a hobbitokkal, és még sorolhatnánk. Egyvalami azonban közös volt mindegyik kalandban, mégpedig a végletekig leegyszerűsített játékelemek problematikája. Nyolc éve mást sem csinálunk, mint jól szétverünk mindent az adott képernyőn, a kihulló legódarabokból új, hasznos tárgyakat készítenk, amikkel tovább tudunk menni a következő pályára. A harcoknak igazából semmi jelentőségük, néhány ötletes, de repetitív bosszarcból eltekintve. Ezt a játékot gyerekeknek találták ki, illetve olyan szülőknek, akik nem tartják ördögötől valónak azt, hogy leüljenek csemetéjükkel a tévé elé, kettőben végigjátszani egy-egy videojátékos pályát.





Nincs ez másként a *LEGO Marvel* sem, igazán új elemet most sem fogunk találni, mindössze annyi változás történt, hogy minden egy kicsit szebb és jobb lett az előző részekhez képest. Most nem Gotham City lesz a játszóterünk, hanem New York, ahol megtalálunk minden olyan fontosabb épületet, amitől libabőrös lesz a Marvel-képregények rajongója. Feltűnik a Stark toronyház, ahol a Vasember végzi unalmasnak éppen nem mondható kísérleteit, ott van az X-Men-diákok kastélya vagy az Osborn székház, ahol a Zöld Goblin huncutkodik esténként.

A város meglehetősen nagy, és tele van meglepetésekkel. Ahogy haladunk előre a játékokban, úgy fedezzük fel azokat az érdekes mellékszálakat, amelyekkel a fejlesztők megpróbálnak a játékban marasztalni. Találkozhatunk a durva humoráról elhíresült Deadpoolal, versenyzhetünk a Szellem motorossal, de még magát Stan Leet is megmenthetjük. A fősztori 15 küldetését olyan 12-13 óra alatt be lehet fejezni, főként akkor, ha elakadunk néhány fikásabb fejtörőnél. Mivel elméletileg ezt a játékot egy hétéves gyerek szintjére lőtték be, nem okozhat nagy gondot, de azért nem árt az óvatosság, magam is belefutottam néhány olyan feladványba, ahol csak vakartam a fejem tanácsatlanságomban.

### VEGYEM, VAGY NE VEGYEM?

Igazából ez az a játék, amit kortól és nemtől függetlenül minden korosztálynak egyformán jó szívvel tudok ajánlani. Testvérek között is van benne vagy ötven óra tiszta játékidő (persze csak akkor, ha valaki hajlandó hosszú órákat tölteni, hogy végigolja a pályákat azzal a majd 130 karakterrel, akit megszerezhetünk játék közben. Gyerekeknek ideális karácsonyi ajándék, minimális erőszak van benne, de annak is inkább a humoros oldala. A képregényrajongók imádni fogják, mivel elképesztő mennyiségű easter egg található benne, melyek nagy részét csak azok értik, akik mélyebben ismerik ezt az irodalmat. A tálalás is elképesztően profi: nemcsak a földön harcolhatunk a Marvel-rosszaságokkal, hanem Thor segítségével elmegyünk Asgardba, amit a jégóriások és Loki fenyeget, lemegyünk a tenger alá egy kis felfedezőútra, lesz trópusi-sziget-bejárásunk, sőt még egy hatalmas aszteroida felszínén is kóborolhatunk. A helyszíneknél már csak a főellenfelek változatosabbak: Loki életre kelti a Thor első részében látható Puszító robotharcost, de említhetném akár a mozgósított Szabadság-szobrot, ami Magneto akaratát követve igyekszik összeszűzni hőseinket.

Most már csak arra vagyok kíváncsi, miként képes ezt a minőséget továbbbírni?

## STAN LEE CAMEO

A rajongók mindig is imádták Stan Lee cameo-megjelenéseit a Marvel-mozikban, főként azokat, amiket átszótt egy kis humor is. Talán az egyik legemlékezetesebb alakítása az volt, amikor a Bosszúállókban egy riporternek azt nyilatkozta, hogy el sem tud képzelni nagyobb badarságot annál, mint hogy szuperhősök lépjenek el New York városát. Az öreg mesemondó mindaddig folytatni kívánja ezeket a vendégszerepléseket, míg az egészsége bírja. Mi csak örülünk ennek, még sok-sok évig a mozivászon szeretnénk látni.

ni a Traveller's Tale csapata, mit tudnak még elővarázsolni, hogy folytatni tudják ezt a sikerszériát. Azt már most borítékolni lehet, hogy a *Hobbit* trilógiát egészen biztosan nem fogják kihagyni a sorból, de hallani olyan pletykákat is, melyek szerint a *Vissza a jövőbe* sorozat is rajta van a fejlesztők listáján. Mi egyiket sem bánnánk.

Mocsy

### HARDVER

2.4 GHz CPU, 8 GB HDD, 500 MB RAM, DX9 VGA-kártya 256 MB

- + lebilincselő humor
- + bőséges tartalom
- + széles választék hősököl/gonoszokból
- már nyolc éve ugyanazt esszük
- az Xbox-verzió kicsit instabil

### MOCZY

Hulk, te csak zúzz!

# 86



## HA TE MONDOD

**Arthur Parsons game director, LEGO Marvel Super Heroes:** „Azért lett ekkora a játék, mert kockák vagyunk. Igazából minden játékfejlesztő kocka, de mi Marvel-kockák vagyunk. Úgy állunk hozzá, hogy az életben nem lesz még egy ilyen lehetőségünk, ezért mindent kihoztunk a témából, amit csak lehetett.”



Minden magára valamit is adó Marvel-szuperhős képviselteti magát ebben a játékban



Egy bolygón az ellenséggel

# XCOM: ENEMY WITHIN

**E**GY ÉV ÉS EGY HÓNAP KELLETT AHHOZ, HOGY ELKÉSZÜLJÖN A TÖBB „ÉV JÁTÉKA” DÍJÁT MAGÁÉNAK TUDÓ XCOM: ENEMY UNKNOWN ELSŐ NAGY KIEGÉSZÍTŐJE. Az

*Enemy Within* PC-re külön vásárolható meg, míg Xbox 360 és PlayStation 3 konzolokon csupán egy bővített kiadás, a *Commander Edition* keretében érhető el jóval drágábban. Cserébe viszont magába foglalja a *Slingshot*, az *Elite Soldier Pack* és a *Second Wave* DLC-eket is a mindkét változatban megtalálható *Operation Progeny* (lásd keretes írásunkat) mellett.

Vajon néhány újdonság, pár kijavított hiba (nincsenek többé teleportáló idegenek), egy hangycsapnyival kezelhetőbbé vált tárgylista, a hiányolt bázisvédelem visszatérése, valamint a saját anyanyelvükön megszólaló, bónuszokkal járó kitüntetésben részesíthető katonák elegendő okot szolgáltatnak arra, hogy ismét megmentsük a Földet? Feltétlenül, ha közben a játékmenet oly mértékben megváltozik, mint az *Enemy Within* révén.

## MELD A LELKE

Jó szokásához híven igyekezett megbondítani a játékszabályokat a Firaxis, amihez keresve sem találhatott volna alkalmasabb eszközt a MELD névre keresztelt erőforrásnál. Már az első küldetésen feltűnnek a narancsszín ragyogást kibocsátó tartályok, amelyekben olyan



## INFO

Kiadó **2K Games**  
 Fejlesztő **Firaxis Games**  
 Platform **PC, Xbox 360, PS3**  
 Röviden **A tavalyi XCOM: Enemy Unknown első igazi kiegészítője a játékmenetet is befolyásoló újdonságokkal.**  
**PEGI 18+**

földönkívüli eredetű anyag található, aminek segítségével a mérleg nyelve az emberiség felé billenthető.

Amint kutatóink markába kerül, új módszerek, eljárások és eszközök kifejlesztésére nyílik lehetőségünk, ám ami ennél is fontosabb, kívül-belül megváltoztathatjuk katonáinkat. Azt akarjuk, hogy gyorsan épüljenek fel a legkíméletesebb sebesülésekből is, esetleg ne csak ellenálljanak az idegenek mentális támadásainak, hanem vissza is tudjanak vágni? Vagy legyenek képesek csáklya, létra és minden

további segédeszköz nélkül többemeletnyi magasságba feljutni azért, hogy jobb rálátásuk legyen az ellenfélre? Mindez megoldható, csupán MELD kell hozzá, nem is kevés.

Ha pedig az előbb felsoroltak sem elégítik ki igényeinket, dönthetünk úgy is, hogy a genetikai helyett inkább a kibernetikában bízunk. (Persze a kettő nem zárja ki egymást, egyedül erőforrásaink szűkössége szabhat határt vágyainknak.) Utóbbi révén a játék messze legdurvább egységét, az exoskeletonba öltöztetett kiborgot tudjuk felmutatni, aki lényegében egy mech. Jobban bírja a gyűrődést, mint az S.H.I.V. (habár a minitankot is tovább tudjuk fejleszteni), olyan pusztító fegyverekkel szerelhetjük fel, mint a lángszóró, viszont méretéből adódóan nem tudja kihasználni a tereptárgyak nyújtotta fedezék bónuszait. Ugyanakkor gondoskodhat arról, hogy az ellenségnek se legyen hova bújni, mivel egyik képessége konkrétan a fedezékek lerombolására irányul. Irgalmatlanul sok erőforrásunkat emészti fel, de érdemes legalább egyvalamit csúcsra fejleszteni. Plá-

ne úgy, hogy mech híján sosem tudnánk meg, milyen az, amikor rakétahajtású ököllel áll-csúcsra vágunk egy Mutont: priceless. Mint azt már említettem, az új fejlesztések – korábban sosem volt gond, hogy mit kutasunk, most viszont a bőség zavara kínoz – alapja a MELD, amiből rengetegre lesz szükségünk, ám megszerezni korántsem olyan egyszerű, mint elhasználni. Küldetésenként általában két-két tartály rejtőzik a térképeken, és teljesen véletlenszerű, hogy hány körön belül lép működésbe a rájuk szerelt önmegsemmisítő. Mivel egészen addig nem ismerjük a hátralévő körök számát, míg az elsőre rá nem bukkanunk, akár az is előfordulhat, hogy még azelőtt megsemmisülnek, hogy egyáltalán rájuk találunk. Más választásunk nem nagyon marad tehát, mint hogy a megfontolt araszolás és egymás hátsó fertályának fedezése helyett szétzavarjuk embereinket a szélrózsa minden irányában, hogy mielőbb meglegyen az értékes holmi. Így persze komoly veszélynek tesszük ki embereinket, akik magányosan kevésbé hatékonyak, mint csapatban, másfelől viszont kockázat nélkül nincs nyereség.

## MÁSOK ÉS MÁSKÉNT GONDOLKODÓK

Az *Enemy Within* másik meghatározó érdemi újítása az EXALT névre hallgató frakció megjelenése. Ez az ismeretlen hátterű, elég komoly támogatással rendelkező csoport azt az elvet vallja, hogy hagyni kellene a betolakodókat, tegyék csak, amit szeretnének az emberiséggel, mert a kísérlet végén fajnuk főnixként támadna fel civilizációjuk hamvaiból. A szervezet célja emellett a világalalom meg-

Ha elsőre nem találunk, még mindig élhetünk a Save Spam lehetőségével



## Ő, AZOK A '60-AS ÉVEK!

Nem teljesen világos, hogy a sikertelen *The Bureau: XCOM Declassified* volt-e hatással az *XCOM: Enemy Within* tervezőire, vagy csupán a véletlen műve az egész, de kétségtelen tény, hogy az EXALT tagjai kísértetiesen emlékeztetnek az 1962-es inváziós kísérlet alatt harcoló ügynökökre, legalábbis ami az öltözködésüket illeti. Leszámtva persze az arcukat takaró sálat.

Akciókamera mutatja a látványosabb találatokat



Mindenhol jó, de a légből fedezékben



Legalább stílusuk van, ha már esélyük semmi

szerepe is, ezért minden alkalmat megragad arra, hogy borsot törjön az XCOM orra alá. Erőforrások elcsaklításával járó szabotázsakciókra, a támogató országok pániksziintjének emelkedését eredményező propaganda-tevékenységre, valamint az épp futó kutatások tönkretételére számíthatunk az EXALT részéről.

Egy érdekes játéktervezői megoldás következtében egyáltalán nem kötelező egyszer s mindenkorra leszámolnunk a szervezettel, teljesen egyénfüggő, hogy

kinél mikor telik be a pohár, és dönt úgy, hogy a sehova se vezető reaktív politika helyett inkább a kezébe veszi az események irányítását. Egyetlen módja annak, hogy kiderítsük, melyik ország rejtegeti ellenlábasaikat, egyik emberünk „feláldozásával” jár. Be kell épülnie a szervezetbe, hogy leránthassa róla a leplet.

Az EXALT-hoz kapcsolódó küldetések során új taktikai elemek felbukkanása gondoskodik arról, hogy ne érezzük ugyanolyannak, mint a régi missziókat. Példának okáért biztonságos helyre kell kísérnünk beépített emberünket,



## OPERATION PROGENY

Eredetileg DLC-ként szándékozta a Firaxis megjelentetni, ahogy korábban a Slingshot sztoriküldetést, ám végül az Enemy Within részeként látott napvilágot. E többlépcsős misszió során feladatunk egy kivételes telepatikus képességekkel rendelkező nő felkutatása, megmentése és végül, de nem utolsósorban besorozása. Eddig szép és jó, de hogy miért kell őt képességei ismeretében csatlakozását követően ugyanannak a tesztnek alávetni, mint az összes katonát, akiben rejtett pszionikus adottságok után kutatunk, megfejthetetlen talány számomra.

majd meghatározott ideig tartanunk a pozíciónkat, amíg el nem fogynak a fainak. Ellenük küzdeni olyan, mint ha a tükkörképünkkel szállnánk szembe, más kérdés persze, hogy szándékosan gyengébbre tervezték őket nálunk, vagyis soha nem lesznek olyan jó fegyverek, páncéljaik és képességeik, mint a mi embereinknek.

Igazság szerint a földönkívüli megszállókat erősítő új egységek veszedelmesebbnek bizonyultak. A mechtoid egy lépegető robot páncélozott fülkéjében kuksoló sectoidot takar; megközelítőleg olyan erős, mint a saját mechünk. Nála lényegesen bosszantóbbnak tartom a seekerek felbukkanását. Ezek a lebegő tintahalra emlékeztető rémségek álcázzák magukat, így gyakorla-

tilag láthatatlanná válnak, amit arra használnak, hogy becskerésszék a többiekétől elszakadt embereinket. Nyilván nem szükséges elmagaráznom, hogy mennyire kellemetlen, amikor a MELDTartályért szaljított katonát szétcincálja egy seeker. Ráadásul a sorozatra jellemző permadeath tudatában történik mindez. Persze a *Second Wave* DLC birtokában akár „csalhatunk” is a Save Spam funkciót engedélyezve, ami randomizálja a visszatöltött állás után közvetlenül bekövetkező eseményeket. Addig tölthetjük vissza a mentett állást újra és újra, míg számunkra kedvező eredmény nem születik.

### VEGYEM, NE VEGYEM?

Mindent összevetve remek kiegészítővel lepett meg bennünket a Firaxis, a MELD bevezetése erőforrásként stratégiánk és taktikánk újragondolására, agresszívabb fellépésre ösztönöz. A stúdió egyébként nem hazudtolta meg önmagát, az *Enemy Within* pontosan olyan, mint a *Civilization V* kiegészítői: nem az alapjátéktól elszeparálva létező és működő új tartalom, hanem olyan, ami a részévé válik, és belülről alakítja át egy eddig nem tapasztalt élményt nyújtva. A megszokott zenetésés/rádiós mondattal élve: mindenkinek küldöm... akarom mondani, annak, aki szereti. Jómagam viszont titkon zokogok legbelül, mert abban reménykedtem, hogy az *Enemy Unknown* után a *Terror from the Deep* következik. Sebaj, ez már legyen az én gondom.

Chavalier

### HARDVER

Windows XP/7/8; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,7 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT/ATI Radeon HD 2600 XT; 20 GB HDD

- + megújult játékmenet
- + több stratégiai és taktikai lehetőség
- + kijavították a hibák többségét
- még mindig nem rajtunk múlik az újoncok kasztja
- egyszerűbb végjáték
- nem bővült a zenei repertoár

### CHAVALIER

Még egy ok arra, hogy nekifussunk az XCOM: Enemy Unknown kampányának újra meg újra.

88

## HA TE MONDOD

Ananda Gupta vezető dizájnér, Firaxis: „Mi csak néhány új, ám a korábbiaktól merőben eltérő térképet szeretünk volna, ám a közösség mást akart. Több térképet, sokkal többet. Így is tettünk, részben újrahasznosítva a régieket.”

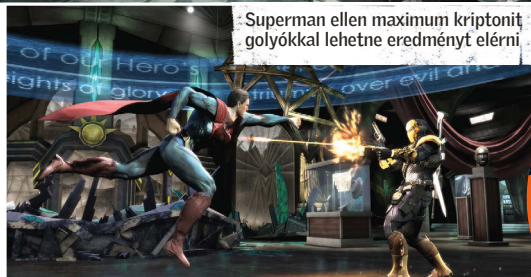


Impozáns a betonkéverő, de számunkra a terminál fontosabb

MECH HÍJÁN SOSEM TUDNÁNK MEG, MILYEN AZ, AMIKOR RAKÉTAHAJTÁSÚ ÖKÖLLEL ÁLLCSÚCSON VÁGNAK EGY MUTONT



Hiába a hatalmas kard, senkit sem hasítanak ketté ebben a játékban



Superman ellen maximum kriptonit golyókkal lehetne eredményt elérni



## KONFIGURÁCIÓ

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

## EREDMÉNYEK INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

60 FPS

Resolution: 1920x1080  
Anti-aliasing: 16xQ  
Coverage Sampling  
Transparency anti-aliasing: Supersampling  
Anisotropic Filtering: Max  
Shadow Quality: Max  
Texture Quality: Max

Együttműködő partnerünk

notebook.hu

és

ALIENWARE

Van igazság

# INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

**A Z INJUSTICE ÁPRILISI MEGJELENÉSE UTÁN MEGINDULTAK A TALÁLGATÁSOK, HOGY MENNYI IDŐ KELL, MIRE ELKÉSZÜL A PC-S VÁLTOZAT.** A *Mortal Kombat*ra vártunk vagy két évet, de tudtuk, hogy most sokkal zökkenőmentesebben fog menni a dolog, mivel a portolást végző High Voltage Software már megszerezte a kellő rutint a *Mortal Kombat* PC-s verziójával.

## EZ KELL NEKEM EGYBEN

Az a baj az *Ultimate* verziókkal, hogy aki megveszi az alapjátékot és az ahhoz megjelenő DLC-keket, az bizony hoppon marad, ha az *Ultimate* verziót is megvásárolja. PC-n szerencsére nincs ez a gond, hiszen áprilisban csak konzolokra jelent meg a játék, így a teljes játék megőrizte számunkra az újdonság varázsát. A *Mortal Kombat* port után természetes jött a full HD és a 60 fps, ezzel az *Injustice*-ban sem volt gond, egészen elképesztő látványt nyújt a játék. Személy szerint nekem a *Mortal* grafikája jobban tetszett, de azért még így is nagyságrendekkel jobb volt, mint vetélytársaié. Az *Ultimate Edition* összesen 30 karaktert tartalmaz, ebben már megtalálható mind a hat szereplő, akik a különféle DLC-kben csatlakoztak a csapathoz. Olyan közönségsikerűek tartoznak közéjük, mint Batgirl, a Martian Manhunter, Lobo, Zatanna, Zod vagy éppen a *Mortal Kombat* vendégszereplője, Scorpion. *Mortal*-mániás létemre nekem ez utóbbi karakter tetszett a legjobban, nagyon szerettem volna, ha kicsit jobban összemossák a két világot, és több *Mortal*-félisten harcost láthattunk volna



## INFO

Kiadó Warner Bros.  
Fejlesztő Netherrealm Studios/High Voltage Software  
Platform PC, PS4, Xbox 360, PS Vita, PS3  
Röviden Superman bekattan, és sorra lever mindenkit. Te az útjába állnál?  
PEGI 16+

viszont a későbbiekben. Sajnos azonban a Netherrealm bejelentette, hogy az *Ultimate Edition* kiadása egyet jelent a DLC-k elapasztásával, szóval ennyi volt, finitó, mindenki várjon szép türelmesen a stúdió következő játékára, amit Ed Boon és csapata fejleszt. Ami nagyon remélem, hogy a *Mortal Kombat* sorozat tizedik reinkarnációja lesz vagy egy next-gen reboot – engem nem érdekel, csak gerincet lehessen ki tépni benne.

## SZEMEM REPES ERRE

Grafikailag nagyon ott van a játék, bár erősen érződik, hogy a fejlesztők inkább csak a karakterek tuningolásával voltak elfoglalva, a környezet teljes újrafeldolgozására már nem maradt sem idő, sem akarat. Nem voltunk viszont kibékülve az átvezető animációk minőségével, ez az a terület, amely nem kapott elég szeretetet. Elég éles a kontraszt az animációk és a verekedős részek között, bár ez már a *Mortal*-ban is gond volt; együtt tudok élni ezzel a tudattal, de azért jó lett volna látni a fejlődést. Az irányítással most sincs gond, aki a retró jegyében éli az életét, tolhatja billentyűzetről, de azért a controller az igazi. Egyre több ismerősöm költözteti át PC-jét nagy képernyős full HD-tévéje mellé, hogy aztán a kanapé kényelmében, controllerrel a kezében verje buciá az *Injustice*-ban az ellenfelek fejét.

## A MAGYAR VALÓSÁG

Nem kicsit voltunk kiakadva, amikor a magyar forgalmazó közölte, hogy hiába is szeretnénk Steam-kódot a játékhoz, a Warner egyetlen tollvonással betiltotta a játékot Magyarországon (így megrendeltük külföld-

ről). Az indoklás egyszerre volt nevetséges és megdöbbentő: Superman egyik alternatív kosztümjén önkényuralmi jelkép található (sarló-kalapács), ezért nem hozhatják forgalomba Magyarországon. Mintha bárki törődne vele, hogy egy videójátékban milyen motívum díszíti az egyik karakter mellkasát. Hasonló szigorra csak bizonyos arab államokban volt eddig példa, ott az isten szót kifogásolták a hatóságok, illetve azt, hogy a női karakterek ruhája túl sokat mutat az idomokból.

A hibák ellenére az *Injustice: Gods Among Us* a *Mortal Kombat* mellett az egyik legjobb verekedős játék most PC-re; aki odáig van ezért a stílusért, annak mindenképpen ajánlott beszereznie, főként azért, mert jelen pillanatban PC-n néz ki a legjobban.

Mocsy

## HARDVER

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz/AMD Athlon X2 2,8 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 560/AMD Radeon HD 6950 VGA

- + kidolgozott karakterek full HD-ben
- + *Mortal Kombat*-vendégszereplő
- + minőségi port
- gyenge minőségű átvezetők
- nincs sok újítás az alapjátékhoz képest

MOCSEY  
Vértelen *Mortal Kombat*.

87

**DIGITALSTAND**  
www.digitalstand.hu

# AJÁNDÉKOZZON KARÁCSONYRA

## DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



GYORSAN,  
KÉNYELMESEN,  
KEDVEZŐ ÁRON!



**WWW.DIGITALSTAND.HU**



A megatornyok között saját közlekedési hálózat építhető ki



Az Akadémia igen fontos helyszín – lassú fejlesztés helyszíne



Lassan a hegy magását is le hagyják tornyaink

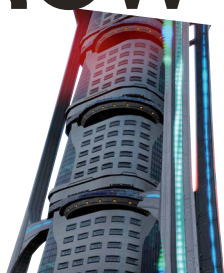


Ha nem megy szélteben, próbáld fölfelé

# SIMCITY: CITIES OF TOMORROW

**ÉLJENEK A TORONYHÁZAK! – A CITIES OF TOMORROW EGYENESEN MANHATTANHEZ HASONLÍTHATÓ: NINCSEN HELY TERJESZKEDNI, ÍGY FÖLFELÉ KELL ÉPÍTKEZNI.** Teljes szívemből kívánom nagyon sokaknak, hogy a *SimCity* friss részével úgy találkozzon először, hogy már rendelkezik a kiegészítővel is. Ugyanis ha valaki hosszán, több tucatnyi vagy akár több száz órán át építgette városait, most úgy fogja érezni, mint amikor legkedvesebb tamagocsiját kellett direkt meggyilkolnia. A *Cities of Tomorrow* ugyanis nem változtatott az alap *SimCity* legnagyobb problémáján: az építési telek mérete még mindig ugyanakkora, azaz NAGYON kicsi. Sőt, a gondok csak fokozódnak; amennyiben régi városunkban már kialakítottunk egy jól működő rendszert, megvannak a különböző szomszédságok, működik a város, nem elég, hogy bontani kell, de egy-egy megatorony akkora, hogy négy átlagos háztömböt kell ledarálni miatta. S akkor még nem beszéltem az Academy nevű fejlesztőközpontról, amelynek főépülete is épp elég nagy, de ha mindhárom melléképületét felhúzzuk, akkor szinte egy egész városnegyedet le kell bontanunk. S mint tudjuk, a régi játékkálások nem maradnak meg.

**CSÓKOLOM, KAPHATOK NAGYOBB ADAGOT?** Úgy éreztem magam, mint az étteremben, ahol nagyobb adag helyett jó tanácsot kaptok, miszerint egyek lassabban, úgy fog tűnni, mintha több lenne. Persze első látásra jóval több a *Cities of Tomorrow* – igazi *Blade Runner*-ös, szuper scifis hangulatot sugároznak a tornyok, illetve az a tény, hogy kör-



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
 Fejlesztő **Maxis**  
 Platform **PC, Mac**  
 Röviden A *SimCity* első teljes kiegészítője továbbra is zsebkendőnyi építési telekkel. **PEGI 7+**

nyezetüket automatikusan átalakítják jövőbelivé. S amikortól már van a városban magvasvasút meg OmegaCo (s annak csodadrónjai), akár Coruscant is eszünkbe juthat – igazi birodalmi központot építhetünk a maga csúcstechnológiájával. Az új technológiákat azonban csak a régi épületek helyére rakhatjuk, így mire lesz egy szuper korszerű városunk, addigra annak maximum nevében lesz köze az eredetihez. Sajnos nemcsak a hely maradt, hanem az alapvető idegesítő mechanizmusok is: a torony közepén, a lakóblokkban elmegy az áram – mitől? Passz, a városnak 250 megawatt túltermelése van; tiltakoznak a lakók, hogy nincs elég vásárlási lehetőség – könyörgöm, egy emelettel följebb ott a szupermarket; az ipari negyedben az egyik cég dicsér minket, hogy jók a szállítási lehetőségek, a vele szemben levő bezár, mert nincsenek szállítási lehetőségek. Kísérletezni pedig lehetetlen, mert csak egy állást ment a játék valahol a felhőben, szóval nem lehet visszatöltögetni és újra próbálni. Pedig nem ártana, mert amikor az ember felrúg egy működő rendszert, csoda dolgok történhetnek.

## NA, A SMINK, AZ MÁŠ

Valójában úgy éreztem, a néhány jópofa újítás ellenére a *SimCity: Cities of Tomorrow* azt a látszatot akarja kelteni, hogy megváltozott, s mindehhez csak a sminkjét rakta fel újra – az új vakolat alatt ugyanaz a lehetetlenül kis helyre beszorítandó, sok megmagyarázhatatlan dologgal rendelkező, néha bántóan illogikus játék van, mint eddig. Sőt, a megváltozott nyersanyag-viszonyok miatt a jól kiépített multi (vagy helyi több

## PASSZOL A ZENE

Elegáns megoldás a játékban a zene használata. Amíg a városban még nincsenek futurisztikus épületek, a zene is a régi. Ahogy megjelennek a szuperstruktúrák, úgy hangoznak fel egyre sűrűbben az új dallamok, amelyeket Chris Tilton komponált. S mire az egész városunk átalakul high-tech kinézetre, addigra a zene is teljesen új lesz.

városos) rendszerek is összedőlnek majd rengeteg játékoránkat lebecsülve és földre taposva. Hiába a csillogás-villogás, ha belül még mindig szinte minden romlott. Aki persze ezt nem veszi észre, az jól ellehet a játékkal egy ideig, amíg felhúzza a tornyait, amíg szenved az új épületek beépítésével, hiszen egy rövid addikciós időszak benne van a játékban. Azonban amikor ez elmúlik, nem marad más, mint néhány villogó neon egy-egy megatorony oldalán... Ez pedig még mindig nagyon kevés, talán kevesebb is, mint a minimális városméret, amelyre építkezni lehet. Még jó, hogy a játék teljesen magyar nyelvű, így tényleg kellemesebb teszi a szűk utópia átélését.

Gyu

### HARDVER

AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+/  
 Intel Core 2 Duo Processor 2.0 GHz, 1.5 GB  
 RAM (Windows XP)/2 GB RAM (Windows  
 Vista / Windows 7), ATI X1800, Nvidia  
 7800 grafikus chip 256 MB VRAM

- + jók a környezetvédő technológiák
- + látványos a jövő
- + a magyar nyelv sokat dob a játékon
- nem nőtt az építkezési terület
- bugok, zavaró pontatlanságok
- kevés valódi újdonság

### GYU

Az apró építési területet még mindig nem tudom megbocsájtani.

71

RAZER

# KRAKEN 7.1

expert 7.1 surround sound usb gaming headset  
profi 7.1 surround hangzású usb gamer fejhallgató



Copyright © 2013 Razer Inc. Minden jog fenntartva. A teljes termék elérhető a képeken ábrázoltól. Az információk a nyomtatás időpontjában megkélték a valószínűségeket.

## ENGEDD SZABADJÁRA A BENNED LAKOZÓ SZÖRNYETEGET

- Továbbfejlesztett 7.1-es virtuális surround hangzásmotor
- Korszerűsített digitális mikrofon
- Hosszantartó kényelemre tervezve

[eu.razerzone.com](http://eu.razerzone.com)

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

# Teszt

» WONDERBOOK: BOOK OF POTIONS



Fontosnak érzem kijelenteni: ők nem az én gyerekeim



A Wonderbook a pizzipartik legnagyobb sztárja lehet

## A KÖNYV BÍRJA!

A játékot többféle kiszerelesben is megvásárolhatjuk, csak önmagában, de akár kamerával és Move kontrollerral vagy a lapozható könyvvel, ami minden Wonderbook-játék esetén ugyanaz, tehát elég egyszerű megvenni. A könyv egyébként strapabíró: mosható, szőrpálló (tesztelve!), illetve a kamera felismeri az erősen megrágott oldalakat is (tesztelve vagy háziállat vagy gyerek által – senki sem tanúskodik).

## Báj-báj bűbáj

# WONDERBOOK: BOOK OF POTIONS

## TAVALY ITTHON IS ÉS VILÁGSZERTE IS A KARÁCSONYI SZEZON EGYIK TELITALÁLATA VOLT A BOOK OF SPELLS.

Részben mert J. K. Rowling írta, és a Harry Potter világban játszódott, részben mert a Sony újszerű Wonderbook-technológiáját használta – nálunk pedig azért is, mert a játék (?) magyar szinkront kapott. Ez a három elem remek elegyet alkotott, és a tévén keresztül életre keltett könyv valóban hitelesen alakította a roxfordi diákok egy átlagos tankönyvét (az átlagosba persze a Harry Potter-kánonban beletartozik az is, hogy kiskorút életveszélyes helyzetekbe sodor – ez van). Az augmented reality (AR) és a mesekönyv (MK) technológiájának keveréke persze megosztotta a játékosokat... csak hát feleslegesen. A *Wonderbook* számára ugyanis nyilván nem a hardcore gamerek jelentik a fő célcsoportot (közülük legfeljebb a fanatikus Harry Potter-rajongók jöhetnek szóba), hanem a kisebb gyerkőcök. Szülőként a *Wonderbook* aranyat ér, higgyétek el: a kicsik jól elvannak vele, megkapják a szükséges mesedózist, de kicsit meg is vannak dolgoztatva, nem csak passzívan bámulnak mint Frunci és Frünci 14 202. kalandjára a Dedó csatornán. És most itt a *Book of Spells* folytatása, ismét magyarul, pont szezonra.

## WALTER WHITE UTÁN SZABADON

A modell hasonló, mint előző alkalommal: most egy Zygmunt Budge nevű mágus



## INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
Fejlesztő **SCE London Platform**  
PlayStation 3  
Röviden Újabb interaktív varázstankönyv Roxfortból, ezúttal a különféle bájitalok titkaival.  
PEGI 7+

utasításait kell követnünk, hogy végül elnyerjük a magukra valamit is adó bájitalkészítők eszközét, a színarany üstöt. Budge professzor egy fokkal talán személyesebbre veszi az ügyet a kelleténél, de ez csak dob az összhatáson. Ismét vár ránk egy rakás kisebb-nagyobb ügyességi feladat (például a hozzávalókat a Move kontrollerral a megfelelő méretre kell aprítani, a kondérba dobálni, a főzetet fűjtatóval megfelelő hőfokra hevíteni), lesz néhány szépen animált mese, illetve nagy-nagy rakás dögunalmas tananyag. Hiába, ez végére is tankönyv, úgyhogy ha tetszik, ha nem, mire a végére érünk (vagy legalábbis kistesónk, esetleg gyerekünk a játék végére ér) ragad rá egy jó adag Harry Potter háttérinfó, és tökéletesen tisztában lesz csupa nagyon hasznos tudással, nagyjából a bizgágák és a baszogányok titkos életével.

## AZ ÉRDEKESÉG A RÉSZLETEKBEN LAKOZIK

A *Wonderbook* kezd magára találni, és bár a koncepció természetesen változatlan, apróságokban mégis sokat fejlődött. Jobban kihasználja például a játék, hogy a könyvet a földön mozgathatjuk, elforgathatjuk, megbillenthetjük, így jobban szemügyre vehetjük térben is, minden irányból a megjelenő dolgokat – sőt, ez a módszer néha fejtörőkhöz is kellel fog. Az akciódúsabb részek kicsit átgondoltabbak, logikusabbak, és jobban illeszkednek a játék egészébe. A fejlődés

dés sokkal áttekinthetőbb, a kisebbek is könnyebben képben maradnak, ritkábban kell beleavatkoznunk („apaaa, itt mitkellcsinálniiii?”) – ez utóbbi persze nemcsak természetes lustaságom miatt kiemelendő, hanem azt jelzi, hogy tényleg folyamatosabb az élmény, és elvétve akad csak olyan helyszín, ahol a gyerekek esetleg elveszettnek érzik majd magukat.

## BŰBÁJITALOS JÁTÉKI

Felnőttként is el lehet mokolni a *Wonderbook*kal, de igazából gyerekeknek kell lenni ahhoz, hogy maximálisan értékelje az ember. Ha karácsonyi ajándékötlet kell, és tizenkés év alatti a célszemély, akkor a *Wonderbook* jó szívvel ajánlható, akár rögtön a *Book of Potions* kötettel (mert nem kell hozzá az előző rész, teljesen független tőle). Persze ha a megajándékozandó gyerkőc Harry Potter helyett jobban pörög a dínókra, az is megoldható...

mazur

- + kicsiszoltabb játékmenet
- + ismét magyar szinkron!
- néhol még így is maradt benne némi logikátlanság

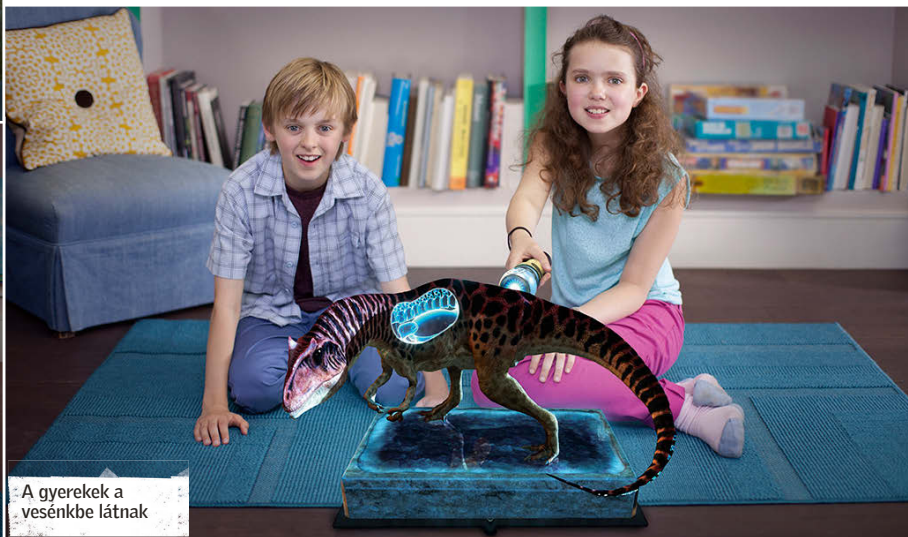
**MAZUR**  
Ha tetszett a *Book of Spells*, akkor a *Book of Potions* is tetszeni fog.

# 84





Ismerős jelenet a Jurassic Parkból



A gyerekek a veséinkbe látnak

Fiúk ölébe (ős)lények!

# WONDERBOOK: A DINOSZAURUSZOK NYOMÁBAN



## INFO

Kiadó **SCE**  
 Fejlesztő **Supermassive Games / BBC Worldwide**  
 Platform **PlayStation 3**  
 Röviden Dinós játék és foglalkoztató kicsiknek-nagyoknak.  
**PEGI 7+**

**A GYEREKEK UGYAN KÉPESEK RÁCUPPANNI A TÉVÉRE, ÉS TÁTOTT SZÁJJAL, ÜVEGES ZOMBITEKINTETTEL MEREDNI BÁRMEDDIG A LEGBÁRGYÚBB MESÉKRE (MONDJUK ÉN IS), DE EGYRE TÖBB OLYAN MŰSORT LÁTNI, AMI IGYEKSZIK VALAMIFÉLE INTERAKCIÓVAL FELRÁZNI ÖKET.**

Nem csak a „Mindenki kész? – Igenis, kapitány! – Hangosabban! – IGENIS, KAPITÁNY!” és hasonlókra gondolok, mert vannak például a Wii U kijelzőjéhez vagy az Xbox Smartglasshoz hasonló próbálkozások is az élménytér kiterjesztésére – amik egyébként meglepően népszerűek külföldön. Nem csoda, nő az ingerküszöb, az emberek már rosszabbul tűrik, ha passzív befogadásra vannak korlátozva, szívük szerint tévénézés, filmnézés közben is birizgálnák telefonjukat, táblagépeiket, számítógépüket. Ez egy fontos átalakulás, melynek ha valaki egyszer majd megírja a történetét, bizonyára kiemeli a *Wonderbookot* is.

### MIÉRT, EZ MIBEN MÁS?

Másik *Wonderbook*-játékunkhoz képest a *Walking with Dinosaurs* egyrészt értelmes tudás átadásával is megpróbálkozik (tudom, „LOL”) másrészt a „csudakönyv” nyújtotta interakciós elemeket sem csupán szórakoztatásra használja, hanem az „oktatás” részévé teszi. Ez persze rengeteg érdekes lehetősé-

get nyit, nemcsak a *Wonderbook* vagy a kiterjesztett valóság terén, hanem a szó eredeti értelmében vett multimédia egészének tekintetében is. A *Walking with Dinosaurs* azért is érdekes, mert szorosan kapcsolódik szintén a BBC Worldwide-hoz fűződő, megtévesztésig hasonló című 3D mozifilmhez is, ami nem véletlen, mert kapcsolódnak egymáshoz. (Magyarul persze mindez nem ilyen egyszerű, mivel az eredeti „Walking with Dinosaurs” cím a film esetében *Dinoszauroszok – A Föld urai*, a játék pedig *A dinoszauroszok nyomában... igazán egyeztethettek volna.*) A filmnek köszönhetően a játéknak története is van, néhány becenévvel is illetett dinót több kalandon át követhetünk, megfigyelhetünk. Ez a Harry Potter *Wonderbookok*hoz képest meglepően intenzív, drámai történetvezetés egyértelműen más és újszerű.

### HÜLLŐ, ITT VAGYOK!

A dinós filmen túl persze jönnek a minijátékok, kisebb-nagyobb feladatok, ügyességi részek is. Remekül vannak vegyítve közöttük az egyszerűen szórakoztató, illetve az oktató jellegű interaktív elemek. Egy-egy új dinoszaurosz bemutatása során ott van például a dinóröntgenezés, amikor a Move kontrollerral körbevilágíthatjuk szegény őshüllőt, szemügyre véve különféle csontjait. Vicces az ásatás is, amikor a Move controller kalapáccsá változik, és a feltárni kívánt leleteket először azzal kell meg-

tisztítani a rákövesedett rétegektől, majd pamaccsal lesöprögetni és így tovább. A történet hősei (például egy snájdig, Pacsi névre hallgató dinó) többször keverednek harcokba, ami mintha nem is annyira a Move, inkább a Kinect által használt irányítási sémákra építene. Szülői szempontból egyébként itt elválik, hogy kinek való a játék: amikor egy nagy és gonosz őshüllő mind a kétszáz fogával beüvöltött és bevicorgott a képbe, nálunk a legkisebb gyerek elszaladt és bebújt az ágya alá, míg a nagyobbik tátott szájjal nézte, és fejben már fogalmazta, hogy hogyan meséli el mindezt másnap az oviban. Van még kártyagyűjtögetés (ami leginkább a későbbi újrajátszást erősítheti), illetve fejezetvégi kvíz. Összességében *A dinoszauroszok nyomában* újszerű, kicsit talán fiúsabb, és kicsit talán nagyobbacska-knak is ajánlható.

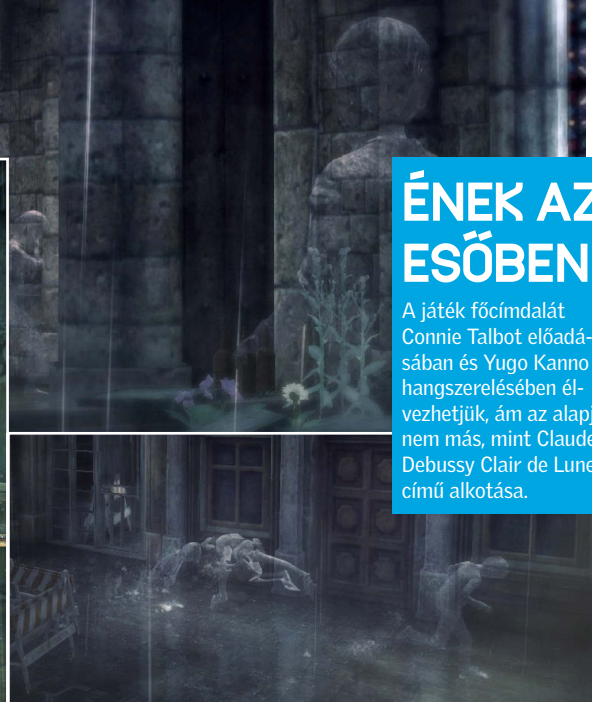
mazur

- + érdekesebb, intenzívebb történetvezetés
- + magyar szinkron!
- + még értelmes infókat is ad
- kár, hogy csak egyjátékos

**MAZUR**  
 Az én gyerekeim imádták. (Bár ez már ott eldőlt, hogy „dinós”)

90

Ez egy olyan, kivételes pillanat, amikor esik az eső



## ÉNEK AZ ESŐBEN

A játék főcímdalát Connie Talbot előadásában és Yugo Kanno hangszerelésében élvezhetjük, ám az alapja nem más, mint Claude Debussy Clair de Lune című alkotása.

Esik az eső, hajlik a tér-idő kontinuum (vagy mi)

# RAIN



**NEM VAGYOK ÉN EGY „OLYAN” KONZOLGAMER.** Ha az lennék, se mondanám meg senkinek, mert a

Glorious PC Gaming Master Race egyáltalán megköpöknédnek, megvernének, megaláznának; én pedig odatarozom, mert a PC jó, a PC finom, a PC-t szeretem. Esténként viszont, amikor lekapcsolom az összes lámpát, gondosan bezárom a lakásom ajtaját, és lenémitom a hangszórókat, elindítom a böngésző inkognitómódját, amiben megnyitom a PlayStation Network weboldalát. Minden kattintás előtt körbenézek – szinte gépelni is alig merek, nehogy Gabe Newell meghallja, ahogy bankkártyám adatait a Steamen kívül egy másik rendszernek is megadom. Ezekben a bűnös pillanatokban örülni sem nagyon szoktam, a Purchase gomb megnyomásakor rám törő büntudat minden egyéb érzésemet elfojtja. Mivel már bemocskoltam a kezem, sokkal egyszerűbb az ágyneműtartóban tárolt, csupán az onnan kivezetett HDMI-kábel által lebuktatott PS3-amat bekapcsolni. A pittyenéskor a vérnyomásom is felmegy, tudom, hogy innen már nincs visszaút – én is „olyan vagyok, mint azok”. A tévét be sem kapcsolom, amíg töltődik a játék, amit megvettem, nehogy a kedvesem – a gépem – féltékeny legyen a Rainre. „Eső! – moroghatna a gép. – Az van rengeteg PC-s játékban is. Minek venne olyat bárki is?”

### CUKORBÓL VAGY?

Pedig az igazság az, hogy pont az ilyen játékok miatt vettem PS3-at. Valamiért a

## INFO

Kiadó **Acquire/SCE Japan Studio**  
Fejlesztő **Sony Computer Entertainment**  
Platform **PS3**

**Röviden** A Rain egy olyan nem jó játék, ami meglepően élvezhető, de legalábbis hatásos. Érted? Én sem.  
**PEGI 12+**

PC-t mostanában elkerülök az olyan alkotások, amik inkább megmagyarázhatatlan pszichedelikus élményt nyújtanak, mintsem valós játékelményt, ott van például a *Journey*, ami a mai napig komoly hatással van rám. Ezért örültem nagyon, amikor láttam, hogy jön a *Rain*. Ebben a játékban sincs semmi különös, valójában nem is történik semmi. Esik az eső, megjelenik egy szellemlány az utcán, akit megpillant karakterünk – szegény párát viszont fenyegeti egy szellem-szörnyeteg, ami elől menekül. Célunk nem más, mint megmenteni a lányt – ehhez fej-törőkön és egyéb feladványokon kell magunkat átverekedni, ráadásul mi is szellemformában vagyunk, láthatatlanul. Karakterünk hollétéről sokszor csak a zörgő fű, a félrelökött üres üvegek és a halovány fények árulkodnak, viszont ha kilépünk az utca olyan részeire, ahol ér minket az eső, semmi nem védi meg szellemünket – lebukunk. De ez mind nem számít.

Már az első pár másodpercben világos, hogy ez az alkotás is csak egy céllal született: hogy felbolygassa lelki világunkat. Már az akvarellszerű állóképekből összerakott bevezető is olyan hangulatra rángatja át a játékost, amelyben a megmagyarázhatatlan lelki nyugalom és az ismeretlentől való félelem keveredik. Annyira sejtelmes a játék – főleg a narratíva miatt –, hogy szinte ki sem derül, miért csináljuk azt amit. Amikor végre utolérjük az üldözött lányt, valamilyen hihetetlen csavar folytán ismét elszakad tőlünk, és mehet tovább a keresés. Ez egyszer, kétszer, még háromszor is érdekes, de utána inkább már végtelenül zavaró.

### ÉLMÉNY, NEM JÁTÉK

Főleg, hogy a játékmekanika sem mondható túlságosan kifinomultnak. Kérelmeket, lopkodhatunk, tekerhetünk, tologathatunk, meg minden olyan dolgot csinálhatunk, ami egy általános ügyeségi vagy platformerjátékban is megtalálható. Kerülgetjük a szörnyeket, megoldjuk a nehézségek egyáltalán nem mondható akadályokat, és utána... áh. Ennyi. Tényleg semmi különleges nincs benne, csak a hangulat. Az viszont annyira magával ragadó, hogy minden játékmekanikai közepszerűségét elfeledtetni az emberrel. A zene, a narráció, a képi világ – egy olyan rélmálmot jelenít meg számunkra, ami a szó negatív jelentése ellenére is megmelengeti a szívet. Ha egy kicsit még dolgoztak volna a játékművészek, és nem lenne ennyire monoton, ez egy könyvedény 90% körüli játék lehetett volna, így viszont maradjon a középmezőny tetején.

**Disorder**

- ✦ jó érzéssel tölti el az embert
- ✦ remek képi világ
- ✖ nem történik semmi
- ✖ nagyon általános játékmekanika

**DISORDER**  
Megint a lelkünkbe akarnak taposni a japánok. Jól teszik.

79



A tehervonatos küldetések is érdekesek lehetnek



Az eső kivitelezése nagyon jó



## A KÉT VITORLA ÉS A GŐZMOZDONY

Az ember csak lapozgat vidáman a játék kapcsolódó Steam-közösségi bejegyzései között és hopp, mit lát? Két vitorlázógépet, a háttérben egy vidáman pöfögő gőzessel. Többek között azért is megéri figyelni, hogy megtudjuk, más népek miket pakolnak fel a netre.



A modellekre sem lehet panaszkodni



Megy a Zsuzsi vonat

# TRAIN SIMULATOR 2014

**L**ASSAN MÁR A TRAIN SIMULATOR IS KEZD OLYAN SOROZATTÁ VÁLNI, MINT A NEED FOR SPEED, VAGYIS SZINTE BIZTOSAK LEHETÜNK ABBAN, HOGY MINDEN ÉVBEN MEGJELENIK BELŐLE EGY, BÁR AMÍG FOLYAMATOS A FEJLŐDÉS, ADDIG NEM REKLAMÁLUNK EMIATT MÉG AKKOR SEM, HA EGYRE CSEKÉLYEBB AZ ALAPBÓL RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ TARTALOM.

Nincs nehéz helyzetben a játék, ugyanis konkurenciája megközelítőleg annyi van, mint amennyi a vezető hatalomnak volt az egypártrendszerben, de szerencsére így sem kényelmesedtek el a fejlesztők, és minden egyes kiadott résszel egyre jobbá válik a sorozat. Nem véletlen, hogy bár sokan rétegjátékok kiáltanak, annyi kiegészítő szerezhető be hozzá, mint rostán a lik, tehát azok is jól elszórakozhatnak vele, akik csak az alapjátékokat vásárolják meg, aztán pedig a plusz tartalommal bővítik azt.

### A MOZDONYVEZETŐ KARRIERJE

Rögtön az elején észrevehetjük, mennyire profi a menü, melynek felépítése valamivel logikusabbra sikerült, mint a korábbi részeké, így már nem kell annyit kalimpálni, hogy minél hamarabb a pályán találjuk magunkat, vagy belekezdhessünk a karrierbe. Amennyiben ez utóbbit választjuk, feladatunk aszerint változik, hogy melyik útvonalat vagy milyen típusú mozdonyt tartalmaz az adott kihívás. Értelemeszerűen



## INFO

Kiadó [RailSimulator.com](http://RailSimulator.com)  
Fejlesztő [RailSimulator.com](http://RailSimulator.com)  
Platform PC  
Röviden A szokásos vonatozás néhány új lehetőséggel, de visszafogott alaptartalommal.  
PEGI 3+

személyvonatok továbbításakor leginkább az utasok komfortjára kell figyelniük, akik nem akarnak kicsi a rakást játszani egy vészfékezésnél, és azt sem csipázzák túlzottan, ha egy gyors fordulóban arcuk akaratuk ellenére az ablakra tapad. Ennél már csak azt gyűlölik jobban, ha valahová késve érkeznek, esetleg túlfutunk az állomáson, vagy bevágjuk az orruk előtt az ajtót, és rászűrjük a gázt.

Mivel a karrier feladatai közben folyamatosan pontokat kapunk vagy veszítünk, oda kell figyelni a sebességhatárookra, mert nemcsak akkor van gáz, ha hatvanas táblánál kétszázal repülünk le a sínekről, hanem akkor is, ha abszolváljuk az irányváltást, de túlléptük a megengedett sebességet. Egy szóval komoly odafigyelést kívánnak ezek a feladatok, és nem árt, ha a szemünk folyamatosan a pályán van. Tehervagonoknál az utasok természetesen kilőve, a homok és a sóder meg nem panaszkodik, de még így is megéri odafigyelni a dolgokra, mert a kilométer hosszú szerelvények okozhatnak meglepetéseket.

### A HIÁNYÉRZET IS SZÉP

Sebb lett, ez már biztos; bár aki tüzetesen nekilát nézegetni a fákat és a textúrákat, simán találhat kifogásolni valót, éppen ezért ne tegye. Kimondottan tetszett, ahogy az esőcseppek hosszú csíkokat húznak a szélvédőn, és maga a környezet is igényesen kidolgozott, változatos, tehát még az unalmas tehervonatos zakatolást is feldobja

a látvány. Persze az igazi részletességhez azért már kell egy normális vas, de még a szolidabb masinákon is érdemes bámulni a szélvédőn kívüli világot.

Amivel azonban gond van, az a tartalom mennyisége, ugyanis meglepően kevés vonat kínál az alapjáték, amihez DLC-k formájában lehet plusz játékokat vásárolni, de azok meg nem igazán érik meg az árukat. Fura még az utasok mozgása is, mert szemléte mást továbbra is mindössze négy ízület van a testükben, mégpedig vállban és combtőben. Ettől függetlenül a *Train Simulator 2014* mindenképpen jó kis játék, tehát a rajongók semmiképpen ne hagyják ki, és ha akciós lesz, a többieknek is érdemes beszerezniük.

RG

### HARDVER

2,8 GHz Core 2 Duo/AMD Athlon MP, 2 GB RAM, 512 MB VRAM, 6 GB HDD

- + évről évre szebb
- + szórakoztató karriermód
- + fejlesztett menü
- sovány alaptartalom
- karót nyelt utasok
- drága DLC-k

RG

Elhoztam a bakterom ünneplőgúnyját...

80

Itt a maci, hol a teve?

# ZOO TYCOON



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Frontier Developments**  
Platform **Xbox 360, Xbox One**  
Röviden **Gazdátlan állatkert gondozóját keresi, Kinect-tulajdonosok előnyben.**  
PEGI **3+**

**E LÉG VOLT AZ ERŐSZAKBÓL! EGY PÁR ÓRÁRA TEGYÜK LE A GÉPFEGYVERT, BÍZZUK A VILÁG MEGMENTÉSÉT MÁSOKRA, ÉS A DÉMONOKNAK, ZOMBIKNAK, MÁS NEM LÉTEZŐ BESTIÁKNAK IS ADJUNK EGY KIS ELŐNYT.** Most építeni fogunk, nem rombolni, a Frontier Entertainment játékában ugyanis egy képzeletbeli állatker-

tetet kell négylábú bentlakókkal, csúszómászókkal és kétlábú fizető vendégekkel benépesítenünk lehetőleg úgy, hogy mindenki boldogsága a zöld sávban legyen.

Egy ilyen park igazgatása azonban nem csak móka és kacagás, így pihenésről ne is álmodozunk, az állatok megfelelő elhelyezése, etetése, fürdetése és szórakoztatása mellett figyelniük kell vendégeinkre is. Az ő igényeik kellően szerteágazók, végső soron mégis csak Homo sapiensekről beszélünk: enni és inni akarnak, szórakozni, tiszta körülmények között sétálni, ja és persze mindezt a lehető legjobb áron, kellemes környezetben. Ezeket a feltételeket magunknak kell biztosítanunk, ezért ha szükséges, szemetet kell szednünk, meg kell javítanunk a mellékhelyiségeket, fel kell töltenünk a kávézó/pizzázó készleteit, hirdetenünk kell parkunkat, fejlesztenünk kell, etetnünk kell az állatokat, gondoskodnunk szaporodásukról, és még hosszasan folytathatnánk azokat a foglalatosságokat, amelyekbe még Persány Miklós is bele-belerokkan-

na, ha neki kellene elvégeznie egyedül. Egy vérbeli tycoon játékról beszélünk, amelyhez előzetesen nagy reményeket fűztünk, mivel egy ujjunkon meg tudjuk számolni, hogy eddig összesen mennyi klasszikus menedzserjáték készült konzolokra. Pedig a stílus rendkívül népszerű volt anno PC-n (a *Theme Hospital* és például a *Rollercoaster Tycoon* igazi gyöngyszemek voltak korukban), manapság pedig jobbra okostelefonok formájában kezd újraéledni e játéktípus. Tesztünk szereplője azonban Xboxon kínálja e klasszikus építő, menedzselős szimulációt (nem mellékesen a One egyik nyitócíméről van szó), amelynek példáját remélhetőleg más stúdiók is követik majd – sokkal jobban kivitelezve.

### REALISZTIKUS ÁLOMVILÁG

A játék története egészen 2008-ig nyúlik vissza, mikor a Frontier Developments – miután átvette a Blue Fang Gamestől a jogokat – tervbe vette a *Zoo Tycoon* elkészítését. A projektet azonban folyamatosan halasztották, stratégiák előbb a *Kinectimals*, majd a *Kinect: Disneyland Adventures* játékokat helyezték előtérbe, ám az idő nem veszett kárba, mivel azoknak a programkódjából könnyen össze lehetett rakni az állatkertépítőt. Előbbiből az élőlények megjelenítése és kinetes kényeztetése – etetés és játék – került át, míg a nagy, bejárható 3D-s park forráskódja már

a *Disneyland Adventures*nél elkészült, ehhez a fejlesztők hozzátoldottak még egy cseppnyi menedzselős részt, így született meg a *Zoo Tycoon*.

Az ötvözés első ránézésre jól sikerült, mivel az állatok tényleg remekül néznek ki, a park pedig önálló életet él: az utakon gyerekek futkároznak, fiatal párok kézen fogva sétálnak, vagy padon ücsörögnek, miközben a vékony kerítéseken túl a pixeloroszlánok éppen egymást kergetik. E tekintetben a *Zoo Tycoon* jól vizsgázik, hiszen képesen mondva saját szemünkkel láthatjuk azt, hogy építkezéseink, parkunk elrendezése miként működik a gyakorlatban, illetve hogy a takarítócsapat mennyire hatékonyan végzi a munkáját. Ezt azonban csak ritkán tehetjük meg, mivel olyan sok alig néhány perc alatt végrehajtandó feladatot oszt ránk a program, hogy nem nagyon lesz időnk nézelődni. Időnk java részében madártávlatból fogjuk követni az eseményeket, megfigyelve a szponzorok és a látogatók igényeinek, így a játék előtt töltött idő inkább tűnhet kapkodásnak, mint kellemes időöltésnek.

Nos, mivel itt vannak cucci állataink, illetve a gyors reagálást kívánó menedzserfeladatok, felvetődik a kérdés: kinek készült a játék? Felőtteteknek nem ajánlható, mivel túlságosan könnyű. Nagyon nehéz egy állatkeretet csödbe juttatni, a tízpályás tutorial után szinte fél nap alatt végig lehet sza-



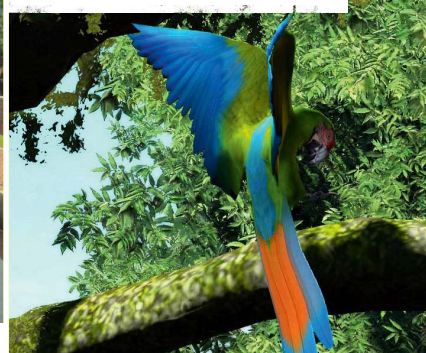
A programba rengeteg minijátékot beleszúfoltak, így például egy átalakított golfocsival is versenyezhetünk az állatkereten belül, hogy így töltsük fel a kávézó/pizzázó készleteit; ha elbukunk, forgalomcsökkenés lesz a büntetésünk



Nemcsak mi szeretünk játszani, hanem az állatok is. Habár ők nem Xbox One-t vagy iPhone-t kérnek karácsonyra, csak egy medencét vagy egy kaparófát, nagyon nem mindegy, hogy melyik fajnak milyen kikapcsolódást biztosítunk. A zsiráfcsúszdával például nem biztos, hogy érdemes próbálkozni



Kevés madárfaj van a játékban, de legalább ketrec nélkül sem repülnek el



### HA TE MONDOD

**Jorg Neumann vezető menedzser, Microsoft Studios:**  
„Az állatok a Zoo Tycoon széria legfontosabb részei. Ezért a valaha volt legszebb rendereit élőlényeket hoztuk létre, külön odafigyelve a mozgásukra, hogy a játékosok úgy érezhessék, egy valódi állatkertbe csöppentek.”



ladni a kampányon, amelyet követően még megpróbálkozhatunk a szabad építkezést lehetővé tevő Challenge és a korlátlan pénzmennyiséget adó Freeform játékmódokkal. Utóbbi kettőt esetén a nulláról kell létrehozunk parkunkat, ami egy rövid ideig ugyan szórakoztató, de a monoton feladatok (fotózz le egy macit, játssz a majommal, engedj szabadon egy állatot) miatt hamar unalmasá válhat az építkezés. Főként, hogy csak kevés olyan faj áll rendelkezésünkre, amit egy nagyobb kifutón elhelyezhetünk (oroszlánok, tigrisek, medvék, elefántok, rinocéroszok, vízilovak, zsiráfok, csimpánzok és One-exkluzív antilopok), így ha mindegyikből begyűjtünk egy párt, nem sok motivációnk marad a folytatáshoz. Néhány fajra még szükség lenne ahhoz, hogy a játék hosszú távú kikapcsolódást jelentsen. A tevék, kenguruk, rókák, zebrák, koalák, nyulak és krokodilok mind a hiányzók listáját gyarapítják. Értjük mi, hogy ez jó alapot teremt egy vagy két DLC-hez, de ettől függetlenül örültünk volna, ha az alapjátékot is változatosabbá teszik, mert enélkül csak rövid távon tud szórakoztató lenni a játék.

Felnőtteknek tehát a *Zoo Tycoon* nem jelent tartós kikapcsolódást, főleg mivel a személyre szabási lehetőségek korlátosak – ma már egy mobilapplikáció többet nyújt e téren. Ugyanígy gyerekeknek sem; egyrészt a menedzselős rész miatt számukra túlságosan pörgős lesz a játékmenet, de ez még nem is olyan nagy baj, hiszen a Freeform üzem-

móddal legalább a pénzfaktort számíthatjuk, hogy a csemeték nyugodtan játszhassanak a zsiráfokkal. Ennél nagyobb gond, hogy habár gyermekünk így egy saját virtuális állatkertet építhet, az túlságosan realiztikus, márpedig tíz éven aluliak inkább egy mese-szerű, rajzolt, varázslatos világban szeretnek barangolni. Még ezen is túllendülnénk, ha a Kinectimals hangsúlyosabban visszaköszönné, azaz ha az állatok fejlődését és jellemfejlődését jobban befolyásolhatnánk, ami a gyerekeket biztosan a Kinect elé szögezné, de még ez sincs. A pixelállatka megszületik, az ötödik szint környékén felnő, majd a 15-ös szinten kifejelett példánnyá válik, és soha nem hal meg, hanem arra vár, hogy eladjuk, szabadon engedjük. Közben meg eszik, iszik, játszik és pont.

### NÉGY GOMBBAL NEHÉZ (MAJOM) HÁZAT ÉPÍTENI

Nemcsak koncepcionális problémák vannak a *Zoo Tycoon*nal, de ráadásul érezhető rajta, hogy habár a fronties srácok tudták, mit akarnak csinálni, azon nem gondolkodtak eleget, hogy hogyan kéne mindezt konzolra átültetni. A kinectes vezérlésbe nehéz belekötni, működik, ámde az időnk java részében inkább kontrollerral a kezünkben fogjuk birodalmunkat igazgatni, ami nem egyszerű feladat, hiszen míg a billentyűzeteknél akár száz gyorsgombbal is számolhatnak a fejlesztők, addig konzolokon korlátozottak a lehetőségek. Ez nem kedvez a tycoon-

## ONE VS. 360

Aki teheti, annak érdemes az Xbox One-os változatot beszereznie, hiszen az új generációra írt szoftver nemcsak szebb grafikát kínál, hanem rendelkezik multiplayer üzemmóddal is, valamint 101 darab különböző alfajt (többek között exkluzív antilopcsoportot) pakoltak bele, míg a 360-as kiadásba csupán 65 élőlény került.

Az Xbox One dinamikus achievement-rendszerét kihasználva a *Zoo Tycoon*-játékosok a kontrollerral jótékonykodhatnak, a Microsoft ugyanis olyan közösségi kihívásokat is épített rendszerébe, amelyek teljesítésével (például ments meg tízezer rinocéroszt) a szoftvercég átutal egy kisebb összeget egy a veszélyeztetett fajok megmentéséért dolgozó alapítványnak. Sok kicsi sokra megy.

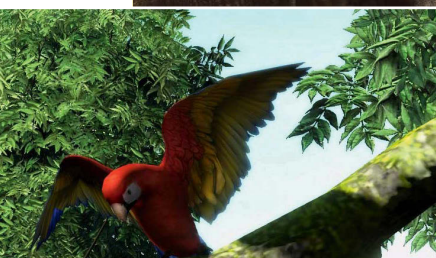
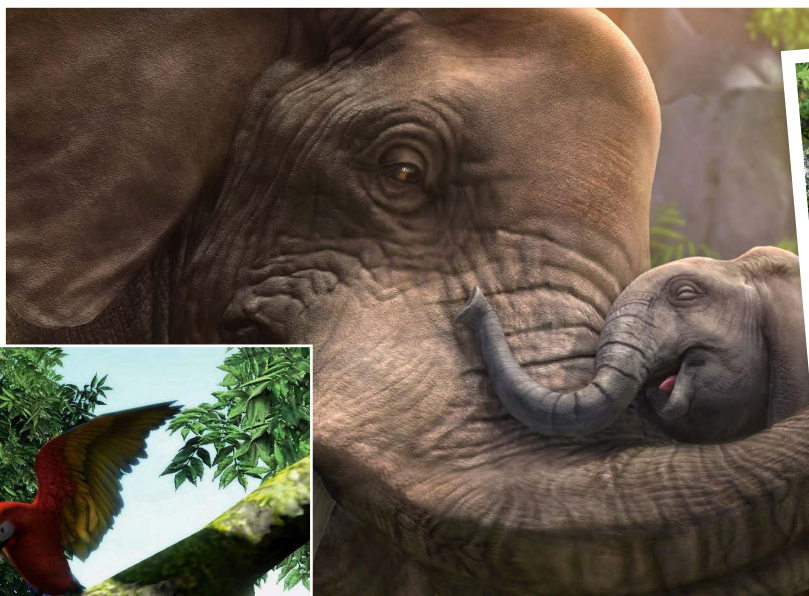
játékoknak, és habár tesztünk alányánál működőképesnek tűnik a vezérlés, hosszú távon mégis idegesítő, hiszen folyamatosan menükben kell le- és fel-felé lépegetnünk, időnk jelentős részében a menürendszeren belül bolyongunk. Ezen felül dolgunkat nehezíti az is, hogy egyszerre csak egyvalamit tudunk fejleszteni, ami egyjátékos üzemmódban is idegesítő, többjátékos esetén pedig kifejezetten dühítő, hiszen így az emberek könnyedén kigolyóztatják egymást. Maradjunk annyiban, hogy egy állatkert felépítése nem csapattmunka, főként ha a tagok összekapnak azon, hogy az újszülött jegesmedve kinek az érdeme.

hmolnar

- + konzolos tycoon, végre!
- + élő állatkert
- + Kinect minijátékok
- könnyű
- borzalmas vezérlés
- kevés állatfaj

**HMOLNARJ**  
Nagy az isten állatkertje. Az Xboxé viszont kicsi.

71



Az utakat a mesterséges intelligencia rajzolja meg, pont mint a *Settlers 4*-ben



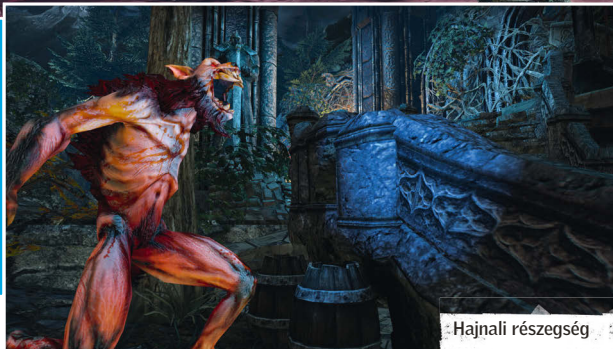


Meg kell küzdenem... az épülettel



## DOBOZOS

A Blood Knights alapvetően digitális cím, így Steamen, XBLA-n és PSN-en keresztül szerezhető be, de a PC-s változathoz dobozos kiadás is készült, ami november 29-től megvásárolható.



Hajnali részegség

Vadászból üldözött

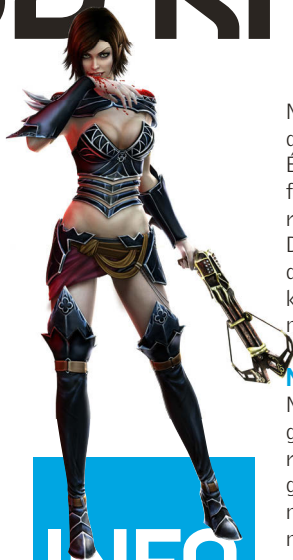
# BLOOD KNIGHTS

## URAIM, VAN VALAKINEK ÖTLETE ARRÁ, HOGYAN LEHETNE MINIMÁLIS ERŐFESZÍTÉSSEL PÉNZT KERESNI?

Maga ott, a kék nyakkendőben, parancsoljon. Hogy másoljunk valami beváltat? Oké, akkor legyen *Diablo*, azzal nem lehet hibázni. Csináljunk valami digitálisan leszedhető olcsóbb címet, akkor nem kell annyit szarakodni, az árérzékeny fogyasztók veszik úgyis, ha rá van írva, hogy olcsó hack&slash vagy olcsó RPG. Tessék, maga ott a nyitott ablaknál. Ne ugorjon, mondja a véleményét. Hogy miért nem akarunk valami időt álló dolgot készíteni inkább? Nagyszerű ötlet, legyenek vámpírok benne akkor, úgyis divat most, hogy farkasemberek és vérszívók smárolnak a gimiben. Most már ugorhat, köszönöm. És maga mit gondol? Ja, csak szendvicset hozott? Nem baj, mondja, eddig nincs túl sok ötletünk. Mi legyen a sztori?

## ÉN, A VÁMPÍR

Tehát, ha jól értem, akkor ott tartunk, hogy legyen egy vámpírvadász, mondjuk Jeremy, aki éppen egy nagy fészket számol fel, mert a vámpírok valami félelmetes dologra készülnek. A vadászokat vezető varázsló trükkös mágiával összeláncolja őt egy vámpírlánnyal, akivel könnyebben megy az irtás. Ne akadunk fenn a részleteken, tisztelt kollégák, a lényeg, hogy legyen coop, mert az jó. Mi? Hogy legyen online is? Nem kell, nincs rá pénz. Szóval akkor Jeremy tragikus módon vámpír marad, hozzákötött ellenfele pedig szövetségese lesz. Jó lesz így? Barátból ellenség, ellenségből barát! Értik!



## INFO

Kiadó **DTP, Kalypso**  
Fejlesztő **Deck 13**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
**Röviden** A Deck 13 akció-szerepjátéka egy ősi háborúba vezet el, ami az emberek és vámpírok között zajlik. A főhős egy olyan vámpírvadász, aki vámpír lesz.  
**PEGI 16+**

Na, akkor ez az Alysa tud ijjal lőni, meg csuda dolgokat, Jeremy meg lengesse a kardot. És szívjanak akkor mindketten vért, ha elfogy az életerejük, meg legyen vámpíros varázslat, hogy képesek felemelni valakit, mint Darth Vader. Tudom, hogy ő nem vérszívó, de azt a filmet mindenki látta. Jó, akkor kezdjenek el sztorit írni. Szendvicset srác, maga is, kevesen vagyunk. Van még ötlet?

## MINŐSÉGET MINEK?

Nézzék, egy a fontos, ne erőltesse meg magát senki. Hozzanak be pár embert az utcáról kajáért, meg vágjanak hozzájuk egy „Hogyan legyünk sikeres játékfejlesztők?” című kézikönyvet, tele van vele a raktár. Azok majd felmondják a szövegeket. Pocsék lett minden? Nem baj, ez egy akciójáték, kit érdekelnek a dialógok? Hogy áll a látvány? Elnagyoltak a textúrák, kicsit szaggat, és a tesztelő elaludt az ingerszegény környezetben? Persze, lehet most itt vádaskodni, de szerintem a tesztelő anyja kővér. Ne vegyük túl komolyan. Én ránéztem a játékra, szerintem egészen simán fut, inkább jelenjen meg gyorsan, a negyedik negyedéves tervekben kellene már valami kézzelfogható eredmény. Még ugrani is lehet a játékban, látják? Tessék: platformelemek! Hát ha erre nem mondhatjuk rá az innovatív jelzőt, akkor mire? *Diablo Super Marióval* vegyítve, hoppá! Kérem, ne menjenek ki a teremből, még nem fejeztem be. Egyébként van még szendvicset, bár ahogy látom, a tesztelőnk már leszedegette mindegyikről a csirkehúst, hogy hazavigye az anyjának. Tehát

mikor jelenhetünk meg? Micsoda? Maguk tényleg azt hiszik, hogy egy gyengén összelopkodott, erőtlen, minden eredetiséget nélkülöző, pocskéul kivitelezett, történet és dramaturg nélküli, ronda játékot tákolunk itt össze? Kérem, hinni mindent lehet. Majd tessék csak pislogni, amikor lenyomjuk a *GTA*-eladásokat. Hát ez itt vámpíros *Diablo*, amiben ugrálni is lehet. Nem értik? Meg a vadászból lesz az üldözött. Mik maguk, gamestarosok? Azok szoktak ilyenek miatt nyávozni. Az idő majd engem igazol. Na, dobjuk is piacra, szeretnék időben vacsorázni. Gyere, fiam, hagyj abba a tesztelést, anyád csülkös pacallal vár minket. Ha meg nem ette mindet.

HP

## HARDVER

Windows XP/Vista/7, Intel Pentium IV 2 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 7900GT/ATI Radeon HD X1800 256 MB VRAM, DirectX 9.0c, 3 GB HDD

- + ötletes coop
- + hamar vége van
- unalmas, ötletelen
- nincs online coop
- idióta hangok és karakterek

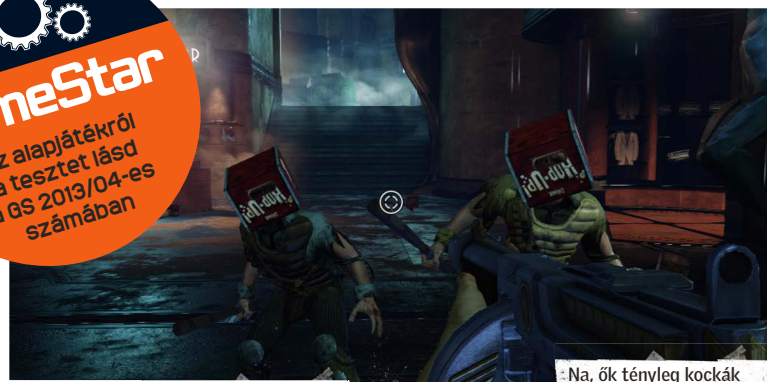
## HP

Ez a játék az én véretem szívja.

45



Az alapjátékról a tesztet lásd a GS 2013/04-es számában



Na, ők tényleg kockák

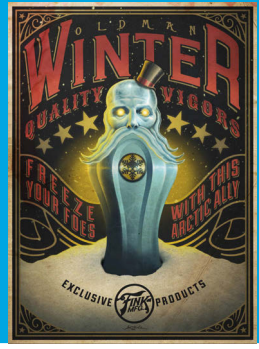


Akcióban az új fegyver, a Radar Range



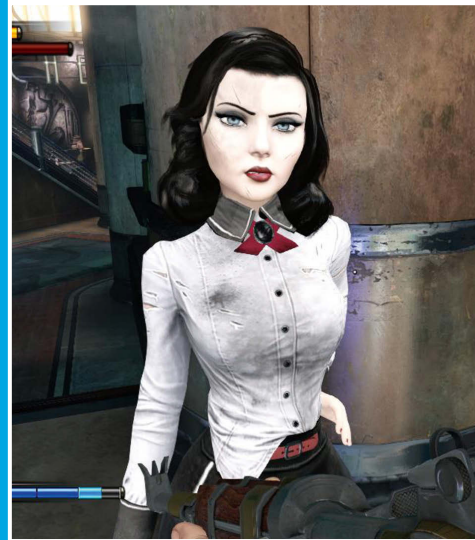
## RÉGI-ÚJ PLAZMID

Az Old Man Wintert eredetileg az alapjátékban használták volna fel, de végül csak az artbookba került be. Egy rajongó viszont elkészítette saját verzióját róla, ami annyira megtetszett a fejlesztőknek, hogy beletették a kiegészítőbe. Az már más kérdés, hogy az eredeti részben is volt fagyos plazmid, Winter Blast néven.



# Teszt

BIOSHOCK INFINITE: «  
BURIAL AT SEA - EPISODE ONE



Rapture ragyogóbb, mint valaha

# BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA - EPISODE ONE

**MARADANDÓT ALKOTOTT 2007-BEN AZ IRRATIONAL GAMES, AZ IDÉN MEGJELENT INFINITE-TTEL PEDIG SIKERESEN BŐVÍTETTE KI A BIOSHOCK UNIVERZUMOT.**

A játékhoz már érkezett egy akcióközpontú pályacsomag, most viszont itt a történetre fókuszáló *Burial at Sea* első része. A helyszín ismét Rapture, ráadásul egy ikonikus időpontban: 1959 szilveszterének előestéjén, amikor pár óra leforgása alatt gyökeresen megváltozik a város sorsa. A főszerepben Booker DeWitt alternatív változatát láthatjuk, aki magánymozoként tengeti mindennapjait, mígnem egy fiatal, Elizabeth nevű nő felkeresi. A történetből nem hiányoznak a csavarok, de ezek nem ütnek akkorát, mint régen.

A játék elején tehát minden szép és jó, a civilek békésen sétálgatnak és beszélgetnek, az árusok portékáikat kínálják, valamint az is kiderül, hogy eredetileg milyen funkciót látott el a Big Daddyk fúrófeje vagy a teleportház plazmid. Rapture látszólag él és virágzik, de ha odafigyelünk, megtaláljuk a hanyatlás nyomait. A kiegészítő első felében harc nélkül nyomozunk, majd régi ismerősünk, Sander Cohen „segítségével” eljutunk egy mélyebb városrészbe.

### ITT ÉLNED, HALNOD KELL

Ezen a területen már előkerül a stucker, és megindul az élet-halál harc, de Liz az alapjátékhoz hasonlóan végig mellettünk lesz, egészségügyi csomagokkal, lőszerrel és hasadásk megnyitásával segítve minket. És pont ez az, ami „Rapture-idegen”: oda a



## INFO

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Irrational Games**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Röviden **A BioShock Infinite történetalapú kiegészítőjének első része, főszerepben Bookerrel, aki ezúttal Rapture-ben nyomoz egy eltűnt kislány után.**  
PEGI **18+**

nyomasztó, klausztrófób érzés, ami az első rész sajátja, mivel valaki mindig velünk van, segít nekünk. Az eredeti plazmidokat sem kapjuk vissza; mindegyiket áttemelték, kivéve egyet, ami új is, meg nem is (lásd kéréses írásunkat). Fegyverek terén is hasonló a helyzet, csak a Tommy-gun cameózik, viszont kapunk egy teljesen új, Radar Range nevű csúzlit. Ezzel a lézerpityuval húscsapat- tá robbanthatjuk az ellent, ami elsőre poén, később viszont illúzióromboló. Új ellenfélként a „Fagyos szabdalók” riogatnak minket, de őket sem lesz nehéz hidegre tenünk. További felesleges elem a Sky-Hook áttemelése Air Grabber néven, amivel a csőpostán utazhatunk, de maximum a közelharcban használjuk majd.

### A ZENE AZ JÓ

A legtöbb kritikustól eltérően nekem nem volt problémám a játékidővel, négy-öt órán keresztül simán elbolongtam a városban, ami egy félbevágott DLC esetében nem is olyan rossz. A csapat azt hozta fel mentésként a rövidsége, hogy Rapture-t alapjaitól kellett újjáépíteniük az *Infinite* motorjával, ezért a minőség oltárán feláldozták a mennyiséget. Nem is olyan nagy baj ez, hiszen Rapture ragyogóbb, mint valaha, még az ajtókra is új textúrák kerültek, a karakterek változatosak, és nemcsak a városban, hanem az ablakokon kívül is zajlik az élet. A látvány tehát szemet gyönyörködtető, ahogy a szinkronszínészek munkája fület: Courtnee Draper (Liz) és Troy Baker (Booker) mellé T. Ryder Smith, az eredeti Sander Cohen csatlakozott. A sorozat zeneszerzőjének tekinthető Garry Schyman pedig ismét Rapture-

höz méltó dallamokat komponált, melyek sokat dobnak a hangulaton.

### LENNÉL SZÍVES?

Akkor megéri az árát a *Burial at Sea* első része, vagy sem? Sajnos nem, de ha hús euróért beneveztek a Season Pass-re, már barátabb az ajánlat. A második rész egyébként jövőre érkezik, és Elizabethet irányíthatjuk benne – kíváncsian várom, milyen játékmenetet kapunk majd. Visszatérve a *Burial at Sea - Episode 1*-ra: rajongóknak kötelező, már csak a nosztalgia miatt is, a *BioShock 1/Infinite* arányt viszont nem jól találták el, utóbbiból túl sokat kapunk. Értsem én, hogy a készítőik így akarták összekötni a két univerzumot, de Rapture maradjon Rapture, különben nem működik az egyenlet. Nem eléggé.

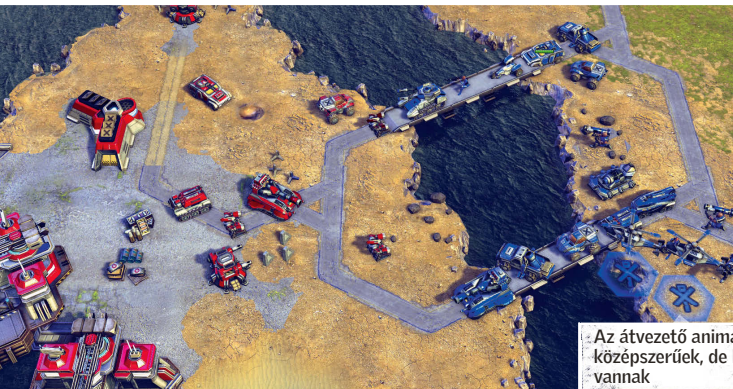
Dudu

**HARDVER**  
Win Vista SP2, Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3870/Nvidia 8800 GT, 512 MB HDD

- + Rapture!
- + látvány, hangok, zene
- + BioShock-hangulat
- Rapture-idegen elemek
- túl sok Infinite
- drága

**DUDU**  
Ez a Rapture nem az a Rapture, valami hiányzik.

80



Sajnos a terep és az időjárás semmiféle hatással nincs a játékmotrora

Az átvezető animációk középszerűek, de legalább vannak



A hidakon egy kisebb osztag is megállíthat egy nagyobb hadsereget, csak ügyesen kell pozicionálni

## Battle Isle újratöltve

# BATTLE WORLDS: KRONOS

**VAN ANNAK MÁR VAGY 22 ÉVE IS, HOGY A BLUE BYTE NÉMET-ORSZÁGBAN SIKERT SIKERRE**

**HALMOZOTT EGY MEGLEHETŐSEN ÖSSZETETT, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIAI JÁTÉKKAL.** A *Battle Isle* sorozat elképesztő siker lett, főként német nyelvterületen gyűjtött rajongókat. Aztán, mint minden jó dologból, ebből a játéktípusból sem maradt semmi, helyét először átvették a valós idejű stratégiák, aztán azokat is szép lassan elemészttette az idő vasfoga.

### KICKSTARTEREM VAN, ÉS NEM FÉLEK HASZNÁLNI

A Kickstarter-korszak beköszöntével azonban lehetőség nyílt arra, hogy ezek a régen feledésbe merült rétegjátékok is labdába rúghassanak. A King Art Games szerényen csak 120 000 dollárt kért arra, hogy elkészíthesse a játékot, de a rajongók kicsivel több mint a dupláját dobták össze nekik. Ez elég volt arra, hogy még az idén elkészüljön a régi idők klasszikusait idéző *Battle Worlds: Kronos*. Maga a játék nagy hasonlóságot mutat az eredeti *Battle Isle* sorozattal, ami nem baj, mivel zseniális játék volt a maga nemében, bár hozzá kell tenni, hogy nem mindenki bírta idegekkel azt a pepecselést. A *Battle Worlds: Kronos*-ban is pont ez a legnagyobb buktató, iszonytató mennyiségű időt felemészít, mire egy közepes hadsereget eljuttatunk a térréteg egyik feléből a másikba. Minden egység két parancsot hajthat végre körönként, általában egyet mozgathatunk, egyet pedig támadhatunk. Van viszont a jo-



## INFO

Kiadó **KING Art Games**  
 Fejlesztő **KING Art Games**  
 Platform **PC**  
 Röviden **Hagyományos körökre osztott sci-fi-stratégia időmíliomoknak.**  
**PEGI 12+**

kerparancs, amit tetszés szerint felhasználhatunk mozgásra vagy támadásra. Az egyjátékos rész két nagyon komoly hadjáratból áll, melyeket szép sorban lehet végigjátszani. A készítők szerint olyan harminc óra alatt a végére juthatunk, de nálam ez az idő sokkal hosszabb lesz, mivel már az első pályákat is kénytelen voltam újrakezdeni a siralmas végeredmény miatt. Harc közben minden egység tapasztalati pontot kap függetlenül attól, hogy ő támadott vagy éppen őt lőtték meg. Komoly szerepet kapott a pozicionálás: érdemes támadás előtt körbevenni az áldozatot, mert így nagyobbat sebzünk már az első lövésre, ráadásul a sérült egységek sokkal kisebbet támadnak vissza.

### FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Ellenfelünknek kezdetben teljesen ugyanazok az egységek állnak rendelkezésére, mint amelyeknek mi parancsolunk, de később bejönnek a képbe a speciális, frakciókhoz köthető, egyedi csapatok. A szárazföldi egységek mellett van légierőnk és hadiflótánk is, melyeket együtt használva tudunk csak komoly sikereket elérni. Nagyon fontos, hogy ismerjük egységeinket, mert csak így van esélyünk győzni az amúgy brutálisan erős MI-vel szemben. A gép kíméletlenül kihasznál minden botlást, ráadásul iszonyatos mennyiségű egységet tud bevetni ellenünk. Bázisépítés nincs, de gyalogosaink képesek elfoglalni az ellenség gyárait, kikötőit és raktárait, ahol új csapatokat, lőszert és nyersanyagot találhatunk. Ezekből tudunk új egységeket létrehozni, feltölteni a kime-

rült lőszerkészletet, illetve megjavítani a sérült egységeket. Ez utóbbi lehetőség különösen fontos, mivel bizonyos mennyiségű tapasztalati pont megszerzése után szintet lépünk, mely után felturbózzhatjuk az adott egységet erősebb páncélzattal, nagyobb tüzerrel vagy akár gyorsabb motorral. Az elit egységeket aztán átvihetjük (vannak azért bizonyos korlátozások) a következő pályára, mely lehetőséget nem igazán érdemes kihagyni, mivel egy-egy elit hadtest az egész csata kimenetelére hatással lehet. Aki szereti ezt a stílust, és nagyon jól el van eresztve idővel, mindenképpen próbálja ki, ráadásul a hadjáratok mellett összemérheti tudását és türelmét az interneten másokkal. Csak aztán győzzük kívánni!

Mocsy

#### HARDVER

2 GHz CPU, RAM: 2GB, DirectX 9-kompatibilis VGA 256 MB, 3 GB HDD

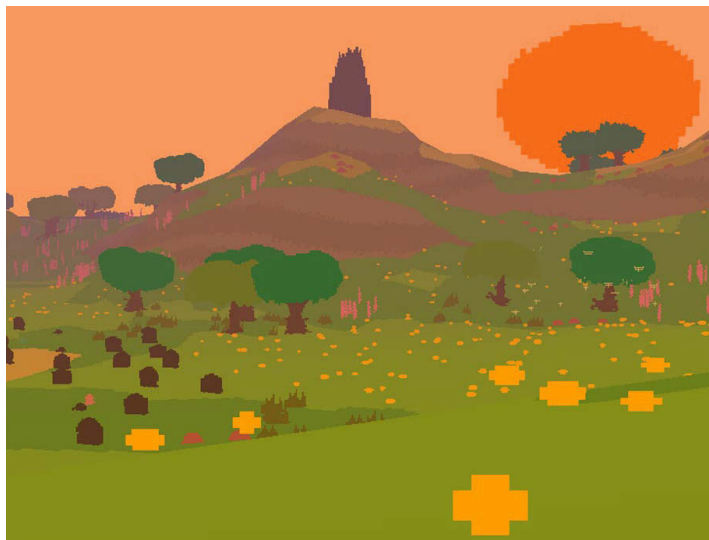
- + okos harcrendszer
- + hosszú játékidő
- + korszerű grafika
- nagyon pepecselős az irányítás
- a terep csak dísz

#### MOCSY

Hosszan tartó élvezet.

75





## Találmánynak nem rossz, csak játéknak

# PROTEUS

**INFO** Kiadó Curve Studios Fejlesztő Curve Studios Platform PC, PlayStation 3, PS Vita, Linux, Mac Röviden Egy programozó, egy zeneszerző és egy életre keltett pixelart-kísérlet. PEGI 3+

**A CÍMBEN (ROSSZUL) IDÉZETT LÁZÁR ERVIN MESE IDE-RÁNGATÁSA KICSIT TALÁN IGAZSÁGTALAN, FŐLEG HOGY A PROTEUS TULAJDONKÉPPEN BEILLESZTHETŐ A JOURNEY, A DEAR ESTHER ÉS EGYÉB HASONLÓ „NEM JÁTÉK” (VAGY MÉGIS? VAGY MÉGSE? VAGY MÉGIS?) JÁTÉKOK SOROZATÁBA.** Beszélni aztán lehetne róla hosszasan, de szerencsés(tek)re mindössze fél oldalt kaptam, úgyhogy most átugrom az esztéta blablát.

Lássuk tehát: egy minden alkalommal véletlenszerűen (pontosabban procedurálisan) generált sziget felfedezése a cél. Technológiailag egyébként kétségkívül izgalmas is, hogy a *Proteus*ban képernyőket, vagy inkább „képslapokat” menthetünk, melyekbe a játék a világot létrehozó algoritmust is beledolgozza, így megosztva életre kelthetők. Interakciós lehetőségeink nem igazán vannak, csupán ámulhatunk a pixeles tájon, nézhetjük a sziget növény- és állatvilágát (már amennyit látunk belőlük), de ami még érdekesebb, hallgathatjuk őket, hiszen minden élőlénynek megvan a maga hangja, és ahogy mozgunk köztük, vagy ahogy ők mozognak körülöttünk, az egész szépen lassan sajátos zenei kavalkáddá áll össze.

Minden játékot a szigeten kívül, a tengerben kezdünk. Minden nap új évszak: tavasszal indulunk, a tél végére pedig véget ér a játék. Közben lehet csodálni a napszakonként változó színeket,

fényeket, az évszak szerint alakuló tájat (összel levelek hullanak, télen a hó) – de... ennyi. Bizonyos fokig relaxáló mindeközben a nyuszik-békák (vagy mik – ennyi pixelből nemigen lát-szik) ugrámozását hallgatni, a sok pütypürütyöt és putty-putty-puttyot, de talán bennem van a hiba, én valamiért nem éreztem rá úgy igazán. Tudom, talán eleve hiányzik belőlem a retró-romantika, a túl sok pixelről feszült leszek, a *Minecraft*től tikkelek, és úgy egyáltalán, nagyon szeretem az élsimitást. (Máig emlékszem az eufóriára, amikor betettem első „3D-gyorsítót” a videokártya mellé... szipp.) Na de köztetek biztos akad, aki szeret pixelfalván PC-s speaker-pruttyogást hallgatni újra meg újra, amíg be nem üt valami katarziséle. Sőt, élelmesebbek, szemfülesebbek akár meg is világosodhatnak.

mazur

- + érdekes ötlet
- + egyedi játékelmény
- ami nem is igazán játék
- na meg nem is mindenkinek élmény

**MAZUR**  
Lehet, hogy a pixellel szembeni érzésem a hibás, és *Minecraft*-rajongók imádni fogják?

# 68



## Le a gravitációval!

# RATCHET & CLANK: NEXUS

**INFO** Kiadó Sony Computer Entertainment Fejlesztő Insomniac Games Platform PlayStation 3 Röviden A Future trilógia lezárásában a Ratchet & Clank széria visszatér a jól bevált alapokhoz. PEGI 7+

**H A VALAKI NEM REALIZÁLTA VOLNA MÉG, HOGY AZ UTÓBBI IDŐBEN MENNYIRE BÉNÁK IS LETTEK AZ EGYKOR MÉLTÁN RAJONGOTT RATCHET & CLANK JÁTÉKOK, AZ VÁGJON CSAK BELE A NEXUSBA.** (Kimarad a nagy felvezetés, elvégre a 12. részről van szó, mostanra már csak tudja mindenki, hogy ki ez a szőrös csávó és a hátáról figyelő robot...) Na de nem azért, mintha a Future trilógia lezáró része annyira rossz lenne, sőt! Eleinte nem is világos, hogy miért ennyire klassz, hiszen a *Ratchet & Clank* sorozatot már unjuk, nem? Én is azt hittem, és nem értettem, hogy akkor mégis, miért szórakozok ilyen jól vele, de egyszer csak bevillant: mert épp olyan a hangulata, mint a klasszikus részeknek. A sztori érdekes, a harcrendszer szinte változatlan, a fegyverek fejlesztése viszont újszerű, végre nagyobb beleszólást enged nekünk is, több irányba is elvihető. Természetesen vannak új, totál elmebeteg fegyverek, mint az ellenfeleinket halálra rémítő Monster Box – képzelhetitek, már csak a neve alapján is, hogy mit művelhet.

Van azonban három újszerű játékelem, ráadásul mindhárom a gravitáció kijátszására: jetpackkel bizonyos helyszíneken egészen szabadon repkedhetünk! Mágneses csizmákkal mászkálhatunk vagy ugrálhatunk akár fejjel lefelé, arra alkalmas felületeken! Gravitációs áramlatokat nyithatunk, melyekbe beleugorva átle-

begetünk két pont között! Őrület. A jetpack egyszerű, de nagyszerű újítás, kár, hogy kevés helyen használhatjuk (ezek mindig szigorúan meghatározott pályarészek). A mágneses csizmákkal szépen felgyalogolhatunk a falakon, vagy kívülről egy űrhajón. A gravitációs áramlatokkal pedig remekül el lehet szórakozni, átlibegni hatalmas szakadékok felett, egyikből a másikba ugrálni... móka. Ami pedig Clanket illeti, vele „2,5 dimenziós” puzzle-pályarészeket zúzhatunk végig a „Netherverse”-ben, ahol hősiünk maga irányíthatja a gravitációt, azzal párhuzamosan pedig a tereptárgyak – és saját maga – esési irányát. Az egész nem egy végtelen eposz, öt-hat óra alatt végigjátszható, de legalább van értelme újra nekifutni New Game+ módban, ha minden apróságot fel akarunk fedeztetni benne.

mazur

- + klasszikus R&C hangulat
- + néhány ötletes újítással
- ostoba ellenfelek
- átlagon aluli poénok

**MAZUR**  
Már letettünk volna a sorozatról, de úgy lát-szik, még van remény. Vagy csak a nosztalgia?

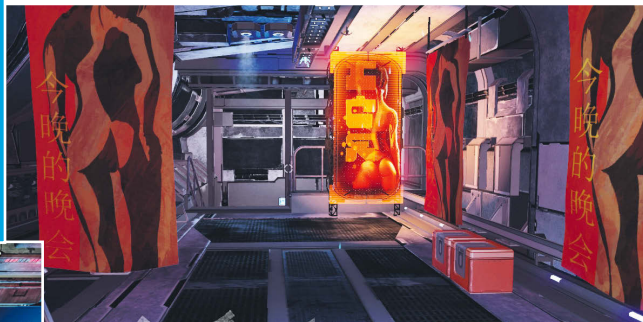
# 77

### HIGHWAY TO HELL

A kisebb űrbeli távolságokat simán 3D-navigációval küzdhetjük le, ha viszont tovább mennénk pár kilométernél, érdemes besorolni valamelyik űrsztrádára, amely nem kis hasonlóságot mutat a Némó nyomában című filmben a teknősök által használt áramlatokkal. Itt baromi egyszerű dolgunk van, tapadjunk valamilyen gyorsabb hajó feke mögé, és figyeljük a távolságmérőt. Ha a cél közelében vagyunk, ugorjunk ki a sztrádáról. Érdekes elképzelés, tudományosság híján inkább fantasztikus(an blöd).



Az első eset, amikor a kilátás jobb, mint a keblek



Tíz éve elavult poligonokból áll



Ilyen, amikor az Elite mindenét elitta

# X REBIRTH



A ház alatt indul az űrmetró

**V**OLT EGYSZER, HOL NEM VOLT, MÉG A SOKAK ÁLTAL MEGSEM TAPASZTALT NYOLCVANAS ÉVEK ELEJÉN SZÜLETETT EGY ŰRSZIMULÁTOR ELITE NÉVEN. Az azóta eltelt évtizedekben sokan próbálták visszahozni a klasszikus játék hangulatát, így az újjászületést nevébe biggyesztő *X Rebirth* is. Ezúttal viszont valami nagyon nem jött össze. Pedig az *X* maga is egy sorozat, amelynek a *Rebirth* a hatodik tagja. Az előző részek amolyan „viszonylag jó” kategóriába kerültek, de sajnos ezúttal lejtmenet következik.

### AZ ŰRHAJÓS VIGÉC AZ A KEREPKEDŐ?

A 2012-es *X3: Albion Prelude* folytatásában továbbra is a 2900-as évek végén járunk, egy kiterjedt űrbirodalomban, amelynek bolygóit, űrállomásait és egyéb kiktöit űrbeli „hipersztrádák” kötik össze (amiket ez esetben nem vagonok építettek, nagy megkönnyebbülésünkre). A sztori némelyest az előzményekből táplálkozik, ezért bármennyire is akad valamicske bevezető, aki most csöppen bele az *X* sorozat világába, bizony jó ideig kukán bámulhat, hogy a.) ki a fene is vagyok, b.) mi ez az űrhajó, és mit is kell most csinálnom, és persze legfőképpen c.) miért? Bár a Deep Silver nagy erővel kommunikálja, hogy ez bizony egy sandbox játék, tehát mehetünk oda, ahová akarunk, semmi köztötség, ez a játék első szakaszára nem igaz: a hajónkra csöppent hölgyemény elég határozottan megszabja, mikor, merre repkedjünk. Később persze kinyílik a világ, ahogy árut vásárolunk űrhajónkra, legénységet tobor-



## INFO

Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **Egosoft**  
Platform **PC (Windows és Linux), Mac**  
**Röviden** Az űrkereskedő-játékok között az elmúlt évtizedekben született már pár klasszikus. Meg néhány korcs, amiből épp csak a játék és az élmény veszett ki. **PEGI 12+**

zunk, és ide-oda repkedve próbáljuk megszédni magunkat. A feladat tulajdonképpen annyi, hogy a kákán is csomót keressünk (tehát olcsón vegyünk kákát és drágán adjuk el), miközben persze nem maradhat ki a különféle megbízások teljesítése sem.

### A HIDEG ŰRZEN JÓL JÖN A BLÉZERFEGYVER

Az űrbeli irányítás viszonylag egyszerű: space-szel „lockoljuk” az egeret, ilyenkor űrhajónk arra fordul, amerre rágcsálónkat vizsgáljuk. Egy gomb a gyorsításnak, egy a lassításnak (ezzel óvatosan bánjunk, ha túlpörgetjük, tolatni kezdünk – volt emiatt némi baleset az elején), és ott a tab, amivel rátolthatjuk az űrnitrot. A fegyvereket a bal egérgombbal aktiválhatjuk, ezekből akad több is, és persze nem árt őket gyorsan kismerni, mert a csillagok között nem csak kedves űrturisták járkálnak. Egyesek ugyanis úgy gondolják, a békés, teljes bruttó bejelentett, NAV-barát munka helyett egy kalózhajóban keresnek munkahelyet, és szívesen szétlőnek egy-két bamba fejet. Ha valahol leszállunk, továbbra is lesz állunk, legalábbis nem esik le a meglepetéstől, ugyanis ilyenkor FPS nézetre váltunk: beszélgethünk kereskedőkkel és egy csomó egyéb NPC-vel, akik közül akár legénységet is toborozhatunk, ha megfelel a delikvensnek képességi szintje és persze az igényelt fizetés. Különféle dobozok és kreditpakkok is hevernek elszórva mindenütt, ezeket nyugodtan kinyitogathatjuk és felszedhetjük, akár a helyiek orra előtt is. Ráadásul akár a szelőlőzjáratokba is bekúszhatunk, ahol szintén van ilyen-olyan loot, bár hogy hogyan került oda pénz és egyebek, az rejtély.

### MA VAN A HOLNAP TEGNAPJA

Jó *Elite*-klón, viszont gyenge megvalósítás... A sztori kusza lehet azoknak, akiknek ez az első *X* játéka, de eleve kissé túlbonyolítottak mindent. Idő kell ahhoz, hogy eltávolodhassunk a kaosztól, és valóban csak azzal foglalkozhassunk, amiben a játékstílus igazán jó: repüléssel, kereskedéssel és hajónk védelmezésével. Aztán itt a technikai rész. Mondjuk ki: a játék ronda. A grafika évtizedes szintű, elnagyolt és csúnyácska, ráadásul még lebutított beállítások mellett is irdatlanul darabos. A zene mondjuk egész kellemes, de inkább egy soundtrack formájában hallgatnám elalvás előtt. Sajnálom az ellézerpuskázott lehetőséget, de ez bizony nem lett *Elite*, szóval mélyre teszem el itt...

BZ

#### HÁRDVER

2 GHz-es Intel Core/AMD processzor,  
4 GB RAM, Nvidia GT400/AMD 4870HD,  
10 GB HDD

- + elvileg *Elite* hangulatú űr-sandbox
- + kellemesen puttyogós űrzene
- előzmények ismerete nélkül kissé kaotikus
- előzmények ismeretében is kaotikus
- ronda, idejétmúlt grafika
- akad, röccög, gépet izzaszt

#### BZ

Egy szék között két padlóra: a játék egyszerre kaotikus és csúnya. Kár.

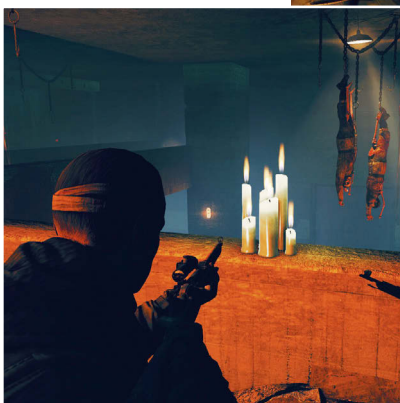
# 51



Puska kellett volna ehhez a melóhoz



Te pisztollyal, puskával és shot gunnal jössz ellenem, én meg kalapáccsal



### A SZELLEMLILÁG SEGÍT

Igaz, hogy a játék csak fikció, de a valóságban a hitleri birodalom komoly erőforrásokat fordított arra, hogy az okkultizmusba vetett bizalmukat is felhasználják, és természetfeletti hatalommal ruházzák fel hadseregüket.

Az aggóó élőhalott társa segítségére csoszog, akinek látszólag sürgősen szüksége van egy szemmütétre



Emberből náci, náciből zombi, zombiból...

# SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY 2

## A ZOMBIK ROHADT BÜDÖSEK. A NÁCIK MEG MOCSKOS SZEMÉTLÁDÁK.

Az ő szerelemgyermekükből születik meg egy rohadt bűdös, mocskos szemétláda, akit a dalai láma is lángszórával cirógatna. Előttetek van az életnek ez az elfajzott példánya? Na, most képzeljétek el ebből egy egész hadseregnyt.

## FÜHRER PAPA NEM NYUGSZIK

Igencsak leáldozóban van mostanában a náci vadász szakma, ugyanis a napjainkban élő egykori Hitler-bérencek már annyira öregek, hogy elég csak a járókerekét kirúgni alóluk – azt meg valljuk be, nem nagy kunszt. Ahhoz, hogy hivatásukat megtarthassák ezek a fricckergetők, minimum olyan apokaliptikus eseménynek kell történnie, mint amit a *Sniper Elite: Nazi Zombie Army* szabadtított a második világháború viharában fetregő Németországra. Mivel élőhalottat és horogkeresztet egyenruhásokat ölni mindig is menő dolog volt a játékiparban, ugyanezen naptári éven belül megkaptuk a folytatást, ami kisebb újításoktól eltekintve rozsdakopásig megegyezik az előző felvonással. Hiába ébresztette fel a „kalimpálva tisztelgünk” kitalálója halott katonáit, számítási fordítva sülték el. Az agyatlan hordák nemcsak hősiük, Karl Fairburne életét nehezítik meg, hanem a bunkerben sínylődő vezért is szorult helyzetbe hozzák. Ahhoz, hogy ezt a céltalanul csoszogó hadat uralni lehessen, egy ősi ereklye darabjait kell megtalálni, majd összerakni, így megindul a verseny és a véres hajsza a pokolnak is beillő germán földön.



## INFO

Kiadó **Rebellion**  
Fejlesztő **Rebellion**  
Platform **PC**  
Röviden **Megint zombik, csak most csúnyábbak, mert távcsövön keresztül látjuk őket.**  
PEGI **18+**

## INKÁBB MENTÜNK VOLNA PÉKNEK

De nem, a mi hősiüket már gyerekkorában jobban érdekelték a távcsövek, mint a liszteszákók, így már csak puskát kellett szerezni a messzelátók fenekére, és máris térdig gázolt mesterlövész legényünk az országok közti konfliktus alfájában. A *Sniper Elite* sorozat pont erre lett kitalálva; kicsit kúszva-mászva port törölve lopakodtunk, és megfigyeltünk mindent és mindenkét, majd megfilyeltünk mindent és mindenkét, majd megszűröl, hajszálpontos lövéseket kiporciozva leszedtük a harmadik birodalom obszitosait, és utána mehetett a pörgősebb buli. A hangulatot az elmúlt két rész becsülettel visszaadta, ám ebben a zombis mellékágban a játék visszakorcsosodott egy szimpla akciólövöldévé, és most is inkább a rohanáson, a garmadával ránk rontó zombik megtizedeléséből áll, emellett körülbelül annyit fogjuk szakszerűen használni mesterlövész-mordályunkat, mint modern háztartásbeli anyuka a tűzhelyet. Csak a túlélésről szól az egész, de arról nagyon.

Lehetőségünk van harmadmagunkkal is átevickélni ezen a káoszon, amit ismételtelen remekül jelenítettek meg a Rebellion srácái. A teljes játék nyomott hangulattal, vörösszürke az egész kópia, és látszik, hogy egy zombi-látványtervező is beült a stádba, mert pont annyira lepusztult a világ, amennyire kell. Személy szerint én majd összecsinálom magam az ilyen horrorisztikus alkotásoktól (szerintem ezért is adták nekem), főleg hogy az ilyen címeknél semmi vidámság nem szól a hangszórókból, csak a lelkeket felemészítő sikoly, hörgés, morgás, és ha mindez nem lenne elég egy beutalóra az elmeegógyintézetbe, még a zene is rátesz vagy három lapát-

tal. Kellően kicsináltak tehát a dallamok, viszont nagyon egysíkú művet komponáltak az illetékesek, ezért a közepétől már nem igazán tört ki tőle a frász, ami szerény személyemre nézve általában jó lenne, de most valahogy szerettem volna, ha végig beszarat.

## CSOSZOGJATOK ARRÉBBI

Bizony, itt az ideje, hogy normális mederbe terelődjön ismét a sorozat, mert halott katonáink jöttek, de most már döglöjének meg. Ne értsetek félre, el lehet vele puffogatni pár órát, a belassított lövések még mindig látványosak, és kooperálva másokkal kellemes perceket tud okozni, de semmi maradandót nem nyújt, nem úgy, mint a szünni nem akaró zombiapokalipszisek.

Nightwolf

### HARDVER

Intel Pentium D 3GHz/AMD Athlon™ 64 X2 4200, 2 GB RAM, DirectX 10 256 MB, Nvidia GeForce 8800 series/ATI Radeon™ HD 3870, Windows Vista/7/8, 6 GB HDD

- + nyomott atmoszféra
- + belassított találatok
- egyhangú kihívások
- ismétlődő, egysíkú zene
- szinte semmi újítás, csak egy folytatás

### NIGHTWOLF

Reméljük, harmadszorra már nem kell megölnünk őket.

# 68



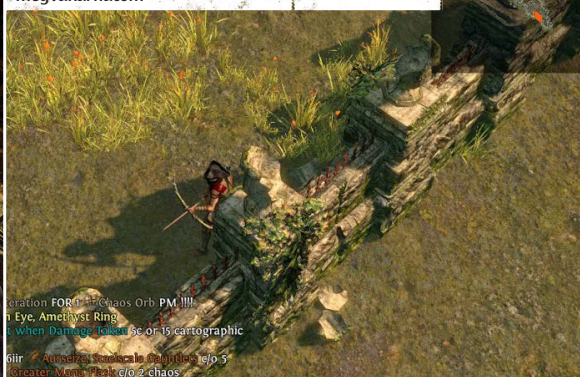
Tényleg nem horgászni akartam, kedves halőrök, csak megmőlni az arcomat



Ezért nem járok múzeumba



A fal takarásában bátran átnézhetem és megigazíthatom a ruhatáramat. És még ott lent hátul is megvakarhatom



A fal takarásában bátran átnézhetem és megigazíthatom a ruhatáramat. És még ott lent hátul is megvakarhatom

Szuvenire nyihuhu nyikukucsku protku

# PATH OF EXILE

**ZSIGERBŐL TUDJUK, HOGY MIT KEZDJÜNK EGY REKESZ POTYASÖRREL, EGY DOBOZNYI INGYEN GUMICUKORRAL ÉS EGY LÁBASNYI HURKALÉVEL, AMIT A SZOMSZÉD ADOTT BE CSAK ÚGY.** A malátát felszűröcsöljük, az elhasznált abroncsokból készülő ízesített és színezett rugacsokat elragacsáljuk, a sertéstermékből kifolyt, enyhén megdermedt zsiradékot pedig leginkább kenyérrre kenve, napon érlelt jóféle kovibival elmajszoljuk. És mit kezdünk egy olyan játékkal, amiért még annyit sem kell fizetni, mint egy mélyről jövő böffentésért? Hát igen, ez fogas kérdés.

## AJÁNDÉK LÓNAK...

Ami ingyért van, az befér a lakásba – még akkor is, ha a zsúfoltságtól úgy dudorodnak a falak, mint Döbrögi nagyságos úr farpofái. Valahogy így vagyunk ezzel játékosfronton is; azonnal szedjük a grátisz programokat, de már nincs hova férnie az adatoknak. Most akkor töröljük le egy évadot a Szívek szállodája sorozatból, hogy felferjen a tyutyerka? És ha ez is csak egy összerottyantott, nesze semmi, fogd meg jól alkotás lesz?



**INFO**  
 Kiadó Grinding Gear Games  
 Fejlesztő Grinding Gear Games  
 Platform PC  
 Röviden Egy ingyenesen játszható akció-RPG, amit egyes kritikusok a Diablo II igazi folytatásaként emlegetnek.  
 PEGI 16+

Joggal sopánkodhatnánk így, hiszen rengetegszer fűrödtem már be jómagam is olyan ingyenes címekkel, amikért még a gép áramfogyasztását is sajnáltam, vagy éppenséggel igen kívánatosnak ígérkezett, de csak akkor nyújtott volna valódi élményt, ha a kisebb tranzakciókért fizetek. Szinte kibuggynni kívánczik a számon pár név, de ez most nem az elszámoltatás ideje – aki meg beleszaladt már ilyenbe, az úgy is tudja, hogy mire célok. Hála a készítőnek, a *Path of Exile* nem holmi zsákbamacska, amit félve kellene kihúzni a világháló puttyából. Már önmagában az is jó jel, hogy a maroknyi új-zélandi fejlesztőcsapatban mindenki megszállott játékos, így tudják, hogy mitől döglök a légy, valamint az indulás előtt volt egy hosszas nyílt béta, amiből bárki láthatta, hogy mégis mit enged majd fel a gépére.

## GYÖNYÖRŰEK A FOGAI

Máris kicsit jobban felül az ember a székében, és fura, enyhe bizsergés kezd csiklandozni a pociját, ha egyes szakorgánusok olyan mondatokkal dobálóznak, miszerint a „*Path of Exile* a *Diablo II* igazi folytatása, amire mindenki várt”. Stílusát tekintve így adott, hogy szintén egy kaszabolós online akció-RPG-ről van szó, amiben a szerepjátékos-elemek csak csinján képviseltetik magukat. A sztori sekélyebb, mint a nagy elődé, de nem is ezért lehet benne mélyre elmerülni. Választott hőseit Wraeclast földjére száműzték, itt kell majd to-

vább élnünk gondtalan életünket. Gondtalan? Még mit nem! Miközben egyre jobban megismerkedünk a helyiekkel és velük együtt a problémáikkal, rá kell jönnünk, hogy ez a hely körülbelül kétarasznyira van a pokol bejáratától. Viszont ha ennyire tetszetős helyen fekszik az örök kárhozat kapuja, akkor lehet, hogy a hétvégén elsátraztatok majd ott. Nagyon szépre sikeredett a játék, ahogy az a képeken is látszik. Alkotói egy komorabb, sötétebb képi világot skicceltek fel, ami valóban továbbviszi látványban az ördög második elővetelének atmoszféráját. Nem mondom, hogy nem láttam már szebbet ebben a mezőnyben, de nagyon bele tud ringatni a hangulatba. Megfordulunk, majd zöldellő erdőben, dohos barlangokban és tengerpartokon, összesen három akton keresztül visz az utunk. Kár, hogy ezeken a tájakon annyi rosszarcsú bestia van, mint a régi körüton az elpottyantott lószar. De ha nem így lenne, akkor egy pelyhes szűrő vitézzel szökelnének végig a térségen, az meg elég érdekesen nézne ki, és kimondottan az emberiség elleni véték lenne. Már csak azért is, mert van kivel és hova fejlődni.

## Ő, TESTVÉR, MERRE VISZ AZ UTAD?

Alapjáraton hat karakter közül választhatunk. Van igazi barbár fazon, vadász és varázsló, de olyanra is bökhetünk, aki kicsit hibridebb forma, mint például a Templar, aki nem csupán az erejére támaszkodik, hanem vérbeli

## SCION KISZABADÍTÁSA

Nem kell pánikba esni, ha kezdő játékosként azt látjuk, hogy csak hat hős közül mazsolázgathatunk, miközben a hetediket sehol sem találjuk. Nem bújít el előlünk a sötétben, csupán arról van szó, hogy hosszú utat kell bejárnunk, hogy a Scion nevezetű leányzó is választható legyen. Nem kell mást tennünk, mint végigvinni a kalandot, és rá is lelünk – a főellenség előtti területen (The Scepter of God a hely neve), egy kalitkaszerezésben raboskodik. Annyi a dolgunk, hogy kiengedjük, meghallgatjuk a mondanóját, és visszatérve a karakterválasztóba már elő is lép az árnyékból.

**” AHOGY EGYRE JOBBAN MEGISMERKEDÜNK A HELYIEKSEL ÉS VELÜK EGYÜTT A PROBLÉMAIKKAL, RA KELL JÖNNÜNK, HOGY EZ A HELY KÖRÜLBELÜL KÉTARASZNYIRA VAN A POKOL BEJÁRATÁTÓL**

harci mágus. A fennmaradó két munkó a Dualist, aki egy kiköpött virtuóz és van Shadow, a fürgé kis gyilkológép. A későbbiekben egy csajsi is csatlakozik hetedikként a díszes kompániához (róla bővebben a dobozban). Ő az igazán kevert egyéniség, ugyanis az alapbrigád főbb erősségeivel hódít a harcmezőkön. Személyes kedvencem Marauder, a barbár buldózer, de a többi figurával is kellemesen el tudtam bohóckodni, főleg úgy, hogy szó szerint ezerféleképpen alakíthattam őket.

Olyan passzív képességfát rüggyeztetek a fejlesztők, hogy csodájára járhatnának azok, akik hasonszörű játékokban utaznak. A pókhálószerű szerkezeten mindegyik osztály megtalálható, csak máshonnan indulnak, viszont innentől kezdve csak rajtunk múlik, hogy milyen irányba fejlesztjük obsitosunkat; órákig el lehet itt bibeledni a több száz talentum között. Aktív tulajdonságainkat, mágikus képességeinket az ellenfelekből és küldetésekből kapott drágakövek adják, amiket a felszereléseinkbe tehetünk, és használatuk közben ezek is fejlődnek. Egy holmiba több eltérő vagy azonos tulajdonságú kövecskét is begyömöszölhetünk – attól függően, hogy hány foglalatok –, így lehetőséget kapunk arra, hogy változtassunk egy adott varázslat tulajdonságán. Frankó kis halálos tűzijátékokat tudunk kreálni, azt elhihetitek.

Ami még csöppet eltér az egyfású alkotásoktól, az a fizetőeszközök használata. A *Path of Exile*-ben ugyanis nincs aranytallér. Az egész adok-veszek, valamint a piacozás egy gigantikus csereberére hasonlít, ahol a craft-

alapanyagokkal tudunk kereskedni a többi játékosal együtt. Ez eleinte furra volt nekem, de aztán felettébb megkedveltem, hogy nem halmokban álló aranykupacokból kell gazdálkodnom.

### A PUDING MEG AZ EVÉSI

Első nekiugráskor azt vettem észre, hogy már picivel az indulás után komoly kihívások elé néz a játékos. Normál fokozaton többször is elhasaltam rögtön az elején, így egyelőre nem merek belefogni egy hardcore táncba, ahol ha elpatkolsz, akkor jószerevel ugrott a karaktered és a nála lévő cuccok. Szóval csak óvatosan! Persze többedmagunkkal is nyomhatjuk – egyszerre egyszerre hatan kooperálhatunk –, de ilyenkor egyenes arányosan az ellenfelek is felszívják magukat. Remek móka, akár egyedül, akár bandába tömörítve futtatjuk a merész vállalkozást, és ami a legszebb az egészben, hogy ingyenessége ellenére senki nem szenved hátrányt azokkal szemben, akik fizetnek a különböző extra szolgáltatásokért, ugyanis azok semmilyen módon nem befolyásolják a játékményt, az előrehaladást vagy a PvP csatákat. Csupán kényelmesebbé és csinosíthatóbbá teszik az alkotást. A végére már csak az az apró dolog mászott bele a gondolatomba, hogy ezek után minek fizessék teljes árat egy játékért, hiszen jelen címmel is remekül szuperál a minitranszakció, amiből minőségi cuccot tudtak letenni az asztalra, ráadásul kéthetente egy kisebb, négyhavonta pedig egy nagyobb frissítést ígérnek a fejlesztők, így jócskán kitolódik a szavatossága. Lehet, hogy tényleg ebbe az irányba halad majd az egész piac.

**Nightwolf**



Azt mondják, ha lift helyett a lépcsőt használom, négy évvel tovább élhetek



Ezt biztos, hogy látni akartam?

#### HARDVER

Pentium 4 3,0 GHz, Sempron 3600+, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 7800 GT/ATI Radeon X1950 Pro, 5 GB HDD

- + ingyenes, mégis minőségi tartalom
- + döbbenetesen tartalmas képességfa
- + szemrevaló képi világ
- + szavatosság
- a folyamatos netkapcsolat miatt néha lagolgat
- kisebb bugok

#### NIGHTWOLF

Még kenyeret sem kapsz ingyen a boltban, erre tessék, itt van egy ilyen csoda!

**84**

## JOBB EGYEDÜL

Jelenleg is tart a független fejlesztők forradalma, egyre többen igyekeznek elszakadni a kiadóktól és saját kézbe venni játékaik forgalmazását. Így döntött a Larian is, a Divinity: Dragon Commander dobozos kiadásainak terjesztését önmaga felügyeli, különböző területeken más-más forgalmazókkal kötött megállapodást.



Sárkányok apja

# Divinity: Dragon Commander



## INFO

Kiadó Larian Studios  
Fejlesztő Larian Studios  
Platform PC  
Röviden A Divinity franchise már több mint tíz éve folyamatosan bővül – itt az ideje, hogy megismerjük az előzményeket.  
PEGI 12+

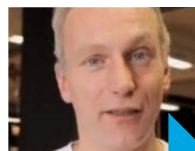
**VAN VALAMI A SÁRKÁNYOKBAN – MÁRMINT A BELSŐ SZERVEIKEN ÉS AZ ABSZOLÚT NYERŐ TŰZOKÁDÓ-KÉPESSÉGÜKÖN TŰL.** Valami megfoghatatlan (bár egy sárkányt eleve viszonylag nehéz megfogni, ha az ember testében nem sárkányvér csörgedezik, és e mellé még kiabálni is fél; meg nem fantasykarakter), ami különlegessé teszi őket. Hatalmassá, tekintélyt parancsolóvá. A fantasyvilágok legfélelmetesebb lényeinek egyikéről van szó; akinél nincs sárkányfű vagy egy állati nagy kard, az bizony jobban teszi, ha tűzálló ruhában flangál, különben hamarabb lesz porrá, mint ahogy az meg van írva. És hogy mitől lehet egy sárkány még félelme-

tesebb, még hatalmasabb, még badasabb? Szereljük a hátára jetpacket.

## RIVELLONBA BESZÖKÖTT A TECHNOLÓGIA

Az első, *Divine Divinity* nevet viselő epizód óta már volt néhány *Divinity* játék, amit ezért vagy azért szerettünk, de mindig izgalmas, ha egy fejlesztő úgy dönt, hogy egy felépített, kidolgozott, a rajongók által szeretett világ múltjához nyúl vissza. Nagy bátorság kell ehhez, nagyobb, mint egy szimpla folytatáshoz. A *Dragon Commander* a régmúltban játszódik, egy elhunyt uralkodó félig ember, félig sárkány fiát irányítva kell visszaállítani az egyensúlyt a birodalomban,

ahova beférkőzött a steampunk-technológia. Az ellenség nem a gonosz orkok serege vagy egy aljas, sötét mágus, hanem a főszereplő tesói, akik szeretnék válogatott módokon megszerezni maguknak a hatalmat. Főhősünk viszont nem a legkisebb királyfi, aki kecskefejes közben gondolja ki, hogy azért csak jó volna tenni valamit a béke helyreállítása érdekében, hanem az uralkodó, akit egy erős varázsló és számos tanácsadó, generális, zavaró kinézetű imp műszerész és politikai támogató segít, hogy kiépítve egy ütőképessé sereget és a biztos védelmet, végül helyreállítsa az egyensúlyt. Függetlenül attól, hogy szerencsétlen impekkel a videojátékok történetében talán



## HA TE MONDOD

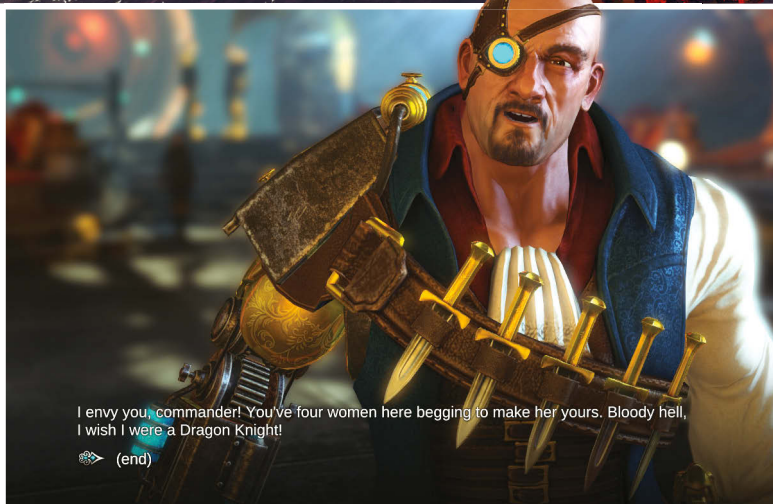
**Swen Vincke alapító, Larian Studios:**  
„Azért van jetpack, mert menő. Oké, vagy utálod, vagy szereted, de nekünk tetszik.”



Tüzes parti az én partim



A rivelloni partraszállás... egyszerűbb lett volna sárkányháton jönni



I envy you, commander! You've four women here begging to make her yours. Bloody hell, I wish I were a Dragon Knight!

(end)

most sikerült a legkegyetlenebbül elbánnia a dizájn tervező csapatnak, a szinkronszínészek kihozták magukból a maximumot, emiatt pedig érdemes mindenkivel néhány szót váltani akkor is, amikor nem kötelező. A beszélgetés továbbá azért is hasznos, mert később olyan komoly döntéseket kell meghozni, amik a háborúbéli teljesítményre is hatással lesznek. Állást kell foglalni világunkból átemelt mindennapos politikai vitákban (mint az azonos neműek házassága), a megfelelő emberek mellé állni, hogy a csaták során extra egységek és hasznos passzív bónuszok segítsenek minket. Szintén párbeszédekkel javíthatunk generálisaink viselkedésén,

hogy jobb vezetővé, engedelmesebb hadvezérré váljanak. Mindenkinek megvan a véleménye a dolgokról, és ahány faj, annyi különböző nézet ütközik össze a kabinet ülésein. Nem érdemes azzal számolni, hogy mindenkinek kedvére tehetünk – mérlegelni kell, majd eszerint kiválasztani a megfelelő oldalt.

#### OLVASTAM A HÍREKBEN

Ahogy ebből már gondolhattátok, a *Dragon Commander* nagyon összetett játék. Nem csak úgy összetett, mint a legtöbb szerepjáték, nem csak saját képességeink fejlesztésére, a fő karakter képzésére kell hangsúlyt fektetni. A világ maga is összetett, a Rivellonnak saját hírlap-



ja is van (ez a *The Rivellon Times*), amiben mindig olvashatunk döntéseink következményeiről. A háborút olyan oldalról láthatjuk, amelyről ritkán ábrázolják. Még házasodnunk is kell, de ezt is alakíthatjuk úgy, hogy a legjobban jöjjünk ki belőle. Ha mátkánk elveivel nem értünk egyet, „megronthatjuk”, és ha a végtelig korrupttá vált, teljesen szembe ment korábbi elveivel, feláldozhatjuk, és továbbléphetünk. Nem a legemberségebb eljárás, de szerelemben, háborúban mindent szabad.

#### SÁRKÁNYOS HANGULATBAN

A játékidő azért javarészt akcióból áll. Lebegő hajókról dirigálva egy körökre osztott stratégiai játékban találjuk magunkat, ahol egységeket és épületeket kell legyártatni, fejleszteni és az általuk nyújtott előnyöket felhasználva elfoglalni a szomszédos területeket, besöpörve mindent, ami egykor másé volt. Jól meg kell fontolni, hogyan akarunk támadni. Lehetőségünk van útjukra bocsátani seregünket, de nem érdemes a véletlenre bízni a sikert – főleg mivel RTS módra váltva sárkánnyal repkedve is kiadhatunk utasításokat alattvalóinknak, miközben mi is közvetlenül ritkítjuk az ellenséget. Nem egyszerű összeegyeztetni a parancsolgatást (még PC-n sem; gondolni sem merünk arra, hogy ha a játék konzolokra is megjelent volna, hogyan oldják meg ezt) és a közvetlen harcot – akinek végképp nem megy, annak nem muszáj sárkánnyá változnia. A megszokott fejlesztések mellett kártyákat is bevethetünk ideiglenes extráért, amelyek hol nekünk adnak buffokat, hol az ellenfelek esélyeit gyengítik.

#### TESTVÉREMKÉNT SZERETTELEK

Ha valaki már elég tapasztalatot szerzett a kampány során, és a Skirmiszekben is biztosnak érzi magát, irány az online hadszíntér, ahol egyszerre legfeljebb három másik játékosal csaphatunk össze. Ez túl azon, hogy az ellenfeleket nem a gép irányítja, és

emiatt kiszámíthatatlannak lesznek, azért is érdekes, mert ilyenkor minden játékos át tud változni sárkánynyá, és míg a földön zajló csatát figyeljük, arra is ügyelnünk kell, hogy a tűzokádóvá változott többiek mikor kívánnak lecsapni.

A *Dragon Commander*hez hasonlóan összetett játékok a „sokat akar a sárkány, de nem bírja a hátára szerelt jetpacket” elv szerint sorra elbuknak, ezt viszont semmiképp nem lehet bukásnak nevezni. Három játék ötvözte ez: egy szerepjáték, egy körökre osztott stratégia és egy akciójáték görbe éjszakája után született, és mint ilyen, kicsit korcs. Nem könnyű elsajátítani, a részletesség sokakat elijeszthet, a sárkányként parancsolgatás bőven hagy kivetnivalót, de a Larian képes volt irányt mutatni azoknak, akik hasonlóval próbálkoznának, és nem félt kényes témákat feszegetni.

Paca

#### HARDVER

Windows XP SP3, Intel Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT (512 MB)/ATI RAdeon HD 4850, 15 GB szabad hely

- + lehet sárkányként játszani, de nem kötelező
- + kiváló párbeszéd
- + kényes témák, komoly döntések
- mindenből egy kicsi, de semmiből nem elég
- az irányítás nem a legjobb
- az impék katasztrófálisan ocsmányak, szegénykéim

#### PACA

Nem kell ide sárkányfű.

77

# Teszt

» TANK OPERATIONS: EUROPEAN CAMPAIGN, SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT



## Egyedül az amerikaiak TANK OPERATIONS: EUROPEAN CAMPAIGN

**ON** Kiadó Kalypso Media Fejlesztő Linked Dimensions Platform PC Röviden Körökre osztott klasszikus világháborús stratégia, amelyben gondosan „végigszakozott” nagy csaták várnak ránk. PEGI 12+

### H IÁNYZOTT NEKÜNK EGY INDIE FEJLESZTÉSŰ II. VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIAI CÍM?

Biztos vannak olyan játékosok, akik erre a kérdésre lelkes igennel válaszolnak, én azonban szkeptikus vagyok. 2013-ban a világháborús játékok divatja lehanyatlott, sokan és sok mindent kihoztak a témából. Ehhez képest megjelenik egy oldschool grafikával rendelkező indie cím sikerre várva. Nekem már az első küldetésben feltűnt, hogy valami nem stimmel, hiszen az Európai Kampany alcímű játék első helyszíne Marokkó, amely legfőképp földrajzi elhelyezkedésének köszönhetően nem része Európának, lévén hogy Afrikában van. Apró malőr, mondhatnánk, ámde utána találkoztam egy másik durva dologgal. Az amerikai hadsereg egységeit még úgy-ahogy lehetett a földön mozgatni, de a partraszálló egységek hajóit nem. Az anyahajó, a cirkáló és a rombolók mint betonerdők állnak a tengerben, ami minden, csak nem hiteles és realis, főleg akkor, ha parti erődotket kell lerombolni, amire igenis odébb kéne vinni hajóink tüzerejét. Miután nagy nehezen partra szállunk, véres verejtékkel leküzdjük a németeket (javasolom az erődotket Dauntlessekkel bombáznunk), ezután kezdődik a vérerejték másik fele, az utánpótlási vonalak kidolgozása, miközben a német ellenfelek persze tele vannak bázissal, és bárhol megtámadhatnak minket. Ez meglehetősen frusztráló, főleg olyankor, amikor a rendszer még lé-

pésképesnek jelez egységet, de nem tudunk lépni vele. Tény, a lőszer- és benzinutánpótlás reális opciók, de akkor a szerelés miért nem az? No mindegy... Majd az első DLC... Manapság ezzel intézzük el, ha megjelenésekor valami nem tökéletes. A Tank Operations: European Campaign messze áll a tökéletestől. Lassú, nehézkesen kezelhető (például a menükben a gombok érzékenysége elképesztően kicsi), kissé ellentmondásos, bugos, és nem is túl szép. Azonban egy olcsó, indie játékhoz képest azért meglehetősen sok tartalom, egység, lehetőség van benne, amit igazi stratégák megkedvelhetnek és kihasználhatnak. Teljes áron csak a fanatikusoknak ajánlom

Gy

#### HARDVER

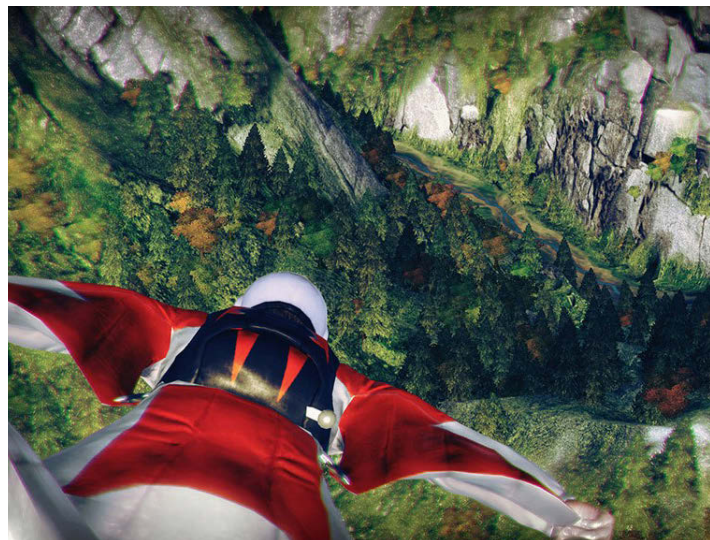
1,8 GHz egymagos CPU, 1 GB RAM, OpenGL 2.0-kompatibilis VGA, 256 MB RAM

- + hiánypótló cím
- + olcsó
- + letisztult megvalósítás
- nincs megfelelő egyensúly
- még fejleszteni kellett volna
- bugok, gondok

#### GYU

Akik elkap a gépszíj, az hosszú órákra elmerül majd a játékban.

64



## Csak az eső hullhat az égből SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT

**ON** Kiadó Gaijin Entertainment Fejlesztő Gaijin Entertainment Platform Xbox 360, PlayStation 3 Röviden Leugrani, kitárni kezét-lábat, aztán kopirozni a felszín felett. PEGI 3+

**E LSŐ HALLÁSRA ELÉG NAGY MARHASÁGNAK TÚNHET BŐREGERES RUHÁBAN LETVETNI MAGUNKAT VALAMELYIK MAGASLATRÓL, AZTÁN MEG EGY SPORTAUTÓ SEBESSÉGÉVEL SZÁGULDANI A FELSZÍN FELETT, DE A KANAPÉN ŪLVE EGYSZERRE SZÓRAKOZTATÓ ÉS BIZTONSÁGOS.** A Gaijin Entertainment ezt a témát lovagolta meg, vagyis a világ különböző pontjain tudjuk magunkat a mélybe vetni annak érdekében, hogy teljesítsük a feladatokat. Maguk a versenyszámok háromféle kategóriába sorolhatók, ezek közül a legelső, vagyis a Challenges eleje tulajdonképpen betudható egyfajta tutorialnak is, ahol megtanuljuk az irányítást, és elsajátítjuk a trükköket. Ez utóbbiakból nem túl bő a repertoár, ami azt jelenti, hogy orsózhajunk balra és jobbra, valamint összekuporodva bukfacezhetünk előre és hátra. Amikor ezeket az egyszerű fortélyokat elsajátítottuk, és kicsit keményebb kalandokra vágyunk, jöhetnek azok a feladványok, mint például hogy adott idő alatt a felszínhez igen közel kell megcsinálnunk öt orsót vagy egy fél tucat bukfacect, de akár az is előfordulhat, hogy egyetlen siklásból kell lenyomnunk kilenc kilométert. Ami még szintén érdekes lehet, az az Adrenaline Race, melyben három másik elmebeteggel kell versenyre kelniünk az elsőségért. Az első pillanatban zavarban lehetünk, hiszen nem tudjuk, hogy merre vezet az út, de általában be kell

vetnünk magunkat valamilyen kanyonba, és onnantól kezdve már csak arra kell ügyelni, hogy ne csattanjunk neki a sziklafalnak, mert akkor vége a dalnak. Ami a grafikát illeti, semmi extra nincs benne, de azért mégis tetszetős, főleg, mert a havas hegyoldalaktól kezdve a sziklás kanyonokon át a buja mediterrán erdőig mindenfelé megfordulunk kalandjaink során. Az irányítás sem bonyolult, pillanatok alatt meg lehet szokni, és a tereptárgyakhoz közel a sebesség érzete is rendesen megjön. Ilyenkor még a ruhánk is hangosabban suhog, miközben egy fordított Nike-pipa mutatja, hogy mennyi adrenalin áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy kicsit még gyorsabban repüljünk. Amibe igazán bele tudnék kötni, hogy talán lehetne egy kicsit több trükk és egynél több zene, mert ez utóbbi idővel az agyamra ment.

RG

- + élvezetes
- + jó hangok
- + egyszerű irányítás
- unalmas zene
- kevés trükk

#### RG

Sose repülj túl alacsonyan és túl lassan!

70





MICROSOFT XBOX 360 250GB



2 ajándék játékkal  
- Batman Arkham City  
- Darksiders II.

74 900 Ft





## Valódibb a valódinál? GT RACING 2

**INFO** Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft Platformok iOS, Android  
Röviden Továbbra is folyik a harc a „Legvalóságosabb mobilos versenyjáték” címért – a Real Racing nyomában lohol a GT Racing. GPR LM

**M**INDEN JÁTÉKMŰFAJBAN VANNAK OLYAN SZÉRIÁK, AMELYEK ÉVRŐL ÉVRE MEGVÍVJÁK HARCUKAT A KATEGÓRIA LEGJOBBJÁNAK JÁRÓ JUTALOMÉRT (AMI A MAGASABB BEVÉTEL MELLETT A KÖVETKEZŐ RÉSZ MEGJELÉSEKOR LÉPÉS-ELŐNYT IS JELENT). Mobilos fronton is van ilyen csata: most a GT Racing sorozat vette fel a kesztyűt, hogy „A valódi versenyzési élmény” (The Real Racing Experience) alcímmel ellátott GT Racing 2 küsse a jelenlegi legjobb mobilos autós játékként számolt tartott Real Racing 3-at.

Egy versenyzős cím esetében két dolog a legfontosabb: legyen szép, és legyen jó az irányítása. A GT Racing 2 mindkét fronton helytáll: a több mint hatvan licencelt autó közül-belül kidolgozott, tényleg élmény őket vezetni, és bár a segítségük kikapcsolása (ami erősen ajánlott) esetén a hátsó kerek autókkal már nem olyan könnyű bevenni a kanyarokat a készülék döntőgetésével, mindenki megtalálhatja a neki való irányítási módot.

A Real Racing sorozat magasra tette a mércét annak ellenére, hogy a harmadik részben bevezetett freemium modellel sikerült valamelyest megőlni az élményt. A modell azoknál működik, akik türelmesek, és akik csak pár percig ülnek le játszani két elintéznivaló között. Ha az ember így nézi a dolgokat, már nem is olyan fájdalmas az a tíz-húsz perc, amíg egy javításra, fejlesztésre vagy új

autó megérkezésére várnia kell. A GT Racing 2-ben nem kell javítani az autót, a teljesítményben közrejátszó alkatrészek fejlesztése viszont elengedhetetlen. Az elején még nem vészes a várakozási idő, de amikor már magasabb szinten járunk, jobb, ha találunk más elfoglaltságot, amíg a szerviz dolgozik. Természetesen mindig ott a lehetőség, hogy valódi pénzzel fizessünk, de azért itt is van határ. Aki mindenképp ingyen akar játszani, készüljön fel, hogy hosszú és kemény munka vár rá. Hasonló a helyzet az új autókkal: egy luxuskategóriás Lamborghinhi Sesto Elemento például 5205 játékbeli pénzbe kerül, ami több mint tízezer forintnak felel meg. Mivel ahogy a vetélytársnál, úgy itt is pont a free-to-play modellel a legnagyobb probléma, nehéz győztest hirdetni. Mondjuk inkább azt, hogy a kettő kényelmesen megfér egymás mellett.

Paca

- ✦ kidolgozott, licencelt autók
- ✦ érezhető változás a fejlesztéseknél
- ✦ érdekes versenytípusok
- ✖ fizess sokat
- ✖ aztán fizess még többet
- ✖ vagy várj órákig

**PACA**  
Már megint a magas benzinárak...

80



## Zelda-klón almásoknak OCEANHORN: MONSTER OF THE UNCHARTED SEAS

**INFO** Kiadó FDG Mobile Games Fejlesztő Cornfox&Bros  
Platform iOS Röviden Gyönyörű zenével és grafikával megáldott tíz órányi kaland. PEGI 9+

**D**ÉJÁ VU - A KÜLÖNÖS ÉRZÉS, AMIKOR ÚGY TŰNIK, MINTHA AZ, AMI MOST TÖRTÉNIK, EGYSZER MÁR MEGESETT VOLNA VELÜNK. Az Oceanhornnal játszva az érzés oka egyértelmű: a fejlesztőket a Zelda inspirálta. De vajon csak egy Link-klónról van szó? A nagy kérdés az, hogy – mivel a Nintendo egy jó darabig biztos nem portolja a Zeldát iOS-re – a hasonló játékhöz és hangulathoz társul-e a nagy testvérhez mérhető minőség. A rövid válasz: igen.

Bővebben: a játék prezentációja döbbenetesen kiforrott; a grafika (különösen a víz megjelenítése) csodálatos, a játék dungeonjeiként funkcionáló szigetek és az alattuk elterülő labirintusok változatosak. Mindegyiken más lényekkel, benszülöttel és barátokkal találkozhatunk, a minibossok és bossok ellen pedig a legváltozatosabb taktikával kell megküzdenünk. A játék zenéje csodálatos, ami nem is csoda, hiszen Nobuo Uematsu és Kenji Ito, a Square legjobb RPG-inek zeneszerzői komponálták őket. Nem csak a hajózás motívuma és (a mi esetünkben névtelen) főszereplő idézi a Zeldát és különösen a Wind Waker világát: a nagyjából tíz óra alatt kivégezhető kalandban az életünként funkcionáló szívek, a játékmenet alapját képező tárgyak (kard, pajzs, nyíl), a remek irányítás, a fejtörők és harc kényes egyensúlyán alapuló játékmenet, a fő- és melléküldetések, valamint a számtalan titkok együttesen felel azért, hogy játék közben úgy érezzük, egy Zeldához mérhető kalandban van részünk. Ezúttal azonban

hercegnőről nincs szó: hősünk édesapja útját követi a szigetek között, hogy egy-egy üzenettel kerüljön közelebb a félelmetes tengeri szörny, Oceanhorn titkához és apja megtalálásához. A játék elszakadni sem fél a Zeldától: hősünk XP-t gyűjt, és varázslatokat tanul, amelyekkel ládákot teremthet, meggyűjthat vagy épp megfagaszthat tárgyakat és ellenségeket – ezekre a képességekre szükségünk is lesz a későbbi pályák során.

A játéknak az eredetietlenségen kívül csak az itt-ott a tereptárgyakba akadó karaktereket, a hiányos tutorialt és a néhol gyengécske ládatologatós fejtörőket róhatnám fel. Az, hogy kit mennyire zavar, ha egy játék leklónozik egy, a platformra elérhetetlen címet, szubjektív kérdés. Az viszont biztos, hogy az Oceanhorn remekül kivitelezett, teljes Zelda-élményt nyújtó, felejthetetlen kaland: műfajában a legjobb az iOS-en.

Kacor

- ✦ hatalmas, változatos világ
- ✦ prezentáció, irányítás és játékmenet
- ✦ felejthetetlen zene
- ✖ mint a Zelda
- ✖ kisebb grafikai bugok

**KACOR**  
Belinkelték.

90



## Játssz az étellel! RAYMAN FIESTA RUN

**INFO** Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisofts** Platform **Android**  
**Röviden** A jelenlegi generációs Rayman másodszer tér vissza mobilokra, és ismét nem okoz csalódást. GPR E

**N**AGYON KEVÉS EMBER VAN A FÖLDÖN, AKI NEM TARTJA A PLATFORMEREK MŰFAJÁBAN KIEMELKEDŐNEK A RAYMAN SOROZATOT. Egy rövid, nyulakkal fűszerezett kitérő után a *Rayman Origin*s-szel, a lebegő végtagokkal megáldott figura visszatalált a helyes útra, és azóta konzolokon, számítógépeken és mobilkészülékeken is szinte hibátlan élményt nyújt. A tavalyi *Rayman Jungle Run* az *Origins* több forrásanyagát is felhasználta, hogy az automatikusan futó játékok kategóriájának egyik királyává koronázzák, és mivel idén megérkezett a *Rayman Legends*, várható volt, hogy az okostelefonok és táblagépek tulajdonosai sem maradnak ki a mókából. Nem vártunk viszont, hogy a *Fiesta Run* ennyire meg tud majd állni a saját lábán. Az alapformula maradt: Rayman rohan, mi meg a megfelelő pillanatokban közbeavatkozunk. Ugyanakkor nem érdemes éhesen vagy szomjasan játszani vele, a 75 pályát ugyanis egytől egyig kaják és üdítők alkotják. A környezet minden pályán más, így a játék végig friss marad, nem válik monotonná, ami ugyancsak kiemeli a többi platformer közül. A *Jungle Run*hoz hasonlóan most is Lumokat kell gyűjtögetni, ezúttal viszont bizonyos mennyiségű Lum összegyűjtése után felszabadítunk egy Teensie-t, minek következtében új területek, új karakterek és számos más újdonság oldódik fel. A Lumokat könnyítésekre is elkölthetjük, ha túl nehéznek találunk egy pályát – bekapcsolhatjuk például, hogy ha hozzáérünk az ellenfélhez, az ne jelentsen ins-

tant elhalálózást. Aki sokszor teljesít egy pályát, ráérez a ritmusára, így ha a maximalisták vissza akarnak menni egy-egy otthagyt Lumért, nem fogják az arcukat kaparni, hogy újra meg kell csinálni. A 75 pálya még nem minden, ugyanis ha az egyik sikerül összeszedni az összes Lumot, megkapjuk a nehezített pályákat, amiken azért többet kell izzadni a sikerért. Már az egyszeri végigjátszás is órákba telhet, de aki mindent teljesíteni akar, több hétig talál magának tennivalót. A *Fiesta Run* nem a türelmetlenek játéka – csak azoknak való, akik nem vágják a földhöz a készüléket egy-egy félresikerült ugrás után. Aki egy mobilis játékért csak többszöri megfontolás után ad ki 800 forintot, ne töprengjen tovább: a *Fiesta Run* ilyen mennyiségű és minőségű tartalommal többet is megérne.

Paca

### Az Android-rovat támogatója a Samsung

APPROVED

SAMSUNG

- + gyönyörűen megrajzolt, változatos környezet
- + rengeteg tartalom
- + Rayman nem tud hibázni...
- ... de a játékosok többször, mint kellene
- az irányításon lehetne csiszolni

**PACA**  
Ne fussatok el tőle!

89



## Tiszteletkőr BLUR OVERDRIVE

**INFO** Kiadó **Marmalade Technologies** Fejlesztő **Marmalade Play** Platform **Android**  
**Röviden** Mindenki nagy meglepetésére újraéledt a Blur franchise, de nem abban a formában, amiben a rajongók szerették volna. GPR M

**A** 2010-BEN MEGJELENT BLUR AZ ÁRKÁD VERSENYJÁTÉKOKAT MOSTA ÖSSZE A SZIMULÁTOROKKAL, ELŐSZÖR VEZETHETTÜNK LICENCELT AUTÓKAT ÚGY, HOGY KÖZBEN KÜLÖNBÖZŐ POWER-UPOKAT GYŰJTÖGETTÜNK ÉS HASZNÁLTUNK FEL SAJÁT ELŐNYÜNKRE VAGY VERSENYTÁRSAINK KÁRÁRA. A kritikusoktól jó értékeléseket kaptunk, de a játékosok nem zabálták annyira, így a Bizarre Creationst nagy bánatunkra 2011 februárjában bezárták. A *Blur* jogai viszont az Activision-nél maradtak, a Marmalade Play pedig úgy látta, a franchise-t mobilon érdemes folytatni, így az alapokat felhasználva egy felülnézetes, free-to-play autóversenyt adtak közkére. A *Blur Overdrive*-ban a versenyzés mellett az ellenfelek nem feltétlenül engedélyezett módokon történő kiiktatása a cél, ahogy az az alapjáték esetében is volt. A nézet megváltoztatása viszont néhány kellemetlenséggel jár. A szűk pályákon kevésbé tudjuk mi megválasztani, hogy merre szeretnénk menni, valószínűleg a „faltól-falig” módszer lesz a legnépszerűbb. Így kevés tér marad arra is, hogy egy rakéta ellövése előtt az előtünk lévő autóst célozzuk be. Ellőjük, aztán lesz, ami lesz – sajnos legtöbbször ez az egyetlen lehetőség. Ezzel együtt a jól pozicionált aknákat is nehéz kikerülni. A licenccelt autókra értelemszerűen nem volt keret, ami miatt a játék veszt egy kicsit a varázsából. Néhány jármű futurisztikusan néz ki, sőt gyakran már az is látszik, hogy elkéseredetten próbálták kerülni a bármiféle ha-

sonlóságot. Egy felülnézetes free-to-play autóversenynél persze teljesen mindegy, mivel megy az ember, úgyis alig látni valamit a kocsiból, de így egy, kis mértékben egyedül játékot kaptunk. Nem szeretnénk ismét azon lovagolni, hogy mennyire nem sikerült találni egy jó free-to-play modellt, úgy tűnik, a versenyjátékok fejlesztői már ennél maradnak (néztek csak meg a szomszédos oldalon lévő *GT Racing 2* tesztet). Ezzel együtt kell élnünk, ha valamiért nem akarsz sokat dolgozni, akkor fizess. És ha valakinek, akkor a Marmalade-nek elhiszük, hogy szüksége van pénzre, így ha az érdeklődés kielégítő, egyszerűen talán konzolokra is visszatér a *Blur*. Van ennél jobb felülnézetes árkád autós játék, de akít magával ragadott a *Blur* hangulata, mindenképp nézzen bele ebbe is.

Paca

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

APPROVED

SAMSUNG

- + megmaradt a franchise szellemisége
- + a nézet jól van így
- + érezhető fejlesztések
- szűk pályák
- nem licenccelt autók
- lépten-nyomon fizetni kell

**PACA**  
Az egy Vapor, nem egy Mustang, nem érted?

72

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## GYŪJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

### Call of Duty: Ghosts - Prestige Edition



Platform PC/PS3/X360/WiiU/PS4/XO  
2013. november 5. Ár 51 990 Ft **GameStar 85**

Az új generációs konzolok megjelenésével a Call of Duty sorozat is megújult. Egy új univerzum és egy új történet mutatkozik be a Ghostsban, ami alapjában nem nagyon tér el a Modern Warfare hangulatától, de mégis tud meglepetésekkel szolgálni. Egy új éra nyitóepizódja megérdemel egy tisztas csomagot, nem is fukarkodtak az extrákkal az Activisionnél. A legdrágább gyűjtői csomagban helyet kapott a játék fémdobozos változata, egy bónusz pálya, season pass, soundtrack és nem mellékesen egy 1080p felbontású taktikai videokamera. Mert miért ne?

### Assassin's Creed IV: Black Flag - The Buccaneer Edition



Platform PC/PS3/X360/WiiU/PS4/XO  
2013. október 29. Ár 26 990 Ft **GameStar 92**

Az Assassin's Creed sorozat ezúttal a Karib-tengerre visz el minket, ahol Edward Kenway bőrében kell helyt állnunk. Rengeteg hajó vár kirablásra, rengeteg sziget vár felfedezésre, és rengeteg titok vár feltárára. Aki szereti a kalózos történeteket, az biztosan jól jár a Ubisoft új játékkal, pláne annak gyűjtői csomagjával. A Buccaneer Edition az alapjáték mellett tartalmaz egy művészeti albumot, zenei CD-t, rengeteg játékbeli tartalmat és egy 46 cm magasságú Edward Kenway-figurát, mindezt egy gyönyörű kincses ládában találva.

### LEGO Marvel Super Heroes - Special Edition



Platform PC/PS3/X360/WiiU/PS4/XO  
2013. november 15. Ár 15 990 Ft **GameStar 86**

Legóból sosem elég. Tudtuk ezt ötvenes is, és tudjuk most is, pláne mióta a LEGO videojátékok felkúsztak gépeinkre. Ezúttal a Marvel univerzumba látogathatunk el, ahol a Bosszúállók stábjá és a képregényvilág összes celebje minket vár. New York megmentéséhez rengeteg hőst felhasználhattok, egyikőjüket pedig még az asztalra is kitehetitek, amennyiben a Special Editiont választjátok. A Vasember-filmekből ismerős Iron Patriot LEGO-minifigura alig várja, hogy kiröppenjen a dobozából. Aztán lehet köré New Yorkot építeni, hogy dolga is legyen.

## KARÁCSONYI KONZOLCSOMAGOK

PLAYSTATION 3 + BEYOND: TWO SOULS + LAST OF US 89 990 FT



Bár sokan már a next-gen gépekre gyűjtögettek, érdemes lenne megfontolni az idei karácsonyra összehajtogatott gépcsomagok egyikének beszerzését. A Sony oldalán mindjárt egy igen ütős doboz vár rátok, amelybe egy PlayStation 3-as

alapgép és az idei év legjobbja közül kettő is belefért. A Last of Usban Joel és Ellie kalandjait követhettek végig a fertőzöttektől hemzsegő világban, míg a Beyondban egy kezdetben ártatlan kislány életútját kell egyengetnetek, ahogy megbirkózik a testébe zárt entitással.

XBOX 360 + TOMB RAIDER + HALO 4 69 990 FT



A Microsoft is összedobott egy csinos kis csomagot, ami be mindjárt az új külsőt kapott Xbox 360-at tette be. Ugyan az új gép nem sokkal kisebb, viszont sok-

kal csendesebb, így jóval zavartalanabban élvezhetjük mondjuk Master Chief legújabb kalandját. A Halo 4 sok kritikus szerint a sorozat legjobb darabja, így kiválóan megfelel arra, hogy felavassátok vele új konzolotokat. Azért a Tomb Raiderről se feledkeztek meg, ami megmutatta, hogyan is kell igazi rebootot csinálni.

## BUDGET MEGJELENÉSEK



NEED FOR SPEED: MOST WANTED 3990 FT

Aki nem szeretne komoly pénzeket áldozni a sebességmámorért, annak tökéletes választás lehet a Need for Speed sorozat tavalyi része. Rengeteg autó és egy nyitott világ vár felfedezésre.



MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION 3990 FT

Az utóbbi évek egyik legjobb verekedős játéka nemcsak hogy megjelent PC-re, de már az ára is meglehetősen baráti. Íme, a Mortal Kombat legteljesebb, legjobb kiadása.



MIGHT AND MAGIC HEROES VI GOLD EDITION 2990 FT

A körökre osztott stratégiák rajongói már dörzsölhetik a tenyerüket, a Heroes VI két kiegészítőjével együtt most két mozijegy árértékű. Nem rossz csomag karácsonyra.

## PC



### FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

GS 2013. SZEPTEMBER - 83%  
8990 FT

A szépreményű, de nem túl sikeres Final Fantasy XIV teljes átalakításon esett át. Rengeteg extra tartalom, felturbózott grafika, tonnányi új lehetőség.



### SPLINTER CELL: BLACKLIST

GS 2013. AUGUSZTUS - 82%  
9990 FT

Sam Fisher került a Fourth Echelon vezetői székébe. Az üldögélés helyett terepre megy, hogy levadássza egy terroristacsoport tagjait.



### F1 2013

GS 2013. OKTÓBER - 80%  
8990 FT

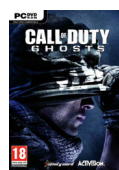
Ismét versenybe szállhatnak a száguldó cirkusz rajongói. Új játékmódok, továbbfejlesztett fizika, intelligensebb ellenfelek várják a versenyzőket.



### NEED FOR SPEED: RIVALS

GS 2013. DECEMBER - 78%  
9990 FT

A Need for Speed legújabb részében ismét magunkra ölthetjük a versenyzők vagy a rendőrök gúnyját, hogy károszt vagy rendet teremtsünk Redview Countyban.



### CALL OF DUTY: GHOSTS

GS 2013. NOVEMBER - 85%  
11 990 FT

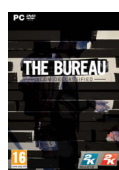
Az új generációs gépek hajnalán az Activision is felújította kedvenc szériáját. Egy szép új világ vár ránk, melyet ismét fegyverrel kell megváltanunk.



### 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 visszaszerezhesse, amit elvesztett tőle.



### GRAND THEFT AUTO V

GS 2013. OKTÓBER - 99%  
16 990 FT

A Rockstar sikersorozata ideán visszatért, hogy egy szinte tökéletes játékkal tarolja le az őszi szezont. 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.



### LEGO MARVEL SUPER HEROES

GS 2013. DECEMBER - 86%  
15 990 FT

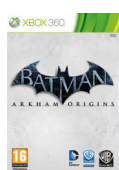
Ezúttal Iron Man, Hulk, Thor, Pókember és megannyi Marvel-hős kalandjait élhetjük át a kockákból épült New Yorkban.



### 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 épphogy 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 kalóztörténetei 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 jó 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 ideán őszre. Az új verzió szebb, jobb és tartalmasabb, mint elődei. Ideán is nehéz lesz a döntés.



### DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

GS 2013. MÁJUS - 80%  
7000 FT

A japán szerepjátékok egyik legújabb darabja most már egy földalatti királysággal is kibővült. Csak időmilliomosoknak!



### DIABLO III

GS 2013. SZEPTEMBER - 90%  
14 990 FT

A PC-s diadalmenet után most konzolokon hódít a Diablo III. Újratervezett irányítás, offline játék és helyi multi garantálja az ébren töltött éjszakákat.



### TALES OF XILLIA

GS 2013. AUGUSZTUS - 87%  
13 500 FT

Rieve Maxia világot komoly veszély fenyegeti. A katonaság olyan szellemekkel játszadozik, akik elpusztíthatják az univerzumot. Ideje rendet vágni.

## VÁRHATÓ MEGJELÉNÉSEK

Lightning Returns: Final Fantasy XIII  
Plants vs. Zombies: Garden Warfare  
Thief  
Castlevania: Lords of Shadow 2

február 14.  
február 20.  
február 28.  
február 28.

South Park: The Stick of Truth  
Titanfall  
Dark Souls II  
Infamous: Second Son

március 6.  
március 13.  
március 14.  
március 21.

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

# HARDVER

Brutálisan erős lesz a Steam Machine

## Elbűjíthatnak a next-gen konzolok

A jövő év nagy durranása lehet az iBuyPower által fejlesztett új konzol, a SteamMachine. A gép prototípusát már bemutatták, most a gépház alá is bekukkanthattott a média. Meglepő módon az újdonságot egy többmagos AMD processzorral és egy szintén AMD grafikus vezérlőre építik. Az alkalmazott R9 270-es GPU elég komoly erőt képvisel konzolos viszonylatban, hiszen

2,7 teraflopsos számítási teljesítménye jelentősen magasabb az Xbox One 1,3-as vagy a PS4 1,8-as értékénél. A gép sebességén már csak egy SSD tudna dobni, de egyelőre egy

500 GB-os modellel kell beérni, amit Wi-Fi és Bluetooth-kapcsolaton keresztül is el lehet majd érni. Az egyedi konzol különlegessége, hogy optikai meg-

hajtó nélkül érkezik, minden játékot internetről tudunk majd letölteni. A színváltós világítással megspékelt hófehér dobozban találjuk a tápot is, így elég kompakt és a nappaliban is jól kinéző eszközről van szó. Az érintőpaneles Steam Controllerrel egybebecsomagolt alapgép 499 dolláros áron kerül majd az amerikai boltok polcaira, a hazai megjelenésről egyelőre nincsenek információk.

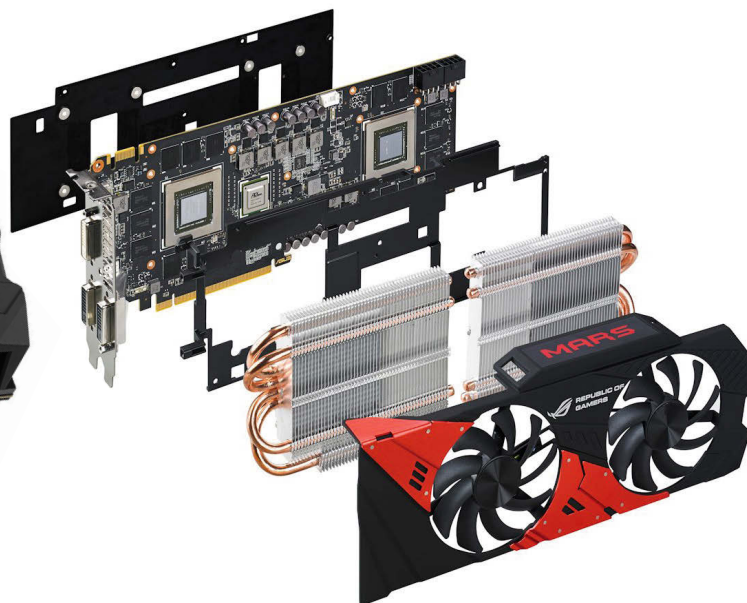


## A Logitech konzollá változtatja az iPhone-t Kontrollerbe pattinthatjuk a telefont

Játékvezérlők fejlesztésében előjáró cég a Logitech, akik ezúttal az iPhone-hoz csatlakoztatható vezérlőpadot készítettek, amivel a mobilos játékok PSP-hez hasonló élményt nyújtanak okostelefonon is. A PowerShell Controller + Battery használata nemcsak azért praktikus, mert fizikális D-padet, négy akciógombot és további két hátsó tűzgombot is kapunk, hanem mert plusz energiával képes ellátni a telefont. A kellemes gumi-

borítású kontrollerbe 1500 mAh-s akkumulátort rejtettek, ami így az iPhone 5 és az iPhone 5S üzemidejét hivatott jó pár órával megnyújtani. A készülék mellé csomagolnak egy iPod touch-adaptert is, így az iOS 7-es, ötödik generációs multimédiás lejátszóval is kompatibilis lesz. A kontroller az Apple termékekhez passzoló árázással rendelkezik – tehát nem lesz olcsó –, 31 500 forintot kell majd érte fizetni.





Dupla GPU, dupla élvezet

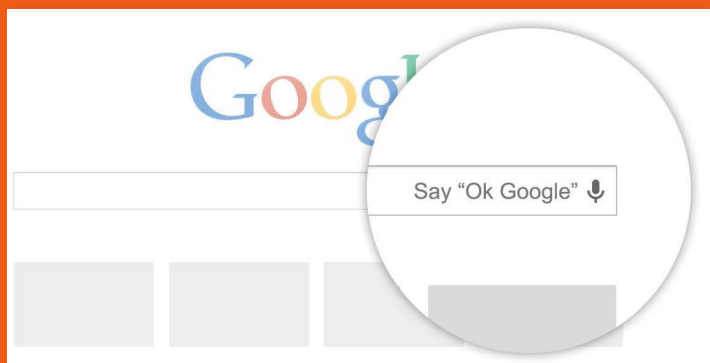
## ROG MARS-tól retteghet a TITAN

Mikor már azt hiszi az ember, hogy a GK104-es GPU-ból mindent kihoztak, amit lehetett, akkor az Asus csavar egyet a dolgon, és épít egy dupla GPU-s szörnnyeteget. Az Asus Republic of Gamers családba tartozó GTX 760 ROG Mars egy tipikus multi-GPU-s megoldás két GTX 760-as központi vezérlőegység-

gel, amit SLI-megoldással egyetlen nyákon kapcsoltak össze. A gyártó állítása szerint az újdonság teljesítményben akár a GTX Titant is képes megszorongatni, természetesen ehhez SLI-támogatású játékokra van szükség, mivel nem mindegyik képes teljesen kihasználni a dupla GPU-ban szunnyadó poten-

ciált. Az újdonság ára jóval kedvezőbbnek ígérkezik a jelenlegi csúcskártyánál, hiszen 270 ezer helyett „csak” 180 ezerbe kerül, és az előzetes mérések alapján jó tíz százalékkal gyorsabbnak is bizonyul. A piros LED-hangulatvilágítással rendelkező kártya számítási teljesítménye nem csekély, összesen 2304 darab

CUDA-mag és 4 GB GDDR5 VRAM (2x2) memória áll a játékok rendelkezésére, amit 12 fázisú DIGI+ VRM és két darab 90 milliméteres ventilátorral épülő DirectCU II hőcsöves hűtés egészít ki. A kártya a szokásos kimeneteket kapta meg, mini-DisplayPort, DVI-I és DVI-D található rajta.



Hangalapú keresés Chrome-ban

## Kicsit magyarul is beszél a Google

Nem számít újdonságnak az okostelefonok és a táblagépek világában a hangalapú szolgáltatás, ám Windows-környezetben eddig nem igazán volt példa arra, hogy böngészőnkkel diskuráljunk. A legfrissebb Google Chrome webböngészőhöz letölthető egy speciális plugin, aminek engedélyezése után aktiválható a hangalapú keresés. A keresés-

hez elég a keresőmezőben megjelenő kis mikrofonikonra kattintani, majd kimondani a keresett szót. A Google Voice Search Hotword bővítmény ingyenesen letölthető, használata pedig magyarul is lehetséges, de kétségek kívül angolul a leghatékonyabb, főként, ha például mértékegységek átváltására és egyéb extrákra is szeretnénk használni.

SSD és HDD házassága

## A hibrid adattárolóké lehet a jövő?

Meglepő hibrid megoldással rukkolt elő a Western Digital, a WD Black<sup>2</sup> egyetlen eszközben tartalmaz HDD-t és SSD-t, ami nemcsak gyorsításra, de adattárolásra is alkalmas. A NAND Flash rész ráadásul nem is kicsi, 120 GB-nyi adatot tarthatunk rajta, ami bőségesen elég az operációs rendszerünk és a rá telepített al-

kalmazások, játékok számára. Emellett helyet kapott benne egy normál – 5400 rpm – sebességű notebook-merevlemez is, ami további 1 TB információt képes elnyelni. A hibrid adattároló sebességéről egy négycsatornás, JMicron JMF667H SSD vezérlő és az a rejtett 8 GB tárterület gondoskodik, ami további gyorsításra szolgál. Az SSD nem a legfűgőbb, de így is 350 MB/s-os olvasási és 140 MB/s-os írási tempót kínál, ami egy ilyen spéci kombinált eszköztől nem is rossz. Az alrendszerket összekötő SATA 6 Gbps-os csatlófelület mellé jár egy USB 3.0-átalakító is, aminek segítségével a WD Black<sup>2</sup> nemcsak gépen belül, de külső adattárolóként is használható.





A legjobb gamer egerek tesztje

# A minőségért fizetni kell

**LEHET ERŐS PROCESSZORUNK, GYORS SSD-NK, KORSZERŰ VIDEOKÁRTYÁNK, HA A JÁTÉK VÉGŰL AZ AKADOZÓ EGÉR MIATT VERESÉGGEL VÉGZÖDIK.** Nem állítjuk, hogy a játékok kimenetelét pusztán a hardverek minősége határozza meg, de jelentősen befolyásolja azt, és hozzájárul a kényelmes, komfortos játékhoz. Szétnéztünk tehát a piacon, és olyan egereket vadásztunk össze, melyek kifejezetten játékra készültek, és ehhez mérten speciális gamer szolgáltatásokat kínálnak. Az árfekvés meghatározásánál figyelembe vettük azt is, hogy nem mindenki engedheti meg magának a legjobb és legdrágább termékeket, nekik is kínálunk megoldásokat 6 és 12 ezer forint között, de persze a felhozatalban megtalálható az abszolút csúcskategória is, ami már inkább a húszeszes és a fölötti rágcslókat jelenti.

## ÍGY VÁLASSZUNK GAMER EGERT

Mielőtt vásárlásra adnánk a fejünket, és a régi optikai egér a kukában végez-

né, fontos tisztázni, hogy mit is érdemes egy gamer-egernél megvizsgálni. Talán az első és legfontosabb, hogy a kialakításnál mindig válasszunk a kezünknek megfelelő kialakításút, azaz jobbkezeseknek lehetőleg kifejezetten ergonomiailag jobbkezeseknek tervezett kiserelést vagy végső soron szimmetrikus egeret. Lehetőleg választás előtt vegyük is kézbe, a legtöbb számítástechnikai boltban van erre mód. A súlyeloszlást érdemes felhasználás szerint belőni, mert egy pörgős FPS-hez nem feltétlenül kell olyan tömeg, mint például egy lassú MMO-hoz, ahol főként a billentyűzetet nyomogatjuk. Ezért érdemes lehet olyan típust kinézni, amibe állítható súlyokat tudunk pakolni, hiszen így teljesen egyedi elképzelésünk szerint szabhatjuk át a rágcslót. A lézeres optikák érzékenységénél ke-ressük a magas értékeket, de ennél is fontosabb a menet közbeni, on-the-fly dpi-állítás, illetve a többjátékos profil,

ami menet közben is változatható. Végül gondolkozzunk el azon, hogy vezetékes vagy a nélküli változatra van-e szükségünk. A profi játékosok nem véletlenül csak a vezetékes, 1 ms válaszidővel bíró modelleket preferálják, ám sokan a minőségi wireless egereket választják a kábelzsungel elkerülése végett, igaz, ebben a szegmensben a kérés nélküli változatok már jóval 20 ezer forint fölötti áron kaphatók. Gazdálkodjunk úgy a pénzünkkel, hogy

egérpadra is fussa. Hiába veszünk meg egy kiváló gamer-egert, ha a felület nem megfelelő számára. Egy profi lézeres egér mellé további 5-10 ezer forint kiadást kell kalkulálni, mérettől és anyaghasználatától függően.

## GIGABYTE AIVIA KRYPTON – EXTRÁKBÓL NINCS HIÁNY

A Gigabyte az évek alatt elég sokat fejlesztett a játékosoknak szánt perifériáin, az Aivia Krypton a gyártó egyik legkomolyabb vezetékes ege-



Gigabyte Aivia Krypton



re. A fekete dizájn nagyon dögös, modern, és jól mutat az asztalon, főként a világító kék LED-fényeket kedvelő játékosoknak ajánlhatjuk.

Az egér kialakítása kellemes, közepes és nagyobb kezű felhasználó is kényelmesen tudja uralni, ráadásul bal- és jobbkezesek számára is ugyanolyan élményt nyújt a szimmetrikus kialakítás miatt. Ehhez a gombok is igazodnak, jobb és bal oldalon is találunk egy-egy változtatható színű profiljelző makrógombot, plusz két funkciógombot hüvelykujjunk mellett. A két oldalsó profilgomb három másodperces lenyomásával gyorsan tudunk váltani a jobb- és balkezes mód között, ilyenkor pedig a makrókat is áttükrozi a beállításoktól függően.

A Krypton tetején egy kellemes, puha felületű görgő található, ami szintén világít, és itt kapott helyet a mindkét oldalról elérhető dupla DPI-állító gombos is, amivel a 8200 dpi felbontású lézeres optika szabható személyre.

Az eszköz érzékelője nem rossz, másodpercenként 1200 frame-et képes feldolgozni, és ez nyugalmi állapotban is igaz, tehát fél-perces pihentetés után ugyanúgy tétovázás nélkül képes megindulni, mintha éppen akció közben lennénk. Testreszabhatósága maximum pontot érdemel: nemcsak kétféle – teflon- és kerámiatalpú – aljzat közül választhatunk, de a bepakolható plusz 1,8 és 5,3 grammos súlyokkal tovább finomíthatjuk az egér tömegelosztását is. A 17 ezer forintos ár nem alacsony, de az extrák tükreben nagyon is megérheti a befektetést. Ezt a modellt főként a szögletesebb formákat kedvelő játékosoknak ajánljuk.

### ROCCAT KONE XTD – PROFIK DRÁGA FEGYVERE

A Roccat gamer egereire eddig sem lehetett azt mondani, hogy csúnyák lennének, ám a Kone XTD nemcsak formailag van rendben, de a gamer-igényeknek is tel-

## DPI-BEÁLLÍTÁS A GYAKORLATBAN

A ma kapható gamer-egerek többsége 2000 és 8000 dpi közötti érzékenységre képes, amit minden esetben játékoshabitusunk szerint konfigurálhatunk. Alacsony érzékenységi értéket akkor kell beállítani, ha főként könyökből játszunk, és teljes tenyérrel szeretjük az egeret megmarkolni. Akik kisebb vehemenciával, főként csuklóból játszanak, azoknak érdemes nagyobb felbontást választaniuk, számukra előnyösebb az úgynevezett karomfogást alkalmazni. Ezzel a tenyér nem fekszik fel teljesen az egér felületére, inkább csak az ujjakkal pozicionáljuk apró mozdulatokkal. Egyes egereknél van mód a játék közbeni gyors váltásra is, ami például jól jön, ha gyorsan kell „sniper” üzemmódba váltanunk.



jesen megfelel. A jobbkezes kialakítású egér minősége kifogástalan, kellemes az anyaghasználat, jó érzés kézben tartani.

A Kone XTD szélein egy-egy LED-csíks fut, aminek a színei teljesen egyedileg állíthatók, a beépített négy darab LED 33-féle kombinációban képes világítani, így szoftveresen mindenki kedvére testreszabhatja a külső megjelenést. Itt is vezetékes kialakítást kapunk a pénzünkért, mint a legtöbb profi gamer-egér esetében, ami harisnyázott, és kellően hosszú USB-s kialakítást takar. Tudását tekintve a Roccat tényleg a felső kategóriát képviseli.



JÓ VÉTEL

## A PROFI JÁTÉKOSOK NEM VÉLETLENÜL CSAK A VEZETÉKES, 1 MS VÁLASZIDŐVEL BÍRÓ MODELLEKET PREFERÁLJÁK

viseli, a 8200 dpi felbontású Pro-Aim R3 lézeres érzékelőre nem lehet egy rossz szavunk sem, 200 dpi-től 41 állásban skálázható az érzékenység. A nyolc gombot és a görgőt sem érheti kritika, mindegyik gomb jól elérhető, nem akad, kattog; mondjuk egy 25 ezres egértől ez el is várható.

Extrák terén ez a modell is jól teljesít, az alján lévő kis ajtót eltekerve plusz súlyokkal láthatjuk el: a 123 grammos alaptömeget négy plusz súlyral egészíthetjük ki további 5, 10, 15 és 20 grammos betétekkel. Az 1 ms válaszidőnek, a 12 000 fps-nek és a 10,8 MP/s-os feldolgozókapacitásnak köszönhetően profiknak ajánlható. Az egér szoftveresen nagyon részletesen testreszabható, az 576 kB memóriában eltárolhatjuk makróinkat, de az egér gombjaival akár a numpadot is helyettesíthetjük, valamint az Easy-Shift segítségével összesen 21 programozható gombra növelhetjük a rendelkezésünkre álló lehetőségek számát.

### GENIUS GX MAURUS X – OLCSÓ, DE NEM ROSSZ

A megfizethetőbb kategóriában áll rajthoz a Genius vezetékes gamer egere, ami 6500 forintos árával az egyik legolcsóbb mezőnyünkben. Az olcsóság szerencsére nem feltétlenül érződik a kialakításon, az anyaghasználat rendben van, a forma korrekt, de összességében azért ne ugyanazt várjuk el töl-

le, mint 15-20 ezer forintos kategóriatársaitól.

A GX sorozat legerősebb tagjához van szerencsénk, amit kifejezetten FPS-játékokhoz terveztek, tényleg jól csúszik egy megfelelő egérrapad, ráadásul ha elkoptatnánk a teflontalpakot, akkor a dobozból pótolhatjuk ezeket. Mivel teljesen szimmetrikus kialakítást kapott a test, jobb- és balkezesek számára is teljesen jól használható. Méretét tekintve átlagos, fogása kényelmes, éshevesebb mozdulatokat is magabiztosan lehet kivitelezni vele. Túl sok gombot nem találunk rajta, meg kell elégedni a kétfunkciós görgővel, a két egérgombbal, továbbá a jobb és bal oldalt találhatók egy-egy plusz akciógombbal. A testreszabás a már jól ismert Scorpion UI alól lehetséges, ahol nemcsak a világítást lehet piszkálni, de a profilokat, a görgőt és a negyvenféle gombkombinációt is itt szabhatjuk teste. A Magic Roller névre keresztelt görgő sebességével elégedettek voltunk, valóban gyorsan és precízen lehet vele fegyvert váltani, a hangja viszont zajosabb az átlagnál. A görgő fölötti dpi-állítóval menet közben is válthatunk 100 és 4000 dpi érzékenység között – az érzékelőbe nehéz is belekötni, nincs vele gond, hozzá a tőle elvárható szintet.

A gyengébb árazás a szerényebb teljesítményből fakad, nem professzionális játékra terveztek az eszközt, de összességében nem egy rossz FPS/RTS rácsálós maga kategóriájában, ár/teljesítmény nézve nagyon is megéri a 6500 forintot egy casual gamer számára.



TESZTGYÖZTES

Roccat Kone XTD

# Mélyvíz

» A MINŐSÉGÉRT FIZETNI KELL



Logitech G300 Gaming

## LOGITECH G300 GAMING MOUSE – SOKGOMBOS EGÉR MINIMÁLIS EXTRÁVAL

A Logitech játékoseszközöire általában jó időben el kell kezdenünk spórolni, mert nem olcsók. A G300-ra ez nem igaz, a lélektani tízezer forintos határt nem lépi át, és ezzel minden minőségre törekvő gamernek ajánlható. A vezetékes rágcsáló mérete közepes, kialakítását tekintve ráadásul teljesen szimmetrikus, így jobb- és balkezeseknek is ajánlható.

Mivel nem ez a modell képviseli a csúcskategóriát, az extrákból is kevesebb jut nekünk, de azért itt is van pár egészen szerethető funkció. A minőségi kialakítás mellett kapunk a gorgón kívül kilenc programozható vezérlőgombot, melyek mindegyike külön elnevezést kapott a könnyebb konfigurálás érdekében. A létrehozható játékosprofilok viszont ennél az eszköznél is a gombok szabad programozásában, makrókban és dpi-állításban merülnek ki. Azért abban különbözik az átlagtól, hogy az on-the-fly váltás mellett pontosan tudhatjuk a világítás színeiből, hogy a hét profilból éppen melyiket választottuk ki. Természetesen ez az egér is saját memóriával rendelkezik, így a beállított funkciók akkor is működnek, ha például egy másik gépre dugjuk rá. Érzékenységét tekintve 250 és 2500 dpi között változtathatjuk az értéket, aminél azért láttunk már jóval combosabb optikai érzékelőt is, de át-

lagos igényeknek ez is megfelelő lesz. Az 1 ms-os lekérdézési gyakoriság, a kis súrlódású teflontalpak miatt is ajánlható a G300-as, ami jelenleg inkább csak a középkategória alját képviseli. Nem pro felhasználóknak valószínűleg ez a tudás- és extramennyiség is bőségesen elég lesz, mi főként MMO-khoz és RTS-ekhez tudnánk ajánlani.

## RAZER OUROBOROS – AKINEK AZ ÁR MÁSODLAGOS

A mezőny legdrágább egerét a Razer szállítja; az Ouroboros fantázianév mögött egy 11 gombos, extrákkal agyopakolt különleges vezetékek nélküli modell áll. Kezdjük azzal, hogy a futurisztikus külsővel rendelkező rágcsáló teljesen testreszabható, ami nemcsak a szoftveres beállításokra, de magára a hardverre is igaz. A szimmetrikus kialakítású egér mindkét oldalán találhatóunk egy kényelmes hüvelykujjtartót, ami tetszés szerint levehető. Emellett a tenyértámasz is szabadon állítható, dönthető, egérfogási szokásunknak megfelelően állítható. Azért is érdekes ez a funkció, mert így az is kényelmesen tudja használni az Ouroborost, aki tenyérrel szeret játszani, de az is, aki mondjuk inkább az ujjbegyeire támaszkodik. A horrosztikus 40 ezres árcéduláért cseré-

## MILYEN ÉRZÉKELŐT VÁLASSZUNK?



A piacon főként optikai és lézeres változatokat találunk, ami nagyban behatárolja az eszköz felhasználási területeit. Az optikai érzékelővel rendelkező rágcsálók főként irodai alkalmazásokra ajánlhatók, itt a nagyobb érzékenységet el kell felejteni, kb. 800 dpi az átlagos érzékelőfelbontás, cserébe ezek a modellek jelentősen olcsóbbak is. A játékosgegek többsége 8-10

ezer forint körül indul, ezek már komolyabb lézeres letapogatóval rendelkeznek, 1500-2000 dpi fölött beszélhetünk valós gamer-kategóriáról. A magasabb „dot per inch” érték miatt ezek az egerék precízebben reagálnak a kisebb elmozdulásokra, így elvileg pontosabban lehet velük eltalálni a célpontot is. Tanácsos tehát olyan egeret választani, ami minimum 2000 dpi-t tud, és többlépcsős profilrendszerben tárolhatjuk el az egyedileg konfigurált dpi-értékeket.

be viszont a Razer mérnökei összetelicskáltak egy sor extrát is. Ilyen a 11 programozható gomb, az RM 32 bites processzor, ami a gyors mozgásetapogatásért felel, de kapunk például töltőállomást, ami a beépített akkumulátort 12 órás folyamatos játékra képes feltölteni. A Razer Synapse 2.0 itt is megtalálható, ami igen hasznos extrá, segítségével a felhőben tárolhatjuk korlátlan számú profilunkat és minden beállításunkat, sőt így tudunk más Razer-termékekkel is

a lehetőleg könnyebben együttműködni. A fix zöld világítású egér 8200 dpi-s szenzort kapott, ami vezetékmentes létére igen pontos és precíz műveletekre képes, ehhez pedig olyan finomságok társulnak mint a felületkalibráció, amivel a padhoz állíthatjuk az egeret. FPS-ekhez és RTS-ekhez is ajánlható az Ouroboros, ami minden téren sze-



Razer Ouroboros

	Ár	Ár/érték	Precizitás	Szolgáltatás	Gombok száma	Kialakítás
<b>Roccat Kone XTD</b>	25 000 Ft	★★★★★☆☆☆☆	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★☆☆	8	Jobbkezes
<b>Sharkoon DarkGlider</b>	12 000 Ft	★★★★★☆☆☆☆	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★★★☆☆	10	Jobbkezes
<b>Genius GX Maurus X</b>	6 500 Ft	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★★★☆☆	6	Szimmetrikus
<b>Gigabyte Aivia Krypton</b>	17 000 Ft	★★★★★☆☆☆☆	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★★★☆☆	16	Szimmetrikus
<b>Geil EpicGear Cyclops</b>	12 000 Ft	★★★★★☆☆☆☆	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★★★☆☆	7	Jobbkezes
<b>Razer Ouroboros</b>	41 000 Ft	★★★★☆☆☆☆☆☆	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★★★☆☆	11	Szimmetrikus
<b>Logitech G300</b>	10 000 Ft	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★☆☆	★★★★★★★★☆☆	9	Szimmetrikus



rethető, egy jó egérpaddal kell kényeztetni csupán, és évekig nem kell majd profi ereret vennünk.

### SHARKOON DARKGLIDER – NEM ÚJ, DE MÉG MINDIG JÓ

A mezőny legöregebb tagja a Sharkoon DarkGlider, ami bár tavaly látta meg napvilágot, a mai napig igen kedvelt gamer-egérnek számít. A fekete rágcsáló viszont csak jobbkezeseknek kedvez, ami így összesen tíz szabadon programozható gombot és egy kényelmes és pontos görgőt tartalmaz. A géphez USB-n keresztül kapcsolódik, egy 1,8 méteres harisnyázott kábelben keresztül, amire még egy aranyozott csatlakozó is jutott. A puha gumiborítású felület és a teflonbevonatú talpak miatt jól és pontosan lehet pozicionálni, a tüzelés pedig a speciális Omron fizikai kapcsolók miatt gyors és kiszámítható, valószínűleg még jó pár évig bírni fogják a strapát.

A görgő is speciális kialakítást kapott, azaz kéttengelyes, és így jobbra és balra is dönthető, ez pedig jó néhány FPS-ben kihasználható extrát jelent. Az érzékelőkkel nem kapunk 8200 dpi-t, ellenben az Avago 9500 lézeres optikai szenzor tökéletesen megteszi, a 6000 dpi maximális felbontás tetszés szerint konfigurálható a mellékelt szoftverrel, és az adott érzékenységről egy piros háttérvilágítású kijelző is tanúsodik. Extra kiegészítő a csomagolásban mellékelt öt darab kerámia- vagy teflonbevonatú betét, amivel egyrészt az elkopott darab alját tudjuk pótolni,

másrészről az egéralátétünkhöz igazíthatjuk a tapadást. A DarkGlider már önmagában sem könnyű, de tömegét még további súlyokkal is növelhetjük, az egér alján található fiókba 3,1 és 3,7 grammos kapszulákat pakolhatunk, amit egy fémdobozból válogathatunk ki.

A Sharkoon DarkGlider – mivel nem új modell – ára is mérséklődött egy kicsit, így jelenleg 12 ezer forintért tudjuk beszerezni, ami jelenleg az egyik legjobb választás ár/teljesítmény arányt tekintve.

### GEIL EPIC GEAR CYCLOPS – A MEGFIZETHETŐ EGYSZERŰSÉG

A főként memóriamodulokat gyártó Geil egy ideje képviselteti magát a perifériák világában is, és Epic Gear márkánév alatt kínál minőségi egereket és egérpadokat. A Cyclops elnevezésű változat a korábbi Meduza modellt váltja le, így nem csoda, hogy külsőre a hasonlóság is igen nagy. Úgy látszik, a játékosok visszajelzései alapján fejlesztett korábbi termék is sikeres volt.

A fekete egér a szokásos gamer-jegyeket hordozza magán: pirosan világító logó és görgő, piros/fekete harisnyával ellátott, 1,8 méteres kábel és közepes mennyiségű programozható gomb. A jobbkezes kialakítás miatt hét gombot osztottak el tudatosan az egér felületén, ebből három a jobb hüvelykujjhoz került, egy pedig közvetlenül a görgő fölé. A variálhatóság itt is rendelkezésünkre áll, szoftveresen módosíthatjuk a beállításokat a mellékelt

programmal. A menet közbeni érzékenységszabályozás négy külön fokozatban végezhető, amiből a maximális érték 4000 dpi lehet, de kapunk egy speciális Sniper gombot is, amivel azonnal 400 dpi-re válthatunk, ha úgy hozza a helyzet. A Geil rágcsálója a precizitást tekintve nagyon jól vizsgázott, a kényelemről is csak elismerően beszélhetünk. Furcsamód nem négy vagy öt apró talpat szereltek rá, hanem két hatalmas méretű, teflonbevonatú papucsot, ezért a speciális gamer-egéralátét ennél a modellnél is fontos. Mivel ez a modell sincs túlbonyolítva, főként azoknak ajánlható, akik szeretik a kézbe simuló, kerek formákat, és persze jobbkezesek. Nekik nemcsak a kialakítás, de a korrekt, 12 ezer forintos ár miatt is érdemes elgondolkozniuk rajta, ha éppen új ereret szeretnének beszerezni a közeljövőben.

### MI EZEKET AJÁNLJUK

A megversenyezettett hét egérből nehéz kiválasztani a legjobbat, hiszen mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, ráadásul ahány gamer, annyi egyedi igény is létezik. A legjobbnak

mégis a Roccat Kone XTD-t találtuk, ami teljesítményben, minőségben és extrákban is felülmúlta az átlagot, látszik, hogy pro gamereknek készült. A precíz optika és a kényelmes kialakítás mellett külseje is rendben van, egyedül 25 ezer forintos árát mondhatjuk kicsit magasnak, de az ugyanebben a kategóriában versenyző csúcs Razer Ouroboros még ennél is drágább (40 ezer forint). Akinek nincs ennyi pénze, annak a Sharkoon DarkGlidert érdemes megvizsgálnia, hiszen jelentősen olcsóbban, mindössze 12 ezer forintért hazavihető. Ugyan ez sem a legfrissebb modell, de még mindig nagyon jól teljesít a jobbkezes gamer-egerek között, ráadásul a precíz 6000 dpi-s optika mellett változtatható súlyok is járnak hozzá. Aki a lehető legolcsóbban kénytelen megoldani az egércserét, annak a Genius játékoscsaládjá, a GX Maurus X lehet érdekes. Itt 6500 forintért kapunk egy közepkategóriás eszközt, amit nemcsak jobb-, de balkezeseknek is használhatnak. Az alacsony árért cserébe némi kompromisszumot is kötnünk kell, de ez még belefér, mert a végeredmény egy kellemes és gyors, játékra alkalmas rágcsáló, ráadásul külsejét sem kell szégyellni.

Mady



Geil Epic Gear Cyclops

Érzékelő felbontása	Frame rate	Memória	Cserélhető súlyok	Tömeg	Méret
8200 dpi	120 000 fps	576 kB	5–20 g	123 g	135×78×40 mm
6000 dpi	11 750 fps	256 kB	3,1–3,7 g	158 g	130×82,4×42 mm
4000 dpi	6400 fps	32 kB	Fix 50 g	178 g	120×80×40 mm
8200 dpi	1200 fps	32 kB	1,8–5,3 g	110 g	128×67×41,5 mm
4000 dpi	n. a.	×	×	99 g	126,6×74×43,2 mm
8200 dpi	n. a.	Cloud memória	×	135 g	122×71×42 mm
2500 dpi	n. a.	×	×	127 g	110×72×42 mm

Bazi nagy next-gen gamer-PC

# Gépfejlesztés 2014

**E**LÉRKEZETT AZ IDŐ, MINDKÉT NEXT-GEN KONZOL MEGJELENT; MEGNÉZTÜK A SÍRALMAS NYITÓCÍMEIKET, ÉS RÁDÖBBENTÜNK, HOGY BIZONY MÉG LEGALÁBB EGY ÉV KELL AHHOZ, HOGY AZ IGAZÁN JÓ EXKLUZÍV JÁTÉKOKAT KÉZBE VEHESÜNK. Ennek kivárására azonban sem kedvünk, sem kitarásunk nincs, ezért elhatároztuk, hogy építünk egy többé-kevésbé kompromisszummentes gamer PC-t, ami felveszi a versenyt a next-gen konzolokkal.

A gép összerakásánál három fontos szempontot tartottunk szem előtt. Mindenképpen azt szeretettük volna, ha bővíthető – három-négy év múlva ennek alapjaira építkezve szeretnénk majd egy komolyabb géprfrissítést eszközöl-

ni. A második kitétel az volt, hogy minden téren vegye fel a versenyt az Xbox One-nal és a PS4-gyel, ezért nem voltunk restek olyan minőségi alkatrészeket beletenni, melyek most még kicsit túlzásnak tűnhetnek, de mondjuk két év múlva egészen biztosan megveregetjük majd saját vállunkat előrelátásunkért. A harmadik kitétel az ésszerűség volt, megpróbáltunk a magyar rögválóság talaján maradni, és olyan gépet összerakni, amit egy olyan gamer is megengedhet magának, aki mondjuk négy-öt éven keresztül képes gyűjteni a pénzt csak azért, hogy kedvenc hobbiját megfelelő szinten tudja űzni. A gép végső ára így is messze túlszárnyalja még az Xbox One-ét is, de ilyen áldozatra hajlandók vagyunk.

Mocsy

## MEMÓRIA

2×4 GB Kingston HyperX Predator DDR3 2666 MHz (Ár: 37 900 Ft)

Voltak kétségeink, amikor megláttuk a több mint 5 cm magasságú modulokat, de szerencsére nem volt gond elhelyezni őket a processzorhűtő mellett. Egyelőre még nem húztuk fel őket 2666 MHz-re, ez majd egy későbbi tuning részfeladata lesz. 8 GB jelen pillanatban teljesen elegendő, de megtartottuk magunknak a lehetőséget, hogy pofonegyszerűen feltornázzuk a mennyiséget 16 GB-ra.



## PROCESSZOR

Intel i7-4770K 3,5 GHz LGA 1150 (Ár: 81 000 Ft)

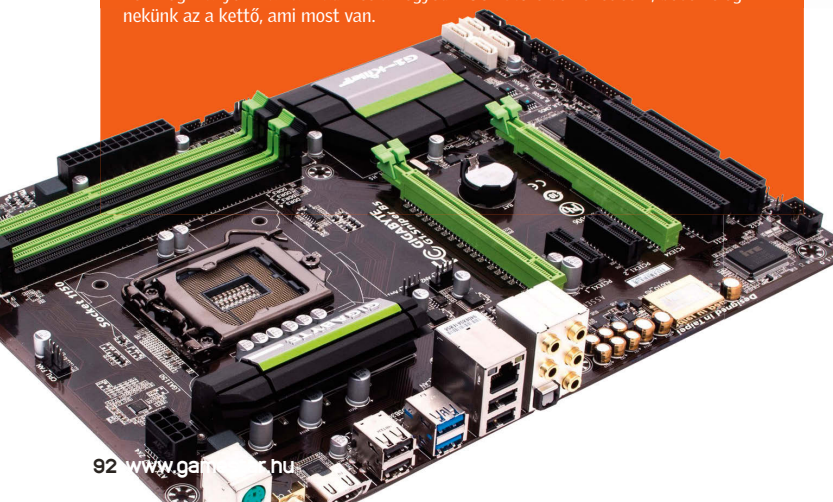
A negyedik generációs Intel processzor jelen pillanatban az egyik legésszerűbb választás. Nem mellékes az a tény sem, hogy viszonylag elfogadható árkategóriában van, főként ha figyelembe vesszük, hogy minimum három évre tervezzük. Nem áll szándékunkban túlhúzni, nagyon fontos, hogy stabil maradjon a gép még akkor is, ha egyhuzamban szeretnénk végigjuttatni rajta a Battlefield 4 egyjátékos kampányát.



## ALAPLAP

Gigabyte G1 Sniper B5 (Ár: 27 900 Ft)

Ez a megfizethető alaplap nem igazán a tuningőrültek kedvence, ám mivel mi nem tervezzük túlhúzást a next-gen PC-eknél, nem is nagyon fáj emiatt a fejünk. A belépőszintű B85 chipsetet használja, amivel hivatalosan nem lehet tuningolni, de azért akadnak kiskapuk. Kevesebb SATA 600-as port van rajta, mint nagy testvéreink, mi azonban úgyis csak egy SSD-t tettünk a gépbe, túléljük a többi hiányát. Ugyanígy nem fog hiányozni a harmadik és a negyedik USB 3.0-s bemenet sem, bőven elég nekünk az a kettő, ami most van.



## VGA

Zotac GeForce GTX 780 3GB (Ár: 139 000 Ft)

Ez volt a legnagyobb érvágás az alkatrészek beszerzésekor, ez az egy komponens többé került, mint egy PS4 konzol. Viszont cserébe már 50-60 fps-sel futtatta a BF4-et maximális grafikai beállítások mellett, szóval megérte. A 3 GB memóriára egyelőre nem lesz szükség, de idővel a textúrák mérete drasztikusan megugrik, akkor bizony jól jön majd.



## SSD

Kingston SSD 60GB V300 (Ár: 14 900 Ft)

Ez az az alkatrész, amin nem szabad spórolni, erre pakoltuk rá 64 bites Windows 7-es operációs rendszerünket. Hihetetlen mértékben megdobja a töltési sebességet, hangja egyáltalán nincs, és egyáltalán nem melegszik. Mérete épphogy elég (a teljes Windows-könyvtár most olyan 24 GB), egy kicsit sajnáljuk, hogy nem volt kapható a gép összeállításának pillanatában 120 GB-os változat, nem került volna vésszesen többre.



## AZ EREDMÉNY MAGÁÉRT BESZÉL

A gép összerakása után egyből leteszteltük az összes nagyágyút, de nem igazán tudtunk olyan friss játékot találni, amivel gondja lett volna. A Battlefield 4 simán ment vele 50-60 fps között maximális beállításon, full HD-ban, nekünk ez bőven megfelelt. Kipróbáltuk vele a Crysis 3-at, ami szabályosan két vállra fektette a szerkesztőségi Alienware gépet. Az azon produkált 11 fps egyáltalán nem nevezhető elfogadhatónak, az új next-gen PC-nken viszont azonnal felugrott 30 fps fölé, ami már teljesen elfogadható az optimalizálatlanságáról hírhedt Crysis 3-tól.

## HDD

Western Digital SATA III Blue 1 TB (Ár: 14 900 Ft)

Itt sem szálltunk el; a merevlemez kiválasztásánál az volt a cél, hogy elférjenek rajta a játékok. Egy ideig ezzel nem is lesz gond: ha átlagosan kb. 25 gigát számolunk egy játékra, akkor elfér 40 darab erre a lemezre. Amennyiben kinőnénk, akkor még mindig bepattinthatunk mellé egy nagyobb HDD-t. Természetesen SATA III-as csatlófelülettel rendelkezik, és 6 GB adatot képes elméletileg mozgatni egy másodperc alatt. Szóval elég gyors.



## PROCESSZOR- HŰTŐ

Noctua NH-U12S (Ár: 19 900 Ft)

Az osztrák sógorok nagyon odatették magukat, amikor létrehozták ezt a kis mérnöki csodát. Aki ezt használja, annak nem lesz gondja azzal, hogy túlmelegszik a processzora, erről a majd 16 centis borda és a 12 centis ventilátor gondoskodik. Meglepően halk, csak ajánlani tudjuk mindenkinek. Könnyű felszerelni, ráadásul olyan csomagban érkezett, ami tartalmazott hűtőpasztát is.



## HÁZ

CoolerMaster HAF XB midtorony (Ár: 19 900 Ft)

Meglehetősen szokatlan külseje ellenére hamar megszerettük ezt a dobozt, amiről csak jókat lehet mondani. Nagyon kényelmes szerelni, két csavar eltávolítása után az összes fontosabb alkatrészhez hozzáférhetünk. Meglehetősen tágas, gond nélkül elfért benne a nagyméretű processzorhűtő, és kiváló a szellőzése. Két 12 centis előlapi venti gondoskodik a hideg levegő beviteléről, de legjobban a két oldalsó fogantyú tetszett, melyek segítségével egyszerűen szállítható az eszköz.

## TÁPEGYSÉG

FSP Aurum Gold 700 W (Ár: 26 000 Ft)

Újabb alkatrész, amin nem érdemes spórolni, mert lehet, hogy nyerünk vele tízezer forintot, de tönkre vághatja az egész gépünket, beleértve a méregdrága VGA-kártyát. Az FSP tápjaival ilyen gond nincs, bőven van bennük kraft, még egy SLI-megoldást is elbírna ez a 700 wattos táp. Ez is nagyon halk, szinte semmit sem hallani belőle abban az esetben, ha a gép legalább egy méterre van tőlünk.





Japán ékszerdoboz

## Toshiba Qosmio X-70-A-11L

**GAMERNEK LENNI NEM OLCÓSÓ MULATSÁG.** Bármennyire is szeretnénk azt hinni, hogy ez a hobbi sokkal kisebb anyagi ráfordítást igényel, mint az ivás, a csajozás vagy mondjuk az extrém sportok, sajnos a tények egészen mást mutatnak. Éppen ezért nem mindegy, hogy milyen gépbe ruházunk be, hiszen azt jó eséllyel éveken keresztül használni fogunk.

### AZ ELIT KATEGÓRIA

Az egyszerű gamerek kiegyeznek a hagyományos desktop-PC-kkel, melyeknél nem igazán szempont a külalak, s az esetek nagy részében a szögletes doboz bekerül az asztal alá, ahonnan csak az éves nagytakarítás során kerül ki. A „gamer igénycek” azonban nem elégednek meg ennyivel, nekik nagyon fontos az, hogy az asztalra kitett laptopon egyből látszódjon a minőség, az erő és persze a sokkolóan magas ár. Ez az a réteg, aki egy LAN-partira nem a netről összevadászott alkatrészekből felépített gépével érkezik, hanem stílusosan előveszi a hátizsákjából méregdrága gamer-laptopját, leteszi az asztalra, hanyag mozdulattal felnyitja, s míg mások még az asztal alatt matatnak a kábelezéssel, ő már javában osztogatja a fejlődéseket. Kis túlzással azt is mondhatjuk, hogy náluk nem számít a pénz, inkább a teljesítmény és a külalak kerül előtérbe.

### IGAZI MÉRNÖKI CSODA

A japánok tudását soha nem vontuk kétségbe. Ez a megállapítás különösen igaz elektronikai kütyüikre; úgy látszik, a génjeikbe van kódolva, hogy ilyen téren maguk mögé utasítsák a világot. A Toshiba a profi üzleti laptopjai mellé szeretett vol-

## INFO

**Gyártó:** Toshiba  
**Ár:** 580 000 Ft  
**Web:** toshiba.com

### Specifikáció:

Intel Core i7-4700MQ  
2,4 Ghz/3,4Ghz (Turbo)  
CPU, 256 GB SSD, 2x1  
TB HDD, 32 GB RAM,  
Nvidia GeForce GTX  
770M CUDA 3 GB VGA,  
17,3" full HD LED-kijelző

**Pro:**  
nagy teljesítmény,  
elegáns dizájn, igen jó  
hangrendszer

**Kontra:**  
magas ár, tükröződő  
kijelző, erősen melegszik

87

na egy olyan sorozatot, ami kifejezetten a gamereket szólítja meg, ez lett a Qosmio. A szerkesztőségünkben járt széria legújabb darabja, az X-70-A-11L első ránézésre elbűvölt minket. A csodaszép (szálcsiszolt) alumínium ház a kihívó piros kerettel nagyon trendi, de az igazi meglepetés akkor éri a játékos, amikor bekapcsolja a gépet, és felizzik a vörös háttérvilágítás a billentyűzeten. Egy kellőképpen elsötétített helyiségben eszméletlen hangulatot áraszt a gép. Nagyon szép a laptop monitorja is, 17,3 colos (43 cm) full HD-kijelzője szinte hibátlan, az *Assassin's Creed IV* karib-tengeri hangulatát tökéletesen visszaadta. Egyetlen apró észrevételünk volt vele kapcsolatban, ez pedig a kijelző tükröződő felülete, ami bizonyos fényviszonyok mellett zavaró lehet.

### AZ ERŐ VELE VAN

Laptop létére az X-70-es brutálisan erős lett. Az egyszerű gamer el sem hiszi, hogy mi mindent képesek a mérnökök beleszűfolni ebbe a 3,5 kg-os gépbe. Csak összehasonlításképp jegyezem meg, hogy a szerkesztőségi Alienware több mint nyolc kiló, szóval az X-70 egészen korrekt súlycsoportot képvisel. Ráadásul teljesítményben sem

marad le, hiszen a japánok egy negyedik generációs i7-es processzort pakoltak bele (i7-4700MQ), ami azért elég nagy teljesítményt jelent, néhány évig biztosan nem fognak szagatni rajta az új játékok. A GPU egy Nvidia GTX 770M (3 GB RAM-mal), ami viszont kicsit elmarad teljesítményben az Alienware GTX 680M-es GPU-jától (főként a játékok terén). Kapott még e mellé a laptop 32 GB RAM-ot, egy elképesztően gyors 256 GB-os SSD-t, 2 TB HDD-t és Blu-ray-író. Ezek az alkatrészek egészen kiváló játékélményt biztosítottak, amikor nekiláttunk az új *Assassin's Creed* tesztelésnek. Két óra intenzív játék után a zajszint is teljesen rendben volt, szó sem volt arról a robusztus sivításról, amit Alienware szörnyűnk produkált a játékok elindítása után. Melegedni viszont egészen tisztességesen melegegett, bár ez egy gamer-laptopnál nem meglepő, hiszen a gyártóknak esélyük sincs tisztességesen vízűtést beleszűfolni a pár centi vastag házakba. A Toshiba Qosmio X-70-A-11L nagyon okosan megtervezett és összerakott gamer-laptop, ami hosszú éveken keresztül kiszolgálja azokat a játékosokat, akik hajlandók megfizetni az árát.

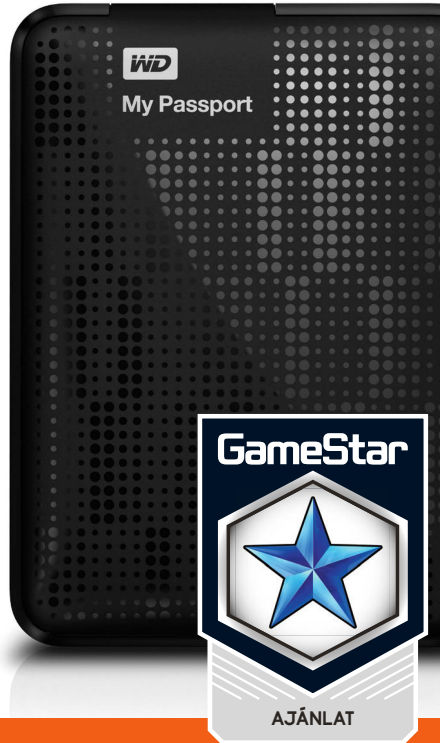
Mocsy



Terabájt a zsebben

## WD My Passport 1 TB

**N**AGYMÉRETŰ ADATOK HORDOZÁSA, ARCHIVÁLÁSA – LEGYEN AZ FILMGYŰJTEMÉNYÜNK VAGY KOMPLETT CSALÁDI FOTÓALBUMUNK – EGY KÜLSŐ HÁTTÉRTÁRRAL KÉNYELMESEN ÉS BIZTONSÁGOSAN MEGOLDHATÓ, CSAK TUDNI KELL VÁLASZTANI. A nagy tapasztalattal és komoly múlttal rendelkező Western Digital (WD) nem kell senkinek bemutatni, a Passport sorozat évek óta a piacon van, és kellően kiforrott az adattárolást tekintve. A modellhez automatikus backup szoftver jár: egyetlen kattintással biztonságba helyezhetjük a gépünkön tárolt fontos adatokat, de kapunk még jelszóvédelmet és hardveres kódolást is. A My Passport 1 TB-os változata az elődök megbízhatóságát és minőségét hozza. A tetszetős kialakítás bármelyik színben jól mutat, szállításra sem érzékeny, az összeépítés elég masszív, és minőségi érzetet kelt. A piacon kapható „legsúlyosabb” példányról



## INFO

**Forgalmazó:** Ipon  
**Ár:** kb. 24 000 Ft  
**Web:** hardverker.hu

**Specifikáció:**  
1 TB tárolókapacitás, belső 2,5" notebook-mevlemez, 5400 rpm sebesség, USB 3.0 csatló, 194 gramm, 111×82×19 mm méret, maximum 111,4 MB/s írás és 112,8 MB/s olvasási sebesség

**Pro:**  
jó ár/teljesítmény arány, gyors, csendes működés

**Kontra:**  
felülete könnyen karcosodik, nem beépített az USB-kábel

90

van szó, ami 194 grammjával és kis méretével ennek ellenére igen jól szállítható, és akár egy farzsebben is kényelmesen elhelyezhető. Apró gumitalpai miatt stabilan áll az asztalon, a minimális rezgéseket szépen elnyeli, hangja egyáltalán nem zavaró, a remek hangszigetelés miatt fülelni kell, hogy tudjuk, életben van-e. Az állapotjelzésről szerencsére egy fehér LED gondoskodik, ami az USB 3-csatlakozó mellett található. A mellékelt rövidke kábel speciális kialakítású, egyik végén a szabványos kék csatlakozófej található, a másikon egy speciálisan lapított megoldás. A WD a tesztek alatt megbízhatóan teljesített, a szintetikus mérésekben az egyik leggyorsabb volt a piacon, de éles másolási tesztben és a Crystal Disk szerint is gyorsabb az átlagnál. Írást tekintve 111,4 MB/s-ot mértünk, míg olvasás tekintetében a maximum érték 112,8 MB/s volt. Nagy fájlok esetében ugyan alig mérhető az előnye a versenytársakhoz képest, hiszen 10 GB-nyi film esetében a legtöbb külső HDD két perc alatt képes felmásolni az állományt, de kisebb méret esetén jelentős a különbség. 10 GB-nyi fénykép másolásakor komoly meglepetés érhet minket: a WD-vel akár 2-3 perces időmegtakarítást is elérhető.

Ár/értékben nyerő

## Sapphire Vapor-X R9 270X 2 GB OC

**A**SAPPHIRE VAPOR-X LÉNYEGÉBEN A HD 7870-BŐL JÓL ISMERT PITCAIRN GPU-RA ÉPÜLŐ 1280 SZÁMOLÓEGYSÉGET KAPTA MEG, AMINEK ALAPORAJELE 1050 MHz, EZ BOOSTOLÁSSAL TOVÁBBI 50 MHz-CEL KÉPES MEGNŐVEKEDNI. A referenciakártya 5600 MHz-es effektív órajele már eleve jóval magasabb, mint a korábbi HD 7870-es értéke, a Sapphire OC-verziója pedig erre is rádob még plusz 200 MHz-et. Az 5800 MHz-es memóriasebességhez vegyük hozzá, hogy a kártya 256 bites GDDR5-modulokat használ, melyekből jelenleg 2 GB-nyi mennyiség található a Vapor-X R9 270X fedélzetén. Ez nem sok, hiszen ma már 4 GB-os modellek is léteznek ebből a családból, de a legtöbb játékosnak ez is elég lehet. A Sapphire mindezt megfejtette egy elég jól teljesítő duplavitellátó hűtőrendszerrel is, ami tuning esetén még jól jöhet. A PCIe 3.0 x16 csatlakozón keresztül kapcsolódó kártya beszerzése előtt viszont jó, ha méricskélünk: a dupla ven-

## INFO

**Forgalmazó:** Expert Computer Zrt.  
**Ár:** kb. 58 500 Ft  
**Web:** sapphiretech.com

**Specifikáció:**  
AMD R9 270X 28 nm chip, 2 GB DDR5 5800 MHz, 256 bites memóriaillesztő, GPU turbó órajel 1102 MHz, 1280 shader-egység, duplavitellátó Vapor-X hűtés, HDMI, DVI-I, DVI-D, DisplayPort, 264×103×35 mm

**Pro:**  
jó ár, kellően hűvös GPU, ultraHD 4K-támogatás

**Kontra:**  
csak 2 év garancia jár hozzá

87

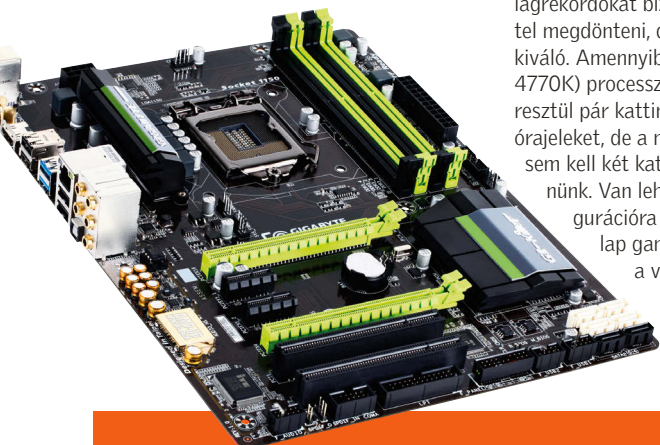
tilátor és a nagy – majdnem 26 centi – hossz miatt kellő helyet kell biztosítani neki. Döntés előtt ajánlatos támpunkt is felülvizsgálni, bár nem fogyaszt sokkal többet, mint a 7870-es, 180 watt TDP-vel kell számolni. A kártyát egy rövid tesztnek vetettük alá, amiben összehasonlítottuk teljesítményét a konkurens Nvidia modelljeivel. Ezen a fronton a GTX760-ast vetettük be ellene, ami 68-75 ezer forintos grafikus vezérlőt takar hasonló tudással és természetesen 2 GB memóriával. Az AMD jó ár-stratégiája miatt az 58 ezres 270X jobb vételnek bizonyult, mert nemcsak az ára kedvezőbb, de cserébe helyenként egy-két fps pluszt is képes felmutatni az Nvidia kártyájával szemben. Míg a Metro 2033-ban

a DX11-es teszt átlagosan plusz 2 fps-t hozott full HD felbontásban az AMD-nek, addig a Batman: Arkham Cityben éppen csak eggyel maradt le tőle. Hűtése is jól vizsgázott, a 27 fok körüli alaphőmérséklet komoly terhelés hatására is csak 66-67 fokig kúszott fel, ami az Nvidia előbbi kártyáinál is jobb eredmény. Ehhez pedig kedvező működési zajszint társul, ami egy átlagosan szigetelő gépházban sem okoz majd kellemetlenséget.



## Belépő a hardcore gamingbe Gigabyte G1.SNIPER B5

**M**INDENKINEK 50-80 EZER FORINTOS ÁRCÉDULÁK VILLANNAK BE, AMIKOR GAMER-ALAPLAPRÓL BESZÉLÜNK - EZ SOKÁIG ÍGY IS VOLT, DE A HELYZET SZERENCSÉRE SOKAT VÁLTOZOTT. Ma már 30 ezer forint alatt is lehet olyan deszkát vásárolni, ami felszereltségét tekintve a komolyabb megoldásokat is zavarba hozza. A Gigabyte egyébként is nagy népszerűségnek örvendő G sorozata újabb taggal bővült idén, melyet a megfizethetőség jegyében alkottak.



A G1.SNIPER B5 névre keresztelt alaplap a negyedik generációs, Haswell architektúrával épített Intel Core processzorokat hivatott kiszolgálni, melyek LGA 1150-es foglalattal rendelkeznek. A B5 csomagolása a nagy testvérekéhez képest érthetően szegényesebb, de ez önmagában semmit nem von le a deszka értékéből – született gamer-hardverről van szó, amely minden olyan funkcióval rendelkezik, ami a hardcore WASD-koptatók számára szükséges. Kezdjük például a tuningos képességekkel – világrekordokat biztos nem fogunk a B5-tel megdönteni, de általános túlhűzésre kiváló. Amennyiben „K” végződésű (pl. i7-4770K) processzorunk van, a UEFI-n keresztül pár kattintással megemelhetjük az órajeleket, de a memóriák túlhajtásakor sem kell két kattintásnál többet szenvednünk. Van lehetőség részletesebb konfigurációra is, ugyanakkor ez az alaplap gamereknek készült, nem a végtelenségig finomhangoló overclockereknek.

Az alacsony ár ellenére a nyolccsatornás hangve-

## INFO

**Forgalmazó:**  
Gigabyte Magyarország  
**Ár:** kb. 28 000 Ft  
**Web:** hu.gigabyte.com

**Specifikáció:**  
Intel Haswell-támogatás, LGA1150-foglalat, 4× DDR3 RAM-foglalat, Intel B85 Express lapkakészlet, Realtek ALC898 hangvezérlő (7.1), Intel Gigabit LAN-csatlakozó, 1× PCI Express x16 (3.0), 1× PCI Express x16 (4× sebesség), 2× PCI Express x1, 2× PCI, Crossfire-támogatás, 4× SATA III, 2× SATA II

**Pro:**  
kimagasló ár/érték arány, remek felszereltség

**Kontra:**  
nincs SLI-támogatás, csak két USB 3.0 hátul

88

zérő sem maradhatott le az alaplapról, ami a hátlapon található aranyozott jack-csatlakozókon keresztül preseli ki magából a hangot. Többkártyás kiépítés is lehetséges a SNIPER B5-tel, ám kizárólag az AMD CrossFire megoldása támogatott – Nvidia GeForce kártyából maximum egy darab használható csak, vagyis az SLI kimarad a mókából. A négy darab DDR3 memóriaslotot maximum összesen 32 gigabájtnyi modulal tömhetjük meg, melyek 1,5 volton üzemelnek 1600/1333 MHz-cel, de a túlhajtás, mint említettük, itt is lehetséges. A hátlapi csatlakozók között két PS/2 port, egy koaxális audiokimenet, egy HDMI (a processzorba integrált Intel HD GPU-hoz), négy USB 2, két USB 3, egy optikai audiokimenet, egy gigabites LAN-csatlakozó és ez analóg hangkimenetek lapulnak meg. Egy, az átlagnál jobban felszerelt, középkategóriás gamer-alaplapot ismerhettünk meg a Gigabyte G1.SNIPER B5 személyében; az SLI-támogatás hiánya kissé fájdalmas, de ezen kívül mindent megkapunk, amire a legtöbb játékosnak szüksége van. A legsebbe pedig az ára – megközelítőleg 28 000 forintért már hozzá is juthatunk a Gigabyte termékéhez.

## Visszafogott játékos Trust GXT 280

**H**IVATÁSOMBÓL FAKADÓAN RENGETEGET GÉPELEK, EZÉRT NÁLAM DÖNTŐ TÉNYEZŐ BILLENTYŰZET VÁSÁRLÁSOKOR, HOGY MENNYIRE TALÁLOM GYORSNAK A SZÖVEG-BEVITELT és kényelmesnek a hosszabb távú használatot – ebből a két szempontból a Trust GXT 280 majdnem hibátlanul vette az első akadályt. Miután nem jár komolyabb zajjal az intenzív pötyögés, nem fenyegeti az a veszély, hogy az ember álmátlan-ságban szenvedő oldalbordája egy hirtelen felindulástól vezérelve kettétörje a deszkát. A diszkrét éjszakai használatot (értsd: nem ég a villany) támogatja a LED-es (zöld, sárga, piros) világítás is. Az anyagminőséggel ugyanakkor nem voltam maradéktalanul megelégedve az olcsó hatást kel-tő, érdes tapintású billentyűk miatt. A mindössze 358 grammos, 27×466×176 milliméteres klaviatúra fekete komorságát mindössze egy kevéske ezüstszürke törí meg, alul egy díszítőelemként szolgáló kitüremkedés a típuszámmal, felül pedig a

## INFO

**Forgalmazó:**  
Cédrus Kft.  
**Ár:** 12 990 Ft  
**Web:** trust.com

**Specifikáció:**  
Windows XP/ Vista/ 7/ 8-kompatibilitás, USB 2.0+-támogatás, internethozzáférés a szoftverek letöltéséhez, tájékoztató a csomagolásban

**Pro:**  
világító billentyűk, szoftverrel átkonfigurálható, magyar

**Kontra:**  
nincsenek programozható makrók, tudásához képest picit drága, nem jár hozzá csuklótámasz

77

3-4-3-as felosztást követő multimédia-gombokkal. Ezekkel szabályozhatjuk a hangerőt, kapcsolhatjuk ki és be a háttérvilágítást, választhatunk színt, hívhatjuk fel a számítógépeablakot, ugorhatunk levelezésünkre, a böngészőben beállított startoldalra, a könyvjelzőre, illetve kereshetünk a böngészőben. Noha a GXT 280-at gamer-billentyűzetként tartja számon a Trust, ezen a téren meglehetősen kevés extrával rendelkezik, így a programozható makrókra vágyó profiknak nem tudom nyugodt szívvel ajánlani. Még úgy sem, hogy a gyártó oldaláról letölthető KeyTweak szoftver révén átkonfigurálhatjuk a billentyűket, ami akkor jön jól, ha olyan – eredetileg konzol-exkluzívnak készült – játékba botlunk bele, amelynek PC-s változata az égdarta világon semmiféle szeretetet nem kapott. Egyértelműen jó hír viszont, hogy modern beviteli eszközként részesült az

ún. anti-ghosting technológia áldásából, ami azzal jár, hogy egyszerre akár hat klaviatúrára is rátapadhatunk anélkül, hogy kihagyást éreznénk. Persze még ez a fajta védelem sem jelent garanciát arra, hogy amikor megpróbálom feltörölni a padlót Mocsy Deathstroke-jával (Green Arrow for president) az *Injustice: Gods Among Us* PC-s változatában, minden egyes inputot érzekelni fog, amilyen parázs csatákat vívunk.



## Takarékos apróság

# Lenovo IdeaPad Miix 10

**A TÁBLAGÉP-NOTEBOOK HIBRIDEK EGYIK LEGOLCSÓBB WINDOWS 8-AS SZEREPLŐJE A LENOVO APRÓSÁGA, AMI 150-155 EZER FORINTOS ÁTLAGÁRAVAL KI- FEJEZETLEN JÓ ÁR/ÉRTÉK ARÁNYT KÉPVISEL.** A Miix elnevezésű gép egy digitális mappával mutat hasonlóságot, legalábbis a kialakítását tekintve minden- képpen. Az átlagnak megfelelő tablettel kell beérnünk, egy 10,1 hüvelykes, ön- magában is jól hordozható eszköz üti a markunkat „személyében”. A notebookfunkciót a mellékelt quick flip védőkkel érhetjük el, amiben egy teljes kiosztású billentyűzetet bujtattak el. A Lenovo itt is kényelmes és ergonomikus gombokat alkalmazott, a gépelési komfort rendben is van, kár, hogy a tapipadot lespórolták róla, és az egyetlen microUSB-kaput a tok használatával ellefelelhetjük. Szerecsére ma már rengeteg vezeték nélküli egér kapható, nem vagyunk USB-hez kötve. A legtöbb

hibrid tablethez hasonlóan ennek a toknak is problémás a dőlésszöge, hiszen nem lehet kedvünk szerint pozicionálni, döntögetni. A rögzítést viszont egész jól oldották meg, a kijelző akkor sem akar elborulni és hasra esni, ha éppen ölben kell gépelnünk. Tabletként használva picit más kép alakul ki az eszközről: nagyon szép a kialakítása, és az anyaghasználat is minőségi. A 16:9-es arányú kijelző borítása karcállóknak tűnik,



## INFO

**Forgalmazó:** Lenovo Magyarország  
**Ár:** kb. 155 000 Ft  
**Web:** lenovo.hu

**Specifikáció:** 10,1 IPS-kijelző, 1366×768 felbontás, 1,8 GHz Intel Atom Z2760, Intel HD Graphics, 2 GB DDR2, 64 GB SSD, microHDMI/USB/SD, 3,5 mm audio jack, négycellás 3750 mAh akkumulátor, 8,5 óra üzemidő, 265×173×10,1 mm, 580 g

**Pro:** jó ár/érték arány, csön- des passzív hűtés

**Kontra:** kis tárhelykapacitás, tapipad hiánya, kevés csatlakozó

# 86

az ujjlenyomatokat viszont ren- desen gyűjti. Működés közben megle- pően csendesen teszi a dolgát, for- gó alkatrészt nem találni benne, a hűtést is passzívan oldották meg. A kis teljesítményű Atom procesz- szor nem termel túl sok hőt, és az integrált grafika sem forrasítja át a gépházat, ezért az végig hűvös marad, 30-32 fokot lehet mérni a hátlapján.

Az előtelepített 64 bites rendszer sebessége kielégítő, viszont saj- nos csak 2 GB áll a gép szolgálá- tába, amiből még a grafikus chip is leválaszt egy keveset. A Windows élményindexé- ből ugyan csak 3.3-at kapott meg, de nem tapasztaltunk különösebb lassulást vagy akadást, sőt a másolási fel- adatoknál és a programok indításánál éreződik a me- móriaalapú tárolás jóté- kony hatása is. A Lenovo Miix igazi erőssége a kis fogyasztás, ami Wi-Fi- vel öt óra működést, spórolósan akár 8-9 órát is jelenthet.

## Profi munkatárs Haswell alapon

# HP Split13 x2

**S IKERESEN FOLYTATJA A HP AZ X2-ES KONCEPCIÓJÁT, AMIT AZ ENY SORO- ZATNÁL IS LÁTTUNK MÁR.** Az alap itt is egy 13,3 hüvelykes, táblagéppé alakítható gép, ami még a „pont jól használható” kategória alját jelenti, legalábbis notebook-visszonylatban. Egy nagyobb kezű felhasználó kényelmesen elboldogul majd a billentyűzettel, külső egér nélkül pedig a tapipad is alkalmas lehet hosszabb és komolyabb munkára. A 2,3 kilogramm össztömeg nem kevés, ebből egy kilót a tabletre, a maradékot az összes csatlakozóval rendelkező dokkolóra kell kalkulálni. Táskában jól utaztatható ez a kategória, ellenben kézben cipelve csak az egykilós tabletrész is már megterhelő lehet.

A nagyobb méretre való tekintettel elvártuk volna a HP-től, hogy ne csupán profi Beats Audio hang- rendszerrel és full HD webkamerával, de minősé- gi kijelzővel is megörvendeztessen minket. Sajnos azonban csak egy átlagos HD-kijelzőt kapunk, ami- nél azért láttunk már jobb felbontású példányt is. A fényerő jónak tűnik, ám ez a modell sem szeret a szabadban, főleg napon tartózkodni, a tükröző- déssel meg kell barátkoznunk. Szobában viszont jól használható, irodai környezetben is megállja a helyét. A táblagép dokkolójába plusz aksit telepítet- tek, így az opcionális HDD-vel egyetemben jól ki- használták a rendelkezésre álló teret. Az akkumulá-

## INFO

**Forgalmazó:** HP Magyarország  
**Ár:** kb. 260 000 Ft  
**Web:** hp.hu

**Specifikáció:** 13,3" kijelző, 1366×768 felbontás, 1,7 GHz Intel Core i5 Haswell procesz- szor, Intel HD 4400, 4 GB DDR3 memória, 64 GB SSD+HDD, USB 3.0, USB 2.0, HDMI, SD-olvasó, 3,5 mm jack, 3 cellás 33+32 Wh akkumulátor, 11 óra üzemidő, 229×679×433 mm, 1 kg

**Pro:** kényelmes billentyűzet és tapipad, jó teljesít- mény, két akkumulátor

**Kontra:** nem FHD a kijelző, nehéz és nagy, dokkolón vannak a csatlakozók

# 88

toros üzemidő Wi-Fi nélkül elérheti a 10-11 órát is, folyamatos internetezés- sel és komolyabb terheléssel viszont ez az érték 5-6 órára redukálódhat.

A jó fogyasztást és a megfelelő telje- sítményt a takarékos Intel Core i5 Haswell processzor biztosítja, ez nagyjából a felső középkategóriába helyezi a Splitet. A gra- fikus teljesítmény itt is szerény, ezt a procesz- szorba integrált Intel HD 4400 hatá- rozza meg, ami csak alacsony felbontá- son képes olyan friss címeket fut- tatni, mint pél- dával a *Star Craft II: Heart of Swarm*. Hiába, ez a

gép sem játékra készült. Ezt leszámít- va a HP Split13 x2 majdnem minden- re használható, minőségi és szerethető hibrid rendszer. Ha a kijelzőt full HD-ra cserélnék, akár tökéletes is lehetne.



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

SSD

## SanDisk X210 SATA III 256GB

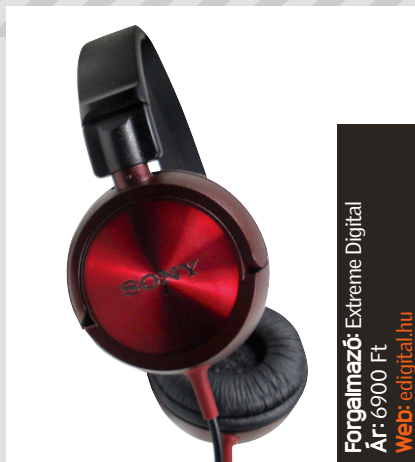


Forgalmazó: Bluechip  
Ár: 70 000 Ft  
Web: bluechip.hu

Kifejezetten olcsón kínál komoly tárolókapacitást a SanDisk, ami az SSD-k világában meglehetősen szokatlan jelenség. Az X210 modell SATA III-aljzattal kapcsolódik gépünkhöz, mérete 2,5". Tárcapacitása összesen 256 GB, ami a gyűjtögető életmódot folytató felhasználókat nem fogja kielégíteni, mindenki másnak bőven elég lesz. Az alacsony ár ellenére meglepően fürge, 505 MB/s írási és 470 MB/s olvasási sebessége a legtöbb játékos-PC-be elég lesz.

FEJHALLGATÓ

## Sony MDR-ZX300



Forgalmazó: Extreme Digital  
Ár: 6900 Ft  
Web: edigital.hu

Nem csupán a gép előtt ülve tehet jó szolgálatot a Sony ZX300 fejpántos fejhallgatója, de útközben MP3-lejátszóról és telefonról is szépen szól. A zárt, fültre felfekvő kialakítás miatt könnyen kizárható a külvilág, a 30 mm-es meghajtóegység neodímium-mágneset tartalmaz, ami elég jó minőségű hangzást generál zenéknél is. A normális középtartományhoz erőteljes basszus jár, így játékokon kívül filmnézéshez is nyugodt szívvel ajánlható.

TÁP

## Enermax Revolution XT 730W 80Plus Gold



Forgalmazó: PC Land  
Ár: 41 000 Ft  
Web: pceland.hu

Composabb gamer-konfigurációkhoz célszerű beszerezni egy erősebb tápot, amiben van kellő potenciál a jövőbeli fejlesztések számára. Ilyen a 80PLUS GOLD minősítésű Enermax Revolution XT-t család, amit nagy energiaigényű rendszerekhez terveztek. A 730 W teljesítmény 92 százalékos hatékonysággal áll rendelkezésünkre 20 és 100 százalékos terhelés mellett. A tápot félmoduláris felépítés, csendes működési és extra alacsony készenléti fogyasztás jellemzi.



### BILLENTYŰZET

- 1 **GeIL EpicGear DeziMator**  
40 000 Ft  
geil.com.tw
- 2 **Razer DeathStalker**  
25 000 Ft  
razerzone.com
- 3 **Sharkoon Nightwriter**  
9 000 Ft  
sharkoon.com
- 4 **Modecom MC-8000 Volcano**  
3 500 Ft  
modecom.eu
- 5 **Microsoft Wired Keyboard 200**  
2 000 Ft  
microsoft.com



### EGÉR

- 1 **Logitech G700 Wireless Gaming**  
33 000 Ft  
logitech.hu
- 2 **Razer Orochi 2013 - EU**  
20 000 Ft  
razerzone.com
- TIPP 3 **SteelSeries Kinzu V2**  
13 500 Ft  
steelseries.com
- 4 **Razer Abyssus**  
11 500 Ft  
razerzone.com
- 5 **Zalman ZM-M500WL**  
6 000 Ft  
zalman.com



### SZÁMÍTÓGÉP-HÁZ

- 1 **Bitfenix Colossus Window**  
48 000 Ft  
bitfenix.com
- 2 **Thermaltake Urban S21**  
20 000 Ft  
thermaltakeusa.com
- 3 **Xigmatek Alfár**  
15 000 Ft  
xigmatek.com
- 4 **Cooler Master Elite 344**  
11 000 Ft  
coolermaster.com
- 5 TIPP **Sharkoon Vaya**  
9 000 Ft  
sharkoon.com



### BAREBONE

- 1 **ASROCK M8 D45**  
151 000 Ft  
ascrock.com
- 2 **GIGABYTE GB-XM12-3227**  
77 900 Ft  
gigabyte.com
- 3 **Sapphire Mini PC Edge-VS8**  
79 000 Ft  
sapphiretech.com
- 4 **Shuttle SH61R4**  
61 000 Ft  
shuttle.com
- 5 TIPP **Intel NUC BOXDCCP847DYE**  
52 000 Ft  
intel.com

## PC Konfiguráló

[bluechip.hu/pckonfigurator](http://bluechip.hu/pckonfigurator)

### OFFICE

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Pentium G3420	16 500 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Gyári	×
<b>Alaplap</b>	ASRock H81M-HDS	13 000 Ft
<b>Memória</b>	Corsair DDR3 1333MHz 4GB	11 600 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Intel® HD Graphics	×
<b>Hangkártya</b>	Integrált	×
<b>SSD</b>	Silicon Power S60 7mm SATA-III 2,5" 120GB	32 500 Ft
<b>DVD-lejátszó/író</b>	Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM fekete	4 500 Ft
<b>Ház</b>	Antec Value Solution VSK-4000E	9 000 Ft
<b>Táp</b>	Antec VP Strictly Power VP350P	11 500 Ft

**ÖSSZESEN** 98 600 Ft

**Monitorral** LG 19EN33S-B 24 000 Ft



### GAMER

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	AMD FX-6300 Black Edition	28 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Arctic Cooling Freezer 13 Univerzális	9 000 Ft
<b>Alaplap</b>	ASRock 970 Pro3 R2.0	20 000 Ft
<b>Memória</b>	Geil EVO Leggera DDR3 PC12800 1600MHz 8GB CL9	23 500 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus R9 270-DC20C-2GD5	57 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Integrált	×
<b>Winchester</b>	WD 3,5" 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue	16 000 Ft
<b>Blu-ray-író</b>	opcionális	×
<b>Ház</b>	Antec Three Hundred Two Fekete	22 000 Ft
<b>Táp</b>	Antec High Current Gamer HCG-520 520W 80+ Bronze	20 000 Ft

**ÖSSZESEN** 195 500 Ft

**Hangkártyával** Asus ROG Xonar Phoebus Solo 33 500 Ft

**SSD-vel** Silicon Power S60 7mm SATA-III 2,5" 120GB 32 500 Ft



### KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i7 4770K	88 500 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Zalman CNPS12X High Performance	24 000 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte Z87-D3HP	36 000 Ft
<b>Memória</b>	Geil EVO Veloce Red DDR3 PC14900 1866MHz 8GB KIT2	24 500 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gigabyte GeForce GTX 770 OC 4GB DDR5	118 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Integrált	×
<b>SSD</b>	Geil Zenith S3 2,5" 120GB	37 000 Ft
<b>Merevlemez</b>	WD 3,5" 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue	16 000 Ft
<b>Ház</b>	Antec Eleven Hundred Fekete	31 000 Ft
<b>Táp</b>	Antec HCG-620M High Current Gamer 620W 80+Bronze	28 000 Ft

**ÖSSZESEN** 403 000 Ft

**Capture kártyával** AVerMedia Live Gamer HD 29 300 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



## TÖKÉLETES HANGMINŐSÉG, EGYENESEN A KOVÁCSMŰHELYBŐL

A Razer vadiúj köntösbe bújtatott fülese nem véletlenül kapta a „kovácsolt” nevet, hiszen a fémes külső nem csak határozott és erőtől duzzadó megjelenést biztosít, az elegancia jegyeit is magán hordozza.

A csúcsmínőségű gamer perifériák gyártója bemutatta közkedvelt high-end gaming fejhallgatója, a Kraken új változatát. Stílusát, funkcióját és kialakítását tekintve a Kraken Forged Edition megegyezik az eredetivel, azonban egy új anyag került felhasználásra: az alumínium. A lényeges különbség tehát a Kraken Pro és az új széria között az anyaghasználatban van. Míg az eredeti, jól megszokott Proban minőségi, szinte elnyúlhatetlen műanyag elemek dominálnak, a Forged Edition hangszórójának felépítése megmunkált és felületkezelt matt textúrájú, repülőgépek gyártásánál használt alumínium.

A Razer büszke arra, hogy minden fejhallgatóját kézzel szereli össze, így jelezve, hogy továbbra is különös gondot fordít a minőségre. Az új széria minden tagja 40 mm-es hangszóró egységgel lett szerelve, mely kiválóan szólaltat meg minden hangtartományt. A tökéletes audio élményt tovább fokozza a neodmium mágnesek egyedien szép hangmegjelentési tulajdonsága. A magas, közép és mély tartományok tisztasága koncertélménnyé varázsolja a zenehallgatást és életszerűvé teszi a játékok minden apró nesztét. A fülkagyló rész műbőr fülpármát kapott, az állítható fejpánttal kényelmes használatot biztosít akár hosszú távon is.

A fülhallgató mellé egy prémium borítással ellátott kemény tokot is kapunk, ami megvédi a fülest egy hosszabb úton. A fülkagyló behajtható, ezáltal kis helyen is elfér. A fülhallgatóhoz 2 cserélhető kábelt kapunk. Az egyik egy 2,5 méter hosszú 3,5 mm-s audio kábel, a másik egy mikrofonnal ellátott vezeték, amivel fogadhatunk, vagy kezdeményezhetünk hívásokat, akár okostelefonunkhoz csatlakoztatva is. A gyártótól kapunk egy 6,35 mm-es audio csatlakozót is, így könnyedén kapcsolódhatunk otthoni audio rendszerekhez. A Razer Kraken Forged Edition fülese hamarosan kapható lesz nálunk is, az ára 300 USD köré tehető majd.



További Razer termékekért nézz szét a [bluechip.hu](http://bluechip.hu) webáruházban, vagy látogass el a Razer Magyarország Facebook oldalára!

# KULT

Hogyan tegyük jobbá a világot az online játékokkal?

## ÖSSZETÖRT VALÓSÁG

**H**A ÉVEKKEL EZELŐTT ÁLLTUNK VOLNA ELŐ A GONDOLATTAL, HOGY A

**VIDEOJÁTÉKOK JOBBÁ TEHETIK AZ EMBEREK ÉLETÉT, BIZTOS, HOGY KINEVETTEK VOLNA MIN-KET.**

Hiszen a videojátékok általános megítélése a közgondolkodásban és tudományos berkekben is sokkal inkább az időpocsékolással, az agresszivitással és egyéb negatív jelzőkkel kapcsolódott össze. Jane McGonigal kutatási eredményei azonban rámutattak arra, hogy a játékok igenis lehetnek pozitív hatással az emberekre, és bár azóta is sok szkepticizmus fogadja álláspontját, egyre többen támogatják.

**MIÉRT IS TÖRT ÖSSZE A VALÓSÁGUNK?**

Jane fő üzenetét könyvében foglalta össze, ami Reality is broken (Összetört valóság) címmel hamar best-seller lett. De miért is gondolja Jane, hogy a valóság összetört? Miközben kutatásaiban azt vizsgálta, hogy a játékoknak miért van ilyen erős hatása ránk, illetve hogy az emberiség miért játszik több mint hárommillió órát egy héten, észrevette, hogy sok játékos rengeteg pozitív érzelmről számol be. A játékkalkalmak alatt jóval motiváltabbnak érzik magukat, erősebben inspirálják őket a kihívások, és szívesebben kooperálnak vagy ismerkednek meg új emberekkel, mint a való életükben. Ez természetesen nem feltétlenül jelent problémát, de érdekes, hogy hatékonyabban tudjuk ezeket az igényeinket a virtuális környezetben kielégíteni, mint a valóságban. Ez pedig egyértelműen rámutat ar-

”

**A JÖVŐ EGY JÁTÉKOS NEMZEDÉKÉ, EZÉRT FOGLALKOZNI KELL AZZAL, HOGY MILYEN KÉSZSÉGEKET SAJÁTÍTANAK EL A JÁTÉKOKBÓL**

**KIK VAGYUNK?**

Nevünk Nagygyörgy Katalin pszichológus és Király (Pápay) Orsolya szociológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Dr. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációját és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

ra, hogy valóságunkkal probléma van. Hiszen miért kéne egy virtuális világnak boldogabbá tennie minket, mint a valóságnak? Miért ne érezhetnénk egyformán motiváltnak, optimistának, együttműködőnek stb. magunkat? Ha ezeket a pozitív érzéseket sikerül felfedeznünk a való életünkben is, igazi életminőségi javulást érhetünk el.

**MIÉRT TESZNEK MINKET BOLDOGGÁ A JÁTÉKOK?**

A videojátékok pozitív érzelmeket váltanak ki, és erősítik szociális kapcsolatunkat, ezek pe-



dig mind a boldogságunkhoz, mind az egészségünk megőrzéséhez hozzájárulnak. Jane 14 pontban foglalta össze azokat a jellemzőket, amelyek miatt a játékokat jelenleg sokkal többre értékeljük a valóságnál:

**1. Megfelelő kihívások:** Hétköznapi életünk feladatai sokszor túl könnyűek. A játékokban ezzel szemben folyamatosan olyan kihívásokkal és megmérettetésekkel találjuk szembe magunkat, amelyek az éppen aktuális készségeinkhez mértek, így folyamatosan fejlődhetünk, nem unatkozunk.

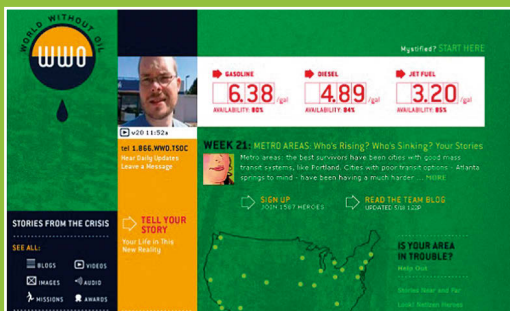
# ELŐREMOZDÍTÓ JÁTÉKOK

**superbetter.com:** Ez egy olyan játék, amit Jane saját fejszereje alatt talált ki még 2009-ben, és mivel számára sokat segített a gyógyulásban, remélte, hogy másnak is hasznára válhat. Röviden: a játék célja az, hogy egy szuperhős bőrébe bújva vágyainkat megvalósítható célokká alakítsuk, majd meghatározzuk a célhoz vezető küldetésekét.

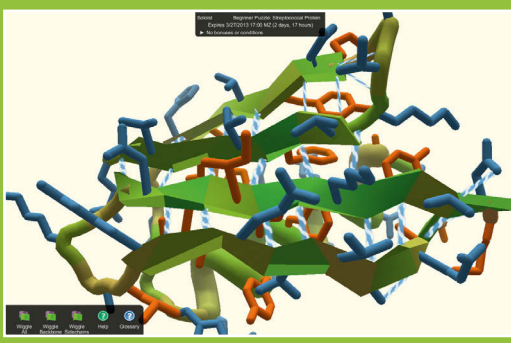


**worldwithoutoil.org:** Ez egy olyan sokszereplős, komoly játék, amely 2007-ben volt játszható, és amelyben a játékosok egy olyan alternatív valóságban próbálhatták ki magukat, amelyben a világ kőolajkészlete immár nem tudta fedezni az aktuális igényeket. Rengeteg játékos vett részt konstruktív feladatban, és közülük sokan számoltak be arról, hogy azóta valós életükben is környezet-tudatosabban élnek (Jane McGonigal projektje).

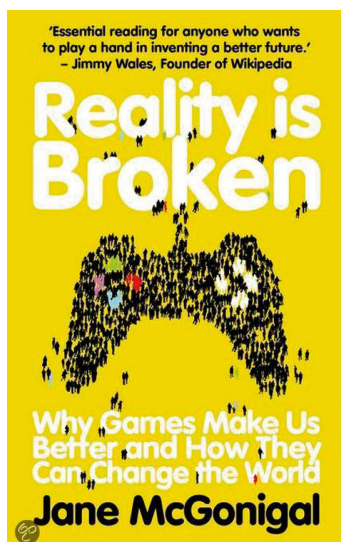
**fold.it:** Ebben a játékban a résztvevők közös erőbedobással (ami nem igényelt előzetes tanulást) megoldották egy



AIDS-kutatási kérdést. A közösség így szórakozva járulhatott hozzá egy nagyon fontos probléma megoldásához, miközben mindannyian tisztában voltak vele, hogy egy nagy kutatás együttműködő kollégái (egy amerikai kutatócsoport projektje).



- 2. Érzelmű aktivitás:** A játékokban energiáinkat hihetetlen optimizmussal fókuszáljuk az elvégzendő tevékenységre, amiben ezáltal egyre jobbak és sikeresebbek leszünk. Sajnos ilyen ösztönzést a valóságban ritkán tapasztalunk.
- 3. Kielégítő munka:** A játékokkal összehasonlítva a valóságban gyakran nem érezzük magunkat túl produktívnak, mert nem világos a saját munkánk és a vállalat céljai közötti kapcsolat. A játékokban ellenben mindig egyértelmű küldetéseket kapunk olyan gyakorlati feladatokkal, amelyekről tudjuk, hogyan vezetnek a küldetés teljesítéséhez.
- 4. Remény a sikerre:** A játékok eloszlatják a bukásból származó teljesítményszorongást, és ezáltal elősegítik a sikeres teljesítést. A valóságban a kudarc élménye sokszor reménytelenséget kelt.
- 5. Erősebb szociális kapcsolat:** A játékok struktúrájuknál fogva összetartó közösségeket hoznak létre, és aktívvá teszik a tagokat. Minél több időt töltünk aktívan egy ilyen közösség tagjaként, annál több pozitív érzelmeket élünk át. A valóságban sajnos a legtöbb helyzet nem kedvez az ilyen közösségek kialakulásának.
- 6. Különleges küldetések:** A játék segít abban, hogy valami nagyobb, hő-



siesebb vagy különlegesebb esemény részesévé váljunk, és ezzel a tevékenységünk értékét és jelentőségét is megnöveli. A valóságban ritkán adódik lehetőségünk arra, hogy valami nagy dolog részesévé váljunk.

- 7. Résztétel teljes szívvel:** A játékokban olyan motivációk élednek bennünk, amelyek arra ösztönöznek minket, hogy teljes erőbedobással végezzük feladatainkat. A valóságban ritkán kapunk olyan megmért-

tevéseket, amelyeknek hatására ilyen erős bevonódást érzünk.

- 8. Jelentés-teli jutalmak, amikor a leginkább szükségünk van rájuk:** A játékokban a megmértetésekkel arányos jutalmakat kapunk, így energiabefektetésünket mindig megfelelően és igazságosan jutalmazza a játék. Ez a valóságban szintén nem mindig történik így.
- 9. Móka ismeretlenekkel:** A legtöbb játék segít összehozni a közösségeket egy magasabb cél érdekében. A valóságban az emberek általában nehezebben ismerkednek, és nehezebben hoznak létre ilyen jól működő csoportosulásokat.
- 10. Boldogság-hack:** A játékok megfelelő környezetet és körülményeket adnak arra, hogy kipróbáljunk olyan tevékenységeket, amelyek hozzájárulhatnak egy boldogabb élethez (mint például hogy mozogjunk/táncoljunk többet). A valóságban lehet, hogy nehezen vesszük rá magunkat egy táncanfolyamra, de boldogan vetjük vele magunkat a *Just Dance 4*-be.
- 11. Hozzájárulás egy fenntartható gazdaság létrehozásához:** Az úgynevezett komoly játékok játékosok tízezreit vonják be a világot érintő valós problémák megoldásába (lásd a keretes szövegeket).

- 12. Különleges győzelmek:** A játék segít inspiráló célokat kitűzni és összehozni egy csapatot egy szinte lehetetlennek tűnő küldetésre is.

- 13. Tízezer órányi együttműködés (Egy fiatal átlagosan ennyi időt fektet a videojátékokba.):** A játékok segítik összehangolni erőfeszítéseinket egy rendezett környezetben, és megadják a lehetőséget az együttműködésre, amiből hatalmas pozitív energiát meríthetünk.

- 14. Sokszereplős jövőbelátás:** A játékok segítségünkre lehetnek abban, hogy elképzeljünk és életre is hívjunk egy szebb jövőt (jó példa erre a *World Without Oil* nevű játék).

Jane szerint, ha a játékban szerzett tapasztalatainkat át tudnánk emelni a valóságba, egy jobb és boldogabb életet élhetnénk mindannyian. A kérdés az, hogy hogyan valósítható meg ez a fajta tudástranszfer? Egy mai átlagos fiatal 21 éves koráig legalább tízezer órát tölt játékokkal (ez legalább annynyi idő, mint amennyit tanulással töltenek). Rendelkezünk tehát egy olyan játékosbázissal, aminek tagjai igazán jók a játékokban. A kérdés már csak az, hogy a játéktervezők képesek lesznek-e úgy alakítani a játékokat, hogy az azokban szerzett tudást a játékosok a saját életükben is alkalmazhassák.

## JÁTÉKTERVEZŐI NOBEL-DÍJ

Jane egyik legfontosabb üzenete: a játéktervezőknek adatott meg, hogy tömegek életére pozitív hatással legyenek. Ha mindannyian el tudunk majd mélyedni egy olyan játékban, amely jobbra és boldogabbá teszi életünket, sokkal könnyebb lesz az ott szerzett tudást a valós életünkben is kamatoztatnunk. Természetesen nem minden játéknak kell ilyen célokat dédelgetnie, de amelyik képes lesz egy globális életminőség-javulást előidézni valóságunkban is, mindenképpen megérdemli a Nobel-díjat. A jövő egy játékos nemzedéke, ezért foglalkoznunk kell azzal, hogy milyen készségeket sajátíthatnak el a játékokból.

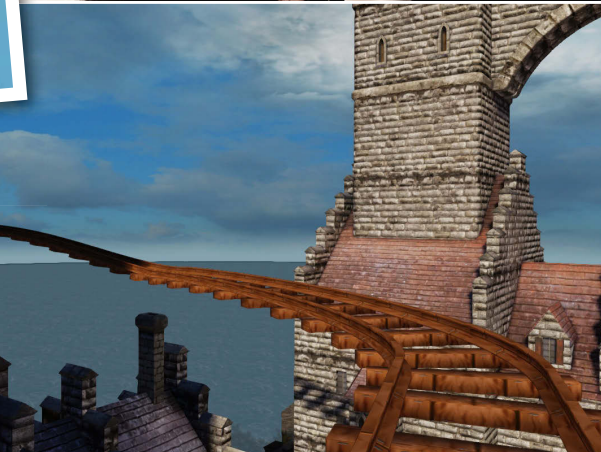
*Kata és Orsi*

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[janemcgonigal.com](http://janemcgonigal.com)

**TED.com (video):** Jane McGonigal: Az online játék jobbá teheti a világot **Reality is broken** (bővebben a 14 pont háttéréről.)

**Az AIDS-kutatás:** Firas Khatib és munkatársai (2011) Crystal structure of a monomeric retroviral protease solved by protein folding game players. *Nature Structural & Molecular Biology*, 18, 1175-1177.



## MI IS AZ A SIMHOUSE?

A SimHouse Kft. professzionális autószimulátorok fejlesztésével és építésével foglalkozik oktatási és szórakoztatási célokra egyaránt. A minél hitelesebb szimuláció megteremtése érdekében a legmodernebb technológiákat alkalmazzák (ülésmozgató, reális vezetési élményt nyújtó kezelőszervek, többmonitoros rendszerek stb.), és Magyarországon az elsők között voltak, akik csatlakoztak az Oculus Rift Kickstarter projekthez. Az elmúlt hónapokat az Oculus Rift lehetőségeinek kiismerésével és a szimulátorokhoz illesztésével töltötték. Az Oculus Rift és a szimulátor (autós vagy repülőgépes) egyaránt kipróbálható budapesti bemutatótermükben.

Elérhetőségek:  
+36 20 289 0929  
[www.simhouse.hu](http://www.simhouse.hu)



## Az igazi next-gen

# OCULUS RIFT

## H AJLAMOSAK VAGYUNK AXIÓMAKÉNT KEZELNI AZT A MEGÁLLAPÍTÁST, HOGY AZ ÚJ KONZOLOK NEXT-GEN SZÍNVONALAT KÉPVISELNEK.

Egészen mostanáig mi is látatlanban elfogadtuk ezt, viszont az Oculus Rift kipróbálása után hazamentünk, és átgondoltuk az életünket. Figyelem, a nyugalom megzavarására alkalmas gondolatok következnek.

### SISAK V2.0

Nem az Oculus Rift az első próbálkozás a virtuális valóság megzabolázására. Volt szerencsénk kipróbálni még a 90-es évek közepén a VFX-1-et, ami az árához képest nem igazán tudott semmit. Ezt a fejlesztők is belátták, ezért közel húsz évig nem is következett komolyabb próbálkozás arra, hogy felélesszék ezt a technológiát. Az áttörést az a sikeres Kickstarter program jelentette, amivel közel két és félmilliárd dollár adtak össze közösségi finanszírozásban (pedig mindössze 250 ezer volt a kitűzött cél). A pénz mellé sikerült játékipari legendákat is megnyerniük, például John Carmackot, akinek minden egyes szavára dollármilliárdokat mozgató nagyvállalatok ugrottak. John november végén igazolt át az Oculus Rift csapatához, ami azért jelent valamit.

A fejlesztői rendszert viszonylag olcsón, mindössze 300 dollárért be lehet szerezni

az Oculus Rift weboldalán, de ezidáig senki sem jelentkezett a GameStar szerkesztőségében egy ilyen sisakkal. A SimHouse fejlesztőcsapata azonban megtörte a jéget, és meghívott minket irodájukba, ahol kipróbálhattuk ezt a fura kinézetű berendezést. Kiss Attila, a cég fejlesztője volt a segítségünkre, ő magyarázta el azokat az apró trükköket, amelyeket betartva még élvezetesebb élményt képes nyújtani az Oculus Rift. Maga a sisak meglepően könnyű, és elképesztően kényelmes. Úgy kell elképzelni, mintha egy sötétített üvegfű siseműveget vennénk fel, melyben két lencsén keresztül nézzük a négyeclos kijelzőket. Egyszerre kettőt, mégpedig 3D-ben. A fejlesztői kit felbontása nem igazán magas, mindössze 1280×800 (ráadásul ezt felezni kell, mivel ugye két szemünk van), de a fejlesztők fogadkoznak, hogy a bolti változat már full HD felbontást tud majd, sőt egyes látnokok már 4K változatokat is vizionáltak. Egy gumírozott fejpánt gondoskodott arról, hogy ne essen le a fejünkről a szerkezet, ezzel mondjuk egyszer sem volt gond a közel kétórás teszt alatt.

### ÉS HOL A HÁNYÓZACSKÓ?

Eminens tanulókra jellemző alapossággal olvastam utána az Oculus Riftnek a tényleges teszt előtt, s mindenhol megemlítették a fejfájást, a hányingert és a szédülést mint mellékhatást. A SimHouse megnyugtatót,

hogy embere válogatja, kinél milyen hatást vált ki a szerkezet. Volt olyan tesztelő, aki az első óra után olyan migrént kapott, hogy kénytelen volt lefeküdni aludni, de a második alkalom után szinte semmiféle negatív élményt nem tapasztalt. Mások egészen jól bírták a techdemókat, de abban a pillanatban, amikor ténylegesen megmozdultak egy FPS-ben, azonnal rosszul lettek. A taccsig szerencsére senki sem jutott el (vagy csak nekünk nem merték bevallani), így bátran felhúztuk a fejünkre a sisakot. Az ezt követő közel két órában semmiféle kellemetlen élményt nem tapasztaltunk, teljesen jól bírtuk még a háromkörös hullámvasutat is, ami általában megviseli a kezdőket. Legálabbis minket ezzel kábítottak.

### VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN JÁRTAM...

A bemutató a szokásos csili-vili techdemókkal kezdődött: először a világűrűl néztünk le a Földre és a Holdra, majd egy előre felvett videóban egy Forma 1-es Red Bull versenyautóban ülve száguldozhattunk egy versenypályán, aztán meg különféle repülőlékkel hasítottuk az eget a hófödte hegy-csúcsok között. Az élmény egészen egyedül volt, de még mindig úgy éreztem magam, mint aki egy 3D-s filmben ül, és csak néz ki a fejből az Oculus Riftten keresztül. Segítőim szenzorai egészen jól működtek, mivel megéreztek, hogy ennyivel nem elég-

szem meg, így szép lassan bevezettek az igazi 3D-élménybe.

Először egy virtuális moziteremben sétálhattam a széksorok között, miközben egy 3D-s reklámfilm futott az óriási vásznon. Ez először roppant furcsa volt, hiszen a kezembe nyomott kontrollerral csak mozogni tudtam, a megszokott „jobb stickkel körbenézek” funkció teljesen le volt tiltva, arra ott voltak a nyakizmaim. A következő állomás egy csendes-óceáni repülőter volt a *War Thunder*-ben, ahol egy japán Zero vadászgéppel repkedhettünk a szigetvilágban. Volt szerencsém igazából is repülni kisgéppel, s tényleg hasonló érzést adott az Oculus Rift. A neten kering egy videó egy lelkes rajongó által készített Star Wars „trench run”-ról, még belegendolni is félelmetes, hogy mekkora élmény lesz majd beülni egy modern X-Wing pilótafülkéjébe, és szétlőni a birodalmi csillagrombolók pajzsgenerátorait.

A repülés után visszatértünk a földre, be egyenesen egy MMO autóverseny kelletős közepébe, ahol nézőként becsatlakoztunk egy Nascar körverseny startjába. Maga a verseny nem volt nagyon izgalmas, de az a tény, hogy verseny közben tetszés szerint váltogathattunk az autók között teljesen 3D-ben, valami elképesztő volt. A sebességérzet is nagyon ott volt, olyan 80 és 100 fps között repesztettek a versenyautókat, amit különösen akkor érzékelünk félel-

metesnek, amikor a kerékre szerelt kameránézetre váltottunk.

### A FELNŐTT TARTALOM RENESZÁNSZA

Mint minden egészséges férfiembernek, nekünk is az elsők között jutott eszünkbe az Oculus Rift 18+-os felhasználása. Egyelőre még nincs XXX tartalom a Riftre, de van egy olyan érzésünk, hogy a fejlesztők hamar megtalálják a módját annak, hogy kihasználják az eszközben rejlő lehetőségeket a szexualitás terén is. Egyelőre meg kellett elégednünk egy nagyon részletesen kidolgozott csoportképpel, ahol félméztelen nőket és férfiakat (gondoltak a női gamerekre is) járhatunk körbe a virtuális valóságban. A modellek egészen realisztikusan voltak kidolgozva, szinte minden szőrszál a helyén volt (most természetesen a tarkón lévő apró pihékre gondolok, mielőtt valaki félreértene), sőt a modellezők odáig merészkedtek, hogy néhány nőnek narancsbőrt is generáltak a fenekére. Ezen a ponton aztán mindenki nyugodtan elengedheti a fantáziáját, elképesztő változásoknak lehetünk majd szemtanúi az elkövetkezendő öt évben. Összességében elmondható, hogy első találkozásunk az Oculus Rifttel nagyon jól sikerült, óriási lehetőségek rejlenek ebben a technológiában, nagy dolgokat fogunk látni az elkövetkezendő öt évben. A jövő elkezdődött, ne maradjunk le róla.

Mocsy



## INTERJÚ KISS ATILÁVAL, A SIMHOUSE CSAPATÁNAK A FEJLESZTŐJÉVEL

**GameStar:** Milyen gép kell ahhoz, hogy a sisakban generált kép megmozduljon?

**Kiss Attila:** A tesztgép nem igazán erős, egy két generációval ezelőtti AMD processzor van benne és egy erősebb videokártya, de semmi extra.

**GS:** Mi a helyzet a szemüvegesekkel, ők kimaradnak az Oculus Rift-élményből?

**KA:** Egyáltalán nem; van aki megpróbálja beleerőltetni a szemüvegét a sisakba, amit megtehet, de ilyenkor persze messze nem olyan kényelmes a viselése, mint anélkül. Lehet viszont cserélni a kamerára szerelt műanyag lencsét, egy optikus viszonylag olcsón tud egyénre szabott műanyag lencsét készíteni, aminek segítségével tökéletesen tudjuk élvezni az Oculus Riften futó tartalmakat.

**GS:** Mit jósolsz az elkövetkezendő öt évre, leváltja a monitort az Oculus Rift?

**KA:** A véleményem az, hogy egyre több tartalom fog megjelenni az Oculus Riftre, és ez alaposan felforgatja gaming szokásainkat. Ahogy fejlődik a technológia, egyre inkább feleslegessé válik a 2D-s kijelző, egyre több játékos fogja választani ezt az új élményt. Az utóbbi években a játékok nagy része unalmas lett, nem tudnak már mit kitalálni a fejlesztők annak érdekében, hogy új dolgokat mutathassanak az egyre többet követelő játékosoknak. Az Oculus Rift ellenben egy egészen egyedi élményt kínál, ami mellett senki sem mehet el szó nélkül.

## AZ ÁTTÖRÉST A SIKERES KICKSTARTER PROGRAM JELENTETTE: KÖZEL KÉT ÉS FÉLMILLIÓ DOLLÁRT ADTAK ÖSSZE KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁSBAN

Innolux HJ0701A-02D 7" LCD van az Oculus Rifftben jelen pillanatban. Amúgy az Innolux Tajvan legnagyobb LCD-gyártója.

Az Oculus Tracker V2 lapka felett azért, hogy a Rift megfelelő módon legyen képes követni fejmozgásunkat. 1000 Hz-re van optimalizálva.

Az irányítódoboz paneljén négy kimenet található: HDMI, DVI, mini-USB, DV-in. VGA-kimenet jelen pillanatban nem támogatott.

Az Oculus Rifthez három pár különböző erősségű lencsét kapunk, de az egyszerű műanyag lencsét bármelyik optikus le tudja gyártani.

Az Oculus Rifftet kevesebb mint tíz perc alatt szét lehet szedni, és az ügyes kezű játékosok meghibásodás esetén könnyedén javíthatják/cserélhetik bármelyik alkatrészt.



Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A)JÁTÉK

## F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, ami mindenképpen megéri a letöltést.



A hónap játéka



## Hearthstone: Heroes of Warcraft

Mire ezt olvassátok, már vagy elindult, vagy csak karnyújtásnyira van a Blizzard kártyabarlangjának ajtaja, amin bárki beléphet. Legyél akár hétvégi harcos, aki egyetlen Warcraft-játékkal sem próbálkozott még, akár Arthas-pizsamás rajongó, megtalálod a neked való kihívást és lehetőségeket a *Hearthstone: Heroes of Warcraft* cí-

mű online kártyajátékban. Minden CCG-nél kulcskérdés, hogy mennyire ingyenes, lehetséges-e egyetlen fillér befizetése nélkül is komoly játékosná válni. A *Hearthstone* esetében a válasz egyértelműen: igen. Hogy ne csak jól hangzó mondatokkal dobálazzak: éppen a Blizzconon rendeztél el, hogy a három csillaggal rendelkező, Master rangú já-

tékosok (tehát a legjobbak legjobbjai) 44%-a egyetlen csomagot sem vett valódi pénzért. Ők a nehezebb, de szórakoztatóbb utat választották: megoldozták az aranyukért.

Csomagokat vehetünk a meccsek alatt nyert vagy a küldetések teljesítéséért kapott aranyból. Az így szerzett lapokból aztán összeállíthatunk magunknak egy olyan paklit, amelyet csak szeretnénk. Ha murloc-seregeket szeretnénk kedvenc hősünk mellé állítani, megtehetjük (ez esetben fontos

mégjegyezni, hogy a murlocok gyorsan halnak). Pakliépítés terén teljes a szabadság, és még segít is a rendszer annak, aki a kártyagyűjteményre nézve a bőség zavarába esne.

A szabályok egyszerűek, nagyjából a harmadik meccsre tisztán fogjuk látni a terepet. A grafikai megjelenítés mesésen magával ragadó, hangulatos és akciódús. A jövőben rengeteg tartalommal bővül majd: új kártyákkal, új hősökkel, új játékmódokkal. Blizzard-minőség, ingyen.

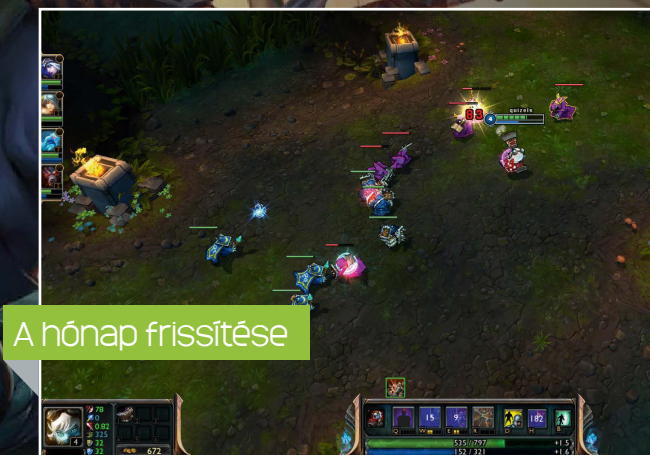
## League of Legends – Preseason 4

Hivatalosan véget ért az egyik legnépszerűbb e-sport-játék harmadik szezonja október 11-én. Ez a gyakorlatban azt jelentette, hogy a játékosok megkapták a ranglétrán elfoglalt helyükhöz illő jutalmakat (töltőképernyő- és profilkereket, ikonokat, az egyedi ward és Elise skint). Ezzel együtt elkezdődött a negyedik szezonra történő felkészülés, amihez egy nagy csokor változás is dukált.

Elsősorban a wardokat szabták át a fejlesztők. A rózsaszín ward eddig felderítette a térkép egy kis darabját, és láthatóvá tette az otthagyt látáthatatlan objektumokat is. Könnyen el lehetett pusztítani, de alapesetben nem láthatta senki. Ez az eszköz most már nem láthatatlan, viszont olcsóbb. Kistestvére a Stealth Ward néven született újjá, és ő továbbra is láthatatlan, ugyanannyiba kerül, csak most már

maximum három lehet belőle ledobni a pályára játékosonként. Emellett bekerült egy új tárgytípus, a trinket.

Az ebbe a kategóriába eső (kezdetben ingyenes) eszközök szintén a wardolást gátolják/segitik. A térkép is több helyen átalakult. A bokrok sűrű nyíráson estek át, bekerült egy új szörnyeteg az ösvények közötti dzsungelbe, és új tárgyak kaptak helyet a bázisokon található boltokban. Több grafikai frissítést is eszközölt a Riot, így már a nevünk és életcsünk sem tűnik el a csaták sűrűjében, a folyó is szebben hullámozik, és a Smite varázslat ellövését követő effekt is teljesen átalakult. Mindennek tetejébe még egy új hős is bemutatkozott – mire ezt olvassátok, Yasou talán már szembe is jött veletek az új világban. Sok sikert a negyedik szezonhoz.



A hónap frissítése







## Star Wars: The Old Republic - Galactic Starfighter

Amikor megjelent a *Star Wars: The Old Republic*, azonnal megszerettük a világot, amibe beléptünk. Egy- valamit mégis hiányoltunk: a háborút, ami a játék címében is ott csillogott. Most ennek egy formája épül be végre a játékba, ami nem más, mint az űrcsaták izgalmát. Bár nem a végtelen űrben, de csillagvadászokat vezetve vonulhatunk majd háborúba saját, testreszabott hajóinkkal, melyekből három típus van a játékban. A Gunship nevéből adódóan komoly tűzerőt hoz be a csataterre, míg a Scout a sebesség-

gével fogja bajba keverni a lassabb lélekvészítővel csatározó pilótákat. A Strike Fighter rengetegféle fegyvert foghat harcra, igazi univerzális csatahajó. Ezeket a járgányokat az induláskor két térben eresztjük össze. A The Lost Shipyards zónában egy birodalmi csillaghajót kell leszednünk vagy megvédenünk, miközben nem árt, ha az azt körülvevő aszteroidákat is kikerüljük. A Kuat Mesasban egy bányatelepet kell elfoglalnunk vagy megvédenünk. Mindezt 12v12-es körülmények között, komoly jutalmakért.

## Dota 2 - Three Spirits

Miközben a nagy riválisnál a játékmenetet komolyan érintő változásokat eszközölnék, addig a műfaj őseinek leszármazottja csak tovább csiszolja a jól bevált formulát. A *Three Spirits* névre keresztelt *Dota 2*-frissítés egyik legnagyobb dobása, hogy nem egy, hanem kapásból három új hőst hoz a csataterre. A parázs, a vihar és a föld szellemei rendkívül erős karakterek, akiket ugyanakkor nem egyszerű kezelni, így mindenképpen csak a tapasztaltabb *Dota 2*-játékosoknak ajánlanánk. Vi-

szont segíteni fogja a kezdőket a coaching, azaz az edzőmód. Meghívhatunk egy barátot vagy akár egy profi játékost is, hogy segítsen minket a tanulás folyamatában egy-egy elleni training viadok alatt, vagy akár élőben figyelve játékunkat vonalakot húzhat a térképre, utasításokat adhat, felvillanthat elemeket a kezelőfelületen, és folyamatosan jó tanácsokkal láthatja el a tanulókat. Azoknak is lesz mit csinálniuk, akiket a gyűjtögetés inspirál: lehet tárgyakat készíteni, vagy fejleszteni azokat.



## Marvel Heroes - Asgard

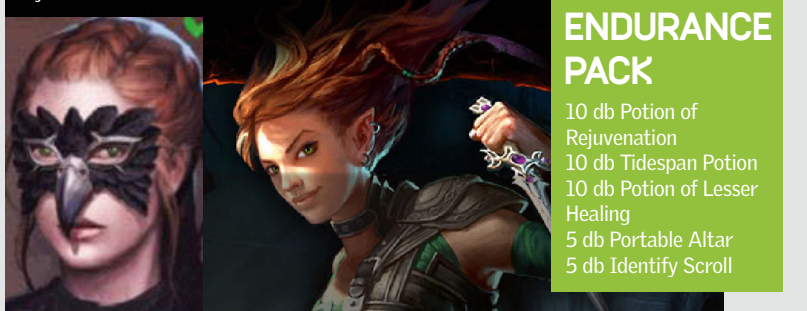
Most, hogy Thor és csapata ismét a mozikban tombol, a *Marvel Heroes* fejlesztői is úgy gondolták, hogy érdemes jobban megismertetni a játékosokat a szárnyas sípkában repkedő szuperhős otthonával. Asgard megannyi látnivalóval és kalanddal ajándékozza meg a kitaláló Marvel-rajongókat, sőt egy plusz játszható karaktert is bedob az amúgy sem szűkös választékba. Magát a tinilányok újdonsült kedvencét, Lokit. Otthonában a csínytevészek isteneként ismerik, de akárhogy is, a közönség kedvenc trükkmestere tartogat néhány nemcsak látványos, de

igen erős varázslatot is a tarsolyában; nem hiába Loki a Marvel univerzum egyik legnagyobb mágusa. Az ő erejének felderítését rátok hagyom, amíg felfedezitek és végigjátsszátok az Asgardban zajló sztoriszálát, melynek részleteit egyébként most is képregényes átvezetőkből ismerhetjük majd meg. Az új játékosoknak is jó hír, hogy most már más hősből választhatnak induláskor, illetve olyan tárgyakat is megszerezhetnek, melyek gyorsítják a tapasztalati pontok gyűjtését, így meglehetősen gyorsan eljuthatnak majd Asgardba.



## Neverwinter - Életmentő csomag és álarc kalandozóknak

Fogadjátok szeretettel a GameStar ajándékát, az italokat, tekerceket és hordozható oltárokat tartalmazó Endurance csomagot, ami jelentősen megkönnyíti a kalandozást Neverwinterben.



### ENDURANCE PACK

- 10 db Potion of Rejuvenation
- 10 db Tidespan Potion
- 10 db Potion of Lesser Healing
- 5 db Portable Altar
- 5 db Identify Scroll

### Felhasználás módja

1. Keresd fel a [kod.gamestar.hu](http://kod.gamestar.hu) oldalt, és írd be a mezőbe a gamestar\_neverwinter kódot
2. A kapott egyedi kódot a <https://my.perfectworld.com/nw/redeemkey> oldalon tudod beváltani (Ha nem rendelkeznél PWE-fiókkal, a <http://www.perfectworld.com/> oldalon a Register/Login menüpont alatt létrehozhatod egyet.)
3. Jelentkezz be PWE-fiókba
4. Üsd be az egyedi kódot a Redeem Key mezőbe, és kattints a Submit gombra
5. Indítsd el a játékot (a *Neverwinter* ingyenes telepítőjét a <http://nw.perfectworld.com/download> oldalról tudod letölteni), majd jelentkezz be karaktereddel
6. Ha még nem tettél volna így, haladj végig az oktatómódon, egészen addig, míg végre találkozol Knox őrmesterrel a Protector's Enclave-ben
7. Látogasd meg a Reward Claims Agentet közvetlenül Knox őrmesterrel szemben, és igényeld tőle jutalmadat
8. A tárgyakat a játékbeli postával kapod meg

Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**Á**THAT MINKET A KARÁCSONYI HANGULAT, MAJD SZÉTVET A PÁTOSZ, ÉS MI LEHETNE AZ ÜNNEP KÖZELEDTÉVEL FELEMELŐBB, MINT KORÁBBI GAMESTAR MAGAZINOK FELETT ELMERENGENI AZ ÉLET KÖRFORGÁSÁRÓL? Hogyan cseperedtünk fel Szittyót vagy Boe-t olvasva, hogyan leveleztünk Gyúval, hogyan lett a mai GameStar az, ami ma lehet? Persze mi genyók vagyunk, ha valami vicceset írnak, akkor azt ki is figurázzuk; nem gond, ők is ezt tennék velünk. Ez egy szép nagy család, vasárnaponként egymást dobáljuk krumplipürével az asztalnál. Illetve karácsonykor hallal. De most inkább csicseregjenek a régiek, olvassuk együtt fennkölt szavakat, s képzeljétek mellé mézeskalácsillatot. Vagy benzint.

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

$$e=\cos x + tgy$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr - dx^2$$



10 ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Eljött az év vége!!! Huhh, nem akartam ekkora közhellyel indítani, de kitört belőlem. Ki tudja, lehet, hogy a front, lehet, hogy a Jupiter áll együtt a B-612-vel, de lehet afelett érzett örömmöm is az ok, hogy 2003 utolsó, decemberi GameStarja valami irgalmatlanul döbbenetesen jóra sikeredett.

Boe-nek üzennék, hogy az embereknek nem ugyanazt jelentik a csillagai. Akik úton járnak, azoknak vezetőül szolgálnak a csillagok. Másoknak nem egyebek csöppnyi kis fényeknél. Ismét mások, a tudósok számára problémák. Persze irodalmi magaslatok nélkül vannak olyanok is, akikből kihozzák a közhelyeket. Szerencsére nem a Doom 3 bétatesztben történt ez, az nagy király volt!



Idézet: Uhu – SWINE teljes játék bemutató

Két évvel ezelőtt jelent meg ez a magyar fejlesztésű alkotás, amely nemcsak látványos grafikájával, hanem meglepő szereplőivel és fergeteges humorával is felkavarta az RTS-ek állóvizét.

Jogosan merül fel a kérdés az emberben, hol volt ilyenkor mazur, aki azóta is hátracsavarja az ember kezét, ha ilyet leírni merészel. Persze az „élő-lélegző környezet” és a „nem tudta leloknai az RTS-ek trónjáról” sablonoktól is tikkelni kezd a szeme. Talán azért, mert 6-7 évig nem volt olyan lapszám, ahol egy megtévedt író nem ilyesmivel akarta volna kitölteni az üres helyeket.



Idézet: Csonti – Hidden & Dangerous II teszt

Hát igen, 1999 érdekes esztendő volt. Akkor sokan a világvégre készültek (a kemény mag tartós tejet sem vett szilveszter felé közeledve), mások bolygónk informatikai rendszerét gondolták összeomlani – megint mások pedig rohamtempóban játékokat fejlesztettek.

Egyszer egy társaságban elhangzott egy sztori arról, hogy valakinek azt mondta az orvosa, tartós tejet már ne vegyen. Mire az egyik lány – nem ő volt a legfényesebb izzó a csillárban – csak annyit kérdezett: „Miért, mi baja lesz a tartós tejtől?” A Hidden & Dangerous II-ről nem beszélgettünk aznap este.



Idézet: mazur – Contract J.A.C.K. teszt

Hiába arcátlanul rövid a játék, már ennyi idő alatt is képes unalmassá válni.

Rövid, pontosan célzott mondattal is ki lehet végezni egy játékot. Persze nem véletlen, hogy ma már egyikünk sem emlékszik a Monolith félresikerült címére. Főleg egy No One Lives Forever 1-2 árnyékában.



5  
ÉVE

GameStar



Idézet: Gyu - Aréna rovat

A poénokról és viccekről – olvass csak el egy-két BZ-cikket, van ott poén bőven. Egyébként pedig a humor az a dolog, amit nem szabad erőltetni – vagy jön magától, vagy inkább ne legyen. Az erőltetett vicc az borzalmas dolog.

Történt ugyanis, hogy az egyik kedves olvasó megjegyezte: lehetne viccesebb is az újság. Még szerencse, hogy nem az volt a válasz, mint a Jó reggelt, Vietnamban Steven Hauk hadnagy egysorosa: „Uram, nekem van humorérzésem.”



Idézet: Vakka - Metro 2033 előzetes

Alighanem a legagresszívabb BKV-ellenőrnek is beletörne a lyukasztója, ha a Metro 2033: The Last Refuge szereplőitől követelné a menetjegyeket. Mert nem minden ok nélkül élnek ők már hosszú évtizedek óta a föld alatt, láttak félelmetesebb dolgot is a sasszemű kallereknél.

Pedig ugyanezt a poszt-apokaliptikus, RPG-elemekkel dúsított túlélőhorror-FPS-t a magyar metróban is el lehetne képzelni, minden körülmény adott hozzá. A „sasszemű kallerek” fajmegnevezés például tökéletes indulás a játék tervezéséhez. Majd felnyomjuk Kickstarterre.



Idézet: Duncan - Prince of Persia teszt

Az „épp hazafelé tartottam egy homokviharral a seggemben” vagy a „ha legközelebb kedveskedni akarsz a lányodnak, vedd el neki pónit” jellegű röffenések nekem szubjektív is el-lenszenvesek voltak, ráadásul igencsak eltérnek attól az archaikus nyelvezettől, amit a játék környezete egyébként indokolna.

Igen, megdöbbenő volt az újragondolt tiniherceg, aki Pókember stílusában dumált ugrálás közben, de végül is a régi herceg meg kussolt végig a kilencvenes években, szóval nincs is alaphelyzet a szémélyiségét illetően. „Bizony színhomok vihara hasított nemesebbik felemben” vagy esetleg „jóuram, leányod örömet alkalomadtán egy törpe ló talán jobban táplálná” mondatokkal jobb lenne?



Idézet: ZeroCool - Left4Dead teszt

Amikor kiderült, hogy a Left 4 Dead miatt készik a HL2 Episode 3, sokakkal együtt csalódtam kicsit: nem hittem, hogy a zombis örület ennyire jól is elsülhet. Láss csodát, ma már azt mondom, mennyire jó, hogy itt egy remek játék, amivel simán kihúzzuk az Episode 3-ig.

Hát, nem húztuk ki.

Idézet: Duncan - Grand Theft Auto V előzetes

Időnk már nem sok van, tehát mielőbb kezdjünk el készülni a verbális csatákra anyukákkal, bajszos gyermekvédőkkel, dauerolt hajú gyermekpszichológusokkal és riadtak mutatkozó, de álszent politikusokkal arról, hogy miért ne tiltsák be a játékot, a Rockstart és úgy általában a videojátékokat rögtön a GTA V megjelenése után.

Mi nagyon szívesen vitatkozunk dauerolt hajú gyermekpszichológusokkal, de sajnos eggyel sem találkoztunk még a GTA V megjelenése óta. Lehet, hogy éppen egy titkos bunkerben beszélik meg, hogyan is kellene betiltatni mindent. Szerencsére egyelőre még nem jutottak döntésre.

Idézet: aDaM - Epic Mickey 2: The Power of Two teszt

Különbben sem vagyok oda a divathurrogóért, különösen Disney-vonalon.

A Disney-vonal divathurrogói egyébként főképpen a „mikiegeres” dolgokat húzzák le; akkor is szektásodni kezdtek sokan, amikor a Star Wars hozzájuk került, de egyelőre csak reménytelen dolgokat láttunk belőle. Szóval igen, a divathurrogás korunk népbetegsége, mindenki úgy szeret fi-kázni, démonizálni, megmondósat játszani, mintha nem lenne holnap.

Idézet: RG - Painkiller: Hell&Damnation teszt

A színházban áramkezü bohócok és a kellékes által szamurájruhába öltöztetett kardos figurák rontanak ránk, ezzel szemben a pályaudvaron az első világháború gázálarcos katonái fogadnak műanyag kukát tologató vénasszonyokkal egyetemben, akik szeméből úgy sugárzik a gyűlölet, mintha éppen akkor kapcsoltuk volna el a tévéjüket másik csatornára, amikor Alejandro Álvarez José Muñoz bevallotta volna, hogy valójában a szabadstrand férfi kabinsába szerelmes.

Hí, ez most akkor milyen játék is?

Idézet: Eprespuszedlee - Nike+ Kinect Training teszt

A szülők jelszava lassan nem a „mozdulj ki néha, ne a gép előtt ülj”, hanem az „állj a Kinect elé egy kicsit” lesz.

Illetve az lenne a csúcs, ha kint a szabadban állna a gyerek a Kinect elé, hogy a nap is érje.



1  
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

A felnőtté válás diszkrét bája

## The Kings of Summer (A nyár királyai)



Film

**NEM IGAZÁN KÉNYEZTETNEK EL MINKET IFJÚSÁGI FILMEKKEL A MOZIKBAN, EZÉRT MEGKÖNYVEBBÜLÉS, AMIKOR SZEMBEJÖN EGY IGAZÁN REMEK DARAB.** S mivel karácsonyhoz közeledvén megnő a rajz-, tánc- és Mikulás-filmek száma, illetve egyetlen blockbuster foglalja el a nézettségi lista tetejét, ami vagy a hobbitokhoz vagy a jedikhez kapcsolódik, inkább visszanyúltam egy hónapot az időben, hogy A nyár királyairól írhattak. Jordan Vogt-Roberts meglepően őszinte filmet rakott le az asztalra, főleg ha figyelembe vesszük, hogy eddig csak tévésorozatokon (pl. a horror-komédia Death Valley) edződött, és ez az első nagyjátékfilmje. A Sundance-fesztivál mindig jó ugródeszka egy alkotás számára, ami jelen esetben is annak bizonyult. A független filmeknek tulajdonképpen könnyebb dolguk van, mint a hollywoodiaknak, és ez a szabadság érződik a címadó mű hangulatán is. Lírai felütéssel indul a mozi, álmódosítás váltakozik az ijesztő valósággal, mígnem pár perc alatt megértjük: két jó barátot látunk, akiknek agyára mennek a szülei. Joe (Nick Robinson) és Patrick (Gabriel Basso) megelégedi a kispolgári életet,

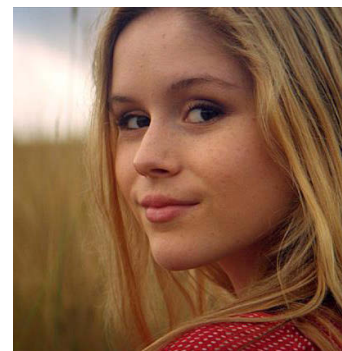
és kivonulnak az erdőbe, hogy önmaguk urai lehessenek. Szinte véletlenül csapódik hozzájuk Biaggio (Moises Arias – aki talán az év legjobb gyerekszínészi alakítását nyújtja), így hárman építik fel házukat. Az inkompetens szülők nem érzékelik kártékony hatásukat, így hiába is keresik őket, úgy tűnik, a fiúk már kényelmesen berendezkedtek az erdőben. Természetesen egy nő az, aki végül is összekuszálja a szálakat, és ehhez kapcsolódik az év egyik legmegrázóbb jelenete, mikor is Joe rádöbben a „valóságra”. A fantáziának amúgy igen-csak kiemelt szerep jut, ezen jelenetek pedig szervesen illeszkednek a cselekményhez. A film igazi erejét a dialógus nélküli, mégis beszédes zenés betétek adják: a többletjelentéssel bíró – sokszor lassított – felvételeket látván visszasírjuk gyermekkorunk ártatlanságát. Joe és Patrick arcszórétének növekedése nemcsak a múlt időt, hanem felnőtté válásukat is jelképezi. Némelyik jelenet kissé irreális (főleg a szülők ábrázolásánál), eltűzött gesztusokkal operál a film: például a kínai étel rendelésekor láthatunk ilyet, de a rendőrök idió-

ta viselkedése sem feltétlenül indokolt. A szülők karikatúraszerű alakjai magyarázhatók azzal, hogy a film a gyerekek szemszögéből ábrázolja az eseményeket, ettől függetlenül itt-ott kilóg a lóláb. Pikáns részlet, hogy a főszereplők családjában felbukkan két szereplő a Városfejlesztési Osztály (Parks and Recreations) című sorozatból, ráadásul itt „külön csónakban eveznek”, de az ember mégsem tudja függetleníteni magát az említett sorozat Ron Swansonjának és Tammyjének karakterétől és csatájuktól. Szerencsére a néha megtorpanó sztorit mindig továbbblendi valami: vagy Biaggio beszólásai vagy a képek szuggesztív ereje. Hiába szól a film a felnőtté válás nehézségeiről, mondhatni mégis lerombolja a családtól és a civilizációtól történő megszabadulás romantikáját. Láttunk már a témában jobb alkotásokat is (Állj mellem, Rémbó fia, Legyek ura, Út a vadonba), de az őszinte ábrázolásmód és a giccskerülés az ez évi kínálat fölé emeli A nyár királyait.

Haka

Ha szíved szerint másfél órára újra gyerek lennél, ne hagyd ki ezt a filmet!

4/5



## Ígéreates gengsztersorozat a The Walking Dead alkotójától

### Mob City

**NEM IS OLYAN RÉG A GENSZTEROSZTAG CÍMŰ FILMRŐL ÉRTEKEZHETTEM**

**A MÁSVILÁGBAN, MOST PEDIG HASONLÓ TÉMÁVAL TÁMADOK ÚJRA, EZÜTTAL A SZOROZATOKNAK FENNTARTOTT HELYEN.** Mivel jelen sorok írásakor még nem került adásba az első rész – hivatalos premier december 4-én –, inkább ajánlóról lesz szó, semmint kritikáról.

A valós történetet feldolgozó Mob City az 1940-es évek Los Angelesében játszódik, ahol a hivatalos szervek örök szemmalomharcukat vívják a szervezett bűnözés ellen. William Parker rendőrfőnök nem kisebb célt tűz ki maga elé, mint hogy dutyiba vágja Mickey Cohent, az alvilág fejét. Ez azonban nehezebb lesz, mint gondolnánk, hiszen nem-

csak maffiózókkal kell megküzdenie, hanem a rendszert belülről rothasztó korrupcióval is. Az alapsztori tehát nem sokban különbözik a Gengsztersztagétól, de lássuk, mi az, ami miatt mégis érdemes lesz benevezni a hetente dupla résszel érkező Mob Cityre.

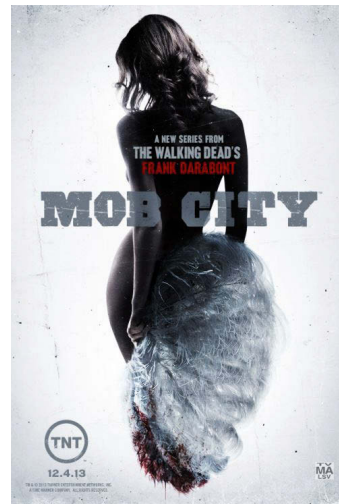
Először is, a sorozat felett nem más bábáskodik, mint Frank Darabont, a The Walking Dead alkotója, ráadásul az első két részt ő maga írta és dirigálta is, ami alaptól bizakodásra adhat okot. Ezt fokozza a veterán sorozatszínészekből álló stáb: Parkert az Elit Alakulatból ismerős Neal McDonough alakítja, megjelenik John Bernthal, a-

Darabont a TWD-ből hozott magával, ismét gonosz szerepben lubickolhat Robert Knepper, a Szökés T-Bagje, Cohent segíti majd Milo Ventimiglia, a Hősök sztárja, sőt, egy mellékszerepre beugrik a pályája csúcsán lévő Simon Pegg is, aki a Haláli hullák hajnala és a Vaskabátok után az új Star Trek filmekben is bizonyított. Nagy nevekből tehát nincs hiány, a sztori is jónak ígérkezik, már csak az a kérdés, a hangulat képes lesz-e magával ragadni minket. Az eddig kiadott trailerek és képek alapján a válasz határozott igen, a korábban L.A. Noir és Lost Angels címen futó Mob City borongós hangulattal és látványvilággal bír, ami kifejezetten előnyös ebben a témában. Az pedig külön öröm, hogy a készítőik nem agódtak a korhatárbesorolás miatt, így igazán durva leszámolások szem- és fültanúi lehetünk majd. Minden adott tehát egy jó kis gengsztersorozathoz.

Dudu

Remélem, a Mob City nem okoz majd csalódást, különben el kell juttatnom egy levágott lófejet az alkotóknak.

4,5/5



MATT DAMON JODIE FOSTER

# ELYSIUM ZÁRT VILÁG

A DISTRICT 9 RENDEZŐJÉTŐL

DECEMBER 18-TÓL  
BLU-RAYEN™ és DVD-N!



16

TRI STAR MRC

Jack Vance

## Rhialto, a csudálatos

**HABÁR A MINDÖSSZE NÉHÁNY ÉVE ELHUNYT SZERZŐNEK ELŐSŐRBAN A TUDOMÁNYOS-FANTASZTIKUS IRODALOM TERÜLETÉN VÉGZETT MUNKÁJÁT ISMERTE EL A SZAKMA HÁROM HUGO- ÉS EGY NEBULA-DÍJJAL, A LEGTÖBBEN A HALDOKLÓ FÖLD-CIKLUSÁT ISMERIK, AMI VISZONT MÁR FANTASY.**

Ebből is Rhialto, a huszonegyedik éon utolsó varázslóinak egyike áll a Mester-Művek sorozat legújabb darabjának középpontjában. Három történetet ismerünk meg ebben a kötetben, amelyeket csupán a szereplők személye kapcsol össze. A Murthe című novellában egy legendás boszorkány visszatérése borzolja a kedélyeket, míg a harmadik, záró történetben (Morreion) leckét kapunk abból, hogy mit is jelent a varázslóknak a barátság. Magasan kiemelkedik közülük – terjedelmét tekintve is – a Fader Fuvallata, amelyben valaki ravasz csapdát állít Rhialtónak, és a törvény betűit használja arra, hogy megkaparintsa a varázserő

forrását jelentő IOUN köveit. Utóbbiban a címszereplő végre nemcsak egy a folyton ármánykodó mágusok közül, hanem olyan értelmes és állhatatos antihős, akit ha szeretni nem is fogunk, de drukkolunk neki, és kíváncsian várjuk, hogy a hazugságnak, a megtevesztésnek és az átverésnek még hány rétegén kell áthámozni magát, míg fényt derít az igazságra.

Chavalier



Könyv

Nem szokványos fantasy varázslókról, akik pontosan úgy civalodnak, mint a kisgyerekek az óvodában.

4/5

Umberto Eco

## A prágai temető

**VESZEDELMEK KÖNYVET ALKOTOTT ECO PROFESZSOR, NEM VÉLETLENÜL NEVEZTE AZT FÉLREÉRTHETŐNEK RICCARDO DI SEGNI, RÓMA FŐRABBIJA.**

A Prágai temető ugyanis akár antiszemita könyvként is olvasható, pedig Umberto Eco pont a zsidó összeesküvés illúzióját akarja szerteoszlatni, egy Dumas-t idéző nagyívű történelmi kalandregényen keresztül megmutatva, hogyan lesz egy kitalációból tény, hogy egy gyűlölködő ponyvairodalom miként vezethetett azon Cion bölcseinek jegyzőkönyveihez, amely a náci ideológia táptalaját szolgált. Nem véletlen, hogy maga a főszereplő is hamisított, egy igazi antihős, akinek ténykedése hozzájárult a világtörténelem talán legkártékonyabb történelemhamisításához. Eco olyan ügyesen keveri a téves információkat és a tényeket könyvében, hogy ha az olvasó nem elég felkészült, könnyen eltévedhet a fikció erdejében. A mű nagyszerűsége emellett, hogy nemcsak a zsidó

gyűlölet és a szabaddóművészség témáját dolgozza fel, hanem tartalmaz egy kevés egyházkritikát, rávilágít az emberiség örökös ellenségkeresésére, valamint arra, hogy egy kitalált történetel milyen könnyen tudunk azonosulni, ha az beleillik világlátásunkba.

hmolnarj



Könyv

Ellenségre szükségünk van, még ha azt magunknak is kell kreálnunk. Antiszemitizmus felülnézetből.

5/5

Robert Jordan

## Az Újjászületett Sárkány

**TEAR KÖVÉT, A VILÁG TALÁN LEGJOBBAN ŐRZÖTT ERŐDJÉT ADDIG EGYETLEN ELLENSÉG SEM VEHETI BE, MÍG A SÁRKÁNY KEZE CALLANDORT, A VARÁZSLATOS PENGÉT NEM ÉRINTI.**

Jómagam sosem hittem abban, hogy csak azért, mert valaki valamikor papírra vetett valamit, az bizony úgy lesz, még akkor sem, ha a prófécia szereplői karba tett kézzel várják a szájukba repülő sült galambot. Szerencsére a szerző sem gondolja így, miáltal tanúi lehetünk annak, milyen erőfeszítésekre kényszerül Rand al'Thor, az emondmezei parasztfiú azért, hogy a jóslat beteljesedjék. Társai és barátai is ezen fáradoznak, holott ő nem kér a segítségükből. Inkább elszökik, hogy senkit se veszélyeztessen, ugyanis még mindig nem tudja irányítani az egyetlen hatalmat, hiába ő az Újjászületett Sárkány. Jordan grandiózus regényfolyamának harmadik felvonása azért számít különlegesnek, mert ebben al-

kalmazza először azt az írói fogást, hogy a főhóst csak alig-alig szerepelteti közvetlenül, miközben jóval nagyobb hangsúlyt fektet a fontos mellékszereplők jellemfejlődésére.

Chavalier



Könyv

A címszereplő ezúttal a háttérbe szorult, de ez semmit sem von le a kötetek élvezeti értékéből.

5/5

DSP

## Rímnapló

**A NOVEMBER VÉGI DÖMPINGGEL EGYÜTT ÉRKEZETT A NÉPSZERŰ HAZAI RAPCSAPAT ÚJ ALBUMA IS, AMI KORÁBBI LEMEZEIKHEZ KÉPEZT MAXIMUM A BEATEKBN VÁLTOZOTT, A SZÍNVONALBAN NEM.**

Ugyanazt a laza rapet nyomják még mindig, a szövegek kiválóan ülnek az alapokra, a verzék is horzsolnak, az ügyesen faragott rímek pedig szüntelenül mosolyt csalnak az ember arcára. Továbbra is erősségük, hogy átélhető számokat csinálnak remekül kiragadott életképekkel, társadalmi jelenségekkel és problémákkal. Ráadásul ezekre képesek nagyon elegánsan, közhelymentesen reflektálni, s még az olyan lerágott témákhoz is, mint a pénz, újszerű gondolatokat hozzáadni. És akkor még nem említettük azt, amiben idehaza mindig is ők voltak a legjobbak: a lakótelepek archetipikus karaktereinek kifigurázását. Természetesen erre az albumra is jut néhány frappáns karikatúra, amik mintha

csak a Napirajz hasábjairól ugrottak volna le, annyira jól el vannak találva. Mindent összevetve tehát elmondható, hogy a Rímnapló egy nagyon igényes, jól összerakott album, ha szeretted a srácok előző albumait, ebben sem fogsz csalódn.

mercenary



Zene

Megnövekedett népszerűség ide vagy oda, a srácok ugyanolyan őszinték és közvetlenek maradtak, mint voltak.

4,5/5

## Siculicidium

# Hosszú út az örökkévalóságba

**LUGOSI BÉLA ÉNEKSKÉNT ÉL TOVÁBB EGY ERDÉLYI BLACK METAL ZENEKARBAN. EZ MÉG NEM LENNE ANNYIRA MEGLEPŐ, KINÉZNÉK AZ ÖREGBŐL EGY EKKORA VISSZATÉRÉST, VISZONT A SICULICIDIUM ZENÉJE ÉS KONCEPCIÓJA NAGYOBB MEGLEPÉSEKET TARTOGAT.** A csonka haza fekete fém zenéi közt ígéretes zenekarokat is találni, no meg tömördek sablonosát, viszont a Lugosi Béla, Pestifer, Fred, Khrul és Nekrofűhrer alkotta banda sajátos világot mondhat magáénak. A közép-tempós black&roll hangulatú részeket melankolikus akusztikus gitáros betétek váltják, másutt dögös húzással nyitnak, és trombíta színez, a dob nem kapál, hanem átgondoltan alapoz. Jóleső érzés tudomásul venni, hogy az énekes-szövegíró frontember nemcsak sörösüvegcímkéket olvashatott életében. Tisztán érthető kán-

tálása néhol az avantgárd költészetbe merül, másutt morbid köntösben idézi meg a múlt század eleji lírát. Az album egészét egy bizsergető organizmus tüzezi, ennek megfelelő igényességgel találják a közlendő vizuális részét is. A digipack borítójának festményért az a Shaun Beaudry felel, aki már az Electric Wizard lemezeit is illusztrálta. Ez egy fekete fenyőfa alá való lemez!

kowala



Zene

A zuhanás nem tarthat örökké.

4,5/5

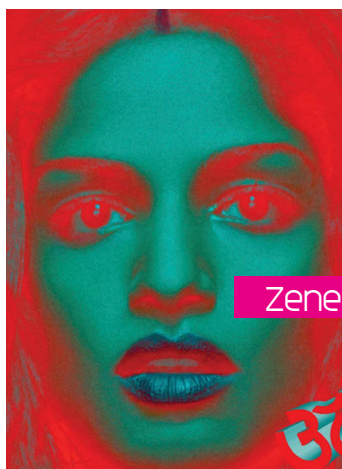
## M.I.A.

# Matangi

**KÖZEL EGY HÓNAPJA JELENT MEG M.I.A. NEGYEDIK ALBUMA, A MATANGI, KIADÓJÁVAL FOLYTATOTT VITÁS ÜGYEI MIATT AZONBAN SAJNOS KÉT ÉVET KÉSETT A MEGJELENÉS, AMI MIATT TÖBBEN NEM TARTJÁK AKTUÁLISNAK.** Ha figyelembe vesszük, hogy a Bad Girls klipje még a tavalyi évben forgott le, megérthetjük a kételyeket, viszont a több mint negyvenhárommillió nézettség magáért beszél, az elvárások magasak voltak. De vegyük ki az időt az egyenletből. M.I.A. albuma nem sorolható egy konkrét stílusba, hatások hallhatók rajta, olyanok, mint az Asian Dub Foundationé, a dalösszeállítások pedig a Beastie Boyst idézik. Hallo, Nasty! Felvételei között megtalálhatók a lassabb, chilles, a fülbemászó popos és az indiai gyökereket is felhasználó tört ritmusok. Mondanivalója nyers és kritikus, a dalokban mégis igen élvezetesen váltakoznak a különböző tempók és stílusok, erre talán a legjobb példa

a Come Walk With Me, ami egy slágeres felütés után remek, tört ritmusú, keleties pörgéssé alakul át. Összességében jól hallható, hogy milyen kiváló anyagok hozhatók össze különböző zenei minták párosításával; bookmarkok közé vele!

Fulton



Zene

A Matangi remek hangzás az eklektikus elektronikus zenei életben.

4,5/5

## Embrionyc

# Not Quite Forgotten

**SZÁMTALANSZOR BEBIZONYOSODOTT MÁR A TÖRTÉNELEM SORÁN, HOGY NINC SINSPIRÁLÓBB ERŐ A SZERELMI BÁNATNÁL.** Napjaink egyik legtehetségesebb újoncát is minden bizonnyal ez ihlette arra, hogy legújabb albumának segítségével írja ki magából a fájdalmát. A végeredmény egy olyan érzelmi, két CD-s hullámvasút-menet lett, ami nemcsak vadul cikázik szerelem, gyűlölet, düh, melankólia és szomorúság közt, de a legapróbb részletekig érezni rajta, hogy maximális műgonddal és törődéssel rakták össze. Mindemellett kevés az ennyire karakteres, egyedi hangzással rendelkező producer manapság, ráadásul Embrionyc saját stílusa – ami egy egészen érdekes elegye trance-nek és industrial hardcore-nak – erre az albumra kristályosodott ki igazán. Műveinek hihetetlen kontrasztot ad az, hogy egyszerre dallamosak és szélsőségesen kemények, a populáris hardcore-hoz szokott fülek számára furcsának is

tűnhetnek, hiszen eltérő dallamviláguk mellett jelentősen lassabb tempón is mozognak (110 és 140 BPM között), ami az átlagosnál lényegesen mélyebb, teltebb és torzabb lábdobok használatát teszi lehetővé. Ezzel tehát nem csupán az év egyik legszemélyesebb albumát sikerült Embrionycnak megalkotnia, de technikai frissessége is példaértékű.

mercenary



Zene

Ha az idei év terméséből mindössze egy albumot vihetnék magammal egy lakatlan szigetre, akkor valószínűleg ez lenne az.

5/5

## Lady Gaga

# Artpop

**AZ ELMÚLT ÉVEK LEGNÉPSZERÜBB POPELŐADÓJA, LADY GAGA KARRIERJE FORDULÓPONTJÁHOZ ÉRKEZETT: A SAJÁT MAGA ÁLTAL MAGASRA HELYEZETT LÉCET NEM SIKERÜLT MEGUGRANIA.** „Szerényen” csak Artpopnak keresztelt harmadik albumán megadta magát a mainstream zenei áramlatoknak, amivel az eddigi sokszínű, szerzői attitűdje háttérbe szorult. Az új lemez 15 tracket tartalmaz, aminek háromnegyedét nyugodt szívvel kidobhatjuk a kukába. Könnyű kiemelni a használható zenéket: az első kislemezként megjelentetett Applause, a pajzán G.U.Y., a rock and rollos Manicure és a címadó, talán legjobban sikerült Artpop. A többi szám olyan, mintha a Guetta-féle futószalagműhelyből kerültek volna ki. Úgy látszik, hiába minden igyekezet, a kortárs művész Jeff Koons tervezte borító, a rajongók szeretete, a második héten drasztikusan csökkentek a lemez eladási mutatói. Már a „Szörnyecskék” sem vették be az év blöffjét...? Az

a különleges helyzet állt elő, hogy az elvileg második album (hivatalosan nem is az, csak a Fame második része), a Fame Monster az igazi Artpop, melyen olyan tökéletes számok szerepeltek, mint a Bad Romance, a Telephone vagy az Alejandro. Most, amikor pedig művészetről papol a pop királynője, felfalta őt a hírnév „szörnye”. Viszlát, Gaga, reméljük tanulsz a hibáidból.

Haka



Zene

Az Anyaszörny mégsem olyan erős, mint mutatta: bekebelezte őt is a nagybetűs Ipar.

2/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZLETEK:  
GAMESTAR.HU/DELTAVISION  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA



Megjelenik január 17-én

# KÖVRSZÁM

## MIT HOZ 2014?

Megérkeztek a next-gen konzolok, de a valódi izgalmak csak most kezdődnek. A dobozokba jövőre játékok is kerülnek, még hozzá szép számmal. Néhány hónap, és olyan nagygyúk kerülnek terítékre, mint a

*Destiny*, a *Watch Dogs*, a *Driveclub* és a *Tom Clancy's The Division*. Ezek még csak a jéghegy csúcsai: rengeteg jobbnál jobb cím érkezik, és tekintve, hogy ezek egy része arra szolgál majd, hogy megmutassák az

új konzolokban rejlő valódi lehetőségeket, igencsak izgalmas év elé nézünk. Következő számunkban összeszedünk minden egyes alkotást, amire csak érdemes lehet figyelni a 2014-es évben.



### BEST OF 2013

Ahogy az már lenni szokott, az újév első számában visszatekintünk a 2013-as évre, hogy díjazzuk vagy éppenséggel savazzuk a kikerült játékokat, veletek együtt. Összeírjuk, melyek voltak az olvasók és a szerkesztőség kedvencei az ideai választékból.



### GRAN TURISMO 6

A PlayStation 4 startja ellenére sem feledkezett meg a Sony a kifutóban lévő generációhoz ragaszkodó játékosokról, akik 1200 járgányt guríthatnak be a karácsonyfa alá egyetlen lemezre zsúfolva. Lehet, hogy beköszöntött a next-gen korszak hajnala, de még mindig van kraft a PS3-ban.



### BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE

Egyik kedvenc kalandjáték-sorozatunk, a *Broken Sword* legújabb része végre megjelenik, hála a sikeres Kickstarter kampánynak. Klasszikus 2D-s kalandozás fejtőrökkel és lebilincselő történettel. Reméljük, méltó lesz gyökereire.



### GAMER-SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK

Egy játékos számára megfelelő gépházat választani nem könnyű, rengeteg szempontot kell figyelembe venni. Legyen nagy, később bővíthető, nézzen ki dögösen, és lehetőleg könnyen lehessen szerelni is. A következő Mélyvízben a legütősebb gamer-házakat szemrevételezzük.

GameStar

TELJES JÁTÉK

GameStar BESZÁMOLÓ

PlayIT Show beszámoló - a metálosokkal csak a baj van

GameStar Fimjelmű - Bunk és szavatók, Jégvárás és a Coming

Just Cause 2 - a 2013.12.21-én GameStar teljes játéka

PlayIT Show beszámoló a metálosokkal csak a baj van

Ezekkel játszunk decemberben

Call of Duty Ghosts PS4 teszt - megott a HD pack

AKTUÁLIS LAPSZÁMUNK

## FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!

Ismét olyan széles a választék a teljes játékok terén, hogy nem tudtuk még eldönteni, melyiket csomagoljuk a 2014/01-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 befutót a lapszám megjelenése előtti napokban a GameStar Online-on ([gamestar.hu](http://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 oroszlánok között. A '80-as évek  
angol futballvalósága, nyersen, keményen,  
az arcodba bele! Dél-londoni  
szlenggel szólva: „csúcs” könyv,  
fanatikusoknak kötelező darab!”

TrollFoci

„A szereplők Nick Hornby belvárosi zsúrfiús  
szurkolásától eltávolodva már majdnem elérték  
Vinnie Jones hatalmas gyökerét”

Horti Gábor, Sportklub

Előrendelhető:  
**20%**  
kedvezményvel!  
lira.hu



A könyv egyes szereplői és eseményei  
– QR-kódok használatával – interneten elérhető  
extra tartalmakhoz kapcsolódnak.

# FourFourTwo

A futball szellemi csúcsterméke

132 oldal foci minden hónapban

Nemzetközi és hazai sztárok

Exkluzív riportok és interjúk

www.FourFourTwo.hu



Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro  
Securite Suite Pro  
ESET Smart Security

CHXK6-5C2VT-WWCWC-48G8K-CGKC6  
D59NX-KNSC4-8SCSS-88W8K-CH2VU  
MPCWH85P

# DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar



VIDEOTESZT FORZA MOTORSPORT 5 XBOX ONE



VIDEOTESZT RYSE: SON OF ROME XBOX ONE



TELJES JÁTÉK JUST CAUSE 2



VIDEOTESZT NEED FOR SPEED RIVALS XBOX ONE



VIDEOTESZT CALL OF DUTY: GHOSTS PLAYSTATION 4



VIDEOTESZT KILLZONE: SHADOW FALL PLAYSTATION 4



VIDEOTESZT KNACK PLAYSTATION 4

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.

# 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, 2x1 TB HDD, 32 GB RAM,  
NVIDIA GeForce GTX 770M CUDA 3 GB VGA



**extreme  
digital**  
[www.edigital.hu](http://www.edigital.hu)

Az akciós csomagok megvásárolhatók  
az Extreme Digital-ban.

**TOSHIBA**  
Leading Innovation >>>



# WORLD OF TANKS

## ROLL OUT

8.9  
**ARMORED  
SPEARHEAD**  
7vs7 BATTLES

ÚJ 7-7 FŐS CSATÁK

INDULJ A CSATÁBA AKÁR 6 ISMERŐSÖDDEL EGYÜTT



VÁLASSZ A TÖBB MINT 300 LEGENDÁS TANK KÖZÜL | VÉGY RÉSZT INGYEN AZ ADRENALINDÚS ONLINE ÜTKÖZETEKZEN

CSATLAKOZZ A TÖBB MINT 70 MILLIÓ JÁTEKOSHOZ

7  
www.pegi.info

JÁTSZ INGYENESEN / [WWW.WOTHU.NET](http://WWW.WOTHU.NET)

 **WARGAMING.NET**  
LET'S BATTLE

© 2013 Wargaming.net. Minden jog fenntartva.