

TELJES
JÁTÉK

DARKSIDERS



„NEM GOD OF WAR, HANEM CSAK SIMÁN WAR, DE MINDENKÉPPEN ODAWER,
ÉS CSAK ÚGY FRÖCSÖG A DÉMONWÉR” – BZ, GAMESTAR 2010/10 (85%)

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2014/01

GameStar

15

ÉVES A
GAMESTAR

Ajándék
supermarine Type
224 repülő és a
World of Tanksben is
felhasználható
300 arany

LÉGI CSATA A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ ÁSZAIVAL
EXKLUZÍV INTERJÚ A FEJLESZTŐKKEL

WORLD OF WARPLANES



TESZT

Gran
Turismo 6

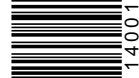
A PLAYSTATION 3
UTOLSÓ NAGY MENETE?

ELŐZETES

Mit hoz
2014?

111 JÁTÉK, AMIRE
ÉRDEMES FIGYELNI

www.gamestar.hu
1995 Ft
2014/01



14 001



9 771787 902009



DIGITALSTAND
www.digitalstand.hu

OLVASSON VELÜNK

DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



GYORSAN, KÉNYELMESEN, KEDVEZŐ ÁRON!



WWW.DIGITALSTAND.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) dudu@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Madarász Zoltán (Mady) zmadarasz@gamestar.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (Hmolnarj) 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 (Epreszeszedle) dvigh@gamestar.hu

Gratika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi István iberenyi@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1037 Budapest, Montevideo utca 9.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

iPress Center Hungary Kft.

Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

tel: +36 1 577 4301, fax: +36 1 266 4343

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4310

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanlat;

e-mail: info@smartsense.hu, www.smartsense.hu

ÜGYNÖKSÉGI ÉRTÉKESÍTÉSI KÉPVISELET:



Y-SALES MEDIA / ADAPTIVE MEDIA

1066 Budapest, Nyugati tér 1. 8. emelet

E-mail: sales@ysales.hu

Tel.: +36 1 577 4056

Web: www.adaptivemedia.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika

mbabinecz@gamestar.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a

hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hír-

lap Centrumban (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1.

tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktár-

gyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

(nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00),

valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honla-

pon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harma-

dik 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 szer-

int gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-

sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő va-

lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),

minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői

jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyil-

vános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a ki-

adó előzetes engedélyével történhet. Az újság

mellé csomagolt DVD-k a GameStar térítésmen-

tes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozha-

tók. A DVD-ken található programokat a szer-

kesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza,

ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelőssé-

get nem vállal. A hirdetések a kiadó a legna-

gyobb körülményekkel kezeli, ám azok tartalmá-

ért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás

DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgá-

latunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

SZIASZTOK!

Január van, de sajnos úgy tűnik, hogy a tél idén elkerül minket. A napokban 16 fokot mértek az egyik dél-magyarországi kisvárosban, lassan elkezdhetünk aggódni emiatt a fránya globális felmelegedés miatt.

Minket, gamereket azonban nem fog eltántorítani halmi kis időjárás-változás attól, hogy hódoljunk kedvenc időtöltésünknek. Össze is szedtük azt a 111 játékot, amit mindenképpen érdemes lesz nyomon követni az új esztendőben. Ebben természetesen oroszlánrészt vállal a GameStar, eltökélt szándékunk, hogy idén is megtegyünk minden tőlünk telhetőt azért, hogy eldönthessék, melyik játékkal érdemes foglalkozni.

Szokásunkhoz híven összeválogattuk 2013 legnépszerűbb játékait, és a GameStar Online látogatóinak a segítségével szavazást tartottunk arról, hogy mik voltak a slágerek tavaly. Tanulságos kis olvasmány, érdemes átlapozni. Teljes játék fronton nagyon erősen kezdtük az évet, hiszen a *Darksiders* első része igen csak jó értékeléseket kapott, BZ



85%-ra taksálta. A *World of Warcraft*-rajongóknak egy egyedi kóddal kedveskedünk, melynek segítségével háromszáz aranyat és egy Tier III-as vadászgépet varázsolhatunk az ingyenesen létrehozott accountunkra. Nem árt tudni, hogy ezt a kódot az új és már aktív játékosok egyaránt felhasználhatják, ráadásul az ajándék aranyakat a *World of Tanks*ben is eldorbézolhatjuk. Megkerestük a játék ukrán fejlesztőit, akik készséggel elmesélték, hogyan élték meg a megjelenés utáni napokat, és milyen változtatásokat szeretnének látni a jövőben. Hihetetlen, de igaz: idén 15 éves a GameStar! Nagyon szépen köszönjük, hogy velünk tartotok, és bízunk abban, hogy 2014-ben is együtt hódolhatunk közös szenvedélyünknek, a videojátékoknak.

Mocsy

CÍMLAPSZTORI

» 100

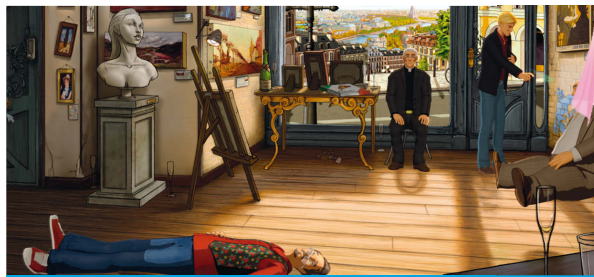


TARTALOM



GRAN TURISMO 6

54



BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE ONE

58



BALDUR'S GATE II: ENHANCED EDITION

60



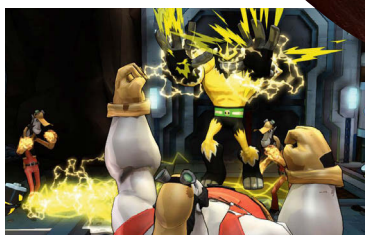
THE WALKING DEAD SEASON TWO: EPISODE 1 - ALL THAT REMAINS

64



MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

66



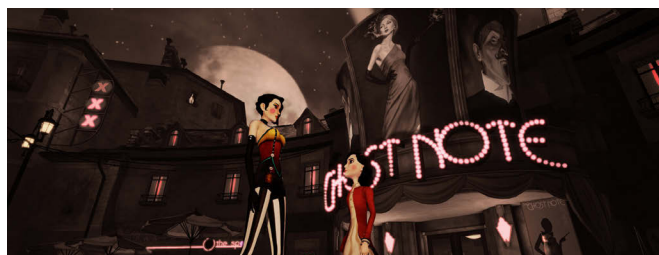
BEN 10: OMNIVERSE 2

68



TIMELINES: ASSAULT ON AMERICA

70



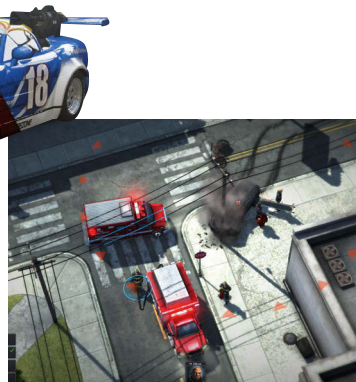
CONTRAST

71



GAS GUZZLERS EXTREME

72



RESCUE 2013 -
EVERYDAY HEROES

73



DARKOUT

75



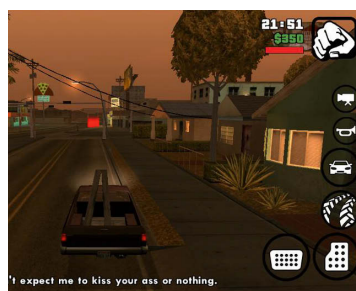
PROFESSIONAL FARMER 2014

76



DOKI-DOKI UNIVERSE

78



GRAND THEFT AUTO:
SAN ANDREAS

80



TELJES JÁTÉK DARKSIDERS

EHAVI TELJES JÁTÉKUNK TÖRTÉNETÉBEN A MENNY ÉS A POKOL ERŐI, AZ APOKALIPSZIS LOVASAI, EMBEREK, MUTÁNSOK, ÉLŐHALOTTAK ÉS DÉMONOK IS MEGFORDULNAK MAJD. A főszerepben War áll, azaz a Háború, az egyik lovas, akit bizonyos okok miatt visszaküldenek a földre, hogy rendet tegyen a Gonosz után. A Darksiders külső nézetes akció-kaland-hack'n'slash, amo-

lyan God of War stílusban, ügyességi részekkel megfelve. Ha mindez nem lenne elég, letölthetitek a játékhoz a teljes magyarítást, elolvashattok egy képregényt, és meghallgathatjátok a zenei albumot is; elő a billentyűzettel, indulhat a mérszárlás! A telepítés indításához kattintsatok a Setup.exe ikonra. A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges! Kódbevéltás: gamestar.hu/darksiders

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THE TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 16 BEST OF 2013
- 24 MIT HOZ 2014?

TESZT

- 54 GRAN TURISMO 6
- 58 BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE ONE
- 60 BALDUR'S GATE II: ENHANCED EDITION
- 62 ELŐFIZETŐI AKCIÓ
- 64 THE WALKING DEAD SEASON TWO: EPISODE 1 - ALL THAT REMAINS
- 66 MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD
- 67 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG - FREEDOM CRY
- 68 BEN 10: OMNIVERSE 2
- 70 TIMELINES: ASSAULT ON AMERICA
- 71 CONTRAST
- 72 GAS GUZZLERS EXTREME
- 73 RESCUE 2013 - EVERYDAY HEROES
- 74 GOMO
- 75 DARKOUT
- 76 PROFESSIONAL FARMER 2014
- 76 SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS
- 77 BATTLEFIELD 4: CHINA RISING
- 78 DOKI-DOKI UNIVERSE
- 79 RIDGE RACER SLIPSTREAM
- 79 RÉPUBLIQUE
- 80 ASSASSIN'S CREED: PIRATES
- 80 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
- 81 STAR WARS: TINY DEATH STAR
- 81 DUNGEON HUNTER 4
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 MINŐSÉGI SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK 30 EZERIG
- 90 PIACTER
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

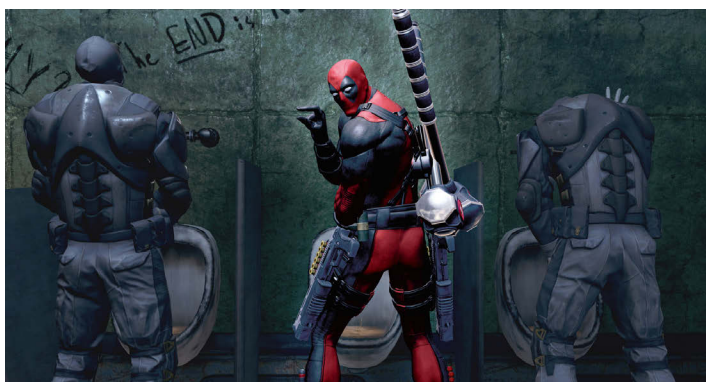
- 96 VIDEOJÁTÉKOK: A TANULÁS FELLEGVÁRAI
- 100 WORLD OF WARPLANES - FELSZÁLLÁS UTÁN
- 102 INGYEN JÁTÉKOT MINDENKINEK
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVSHÁM

Új év, új élet – tartja a mondás, de egy valami 2014-ben sem változik: havonta érkezik a legújabb GameStar és DVD-melléklete! Januárt rögtön egy új rovattal ünnepeljük, BÚÉK!

DVD TARTALOM

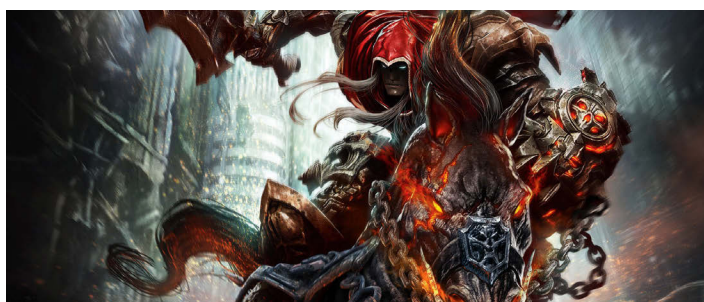
MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Folyamatosan színvonalasabbnál színvonalasabb magyarázatok érkeznek a szabadidejüket és energiájukat nem sajnáló hobbifordítóktól, mi pedig úgy döntötünk, a lemezen is közzétesszük ezeket, hogy munkájuk gyümölcse még több játékoshoz elérhessen. Az évet a Deadpool, a Dungeon Siege III és a Just Cause 2 magyaráttal kezdjük, köszönet értük szogyenyinek, Teomusnak, Vortexnek és Lajtinak!



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

Amennyiben a GS_1401 jelű DVD lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A teljes játék telepítéséhez kattints a DVD kiemelt menüpontra, vagy indítsd el a DVD gyökérkönyvtárban a Setup.exe-t. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártyadriver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.



DARKSIDERS – A TELEPÍTÉS MENETE

A Darksiders Steamen aktiválható ugyan, de mivel elég nagy méretű, egyeseknek kényelmetlen lehet a letöltés. Éppen ezért majd' 8 gigányit segítünk a problémán, ehhez viszont trükközni kell egy kicsit. Miután megkaptátok a Steam-kulcsot a gamestar.hu/darksiders oldalon, indítsátok el a lemezen található Setup.exe fájlt, és amikor kéri, másoljátok be a kulcsot. A lényegi telepítés innen indul, ám 7,9 GB környékén a telepítő kérni fogja a második lemezt. Ekkor nyugodtan nyomjatok rá a „Mégse” gombra, és vegyétek ki a DVD-t a meghajtóból. Ezek után indítsátok el a Steamből a telepítést, a kliens pedig lesz olyan okos, hogy felderíti azokat a fájlokat, amelyek már telepítve vannak a gépen, és csak a maradék (kb. 2 GB) adatot tölti le. Miután végzett, nincs más hátra, mint indítani a játékot. Kellemes szórakozást!

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2014. január 15-től, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az agnitum.hu/gamestar oldalra, és írd be az aktuális havi kódot. Ekkor egy újabb kódot kapsz, amit másolj be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetsz segítséget. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.



ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel 2014. január 11-től március 4-ig használhatod a program licencét. Az aktuális kódot a 114. oldalon találod.

MEET THE TEAM

Mi az az egy dolog, amit 2014-ben mindenképpen el szeretnél érni?



MOCSY

VÁLASZ: Elégedetten hátradőlni szilveszterkor, és inni egy nagyot annak öröme, hogy 2014-ben is tudott előrelépni a GameStar.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Guild Wars 2, World of Warplanes

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Tomb Raider Definitive Edition (PS4)



CHAVALIER

VÁLASZ: Hogy a kollégák remekművei mellett megférjen a saját könyvem is, amit többéves szünet után befejeznék végre.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Wasteland 2 béta, Gears of War sorozat újra

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Fable Anniversary, Thief, South Park: The Stick of Truth



MAZUR

VÁLASZ: Szeretném, ha idén Michael Bay végre elkezdene filmet készíteni az egyik könyvötletemből.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

CoD: Ghosts (kizárólag Extinction)

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Thief



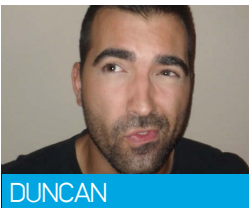
HP

VÁLASZ: Elérni azt, hogy 2015-ben azt válaszolhassam: minden okés, köszi, megvagyok így.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Diablo III

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Nem érdekelnek az évszakok, a South Park: The Stick of Truth a várós.



DUNCAN

VÁLASZ: IRL buddhista meditációs technikákat tanulok a célból, hogy segítségükkel leküzdjem a vágyamat a pokol kénkőves tüzeinek fertelmes bűzében fogant FIFA 14 iránt.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

AC4, BF4, FIFA 14 NEM

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Kivárok tavaszig.



PACA

VÁLASZ: Szeretnék valamelyik nyugat-európai városba elutazni, nagyon jó lenne visszamenni például Londonba. Akár egy sajtóeseményre, akár csak kiruccanni.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Uncharted 3, Rayman Origins

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Thief, Plants vs. Zombies: Garden Warfare



SOPHIASO

VÁLASZ: Világuralom.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Talán most végre nálam is a GTA V jön, de még nem tudom, hogy fel vagyok-e rá készülve.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Watch Dogs



ADAM

VÁLASZ: Azt, hogy Endre visszaadja végre a lámpámról elhagyott sárga szűrőmet.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

A GTA-t szeretném befejezni, szégyen-nyalázat, de csak most érkeztem meg Trevorra Los Angelesbe... bocs, Santosba.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Infamous: Second Son, ha az még télen van. Március.



GYU

VÁLASZ: Szeretném, ha ebben az évben is megjelenne olyan játék, amelynek készítésében közreműködtem.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

A The Banner Saga béta, Star Trek Online, Don't Starve és persze Left 4 Dead 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
A Thiefet és a South Park: The Stick of Trutht. Bár legjobban a The Elder Scrolls Online-t várom, de az áprilisi megjelenés.



DAEV

VÁLASZ: Idén szeretném elkezdni legalább az egyik könyvötletemet

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Végre sikerült befejeznem a BioShock Infinite-et. Most újra játszom az Uncharted sorozatot.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Ha most még tavasz van, akkor március még tél lesz, ugye? Titanfall, Watch Dogs



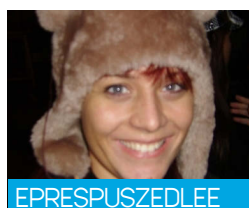
NIGHTWOLF

VÁLASZ: El szeretném lopni az egyik kollégám kéziratát, és a könyvét a saját nevem alatt kiadni.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Guild Wars 2, Left 4 Dead 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
South Park: The Stick of Truth, Watch Dogs



EPRESPUSEDLEE

VÁLASZ: Van egy könyvötle... Na jó, nem. Szeretném májusban végigjárni a Kinizsi 100-as túrát, de ahhoz még rengeteget kell gyúrnom.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Guild Wars 2, Contrast

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
South Park: The Stick of Truth, Broken Sword 5: The Serpent's Curse – Episode 2



DUDU

VÁLASZ: Hogy kiadják a „Girl with the Perfume, avagy dude, where's my car?” című önéletrajzi ihletésű novelláskötetemet, melyben rengeteg könny, szenvedés és küzdelem olvasható.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

BioShock 2: Minerva's Den, Left 4 Dead 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
BioShock Infinite: Burial at Sea – Episode 2



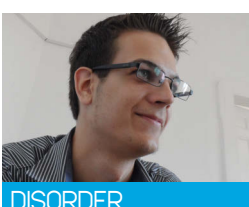
ENDREMAN

VÁLASZ: Azt, hogy Ádám elfelejtse végre a lámpájáról elhagyott sárga szűrőjét.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Baldur's Gate 2 Enhanced Edition

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
South Park: The Stick of Truth



DISORDER

VÁLASZ: Szeretném a kollégáimtól ajándékba kapott könyveket papírgyűjtésre felajánlani.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

Civilization V, League of Legends

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Watch Dogs



RG

VÁLASZ: Idén végre szeretném megírni évtizedes múltra visszatekintő egyedi könyvötletemet, mely a csodalámpa elvesztett sárga szűrőjéről szól.

MIVEL JÁTSZOL AZ ÜNNEPEK UTÁN?

OMSI 2

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A TÉL HÁTRALÉVŐ RÉSZÉBEN?
Mafia 3

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



GAMESTAR-OLVASÁSSAL TELI 2014-ET MINDENKINEKI

Pontosan egy éve annak, hogy elkezdtem áldásos munkámat az Aréna rovatban, ami a Gyu-féle korszellem után nagy kihívás volt, de talán mégis üdítő újításként értelmezhető folyamat. Mi mondhatnék erről az évről? Nagyon élveztem minden percét, egyetlen gondom van csupán, amikor a mélyen tisztelt olvasótábor kicsit elpuhul. 2014-ben nem lesznek kedves, őszintén megmondom: nagyon hiányolom a több levelet, észrevételt, hozzászólást. Persze a rovathoz érkezik általában elég anyag, de én többre vágyok; érdekel a véleményetek, a játékelményetek, a verseitek (ha már állandó rovatot kapott az Arénán belül a költészet iránti rajongás) vagy bármi, amit ti fontosnak tartotok. Lehet, hogy új fórumlehetőségre lenne szükség? Legyen online is Aréna? Írjátok meg, szeretnék mi lenne az ideális platform, hogy többet hallhassak rólatok, GameStar-olvasókról, akik még annak a különös és csodás szenvedélynek hódolnak, hogy újságot vesznek. Várom az ötleteket, gondolatokat és persze ennek kapcsán a leveleket is, hogy 2014-ben is élmény legyen ez a rovat nektek is, nekem is. Tele vagyok lelkesedéssel, kár, hogy a karácsonyi kajákkal is, december vége, január eleje egy hatalmas hízőkúra volt. Egyébként pedig az ünnepi hangulatról nemcsak az ünnep maga, hanem a Steam is gondoskodott szépen.



Az ingyen Left 4 Dead 2 megvolt? Csak kapkodtuk a fejünket. Aztán január elején a hackerek is kijózanodtak, és egyszerre kezdtek rombolni mindent (Steam, Origin, Battle.net, LoL), mert nehogy már másnak szép napja lehessen, ha az övék nem az. Tehát nem volt eseménytelen az évkezdés, és várhatóan a továbbiakban sem fogunk unatkozni (a PS4-Xbox One harc is elég lenne ehhez, de azért a Steam terveiről se felekezzünk meg, komoly csatározások várhatók). Téma akad bőven, már csak az a kérdés, hogy ti miről szeretnétek beszélni a GameStar magazin hasábjain, az örökkévalónak címezve soraitokat. Várom tehát túláradó szeretettel a leveleket, most pedig összegereblyéztem az ünnepek alatt beesett és a korábban kimaradt olvasói írásokat, gyönyörködünk együtt bennetek!

AZ ELÉGEDETT OLVASÓ

Jó a magazin. Békés ünnepeket!

(P. Levente)

Köszönjük. Külön öröm, hogy a levél N. Melinda címéről érkezett. Mind a kettőtöknek nagyon boldog ünnepeket így utólag is.

A HÓNAP LEVELÉNEK LENNI FELEMELŐ ÉRZÉS

Kedves HP! Meg kell, hogy mondjam, könnyekig meg vagyok hatódva. **Csodás érzés, én is próbáltam már.** Reméltem, hogy bekerülök a GameStarba, de azt álomban se gondoltam volna, hogy enyém lesz a Hónap levele. Ez a legszebb ajándék, amit kaphattam tőletek karácsonyra, pedig már megérkezett a jövő évi előfizetésemről is a bizonylat.

Talán azért lehet, mert én minden hónapban bekerülök a GameStarba, de egy előfizetésről érkező bizonylat azért most lenne a lábamról. Bárhogya is, nagyon boldog vagyok, hogy boldog vagy, és hogy ennyit jelent neked a magazin.

Ezúton szeretnék neked, nektek, az egész GameStar szerkesztőségnek és családtagjaitoknak nagyon boldog karácsonyt és eredményekben gazdag új évet kívánni, hogy legyen erőtlök folytatni azt a kiváló munkát, amivel annyi sok örömet szereztek oly sok gamerszívnek.

Utólag is nagyon köszönjük, rajta leszünk a dolgon idén is. Ha itthon vagy, és eljössz GameNightra (Facebookon és GSO-n is megtalálsz mindig az aktuális eseményt), akkor koccinthatunk is kedves sza-

vaibra. Ez persze minden olvasóra ugyanúgy áll, mi ott leszünk, emelt pohárral várunk bárkit, aki koccintásra hajlamos gamer. GameStar 4ever!!! (Zöllner Marcell) Marcell 4ever!!! De azért ne kezdjék el egymás haját fenni. Írj még, ha van kedved, örömmel vesszük.

A GAMESTAR KULISSZATITKAI

Ave GameStar!

Morituri te salutant! Ha már ennyire divatos avézní.

Levelemmel egy kérést szeretnék tolmácsolni felétek.

A tiédet?

Sokat olvasom a GameStar-t, és nézem GameStartot a YouTube-on.

Csodálatos ember vagy, ne hagyj abba.

Szívesen olvasnék többet rólatok. Kifejeztem rólatok. Arról, hogy milyen számotokra a gamerélet. Hogy jutottatok el ide? Hogy jutott el maga a GameStar odáig, hogy manapság már Magyarország legolvasottabb játékújsága?

Régen ez hatványozottan igaz volt, 2009-ben például éppen Boe jelentette be januárban, hogy az akkor még IDG lapolcsoportba tartozó GameStar magazin külföldi rokonihoz képest a legnagyobb növekedést tudta arányában felmutatni. Sajnos egyre kevesebben vesznek nyomtatott újságot (mi még egész jó helyzetben vagyunk), de még így is van egy olyan táborunk, akikre nagyon büszkék lehetünk. És persze mindig bízunk abban, hogy az új olvasók mellett a régiékek is visz-



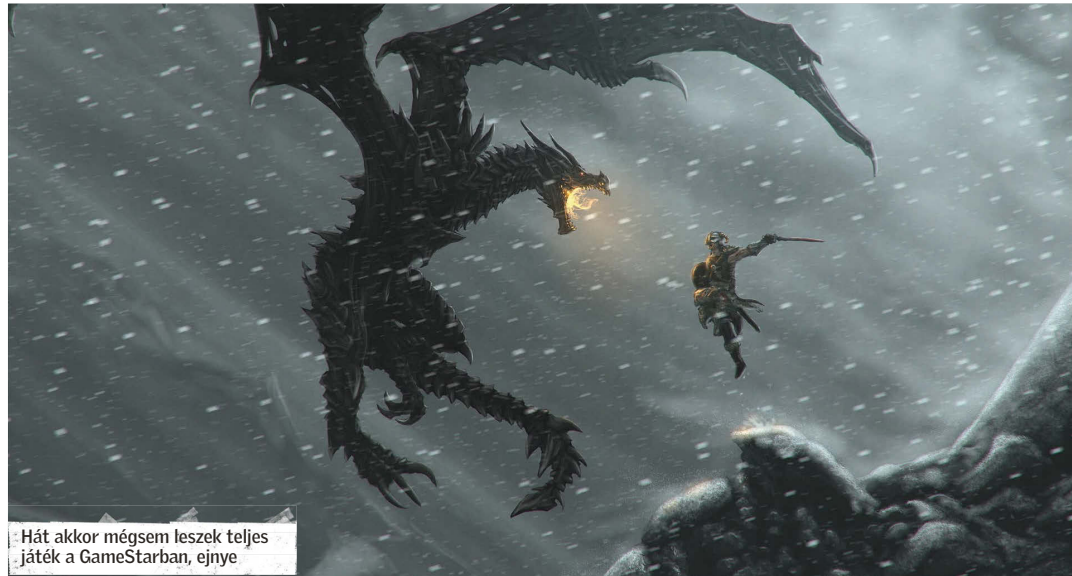
szakalandoznak néha, ezért is van a Visszapillantó rovat is – nem felejtjük el, kiknek köszönhetjük, hogy a GameStar név 15 éve fennáll. Egyébként pedig igyekezzünk majd az élő műsorokat is visszahozni (Aréna Live, ha már erről beszélünk), ahol lehet tőlünk kérdezni, akár rólunk is. És persze ki tudja, lehet, hogy a GameStar-történelem sem árthat meg az olvasóknak itt a magazinban sem, persze érdemes lenne Gyúval is beszélgetni erről, ha már egy igazán régi motorost keresgél az ember krónikásnak. Ha van rá igényetek, akkor írjatok, meglátom, mit tehetek.

Biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül sokan örülnének ehhez hasonló cikkeknek, videóknak. És persze üzenem mindenkinnek: Terjesszék az ígét! Vegyetek GameStar! ([Hiteikan](#))

Na, most megint innom kell.

EGY MEGKÉSETT LEVÉL

Az alábbi levelet még decemberben kellett volna betenni az Arénába, de akkor sajnos nem állt módomban helyhiány miatt, így most kezemet tördelve, kukoricán térdepelve, lesütött szemmel kérem Itachi elnézését, mivel elég sokat fáradt ez-



get egy (nem is egy, hanem A) *Skyrim Legendary Edition*ért.

A francha, pedig már éppen azon dolgoztunk, hogy ez legyen a teljes játék, szerencsére akkor így már nem kell. Álljatok le, fiúk, nem kell a *Skyrim*. Kösz mindenkinnek!

Úgyhogy immáron lelkiismeret-furdalás nélkül aprítom pikkelyes barátai-

sajnos az időm nem engedte, hogy elmélyedjek a negyedik AC világában, kellene egy hathetes szabadság, ahol bepótolom az összes sú-

lyos lemaradásomat. Köztük mondjuk ezt is.

De haladjunk is tovább, mert millió a mondanivalóm, a hely pedig kevés.

FŐLEG, AMIKOR ELLIE BUKSIJÁT SIMOGATJA ÁTSZELLEMÜLTEN, NINCS AZ A TINILÁNY, AKINEK SZÁRAZ MARADNA A FEHÉRNEMÜJE

zel a levéllel. Meg is osztom, mielőtt ismét elfogyna a hely.

Sziasztok, GSKacok! Igazán megleptek, hogy betettétek a leveletem a remarkműveitek közé.

Látod, mindig betesszük. Maximum várni kell kicsit.

Hatalmas vigyor szaladt az arcomra, amikor megláttam a majd oldalnyi terjedelmű írományomat az olvasói levelek között, és a mai napig sem sikerült letörölni ezt a félig önelégült, de ugyanakkor gyermekien boldog mosolyt a képemről, úgyhogy tartozom egy hatalmas köszönőmmel.

Ez a leveled sem túl rövid, szóval készítsd a mosolyod, még így maradsz egy darabig.

Nos, sejtettem, hogy *Skyrim*mel kapcsolatos kérésemet nem tudjátok teljesíteni, valóban eléggé földtől elrugaszkodott ötlet volt egy ekkora volumenű teljes játékot kérni tőletek, kiegészítőikkel és meggyákkal együtt, de azóta tárgyalanná is vált a történet, ugyanis felszívtam magam, becsuktam a szemem, berontottam egy gamerboltba, amit most inkább nem neveznék nevén, és kipengtettem egy jelentős össze-

mat. De az a fránya Frostfall még mindig nem hajlandó működni, úgyhogy bosszús is vagyok eléggé. Ám ezúttal már közel sem hergel annyira a dolog, mint ezek előtt, ugyanis azóta szert tettem egy *Assassin's Creed IV*-re is, ami eléggé lelohasztotta a moddolási kényszeremet, ugyanakkor felizzott a mindeddig bennem mélyen és rejtve szunnyadó kalózvér. (Arrrrrrr!)

Korábban is volt benned kalózvér, csak aztán megvetted az eredeti játékot. Vagy nem erre gondolsz?

Sosem voltam nagyon oda a kalózkért (mindig is szamuráj- és nindzsafanatikus voltam), de Edward Kenway története magába szippantott. Mire ezt a levelet olvassátok, már legalább száz órát töltöttem a karibi térségben, ebből minimum hetven órát csak a Jackdaw kormány mögött, de még mindig visszavisszavon a tenger sós illata és a megcsákyázandó hajók árbócának dülöngélő táncának látványa.

Ha belegondolok, hogy ez a levél december elején került hozzánk, akkor felszorozva az eltelt időt, igen komoly mestere lehetsz már a hajózásnak, le a kalappal! Nekem

f facebook sarok

Először megijedtem tőle, aztán azt hittem a monitorom torzítja a képet, utána kicsit sírtam a röhögéstől, majd a cikket is elolvastam. **Mindez egy Gabe Newell cikkre kapott reakció volt. Tök jó, hogy a végén azért csak elolvasta.**

Az emberek ki vannak éhezve az élethez közelítő kihívásokra. Akkor miért nem kezdenek el foglalkozni a saját életükkel, ott lehet húzni a karaktert, és moddingolni az eszközöket, ráadásul a kihívásokban, küldetésekben gazdag. Igaz havidíjas.

Ha kötelező közhelyesen válaszolni, akkor íme: az élet egy fos játék, csak jó a grafikája.

Barmikor nyitott lennék egy k**ásra egy asarival, csak ne Morinthot fogjam ki, mert az szívás.

Hát, te tudod.

Ők sohasem, sőt soha nem alszanak. Állítólag egy haverom mesélte, hogy a hét minden napján 24 órában dolgoznak.

Igen, ez a bejegyzés rólunk szól. Mármost arról, hogy a GameStar csapat sosem pihen, még szerencse, hogy csak állítólag mesélte a haverja, és nem tényleg mesélte, mert akkor nem lett volna igaz. A hét minden napja azért nem túlzás. A hírek nem alszanak.

„A szimulátorok királya.” Csak nem RG diktálta a szöveget?

A szerkesztők évi összefoglalójában jelent meg ez a leírás, amely RG-t jellemzi, és az olvasói felvetés jogos, RG szereti így hívni magát. Mi pedig félünk tőle, és mi is így hívjuk.

Aki meg a noobok miatt hisztizik, az gondoljon vissza arra, hogy az első 3 napon hogy ment neki a játék. Gondolom nem mindenkit zombi apokalipszis harcosnak szült az anyja.

Amikor ingyen volt a Left 4 Dead 2, bizony sokan sírtak a kezdők miatt, de a kommentelőnek teljesen igaza van. Mindig és mindenhol van egy kezdő játékos, aki szeretne elindulni a rögös úton. Segítsük egymást, ne sznoboskodjunk!

Főleg, ha még én is telepofázom.

Ugyancsak megleptetek a *Naruto Ultimate Ninja Storm Full Burst*ről szóló cikketekkel. Nem vagyok híve a bunyós-verekedős, egymásból fasírtot csinálós játékoknak, mert nem igazán mozgatják meg az ember elméjét, de az animék világa mindig is közel állt a szívemhez, akárcsak Japán, úgyhogy nagyon boldoggá tettetek ezzel a cikkel, ezért külön köszönet Wolfinak! (High5!)

Wolfi két somlói között boldogan pacsizik. Most éppen somlóizik, várnod kell kicsit.

És végül, de nem utolsósorban: *XCOM*. Ezzel a remekművel kapcsolatban két dolog is felöltött bennem. Az első

nyira hülye vagyok, egy napon biztos újságíró lesz belőlem.

Viszont ezúttal, hogy létrejött az *Enemy Within*, végre olyan eszközökhöz jut az *XCOM* szervezete, amivel hatásosan visszavághat a „külföldieknek”.

Földlakó vagyok, nem turista.

Sőt, a sima *Enemy Unknown*hoz képest majdhogynem elkényeztetnek mindek. Nem akarok semmi konkrétumot írni, mert tudom, hogy még előttetek áll a saját *XCOM*-cikketek megírása (már nem), de annyit mondhatok: mindenki kösse fel azt a bizonyos alsónacit, aki nekiáll majd a játéknak, mert ezúttal nemcsak az idegenek noszogatják a hátsó felünket, hanem „belföldi viszá-

WOLFI KÉT SOMLÓI KÖZÖTT BOLDOGAN PACSIZIK. MOST ÉPPEEN SOMLÓIZIK

mindjárt az, hogy ez a játék egyszerre tanítja meg az embert szeretni és gyűlölni egy fejlesztőcsapatot. Az *XCOM* kemény, rosszindulatú, nehéz, kegyetlen, könyörtelen, és MINDIG oda szúr, ahol a legjobban fáj. Szerintem a Firaxisnál legalább tíz szadista és kétszer annyi volt matektanár dolgozik (ugyanis csak a matektanárom volt képes ennyire felbosszantani anno).

Tehát aki idegesít, az csak matektanár lehet? Vagy aki genyó? Olyan érdekes párhuzamot vontál, hogy képtelen vagyok kibogozni. Az én matektanárom nagyon szórakoztató és okos ember volt (egészen biztosan most is az), aki egyébként egyszerű a tanítás szövegének nevezett, amikor a 16/4-edet nem tudtam tovább egyszerűsíteni. Akkor sejteni lehetett már, hogy any-

lyok” is sürgetik katonáinkat az előre menetben.

Chava azóta is emlegeti, hogy kemény volt.

Az utolsó „fejezete” következik levelemnek, esküszöm, utána abbahagyom, de még valamit feltétlenül fel szeretnék vetni. Olvasói levelek már vannak a magazinotokban, ez igazán remek, olvasói hozzászólások is, ez ugyancsak szuper dolog, de gondolatok már arra, hogy néha belecsempészhetnétek egy olvasói játéktesztet? Persze szigorúan önkéntes alapon. Teszem azt: feldobjátok, hogy: oké, srácok, akkor e havi játékteszt: XY. (Akár lehetne olyan is, amit egyikőtök már letesztelt, vagy épp tesztel.) És a „másvélemény”-hez hasonló kis ablakocskában, amit amúgy is szoktatok „kreálni” a cikkeik mellé, odabiggyesztenétek egy átlalatok az újság szintjéhez

CSAK FELNŐTTEKNEKI!

Olvastam ma egy érdekeset, gondoltam, megkérdezem tőletek, hogyan is lehetséges ez. Szóval nem miniket érint, Amerikában történt egy Walmartban, de azért mégis. Vett egy apuka a nyolcéves gyerekének egy 3DS-t (újat), amelyen a képek között pornóképek voltak. Na most erős a gyanúm, hogy nem a Nintendo csempészett fel titokban oda felnőttfotókat bácsikkal meg nénikkel, hanem sikerült eladni egy használt cuccot újként. Szerintetek ez lehetséges? Üdv! (K. Miki)

Utána kellett keresnem, de igazad van, tényleg volt egy ilyen karácsonyi hír. Kemény sztori. Sajnos simán előfordulhat, hogy még egy nagyobb üzlethálózat is trükközik azazal, hogy újracsomagol dolgokat.

Pár éve egy hazai nagy boltban vettem egy házimozi-rendszert, amely hibás volt, és a szervizben mutatta a szerelő, hogy a csavarok már koptak a hátán, tehát ez már szét volt szedve. Pedig én újonnan vettem (nem mondok nevetet, mert nem vádaskodom bizonyíték nélkül, de azért ez elég kemény), és érdekes volt, hogy kisebb nyakukra járás után vissza is adták a pénzt. Nem mondom, hogy bevett szokás, de előfordulhat, hogy egy gyorsban visszavitt cuccot újracsomagolnak, viszont ez a baki nagyon gáz. A Walmart nagyot hibázott, ha még annyi fáradságot sem vettek, hogy formázzák a 3DS-t, mielőtt újra dobozba teszik. Ebből tuti per lesz, gondolom, hallani fogunk még róla.

VERS MINDEGY, KINEK

MonoKróm Levi 2014-ben is visszatért, és bármennyire is becsülöm munkásságát, örömmel veszek minden új jelentkezőt, mivel nagy rajongója vagyok a verselésnek (talán ez már sokatokat nem lep meg túlzot-tan). Köszí, Levi, hogy ismét összetákolált egy kedves költeményt, vég-re Mocsy is megkapta saját megérdemelt líráját a GameStar magazin hasábjain, tessék:

A GameStar karmestere, a főszerkesztő,
Mocsy minden lapszámban főszereplő,
Humora a helyén van, nincs ezzel gond,
Itt ő parancsol, ezt jegyezd meg, pont.
Szereti a gépét és a stratégiákat,
Addig játszik, míg a nap éri az ágot,
Szigorú de igazságos, ez fő jelleme,
Online, ha mersz, állj ki ellene!

Kontrázom rá egy kicsit, ha nem haragszol:

A legnagyobb alkesz, aki nem iszik soha
Aki ha elmenne innen, már nem lenne hova
Mert mindenhol dolgozott, de ez az otthona
Még verset is érdemel, bár ilyen kis ostoba
Rímekkel kapja, de ettől nem megy a falnak
Ez a kis költemény csak egy pofon a... Mocsy, nagyon szeretünk!

méltónak vélt olvasói játéktesztet. Biztos vagyok benne, hogy erre is nagyon vevők lennének sokan a GS-fanok közül. És gondolom, ti is kíváncsiak vagytok, hogy mi miképp viszonyulunk azokhoz a játékokhoz, amiket ti érdemesnek találtok egy-egy végjátékosra. **Érdekes ötlet, de erre egyébként az online felület is adott a kommentek között. Sajnos igen kevesen él-**

nek azzal, hogy aprólékosan kifejtsék saját véleményüket, inkább csak csuklóból fikázzák a miénket vagy a másét. Viszont ha valaki komolyan elkötelezett a minőségi tesztírás felé, és szeretné velünk ezt megosztani, annak nyitva áll az ajtó bármikor. Születtek már kollégák úgy, hogy valaki komolyan vette a dolgot, sosem lehet tudni. Ha





★ A HÓNAP LEVELE ★

SZERETEM A DECEMBERT

Kedves HP!

Valóban kedves vagyok, köszönöm, hogy észrevetted.

Szeretem a decembereket. Szeretek forrócsokit inni, bejglit majszolni és természetesen naphosszat játszani, és ehhez a decemberről kedvezőbb hónapot nem is lehetne találni.

Az a rossz, hogy mire ez az újságba kerül, már január van, én pedig vágyódom vissza a decemberi nyugiba, annyira jól leírtad ezt a hangulatot.

Alig pár óráig van világos, így nem kell folyamatosan a sötétítéssel trükközni a zseniálisan rossz irányba néző szobámban, ahová majd-hogynem állandóan besüt a nap, plusz jönnek az ünnepek, a tanítási szünet, szóval igazán semmi nem állhat a játékos és kedvenc gépe közé. De amit legjobban szeretek az év utolsó hónapjában, az az, hogy szépen nyugodtan visszaemlékezhetek, értékelhetem a mögöttem lévő évet, és már kezdek megtervezni a következőt.

Bizony, mi is megálltunk, meg is szavaztattuk magunkat és olvasóinkat, erről olvashattok is sokat ebben a számban.

Játékos szempontból pedig még soha nem volt ilyen mozgalmas évem. Sok mindent említhetnék (megváltozott játékos szokásaim, nyitás a konzolok felé), de soha nem érnék a végére, úgyhogy ezek bővebb kifejtését most hanyagolnám. Amióta komolyabban foglalkoztatnak a videojátékok (ez 2006. december 5., soha nem felejttem el azt az estét, amikor a csizmámban ráletem a másik nagy PC-s játékos lap decemberi számára), játékkritika szeretnék lenni.

Kár, hogy nem mi voltunk az első randid, de hát semmi sem lehet tökéletes. Viszont az nagyon jó hír, hogy a játékokkal akarsz foglalkozni, nekem még a C64-es korokban volt ez az érzésem egy ha-

sonló találkozás kapcsán (pontos dátumot nem tudok, nézd el nekem, kicsit régebben indult a buli).

Vonz persze az is, hogy a videojátékok vannak a középpontban egész nap, de még inkább az, hogy adnak az emberek a véleményedre, hogy befolyásolhatsz egyszerű szavakkal akár magyar viszonylatban is tömegeket arról, ami iránt te elkötelezt vagy.

Ma már ehhez nem kell újságírónak lenni. Ott a YouTube-streamelés, a blog, a rajongói oldalak – mindenki a maga szintjén, de hozzászólhat a gamer közösséghez, a jól informált játékosok klubjához. Én kicsit öregebb bútor darab vagyok, kicsit nosztalgiaival gondolok azokra az időkre, amikor ez a szakma még tényleg a kiválasztottaké volt, de szerintem mindenképpen jó, hogy ennyi ember játszik, megosztja élményeit egymással, olyan tömegeket elérve, amire a klasszikus média sosem volt képes (vagy csak lassabban, nehezebben).

Számomra a videojáték-tesztelés egy gyönyörű szakma, egy hivatás, amit ha szívvel-lélekkel végezek (anélkül pedig nincs értelme), akkor az könnyedén irodalmi magasságokba érhet. Ilyen-olyan okokból azonban más pálya felé kacsintgatok, mindent megteszek azért, hogy megcsipjem az államilag támogatott jogi helyek egyikét, amit kevésbé gondolok szép szakmának, de mindegy, ez nem is lényeg most.

Csak szeresd, amit csinálsz, bármi is legyen az.

Azokban úgy gondoltam, hogy szabadidőmben nemcsak elütöm valami érdektelen tevékenységgel az időt, hanem megvalósítom az álmaimat. Erre jött nekem kapóra a YouTube, ahol január legelején indítottam útjára a kis videotesztekkel foglalkozó csatornámat, amit hatalmas lelkesedéssel csinálók.

(Ha már egyszer írni akarsz, szólok, hogy ez utóbbi mondat azt jelenti ebben a formában, hogy kis – értsd: rövid – videotesztek készítését, holott szerintem ezt szeretted volna mondani: Ehhez kapóra jött a YouTube, ahol január elején útjára indítottam videotesztek bemutató kis csatornámat. Nota bene: fontos a szörend, értelemváltató hatása van – V.)

Na látod, pont erről beszéltem.

Remélem, nagy sikered lesz! Ha ilyen szenvedéllyel csinálsz, az látszani fog amúgy is.

Egyszerűen örömmel tölt el, szívesen foglalkozok veled, nem tudom más-hogy mondani. Elégge radar alatt van még szegényke, de őszintén szólva nem is zavar, mert örülök, hogy legalább egy kis közösséget meg tudtam szölni, akiknek tetszik a munkásságom.

(Talán inkább: szólítani. Nem? – V.)

Addig csinálom, ameddig örömet lelem benne, és időm engedi, a többi meg majd elvállik. Viszont ami miatt nektek írok, az az, hogy hiába a konkurens magazin akkori stábjába vezetett be közvetett módon a játékok világába, azóta eltelt kerek hét év, és rengeteg minden változott, cserélődött. Nagyjából 2010-ig voltam aktív olvasója az újságnak, majd elmélyültem az online sajtó adta lehetőségekben és előnyökben, mígnem 2013 negyedik hónapjában meglátam az újságos polcán a GameStart az általam régóta kinézett *Deus Ex: HR* teljes játékkal; gondoltam, ha más nem, legalább két darab ezresből megvan a játék. A program azóta sem volt a PC-mben, viszont a GS elvarázsolt.

Ilyen, amikor megtalálsz az igazi szerelmet. Nagyon boldog vagyok, hogy ezt írod.

Nem dizájnból vagy kreatívabbnál kreatívabb cikkeiben, azok nagyjából szerintem ugyanazok, mint bárhol máshol, sokkal inkább hangulatában, közvetlenségében, mentalitásában és leginkább fiatalágában.

Az ismertetőkből, tesztekben és a videó anyagokból sugárzik az, hogy ez bizony nekünk, olvasóknak készült, a mi igényeinket elégíti ki, és nem a cikkek összecsapása az elsődleges szempont.

Imádjuk ezt csinálni, és nagyon jó, ha ez látszik is.

Daev szerepeltetése a videókban pedig zseniális ötlet a fiatalabb korosztály megnyerésének érdekében, pont azt a szemléletet képviseli, azt a szimpátiát váltja ki a nézőből, ami kell egy ilyen magazinba.

Ugye? Főleg, amikor Ellie buksiját simogatja átszellemülten, nincs az a tinilány, akinek száraz maradna a fehérenmúja.

(Azt a szimpátiát váltja ki, ami kell egy ilyen magazinba? Kell a szimpátia a magazinba? Aha, értem (nem) – V.)

Számomra jelenlegi brigádjával a GameStar az etalon, és nagyon remélem, hogy sokáig fogjátok tudni tartani ezt a mentalitást és minőséget, addig egy olvasótok biztosan lesz.

Úgyhogy nincs is más hátra, mint kellemes ünnepeket és sikereket gazdag új évet kívánjak az egész szerkesztőségnek.

Nagyon köszönjük ezeket a kedves szavakat, ha csak egy olvasónk lehetne, szeretnénk, ha te lennél az. Utólag is nagyon boldog új évet neked, remélem, 2014-ben sok levedet olvashatjuk meg.

(Bocsásd meg szigorúságomat, próbáltam ízelítőt adni abból, mit kapnak a kollégák a fejükre, ha nem figyelnek oda a precíz, pontos megfogalmazásra, ergo a munkájuk egy részét nekem kell elvégezniem. Különösen imádom, amikor láthatóan azt képzelik, a cég gondolatolvasó korrektort vett fel személyemben két évvel ezelőtt. Az olvasói leveleket gyakran hagyom olyan troll módban, ahogy megírtam, elvégre hát-ha szándékos (sic!), de gondoltam, jó leszek hozzád és segíték. Ó, igazán nincs mit, szívesen – V.)

nagyon jó születik, akkor az kikerülhet GSO-ra, de Mocsyval is beszéllek erről az ötletéről. Annak idején a GameStarban voltak olvasói bétatesztek, azoknak is nagy sikerük volt, meglátjuk majd, mit tehetünk az ügy érdekében.

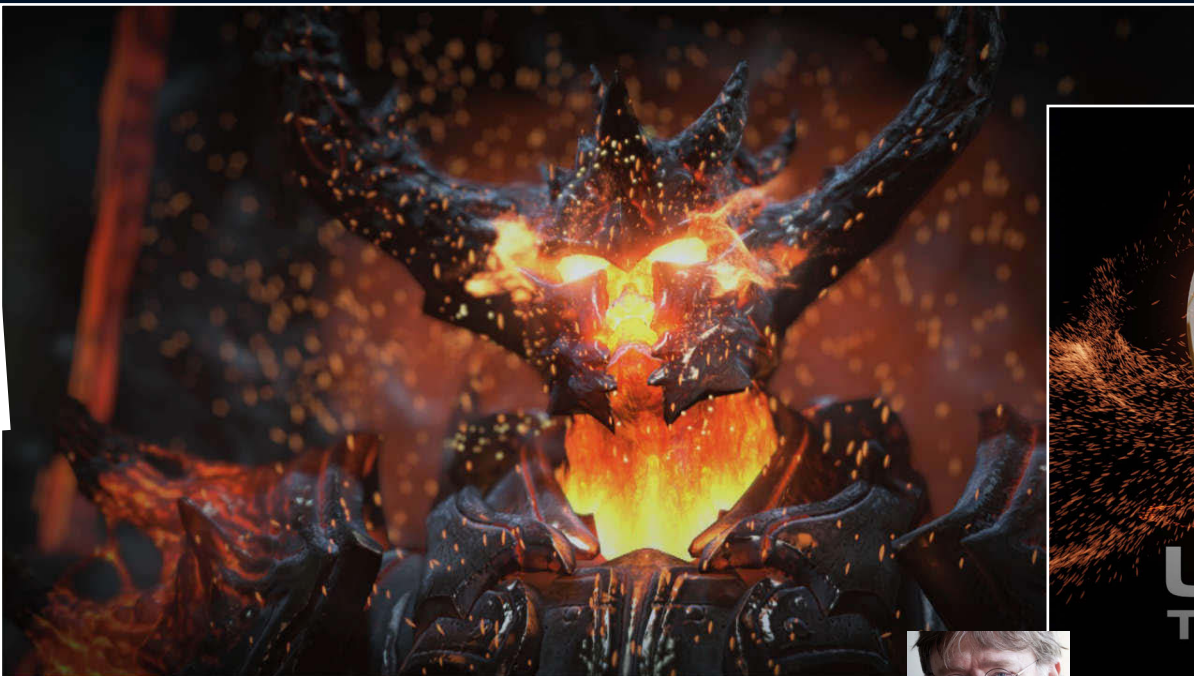
Esetleg ugyanúgy értékelhetnénk mi is százalékos alapon, de ez már csak amolyan „cicoma” részlet, csak úgy felöltött hírtelen.

Gondolkodunk rajta, ok?

Nos, ezúttal ennyi lettem volna, remélem, nem kavartam felháborodást bátoritan ki ötletemmel, csak egy ötlet volt, természetesen így is tökéletesen elégedett vagyok az alkotásaitokkal, és maradok hű olvasótok, és elismeréssel adózom remekműveitek felé. **(Itachi) Nagyon köszönöm a leveled, az ötleteid és észrevételeid, maradj velünk még sokáig. És bocsí, hogy így megkérve, de látod, itt vagy. Boldog 2014-et kívánok neked utólag is!**

Ez volt tehát a januári Aréna, amelyben annyi jókívánság hangzott el, hogy ha csak a fele teljesül, máris itt a világéke. Még egyszer megkérnélek titeket, hogy áraszatok el szavaitokkal, írjuk együtt a GameStar magazint, boruljunk össze a mentális táborotűz mellett, mely melengeri szívűnket. Most pedig olvassatok tovább, és nézzétek meg, mik voltak 2013 legjobb játékai, és mit várunk nagyon 2014-ben. Tizenöt éve tehetjük ezt minden januárban, köszönjük nektek! És most koccintának is erre a csodás felismerésre: „Vegyetek GameStart!”

HP



HA TE MONDOD

Gabe Newell CEO, Valve: „Ahelyett, hogy velem beszélnének, inkább menjenek oda a hardvergyártókhoz. Kösz, hogy eljöttek.”

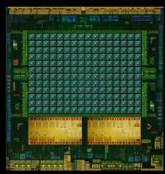
TEGRA K1

One Chip – Two Versions



Quad Core
32-bit
3-way Superscalar

Pin Compatible



Dual Super Core
64-bit
7-way Superscalar
Up to 2.5GHz
128K*64K L1\$



HA TE MONDOD

Tim Sweeney CEO, Epic Games: „Mostantól fogva teljesítmény és tudás terén a szakadék egyre inkább szűkülni fog a nagy teljesítményű PC-k és a mobil eszközök között egészen addig, amíg teljesen össze nem mosódnak. Erre azonban három-négy éven belül nem számíthatunk.”

Epic tervezőgénuszát is rávették arra, hogy mondjon már néhány jó szót a Tegra K1-ről. Tim persze egyáltalán nem volt szegénylős, teljes mellszélességgel dicsérte az Nvidiát és persze a saját motorjukat. A bemutatott videóban láthattunk különféle egyedi HDR fényeffekteket és egyéb technológiai megoldásokat, nekünk itt a GameStar szerkesztőségében egyértelműen az a megoldás nyerte el leginkább a tetszésünket, amikor egy ablakon keresztül kinéztünk a verőfényes napsütésbe, majd amikor visszafordultunk a szobába, egy ideig sötétebben láttuk a szoba részeit, egészen addig, amíg a szemünk hozzá nem szokott a félfhomályhoz.

TARTALOM IS LESZ HOZZÁ?

A technológia tehát adott, most már csak az a kérdés, hogy mit kezdenek vele a fejlesztők. Sajnos van egy olyan érzésünk, hogy hiába lesznek bivalyerős táblagépek

jövő karácsonykor a fa alatt, ha a játékkészítők továbbra is azt látják, hogy a mobil eszközöket használók 90 százaléka még mindig a faék bonyolultságával vetekedő ügyességi vagy logikai játékokat részesítik előnyben. Tapasztalatból mondom, tabletet vagy okostelefont csak utazás közben használók játékra, és még akkor is elég necces, mert elég egy hosszúra nyúlt tower defense menet, és máris kilométerekre találjuk magunkat az végcélnunktól. Igaz történet. El lehet képzelni, mi történne akkor, ha mondjuk egy *Skyrim* futna az okostelefonon. Ráadásul azt is tudjuk, hogy ezeknek a játékoknak az előállítására nagyon komoly pénzekbe fáj, lassan ott tartunk, hogy százmillió dollár alatt már nem lehet komoly címet fejleszteni. Kiszámolható, hogy mennyit kell eladni az egy-két dolláros mobiljátékokból, hogy visszajöjjön ez a hatalmas befektetett összeg.



A GŐZGÉPEK LÁZADÁSA

Az idei CES-en Gabe Newell sajnos nem a Half-Life 3 fejlesztéséről tartott kiselőadást, sokkal fontosabbnak tartotta bejelenteni, hogy már 13 különböző gyártó pattant fel a Steam Machine vonatra. A gyártók, melyek között olyan neves cég is van, mint az Alienware, ki is vitték dobozaikat a kiállításra, ahol bárki megcsodálhatta őket. Sokan még árcédulát is biggyesztettek a kiállított gépek mellé. Általánosságban elmondható, hogy a fapadosabb dobozok olyan ötszáz dollár, vagyis százezer forint körül kezdődtek, míg a legdrágább PC hatezer dollárba, vagyis közel 1,2 millió forintba került. A konfigurációk persze az árak megfelelően változtak, de az biztos, hogy a jelenlegi steames játékokat mind képes lesz futtatni HD felbontásban, minimum 60 fps-sel. Ez a teljesítmény lehet, hogy elegendő a mostani játékokhoz, de van egy olyan érzésünk, hogy a két-három év múlva megjelenő, igazi next-gen játékokhoz már nem lesz az. Jó hír viszont a barkácsolóknak, hogy a gépek nagy része könnyedén továbbfejleszthető, tehát némi kézügyességgel egyszerűen beépíthetünk erősebb VGA-kártyát vagy még több RAM-ot. Pont mint egy saját magunk által épített PC-nél, csak jóval drágábban. Jelen pillanatban még nem nagyon látjuk azt a piaci rést, ahová ezek a készülékek be tudnának törni, hiszen ezidáig egyetlen exkluzív címet sem jelentettek be Steam Machine-re. Sokan felhozzák még érvnek a „kanapé kényelmet”, de ilyenkor csak arra tudok gondolni, hogy néhány méter HDMI-kábel és egy wireless vevőegység megvételével máris alkalmas az otthoni PC arra, hogy a nagy képernyős tévével élvezzem a legújabb PC-s játékokat. Mindezt olyan tízezer forint befektetéssel.

Mocsy

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



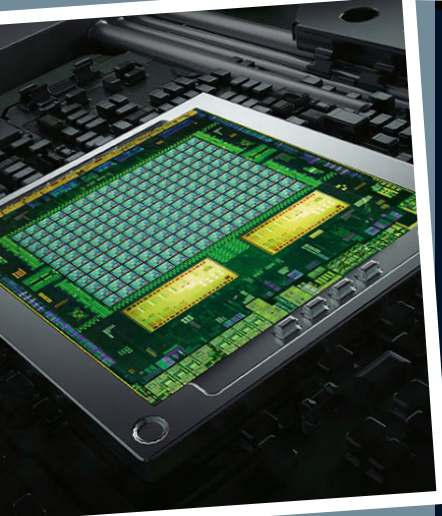
BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 16 BEST OF 2013
- 24 MIT HOZ 2014?



Kezünkben a jövő?

CES 2014



ÉRŐLÉVRE LAS VEGAS-BAN RENDEZIK MEG A COMPUTER ELECTRONICS SHOW-T, AHOL A LEGÚJABB, LEGTRENDEBB ÉS GYAKRAN A LEHASZONTALANABB TECHNOLÓGIAI ÚJÍTÁSOKAT MUTATJÁK BE.

Hosszasan lehetne vitatkozni, hogy a fenti állításokból kinek melyik jön be, maradjunk inkább annyiban, hogy az év eleje mindig arról szól, hogy rácsodálkozunk a sci-fibe illő termékekre, megállapítjuk, hogy egy év alatt hihetetlen mértékben elszaladt mellettünk a technológia, majd szentül elhatározzuk, ebben az évben már tényleg rávesszük magunkat arra, hogy kitakarítsuk az asztal alatt porosodó gépet, és minden olyan alkatrészt lecseréljünk benne, ami már tinédzserkorba lépett.

HORDOZHATÓ KONZOLOK

A CES 2014 indulásakor egyértelműen az Nvidia volt az egyik legnagyobb sztár, mivel bejelentették új mobilprocesszorukat, ami a Tegra K1 munkanevet viseli. A Tegra processzorok egy időben roppant népszerűek voltak a mobilkészülékekben, de az utolsó eresztés (Tegra 4) nem igazán váltotta be a hozzáfűzött reményeket, a piaci szereplők más gyártótól szereztek be az elmúlt években megjelent mobilkészülékeknek lelkét. Ez azonban tarthatatlan állapot, legalábbis az Nvidia vezéregyéniségei szerint, így bevetették az új ász, a K1-es chipet. Nagyon nem szeretnék most untatni senkit a technikai részletekkel, mivel annyira nem áll közel hozzám a téma, viszont az mindenképpen érdekes, hogy mivel bizonyították a Tegra

K1 erejét. Egy Unreal Engine 4-es techdemót futtattak egy tableten, és az azon látottak pont elegendőek voltak ahhoz, hogy hazamenjünk, és átgondoljuk az életünket. Amennyiben hihetünk a saját szemünknek és a Las Vegas-i beszámolóknak, akkor bizony még meg sem melegedett a PS4-esünk vagy az Xbox One-ünk a plazmatévé alatt, máris dobhatjuk őket a kukába, mivel a Tegra K1 hasonló látványvilágot képes varázsolni a tabletek képernyőjére. Na jó, egy kicsit elragadtattuk magunkat, a nextgen konzolok még egyelőre biztonságban vannak, de az Xbox 360 és a PS3 már tényleg mehet a levesbe, hiszen a chip felülmúlja teljesítményben ezeket a gépeket, ráadásul közel sem melegszik annyira. Az Nvidia marketingesei biztosra mentek, még Tim Sweeneyt, az

Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Január elején viszonylag kevés az új megjelenés, főként a karácsonyi eladási toplisták helyezettei maradnak a helyükön, amíg a tavaszi front megnyílik. Megnézzük, hogy január elején mit szerettek a brit vásárlók, mi fogyott a legjobban a Steamen (miután az év végi kiárusítás örülete kicsit alábbhagyott), és persze a GSO-olvasók keresési szokásai mellett Daev Top10-es listája is helyet kap, akinek még a tíz helyezés is kevés volt, olyan sok címet vár 2014-ben.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN JANUÁR ELEJÉN

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

1. FIFA 14
2. CALL OF DUTY: GHOSTS
3. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
4. BATTLEFIELD 4
5. GRAND THEFT AUTO V
6. NEED FOR SPEED: RIVALS
7. LEGO MARVEL SUPER HEROES
8. MINECRAFT: XBOX 360 EDITION
9. JUST DANCE 2014
10. GRAN TURISMO 6



TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN JANUÁR ELEJÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. DAYZ
2. RUST
3. THE WALKING DEAD SEASON TWO
4. THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
5. STARBOUND
6. TOTAL WAR: ROME II
7. XCOM: ENEMY WITHIN
8. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
9. COMPANY OF HEROES 2
10. PAYDAY 2



TOP 10 JÁTÉK A GSO-OLVASÓK SZERINT

(Mert erre kerestek a legtöbbben decemberben)

1. GONE HOME
2. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (MOBIL)
3. HEROES OF THE STORM
4. GRAND THEFT AUTO V
5. PLANTS VS. ZOMBIES 2
6. GRAN TURISMO 6
7. WATCH DOGS
8. GRID 2
9. WORLD OF WARPLANES
10. THE LAST OF US

GSO

A TOP10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK DAEV SZERINT

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

1. UNCHARTED 4
2. DESTINY
3. TITANFALL
4. WATCH DOGS
5. DRAGON AGE: INQUISITION
6. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
7. TOM CLANCY'S THE DIVISION
8. ARMIKROG
9. THE EVIL WITHIN
10. THE ORDER 1886
- +1 SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



Apró téglánként épül a ház, ami megvéd a fertőtől, kavicsokként az út, melyen győzelemittasan végigvonulhatunk, ha végre sikerül majd eltávolítani minden beteges szexualitást a videojátékokból. Szerencsére már olvasóink is kezdik megérteni, milyen fontos figyelni a titkosan elrejtett, gyengédségre utaló jelekre a játékokban, hogy időben tiltakozhassunk, utcára vonulhassunk, óvhassuk gyermekeinket a mocsoktól, mely letérítheti őket a becsületes erőszak ösvényéről. zPeti olvasónk (talán nem túlzás testvérünknek, harcostársunknak nevezni őt) a *Call of Duty: Ghosts* játékból küldte be nekünk ezt a képet, amin az egyébként harcolni induló katonának sőhajtozva egymásba ülnek, teret engedve gyengéd érzelmeiknek. Fel vagyunk háborodva. Köszönjük a képet, várjuk továbbra is kedves olvasóink pillanatképeit, nem enyhül figyelmünk, akaratunk sziklaszilárd. Erőszakot mindenkinek!

Vége a 14 éves vasszigornak KÍNA ÉS A KONZOLOK



Tizennégy év kőkemény embargó után végre elérték a Microsoft, a Sony és a Nintendo lobbistái, hogy feloldják a konzolokra vonatkozó embargót Kínában. A szigor még 2000-ben kezdődött, ekkor tiltották meg teljesen a külföldi tulajdonban lévő játékgépek behozatalát az országba, mondván, így akarják óvni a kínai gyerekek fizikai és szellemi fejlődését. Szegény kis lurkók hivatalosan nem kaphattak sem PS2-t, sem Xboxot, sem Nintendo Gamecube-ot. Most azonban enyhült a párt szigo-

ra, és kijelentették, hogy a Sanghajban található szabad kereskedelmi zónában gyártott konzolokra többé már nem vonatkozik a tiltás. A szűkszavú sajtóközlemény sajnos nem tért ki arra, hogy a magas rangú politikusok mennyi kenőpénzt fogadtak el a gyártóktól és a kiadóktól annak érdekében, hogy megnyissák ezt az óriási piacot a gonosz nyugati imperialisták előtt. Nagyon úgy tűnik, hogy a mostani generáció testi és szellemi fejlődése már nem érdekli őket. Bizony, mondom, szegyen ez.

MAJD HA FIZETNEK

Az eset érdekessége, hogy minden érintett cégnél először meg kell szereznie az állami minisztérium jóváhagyását ahhoz, hogy ténylegesen eladhasson konzolokat Kínában, ami feltehetően nem lesz olcsó mulatság.



Gyalázat nem kell a gyerekeknek

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

Megszoktuk a játékoktól, hogy embertelen brutalitással mutatják be a háború borzalmaikat, de a nemí erőszak említése tabutémának számított az utóbbi években. A *Ground Zeroes*ban azonban fordul a kocka, emiatt rögtön kapott egy 17 éven felülieknek besorolást a játék. A készítőik szerint csak azért nem került a legmagasabb kategóriába, mert az eset egy audiofájlban kerül bemutatásra, ahol csak a szakadó ruha reccsenését és a dulakodás hangját lehet hallani. Érdekes, hogy ezt meglépték a készítőik, hi-

szen a sorozat történelmében ilyen jellegű utalás még nem történt. Nem vagyunk róla meggyőződve, hogy tényleg ebbe az irányba kellene elmenni annak érdekében, hogy még jobban sokkoljuk a leendő játékosokat. Bár az is igaz, hogy sajnos az ilyen esetek szinte mindennaposak a háború sújtotta területeken, de például Mocsy gyakorló apaként egészen biztosan nem örülne neki, ha ilyen témájú játékokat találna a gyerek számítógépén. Akkor inkább már löje halomra a kutyákat a *Call of Duty*ban.



HA TE MONDOD

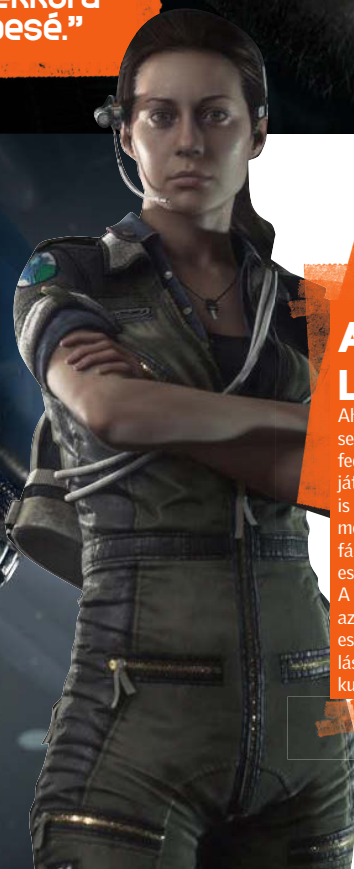
Hideo Kojima vezető tervező, Kojima Productions: „A *Phantom Pain* bejárható területe több százszor nagyobb lesz, mint amekkora a *Ground Zeroes*é.”

Félelem és reszketés

ALIEN: ISOLATION

Egy évvel ezelőtt kitörő lelkesedéssel fogadtuk volna a SEGA új játékának bejelentését, ám a botrányos *Aliens: Colonial Marines*zel alaposan megégettük magunkat, és nem szeretnénk újfent csalatkozni. Mindazonáltal a *Total War* játékaikról elhíresült Creative Assembly olyan ígéretes koncepcióval rukkolt elő, aminek halatán nem tudunk nem reménykedni abban, hogy ezúttal tényleg összejön, ezek a srácok már nem cseszik el úgy, ahogy a Gearbox. Mindenképpen derülítésre adhat okot, hogy a fejlesztők nem egy újabb FPS-t akartak készíteni, amiben xenomorphok szárait

lőjük le, hanem túlélőhorrorra a Ridley Scott-féle 1979-es *Alien* szellemében. Történetük főhőse Amanda Ripley, a Nostromo harmadtitstjének időközben felcseperedett lánya, aki maga is a Weyland-Yutanál alkalmazásában áll. Azt a feladatot kapja, hogy utazzon a felszámolásra ítélt Sevastopol kereskedelmi állomásra, és férjen hozzá a megkerült teherszállító fekete dobozához. A helyszínen azonban egyelőre tisztázatlan körülmények között felbukkan egy idegen, és elszabadul a pokol. A megjelenést legkorábban az év végére ígéri a kiadó PC, PS3, PS4, X360 és XO platformokra.



ANYJA
LÁNYA

Ahogy Ripley hadnagy sem ragadott azonnal fegyvert, úgy a játék során Amanda is elsősorban egy mozgásérzékelőre, egy fáklyára, valamint az eszére támaszkodhat. A rejtőzködésben és az állomáson található eszközök felhasználásában rejlik túlélése kulcsa.

MENNYI AZ
ANNYI?

Az *Evolve* költségvetése nem nyilvános, de némi támpontot adhat, hogy a Take Two 10,8 millió dollárt áldozott a szellemi tulajdon megszerzésére. Egyébként a Turtle Rock munkatársai maguk is megkísérelték megkaparintani a jogokat az árverés alatt, de 250 ezer dolláros ajánlatuk utóbb meglehetősen kevésnek bizonyult.

Négyen egy ellen EVOLVE

Noha lapzártánk előtt még nem leplezte le teljesen vadonatúj játékát a Turtle Rock Studios, de egy kicsit azért bepillanthattunk a takarófólia alá. Bizony, sejtésünk beigazolódtott: a csapat – mely nélkül nem kaptunk volna karácsonykor ingyen *Left 4 Dead 2*-t Steamen – nem hazudtolta meg önmagát, ismételten egy kooperatív lövöldét hozott össze apró, ám egyre terebélyesedő csavarral. Az eredetileg a THQ portfólióját gazdagítani hivatott *Evolve* a kiadó csődje után a stúdióval együtt a Take Two istállójában kötött ki. Ahhoz, hogy megtérüljön az új tulajdonos be-

fektetése, nem ártana nagyot durrantani. A Turtle Rock abban a koncepcióban bízik, aminek alapján négy játékos kerül szembe egy ötödikkel. A csapat tagjai kivétel nélkül vadászok, akik egyedi képességek, fegyverek és felszerelési tárgyak segítségével veszik fel a küzdelmet egy folyamatosan fejlődő, egyre veszedelmesebbé váló szörnyeteggel. Na, őt irányítja majd az ötödik játékos. Előreláthatóan őszre sikerülhet olyan állapotba rendezni a kódsorokat, hogy a játék zöld utat kapjon, és megjelenjen PC-re, valamint a két next-gen konzolra.

GameStar

BEST

OF

20

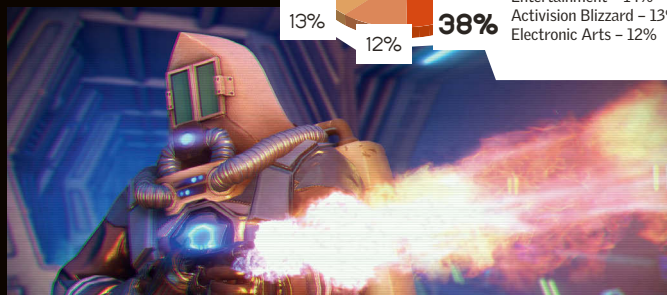
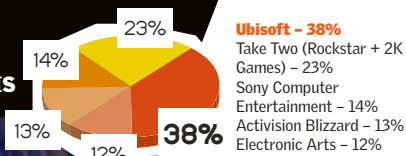
13

RENDKÍVÜL MOZGALMAS ÉVET TUDHATUNK MAGUNK MÖGÖTT. Az elmúlt 12 hónap során olyan játékok búcsúztatták a kifutóban lévő konzolgenerációt, amelyek után minden, magát valamire tartó gamer megnyalja mind a tíz ujját. Tavaly – nem utolsósorban a közösségi finanszírozási modell elterjedésének köszönhetően – látványos erősödésnek indultak az indie-k, akiknek kegyeiért már a Sony és a Microsoft is hajlandó versenyezni. Bekövetkezett végre a generációváltás, aminek 2012-ben a Wii U még csupán előhírnöke volt. Újítói szándékkal (multimédiás szolgáltatások, kötelező online aktiválás, állandó netkapcsolat stb.), majd kényseredett visszakozással tette emlékezetessé bemutatkozását az Xbox One, míg a PlayStation 4 a legkevesebb kockázatot vállalva megmaradt a hagyományos értelemben vett játékkonzol szerepénél. Régóta várt pillanat volt ez, de nem történelmi, és még csak nem is sorsfordító, hiszen nem követte forradalom, sőt ellenkezőleg, szinte kivétel nélkül hatalmas csalódást okoztak az első next-gennek mondott címek. A látványosabb grafika nekünk már nem elég, ennél többet várunk, új és eredeti ötleteket, olyanokat, amelyek hatással lesznek arra, ahogyan a jövőben játszani fogunk.

TOP kiadó

Ubisoft

JE NE PARLE PAS FRANÇAIS



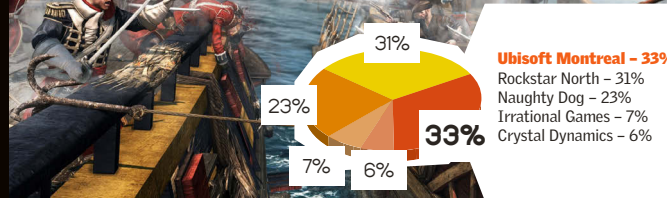
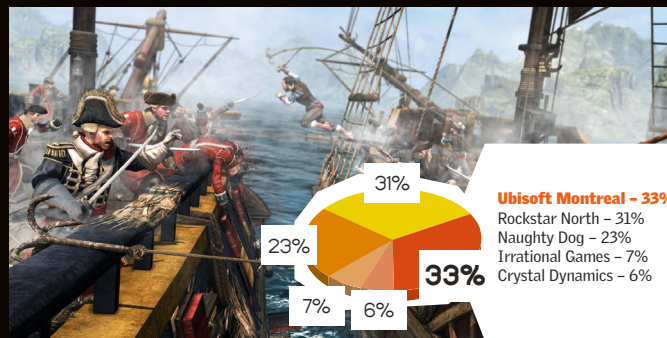
A GameStar olvasói imádják a Ubisoftot. Hozzátennem, hogy idén nem is volt különösebben nehéz rajongani a franciáért, lévén csak elvétve szölgattak be a PC-s társadalomnak, s olyankor is siettek utána közölni, hogy valójában nem úgy gondolták. Ennek, no meg általában magas színvonalú játékaiknak (*Assassin's Creed IV: Black Flag*, *Splinter Cell: Blacklist*, *Rayman Legends* stb.) és a leginkább vonzó next-gen felhozatalnak (*Watch Dogs*, *The Division*, *The Crew*) köszönhetően csont nélkül zsákolta be a kiadó újfent az első helyet, a szavazók 38 százalékának támogatását maga mögött tudva. Erre még a Take Two sem tudott rálicitálni a maga 23 százalékával, talán ha PC-re is kijött volna a *GTA V*, most máshogy festene a végeredmény. Azért a konzolos megjelenés, a *BioShock Infinite* és az *XCOM* címek együtt jók voltak egy stabil második helyre. Meggyőződésem, hogy a Sony csak PS-fixációjának köszönheti a dobogó legalsó fokát (14%), mert a *The Last of Us* és a többi exkluzív akár az élre is repíthette volna, ha történetesen nem... nos... exkluzív. Az Activisiont még mindig a Blizzard címei és a *CoD* tartja a köztudatban (13%), de az EA (12%) sem villantott idén semmi vagányt, megmaradt a bevált franchise-ok mellett (*FIFA 14*, *Battlefield 4*, *Need for Speed: Rivals* stb.).

TOP fejlesztő

Ubisoft Montreal

FRANCIASALÁTA KANADAI MÓDRA

Számos jól sikerült játék révén bőven akadt olyan stúdió, amelyik megérdemelte volna, hogy e listán szerepeljen, ám mi végül csak azokat engedjük versenyezni kegyeitekért, amelyeknek az év legjobbja címért induló alkotásokat köszönhetjük. Ilyen például a Crystal Dynamics, a kaliforniai csapat, amelyik nem félt az *Uncharted*okból ihletet meríteni Lara Croft eredettörténetéhez. Számításuk bevált, munkájukat a szavazók hat százaléka gondolta díjazásra érdemesnek. Majdnem ugyanannyian, ahányan a Ken Levine vezette Irrational Games (7%) mellett tették le voksukat a fellők közé kötözött *BioShock Infinite* miatt. Több mint háromszor ennyien, vagyis az olvasók 23 százaléka jelölte meg kedvenceként a *The Last of Us*zal a lelünköt is kitépő Naughty Dog csapatát. Mindez azonban csupán a bronz-éremhez volt elég; ahhoz, hogy jobban csillogjon, legalább egy szavazattal többet kellett volna szereznie, mint amit a *Grand Theft Auto V* végett általunk tuti befutónak tartott Rockstar North kapott. Meglepetésünkre azonban utóbbi két százalékponttal elmaradt a tavalyi győztes mögött, vagyis újfent a Ubisoft Montreal bonthat pezsgőt. Hiába no, az utóbbi évek legjobb *Assassin's Creed*je és a nosztalgiaöngyatra felkapaszkodott *Far Cry 3: Blood Dragon* is nagyot durrant, ráadásul PC-re is megjelentek.

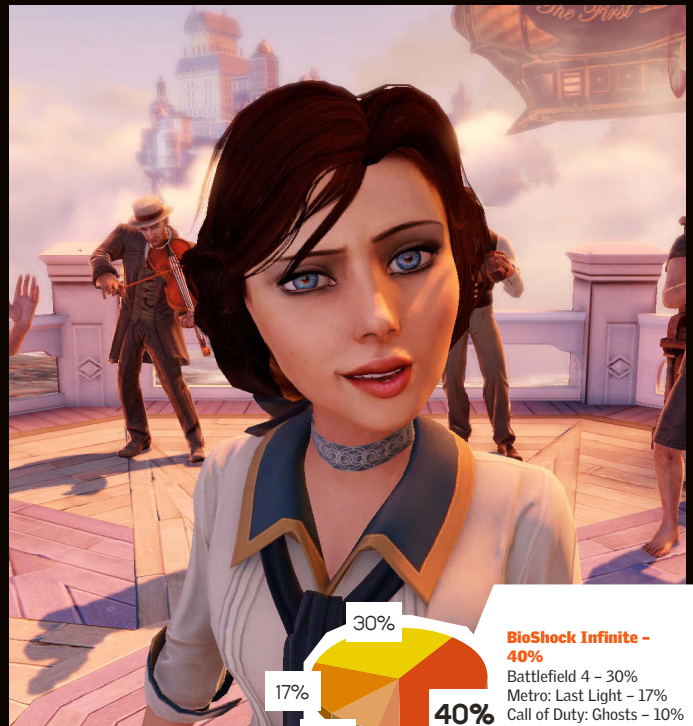


TOP akció

Grand Theft Auto V

NEM LÁTTA VALAKI A KOCSIMAT?

Földönkívüliek, a Mátrixot idéző virtuális világ, az Amerikai Egyesült Államok elnöke és karhosszúságú dildók... Ha mindezt egybegyűrjük, nem lehet más az eredmény, mint a nyitott világú akciójátékok leglököttebbje, ami már a negyedik részénél tart, de mindössze a szavazatok négy százalékát zsebelte be, amivel nem kerülhetett a dobogó közelébe. Lényegesen többen találták kategóriájában a legjobbnak a *Tomb Raider* (15%) rebootját, amiben Lara Croft végre nem úgy néz ki, mint egy szilikonmellű pornószínésznő, viszont még mindig úgy nyög, amikor bántják, mintha felnőtt filmekben játszana. Éremhez ugyan kevés volt a szavazatok száma, de nem sokkal maradt el a harmadik helyen végzett *The Last of Us*tól, a voksok 17 százalékát szerezte meg Ellie és Joel, az Egyesült Államokat szélében átszelő, begombázott zombik elől menekülő páros. A dobogó legfelső fokára két jól bejáratott, általános megbecsülésnek örvendő franchise legújabb tagjai igyekeztek fej-fej mellett, és nem sokon múltott, hogy a *Black Flag* megismételje elődje tavalyi sikerét. Csakhogy sem a kalózmilió, sem pedig a szeria életében eddig nem tapasztalt szabadság nem volt elég ahhoz, hogy kiüsse a három főszereplővel és egy önálló játéknak is megfelelő online móddal felvértezett *GTA V*-öt. A számok nem hazudnak, 34 százalék mindig több lesz 30-nál.



TOP FPS

BioShock Infinite

MAGASAN SZÁRNYAL A KÉPZELET

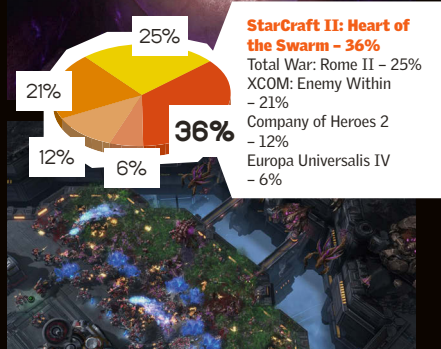
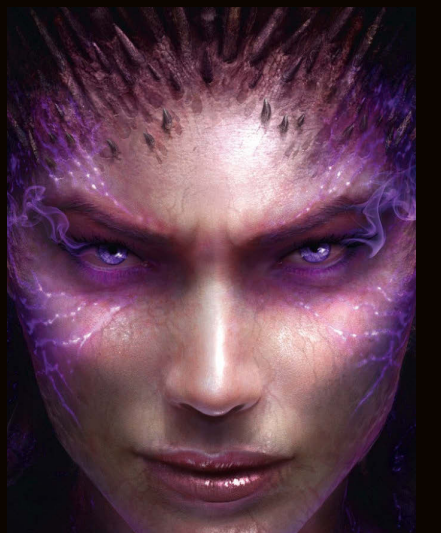
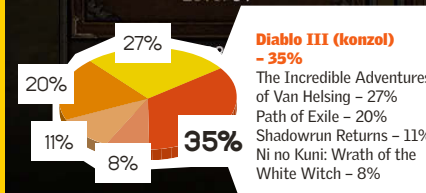
Az Activision slágere vagy épp aktuális ellenfele az EA istállójából? Évről évre ugyanaz a kérdés, ha ugyanis nem épp a *Call of Duty* viszi haza a trófeát, akkor az azt jelenti, hogy a *Battlefield* elcsente azt az orra elől. 2013-ban sem igazán számítottunk másra, ismervé a GSO rendszeres látogatóinak preferenciáit, de lám, nagyobbat nem is tévedhettünk volna. Az intelligens hálalva és aranyos német juhászával marketing szempontból hatalmas öngólt lőtt *Ghosts* ugyanis még a dobogóra sem fért fel, hiszen csupán minden tizedik szavazat jutott rá. Persze a négy százalékgig jutott *Killzone: Shadow Fall*-al még így is elbánt. Meglepően jól szerepelt viszont a *Metro: Last Light*, ami pompás grafikájával és tartalmas kampányával 17 százalékot szerzett. Megszorongatni persze ő sem volt képes a *Battlefield 4*-et, ami nem annyira faék egyszerűségű és meglehetősen laposra sikeredett kampányának köszönheti a voksok közel harmadát, hanem inkább lehangoló multijának. Hiányzott azonban belőle a varázslat, aminek nem volt híján a *BioShock Infinite*. Az Irrational Games FPS-e véghezvitte a csodát, hiszen nem csupán egy feledhetetlen történetet osztott meg velünk, hanem tíz százalékpontot ráverve a *Battlefield 4*-re úgy végzett az első helyen, hogy még csak nem is rendelkezik többjátékos résszel.

TOP szerepjáték

Diablo III

AZ EGÉR EGY RÁGCSÁLÓ, ÉRTEM?

Az exkluzív játékok számára egyszerre áldás és átok, hogy csupán egyetlen platformhoz kötődnek. Mert hiába az átlagon felüli minőség, ha csak a potenciális játékosok egy kisebb csoportjához juthatnak el. Az édesanyja megmentésére igyekvő kislány szívszorító történetét Hayao Miyazaki stílusában elmesélő *Ni no Kuni* nyolc százalékos szavazati aránya szerintünk leginkább erre vezethető vissza. Három százalékponttal többet kapott viszont az első, milliós költségvetésből gazdálkodó Kickstarter-reménység. A *Shadowrun Returns* pozitív fogadtatásában nem kis szerepet játszott a nosztalgia és az afelett érzett öröm, hogy a méltatlanul elhanyagolt cyberpunk világban kalandozhattunk. Majdnem annyira szórakoztató ork zsarukat az orruknál fogva vezetni, mint szörnyeket felszeletelni egy kazamata mélyén ingyen és bérmentve. Ugyanis minden ötödik szavazó szerint a *Path of Exile* a *Diablo* szellemiségének igazi örököse, nem pedig az a bizonyos hármasmű. Halkan jegyzem meg, annyira bejött nektek a felülnézetes kaszabolás, hogy a magyar fejlesztésű *The Incredible Adventures of Van Helsinget* a dobogó második fokára segítették, míg a *Diablo*, „Ki hitte volna, hogy konzolon is működni fog?” *III* fejére egyenesen koronát tettek.



TOP stratégia

StarCraft II: Heart of the Swarm

NŐ A BAJ

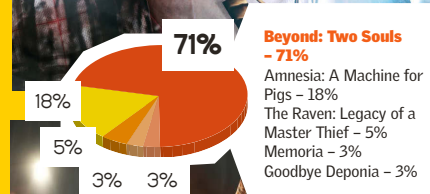
Az elmúlt év egy kicsit olyan volt, mintha hirtelen visszarepültünk volna az ezredforduló környékére, amikor még gombamód szaporodtak a stratégiai játékok. Nehéz időszakot tudhatnak maguk mögött a stílus rajongói, de 2013 jó termést hozott. Még a szöszölgetős, menedzselős, a számok és a statisztikák bűvöletében élő rétegnek is jutott egy helyre kis *Europa Universalis IV*, ami rögtön hat százalékat kapott rajongóitól. Ehhez képest viszont a *Company of Heroes 2* szerény 12 százaléka kifejezetten csalódást keltő. Bezzeg ha német kampány is lett volna, nem csak orosz, akkor talán még a tavalyi győztes kiegészítőjét is megelőzi, de így az *XCOM: Enemy Within* földönkívüljei érdemelték ki a harmadik helyezést nem elhanyagolható 21 százalékos támogatottság mellett. Akár a második hely is meglehetett volna, ha a rómaiak nem adtak volna nekünk vízvezeték, csatornázást, utakat, öntözést, gyógyászatot, oktatást, bort, népfürdőt, közbiztonságot és békét. Nem is csoda, hogy ilyen demagóg kampány mellett minden negyedik ember a *Total War: Rome II*-re adta voksát. Hiába azonban a római légiók testudo formációja, feltartóztathatatlannak hullámként söpört át rajtuk a zerg raj, ültette a Pengék Királynőjét a trónra, és juttatta a *StarCraft II: Heart of the Swarmot* nyerő pozícióba.

TOP kaland

Beyond: Two Souls

FILM VAGY JÁTÉK?

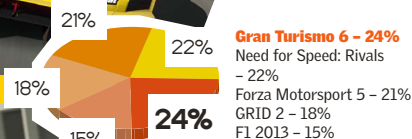
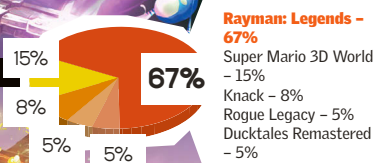
Nagyjából a kétezres évek óta kárognak a zsemmadarak a kalandjátékok haláláról, s habár kétségtelenül igazuk van abban, hogy a műfaj aranykora már a múlté, még mindig van benne szuffla. Mindenesetre prémium kategóriás fejlesztések már egy ideje nem jellemzők ebben a zsánerben, többnyire kisebb európai stúdiók igyekeznek kielégíteni a viszonylag szűk, de annál kitaróbb játékosréteg igényeit. A tavalyi felhozatalból a Daedalic két point & click jellegű kalandját ugyanannyira taksálták a GSO szavazásán résztvevő olvasók; mind a Das Schwarze Auge világába helyezett *Memoria*, mind a szemétbolygó történetét lezáró *Goodbye Deponia* három százalékkal volt kénytelen megelégedni. De nem jutott sokkal több az Agatha Christie történeteit idéző *The Raven: Legacy of the Master Thief*nek sem. Ritka az olyan alkalom, mikor már öt százalék is elegendő a bronzérem megszerzéséhez. Bár egész jól sikerült az *Amnesia: A Machine for Pigs*, a viktoriánus Londonban játszódó, olykor ijesztő malackodásra csupán a szavazók 18 százaléka kattant rá. Szép az ezüst csillogása, nem vitás, de korántsem oly káprázatos, mint az aranyé, amit a Quantic Dream sok vitát szült, műfajilag nehezen behatárolható játéka, a PS3-exkluzív *Beyond: Two Souls* érdemelt ki nem utolsósorban a főszereplő Ellen Page alakításának köszönhetően.



TOP platformer Rayman: Legends

KEZES-LÁBAS

Sokan őrziünk még kellemes emlékeket arról, amikor a rendszerváltást követően a köztévé vásárnaponként Disney-délután tartott. Enélkül akkoriban csak bajosan ismerhettük volna meg Balu kapitányt, a gumicacikat vagy épp a króziusi vagyonnal rendelkező Dagobert bácsit. Utóbbiból 1989-ben készült a mára klaszrikussá nemesedett platformer, amit tavaly igényesen felújított változatban láthattunk viszont, de csupán minden huszadik szavazó részesíthette előnyben a nosztalgiaát, épp annyian, ahányan a retro életézésre alaposan rásegítő *Rogue Legacy* mellett tették le voksukat. Épp az utolsó pillanatban esett be a PS4-en debütált *Knack* ahhoz, hogy összekalapozzon nyolc százaléknyi szavazatot, de a végjátékba már nem szólhatott bele, ami francia-japán rangadót hozott a papírfoma szerint. Az exkluzivitás épp a célvonal előtt vetett gáncsot a *Super Mario 3D World*-nek, így a gombákkal kegyetlenkedő vízvezeték-szerelő még a salakot köpködté ki a szájából, amikor a *Rayman: Legends* címszereplője – akinek nincsenek karjai, lábszárai, nyaka, és csak Michel Ancel a megmondhatója, hogy miye hiányzik még – már réges-rég átszakította a célszalagot. Az, hogy több mint négyszer annyian találták a legjobbnak, mint a 15 százalékig jutott ezüstérmest, minden szónál ékeesebben beszél 2013 legjobb platformeréről.



TOP verseny

Gran Turismo 6

1200 ÉRV

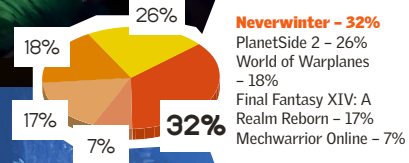
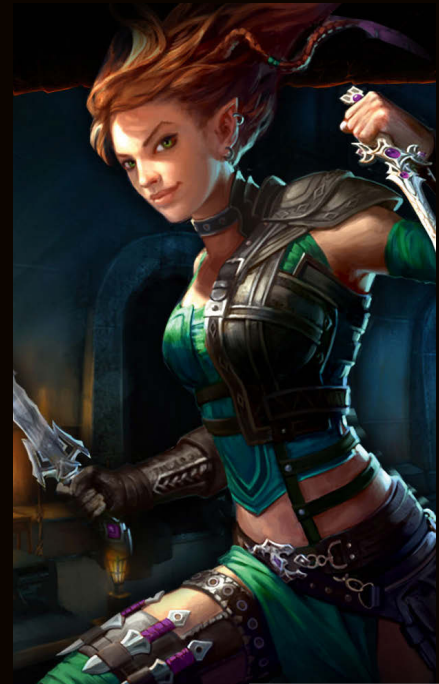
Ahhoz, hogy a tavalyi év legjobban sikerült autós címei közül mindegyikkel fusson pár kört az egyszeri játékos, legalább három platformmal kellett rendelkeznie. Nincs még egy kategória, amelyben ilyen szoros végeredmény alakult volna ki, mint a versenyjátékoké. Még az utolsó helyen célba ért *FI 2013* is tisztességes 15 szavazatarányt volt képes felmutatni. Mondhatni, csupán egy orrhosszal, de mégiscsak elé furakodtak a *GRID 2* verdái, így alakítva ki végleges sorrendet a Codemasters házi versenyében. A dobogón a Microsoft, a Sony és meglepetésre az EA istállójából kikerült címek foglalhatták el helyüket. Annak ellenére, hogy gyakorlatilag minden évben megkapja a magáét a *Need for Speed* aktuális epizódja a GameStar olvasóitól is, a *Rivals* simán megszerezte az ezüstérmét, és kis híján megismételte a *Most Wanted* tavalyi sikerét. Most akkor valaki vagy a szavazásnál nem volt őszinte, vagy a kommentek alatt üvöltött együtt a farkasokkal... A dobogó alsó fokával kellett beélnie egyetlen next-gen versenyzónknak, a *Forza Motorsport 5*-nek; talán ha nem csökkent volna a verdák és a pályák száma, és nem hangsúlyozták volna túl a mikrotranzakciók jelentőségét, most nem az 1200-nál is több – jelentős részben a korábbi címekből áthozott – járgánnyal villogó *Gran Turismo 6* végzett volna az élen.

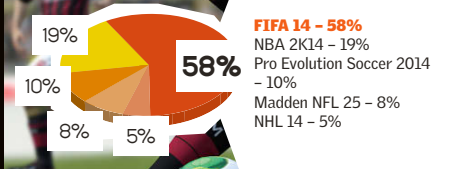
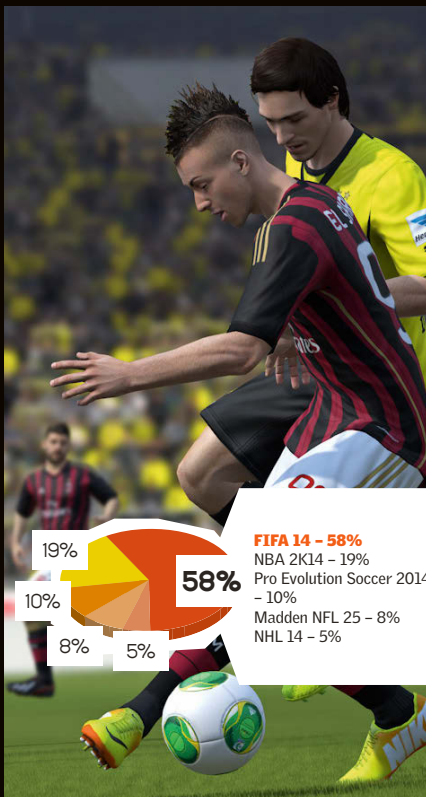
TOP MMO

Neverwinter

ELFELEDETT BIRODALMAKBAN

Mivel 2013-ban nem jött ki *World of Warcraft* kiegészítő, és a *Guild Wars 2* is adós maradt vele, jobb eséllyel indulhattak a játékosok kegyeért a kisebb új szereplők. Jellemzően ingyenesen játszható, a havidíjas üzleti modell mellett a címeiről beszélhetünk, amelyeknek még a klienséért sem kell a zsebünkbe nyúlnunk. Az egyetlen kivételt a *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* jelenti: a 2010-es megjelenését követően csúfosan bukott MMO teljesen átdolgozott kiadása még így is az élboly közelébe férközött a szavazatok 17 százalékát megszerezve. Ez jóval több, mint amit a *MechWarrior Online* (7%) tudott összekaparni, ám a dobogóhoz már nem volt elég. A harmadik helyen ugyanis az a *World of Warplanes* végzett, amely joggal számíthat testvérjátéka, a *World of Tanks* sokmillió rajongói bázisára. Ahogy a jellegzetesen japán hősök és a többtonnás harci lépegetők minden igyekezete is hiábavaló volt, úgy a második világháborús gépmadarak sem tudtak beleszólni az első helyért folyó küzdelembe, amire az egy éves előnyt élvező *PlanetSide 2* és a legnépszerűbb *Dungeons & Dragons* világ hátszélét élvező *Neverwinter* között zajlott le. Végül a játszható sötétfelek is felvonultató alkotás négy százalékpontot vert rá a sci-fi lövöldére.





TOP sport FIFA 14

GÓÓÓÓ!

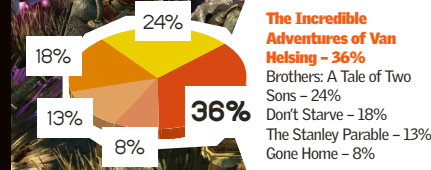
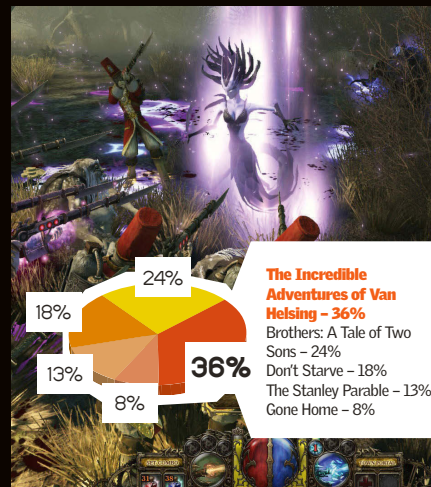
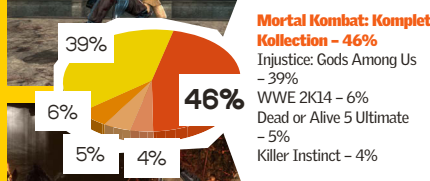
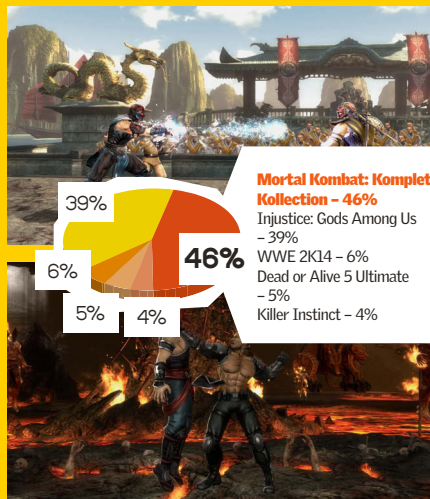
Minden évben felmerül, hogy a sportjátékok kategóriáját ne is bocsássuk szavazásra, hiszen már azelőtt borítékolható a végeredmény, hogy egyáltalán megjelenne a legfrissebb FIFA. A tízmillió fociédző hazájában még úgy sem létezik olyan sportág, amely megközelíthetné népszerűségét, hogy sem klubszinten, sem pedig a nemzeti tizeneggyel nem értünk el számotérvó eredményt a nyolcvanas évek közepe óta. Anélkül tehát, hogy feleslegesen tovább szaporítanám a szót, kihirdethetem, hogy a FIFA 14 magabiztosan hozta a 2013-as szizont is a szavazatok 58 százalékával. Maradva a focinál, sikerült kiosztani egy bronzérmet a Pro Evolution Soccer 2014-nek is, de tíz százalékos támogatottsága jól mutatja, hogy hosszú utat kell még a Konami játéknak bejárnia, ha komolyan gondolja a trónfosztást. Az NBA 2K14 19 százalékkal megszerzett második helye egyáltalán nem meglepetés, évek óta a Take Two dominálja ezt a sportágot, az EA visszatérésre tett kísérletét pedig felejtjük el gyorsan. Az utolsó két helyen a hazánkban egyre több rajongót szerző amerikai focit képviselő Madden NFL 25 (8%) és az NHL 14 (5%) végzett. Utóbbi sportolónk eredményeit figyelembe véve jobb teljesítményt vártunk volna, de arra is kíváncsiak lennénk, hogy vajon mennyire jönne be nektek egy kézilabdás vagy vízilabdás játék.

TOP verekedős

Mortal Kombat: Komplete Edition

EZ MÁR GERINCTELENSÉG

Havi rendszerességgel megtartott GameNight-jaink alkalmával mindig nagy a tülekedés azok körül a kioszkok körül, amelyeken épp valamilyen verekedős játék fut. Hiába telt el pármillió év azóta, hogy őseink lemásztak a fáról – és valamelyik marha feltalálta a munkát, a többiek pedig érthetetlen módon nem verték agyon –, még mindig megesis, hogy egy-egy vitás kérdés végére öklünket használva teszünk pontot. Ha ütünk, fáj, ha minket ütnek, az még jobban, szóval szerencsésebb virtuális módon levezetni a feszültséget, és anélkül elkenni mások száját, hogy annak rendőrségi ügy legyen a vége. Ha ráadásul mindent ingyen tehetjük – persze azért kell egy Xbox One is a mókához –, akkor igazán boldog a bünyőzni vágyó gamer. A megjelenéskor még Jago, de most már Saberwolf karakterét köszömmelére bocsátó Killer Instinct négy százaléknyi szavazatot pofozott össze, majdnem annyit, mint az ingerlően mocorgó idomokat villantó Dead or Alive 5 Ultimate (5%). A WWE 2K14 pankrátorai ugyan felfértek még a dobogóra (6%), de az elsőségért vívott párharcba – ami tulajdonképpen a NetherRealm házi bajnoksága – esélye sem volt beleszólni. Titáni küzdelem volt, és minden tiszteletet megérdemelnek az Injustice: Gods Among Us pizsamás hősei, de a végre PC-re is megjelent Mortal Kombat harcművészei ellen nem nyerhettek.



TOP indie

The Incredible Adventures of Van Helsing

MAGYAR SIKER

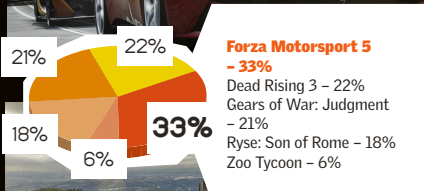
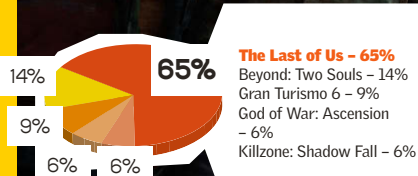
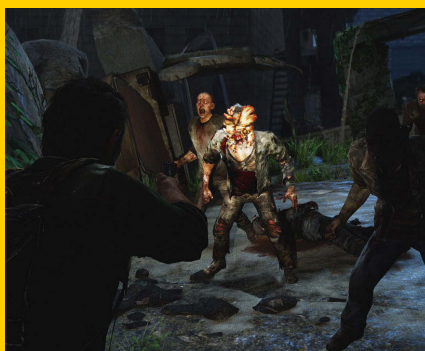
Mint azt már a bevezetőben is említettem volt, egyszerűen jó látni, hogy újra van értelme garázsprojektekkel foglalkozni, hiszen amelelt, hogy a közönség évről évre bizalmat szavaz kedvenc sorozatainak, azért időnként új tapasztalatokra is vágyik, olyan élményekre, amelyeket a nagyobb kiadók rendszerint túlon túl kockázatosnak tartanak. Ugyan melyikük adott volna pénzt egy olyan játékra, ami egy családi házban játszódik, és nincs benne akció, nem döröndül el fegyver, nem fröccsen vér a padlóra, és nem hal meg senki? Ehelyett a családi kötelékek fontosságát hangsúlyozza a Gone Home, és egy hétköznapi történetet mesél el a maga módján. A szavazók nyolc százaléka volt vevő erre, öt százalékponttal kevesebben, mint ahányan a döntés és a választás természetét firtató The Stanley Parable mellett tették le voksukat. Érdekes és könnyen függőséget okozó túlélőjáték volt a Don't Starve az év elején, ami 18 százalékot kapott töledek, s ezzel elnyerte helyét a dobogó alsó fokán. A korábban már említett család áll a Brothers: A Tale of Two Sons (24%) szívfacsaró jelenetekben bővelkedő cselekményének középpontjában is, míg a magyar Neocore műhelyéből érkezett The Incredible Adventures of Van Helsing (36%) a vampírvadász fiának történetét végigkísérő humorával elbűvölte a játékosokat, nem is akárhogy.

TOP PlayStation-exkluzív

The Last of Us

HÁT VAN NEKED SZÍVED?

Amilyen siralmas évük volt a Sony konzoljait választó játékosoknak 2012-ben, olyan remekül zárt a tavalyi. Épp amikor az ember azt hitte volna, hogy a cég minden erőforrását a PS4-be ölte, olyan címeket hozott ki PS3-ra, amelyek nem-hogy elhalványították, hanem egyenesen kioltották a next-gen ragyogását. Meg sem lepődünk azon, hogy a szavazatok alig hat százalékát sikerült megszereznie a kétségtelenül látványos *Killzone: Shadow Fall*-nak. Hajszálpontosan ugyanekkora támogatást tudhat maga mögött a bosszúszomjas Kratos korai éveit feldolgozó *God of War: Ascension*. Alig pár héttel a szavazás előtt gurult be a *Gran Turismo 6*, és hiába érte számos kritika, meg sem állt a dobogó legalsó fokáig. A szavazók kilenc százalékának bizalmát nyerte el sosem látott mennyiségű vezethető autóval. A Sony legjobban várt játéka azonban mégsem ezek voltak, hanem az interaktív filmet a kalandjátékkal elegyítő *Beyond: Two Souls*, valamint a poszt-apokaliptikus road movie-ként is felfogható *The Last of Us*. A szereplők jellemfejlődése, a drámai pillanatokban bővelkedő cselekmény, a hibátlan világvége-hangulat és hogy senki sem kérdőjelezte meg játék mivoltát, a *The Last of Us* malmára hajtotta a vizet, így kaphatott 65 százalékot 14-gyel szemben.



TOP Xbox-exkluzív

Forza Motorsport 5

GYORSABBAN ÉS SZEBBEN

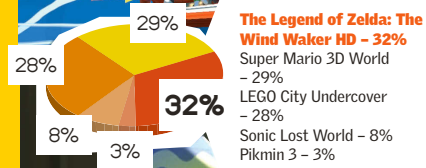
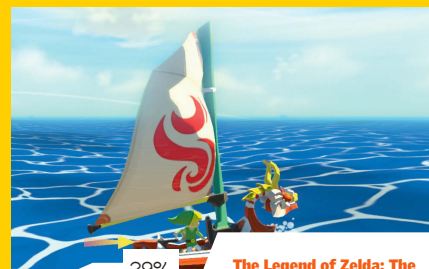
Amennyiben a Sonyhoz mérjük, a Microsoft egyáltalán nem kényeztette el exkluzív címekkel az Xbox 360-hoz híű játékosokat, s ha történetesen nem jelent volna meg az év végén az új konzol, aligha tudtunk volna őt alkotást mérlegre helyezni ebben a kategóriában. Bőven van még tehát hova fejlődni, és az igazat megvallva egy kicsit tartunk attól, hogy mennyire is gondolja komolyan a redmondi vállalat, hogy még legalább három évig támogatja játékokkal a kiöregedett, de még mindig népszerű platformot, ami 2013-ban csupán az utolsó helyen végzett *Zoo Tycoon* (7%) – ami melleleg XO-ra is kijött – tudta felmutatni, no meg egy *Gears of War*-előzményt, ami a maga 21 százalékos részesedésével épphogy felfért a dobogóra. Közéjük ékelődött be a szemképráztató (s ezzel felsoroltuk minden erényét) *Ryse: Son of Rome*, a szavazók 18 százaléka gondolta úgy, hogy nem érkezett jobb alkotás a Microsoft konzoljaira az utóbbi 12 hónapban. Az élre tehát kizárásos alapon már csak valamelyik új generációs cím kerülhetett, s miközben a szavazatokat számláltuk, egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy hiába tűnnek fáradhatatlannak a *Dead Rising 3* zombijai, csak a por és a kipufogógáz jut nekik, amit a *Forza Motorsport 5* gyönyörű verdái hagynak hátra maguk után.

TOP Nintendo-exkluzív

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

EMLÉKEK HA MEGSZÉPÜLNEK

Pillanatnyilag nem áll túl jól a japán konzolgyártó szénája, bármennyire is próbálnak derűlátóknak mutatkozni a cég vezetői. Technikai korlátai miatt féltő, hogy a Wii U nem sokáig részesülhet combosabb multiplatform-fejlesztésekből, és csupán a Nintendo saját játékaire támaszkodhat. Utóbbiak értékét ostobák lennének vitatni, gyöngyszemek mind, amelyeket áthat a gyermeki bübáj, mégis megvesznek értük a felnőttek is. A cukisága ellenére például komoly stratégiai érzéket igénylő *Pikmin 3* a szavazók három százalékára volt jó. Ezt sikerült majdnem háromszorosra felülmúlnia a *Sonic Lost World*-nek (8%). Ironikus módon a Sega kabalafigurája ma már a Nintendo egyik legmegbízhatóbb fejőstehe-ne. Egy olyan nyitott világú kalandot, mint amilyen a *LEGO City Undercover*, még az is szívesen látna kedvenc platformján, aki egyébként bot-tal sem nyúlna a cég játékaikhoz. A GameStar Online olvasóinak 28 százaléka legalábbis így gondolja, s ez a szám alig marad el a Nintendo szent gráljától. 29 százalék meggyőződése, hogy nincs jobb élmény annál, mint amit egy bajszos olasz vízvezeték-szerelő nyújthat, de a *Super Mario 3D World* nyakába még így sem akaszthatunk aranyérmét. Ez a dicsőség a felújított játékok iskolapédájának tekinthető *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* fejét övezi a szavazatok 32 százalékával.

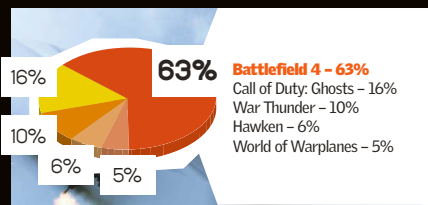
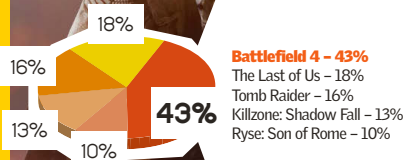
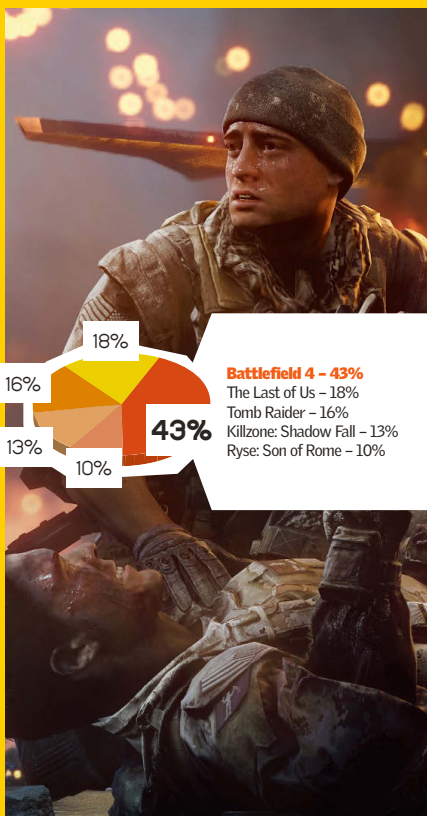


TOP grafika

Battlefield 4

SE KUTYA, SE OKOS HALAK

Next-gen így, új generációs amúgy, boldog-boldogtalan ezekkel a kifejezésekkel dobálózik, holtabbban, hogy valamelyest jobban néztek ki a nyitócímek az új konzolokon, mint bármi a régi-eken, nincs semmi különleges. Inkább csak megszokásból akasztjuk rá valamelyik jelzőt egy-egy játékra. A 4K felbontással kacérokodó PC-s játékosok pulzusa egyébként sem emelkedik meg attól, hogy most valami 1080p felbontás mellett jelenik meg a monitorukon úgy, hogy közben egyszer sem esik a framerate 60 fps alá. Mindazonáltal a *Ryse: Son of Rome* (10%) egyes helyszínei és a főbb karakterek kidolgozottsága láttán ők is elismerően bólogtattak. Hasonlóan optimista jövőképet fest arról, hogy milyen játékokat láthatunk még az új konzolokon a *Killzone: Shadow Fall* (13%), csak épp Xbox One helyett PlayStation 4-en. Ámulatba ejtő – leánykori nevén parasztkitásra alkalmas – effektek helyett inkább a részletekbe menő kidolgozás és az általános összhatás miatt vívott ki magának előkelő pozíciót a *The Last of Us* (18%) és nem sokkal lemaradva tőle a *Tomb Raider* (16%). Az első helyet illetően viszont egy pillanatil sem volt kétségünk; amikor a DICE először omlasztott le egy felhőkarcot Sanghajban, majd tört ketté egy repülőgép-anyahaját, már tudtuk, hogy a *Battlefield 4* verhetetlen lesz.



TOP multiplayer

Battlefield 4

LEVOLÚCIÓ

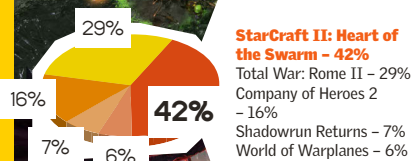
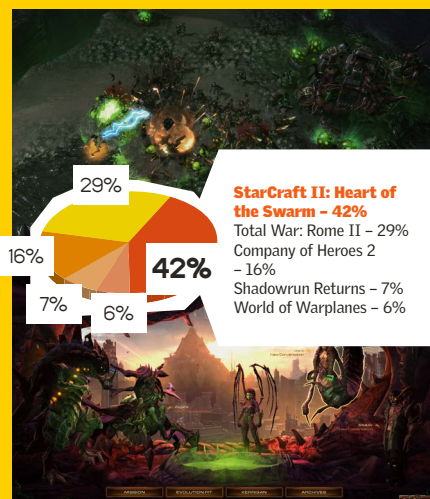
Állandó vita tárgyát képezi, hogy vajon a szingli kampány tesz egy játékot naggyá és fejlethetlenné, vagy inkább a többjátékos mód. Ha megengeditek, inkább nem foglalnék állást, mert akkor fenyegető leveleket kapnék a másik tábortól. Inkább azt mesélném el, hogy ezúttal is a papírforma érvényesülésének lehetünk tanúi. Mielőtt azonban megemlékeznek a *CoD-BF* párbajról, nézzük meg, hogyan alakult a csetepaté az alsóházban. A legkevesebb szavazatot (5%) az újonc *World of Warplanes*-nek jutott, kétszer ennyien választották inkább a rivális *War Thunder* kávédarálóinak pilótaülését. A két repülő cím közé hat százalékkal élkedtek be a *Hawken* meglepően fúrge harci robotjai. Az ingyenesen is élvezhető multiplayer után viszont térjünk vissza arra az összecsapásra, amelynek kimenetelére az első kiszivárgott videó óta vártunk. A végén a kék sarokban a *Call of Duty: Ghosts* pihegett kék-zöld foltokkal, ugyanis korlátozott mértékben átalakítható térképei, új játékmódjai, agresszív földönkívüliei ellenére is úgy kikapott a szétrombolható térképein egyszerre akár 64 játékost is lekötő *Battlefield 4* harcjárműveitől, hogy utóbbi még csak meg sem izzadt. 63:16 – egyértelmű és vitathatatlan KO.

TOP PC-exkluzív

StarCraft II: Heart of the Swarm

RAJZÁS

Lassan bérelt helye lesz a Blizzardnak ebben a kategóriában, ugyanis 2012-ben a *Diablo III* végzett az élen, míg tavaly a *StarCraft II: Heart of the Swarm*-nak (42%) szavaztak a legtöbben bizalmat. Vajon hány ember mögött állt ott sziszegve és hörögve egy Hydralisk azt figyelve, hogy a megfelelő jelöltre kattintanak-e? Biztos több aktivistát tudott Kerrigan mozgósítani, mint Caesar, mert az ókori Rómát már második alkalommal feldolgozó *Total War* epizód csak 29 százalékat volt képes összehúzni. A szovjet komisszárok még ennél is trehányabb munkát végeztek, hiába fenyegettek ugyanis tarkón lövéssel minden GameStar-olvasót, csupán 16 százalék döntött úgy, hogy enged a nyomásnak, a többiek inkább az orosz rulettet választották. Valahogy néhány szerepjátékos is odaférhetett a szavazógombhoz, így eshetett meg, hogy a különféle fantasyból szalajtott humanoidokat kibernetikus implantátumokkal felturbózó *Shadowrun Returns*-nek is leesett hét százaléknyi voks. A végére a *World of Warplanes* repülői is odafértek még egy nem elhanyagolható hat százalékos táborral. Illik a kicsit is megbecsülni, na!

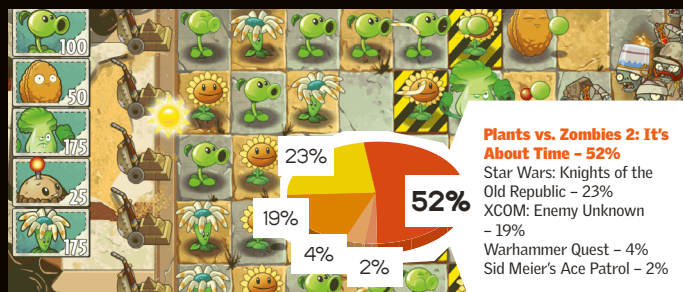


TOP mobil/tablet

Plants vs. Zombies 2: It's About Time

KI MAGOT VET, ZOMBIT ARAT

Ha tíz évvel ezelőtt valaki megkérdezte volna tőlem, hogy el tudnám-e képzelni a *Civilization* sorozattal halhatatlanná vált Sid Meiert, amint mobilra fejleszt játékot, egyszerűen kiröhögtem volna. Ma meg már ott tartunk, hogy az Unreal Engine 4-et is képesek ezekre a hordozható kutyúikre optimalizálni. Sőt, ha már itt tartunk, nem csupán az említett *Civ* jelent meg mobilokra, hanem azt is megérhettem, hogy a félistenként tisztelt játékkervező neve olyan játék címe előtt díszel, ami nem érhető el PC-re. Igaz, a repülő *Ace Patrol* csupán minden ötvenedik szavazó szerint volt a legjobb ebben a kategóriában, ez az eredmény épp a fele a közkedvelt táblás játék fantasyváltozatán alapuló *Warhammer Quest*-nek. A felsőházban már jóval komolyabb rajongói bázisok létrejöttének lehetünk tanúi, hiszen azt, hogy a PC-re és konzolokra is kiadott *XCOM: Enemy Unknown* kevés kompromisszum árán táblagépeken is az örületbe kergette bolygónk védelmezőit, már 19 százalék értékelt. Nem sokkal maradt el a kultikus BioWare-RPG, a *Star Wars: Knights of the Old Republic* 23 százalékatól. Viszont jó lesz, ha a Disney is észben tartja, hogy még a fénykardnál is vonzóbbak a zombikkal hadakozó zöldségek. Mit szólnátok egy filmadaptációhoz? Míg a felvetést olvasva sápadoztok, elárlom, hogy 52 százalékat kapott a *Plants vs. Zombies 2: It's About Time*.

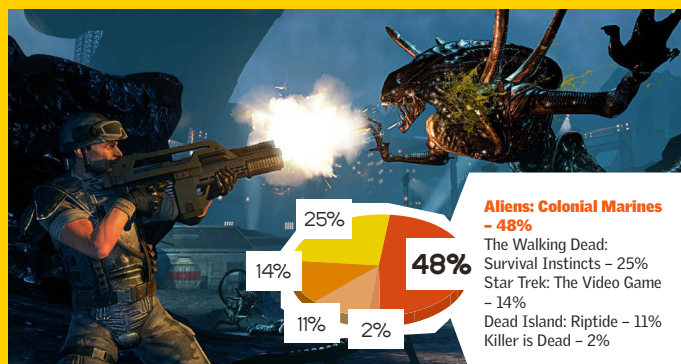


Az év csalódása

Aliens: Colonial Marines

FACE(HUGGER)PALM

A legtöbb problémás játékról már bőven a megjelenés előtt lerí, hogy sem pénz, sem időt nem érdemes rájuk áldozni. Mindig felbukkannak azonban olyan címek, amelyek többet ígérnek, mint amennyit később nyújtanak, s a látzatot olyan ügyesen tartják fenn, hogy a puding próbájáig nem is derül ki a turpisság. Ennek iskolapéldája az *Aliens: Colonial Marines*, ami lenyűgöző, ám utólag kamunak bizonyult gameplay-videókkal vett le minket a lábunkról – a szavazók 48 százaléka szerint ennél nem ért bennünket nagyobb csalódás tavaly. Más a helyzet a *The Walking Dead: Survival Instincts* (25%) kapcsán, ugyanis az előjelekből sejteni lehetett, hogy valami búzlik a zombik körül, egyszerűen nem akartuk elhinni, hogy ilyesmi megtörténhet. A harmadik nagy csalódást a *Star Trek: The Video Game* (14%) okozta: ronda volt és ötletlen, holott rengeteg lehetőség rejtett benne (szerencsére a film többé-kevésbé orvosolta sérelmeinket). Várakozáson alul teljesített egy másik zombis reménység is, a *Dead Island: Riptide* (11%) lényegében minden téren elmaradt elődjétől. Szintén csalatkozunk kellett Suda 51 legújabb alkotásáról a *Killer is Dead* csak az excentrikus viselkedéséről és megábrándító játékairól elhíresült tervező legvérmesebb rajongói szerint volt jól játszható és szórakoztató.



GameStar
BEST
OF
20
13

Az év játéka

Grand Theft Auto V

A BŰNÖZÉS KIFIZETŐDŐ

Mint az már a bevezetőben is szóba került, kivételesen jó játékokat hozott ez az év, a szavazásra bocsátott címek közül bármelyik nyert volna, ugyanolyan egyetértő bólogatással nyugtáztuk volna a végeredményt, mint most. Na de lássuk, melyek voltak a jelöltek, és hogyan szerepeltek a legfontosabb megmérettetésen. A Crystal Dynamics sikeresen pumpált friss vért a fáradás jeleit mutató Lara Croft ereibe, miáltal a *Tomb Raider* (10%) reboot nem csupán egy drámai eredettörténet, hanem egy minden elemében igényes akciójáték benyomását kelti. Az FPS-ek kategóriáját magabiztosan nyerte a *BioShock Infinite*, ám ezúttal csupán a szavazók 15 százalékát sikerült elvarázsolnia csavaros történetével. Persze még így is karnyújtásnyi távolságba került számára a dobogó, melynek legalsó fokán a *The Last of Us* (17%) úcsörög – kevés akciójáték hatott úgy az ember érzelmeire, mint a Naughty Dog remeke. Ami pedig az első helyet illeti, megisméltódt az akciójátékok kategóriájának döntő párbaja, s habár derekasan tartották magukat az *Assassin's Creed IV: Black Flag* kalózái, hiába érkezett rájuk minden negyedik szavazat, ha közben minden harmadik a *Grand Theft Auto V* elbaltázott életű gengsztereit lökdöste egyre közelebb az áhított aranyéremhez. Mi szólunk előre.



Előzetes

MIT HOZ 2014?



IZGALMAS ÉVNEK NÉZÜNK ELÉBE, ANNYI BIZONYOS.

A tavalyi év egyértelműen a next-gen konzolok bejelentése és bevezetése jegyében telt el, idén viszont ténylegesen megtörténik a rendszerváltás. Sorra jönnek majd a játékok, melyek meggyőzik az egy-szeri vásárlókat, hogy ideje lecserélni a hét-nyolc éve polcon porosodó konzolokat. Ez a váltás azonban nemcsak a konzolosokra lesz hatásos, minket „öspécéseket” is megérint a változás szele, mivel az alapvetően PC-komponensekből összerakott konzolokra fejlesztett játékokat pillanatok alatt át lehet portolni PC-re. Igen, lesznek exkluzív játékok, de nagyon nagy a valószínűsége, hogy később megjelennek PC-re is azok a címek. A konzolok mellett 2014-ben dől majd el, hogy mi lesz a Gabe Newell által megálmodott Steam Machine sorsa. A CES-en ugyan bemutatták a partnerek dobozait, de árulkodó az a hozzáállás, hogy a

Valve még csak utalni sem utalt arra, hogy ő is készítené valami hasonlót. Ez a tipikus „más ostorával veri a csalánt”; inkább nem fűznénk hozzá több kommentárt. A megjelenő játékokra viszont egy szavunk sem lehet, már most lehet látni, hogy képtelenség lesz végigjátszani az összes olyan alkotást, amelyre ráizgultunk. Ráadásul akkor még nem is beszélünk azokról a címekről, melyek csak most fognak megjelenni kedvenc platformunkra. Igen, természetesen a PC-s *Grand Theft Auto V*-ről van szó, ami a tavalyi év sikerjátéka volt, de minden pillanatban várjuk, hogy bejelentsék PC-re. Nem fogunk szó nélkül elmenni azon zseniális játékok mellett sem, melyek megszépülve és az összes DLC-vel kiegészülve megjelennek next-gen konzolokra is. Január végén jön például *Tomb Raider Definitive Edition*, amit annak ellenére végig fogunk játszani PS4-en, hogy egyszer már átrohantunk rajta. Mert megérdemli. Aztán ott

lesz a *Skyrim* next-gen változata, na az lesz még egy szép baleset, hiszen jóval több mint kétszáz órám van már az alapjátékban, a kiegészítőkből és a konzolváltozatban. Külön öröm, hogy a tavalyi évhez hasonlóan 2014-ben is folyamatosan jönnek a jobbnál-jobb játékok, nem kell az év végéig várni arra, hogy végre játszassunk egy igazán jót. A 2012-es Kickstarter-aranyláz nagy nyertesei is idén jelennek meg, nagyon kíváncsiak vagyunk ezek fogadtatására, legyen az egy Tim Schafer kalandjáték, Brian Fargo poszt-apokaliptikus *Wasteland 2*-je vagy éppen David Braben úrkereskedése, az *Elite Dangerous*. MMO-fronton is nyakunkon a változás, idén több zseniális online szerepjáték is megnyitja teleport kapuját a nagyközönség előtt, melyek esélyesek arra, hogy komoly vetélytársai legyenek a *World of Warcraft*-nak. Személy szerint leginkább az *EverQuest Nextre* vagyok kíváncsi,

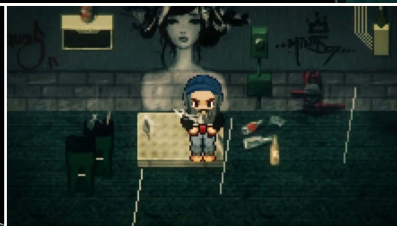
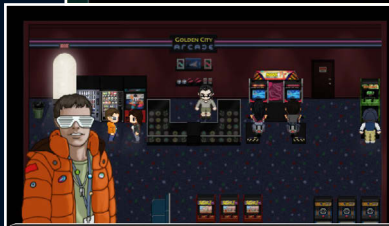
amennyiben igazak a híresztelések, akkor a Sony nagyon erősen megszorongatja idén a Blizzardot. A fizetős megoldások mellett nagyon nyomulnak az ingyenes játékok is, lassan illő lesz elfelejteni a böngészőből játszható, funkcionális grafikával felvértezett F2P címeket, most már komoly fejlesztőcsapatok dolgoznak azon, hogy AAA kategóriás címeket felülmúló ingyenes játékokat hozzanak létre. Természetesen tisztában vagyunk azzal, hogy az összegyűjtött 111 játékból lesz olyan, amelyik átcsúszik 2015-re, a játékfejlesztés már csak ilyen, ettől függetlenül mi szeretnénk már az idén a gépkönyvön telepíteni az összeset. Nem is tartok fel senkit tovább ezzel a bevezetővel, csemegézettek kedvetekre az általunk összegyűjtött játékok közül, és meglátjátok, hogy a 2014-es esztendőre is jóleső nosztalgiával fogunk visszaemlékezni még évtizedek múlva is.

Mocsy

ALWAYS SOMETIMES MONSTERS

Döntéseink befolyásolják a cselekményt a tavaszszal megjelenő indie RPG-ben, amiben a hangsúly a klasszikus harc helyett inkább az empátián lesz. Mint mindenkiében, úgy a főhős életében is elérkezik a pillanat, amikor úgy gondolja, hogy már nincs lejjebb. Nincs pénze, kilakoltatták, ráadásul még élete szerelme is inkább mással készül frigyre lépni. Innen szép azonban nyerni, szembe kell nézni a nehézségekkel, amit a sors elének állított, és meg kell próbálni kihozni mindenből a legjobbat. De ne feledjük, minden döntésünknek ára van!

THERE ARE ALWAYS SOMETIMES MONSTERS.



INFO

Kiadó **Vagabond Dogs**
Fejlesztő **Vagabond Dogs**
Platform **PC**
Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Krillbite Studio**
Fejlesztő **Krillbite Studio**
Platform **PC, Mac, Linux**
Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
Mennyire várjuk?



AMONG THE SLEEP

Az *Among the Sleep* fejlesztése 2011-ben kezdődött – a Norvég Filmtézet összesen több mint 205 ezer euróval támogatta, a Kickstarter kampány keretében pedig sikerült ezt még 248 358 dollárral megtoldani. Az egyedi horrorjáték már bejelentésekor felkeltette az érdeklődésünket, hiszen viszonylag kevés játékban szerepelhetünk egy két éves kisgyermekként, aki az álom és a valóság határán éli meg a képzelete által generált borzalmakat. Mivel az Oculus Rift-támogatás beépítéséhez szükséges pénz is összegződött, az év egyik legérdekesebb horrorjátékát várhatjuk.

ARMIKROG

Doug TenNapel nagy örömeinkre szeret gyurmázni. '96-ban megalkotta a *The Neverhood*-ot, egy egyedi, részben kézzel készült, vidám hangulatú világot, amihez foghatót azóta sem láttunk – nem beszélve óriási kihívást jelentő logikai feladványairól. Ideje volt felpuhítani ezt a szuper jól működő alapanyagot, hogy méltó utódot formálhassanak belőle. Sikeres Kickstarter kampány eredményeként megszülehet az *ArmiKrog*, a point'n'click kaland, melybe az úrhajós családból származó Tommynaut bőrében csöppenünk bele, aki vak kuttyájával Beak Beakkal még sok örömteli percet fog okozni nekünk.



INFO

Kiadó **Pencil Test Studios**
Fejlesztő **Pencil Test Studios**
Platform **PC, Wii U**
Megjelenés **2014. ősz**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Megjelenés **2014. október**

★★★★★
Mennyire várjuk?



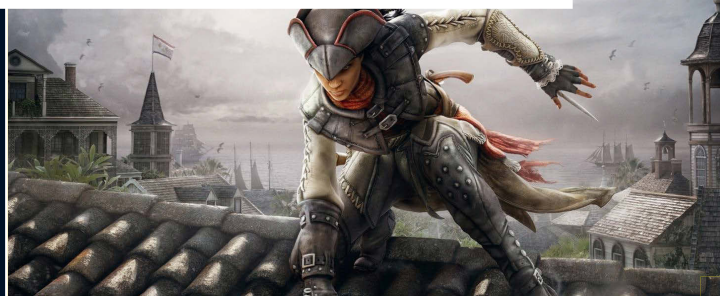
ASSASSIN'S CREED 2014



Az évente megjelenő sorozatokkal általában az a baj, hogy idővel nem tudnak újat nyújtani a játékosoknak. A Ubisoft az *Assassin's Creed* legújabb részével bebizonyította, hogy ezt az üzleti modellt is lehet profin csinálni, hiszen a *Black Flag* minden tekintetben felülmúlta a harmadik rész sikerét. Bejelentés ugyan még nem történt, de van rá egy zacskó aranyunk, hogy 2014-ben sem maradunk AC nélkül. Iparági pletykák susognak egy olyan *Assassin's Creed*-ről, ahol ismét a kalózkok lesz a főszerep – mi azért nagyon meglepődnénk, ha újra a Karib-tenger lenne a játszótérünk.

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD

Szeretjük az *Assassin's Creed* sorozatot, de ez nem jelenti azt, hogy mindent feltétel nélkül bevesz a gyomrunk, amit bérgyilkossal megfűszerezve élünk tolnak. Még 2012-ben, az *AC III* megjelenésével egy időben adták ki PS Vitára a *Liberation*-t, melyről nem lehet azt mondani, hogy túlzottan elnyerte volna a kritikusok és a játékosok bizalmát. Ennek ellenére a Ubisoft úgy döntött, hogy feldobja az év elejét egy felújított verzióval. A kiadó HD textúrákat, kibővített küldetéseket és felújított zenét ígér, de csak és kizárólag letölthető formában. Ne is várjunk belőle *Collector's Edition*-t.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Sofia**
Platform **PC, PSN, Xbox Live**
Megjelenés **2014. január**

★★★★★
Mennyire várjuk?

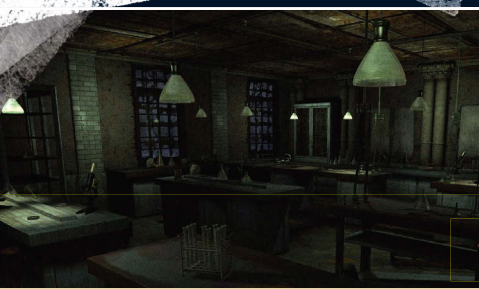
Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó **Senscape**
Fejlesztő **Senscape**
Platform
PC, Mac
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



ASYLUM

Elmegógyintézetbe nem megy az ember, hanem viszik. Ez így van rendjén. A papírforma csak akkor borul, ha szórakozásból téved be az ember egy örültek rága tanyára, ahova most a Kickstarter-nyertes Senscape csapata invitál minket. A horror és az ilyen helyek kéz a kézben járnak (nem is értjük, hogy miért), ráadásul a hitelesség kedvéért több valódi létesítményről mintázták a játékban megtalálható helyszíneket. Az biztos, hogy ezután még beteglátogatóba sem megyünk majd, maximum ha AndreMant zárják be.

AZTEZ

Az egyik legjobban várt indie cím érdekes ötvöze a körökre osztott stratégiának és a 2D-s verekedős játékoknak. A cselekmény közvetlenül Amerika felfedezése előtt, az azték birodalom fénykorában játszódik. Külön érdekessége a fekete-fehér ábrázolásmód, ahol csak a vér jelenik meg színesen. A stratégia és a verekedős rész hatással van egymásra, tehát amit nem győzünk ügyességgel, azt még ésszel lebírhathatjuk. A fejlesztők hosszú játékidőt ugyan nem tudnak ígérni, de törekednek arra, hogy az újrajátszhatósági faktor magas legyen.



INFO

Kiadó **Team Colorblind**
Fejlesztő **Team Colorblind**
Platform
PC
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Platinum Games**
Platform
Wii U
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



BAYONETTA 2

A csinos hölgyek és a hack'n'slash szerelmesei most ismét örülhetnek, mert nemcsak a főhősnő és környezete kapott optikai tuningot, hanem a harcrendszert is megspékeltek annak előnyére. Az Umbran Climaxnak nevezett lehetőséggel a szörnyirtáskor és a megnövekedett számú főboss hentelésekor Bayonetta az első résztől eltérően nem használhatja föl bármikor speciális képességeit. Ezzel és a GamePadesszel történő irányítással lassulhat a játékmenet. Meglátjuk, milyen lesz. Mindenesetre az alkotás producere már most kiborult azon, hogy mindenki átiratokért könyörög nekik.

BLACKGUARDS

Díjnyertes kalandjátékok sokaságával bizonyított az utóbbi években a német stúdió, ezért a fejlesztők számára ismeretlen műfaj ellenére is bízunk abban, hogy a cselekmény irányításával nem lesz gond. A játékmenet viszont egészen más tészta, hiszen a Das Schwarze Auge szabályrendszerét használó, körökre osztott harcok állnak majd a középpontban, míg a kézi tusák közötti szünetekben bevásárlóköriútra indulunk valamelyik közeli városba. A rendhagyó történet – a gyilkossággal vádolt hőst csupa börtöntöltelék segíti – miatt még a fapados grafikát is elnézzük.



INFO

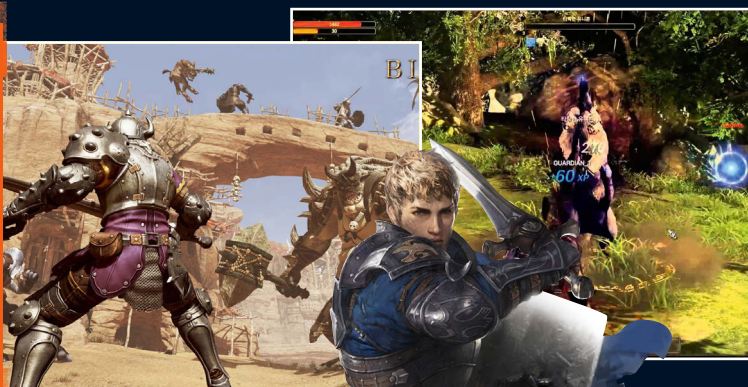
Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**
Platform
PC, Mac
Megjelenés **2014. január**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Neowiz Games**
Fejlesztő **Neowiz Bless Studio**
Platform
PC
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



BLESS ONLINE

Egyenesen Dél-Koreából érkezik a fantasy témájú MMORPG, ahol mindig is nagy népszerűségnek örvendtek az ilyen játékok. Az előzetes videók alapján ígéretes darabról van szó, még akkor is, ha az időközben elavult Unreal Engine 3-as motort használták fel a grafikához. A motor módosításával elképesztően hangulatos külső tereket hoztak létre, ráadásul még a karaktereket is egészen profin dolgozták ki. Nagy bánatunkra azonban a mozgás ismét csak béna lett, nagyon várom már azt a szerepjátékot, ahol a fejlesztők veszik maguknak a fáradságot, és igényesen megoldják az animációkat.

BROKEN AGE

Tom Schafer közösségi finanszírozással óriási összeget gyűjtött újabb point'n'click kalandjáték-ötletéhez, és ezt azzal hálálta meg az adakozó rajongóknak, hogy neves szinkronszínészeket (például Elijah Woodot, Jack Blacket, Jennifer Hale-t) kért fel, hogy a szereplőknek lelket adjanak. A történetben párhuzamosan kísérhetjük figyelemmel egy fiú és egy lány egymástól merőben eltérő életét. A projektekre szánt pénz az említett okok miatt időközben elfogyott, így a fiatalok sztoriját több részre bontották. Az első epizódra már nem is kell sokat várni.



INFO

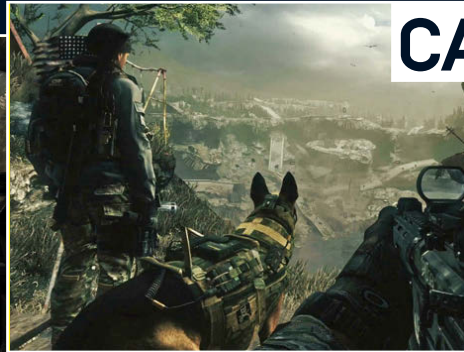
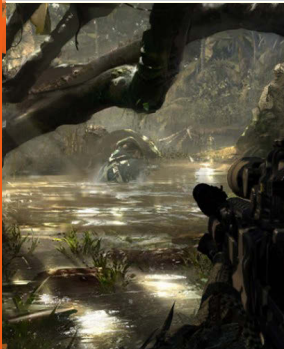
Kiadó **Double Fine Productions**
 Fejlesztő **Double Fine Productions**
 Platform
PC, iOS, Android
 Megjelenés **2014. január**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Infinity Ward/Treyarch**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014. november**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



CALL OF DUTY 2014

Ugyan semmilyen bejelentést nem kaptunk az Activisiontól, de megkockáztatjuk, hogy 2014-ben is bővül egy résszel a sorozat. Nehéz azonban megmondani, hogy mire is számíthatunk, mert a *Call of Duty: Ghosts* nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, ugyanakkor a játék vége ordít a folytatásért. A *Ghosts* messze nem fogott olyan jól, mint a Treyarch *Black Ops 2*-je, ezért könnyen lehet, hogy felébrednek a cégnél, és valami teljesen újat kapunk novemberben. Treyarch? Infinity Ward? Sledgehammer? *BO3*? *MW4*? *Ghosts 2*? Innováció? Új motor? Kíváncsian várjuk.

CAMELOT UNCHAINED

Még a 2000-es évek elején és a *World of Warcraft* be-robbanása előtt volt nagy szám a *Dark Age of Camelot* MMORPG, ami nagyon erősen támaszkodott Artúr király mondataira. Ennek a játéknak lesz spirituális örököse a *Camelot Unchained*, mely sikeres Kickstarter kampányt tudhat maga mögött. A rajongók kicsivel több mint kétfélmilli dollárt adtak össze, hogy részesei legyenek egy főként PvP-re épülő, fantasy témájú MMO-nak. Az ügy mellé állt Mark Jacobs is (az eredeti *DaoC* vezető tervezője), kétfélmilli dollárt adott hozzá saját vagyonából. Ez a néhány millió dollár azonban még mindig csak csepp a tengerben.



INFO

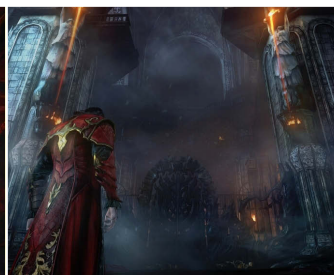
Kiadó **City State Entertainment**
 Fejlesztő **City State Entertainment**
 Platform
PC
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Konami**
 Fejlesztő **MercurySteam**
 Platform
PC, PlayStation 3, Xbox 360
 Megjelenés **2014. február**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

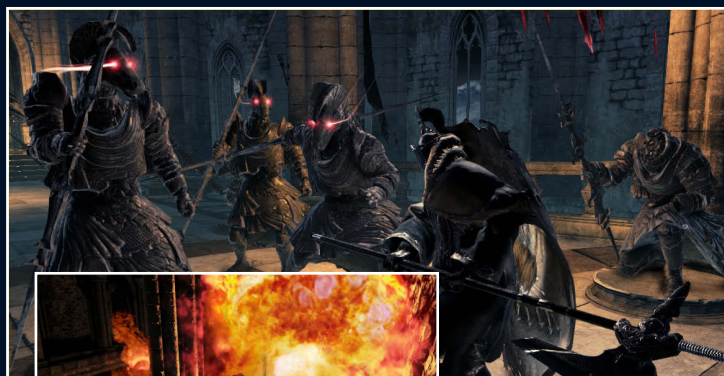


CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Vadászból üldözött, fényes páncélú lovagból vérszívó vámpír. Nehéz a Belmontok élete, még akkor is, ha önként ültek bele Dracula kétes tisztaságú trónszékébe. A spanyol MercurySteam fejlesztőinek munkája a végéhez közeledik, már csak néhány hét, és kapható lesz a modern *Castlevania* legújabb darabja. Ahogy közeledik a megjelenés, egyre szivárognak ki az információk, a legújabb pletyka az volt, hogy egy teleportkapun keresztül bármikor eljuthatunk a modern korba, ahol patkány képében juthatunk át a modern biztonságtechnikai eszközök láncolatán.

DARK SOULS 2

Ki ebbe a játékba belekezel, hagyj fel minden reménnyel! Ez olyan halálisan komoly, mint a vöröslő YOU DIED felirat, amit lehet, hogy többször fogsz látni a képernyődön, mint karaktered hátát. De mit is beszélünk – ha ezt az alkotást megveszed, pontosan tudod, hogy mire vállalkoztál. Újabb förtelmes ellenfelek várnak arra, hogy kitanulj, milyen ütemben és módszerrel likvidálhatod őket a leghatékonyabban. A játékélményhez hozzájárul a még kiterjedtebb és szemet gyönyörködtetőbb világ, és néhány szerencsés újítás is, amitől remélhetőleg nem lesz könnyebb dolgod.



INFO

Kiadó **Namco**
 Fejlesztő **From Software**
 Platform
PC, PlayStation 3, Xbox 360
 Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó **Red Hook Studios Inc.**
Fejlesztő **Red Hook Studios Inc.**
Platform **PC**
Megjelenés **2014**



Mennyire várjuk?

DARKEST DUNGEON



Hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy a szerepjátékokban diadalmaskodó hőseink jelleme feddhetetlen. A *Darkest Dungeon* szakít ezzel a koncepcióval, itt minden egyes karakternek van valami komoly lelki sérülése, ami hatással van teljesítményére. Lesz olyan harcosunk, aki csak ittasan tud szembenézni a mélysötét teremtményeivel, vagy aki depresszióba esik, ha túl sok csapattársa válik a szörnyetegek áldozatává. Ilyenkor dönthetünk úgy, hogy pihenőre vagy elvonóra küldjük őket egy időre, de rá is játszhatunk félelmeikre. Hamarosan indul a Kickstarter, érdemes lesz odafigyelni rá.

DEAD STATE

Lassan belefulladunk az utóbbi évek slágerének számító élőhalottak áradatába, de azért egy zombis szerepjátékra bármikor vevők vagyunk. A *Vampire the Masquerade: Bloodlines* tervezőjének alkotásában magunk és társaink életének megóvása a cél, a közösségben uralkodó törékeny béke és rend fenntartása, valamint a készletek beszerzése és az ellenséges túlélők csoportjainak lerendezése mellett. A körökre osztott harc rengeteg taktikai lehetőséget kínál, de vigyázzunk, hogy mekkora zajt csapunk, mert akora zombisereg szakadhat a nyakunkba, amivel már nem bírunk el.



INFO

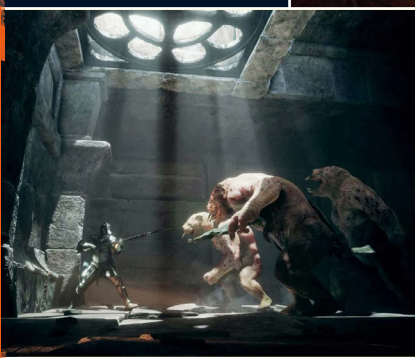
Kiadó **DoubleBear Productions**
Fejlesztő **DoubleBear Productions**
Platform **PC**
Megjelenés **2014. március**



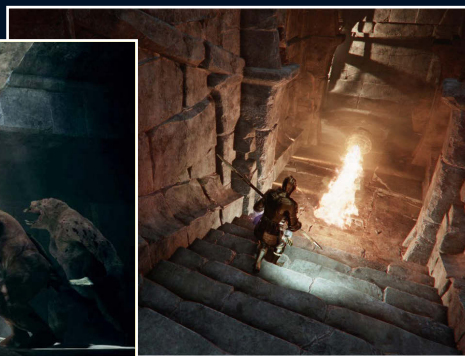
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom Online Games**
Platform **PlayStation 4**
Megjelenés **2014**



Mennyire várjuk?



DEEP DOWN

A Capcom ingyenesen játszható online coop kazamatatisztogatása a legjobb példa arra, hogy micsoda lehetőségek rejlenek a PS4-ben, illetve a hasonló teljesítményű next-gen gépezetekben. Azt rebesgetik, hogy a konzol japán indulásakor (február) kezdődik el a nyílt béta, ahol bárki kipróbálhatja, milyen érzés térden szűrni egy ogrét egy dárdával csak azért, hogy a védtelen nyaki rész végre sebezhetővé váljon. Senkit ne tévesszen meg, hogy a játék a jövőben játszódik, nem lesznek lézerfegyverek és cyberimplantátumok, a hangsúly a mágián és a jó öreg kard-pajzs kombón lesz.

DESTINY

Amikor 2014 legjobban várt játékaikról beszélünk, akkor a *Destiny* egyértelműen benne van a top háromban. A *Halo* sorozat és a konzolos FPS-forradalom atyja most újra megreformálja azt, ahogy a zsánerről gondolkodunk. A *Destiny* egy misztikus, elképesztően részletes osztott világú lövöldé, amit a Bungie precíziója, egy hétéves fejlesztési ciklus és teljesen új megoldások tesznek különlegessé. A cég bejelentette, hogy már nyáron indul a béta, és először a Sony konzolcsaládján lesz elérhető. Reméljük, PC-s port is szerepel a Bungie távlati tervei között.



INFO

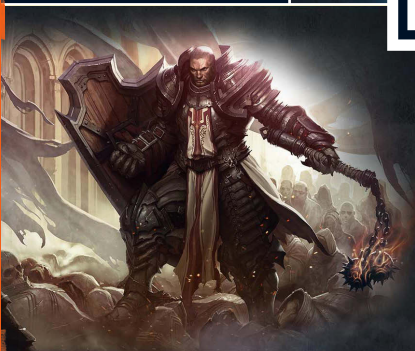
Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform **PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Megjelenés **2014. szeptember**



Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Blizzard**
Fejlesztő **Blizzard**
Platform **PC, Mac**
Megjelenés **2014. március**



Mennyire várjuk?

DIABLO III: REAPER OF SOULS



Cudar állapotok uralkodnak Sanctuary földjén, és ha már Malthael, a halál angyala is az emberiség globális elpusztításáért lengeti a kaszáját, akkor tényleg szükség van egy hős daliára. A *Diablo III* első kiegészítője el is hozza nekünk hatodik kasztként Crusadert, a díszes páncélba bújtatott lovagot, illetve egy újabb felderítetlen földrészt, tele ismeretlen kihívással és rusnya rosszcsonatokkal. Ám a játék jövőjét nemcsak ez formálja tovább, hanem az a frissítés is, amiben többek között eltörlik a paragonszintek 100-as korlátját.

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Egy kis kitérő után ismét valami viszonylag újjal bővíülhet a *Divinity* sorozat, a kiadótól függetlenül Larian Studios végre valami olyat készíthet, amit mindig is szeretett volna. A kiadók, akikkel korábban dolgozott, mindig nemet mondtak egy körökre osztott szerepjáték ötletére, de most, hogy minden feladatot a fejlesztő lát el, a finanszírozást pedig a rajongókra bízta, februárban PC-re, később pedig Macre és Linuxra is megjelenhet az *Original Sin*, melyben két főhőst, egy elátkozott harcost és egy misztikus hősnőt irányítva kell kalandozni, akár coopban is.



INFO

Kiadó **Larian Studios**
 Fejlesztő **Larian Studios**
 Platform
PC, Mac, Linux
 Megjelenés **2014. február**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Nintendo Studios**
 Fejlesztő **Retro Studios**
 Platform
Wii U
 Megjelenés **2014. február**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE



Bár a Wii U eddig nem tudott teljes mértékben lenyűgözni minket, azért van néhány olyan cím, amivel csak akkor játszhatunk, ha beruházunk a Nintendo legújabb gépére. Az új *Donkey Kong* játék is ezek közé tartozik, meg merjük kockáztatni, hogy a platformjátékok közül 2014-ben ez a játék fogja vinni a primet. Az új fejezetben Donkey Kong mellett három másik majom is játszható lesz, egyedi képességeikkel fogják érdekessé tenni a játékmenetet. Elképesztő mennyiségű ötlet és humor kerül bemutatásra a behavazott trópusi szigeteken, csak győzzük józan ésszel.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **BioWare**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014. ősz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

DRAGON AGE: INQUISITION

Sokan panaszkodtak a sorozat második részére amiatt, hogy silány konzolport lett, melynek játékmenetét jócskán lebutították. A többség az első epizód hangulatát sírja vissza a mai napig, és olyan alkotást szeretne látni, amelyben a sok püder mögött igazán ütős tartalom áll. A kiszívárgott gameplay videókból már most jól látszik, hogy látványorgazmust fogunk átélni. Bízunk abban, hogy a sztori, a párbeszéd, a fejlődési lehetőségek, valamint a harcrendszer is ehhez a minőséghez lesznek igazítva, és egy vérbeli szerepjátékot kapunk majd!



INFO

Kiadó **Red Thread Games**
 Fejlesztő **Red Thread Games**
 Platform
PC, Mac, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Wii U
 Megjelenés **2014. november**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

DREAMFALL CHAPTERS: THE LONGEST JOURNEY



Ragnar Törnquist, a *The Longest Journey* sorozat megalkotója újonnan alapított stúdiójával és a kickstarterezők támogatásával végre elkészíti a széria folytatását. Egy évvel a *Dreamfall* befejezése után a kómában fekvő Zoët, illetve az ő tudatát irányítjuk. Egyre erősödő képességeivel irányítani tudja álmait, és képes megszökni az őt fogságban tartó Storytime-ból, hogy Europolis disztópikus megapolisába és a már jól ismert Arcadiába utazzon kalandozni. A Chapters röviden összefoglalja az előző két rész eseményeit is, úgy-hogy az is könnyen belerázódhat, akinek új a sorozat.

INFO

Kiadó **Sony**
 Fejlesztő **Evolution Studios**
 Platform
PlayStation 4
 Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

DRIVECLUB

PlayStation 4 nyitócím lett volna, de titokzatos módon 2014-re csúsztták, feltehetően nem felelt meg az új generációs elvárásoknak a tesztkörök alapján (Disorder kipróbálta, szerinte bőven van mit csiszolni az élményen). Ezzel együtt ígéretes a közösségi országúti autóverseny koncepciója licencelt autósodákkal – főleg a Motostorm alkotóit ismerve gondoljuk azt, hogy végül nem fogunk csalódnai az élményben. Az online játékosokból álló versenycsapatok megalakulására tehát még várni kell, de talán hamarosan a Sony új konzoljának is meglesz az első saját exkluzív autós címe. Ráfér.



Előzetes

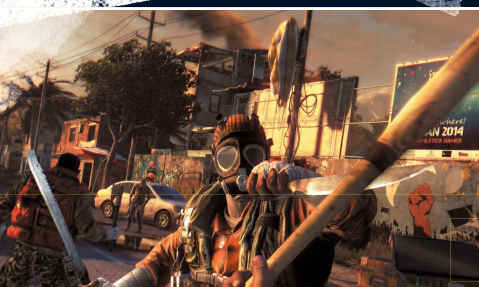
MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó Warner Bros
Fejlesztő Techland
Platform
PC, PlayStation 3,
PlayStation 4, Xbox
360, Xbox One
Megjelenés 2014



Mennyire várjuk?



DYING LIGHT

HP és a zombikat éltetők most egy emberként lélegezhetnek fel, ugyanis idén sem maradnak éhesen botorkáló zombik nélkül. Még szerencse, hogy ők csak csoszognak, így a *Dead Island 2* fejlesztők lelkiismeret-furdalás nélkül dobhatnak be egy olyan főszereplőt, aki akrobatikus mozdulatokkal, amolyan parkour stílusban cikázik majd köztük. Legnagyobb fegyvere így a teste és az ügyessége lesz, de újfent lehetőségünk adódik különböző eszközökből cséplőszerszámokat eszközálni, amiknek köszönhetően ismét szárnyak nélkül szálló agydarabokat láthatunk.

ELITE: DANGEROUS

A legendás játék újraélesztéséhez a fejlesztők szerint 1,7 millió font kell, szerencsére ezt össze tudták kalapozni (helyesebben 2,2 millió felett tartanak), ami azt jelenti, hogy karácsony előtt pár nappal már 1.1-es verziószámmal büszkélkedhetett az alfa. Aki ismeri az eredeti játékot, annak nem kell bemutatni, aki pedig nem, annak elég tudni, hogy vegyél olcsón, add el drágán, legyél kalóz, csempész, avagy harcolj éppen ellenük. Amennyiben az *Elite: Dangerous* hasonlóan grandiózus lesz, mint az eredeti játék, akkor a szórakozás garantált.



INFO

Kiadó Frontier
Developments
Fejlesztő Frontier
Developments
Platform
PC
Megjelenés 2014



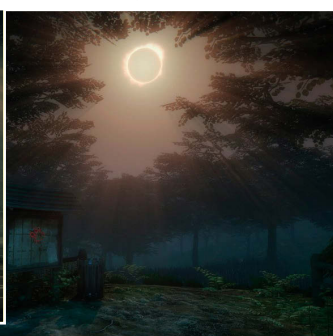
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó Sony
Computer
Entertainment
Fejlesztő The
Chinese Room
Platform
PlayStation 4
Megjelenés 2014



Mennyire várjuk?

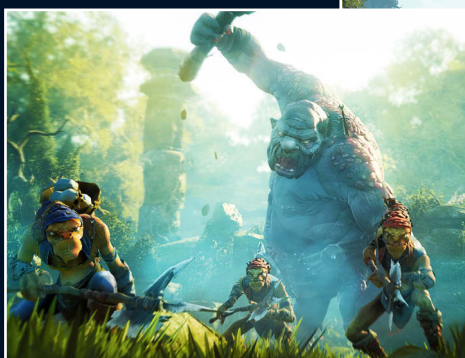


EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Még mielőtt az *Amnesia: A Machine for Pigs* elkészítésében segédkezett volna, a *The Chinese Room* a *Half-Life 2* modból teljes játékká alakult *Dear Esther*rel talált magának rajongókat. A *Dear Esther* szellemi utódjának elkönyvelt *Everybody's Gone to the Rapture*-ben egy nyitott világban hat karakter egyedi, mégis összefonódó történetét ismerhetjük meg, ami a világvége előtt egy órával zajlik. Egy tudóst alakítva kell rájöttünk arra, hogy mi fog történni, beszélgetni a karakterekkel, megismerni a világot. Szeretjük a felfedező játékokat, az ötlet sem hangzik rosszul.

FABLE LEGENDS

Hagyományos értelemben vett folytatás és többé-kevésbé nyitott világban zajló kalandozás helyett valami egészen más ölt formát a Lionhead műhelyében. Peter Molyneux mesevilágának távoli múltjában járunk, amikor még minden bokrban hős termett. Közülük négyen (harcos, fiász, varázsló és tolvaj) szállnak szembe a gonosszal, aki szörnycsapatok felett rendelkezik, de még a játékeret is megváltoztathatja, miközben csapdába tereli ellenségeit. Az öt szerepet játékosok töltik be, de bárkit helyettesíthet az MI, tehát a magányos farkasoknak is ostanak majd lapot.



INFO

Kiadó Microsoft
Studios
Fejlesztő Lionhead
Studios
Platform
Xbox One
Megjelenés 2014



Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó Microsoft
Studios
Fejlesztő Lionhead
Studios
Platform
Xbox 360
Megjelenés 2014.
február



Mennyire várjuk?



FABLE ANNIVERSARY

Az első *Halo* mintájára tíz évvel a *Fable* megjelenését követően megkapjuk a HD-változatot. Szerencsére nem merül ki a tatarozás a teljes játék újrarajzolásában, ha úgy tetszik, az első rész archaikus harcrendszerében rúgjuk farba a haramiákat, de bármikor átállhatunk a folytatás intuitív megoldására. Tetszetősre sikeredett a mesekönyvet idéző új kezelőfelület, és természetesen nem kell lemondanunk a *The Lost Chapters* extra küldetéseiről sem. Továbbá nem győzzünk eleget hálálkodni amiatt, hogy nem kell többé előlről kezdeni a félbehagyott küldetéseket.



LEHETŐVÉ TESZIK, HOGY A JÁTEKOSOK PÉNZT KERESSENEK AZ ÁLTALUK FELEPÍTETT PÁLYAELEMELK ELADÁSÁVAL

EVERQUEST NEXT - LANDMARK

Zseniális húzás az EverQuest Next készítői részéről, hogy külön kiadják a pályaszerkesztőt a nagyközönségnek, jóval a tényleges játék megjelenése előtt. A Landmark segítségével a játékosok bármit felépíthetnek, csak a fantáziájuk szab határt a teremtésnek. A Sony persze nem jótékonyági szervezet, ebből is szeretne pénzt csinálni, de ezzel nincs is semmi baj, nekik is fizetniük kell a számlákat. A lényeg az, hogy lehetővé teszik, hogy a játékosok pénzt keressenek az általuk felépített pályaelemek eladásával, amiből persze a Sony leveszi a maga szerény jutalékát. A legjobban sikerült épületeket és tereptárgyakat a Sony beépíti az EverQuest Nextbe, ami erős ösztönző, hiszen ki ne szeretné viszontlátni a munkáját egy sikeres MMO-ban?



Az igazi next-gen MMO

EVERQUEST NEXT

2014 meglehetősen durva lesz MMORPG szempontból, kapásból tudunk mondani legalább három olyan címet, amely tovább fogja tépázni a *World of Warcraft* egyre csökkenő előfizetői táborát. Az egyik legnagyobb kihívó természetesen a Sony új *Everquest* MMO-ja, ami nagyon durván belescap a

next-gen-lecsóba. Külön öröm, hogy a PC mellett kijön PS4-re is, itt az újabb érv a Sony konzolja mellett. Hivatalosan még semmit sem jelentettek be, de azért a fejlesztés egyes szereplőinek már eljárt a szája, nagyon valószínű, hogy az *EverQuest Next* nem a havidíjas modell mellett teszi le a voksát.

INFO

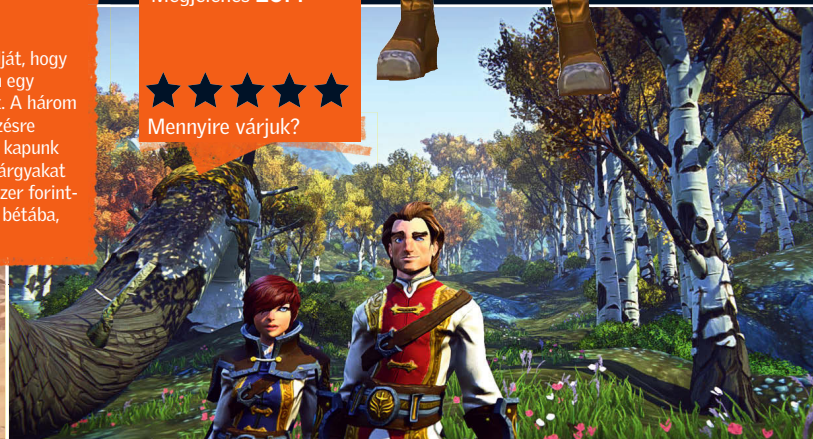
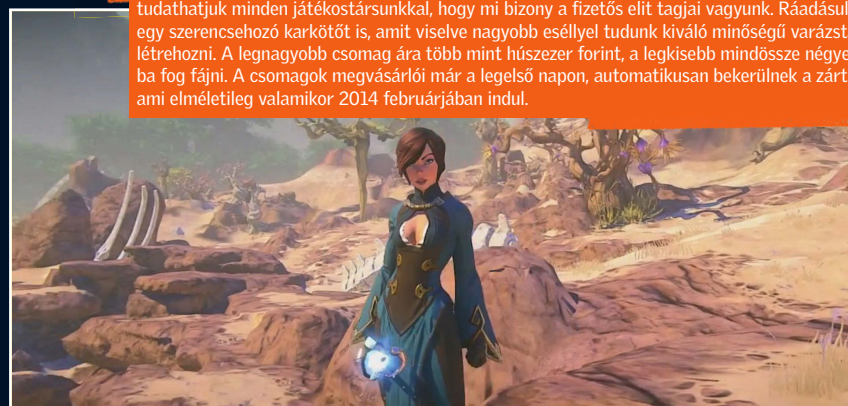
Kiadó **Sony Online Entertainment**
Fejlesztő **Sony Online Entertainment**
Platform
PC, PlayStation 4
Megjelenés **2014**



FIZETŐS CSOMAGOK

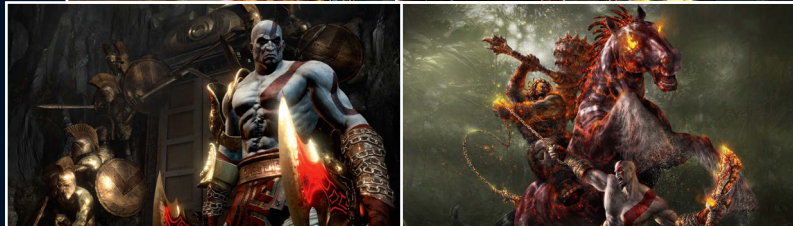
Ugyan az *EverQuest Next* Landmark teljesen ingyenes lesz, de azért a Sony megtalálja a módját, hogy anyagilag is jól járjon. Megcélozta azokat, akik szeretnek mindenben az elsők lenni, különösen egy olyan játékban, ahol kitartással és szerencsével még akár némi valós pénzre is szert tehetünk. A három különböző csomag különféle extrákat (főként kozmetikai) kínál, ezek használatával első ránézésre tudhatjuk minden játékosársunkkal, hogy mi bizony a fizetős elit tagjai vagyunk. Ráadásul kapunk egy szerencsehozó karkötőt is, amit viselve nagyobb eséllyel tudunk kiváló minőségű varázstárgyakat létrehozni. A legnagyobb csomag ára több mint húszezer forint, a legkisebb mindössze négyezer forintba fog fájni. A csomagok megvásárlói már a legelső napon, automatikusan bekerülnek a zárt bétába, ami elméletileg valamikor 2014 februárjában indul.

★★★★★
Mennyire várjuk?



GOD OF WAR 5

A Sony Santa Monica a tavaly megjelent, majd viszonylag hamar elfeledett *God of War: Ascension*nel lezárta egy korszakot, nem készíti többé *God of War* játékokat PlayStation 3-ra. A széria viszont még annak ellenére is, hogy egy kicsit már unalmas lett – minden részben majdnem pontosan ugyanazt látni –, a PlayStation egyik legnépszerűbb exkluzívja, így okkal várhatjuk el, hogy a Sony Santa Monica PS4-en is folytassa. A 2013-as gamescomon hallottunk arról, hogy egy be nem jelentett projekten dolgoznak, jó eséllyel fogadunk arra, hogy ez a *God of War 5*.



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Sony Santa Monica**
Platform
PlayStation 4
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **343 Industries**
Platform
Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

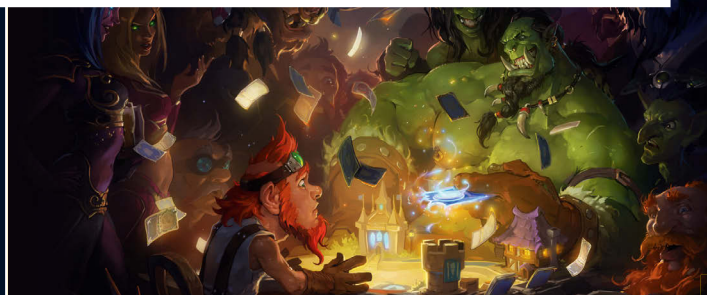


HALO

Bár a sorozat első Xbox One-exkluzív epizódja a *Halo 4* folytatása lesz, a projekt még nem kapott végleges címet, így nem hivatkozunk rá teljes magabiztossággal *Halo 5*-ként. A játékot az Xbox One leleplezésekor jelentették be, és a bemutatott ízelítő csupán annyit árult el, hogy Master Chief visszatér. A pletykák szerint lényegesen komorabb lesz, mint a korábbi játékok, és a next-gen elvárásoknak megfelelően 60 fps-sel kell futnia. Ezen kívül egyelőre nem tudunk mást, de mivel ismerjük a *Halo* játékokat, nagyjából sejtjük, mire lehet számítani.

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

Mire ezt olvassátok, valószínűleg már elindult a *Hearthstone* nyílt bétája, de sokan már hónapokkal ezelőtt is nyüszölhették a zárt bétát, ők tudják, miért vagyunk izgatottak a Blizzard új projektje miatt. Manapság a MOBA-k és a kártyajátékok számítanak slágernek, és a Blizz idén mindkét kategóriában megmutatja, hogyan csinálják ezt a nagyok. Az utóbbi műfajba tartozó *Hearthstone*-ban a *Warcraft* világának karaktereit ábrázoló kártyákkal küzdhetünk egymás ellen. Idén crossplatform-támogatás és mobilos változatok is jönnek.



INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform
PC, Mac, iOS, Android
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform
PC, Mac
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



HEROES OF THE STORM

Ahogy a *Hearthstone*-nál is írtuk, most a MOBA-k és a kártyajátékok korát éljük. A *Dota 2* és a *League of Legends* versenyzik a MOBA-élmezőnyben, de jövőre valószínűleg a *Heroes of the Storm* iránti érdeklődés is hasonlóan magas lesz, főleg hogy előreláthatólag free-to-playként indul. A *HotS*-t (nem összekeverendő a *StarCraft II: Heart of the Swarm* rövidítésével, nem volt elég átgondolt a névválasztás) elsősorban az egyedi csatateretek teszik különlegessé, melyek mindegyike valami extra feladatot kínál, felrázva a játékelményt. Vajon sikerül elfoglalnia a trónt?

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

2012-ben kijött egy olyan játék, amit megláttunk, és nem értettük, hogy ezzel mégis mi a bűbánatot akarnak a fejlesztők. Aztán elkezdtünk vele játszani, és végünk volt. Nul-la grafika, elmebeteg sztori, maximum zene, hangulat és nehézség. Am a móka idén újra folytatódik, hiszen miután az orosz maffiának annyi, van még dolog bőven, így az állatos maszkokba oltott véres ámokfutás ismét a monitorunkra/képernyőnkre költözik. Egyszerű kinézete ellenére talán az egyik leginkább várt játék, amely megmutatja, hogy nem minden a külsín.



INFO

Kiadó **Devolver Digital**
Fejlesztő **Dennaton Games**
Platform
PC, PlayStation 4, PS Vita
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA Canada**
Platform
PC, Xbox 360, PlayStation 3, Xbox One, PlayStation 4
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

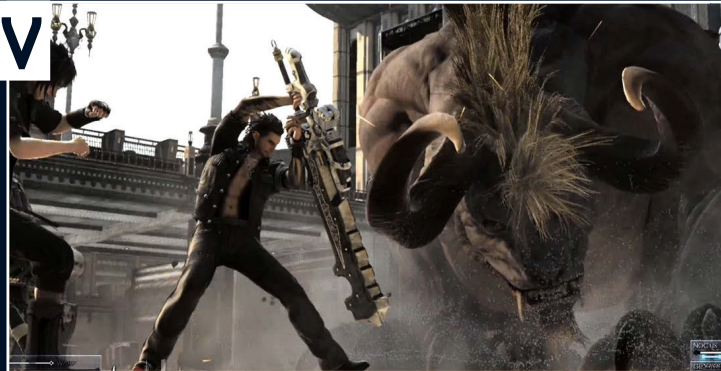


FIFA 15

Ha Greenwichhez órát lehet igazítani, akkor a minden évben rendszeresen megjelenő játékokhoz a FIFA sorozatot is csuklóból odacsaphatjuk. Mikor már kihalt az emberiség, akkor is biztosan elkészítik majd valakik vagy valamik a soron következő virtuális fociviadalt, amiben azt ígérik a fejlesztők, hogy még realizitkusabban rúghatjuk a bőrt, még szemrevalóbban domborítanak a játékosok – és most már a nézők is, valamint a labda is egyre gömbölyűbb lesz. Már csak a magyar bajnokság hiányzik a népszerű alkotásból. Vagy azt inkább ne erőltessük?

FINAL FANTASY XV

Régen nagy kedvencünk volt ez a sorozat, aztán szép lassan elgurult a fejlesztők gyógyszerere. A végső pofont az adta, amikor valamikor a XIII-as részben három óra játék után döbbsentünk rá, hogy csak a zöld gombot kell nyomogatnunk. Az új rész szakít ezzel a megoldással, inkább az akcióra helyezi a hangsúlyt. Háromfős csapatok lesznek – bármikor változtathatunk a felálláson, de csak a főhős felszerelését piszkálhatjuk, a többiek inkább kisegítő szerepet töltenek be. Nem ez lesz az az RPG, amire lecseréljük a *Skyrim*-et.



INFO

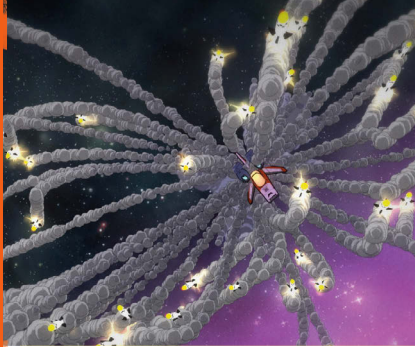
Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **1st Production Department**
Platform
PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **17-Bit**
Fejlesztő **17-BIT**
Platform
PC, PlayStation 4
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



GALAK-Z: THE DIMENSIONAL



A zseniális *Skulls of the Shogun* fejlesztői teljesen új terepen próbálják meghódítani az indie játékokra fogékony közönséget. A *Galak-Z* első látásra tipikus árkád lövöldének tűnik, de sokkal többről van itt szó. A fejlesztők inkább akció-kalandjátékként tekintenek új játékaikra, ugyanis a pályákon található ellenfelek mindegyike rendelkezik valamiféle mesterséges intelligenciával, és bizony az agyunkat is használnunk kell, hogy legyőzzük őket. Ehhez a terepviszonyokat is kihasználhatjuk, sziklát robbanthatunk rájuk, becsalhatjuk őket a lávába, és rakétákat lőhetünk ki a kisebb hajókra.

GAME OF THRONES

A 2013-as Spike VGX egyik nagy meglepetése a Telltale Games volt, akik jövőre *Borderlands 2* és *Game of Thrones* epizodikus kalandjátékot is ígérnek. A Trónok Harca könyvek és a sorozat világát felhasználó adaptációról egyelőre nem sokat árultak el az alkotók: természetesen maradnak az alapvető (*The Walking Dead*- vagy *The Wolf Among Us*-féle) epizodikus kalandjáték-elemek, de állítólag „nagy csaták” is várnak ránk, bármit is jelentsen ez. Ráadásul az HBO-val együttműködve készül a játéksorozat, tehát van okunk reménykedni abban, hogy végre normális *GoT*-feldolgozást kapunk.



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform
PC, Mac, iOS, PlayStation 3, Xbox 360
Megjelenés **2014. szeptember**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **N/A**
Fejlesztő **The Farm 151**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



GET EVEN

A lengyel illetőségű Farm 51 a *Painkiller: Hell & Damnation* után magasabbra tette a mércét, és egy igazi next-gen játék készítésébe fogott. Sokat még nem lehet tudni a játékról, mindössze néhány generikus kép áll a rendelkezésünkre. Annyi bizonyos csak, hogy a készítő megpróbálja összemossni a multit az egyjátékos résszel, állítólag a saját hadjáratunkba bármikor becsatlakozhat valaki a multís szerepekről, valamint hogy két kampány lesz, egy másik szereplővel is végigvihetjük a történetet. A képeket elnézve nem ez lesz az a játék, amiért rohanunk next-gen konzolt venni.

Előzetes

MIT HOZ 2014?

DE MIKOR JÖN PC-RE?

A 2D-s epizódok kivételével a PC-re is megjelent GTA-k később érkeztek a konzolosoknál, a két változat között eltelt idő pedig mindig nőtt. Ha az alábbi minta folytatódik (leszámítva a sorból kilógó GTA IV DLC-eket), leghamarabb április-május, legkésőbb augusztus-szeptember környékén kaphatjuk meg. Lenti táblázatunk mutatja, mi mennyit késett.

INFO

Kiadó **Rockstar**
 Fejlesztő **Rockstar North**
 Platform
PC, Xbox One, PlayStation 4
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

Bankot robbantanának

GRAND THEFT AUTO V NEXT-GEN

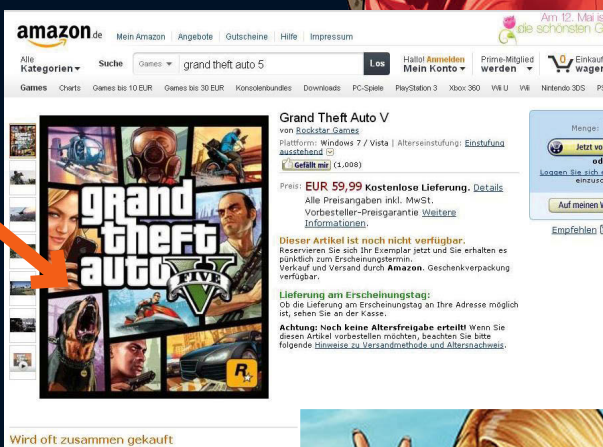
Konzolokon már a lelket is kijátszottuk a *Grand Theft Auto V*-ből, de a PC-s változat – ahogy a sorozat korábbi epizódjai esetében történt –, most is késik. Boncolgathatnánk ennek okait, de megtettük már számtalanszor. Most viszont különleges helyzetet teremtett a next-gen konzolok megjelenése.

Már az Xbox 360-as és PlayStation 3-as *GTA V* is kiemelkedően szép volt, de tudjuk, hogy PC-n még gyönyörűbb lehet, és ha már azt a változatot elkészítik, miért ne csinálnák meg Xbox One-ra és PlayStation 4-re? Valószínűleg ezért halogtatják a bejelentést.



SZIVÁROGTAT, BE NEM JELENT

Az Amazon többször is felhívta magára a figyelmet azzal, hogy „kiszivárogtatta” a megjelenési dátumot. Legutóbb még csak azt sem állította, hogy tévedett volna. A cég támogatási részlegén egy Fatima nevű segítő elárulta, hogy „információik szerint” a *Grand Theft Auto V* PC-s változata március 12-én jelenik meg Észak-Amerikában, március 14-én pedig Európában. A 2014. márciusi megjelenési dátumot később Redditen is megerősítette az Amazon UK supportcsapata, de azt mondták, további információkért a Rockstart kell keresni. Érdekes hozzátenni, hogy a PC-s változat bejelentését december 24-re jósolták, és mint azt így utólag már tudjuk, erre nem került sor.



Ennyit késtek a korábbi PC-s verziók

Játék neve	Első konzolos megjelenés	PC-s bejelentés	PC-s megjelenés	Két megjelenés közt eltelt idő
GTA III	2001. október	–	2002. május	7 hónap
GTA Vice City	2002. október	2003. február	2003. május	7 hónap
GTA San Andreas	2004. október	–	2005. június	8 hónap
GTA IV	2008. április	2008. augusztus	2008. december	8 hónap
GTA IV: The Lost and Damned	2009. február	2010. január	2010. április	14 hónap
GTA IV: The Ballad of Gay Tony	2009. október	2010. január	2010. április	5 hónap



INCOGNITA

Az esetek nagy részében az indie fejlesztők játékaiba több kreativitás és játékelmény szorult, mint mondjuk a *Call of Duty* sorozat utolsó három epizódjába. Egyik kedvenc csapatunk a Klei, amely a fenomenális *Mark of the Ninja* és a lehetetlen *Don't Starve* után egy teljesen más, de legalább annyira egyedülálló játékon dolgozik. Az *Incognita* egy körökre osztott, taktikai kémjáték, amelyben különböző képességű titkos ügynökökkel kell betörnünk szigorúan őrzött objektumokba, és elhozni onnan titkos információkat. Az alpha verzió már most is működik, 4000 forintért akár már holnap kipróbálhatod a jelenlegi változatot.



INFO

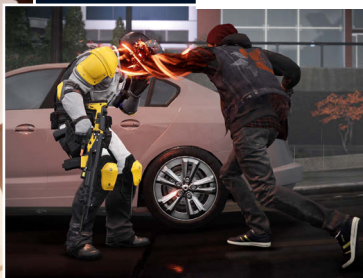
Kiadó **Klei Entertainment**
 Fejlesztő **Klei Entertainment**
 Platform **PC**
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
 Fejlesztő **Sucker Punch Productions**
 Platform **PlayStation 4**
 Megjelenés **2014. március**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



INFAMOUS: SECOND SON

Az *Infamous: Second Son*ról eleinte úgy gondoltuk, hogy a PlayStation 4 nyitócímeiként találkozunk vele először, de a Sucker Punch végül eltolta a megjelenést, hogy polírozgassa még egy kicsit a játékot. Új főszereplőnk, Delsin Rowe izgalmasabb erővel felfegyverkezve érkezik, mint elődje: uralja a tüzet, a füstöt, és magas felbontású Mario-ként képes csövekben utazni, de a sokrétű fejlesztési fával még rengeteg más képességet is feloldhatunk. Egy valószínűleg Seattle, rombolható környezet, az exkluzív címektől megszokott innovatív irányítás és egy next-gen *Infamous* vár ránk 2014-ben.

KINGDOM COME: DELIVERANCE

A *Mafia* ex-fejlesztői szakítottak a jól szabott, csikos öltönyökkel, a menő kocsikkal és a kezdetleges géppisztolyokkal, helyette inkább a sötét középkort választották játszótérüknek. Itt nem lesznek tűzlabdák, varázsfegyverek, de még egy nyamvadt egyfejű sárkány sem, a fantasyelemek teljes számúzetésre ítéltettek. A készítő a CryEngine 3-mal büvéskednek, ez azonban egyelőre nem bizonyult elégnek ahhoz, hogy komoly kiadót találjanak maguknak. Nem lesz egyszerű a dolguk, mivel az új *Witcher* és a *Dragon Age* telíti ezt a szegmenst.



INFO

Kiadó **N/A**
 Fejlesztő **Warhorse Studios**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2014/2015**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **Square Enix**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



KINGDOM HEARTS 3

Harmadik (vagyis minden vadhajttással együtt a tizedik) részéhez érkezett a Square Enix és a Disney gigantikus szerepjátéka, amely 2002 óta az egyik legjobb házasság a játékparban. Visszatér Sora, Riku, Donald, Goofy és Mickey, hogy újabb – Disney-filmekből ismerős – világokat járjanak végig. 2010 óta fejlesztik a játékot, tehát feltehetően még a korábbi generációra készültek, de végül PlayStation 4-re és Xbox One-ra jelentették be. Az ígéretek szerint ez lesz a *Dark Seeker Saga* utolsó része, de a *Kingdom Hearts* sorozat nem ér véget, ráadásul az új résszel együtt szintén 2014-ben várható a *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix* megjelenése is.

LEGEND OF GRIMROCK 2

Több mint 600 ezres eladásiával a *Legend of Grimrock* első része nyugodtan nevezhető sikeres indie játéknak, amely képes eltartani a néhány főből álló finn fejlesztőcsapatot. Így nyugodtan dolgoznak a folytatáson annak tudatában, hogy nem fognak éhen halni akkor sem, ha egy bizonyos határidőre nem fejezik be a játékot. A második rész munkálatai rendben haladnak, a részletekről folyamatosan beszámolnak a fiúk a blogjukon, úgy látszik, minden a terv szerint megy. A folytatásban már a szabad ég alá is kimerészkedhetünk, alig várjuk az új kalandokat.



INFO

Kiadó **Almost Human**
 Fejlesztő **Almost Human**
 Platform **PC**
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Traveller's Tales**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, 3DS, Wii U
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

LEGO: THE HOBBIT



Ismét itt a gyümölcsöző kockarakós franchise egy újabb humoros (legalább annyira, mint a Fikusz Kukis) darabja. A LEGO-féle Középföldre zordabb régiói talán nem festenek olyan riasztóan, így a történet megpuhított verziója könnyed szórakozást kínál a családosoknak és igazából minden korosztálynak. Ezúttal a sztori magva a Váratlan utazás és a mozikban nemrég bemutatott Smaug pusztasága, melyeken Tölgypapjzós Thorin és törtérsainak küldetése ível át. Igazán felcsigázta a kíváncsiságunkat az előzetesbe tett zsiráffal.

LICHDOM

Ismét egy CryEngine 3-mal készített akciójáték, ahol a főszerepet a mágia kapja. A *Skyrim*-fanatikuskok biztosan emlékeznek arra, hogy milyen nagyszerű játékelményt nyújtott, amikor egy mágussal szálltunk szembe a letűnt korok sárkányaival. A *Lichdom* pontosan ezt az életérzést kívánja meglovagolni, bár a jelek szerint ebben a játékban inkább az ügyességünkre hagyatkozhatunk majd. A látvány nagyon durva lesz, és minimálisan taktikázhatunk a különféle varázslatok összekombinálásával. Ennél többet sajnós a készítőnek nem hajlandók elárulni, de reméljük, nem merülnek ki ennyiben a játék erőnei.



INFO

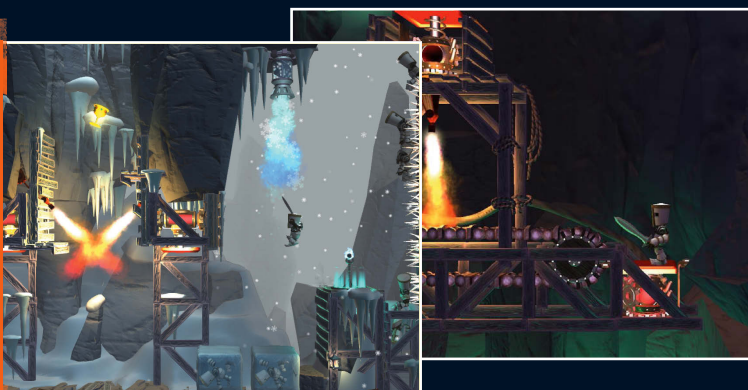
Kiadó **N/A**
Fejlesztő **Xaviant**
Platform
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **N/A**
Fejlesztő **Infinite Monkeys**
Platform
PC
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



LIFE GOES ON

Eddig a játékokban kínosan ügyeltünk arra, hogy az általunk irányított karaktereknek még csak véletlenül se essen bántódásuk. A *Life Goes On* azonban szakít ezzel a nemes hagyománnyal; lovagjaink halált megvető bátorsággal indulnak neki a pályáknak, és még csak nem is sejtik, hogy bizonyos csapdákon csak (szó szerint) az ő testükön keresztül juthatunk át. Minden egyes lovag végzetével egy új hős kap lehetőséget, egészen addig, amíg meg nem fejtjük az adott ördögi csapda lényegét. Steamen keresztül elérhető a játék demója.

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

Rég volt már nagyon, hogy a kezeinket tördelve vártunk volna egy *Final Fantasy* játékot, Lightning világmegmentő akciója sem tartozik közéjük. Japánban már novemberben megjelent, de még ott sem tudott kiemelkedő eredményeket elérni. Úgy tűnik, kezd alábbhagyni az érdeklődés e stílus iránt, a szerepjátékosok inkább a nyugati típusú RPG-eket részesítik előnyben világszerte. A sorozat rajongói azért a viszonylag jól sikerült MMORPG (*FF XIV*) mellett 2014-ben két *Final Fantasy* játékkal is találkozhatnak. Tessék megbecsülni ezt a tény.



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Square Enix tri-Ace**
Platform
PlayStation 3, Xbox 360
Megjelenés **2014. február**

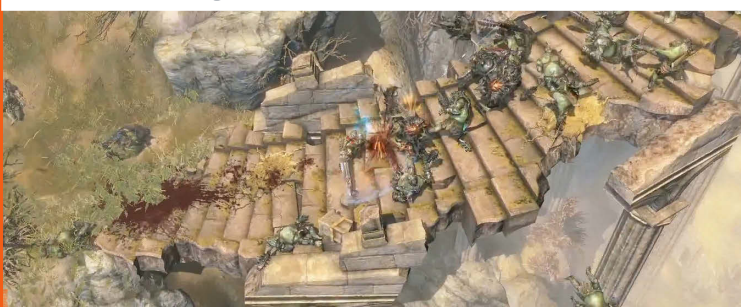
★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **NCsoft**
Fejlesztő **NCsoft**
Platform
PC
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

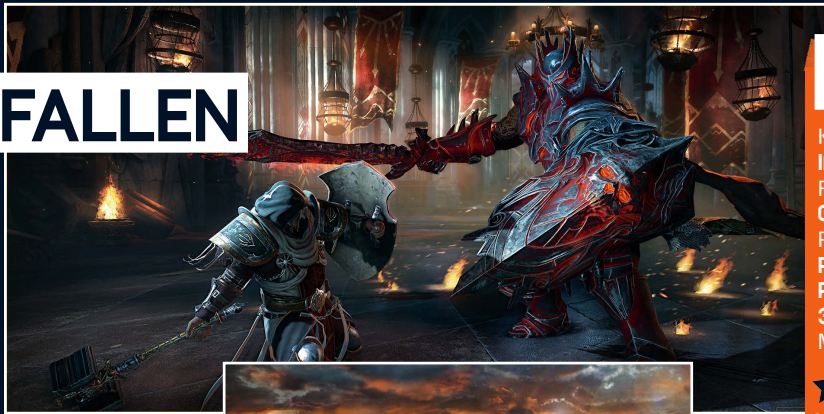
LINEAGE ETERNAL: TWILIGHT RESISTANCE



A dél-koreaiak nem engedik veszendőbe menni a jól csengő *Lineage* nevet, 2014-ben jön a harmadik rész, ami ismét egy nagyon durva MMORPG lesz. A fizetési modellről még nem lehet tudni semmit – bár az NCsoft a *Wildstamál* egy amolyan hibrid modellt vezet be, amely lehetővé teszi a havi előfizetést és a játékbeli arany átváltását harminc napos játékidőre, a *Lineage* tekintetében még nem nyilatkoztak. A *Diablóra* erősen hajazó játékban nagyon sok szörnyet le fogunk gyilkolni csak úgy szórakozásból. Az eredetileg Unreal Engine 4 motort használó játék menet közben váltott, most már saját motor futtatja.

LORDS OF THE FALLEN

Első pillantásra akár azt is hihetnénk, hogy nagy képernyőkre költözik az *Infinity Blade*, de a német-lengyel koprodukcióban készülő alkotás sokkal inkább tekinthető a büntető nehézségéről elhíresült *Dark Souls* európai megfelelőjének. Egy démonok által sanyargatott világba csöppenünk, amelyben a gonosz szülöttei egy bukott isten feltámasztásán fáradoznak. Amennyiben sikerrel járnak, az emberiségnek befellegzett. Játékosként Harkyn, a harcban és varázslásban is jártas veterán szerepét öltjük magunkra, kinek szörnyű bűnök nyomják a lelkét.



INFO

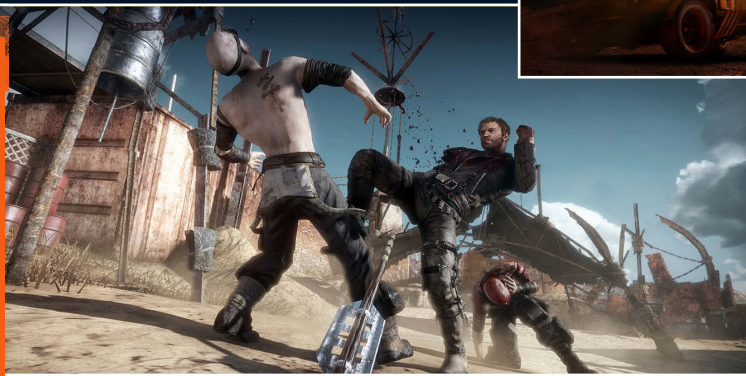
Kiadó **City Interactive**
 Fejlesztő **Deck 13/ CI Games**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014. ősz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive**
 Fejlesztő **Avalanche Studios**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



MAD MAX

Mad Max egy igazi kőarc, az már egyszer biztos, mint ahogyan az is, hogy az Avalanche letett valamit az asztalra a *Just Cause 2*-vel, melyből ezt-azt áttemelnek Max poszt-apokaliptikus otthonába is. Az előzetes infók alapján a hangulattal sem lesz majd probléma a nyitott világot kínáló játékban, ahol egyetlen segítőtársunk saját autónk lesz, melyet ízlésünk szerint fejleszthetünk, mint ahogyan saját tulajdonságaink is változtathatók. Ezekre szükség is lesz, hiszen az autós és gyalogos harc egyaránt fontos részét képezi a játéknak.

MARIO KART 8

Nem tudni, hogy a Nintendo mennyi zöldhasút tud még kicsikarni a Mario témából, de úgy tűnik, hogy van értelme újabb és újabb részeket kiadni, ami talán a Wii U eladásain is segíthet. Az új részben az úgynevezett „hover kart” mechanizmus segítségével egyfajta antigravitációs száguldásban lehet részük a játékosoknak, ami elvileg új színt vihet a megszokott környezetbe. Egyébiránt az ismert karakterekkel versengetünk, így a névadó és cimborája mellett ismét itt lesznek a lányok, a gombák, a majmok és a goszok. Meg Yoshi.



INFO

Kiadó **Nintendo**
 Fejlesztő **Nintendo**
 Platform
Wii U
 Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **Bloware**
 Platform
PC
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



MASS EFFECT 4

A harmadik rész sokat vitatott befejezése után a készítőik – érthető módon – szeretnék teljesen új pályára állítani a *Mass Effect* planétáját. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a folytatásból menesztik Shepardöt, valamint csapatát, és a történetet egészen más irányba terelik. Ettől függetlenül önálló epizódról beszélünk, nem a megismert cselekményszál egy mellékhajtásáról. A szériára egyébként már ráfért a vérfrissítés, és üdítően hat a lehetőség, amit az újdonsült karakterek megismertetése rejt.

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

Érdekes ötlete támadt Hideo Kojimának: az úriember úgy döntött, hogy a *Metal Gear Solid* sorozat ötödik részét két darabra bontja. Ezek közül az első a *Ground Zeroes*, ami várhatóan márciusban jelenik meg jelenlegi és következő generációs konzolokra. A sztori 1975-ben, a *Peace Walker* eseményei után, de a *The Phantom Pain* előtt játszódik, a főszereplő pedig Big Boss, avagy Snake. A játékban mindegy, hogy milyen sorrendben teljesítjük a küldetéseket, a sztori végén lévő üzenetet ugyanúgy megértjük. Nagyon várjuk, hiszen *Metal Gear* játék, és azokhoz kedves emlékeink fűződnek.



INFO

Kiadó **Konami**
 Fejlesztő **Kojima Productions**
 Platform
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014. március**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó **Konami**
Fejlesztő **Kojima Productions**
Platform
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN



Hasonló izgalmakat ígér a *Metal Gear Solid V* második darabja. Kilenc év telt el a *Ground Zeroes* eseményei óta, Snake kómából ébredve megalapítja a zsoldosokból álló Diamond Dogs csapatot, majd Afganisztánba utazik, hogy lenyomozza, kik felelősek az MSF elpusztításáért. Snake hangja már nem David Hayter, hanem a többek között a 24 című sorozatból ismerős Kiefer Sutherland lesz, amitől nem lett mindenki maradéktalanul boldog, de tudjuk, hogy ő is tehetséges. Lehet, hogy PC-re is jön, de egyelőre nem ez a prioritás.

MURDERED: SOUL SUSPECT

Nagyon belendült a Square Enix: miután januárban megjelent a tavalyi év sikerjátéka, a *Tomb Raider* next-gen kiadása, februárban jön az új *Thief*, és valamikor 2014 első felében megjelenik a *Murdered: Soul Suspect* is, ami valami teljesen új. Ronan O'Connor detektívét meggyilkolják, de csak akkor térhet örök nyugalomra, ha rájön gyilkosa kilétére. Egyszerre kell újdonsült szuperképességeit használva nyomoznia és démonokkal küzdenie. A borongós hangulathoz a boszorkányos múlttal rendelkező Salem városa is hozzáad, ha az ötlet maga esetleg nem lenne elég csábító.



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Airtight Games**
Platform
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Nordic Games Publishing**
Fejlesztő **Nordic Games**
Platform
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



MX VS. ATV SUPERCROSS



A Nordic még tavaly áprilisban megvásárolta a THQ-tól a jogokat (a *Darksiders*szel és a *Red Faction*nel együtt), de ez nem jelenti azt, hogy rutintalan figurák dolgoznak a csapatban. A sorozat ötödik tagjaként érkező *Supercross* ugyanis olyan veteránokra támaszkodik, mint Ken George és hasonlók ismerősei. A fejlesztők szerint az új rész olyan ficsöröket hoz vissza, amilyen a konzolos multiplayer, a Motoclub Depo és hasonló nyálánkságok. Jelenleg körülbelül pontosan ennyit lehet tudni a játékról, de biztosan halunk majd róla hamarosan.

NBA 2K15

Bejelentve ugyan még nincs, de biztosak vagyunk benne, hogy a 2K nem fogja kihagyni 2014-ben sem a legjobb kosárlabdajáték kiadását. November végén már megjelentek az *NBA2K14*-gyel next-gen konzolokra, és meg kell mondanom, hogy egy jól összevágott trailer ezekből a verziókból alkalmas lehet arra, hogy összekeverjem egy valós kosárlabdameccsel a látottakat. Jövőre a helyzet csak fokozódni fog, bele sem merek gondolni, hogy néhány év múlva milyen fotorealistikus játékokkal fogunk játszani a legújabb konzolokon.



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Visual Concepts**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **N/A**
Fejlesztő **InfiniTap Games**
Platform
PC, Android
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

NEVERENDING NIGHTMARE



Csak erős idegzetűeknek ajánlott a *Neverending Nightmare*. Az alapötletet a készítő saját szorongásaiból és rémálmaiból merítette, sőt állítólag valamiféle enyhe mentális betegség is közrejátszott az alkotásban. A trailert elnézve ebben egy másodpercig sem kételkedtünk. Aki vevő az ilyen élményekre, az biztosan kedvelni fogja ezt a felkavaró játékot, sőt ha nagyon szeretné támogatni a fejlesztőket, akkor azt pénzzel is megteheti (bár lehet, hogy egy szanatóriumi beutaló hosszú távon többet segítene nekik).

A HOBBIT ÉS A GYŰRŰK URA CSELEKMÉNYE KÖZÉ ÉKELT, NYITOTT VILÁGÚ SZÉREPJÁTÉK, AMELYNEK HŐSE, TALION A HALÁLBÓL VISSZATÉRT KÓZSA

NEM KÖTNEK KOMPROMISSZUMOKAT

Nagyon sokat vár a Warner ettől a játéktól, és a siker érdekében minden eszközt megad a fejlesztőknek. A csapat ennek köszönhetően a Middle-earth Enterprises szakértőinek tanácsai mellett Peter Jackson segítségét is élvezzi. Arról pedig, hogy ne csak a filmekkel – és többé-kevésbé Tolkien írásaival – harmonizáljon a végeredmény, hanem a látvány is stimmeljen, a Weta Workshop művészei gondoskodnak. A történetet pedig az a Christian Cantamessa jegyzi, aki a Red Dead Redemptionnel már számos díjat bezsebelt.



Jönnek a sasok?

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Elismerjük, hogy aranyosak a hobbitok – pláne LEGO-figurákként –, és a MOBA-t sem tartjuk lesajnalandó műfajnak, de nagyon ki vagyunk már éhezve egy AAA kategóriás Középfölde-játékra. Éppen ezért ígérkezik csemegének a Hobbit és a Gyűrűk ura cselekménye közé ékelt, nyitott világú sze-

repjáték, amelynek hőse Talion, a halálból visszatért kósza. A dúnadán különleges állapotának köszönhetően a gyűrű liderceinek képességeihez hasonlóan rendelkezik, amit arra használ, hogy Mordorba behatolva bosszút álljon saját és családja gyilkosain.

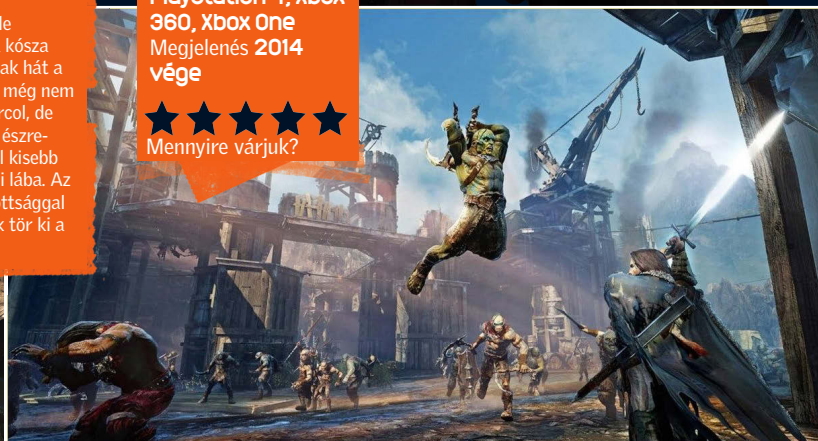
KÓZSA VAGY LIDÉRC?

A Fekete Kaput, Mordor bejáratát őrző Taliont Szauron szolgálai lemészárolják, de nemcsak vele végeznek, hanem feleségével és fiával is. Ahelyett azonban, hogy a túlvilágon egyesülnének, a kósza Középföldén ragad, miután egy lidérc birtokba veszi a testét. Kénytelen-kelletlen megosztottnak hát a porhüvelyen, miközben mindketten Mordorba igyekeznek Szauron földjére, ami a játék idején még nem azt az ocsmány arcát mutatja, mint Peter Jackson filmjeiben. Talion fíjjal és hosszúkarddal harcol, de magánál hordozza fia kardcsónkját is, amit örömmel márt meg az urukok vérében, ha sikerül észrevétlenül becserkésznie őket. A lidérc – kinek kilétére csak később derül majd fény – jóvoltából kisebb távolságot képes átszelni teleportálással, de azt is elérheti, hogy földbe gyökerezzen ellenfelei lába. Az elsőprő túlérő ellen azonban sokszor még ennyi is kevésnek bizonyulhat, ám ha kellő határozottsággal lépünk fel, látványosan felkoncoljuk a vezéreket, akkor rettegés kúszik az orkok szívébe, pánik tör ki a csatatéren, és egymást taposva igyekeznek elkotródni az utunkból.

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive**
Fejlesztő **Monolith Productions**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Megjelenés **2014 vége**

★★★★★
Mennyire várjuk?



Előzetes

MIT HÓZ 2014?

INFO

Kiadó N/A
 Fejlesztő Hello Games
 Platform PC
 Megjelenés 2014/2015

★★★★★
 Mennyire várjuk?



NO MAN'S SKY

A Joe Danger alkotói egy különleges sci-fi játékot jelentettek be a 2013-as Spike VGX keretében (ezzel egy kicsit el is lopták a showt véleményünk szerint), amelynek lényege egy folyamatosan generálódó univerzum a felfedezés szabadságával. Persze a rengeteg veszély és más játékosok is problémát jelenthetnek ebben a végtelennek ígérkező játékmenetben, ami 2014 egyik nagy meglepetése lehet. Sajnos a Hello Games stúdióját éppen december 24-én elöntötte egy megáradt folyó, és szinte mindenük odaveszett. Csúszással tehát számolnunk kell, drukkolunk a fiúknak, megérdemelnék a sikert.

NOSGOTH

Több mint tíz éve nem kaptunk új *Legacy of Kain* játékot, már-már temettük is a sorozatot, amikor 2013-ban megindultak a pletykák, hogy valami mégiscsak készül. A *Nosgoth* egyjátékos játéknak indult *Legacy of Kain: Dead Sun* néven, majd a Square Enix addig alakíttatta, míg free-to-play akciójáték nem lett belőle, melyben vámpírok és emberek csaphatnak össze. A vérszívók természetfeletti erejüket használva szállhatnak harcba, és főleg közelharcban erősek, míg az emberek lőfegyvereket használva próbálják őket leküzdeni. Egyelőre nem lökődünk tőle hátra, de reméljük a legjobbakat.



INFO

Kiadó Square Enix
 Fejlesztő Psyonix Studios
 Platform PC
 Megjelenés 2014

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó Young Horses Inc
 Fejlesztő Young Horses Inc
 Platform PC, Mac, Linux, PlayStation 4
 Megjelenés 2014

★★★★★
 Mennyire várjuk?



OCTODAD: DADLIEST CATCH



Szerető apa, törődő férj, titokban polip – ezzel jellemezhető az *Octodad: Dadliest Catch* címszereplője, akiről családja nem sejt, hogy nem ember. Mert láthatóan jól titkolja. Az ötlet 2010-ben pattant ki a DePaul Egyetem diákjainak fejéből, díjat is nyertek a freeware-ként terjesztett első részzel, most a Kickstarterezők támogatásával elkészítik a feljavított, kibővített változatot. A *Dadliest Catch*-ben a papának szintén úgy kell elvégeznie a házimunkákat, hogy polip mivolta rejtve maradjon – miközben egy helyi akváriumban tett látogatás után le kell küzdenie vágyódását természetes élőhelye iránt.

PANZER GENERAL ONLINE

Tart a zárt béta, és még mindig nincs hivatalos megerősítés a böngészőből játszható, gyűjtögetős kártya- és stratégiai játék hibridjének indulási időpontjáról. Mi már hónapok óta toljuk, és bátran ki merjük jelenteni, hogy elképesztően addiktív, még akkor is, ha csak nyomokban tartalmaz *Panzer General*-t. Csak az a gond, hogy a zárt bétában alig van játékos, így a multi nem igazán működik jól. Nagyon bízunk benne továbbá, hogy a fejlesztők a bugok javíthatása mellett új hadjáratokat is készítenek, mert a négy jelenlegi hadszíntéren gyorsan keresztülrobbog a Blitzkrieg.



INFO

Kiadó Ubisoft
 Fejlesztő Blue Byte
 Platform PC
 Megjelenés 2014

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó Obsidian Entertainment
 Fejlesztő Obsidian Entertainment
 Platform PC, Mac, Linux
 Megjelenés 2014 vége

★★★★★
 Mennyire várjuk?



PILLARS OF ETERNITY

Elnyerte végleges címét a Kickstarteren közel négymillió dollár támogatást bezsebelt alkotás, amibe már láthatatlanul is szerelmes volt minden olyan szerepjátékos, akinek megdobban a szíve az ezredforduló Infinity-motoros klasszikusaira (*Baldur's Gate*, *Icwind Dale*, *Planescape: Torment*) gondolva. A csapat alapú RPG hat játszható fajjal és tizenegy karakterosztállyal idézi meg a műfaj második reneszánszának szellemét. Saját erődünk is lesz, amire számos küldetés, rengeteg fejlesztési és ezerféle időöltési lehetőség kapcsolódik.

PLANETARY ANNIHILATION

A *Total Annihilation* és a *Supreme Commander* fejlesztői dolgoznak ezen az RTS-en, ami szinte teljes mértékben nélkülözi a mikromenedzmentet. Nem meglepő, hiszen egész bolygórendszerek állhatnak majd rendelkezésünkre attól függően, hogy gyors kétfős meccsre, vagy sokáig elhúzódó, akár negyven játékost is megmozgató mérkőzésre vágyunk. A szinte korlátlan zoomolás lehetősége ugyan ismerős lehet már valahonnan, de arra még nem igazán volt példa, hogy ha robotseregünk nem bírja az ellenséggel, bosszúból aszteroidákkal törölhetnénk el a planéta színéről.



INFO

Kiadó **Uber Entertainment**
Fejlesztő **Uber Entertainment**
Platform
PC, Mac, Linux
Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **PopCap Games**
Platform
Xbox 360, Xbox One
Megjelenés **2014. február**

★★★★★
Mennyire várjuk?



PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

Az isten óvjon meg minket, ha egyszer a növények úgy gondolják, hogy elégük van a cserepekből és az anyaföld dús keblű talajában való rostokolásból. Azt már látjuk, hogy a zombik ellen nemcsak hogy felveszik a kesztyűt, hanem pófán is csapják őket vele. Ehhez csak annyi kellett, hogy a tower defence stílusból átváltottak TPS nézetbe, és máris nemcsak Crazy Dave jólfélsült kertjét, hanem egy egész kertváros harmonikus életét változtatják totális háborús övezetté.

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

Évek óta megy a versengés a *FIFA* és a *PES* között, és nagyon úgy néz ki, hogy a *FIFA* mindig egy kicsit lépéselőnyben van a nagy riválissal szemben. Jól példázza ezt az a tény, hogy a *PES* idei részét nem adták ki next-gen konzolra, pedig a grafikaért felelős Fox Engine ezt simán lehetővé tenné. Van egy olyan tippünk, hogy 2014-ben ez megváltozik, nem engedheti meg magának senki, hogy kimaradjon a next-gen versenyből. Ennek ellenére nincs könnyű dolga a Konaminak, a *FIFA* hosszú évek előnyét élvezve, nagyon oda kell tennie magát a fejlesztőcsapatnak, hogy beérje az EA fejőstehenét.



INFO

Kiadó **Konami**
Fejlesztő **PES Productions**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Team Dakota**
Platform
PC, Xbox 360, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



PROJECT SPARK

A *Project Spark* egyszerre lesz techdemó és egy érdekes amatőr játékkészítő... játék. Lényege, hogy játékosok egy többé-kevésbé szabad rendszerben készíthessenek játékokat, filmeket és „más élményeket”, majd azokat cserélgessék egymás között. A *Spark* a Microsoft minden elérhető kiegészítő szolgáltatását kihasználja, a Kinecttel például animálhatjuk a modelleket, és hangot rögzíthetünk, a SmartGlass-szal pedig tükrözhetjük a gépen látott képet, és érintőképernyőn kezelhetjük az eszközöket, ha a kontrollert nem kényelmes. Akár még jó is lehet, kíváncsiak vagyunk rá.

QUANTUM BREAK

A tévésorozatok narratív megoldásainak videojátékokkal történő összeházasítására tett kísérlet már a stúdió előző játékánál, az *Alan Wake*-nél is megfigyelhető volt. Ezúttal még messzebb merészkedtek a finnek, ugyanis a játékbetéteket tévéfilmes epizódok kötik össze, amelyek kölcsönhatásban állnak egymással. Az egyikben meghozott döntés következményeivel a másikban szembesülünk. A *Quantum Break* félresikerült laboratóriumi kísérlet miatt időmanipulálásra képes főhőse és társnője egy olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki látja a jövőt.



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Remedy Entertainment**
Platform
Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó Reef Entertainment
Fejlesztő Teyon
Platform PC, Playstation 3, Xbox 360
Megjelenés 2014. tavasz

★★★★★
Mennyire várjuk?

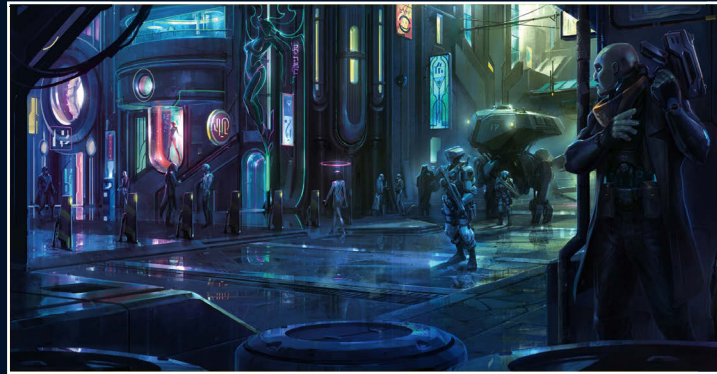
RAMBO: THE VIDEO GAME



Biztos, hogy érzelmileg nem fog akkorát ütni, mint Stallone sírós jelenete a Rambo 1-ben, de tartunk attól is, hogy ez a játék bizony vakvágányon halad. Az eddig látottak alapján mintha a készítők a homlokuk helyett a szemük elé kötötték volna azt a bizonyos piros fejszalagot, ugyanis csúnyácskának és fapadosnak ígérkeznek az akciórészek is, ami egy ilyen ikonikus filmet feldolgozó alkotásnál nem túl biztató. Ennek ellenére mi kíváncsiak vagyunk rá, mert érdekes lesz több évtized távlatából végiggátszani az első három részt a filmsorozatból.

SATELLITE REIGN

Ha már az EA nem volt képes a klasszikus *Syndicate* játékok szellemiségéhez hű folytatással előrukkolni, megteszi azt egy kis, független csapat közösségi támogatással. Magadnak akarod az irányítást, vagy inkább felszabadítanád az embertömegeket a megavállalatok elnyomása alól? Rajtad múlik, hogy mi legyen a cél, és milyen módszerekkel akarod azt elérni. Erőszaknak, zsarolásnak, ipari kémkedésnek ugyanúgy helye van ebben a cyberpunk világban, mint az emberrablásnak és a pénzügyi folyamatok manipulálásának.



INFO

Kiadó 5 Lives Studios
Fejlesztő 5 Lives Studios
Platform PC, Mac, Linux
Megjelenés 2014

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó Focus Home Interactive
Fejlesztő Frogwares
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360
Megjelenés 2014. tavasz

★★★★★
Mennyire várjuk?

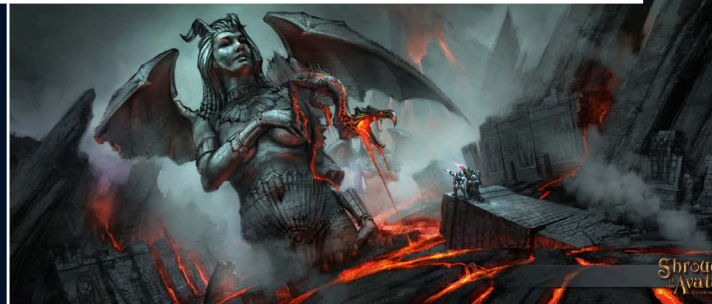
SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS



Megbízható iparosmunkánál többet kívánnak nyújtani a fejlesztők, akik kukába hajított saját motorjuk helyett az Unreal Engine 3 alapjaira húzzák fel a legújabb kalandot. Tucatnyinál is több lehetséges befejezést kapunk, miközben morális kérdésekben kell dűlőre jutnunk, hibáink következtében pedig bűnözők üsszák meg szárazon. Újdonságnak számít a legapróbb részleteket is felfedő Sherlock Vision megjelenése, valamint a BBC sorozatából átvett megoldás, miszerint a detektív gondolatait a környezetre, illetve a közelében tartózkodó szereplőkre kivetítve látjuk.

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES

Richard Garriott összeállt a Dragonlance könyveket jegyző Tracy Hickmannel és más játékipari veteránokkal, hogy elkészítse az *Ultima* játékok szellemi örökösét. Játshatjuk egyedül, de barátok társaságában is online, és csak a fő történeti szál negyven órát ígér. Kasztok nem lesznek ugyan, de több területen is szakértővé képezhetjük karakterünket, ráadásul ezek közül nem mindegyiknek van köze a harchoz vagy a túléléshez. A fejlesztők optimisták, már most további négy folytatást terveznek, de a kértnél kétszer több közösségi támogatás után mi is derűlátók lennénk.



INFO

Kiadó Portalarium
Fejlesztő Portalarium
Platform PC, Mac, Linux
Megjelenés 2014. október

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó Ubisoft
Fejlesztő Obsidian Entertainment
Platform PC, Playstation 3, Xbox 360
Megjelenés 2014. március

★★★★★
Mennyire várjuk?

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH



Egy a South Park városában játszódó, körökre osztott szerepjáték, amiben Cartman egy varázsló, és a fingas egy mágius támadóvarázslat? Hát hogy a viharba ne ütne ez nagyot? – mármint az alkotás, nem az alfahang. Ráadásul a tisztességes múltú Obsidian fejlesztőbrigádját maguk a rajzfilmsorozat készítői is erősítik, így semmivel sem kapunk fakóbb szexista, rasszista, vallásokat sértő, polgárpukkasztó poénokat, mint amiket már eddig is megszokhattunk. Első napos vásárlásnak kell majd lennie, értem?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

INFO

Kiadó **Disney Interactive Studios**
Fejlesztő **Area 52 Games**
Platform
PC
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

STAR WARS: ATTACK SQUADRONS



Tudjuk, hogy a Star Wars franchise iránt rajongó hardcore gamereknek majd jó lesz, amikor 2015-ben megjelenik az új *Battlefront*, valamint a többi, titokban az EA stúdiói által fejlesztett SW-játék, de amit eddig kaptunk, attól nem vagyunk maradéktalanul boldogok. Az első, a Disney által kiadott *Csillagok háborúja* játék a mobilos *Tiny Death Star* volt, a következő pedig a free-to-play, PC-exkluzív *Attack Squadrons* lesz, melyben nyolc-nyolc játékos löhetheti egymást az univerzum ismert űrhajóival. Ki próbáljuk persze, de egyelőre nem fűzünk hozzá sok reményt.

SUNSET OVERDRIVE

A *Ratchet & Clank* és a *Resistance* sorozatokat is jegyző Insomniac Games első Xbox-exkluzív játékában a világot katasztrófa érte, a lakosság egy része mutánsná változott, de a túlélők kreativitása olyan zseniális fegyvereket szült, mint a bakelitlemez-vető. A város szabadon bejárható, csúszkálhatunk köteleken, vagy parkourozhatunk, ha gyorsan el akarunk jutni egyik pontról a másikra. Elsősorban multiplayer élménynek szánják, de lesz offline játszható egyjátékos kampány is. Az ötlet nem rossz, de nem is mutat túl sok újat.



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Insomniac Games**
Platform
Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Nintendo**
Platform
3DS, Wii U
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



SUPER SMASH BROS.

Elég sok idő eltelt már azóta, hogy az ismert figurákkal bu-cira verhetjük egymást, most azonban újra itt lesz a lehetőség, hogy akár Mariót és Pikachut is egymásnak ereszt-hessük. Tulajdonképpen nem más ez, mint egy *Mortal Kombat*-szerű örület, de persze valamivel kevesebb vérrel, gerinckitépéssel és brutalitással. 20 karakter, 22 pálya (platformként eltérően), valamint négy újonc vár, úgy mint Mega Man, Rosalina & Luna, Villager és Wii Fit Trainer (igen, még ő is). Lesz miből válogatnia a maximum négy játékosnak, akik egyszerre üthetik egymást.

TALES FROM THE BORDERLANDS

A Spike VGX-en a Telltale Gamesnek volt mondanivalója, bejelentették a régóta emlegetett *Game of Thrones* játékot, de az igazi meglepetés a Gearbox Software-rel együtt készített *Tales from the Borderlands* volt. Már látványvilágában is tökéletesen illik egymáshoz a Telltale stílusa és a *Borderlands*, úgyhogy minden adott egy nehéz döntésekkel és új karakterekkel súlyosított epizodikus kalandhoz. A fejlesztés teljes egészében a Telltale melója lesz, de a Gearbox adja az összes alapanyagot, köztük a zseniális gonoszt, Handsome Jacket is.



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games, Gearbox Software**
Platform
PC, Mac, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Vita
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Namco Bandai**
Fejlesztő **Namco Bandai**
Platform
PlayStation 3, Xbox 360
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



TEKKEN X STREET FIGHTER

A projektről eddig csak néhány kallódó hírt és egyetlen képet kaptunk. Másfél évvel a *Street Fighter X Tekken* kiadása után joggal merült fel bennünk a gyanú, hogy Chun Li és népes csapata már soha nem evickél át a *Tekken* univerzumába. A homályból viszont nemrégiben előlépett Katsuhiro Harada, a *Tekken* játékok producere, és megnyugtató hangorgánumával lecsillapította bennünk a hiánytűneteket. Biztosított minket arról, hogy a csihi-puhit csiszolgtatják, fejlesztgetik jelenleg is, és közben várják, hogy alábbhagyjon a fordított nevű „testvérkéje” iránti érdeklődés.

**MEGLÁTOGATHATJUK AZ
ÚRÁLLOMÁSOK BÁRJAIT,
BESZÉLGETHETÜNK MÁS
JÁTEKOSOKKAL**



MODULÁRIS FELEPÍTÉS

2014-ben a *Star Citizen* támogató játékosok automatikusan részt vesznek majd a különböző modulok tesztelésében. Elsőként az űrharcot próbálhatjuk ki valamikor 2014 első negyedévében. Eredetileg úgy volt, hogy még 2013 végén működőképes lesz ez a rész, de technikai okokból elhalasztották. Elméletben ez nem okoz gondot, de a készítők titokban reménykedtek abban, hogy egy olyan modul a bevezetése, melyben jó sok játékelemet mutatnak meg, megdobja az adakozókedvet. Az újfajta finanszírozási modellnek köszönhetően ugyanis nem álltak le a pénzgyűjtéssel a sikeres Kickstarter kampány után, folyamatosan várják a támogatásokat. Ennek a modellnek köszönhetően jött össze eddig 35 millió dollár, és nincsenek kétségeink afelől, hogy 2014-ben ez lazán át fogja lépni a bűvös ötven milliót.

2014 áprilisára ígérik a közösségi modult, melynek segítségével meglátogathatjuk az űrállomások bájait, beszélgethetünk más játékosokkal, benézhetünk a többiek hangárjaiba, kereskedhetünk, illetve fejleszthetjük az űrhajóinkat. Valamikor nyárra tervezik az FPS-modult, ahol a játékosok űrkorszaki kalózok mintájára elfoglalhatják ellenfeleik űrhajóit, és halomra löhetik egymást FPS nézetben. Értelemszerűen ez csak a nagy csatahajóknál működik. Augusztusra lőtték be az egyjátékos részt, a Squadron 42 alfabesztjét. A legnagyobb falat a folyamatosan változó univerzum tesztje lesz, melyben az eddigi összes modult egybegyűrjük és játszhatóvá teszük. Ez valamikor 2014 év végére várható, majd indul a béta, ahol többé-kevésbé a végleges játék játszható már.



Wing Commander reloaded

STAR CITIZEN: SQUADRON 42

Chris Roberts maga sem gondolta volna, hogy ilyen óriási siker fogja övezni a *Star Citizen*. Karácsony előtt tették közzé, hogy eddig összesen 35 millió dollárt dobtak össze a rajongók közösségi finanszírozásban csak azért, hogy végre felfedezhessék a harmincadik század Tejtrendszerét. 2014 a

béta éve lesz, folyamatosan tesztelik a játék moduljait. Eddig egy modul készült el, a hangárban járhattuk körbe az űrhajókat, sőt még a kabinokba is bemehettünk. A látványért felelős CryEngine 3-as motort leváltotta a legújabb változat, nincs okunk panaszra.

INFO

Kiadó **Cloud Imperium Games**
Fejlesztő **Behaviour Interactive**
Platform **PC**
Megjelenés **2014/2015**

★★★★★
Mennyire várjuk?



THE AMAZING SPIDER-MAN 2

Rüggypattanáskor érkezik a második rész, és ha már így van, akkor egy újabb játék is jön a témában. A nyílt világú Manhattanben nemcsak egy előre kijelölt sztorivonalon haladunk majd (hiszen ez egy nyílt világ), hanem döntéseinktől függően szeretni vagy köpködni fognak a városlakók, ez lesz ugyanis a Hero or Menace funkció. Érdekes azonban tudni, hogy a film és a játék laza kapcsolatban vannak egymással, tehát aki csak egyiket avagy másikat látta/játszotta, nyugodtan nekirugaszkozhat annak a változatnak, amit kihagyott.



INFO

Kiadó **Activision**
 Fejlesztő **Beenox**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, 3DS
 Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Reflections, Ivory Tower**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2014. ősz**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



THE CREW

Ubisoft-címekből bőség van idén, ami részben annak köszönhető, hogy amivel tavaly év végén a kiadó robbantani akart, az még akkor nem volt elég jó ahhoz, hogy robbanjon. Mivel a Reflectionsnek van némi tapasztalata az autós játékok fejlesztésében, nem aggódnak túlzottan a *The Crew* minősége miatt. Húszórás egyjátékos kampány, hatalmas, nyílt világ (90 perc egyik határtól a másikig), rengeteg multiplayer lehetőség kerül majd bele – ezek együtt a következő generáció egyik legjobb, legteljesebb autós játékává tehetik.

THE EVIL WITHIN

Shinji Mikami, egy tömeggyilkosság és egy elmegyógyintézet; ez a *The Evil Within* és a tökéletes recept egy jó horrorjátékhoz. A *Resident Evil* sorozat atyja meglegelte, hogy a horror zsáner folyamatosan hanyatlik, és a *The Evil Within* visszatér a gyökerekhez. A játékban inkább a rettegés és a feszültség folyamatos fenntartásán lesz a hangsúly, semmint az akción. A megjelenés pontos dátumát egyelőre nem tudjuk, de a *The Evil Within*-ből már most van játszható build, ezért reméljük, hogy nem kell majd a harmadik negyedévig várni rá.



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
 Fejlesztő **Tango Gameworks**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
 Fejlesztő **Team Ico**
 Platform
PlayStation 4
 Megjelenés **2014**

★★★★★
 Mennyire várjuk?



THE LAST GUARDIAN

Évek óta listánk állandó szereplője a *The Last Guardian*, aminek mindössze egyetlen oka van: a játék 2007 óta készül, de megjelenni valahogy nem akart eddig. Legutóbb azt nyilatkozta a játék igazgatója, Fumito Ueda, hogy az SCE Japan készíti, de a *Puppeteer* és a *Knack* fontosabb volt ennél. Egy hónappal rá Shuhei Yoshida azt mondta, hogy egy kisebb csapat újratervezi, és csak a megfelelő időpontra várnak, hogy a legfrissebb változatot bemutathassák. Idén a PlayStation 4 megjelenése miatt a szokottnál több esély van arra, hogy tényleg megkapjuk, amit nagyon remélünk.



THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Február 7-én láthatjuk filmvászonon a *The Lego Movie* című örületet, de ezzel együtt a játékváltozatot is megkapjuk, amely remélhetőleg hozza az eddigi legújabb játékok színvonalát és humorát. A főszereplő egy teljesen hétköznapi figura, aki az Emmet névre hallgat, de mellette felbukkan például Batman is, miközben áthámozzuk magunkat a 15 szinten és a 90 játszható karakteren. Mivel főszereplőnk nem rendelkezik semmilyen extra erővel, számára az építkezésekhez tervrajzok szükségesek majd, de azért biztosan nem lesz túlbonyolítva a dolog.



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive**
 Fejlesztő **Travellers Tales**
 Platform
3DS, Wii U, PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Vita, Xbox 360, Xbox One
 Megjelenés **2014. február**

★★★★★
 Mennyire várjuk?

Előzetes

MIT HOZ 2014?

NINCS INGYEN AZ ŐSÖK TEKERCSE

Első hallásra hatalmas öngólnak tűnik az elavult, havi fizetős modellt követni, de a kiadó ezek szerint nagyon magabiztosan áll az ügyhöz. Kemény 15 dollárt szeretnének elkérni minden hónapban azért, hogy szabadon kódoroghassunk Tamriel földjén. Számtalanszor láttunk már példát arra, hogy az ilyen magabiztos kiadók miként menekültek F2P modell biztonságot jelentő kikötőjébe. Van egy olyan érzésünk, hogy most sem lesz ez másként, aki mindenáron fizetős tartalmat akar, annak ott lesz a *Warlords of Draenor*, jelen pillanatban a Blizzard verhetetlen e téren, és bizony még nekik is komoly gondot jelent az előfizetők számának megállíthatatlan csökkenése.

ELSŐ HALLÁSRA HATALMAS ÖNGÖLNAK TŪNIK AZ ELAVULT, HAVI FIZETŐS MODELLT KÖVETNI, DE A KIDÓ NAGYON MAGABIZTOSAN ÁLL AZ ÜGYHÖZ



Kegyelemdöfés a WoW-nak?

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Úgy vagyunk az *Elder Scrolls Online*-nal, mint Luke Skywalker, amikor az Ezeréves Súlyom megközelítette a Halálcsillagot az Alderaan rendszerben: van egy rossz érzésünk vele kapcsolatban. Star Wars stílusban azt is mondhatnánk, hogy nem ez az az MMORPG, amit keresünk. Pedig a fejlesztők

mindent elkövetnek annak érdekében, hogy megvegyenek minket – havi rendszerességgel adják ki az új infókat, de a nagy egész még nem állt össze, nem látjuk, hogy milyen lesz a végjáték, mivel fognak rávenni minket arra, hogy évek múltán is ott kalandozzunk minden este.

INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **ZeniMax Online Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Megjelenés **2014. április**

★★★★★
Mennyire várjuk?



VÉGJÁTÉK

Ez az a terület, ami a legtöbb aggodalomra ad okot, amikor az *Elder Scrolls Online*-ról beszélünk. A dolgok jelenlegi állása szerint ugyanis nem lesz olyan feladat, amire négyenél több játékos összehangolt munkájára lenne szükség. Nincs raidelés, nincs farmolás, amint elértük az ötvenes szintet, ülünk a fővárosban és nézünk bután egymásra. A legtöbb, amit tehetünk, hogy indítunk egy új karaktert, és kezdünk mindent előlről. Ötven felett az élet lelassul, felszerelésünket csak úgy tudjuk kimaxolni, ha mesteremberekké válunk. Ez nem a legjobb módja annak, hogy kivegyenek a zsebünkéből minden hónapban 3500 forintot. Lesz ugyan PvP, sőt még császárrá is koronázthatjuk magunkat, ha nagyon ügyesek vagyunk, de ez az opció csak azon kiváltságosokat érinti, akik napi húsz órát a játékban töltenek és PvP-znek. A többség márpedig nem ilyen. Elhiszük, hogy a készítő igyekezik drasztikusan eltérni a *World of Warcraft* irányvonalától, de az SW: TOR bukta bizonyította, hogy a játékosok zöme nem teljesen hülye, nem fognak fizetni csak azért, hogy barangoljanak egy fantaszyvilágban. Még akkor sem, ha azt Tamrielnek hívják.



Előzetes

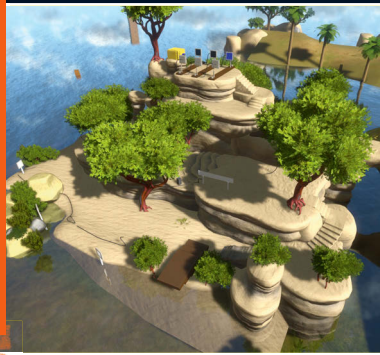
MIT HÓZ 2014?



INFO

Kiadó **Number Nine**
Fejlesztő **Number None**
Platform
PC, PlayStation 4, iOS
Megjelenés **2014 eleje**

★★★★★
Mennyire várjuk?



THE WITNESS

Jonathan Blow egyszer már megmutatta a *Braid*-del, hogy jól választott szakmát, és most egy újabb érdekes projekten dolgozik. A *The Witness*sben a játékos egy tíz szekcióra osztott szigetre csöppen, ahol több feladványt kell megoldania ahhoz, hogy leereszkedhessen a hegy belsejébe, és teljesíthesse az utolsó kihívásokat. Minden fejtörőnek van egy üzenete, és ebben rejlik a játék varázslata: szép lassan összeáll a kép és az érzés, ami lenyűgöz majd minket. Eleinte csak PlayStation 4-re, Windowsra és iOS-re jelenik meg, később viszont további konzolok is szóba jöhetnek.

THE WOLF AMONG US

Bill Willingham *Fables* címre keresztelt képregényfüzeteire épül ez az epizodikus felépítésű sorozat, amelyből az első rész már elvárásolta a sajtót és a játékosokat egyaránt. A folytatásban további négy felvonáson keresztül kísérhetjük meg elkapni Bigby Wolffal, a modern Manhattan álcája alatt rejtőző Fabletown seriffjével a titokzatos sorozatgyilkost. Sőt ha már ott tartunk, talán sikerül rendbe tennünk a Szépség és a Szörnyeteg megromlott házasságát, valamint zöld ágra vergődniük lakótársunkkal, a malaccal, kinek elfűjtük a házat a feje fölül.



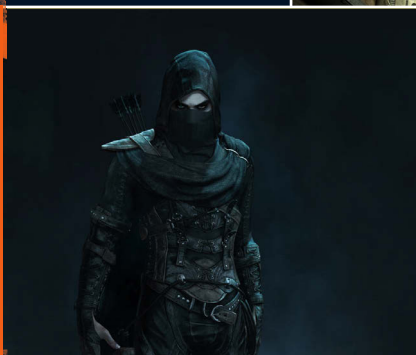
INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform
PC, iOS, Mac, PlayStation 3, PS Vita, Xbox 360
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montréal**
Platform
PC, PS3, PS4, Wii U, Xbox 360, Xbox One
Megjelenés **2014. február**



★★★★★
Mennyire várjuk?

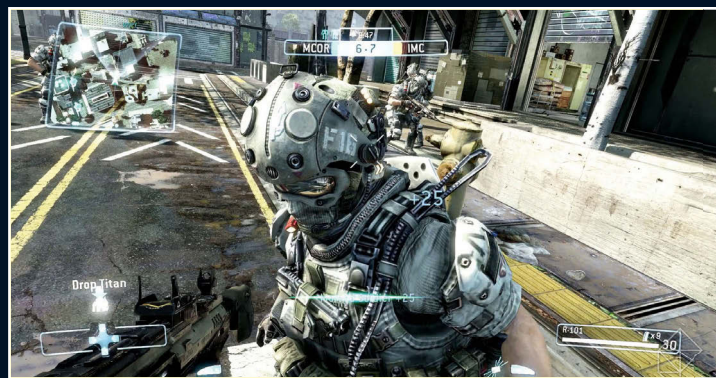


THIEF

Garrett, minden lopakodós játékok ősatyjának főszereplője visszatér a Városba, amiből a varázslat ugyan kiveszett a széria újraindítása során, de ugyanolyan rejtélyes figurák mozgatják a szálakat, mint az eredeti trilógiában. A koldusok királynőjétől az orgazdákon át a játéklarangok üzemeltetőiig sokan szeretnék igénybe venni a mestertolvaj szolgálatait, aki előbb-utóbb kénytelen szembenézni azzal, hogy zsebe megtömege korántsem olyan fontos, mint a pestisbe és a városőrök kegyetlenkedéseibe belefáradt polgárok felszabadítása a báró rémuralma alól.

TITANFALL

Amikor a *Call of Duty* fejlesztőcsapatából kivált vezetők a konkurencia szárnyai alatt menedéket keresve egy olyan multiplayer FPS-t csinálnak, amilyen a *CoD* nem mer lenni, akkor mi bizony szép egyenes háttal ülünk és várunk. A *Titanfall* egyjátékos mód nélkül, a multiba olvasztja bele a kampányt, és kizárólag a mehekkel súlyosított pörgős kompetitív többjátékos módra koncentrálnak. Ráfér a vérfrissítés és a lövöldékre, és eddig úgy tűnik, hogy a *Destiny* mellett a *Titanfall*tól várhatunk valódi innovációt.



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Respawn Entertainment**
Platform
PC, Xbox 360, Xbox One
Megjelenés **2014. március**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto, Ubisoft Red Storm**
Platform
PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

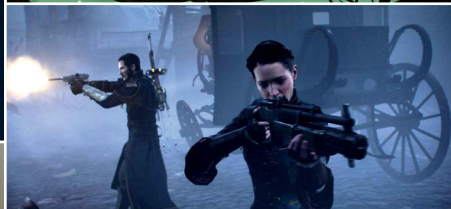
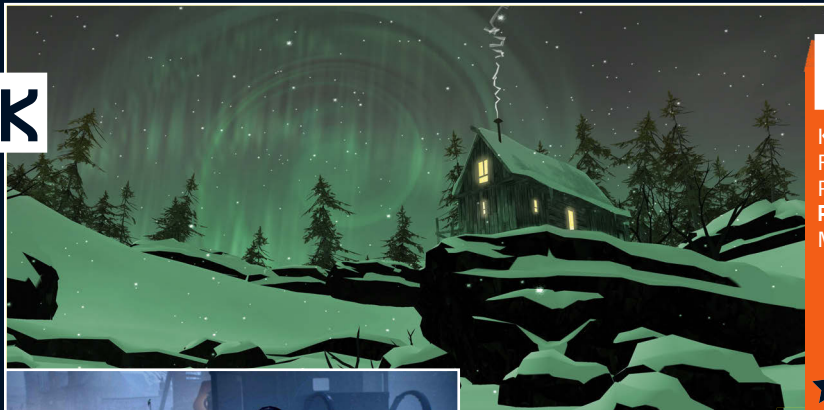
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: PATRIOTS



A *Rainbow Six: Patriots* fejlesztése elég kalandos, ami relatíve ritkán jelent jót egy játéknál. Leginkább soha. A bejelentés óta már volt úgy, hogy törlik a projektet, de végül megnyugtattak minket, hogy „érkezik”, ráadásul „valami igazán meglepővel” rukkolnak majd elő a fejlesztők, amitől az egész világnak leesik az álla, úgyhogy ne adjuk fel a reményt. Mi bízunk a Ubisoftban, ezért várjuk csak meg az első új gameplay-t, mielőtt eltemetnénk az új *Rainbow 6*-et. Arra viszont kíváncsiak vagyunk, hogy végül megmarad-e az amerikai terroristák koncepciója.

THE LONG DARK

Az egykori AAA címekről lenyúzott sokadik bőr után mindig izgalommal várják a játékosok, hogy történik valami új, amire e cím esetében van is esély a globális katasztrófát követő túlélésre alapozó FPS-ben. Se robotok, se idegenek, se zombik, se hatalmas mordályok, csak az északi sarkvidék fogcsikorgató hidege, a kiszolgáltatottság és az életben maradás ösztöne jellemzi a játékot. Az egyedi képi megjelenítés, valamint az eddigi információk és látottak alapján igencsak sajátos hangulatú megvalósítás első ránézésre sikert sejtet.



INFO

Kiadó **Hinterland**
Fejlesztő **Hinterland**
Platform
PC
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Ready at Dawn**
Platform
PlayStation 4
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



THE ORDER: 1886

A Ready at Dawn játékaról egyelőre nem sokat tudunk, de amit igen, az igencsak bizalomgerjesztő. A viktoriánus Londonban koridegen fegyverekkel misztikus lényeket ölni egy titokzatos rend tagjaként meglehetősen jól hangzik. Emellett a *The Order: 1886* gazdag háttértörténettel is kecsget, ráadásul exkluzív címként a csapat számára minden adott, hogy egy, a Naughty Doghoz méltó játékot tegyen le az asztalra. Az elvárások nagyok, de ez a stúdió eddigi legnagyobb lehetősége, hogy valami hatalmasat alkothasson.

THE SIMS 4

Nehéz megfogalmazni, hogy miben rejlik a *Sims* varázsa, amivel hosszú évek óta a gépek elé tud rántani minket. Talán abban, hogy a mi kezünkben van a gyeplő, és csakis tőlünk függ egy virtuális lény léte, akár egy tamagocsié. A másik ok lehet, hogy kíváncsi teremtmények vagyunk, és szeretünk kukkolni. Ősztől még szebb, még érzelmesebb és még intelligensebb símek mindennapjaiba tekinthetünk bele. Elláthatjuk őket teendőkkel és instrukciókkal, és nézhetjük, ahogy megvalósítják álmainkat, mialatt saját időnk oly gyorsan repül, hogy észre sem vesszük.



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Maxis**
Platform
PC, Mac
Megjelenés **2014. ősz**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform
PC, Mac, iOS, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



THE WALKING DEAD SEASON TWO



A Telltale sikerének kulcsa, valódi fejestehene lett a *The Walking Dead* képregények világát idéző epizodikus kalandjáték, így nem csoda, hogy a második évad első részével köszöntött minket a karácsony. Szintén öt részes évad vár minket 2014-ben, egészen őszig nyújtották el a készítőik az élvezetet, kicsit megújult kezelőrendszer, könnyebb irányítás, szebb grafika jellemzi a játékot, de alapvetően pontosan ugyanazt kapjuk, amit már korábban megszokhattunk. Az első rész elmaradt a várakozásuktól, de bőven van potenciál még ebben a sorozatban, többek közt emiatt is izgalmasnak ígérkezik 2014.

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Nem tudjuk eldönteni, hogy a szövevényes történetért, a hatalmas, szabadon bejárható területért, a csodálatos képi világért vagy Geralt beújított nőcskéi miatt várjuk jobban a lengyel mesteremberek munkáját. Még a tinta alatti papír sem dobja le azt a kijelentést, hogy a *Witcher* harmadik része pironkodás nélkül fogja kiseggsélni jogos helyét a szerepjátékok trónján. Ha hihetünk a készítőknél, akkor kedvenc szörnyvadászunkkal a *Skyrim*-nél jóval nagyobb földrészen koptatja majd csizmájának sarokrészét. Reméljük, lesz suszter a játékban.



INFO

Kiadó **CD Projekt**
Fejlesztő **CD Projekt RED**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?



A SVÉDEK ÁLTAL FEJLESZTETT MULTIPLAYER TPS LESZ AZ EGYIK IGAZI ERŐPRÓBÁJA A NEXT-GEN KONZOLOKNAK

EGY CSEPP HÓ

December elején a VGX-en mutatták be a The Divisiont megmozgató Snowdrop motort. Az alig háromperces demonstrációt megtekintve képet kaphattunk arról, miként képzei el a Ubisoft a next-gen játékok képi világát. A látvány egészen lenyűgöző, a volumetrikus fények, a dinamikus részecskerendszer és a shaderek okozta látványorgia értékéből még az sem vont le sokat, hogy a bemutatott terek nagy része már ismerős lehetett az E3-as videóból. Ennek ellenére bizonyos fokú óvatossággal tekintünk a játékra, hiszen 2013-ban több olyan címet is láttunk, amiben a grafikai hókuszpókuszok jelentették a legfőbb vonzerőt. Nem is kérünk ilyenekből többet.



KÜLÖNLEGES, MERT PC

A Ubisoft Massive (korábbi nevükön Massive Entertainment) szó szerinletette a „nagy esküt”, hogy a The Division PC-s változata valami egészen különleges dolog lesz, nem a megszokott és lenézett konzolátírat. A svéd srácok nevéhez olyan zseniális stratégiai játékok fűződnek, mint Ground Control vagy a World in Conflict, mindkettő PC-n érte el a sikereit. A szakértelem tehát adott, ott van a Snowdrop motor, ami már tényleges next-gen élményt képes kiadni magából, illetve a Ubisoft, hosszú évek óta a világ egyik legkedveltebb kiadója.

Civilizációnk romokban

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Szegény Tom Clancy sajnos már nem érthette meg a *The Division* megjelenését, de biztosan örülne, ha tudná, hogy a GameStar szerkesztőségében a nevével fémjelzett cím ott van a „mire izgulunk legjobban 2014-ben” dobogós helyezettei között. A svédek által fejlesztett multiplayer TPS lesz az egyik igazi erőpróba a next-gen konzoloknak, de van egy olyan

sejtésünk, hogy még az egyszeri PC-s asztali gépét is meg fogja izzasztani. Sajnos magáról a játékmenetről egyelőre nagyon keveset tudunk, nem igazán láttunk még példát arra, miként lehetne igazán élvezetesre megcsinálni egy ilyen TPS multit anélkül, hogy mindenki a tetőn kuksolva várná egy mesterlövészpuskával a gyanútlan mentőcsapatokat.

2014 A UBISOFT ÉVE?

Könnyen lehet, hogy 2014-ben a Ubisoft minden eddiginél több sikert, elismerést és főként pénzt fog besoperni. Kapásból négy olyan játékot is fel tudunk sorolni, melyek esetében már most borítékolható a kritikusok és a játékosok elismerése. Nekünk itt a GameStar szerkesztőségében az tetszik leginkább, hogy ezek közül három teljesen új cím lesz, tehát nem egy bejáratott sorozat sokadik része. A *The Division*, a *The Crew* és a *Watch Dogs* is esélyes az év játéka címre, és egyáltalán nem gondoljuk azt, hogy túlságosan merész lenne ez a kijelentés így 2014 elején. Játékosként csak üdvözölni tudjuk ezt a merészséget, ilyen és ehhez hasonló újításokra van szüksége most ennek az iparnak, nem a kiégett folytatásokra.



INFO

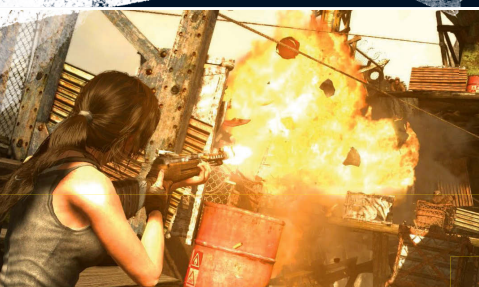
Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Massive**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2014**

★★★★★★
Mennyire várjuk?



Előzetes

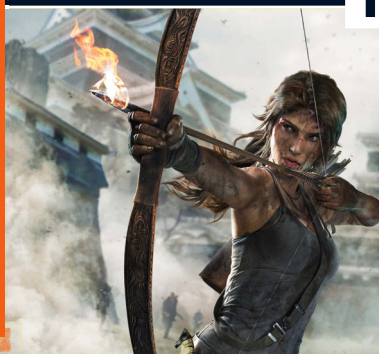
MIT HOZ 2014?



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Crystal
Dynamix**
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés
2014/2015

★★★★★
Mennyire várjuk?



TOMB RAIDER 2

Az utóbbi évek egyik legsikeresebb rebootja vitathatatlanul a *Tomb Raider* volt, a Crystal zseniálisan oldotta meg a lehetetlennek tűnő feladatot 2013-ban. A kiadó január végén a next-gen konzolokat is megcélozza a felturbózott változattal. Emellett persze már zajlik egy ideje a folytatás fejlesztése. Értelemszerűen még semmit nem árultak el róla, de nagyon reménykedünk benne, hogy a szigetről kiszabadulva kitérül a világ Lara előtt. Addig a *Tomb Raider: Reflections* kártyajátékkal hangolhatunk a csinos régész nő következő kalandjára.

TRANSISTOR

A *Bastion* készítőinek új játéka az akció, a logikai és a körökre osztott stratégiai játékok érdekes ötvöze. Egy cyperpunk városban öt bérgyilkos ered egy énekesnő, Red nyomába, aki egy beszélő kardnak köszönhetően éli csak túl a halálos rajtaütéseket. A *Transistor* ügyesen vegyíti az akciójátékok tempóját a körökre osztott stratégiák agygalásával. Elképesztő módon árad a nagybetűs hangulat a játékból, ez főként a narratívának és a zenének köszönhető. A grafikára inkább a művészi jelzőt használnánk, nem ez lesz az a játék, ami a végtelenségig kihasználja a PS4-ben rejlő erőt.



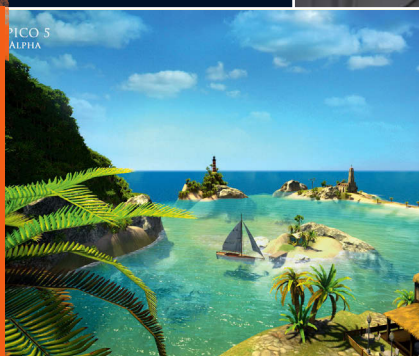
INFO

Kiadó **N/A**
Fejlesztő **Supergiant
Games**
Platform
PC, PlayStation 4
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Kalypso Media**
Fejlesztő **Haemimont
Games**
Platform
PC
Megjelenés **2014**



★★★★★
Mennyire várjuk?



TROPICO 5

El Presidente megcsinálta a Putyin figurát, és ismét imádott banánköztársaságunk vezetőjének kiáltja ki magát. Ráadásul teszi mindezt még a gyarmatosítások idején, így az országot ezúttal alapításától kezdve vezethetjük át a második világháború, majd a hidegháború keresztül egészen a dicsőséges úrkorszakig. Újdonságnak számít, hogy ha El Presidente elhalálozna, egy rokona veszi át a helyét, és folytatja a kormányzást. Ha pedig már becsukott szemmel és hátrakötözött kezekkel is össze tudunk tálolni egy alkotmányt, akkor készen állunk a négyfős multira.

UNCHARTED 4

Az *Uncharted 4*-et azért csak 5-ösre várjuk, mert 10-esre nem lehet. A Naughty Dog a sorozat első három részével bizonyította, hogy érdemes rájuk figyelni, majd a *The Last of Us*szal elhitette velünk, hogy igazából csak rájuk szabad. Egyelőre csak egy fájdalmasan rövid teasert kaptunk, amiből a lehetséges afrikai helyszínen kívül nem sok minden derült ki, viszont ha a csapat továbbviszi a hibátlanul kidolgozott karaktereket és a magával ragadó történetet – a sorozat védjegyeit –, illetve kihasználja az új vas adta lehetőségeket, biztosan nem fogunk csalódní.



INFO

Kiadó **Sony
Computer
Entertainment**
Fejlesztő **Naughty
Dog**
Platform
PlayStation 4
Megjelenés
2014/2015

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Platform
**PC, PlayStation 3,
PlayStation 4, Xbox
360, Xbox One, Wii U**
Megjelenés **2014.
tavasz**



★★★★★
Mennyire várjuk?

WATCH DOGS

Ez az a cím, amit semmiképpen sem szerettünk volna ebben az előzetesintésben látni. A Ubisoft alkotására úgy vártunk a tavalyi évben, mint kiskatonára az eltáppapírra, de végül, számunkra is nehezen elfogadható indokok miatt, átrugdalták a jelen esztendőre. A Chicago városát szinte fegyverként használó Aiden Pearce és az ő furmányos, hekkerkedésre alkalmas telefonja olyan játékményt sejtet, amihez eddig még nem nagyon volt szerencsénk, pedig már többször elképzeltük, hogy milyen sors várna egy egész metropolisra, ha a mi tenyerünkben lenne az irányítása.

WILDSTAR

A fejlesztés még 2005-ben kezdődött, 17 egykori Blizzard-taggal, akik hosszas vergődés után arra jutottak, hogy jobban járnak, ha saját motort találunk ki a játéknak, így vélhetőleg idén talán a végleges verziót is megkapjuk. Az viszont biztos, hogy igen összetett, komoly sztorija ellenére kellő mennyiségű humorral átítatott MMO-nak örülhet az, aki nekikezd ennek a sajátos kivitelezésű játéknak. Bővebb információért tessék ellátogatni a GSO-ra, ahol részletesen írtunk az összes fajról, kasztról és sok másról.



INFO

Kiadó **NCSOFT**
Fejlesztő **Carbine Studios**
Platform **PC**
Megjelenés **2014 vége**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

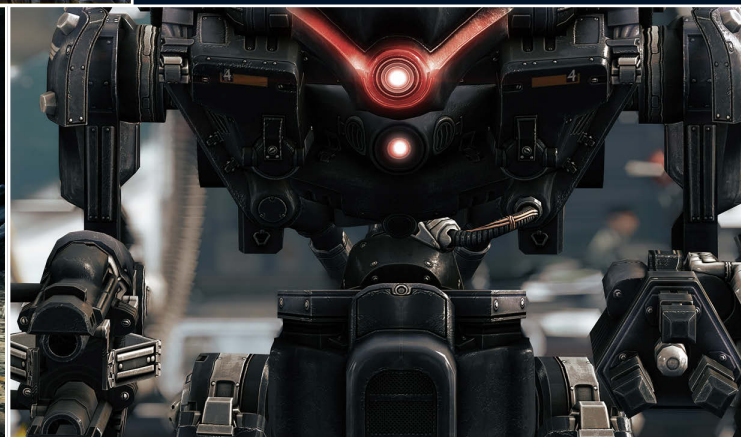
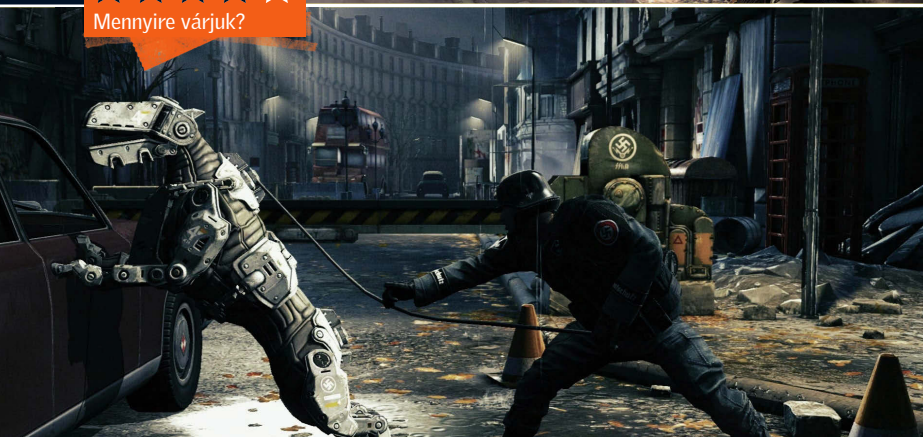
Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **MachineGames**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox On**
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

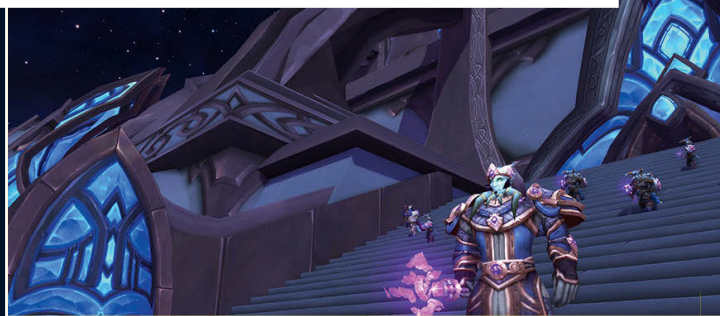


Az új *Wolfenstein* azzal a – meglehetősen ijesztő – gondlattal játszik el, hogy mi lett volna, ha a németek nyerik a második világháborút. A fejlesztést a majdnem teljesen ismeretlen MachineGames pörgeti, de az FPS-ek Szent Grálja került a kezükbe, ezért részt vettek egy *Wolfenstein*-gyorstalpalón a legendás id Software-nél. A csapat mindenképpen hű szeretne maradni a gyökerekhez, ugyanakkor a modern világ elvárásainak is meg akarnak felelni. Vékonyjég, pengeél, paraszthajszál, nagy cipő, úgyhogy izgulunk.



WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

Tízéves a *WOW*, de még mindig óriási érdeklődést képes fenntartani. A készítőik pedig egy újabb kiegészítővel rukkolnak elő, amely lemarva a rozsdát az idő vasfogairól, a korai *Warcraft* időszakába repít vissza minket. Az MMORPG-ben eddig lineárisan haladtak előre az események, most mégis hátratekintünk. Garrosh Hellscream, a horda vezére meglóg végső elítéltetése elől, és alkut köt egy időhajlítóval, aki a múltba küldi. Az elszánt baka mindent megtesz azért, hogy az orkokat a többi faj fölé emelje, és leigazza Azerothot. Ez persze ellenállásba ütközik.



INFO

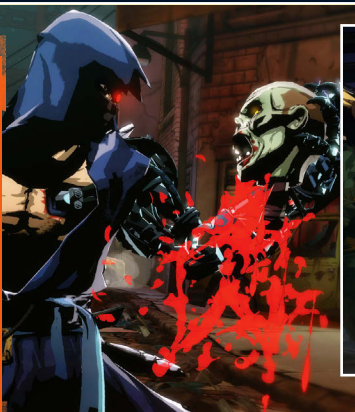
Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform **PC**
Megjelenés **2014**

★★★★★
Mennyire várjuk?

INFO

Kiadó **Tecmo Koel**
Fejlesztő **Team Ninja, Spark Unlimited, Concept**
Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Megjelenés **2014. február**

★★★★★
Mennyire várjuk?



YAIBA: NINJA GAIDEN Z

A *Ninja Gaiden* sorozat egyik részében sem volt hiány vérengzésből, de arra azért nem számítottunk, hogy egyszer a zombikat is belekeverik az egészbe. De megtették. A főszereplő most Yaiba Kamikaze, aki egy nap felébred és kitalálja, hogy lemészárolja egész klánját. Ezután nem sokkal összefut Ryuval, a széria korábbi főszereplőjével, aki összezúzta bal karját és szemét, amit egy rejtélyes cég mechanikus eszközökkel pótolta. Közben kitör a zombiinvázió is, így amellet, hogy Yaiba bosszút akar állni, a fertőzés terjedését is igyekszik megállítani.

Előzetes
MIT HOZ 2014?



Nem csak délibáb

WASTELAND 2

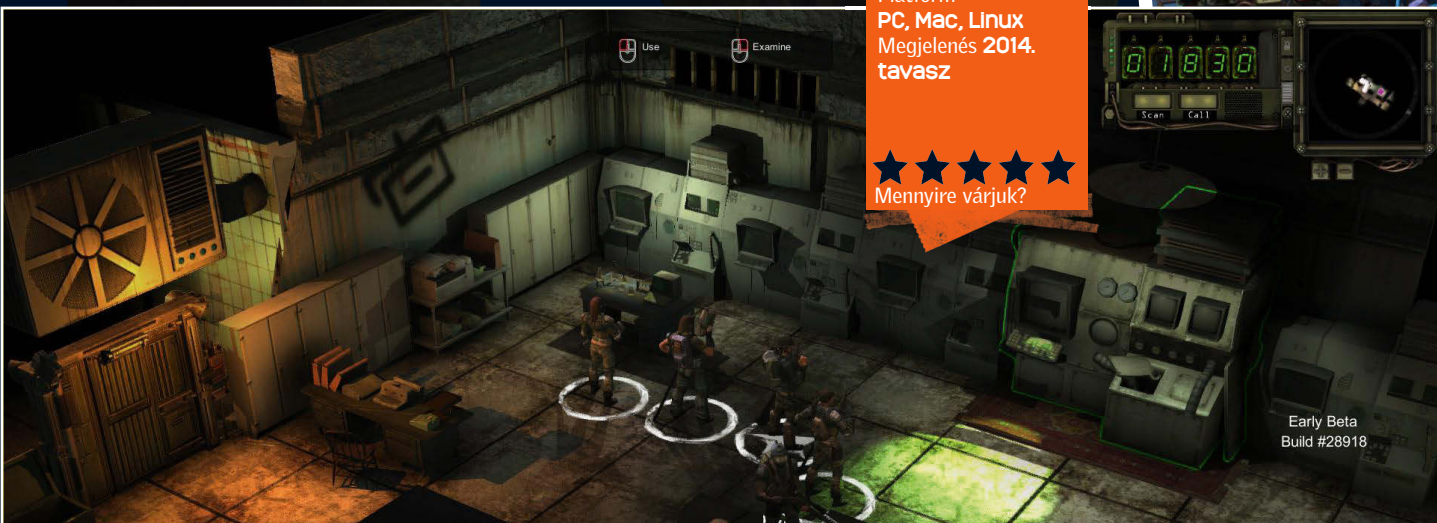
Közel hárommillió dollárral előlegezte meg bizalmát a poszt-apokaliptikus szerepjátékok rajongóinak tábora a kultikus *Wasteland* folytatása számára. Brian Fargo, a szép emléké Interplay alapítója nem volt rest, és arra használta a pénzt, hogy iparági veteránokat – például Chris

Avellone-t és Colin McCombót – hozzon a fedélzetre a *Fallout* játékok zeneszerzőjével, Mark Morgannel együtt. Kőrökre osztott harc, fekete humor és nagybetűs hangulat jellemzi a *Wasteland 2*-t, ami nem véletlenül hasonlít kísértetiesen a klasszikus *Fallout*okra.

INFO

Kiadó **InXile Entertainment**
Fejlesztő **InXile Entertainment Platform**
PC, Mac, Linux
Megjelenés **2014. tavasz**

★★★★★
Mennyire várjuk?





RANGEREK VOLTUNK

December közepe óta boldog-boldogtalan (tehát a Kickstarter projekt támogatói, a sajtó munkatársai, valamint a korai hozzáférésért derekasan perkáló érdeklődők) gyakorolhatja a puding próbáját a bétának köszönhetően, amiből helyenként megállapíthatjuk, milyen is lesz a majdani játék. Többek között vicces. Már a főmenüben tetten érhető egy kamu-DLC képében az a sajátos humor, ami áthatja a Wasteland 2 egészét. Azt is beutaltam egy pszichiátriára, aki szerint kenyérpírtók szereléséhez érteni igenis értékes, a civilizáció újjáépítéséhez elengedhetetlen tudásnak számít a nukleáris holokauszt után. Megjegyzem, tényleg nem haszontalan – az egyik karakteremet pont ezzel az ismerettel vértettem fel, így amikor kosza kenyérpírtók kerültek rangereim útjába, ő megkísérelhette kipiszkálni a készülékekbe ragadt holmikat.

ÉLET ÉS HALÁL A KENYÉRPÍRÍTÓN TÚL

A játéknak egyébként négyfős csapattal vágnunk neki, és csak rajtunk áll, hogy magunk generáljuk-e a tagokat, vagy inkább az előregyártott rangerek közül válogatunk. Ne sajnáljuk erre az időt, hiszen sok múlik azon a későbbiekben, hogy milyen képességű emberek társaságában rójuk a sivatagot. Mindenképpen kell egy nagydumás fazon, aki a penészes sajtot is kiénekli a mutáns óriáspatkány szájából, de ugyanekkora szükség lesz egy számítógépekhez és robotokhoz értő karakterre. Az is hasznos, ha valaki képes páncélszekrényeket megfúrni és záratokat feltörni, de az orvosi ismeretek sem megvetendőek. Végül, de nem utolsósorban pedig nem árt, ha készségi szinten használnak a fiúk, lányok valamilyen lőfegyvert a pisztolyok, sörétesek, géppisztolyok, gépkarabélyok, mesterlővészpuskák, energiafegyverek és tankelhárító eszközök vonalán haladva. Némi csalódásra adott viszont okot a harcrendszer jelen pillanatban, lévén hogy nem tudjuk testhelyzetet változtatva minél kisebb célponttá összehúzni magunkat, és arra sincs mód, hogy célzott lövést adjunk le meghatározott

testrészekre. Pedig a jó öreg szemkilövés a Falloutokból itt is jól jött volna sokszor. Pillanatnyilag helyváltoztatásban, a sorrenddel való trükközésben, esetleg az ellenfél körére tartogatott közbelövésben és nagy ritkán fedezék keresésében merülnek ki taktikai lehetőségeink. Ezen azért még lenne mit csiszolni. Hasonlóképpen ráférne még egy kis tördelés az egyes helyszínek kialakítására. A legkevésbé sem nevezhető karakteresnek a rangerek sziklába vajt központjaként szolgáló citadella, valamint a vízellátásról gondoskodó Highpool ostrom alatt álló városkaja sem a maga kunyhóival. Ezzel szemben a mezőgazdasági központ a gigantikusra hizlalt nyulakkal és a kisbusz méretű sütőtökökkel kifejezetten hangulatosra sikerült.

STATIKUS ZÖREJ

Egyfelől kár, hogy teljes pompájában csak az egyiket láthatjuk a mindenkori végigjátszás alkalmával, másrészt viszont határozottan jót tesz a hangulatnak, hogy egyszerre érkezik rádión a segélykérés, és bármennyire is igyekszünk, csak az egyikre tudunk időben reagálni. Én az agrárközpontba mentem, így miközben a tudósok megmentésén fáradoztam, csak rádión követhettem a védők helyzetének fokozatos romlását egészen a szomorú végkifejletig. Morális döntés az első félórában, súlyos következmények, lelkiismeret-furdalás... Valahogy így kell ezt csinálni. Láthatóan sok munka van még vele, az állítólagos tavaszi megjelenésre se vennék mérget, s bár nem igazán szép, a modern RPG-ken nevelkedetteknek pedig talán túlságosan is archaikus, olyan érdekes megoldások teszik különlegessé, mint például a rádiózás. Folyamatos a kommunikáció a központ és rangereink között, az pedig egyenesen zseniális, hogy szintet lépni is csak akkor tudunk, ha előbb bejelentkezünk, és a parancsnok előlépteti embereinket. Persze amíg rá nem jöttem erre, hosszú percekig tartó csuklásrohamot idéztem elő a fejlesztők szülei körében. Talán nem kellett volna csuklóból elnyomnom a tájékoztató szövegeket.

”KENYÉRPÍRÍTÓK SZERELÉSÉHEZ ÉRTENI IGENIS ÉRTEKES, A CIVILIZÁCIÓ ÚJJÁÉPÍTÉSÉHEZ ELENGEDHETETLEN TUDÁSNAK SZÁMÍT



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 54 GRAN TURISMO 6
- 58 BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE ONE
- 60 BALDUR'S GATE II: ENHANCED EDITION
- 62 ELŐFIZETŐI AKCIÓ
- 64 THE WALKING DEAD SEASON TWO: EPISODE 1 - ALL THAT REMAINS
- 66 MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD
- 67 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG - FREEDOM CRY
- 68 BEN 10: OMNIVERSE 2
- 70 TIMELINES: ASSAULT ON AMERICA
- 71 CONTRAST
- 72 GAS GUZZLERS EXTREME
- 73 RESCUE 2013 - EVERYDAY HEROES
- 74 GOMO
- 75 DARKOUT
- 76 PROFESSIONAL FARMER 2014
- 76 SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS
- 77 BATTLEFIELD 4: CHINA RISING
- 78 DOKI-DOKI UNIVERSE
- 79 RIDGE RACER SLIPSTREAM
- 79 RÉPUBLIQUE
- 80 ASSASSIN'S CREED: PIRATES
- 80 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
- 81 STAR WARS: TINY DEATH STAR
- 81 DUNGEON HUNTER 4
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



Egy utolsó kör a harmadik generációban

GRAN TURISMO 6

MOSTOHA VILÁG EZ AZ EGYSZERI AUTÓVERSENY-RAJONGÓ SZÁMÁRA. Ez a játékvilág egyik leginkább hanyagolt kategóriája, sokan vagy nem mernek újat mutatni, vagy ha újat mutatnak, és az újítások ne adj' isten a közönségnek is tetszenek, valami mégis megakadályozza az új franchise-ok kibontakozását. (Továbbra is követeljük, hogy folytatódjon a *Split/Second* és a *Blur!*) Van viszont három sorozat, ami talán az idők végezetéig bővíl majd szüntelen: a csótányként a legmélyebb árokból

INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Polyphony Digital**
Platform **PlayStation 3**
Röviden Nem lett PlayStation 4-nyitó-cím, de a PlayStation 3-korszakot kiválóan búcsúztatja a Polyphony Digital versenyjátékának hatodik része.
PEGI **3+**

is előmászó *Need for Speed*, az exkluzívként biztos helytel rendelkező *Forza* és a hasonló cipőben járó (vagy hasonló gumikat viselő) *Gran Turismo*. Míg az első kettő novemberben, addig a harmadik pár héttel ezelőtt lépett előrébb egy új résszel, amire sokan első látásra lendületből rányomnák a *Gran Turismo 5.5* bélyeget, de nem szabad elhamarkodottan dönteni: a *Gran Turismo 6* többet kínál, mint amit manapság a gonosz kiadók DLC-kbe zsúfolnak (a fene a fajtájukat).

MÉG MATCHBOXBÓL IS SOK

Aki legalább három-négy kört futott már az előző részek valamelyikében (teszem azt a *Gran Turismo 5*-ben), annak a legtöbb dolog nem lesz idegen. A *Gran Turismo 6* az idén már hét éves konzol lehetőségeihez mérten a legrealisztikusabb vezetési élményt ígéri, és a Polyphony tényleg kiszajtolta mindent a hardverből, amit ki lehetett. Bár így, hogy már láttuk a next-gen játékokat, nem kerülünk extázisba a látványtól, de a *GT6* igenis jól néz ki. Többnyire. Amikor

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



Versenyzés, de energiatakarékosan



A versenyt lefűjták, mert a versenyzők megálltak a tájban gyönyörködni. Megértjük



Csak fekete spoiler volt a bontóban



Még egy kis reklám elférne

az ember nem egy GT4-ből itt hagyott autót vezet, akkor nem nagyon tud mibe belekötni, de a kevésbé kidolgozott, csak apró polirozáson átesett járműveket nem nehéz kiszűrni. Persze egy szóbeli vitában jól hangzik, hogy – ahogy egy pr-es mondaná – elképesztő, lenyűgöző, példátlan, soha nem látott mennyiségű autó van benne, de mikor elkezdjük böngészni a listát, és már a negyvenedik Skyline-ba futunk bele, akkor kicsit... értitek. Mennyiség meg minőség, meg az egyik a másik rovására. Rakjátok össze. Tapsot érdemlő változás ezzel kapcsolatban, hogy már bármikor kedvűnkre válogathatunk a teljes katalógusból, ráadásul a Standard és Premium járművek sincsenek már megkülönböztetve. Megvenni azért nem lehet mindet kapásból, sőt, a pénz általában gyorsabban fogy, mint ahogy gyűjteni tudjuk: egy-két teljesítménytuning, egy szett új gumibroncs, és az egyenleg ismét a nullát horzsolja. A karriermód első pár versenyében legkésőbb a második kör végén már az alapautóval is az első helyre tudtam törni, de a bajnokságban ez kevés volt. Finomhangolással nem kell szórakozni, azt elég

azoknak piszkálniuk, akik egyrészt értenek is hozzá, tudják, hogy milyen változtatás mit okoz, és szükségét is érzik annak, hogy lágyítsák vagy keményítsék a fékeket.

A FÉKEZÉS NEM GÁZ

Mivel a *Gran Turismo* nem egy vasárnapi árkaéjáték, előnyt jelenthet, ha a játékos magukat az autókat is szereti, szeretné őket megismerni, és esetleg a való életben is van már némi vezetési tapasztalata. Mikor anno először játszottam a *Gran Turismo 5*-tel, örült módjára tapostam a gázt, aztán elkezdtem hupákolni, hogy „De hát miért nem vette be a kanyart? Ez de rossz!” Most már tudom, hogy én voltam a hülye, és az X állandó nyomva tartása helyett a jobb analóggyal igyekszek egyensúlyozni a megfelelő mennyiségű gáz és a „lassul ugyan, de még nem csúszik ki” fékezés között. Ne féljünk használni azt a másik pedált, nem fog felrobbanni tőle az univerzum, és talán még az is megeshet, hogy ortodox módszerekkel törünk az első helyre. Ki kell tapasztalni az autók viselkedését, finomabban használni a féket, úton tartani a járművet.

ASCARI

Az Ascari pálya 5425 méter hosszú. Építésénél a világ legélvezetesebb pályáit olvasztották egybe, van benne egy kis Daytona, egy kevés Silverstone és némi Spa. 13 bal és 13 jobb kanyarral. Az óramutató járásával ellentétes vonalvezetésével ez Spanyolország leghosszabb versenypályája, ahol három tüztöltő, két mentő és egy teljes orvosi csapat felügyeli a klubtagok biztonságát.

Gyűjtékos módban az ütközéseknek nincs hatásuk egy-egy autó teljesítményére; akár kétszázal csapódott bele a szalagkorlátba, akár frontálisan karambolozott egy kipördült ellenféllel, ugyanúgy vezethetünk tovább. A játék egyik legnagyobb hiányossága továbbra is az elbaltázott hang, ami főleg ütközésekkor zavaró. A tompa koccanás olyan, mintha két bádoghordót csapnának össze, és bár szórakoztató lenne négy keréken guruló bádoghordón utazni, a GT6 mégsem erről szól. Az autók hangja is gyakran inkább zavaró, mintsem hogy hozzáadna az élményhez – ezen a területen lenne még hova fejlődni.

KÁVÉSZÜNET A PÁLYÁN

A *Gran Turismo 6*-ban élmény az előrehaladás (bár a teljes átélést néha megzavarja a borzalmasan hosszú töltési idő – olykor percekig kell várni, hogy az indítógomb megnyomása után a verseny valóban elinduljon). A karrier főleg abból áll, hogy





” KI KELL TAPASZTALNI AZ AUTÓK
VISELKEDESET, FINOMABBAN
HASZNÁLNI A FÉKET, ÚTON TARTANI
A JÁRMŰVET

lehetőség szerint megnyerjük a versenyeket, és indulunk a bajnokságokon. Ha elég jól teljesítünk, időnként feloldhatunk egy-egy olyan eseményt, ami felrázza egy kicsit a dolgokat. Az első, Kávészünet kihívásban például az a feladat, hogy egy Mazdával a lehető leghamarabb döntsünk fel háromszáz bóját. Jó néha az egyébként változatos, kiválóan kidolgozott versenypályáktól elszakadva úri módon kikapcsolódni. A bajnokságokban továbbá úgy léphetünk előre, ha megszerezük a szükséges jogosítványt. Az autóknál és azok számánál lenyűgözőbb a játékba pakolt versenypályák mennyisége, kidolgozottsága, va-

lóságúsége. Éjszaka és nappal különböző élmény vezetni rajtuk, de hogy mindkét esetben több mint kielégítő, azt bátran merem állítani. Az ismerős, már-már kötelező versenypályák (Laguna Seca, Nürburgring, Silverstone) mellett visszatérnek a *Gran Turismo* tervezői által megalkotott mesterművek is, sőt most először a holdon is vezethetünk. Megoszlanak a vélemények arról, hogy utóbbi hogyan sikerült, szerintem nem rossz, de nélküle is megvolnék, nyújt elég változatosságot a többi pálya, hogy ne kelljen még egy alacsony gravitációjú helyszínt is bevonni. Jópofa viszont a Goodwood Festival of Speeddel tör-

ténő lepaktálás, melynek következtében rengeteg egyedi autót vezethetünk a Egyesült Királyságban évente megrendezett esemény speciális pályáján. Szintén mókások az Eco kihívások, ezekben egy liter benzint kell a lehető leghatékonyabban elfogyasztani a kielégítő időeredmény vagy egy célpont elérése érdekében. A *Gran Turismo 6* nem egy next-gen játék, nem is érdemes next-gen játékokhoz hasonlítani. A Polyphony Digital sem szánta úttörőnek, csak odavetette a rajongóknak, hogy a *Gran Turismo 7* valószínűleg már jövőre esedékes megjelenéséig se unatkozzanak. Persze nem arról van szó, hogy nem éri meg az

árát; aki rendelkezik PS3-mal, és érdeklik az autós játékok, ne is nézelődjön másfelé, de az, hogy néhány ósrégi hibát az előző generáció óta sem sikerült javítani, nem teszi könnyűvé, hogy feltétlenül szeressük. A *GT6*-tal játszani egy kicsit olyan, mintha egy fa labirintusban próbálnád a golyót belegyengésülyözni az utolsó lyukba. Egyfajta művészet ez, érzékkel kell az analógokat úgy kezelni, hogy mindig te légy az első, és esetleg egy, a többiekénél gyengébb autóval is jó eredményt érjess el. Várjuk, hogy mi a Polyphony következő lépése, nem kételkedünk abban, hogy kiemelkedő lesz.

Paca



ADAM A GRAN TURISMO 6 SAJTÓPREMIERJÉN – RONDA, SPANYOLORSZÁG

Sosem tudtam megfogalmazni, hogy miért lesz az emberből gamerújságíró, valószínűleg egyszerűen belesodródsz. Nem készülsz rá, nem gyakorolsz, csak egy nap valahogy bekerülsz egy szerkesztőségbe, és írsz. Pont ugyanígy nem szoktam felsorolni azokat az előnyöket, amelyek ezzel járnak. Pedig vannak, és el kell ismernem, hogy velem különösen bőkezű a gameruniverzum. Hazajárok az E3-ra, a fél világot körbeutaztam játék bemutatásokon részvétel okán, úgyhogy minden héten hálát adok a sorsnak, hogy az életem része a gaming, és pontosan tisztában vagyok vele, mekkora kiváltság ez annak a

pár szerencsésnek, aki bekerül ebbe a szűk körbe. De még ezekhez viszonyítva is, a GT6 sajtópremier köröket vert minden korábbi élményemre, és nem csak azért, mert kipróbálhattam a játékból pár autót. Itt minden összeállt: profi szervezés, jó játék és gyönyörű környezet.

MIÉRT ÉPPE MALAGA?

Amikor megtudtam, hogy Malagába kell eljutnom, nem értettem, mit keresünk a Andalúz nyaralóparadicsomban. Aztán egy régi barátom finoman jelezte, hogy valószínűleg nem Malagába, hanem Rondába megyünk, mert ott van egy magánpálya,

amit Ascari Race Resortnak hívnak. És igaza lett. Ronda andalúz kisváros egy hegy tetején; ha még nem jártatok arra, esetleg nyaralást terveztek, mindenképp látogassatok el oda. Nem véletlenül került a GT6-ba, egyszerűen lenyűgöző! Malagából busszal vittek át a tengertől 60 kilométerre lévő városkába, ami azonnal levett a lábamról. Ráadásul egy szuper otthonos, apró, családi hotelben kaptam szobát. Pár vendég, luxus és elképesztően hangulatos sarkok mindenhol. Jó érzés volt a sok arctalan és E3-szerű gigapremier után. A két nap eseményeiből az első hamarosan kezdődött, így rohantam

a városházára, ahol a *Gran Turismo 6* bemutatója várt 15 perc múlva. Illetve rohantam volna, mert amíg én kicsit berendezkedtem a hotelben, a szervezők lezárták a várost, kigurítottak pár jelentéktelen autót dísznek, aminek köszönhetően mindenki, aki épp Rondában volt, kitérült a főtérré, és bámészkodott. Be is dugult a városka, gyakorlatilag nem lehetett közlekedni. A keskeny utcák megteltek nézelődő családokkal, így minket, újságírókat rendőrök kísérték be az épültbe mindenféle apró kerten, pincén, utcácskán keresztül. Hozzáteszem: a szervezők erre is fel voltak készülve, és ez a



- + rengeteg, változatos pálya
- + igazi élmény a vezetés
- + extra események
- béna hangok
- sok szinte egyforma autó az 1200 között
- néhány autó nagyon drága (de van mikrotranzakció...)

PACA
Ezzel elleszünk, míg jön a Gran Turismo 7.

80



profizmus folyamatosan jelen volt mindvégig. Maga a bemutató volt a legsablonsabb program: megnéztük az intrót, jött Yamauchi, és elmondott rengeteg adatot. Aztán jött a rondai polgármester-asszony, aki lényegesen jobban nézett ki, mint bárki a tereben, és egy tízperces beszéd végén jó szórakozást kívánt a játékhöz. Mivel az épület tele volt playseatekkel és tévékkel, jó két órát próbálgattam a játékot, készülve a következő napra: az ascari tesztre – mert valójában az volt a rejtett favoritom minden esemény közül. Megvacsoráztam, megnéztem, ahogy Yamauchiról elneveznek egy teret, volt tűzijáték, és utána spuri aludni. Holnap minden energiámra szükségem lesz.

ÁLOM LUXUSKIVITELBEN

Az Ascari a világ legexkluzívabb magánpályája. Egy holland milliárdos építette, hogy a visszavonult versenyzők tudjanak kicsit szórakozni, ha kedvük tartja. Spanyolország leghosszabb pályája, teljes értékű aszfaltcsík, holnap lehetne bármilyen versenyt rendezni rajta. Persze nézők nélkül, mivel itt nincsenek tribünök. Ez a luxus csúcsa, elrejtve egy erdőbe, amit csak két apró fehér

Pályaismeret és technika

INTEJÚ KAZUNORI YAMAUCHIVAL, A POLYPHONY DIGITAL PRODUCERÉVEL

GameStar: Miért nem fejlesztettek a játékot egyből PS4-re? Szebb lehetne, és a konzol indulásához remekül jött volna.

Kazunori Yamauchi: Ha jobban belegondolsz, ennek semmi értelme nem lenne. A Sony lehet, hogy örült volna neki, de ahogy most itt beszélgetünk, a világban maximum kétféle PS4 van a gamereknél. PS3-ból pedig kb. 80 millió. Azt szeretném, hogy minél gyorsabban minél többen játszhasanak a játékkal, így nem volt kérdés, hogy erre a konzolra jöjünk. Egyébként már készül a hetedik rész.

GS: Tisztázzuk végre: a Gran Turismo a te szememben egy szimulátor vagy egy játék? Erről rengeteg, vérre menő vita folyik a neten.

KY: Könnyedén tudnánk nagyon komoly szimulátort csinálni a GT

sorozatból. Akkor mennyiségű adatunk van, és olyan szakembereink, akikkel ez nem lenne nehéz feladat, de a közönség nagy része nem élvezné. Fontos, hogy legyen kedved játszani a Gran Turizmóval. Örök küzdelem ez nekem. Mármint meghúzni a határt a szimuláció és a játékelmény között. Vannak autók, melyek nagyon élethűen szimulálják valós viselkedésüket, és vannak, amelyek kevésbé. De azért kapcsolj ki minden segítséget, és nézd meg, mi történik.

GS: A fél világ azt gondolja, hogy ha a legnehezebb fokozaton, egy Playseattal megveri a játék összes ellenfelét, esetleg valódi versenyző lehet belőle. Ez mennyire igaz?

KY: Ennek az éremnek is két oldala van. Én nagyon hiszek ebben, de

csak a realitás határain belül. Hiszek abban, hogy kellő gyakorlással jó alapanyagga válhatsz versenyzőnek, de ehhez több kell, mint egy kormány és egy ülés. A GT Academy már két valódi versenyzőt is kinevelt, ám ha megkérdezed őket, megerősítik, hogy a játékom csak pályaismeretet és némi technikai alapot ad. Az erőnlét, a rutin és még egy tucait összetevő csak egy igazi autóban tanulható meg, úgyhogy első lépésnek remek a GT, utána pedig azt ajánlom, hogy neveztetek be az Academy éves válogatóira, nyerjétek meg, és akkor tényleg elérhető lesz a profik világa. De ahogy mondtam, az éremnek két oldala van. Attól, hogy valaki remekül végigvezeti az összes pályát a játékban, még pillanatok alatt meghalhat egy igazi versenyautóban. A versenyzés komoly dolog, nem szabad viccelni vele.

felsőt, kiderült, hogy nekem az M-es is remek. A szervezők közül odaléptem az egyikhez, és kértem egy cserét. A fickó végigkísért a komplexumon, felvitt egy szobába, és kitétte elém az összes méretet. Kiválasztottam a megfelelőt, megköszöntem neki a segítséget, és visszamentem az előadóterembe. Rám vigyorgott, megveregette a vállam, és azt mondta: „Remélem, jól érzed majd magad ma, örülök, hogy vendégül láthatunk.” Aztán tíz perc múlva az eligazításnál bemutatatták a pályá igazgatóját, aki az egész Ascari irányítja, és nem lesz nehéz kitalálni: az a fickó volt az, aki nekem felsőt keresett. Ez az igazi vendégszeret-profizmus kombináció. Utána még háromszor szembefött velem, és minden alkalommal megkérdezte, hogy rendben van-e minden, és oké-e a felső.

Még egy apró sztori: Kerestem a mosdót, kérdeztem, merre lehet. Mondták, hogy menjek le a lépcsőn, és a vécés néni kérdezze meg. Le mentem, és a vécés néni tényleg lent volt. Ebben csak az volt a meglepő, hogy a „vécés néni” jobban nézett ki, mint a teljes 2013-as Miss Balaton mezőny együtt. Annyira jó csaj volt, hogy le akartam nektek fotózni, és megmutatni, hogy milyenek itt a „vécés néni”, de egyszerűen nem

tudtam módot találni rá. Nem nyomhatsz az arcába csak úgy egy telefon senkinek...

Szóval az Ascari csodálatos volt. Ültem a Lambo Spiderben, a KTM X-Bow-ban, és vezettem négy autót a játékból, persze felügyelettel, nehogy megöljem magam. Nézzetek meg a GSO-n a hosszabb írásmotóról, ahol két videó is készült az eseményről. Akkor talán még jobban átértékeltem, mekkora élmény volt ott lenni. Hatalmas nap volt, a végén egy remek vacsorával és egy rövid interjúlehetőséggel Yamauchival, aki ahhoz képest, hogy élő legenda, nagyon szerény és emberi volt, rettentő barátságos, tökéletes házigazda. Mert végül is ő látott vendégül minket, az egész eseményt ő találta ki, és a kollégái szerint ugyanannyira megszállottan szervezte, ahogy a játékot készíti. Amiről nem én írom a tesztet, mert azok után, amit itt átéltem, nehéz lenne objektíven végignézni a GT6-ot. Ezt Paca barátom remekül megtette helyettem, én meg körözök a végtelenségig a játékban lévő Ascari-akkal a kocsiikkal, melyekkel igazából is mehettem, és nosztalgiazom, amíg csak emlékszem erre az élményre... ami valószínűleg elég sokáig tart majd.

aDaM

Voit nekem egy kecském, tudod-e?

BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE – EPISODE ONE

A Z ÉSZ ÁLDÁS, DE ÁTOK IS EGYBEN. AZ EMBER AZ EGYETLEN ÉLŐLÉNY, AKI-NEK SAJÁT LÉTEZÉSE MEGOLDANDÓ ÉS EGYBEN KIKERÜLHETETLEN PROBLÉMÁT JELENT. – Bátorkodtam bevezetőmben a vitatott német gondolkodó, Friedrich Nietzsche mindig aktuális szavaival élni, akinek helytálló állítása jól tükrözi, hogy a föld népe hosszú ideje hadilábon áll a miértekkel kapcsolatban, és a válaszok fellelését intellektusa gyakorta hátráltatja – időnként kibogozásra váró bonyodalmakat is okoz.

HÉT ÍNSÉGES ESZTENDŐ

A sorozattá duzzadt *Broken Sword* '96-ban kiadott első részét ujjongva fogadta az akkoriban hasonló kalandjátékokon nevelkedő publikum. Annak elenére, hogy remek történetek köré építették az egymást követő point'n'click típusú mókákat, a készítőknél ezután már nem sikerült felülmúlniuk vagy csupán fenntartaniuk azt az élményt, amit a merénylős-bohócos sztorival megteremtettek (na jó, talán a *The Smoking Mirromál* megcsillant valami). A fran-



INFO

Kiadó **Revolution Software**
Fejlesztő **Revolution Software**
Platform **PC, PlayStation Vita, Android, iOS**
Röviden **A híres kalandjáték-széria legújabb klikkelgetős darabja, amely ezúttal az első részek korhű kosztümjében visz el minket egy körre a nosztalgiaivonaton. PEGI 16+**

chise ereje így egyetlen alkotásban rejtett, amit a fejlesztők minden igyekezetükkel és reformkísérletükkel csak egyre jobban a földbe egyengettek. Az első ilyen próbálkozásuk az volt, amikor a rajzos megjelenítésről 3D-grafikára váltottak. Elég sok játékos fogadta tárt karokkal, pozitívan ezt a friss szemléletmódot, amit aztán két epizódon keresztül erőltettek, míg végül már kevésnek bizonyult, mint harmatos fűben a gyíkpi.

Az utolsó projektjük után eltelt hét év, így elég idejük volt arra, hogy rájöjjenek: lapátot kell ragadniuk, és muszáj felásniuk a kertet egészen az alapokig a klasszikus játékménethez. Magocskáját a Revolution Software szerette volna maga gondozni a saját elképzelései szerint, ezért támogatásra volt szüksége. Összedobott hát egy szuper bemutatkozó anyagot, amivel kivételesen eredményes Kickstarter kampányt csinált végig. A rajongók akkora bizalmat szavaztak a csapatnak, hogy a tervbe vett összeg dupláját gyűjtötték össze kedvencük folytatásának megvalósulására. A fejlesztők fogták hát új ötleteiket, és elültették a régi termőtalajba, aztán locsolgatták, gyomlálgatták, míg nem virága – immáron szabadon, anélkül, hogy a kiadó karához kötözve volna – ugyanolyan pompában szökken szárba és

bontott szirmot, mint zsenge elődje. No de az illata... Arról majd inkább később.

A KIBOGOZÁSRA VÁRÓ BONYODALOM

Párizsban minden derűsen napsugaras, a levegőt pedig átjárja a l'amour és a szenvedély. Tavasszal az újraéledő természet tovább élénkíti a táj romantikáját. A történet ebben az inspiráló környezetben kézen fog minket, és elvisz egy művészi tárlatra, ahol éppen szakértő szemek egy-egy pohárka bor mellett ütköztetik érveiket neves vagy kevésbé neves festők munkáival kapcsolatban. Ekkor egy motoros pizzafutár rohog be a terembe, bummm, lelövi a galéria tulaját, leemeli az egyik képet a falról, és a hóna alá csapva elszel vele. A hirtelen történészek után csak a vértől áztatott padló és néhány riadt szemtanú marad a helyszínen, köztük az éles meglátásairól ismert George Stobbart és a riporter, Nico Collard. Természetesen most sem bírnak magukkal, és muszáj feltárniuk az események mögött megbúvó sötét titkokat, felkutatniuk a tetteseket, és kideríteni azok indítékait. Mert ugye a francia bricseszes, békazabáló rendőrök...

A játék középpontjában az elrabolt alkotás áll, amely a La Maledicció beszélő névre hall-



Lehet, hogy a szemüveg túl sok lesz



Látod, kislányom, így éltem én régen: autó, pezsgő, Riviéra, táncosnők. Most pedig: trolibusz, kislőröcs, Dagály, anyád



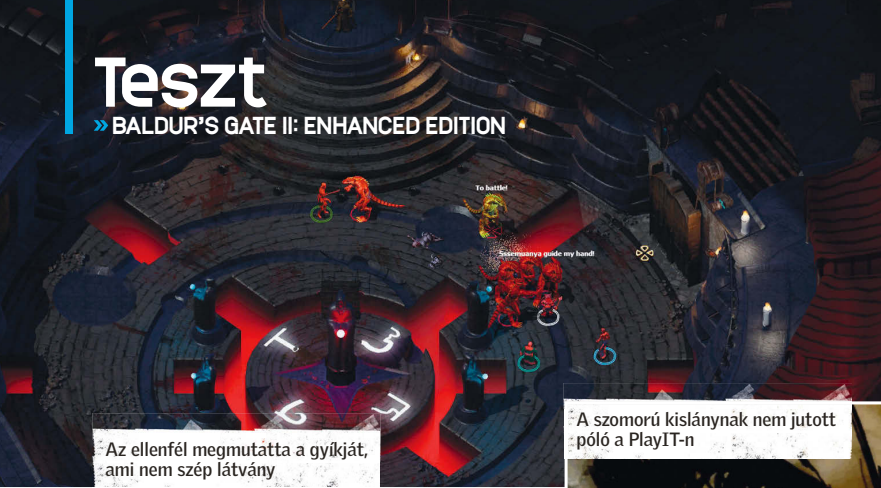
Ebben a felbontásban sokkal jobban állna neked a távolság, kedves Zsorzs

AMIKOR A KEZDETI EUFÓRIA ELILLAN, AZ EMBER ELKEZD VALAMI KELLEMETLEN SZAGOT ÉREZNI



Teszt

» BALDUR'S GATE II: ENHANCED EDITION



Az ellenfél megmutatta a gyíkját, ami nem szép látvány

A szomorú kislánynak nem jutott póló a PlayIT-n

A szilveszteri töltött káposzta emléke lengi be a katakombát



BZ közben lángra kapott a saslík



D&D MESTERFOKON

WoW-on vagy modern szerepjátékokon szocializálódott rajongóknak nem árt, ha egy kicsit beleássák magukat az eredeti Dungeons & Dragons leírásokba, hiszen a BGII: EE eléggé keményvonalasan ragaszkodik a szabályokhoz, és lehet, hogy nem mindenki tudja kapásból egy karaktergenerálás során, mit csinál a Dexterity, kinek jó a Charisma, és mi fán terem a THACO. Figyelem, ez utóbbi nem egy fűszeres, mexikói chipsféle. Én szóltam.

Kalandozások nagy baldérrel-baldúrral

BALDUR'S GATE II: ENHANCED EDITION

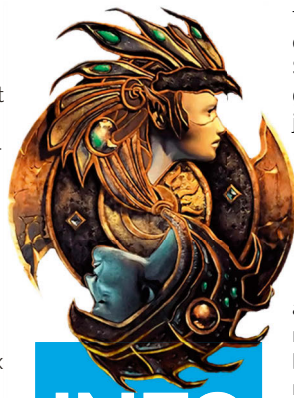
DURVÁN ÖREGSEM. A BALDUR'S GATE MÁSODIK RÉSZÉVEL IS MÁR EGY MUNKAHELYEN... IZÉ, MUNKA UTÁN JÁTSZOTTAM, TEHÁT MÁR AKKOR SEM VOLTAM TIZENÉVES KISISKOLÁS. Most pedig 14 évvel járunk az eredeti játék megjelenése után, és a Beamdog ezt is felújítandónak ítélte. Lassan valaki felújíthatna engem is. De sebjaj, legalább a kozmetikázott játék visszahozta múltó fiatalságom egy szeletét, amikor még a szerepjáték tényleg szerepjáték volt, nem holmi „megyünk, kattogtatunk és zúzuk” tündérmese.

ÚJRA-ÚJRATERVEZÉS

A *Baldur's Gate* első részének újratervezett változata 2012 végén jelent meg, és a hype mellett kapott kri-

tikát is rendesen. Többek között azért, mert sokan úgy látták, nem került igazán sok újdonság a játékba, hiszen különféle modok segítségével ingyen is majdnem ugyanilyen frissnek hathatott az élmény. A kiadó Beamdog és a fejlesztő Overhaul Games szerencsére komolyan vette a kritikákat, és jóval keményebb restauratori munkát végzett a második rész felújításakor. Már csak azért is nehezebb volt a feladat, mivel az eredeti *BG II* már minden tekintetben többet nyújtott az első résznél, így a felújításnál is többet kellett törpölni azon, hogy valóban frissnek és többnek hasson a végeredmény.

Aki persze már az első rész felújított változatával is játszott, nem lepődhet meg a ráncfelvarrások legtöbbször, de azért nekik is jut újdonság. Egyrészt még szebb és részletesebb lett a keze-



INFO

Kiadó **Beamdog**
Fejlesztő **Overhaul Games**

Platform **PC, Mac**
Röviden Klasszikus szerepjáték új, modern köntösben, ráadásul másodszer. Ahogy a költő mondja, méltó régi nagy híréhez. **PEGI 12+**

lőfelület, amelyben akár rá is zoomolhatunk karaktereinkre – oké, azért itt már kissé darabos a végeredmény a mai, ultrahádéhoz szokott szemeknek. Szerencsére az egyes területek közötti töltési idő gyakorlatilag eltűnt, és az eredeti verzióhoz szokott játékosok új grafikai elemeket, például varázslatok szebb megvalósítását is gyakran észrevehetik.

Persze ettől még mindig felemás kissé a végeredmény. Ha már egyszer felújítás, akkor példaként ott a *Monkey Island* első két részének teljesen átírt változata vagy épp az *XCOM* feltámasztása. Ehhez képest a *BG II: EE* csak részben sikeres, az átvezető mozikk bizony az eredeti, mai szemmel már kissé butácska rendek, csak épp nagyobb felbontásra húzva, és az átlagos mozgási, harc közbeni animációk sem épp a kidolgozottság csimboraszói. Ennek ellenére az összhatás számomra mégis pozitív, hiszen az alapjátékhoz képest azért csak előrefelé változott minden, és persze a technológiai háttér mellett a tartalom is gazdagodott.

INKÁBB MA EGY JOBB MOLL, MINT TEGNAP EGY BAL DÚR

Egyrészt ugyebár az alapjáték, tehát a *Shadows of Amn* mellett megkapjuk a *Throne of Bhaal* kiegészítőt, valamint az előző *Enhanced Edition*ben megkezdett *Black Pits* folytatását is. Emellett az újonnan megismert Neera, Dorn és Rasaad mellett egy Hexxat nevű extrafriss karakter is megjelenik, mind a négyük kiterjedt történetzállal szerepel az alapjátékban és a kiegészítőben egyaránt. Az újdonságok azonban mit sem érnének a zseniális alapjáték nélkül, amit már az eredeti változatban is áthatott a BioWare tökéletes mesélő és sztorigombolyító tudománya. Csillárdnyi karakter és történetzál szövi át a játékot, épp ezért vál-



A KECSKÉS FEJTÖRŐ

Spoiler következik, úgyhogy ne olvasd el, ha szeretnéd magad megoldani a Broken Sword első részének egyik nagy fejtörést okozó kihívását. Már sok fórumon fent van a megoldás, de tisztelegve az alkotók elméssége fölött, álljon itt nyomtatott formában is. Tehát: amikor Írországból megérkezel a hírhedt kecskés részhez, először menj közel hozzá, és miután felkeltél, térj át az etető másik oldalára, majd kattints kétszer az ekevasra. Lám, George tud futni is, ha akar! Lehet, hogy a kecske még visszatér?



gat. Nem árulok el sokat azzal, hogy a festményt erőteljes gnosztikus hatás érte, emiatt örvendhet ekkora érdeklődésnek és egyben osztja meg közönségét. A kiállítás egyik résztvevője, a domonkos szerzetesrend tagja, Simon atya egyenesen az ördög műveként aposztrofálja, birtoklóját pedig a halál fiaként. Mindezek fényében nem kérdéses, hogy a mázsolmány eltűnése mögött ismét vallási misztikum áll. De mivel is szembesültem, míg a két főhőssel próbáltam a rejtélyes nyomokat felderíteni? Majd segít e mesét rejtő szivárványszín ejtőernyő.

AMORPHOPHALLUS KONJAC

A készítők már rögtön az első párizsi jelennetekkel hatalmas adag tündérpört szortak az arcomba, amittől eleinte végtelenül elfogultá váltam – remélem, hogy ezt legalább az megérti, aki játszott az első résszel –, ugyanis vizuálisan teljes mértékben sikerült elérniük nálam a nosztalgiahatást. Hatalmas piros pontot érdemelnek tehát a kézzel rajzolt megjelenítésért, ami kellemes összhangban van az átkötővideókkal is. A szereplőket 3D-modellezéssel keltették életre, és úgy renderelték át őket 2D-re, így megkönnyítve saját munkájukat és modernebbé téve a látványvilágot (néha úgy mozognak, mint Dorothy bádögembere, de ez nem zavaró). A karakterek már külsőre is önmaguk iróniái, sztereotipikus ábrázolásukat pedig csak fokozza stílusuk és beszédük, ami a szuper szinkron érdeme. Ehhez hozzátartozik a helyenként aranyos, néhol pedig hamisítatlanul csípős humor is, ami az elődök sajátosságává vált. Ez így együtt mind tökéletes harmóniában van, de még csak a virág szirmáig jutottunk el. Milyen az illata?

Nem az igazi. Amikor a kezdeti eufória elillan, az ember elkezd valami kellemetlen szagot érezni. Sokáig gondolkodtam (legalább ebben kihívást jelentett), mire sikerült rájönnöm, hogy mi ennek az oka: a pofonegyszerű, lineáris játékmű. Ez márpedig a Broken Sword cím égisze alatt megengedhetetlen. Mindvégig annak látszatát keltik, hogy a kaland kellően szövevényes, és elegendő feladvánnyal rendelkezik, majd azzal kell szembesülnünk, hogy nem hagytak elég teret sem a gondolkodásra, sem arra, hogy magunk terejljük medrükbe az eseményeket. Például nem hagyhatunk el egy helyszínt addig, amíg nem sikerült felcsipegetnünk minden kis morzsát a nyomozáshoz. Ha pedig végeztünk, akkor a térképen csak oda



HA TE MONDOD

Charles Cecil rendező, Revolution Software: „A két epizód teljes értékű játék külön-külön is. Ezért úgy döntöttünk, hogy két eseménydús, időben szorosan egymást követő kalandpakkot adunk ki.”

utazhatunk, ahol éppen dolgozunk van, és amerre továbbébredhet a történet cselekményszála – a többi opció ilyenkor nem elérhető. A BS sava-borsát számomra épp az jelentette, hogy sokszor akár órákig szenvedtem azon, mi a következő lépés, mit felejtettem ki, melyik két tárgyat nem kombináltam egymással, kivél nem beszélgettem eleget, melyik színteret kéne tüzetesebben megvizsgálnom. A megoldást pedig néha olyan szimpla dolgok rejtették, mint az, hogy az egérrel kétszer kell kattintani. Az efféle heurékapi pillanatok nekem hiányoztak a játékból, így az egész összképet látva az egyik szemem sír, a másik üveg.

SEGÍTS RAJTUNK, ÉGBŐL POTTYANT EJTŐERNYŐI

Kifogásaimtól függetlenül merem ajánlani az alkotást azoknak, akik szívesen landolnának ismét a régi vágású kalandjátékok mezején, hogy harcolhassanak az igazságért egy olyan fiatalemberrel, aki a krízishelyzetekben szívesebben használja az esztét az ökle helyett, és mindezt lehengerlő stílusban teszi – ráadásul egy olyan hölgygel karöltve, aki nemcsak dekoratív, de megnyerő személyiségével képes bárkit szóra bírni. A műfaj újdonsült kipróbálóinak pedig csak szimplán jó szórakozást kívánok – cirka öt-hat órás remek elfoglaltságra számítsanak. És ne feledjük: a fejlesztőgárda még lóg nekünk egy epizóddal. Üzenem is nekik, hogy több akciót, még több interakciót!

[Eprespuszedlee](#)



Franciaországban mióta van délutáni szieszta?



Szóval ez az a szőnyeg, amit pár napja feltettünk a Vaterára – ha megveszi, választhat mellé ajándékba egyet a falon lévő képek közül



Hét év alatt ekkora infláció! 7,77 euró egy darabka kecskesajtért?



HARDVER

1,6 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB videokártya, 3 GB szabad tárhely

- + a régi stílus, elragadó külsővel
- + The Hairy Lobster: Jasmine
- + Medovsky kiköpött Putyín elnök
- szinte könnyűnek mondható fejtörők
- szájbarágós, rövid játékmű
- kevés helyszínt

EPRESPUSZEDLEE

Szívesen játszottam végig a történetet, mert kíváncsi voltam a végére, de arra még várhatok.

76

Íme, az új változat a régivel összehasonlítva. A felbontás tényleg nagyobb, de...



SZOKÁS SZERINT FOLYAMATOSAN VISZSAHÚZ NYOMÁRKA NÉVRE HALLGATÓ HARCOS-TOLVAJ FŐHÖSNŐM A KISSÉ PIXELES KATAKOMBÁKBA

lalható szintű angoltudás nélkül ne is nagyon próbálkozzon senki (hacsak valami jótét lélek nem úszik rá gyorsan egy színvonalas magyaráttára, de a szövegek mennyisége miatt ez gigászi munka lehet). Másrészt az is csak megfelelő mennyiségű bátorság ösz-

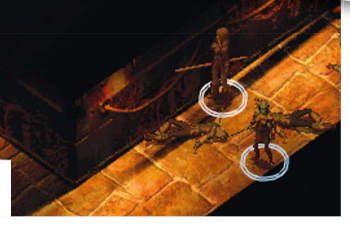
szegyűjtése után kezdjen bele a kalandozásba, aki a manapság divatos, ultrakönnyített „RPG-light” játékokhoz szokott. Itt bizony ajánlott, sőt kötelező a sűrű mentés, és az angol mellett a káromkodás nyelvét is mélyebben megismerhetjük. Szerencsés-



Hupikék elfike arany csizmában



... sajnos a zoomolási lehetőség lebuktatja a grafikai ráncfelvarrás hiányosságait, közelről bizony már pixelesek a karakterek



AKI VÁLASZOL: TRENT T. OSTER FEJLESZTÉSI VEZETŐ, BEAMDOG

GameStar: Nagy öröm látni a Baldur's Gate második részének felturbózott változatát. Jól érzem, hogy ezek szerint az első rész üzletileg is pozitívan teljesített?

Trent T. Oster: Igen, az első rész egyértelmű siker volt.

GS: Mennyire vettétek figyelembe az első rész játékosainak véleményét a folytatás során?

TTO: Próbáltunk nagyon odafigyelni arra, mit szerettek és mit nem annyira a rajongók. Persze voltak olyan dolgok, melyek a fejlesztését már az első rész kiadása előtt elkezdtük, például egyes új karakterekét, ezeken már nehéz lett volna változtatni, viszont igyekeztünk a karaktereket a játékosok visszajelzése alapján kialakítani.



GS: Egy újrairt vagy felturbózott régi játék esetében az emberek néha nem is igazán látják, mekkora munka az ilyesmi, azt gondolhatják, hogy csak kicsit ki kellett polírozni a textúrákat, és zajsűrőt tenni a háttérzenére. Megvilágítanád, hogy nézett ki konkrétan a második rész újraértelmezése?

TTO: Elsőként újra kellett építenünk a teljes renderelési folyamatot. Szerencsére megvoltak a BioWare eredeti, 24 bites renderei a területekről. Ezeket a régi rendszer 256 színű paletta használatával „butította le”, hogy fusson az akkori gépeken, a mi rendszerünk viszont megtartja a 24 bites eredetiket. Ezután a teljes fájlrendszert újra kellett írunk, hogy a mai számítógépek, akár az androidalapú eszközök is könnyen kezelhessék a játék háttérfájljait. Természetesen a felhasználói felületet is fel kellett turbóznunk, egészen 2048x1536 képpontos felbontásig – ha jól emlékszem, ez összesen 160 különféle UI-képernyő újratervizését jelentette, még hozzá nulláról. Ezt követően kerültek képbe azok a BG-modderek, akiket felvettünk a csapatba, az általuk írt javításokat kellett beillesztenünk az új környezetbe. Nem szabad elfelejteni

azt sem, hogy az új karakterek történetvonalát, questjeit, minden grafikai és egyéb dizájnlemét is nulláról kellett létrehozni, és ugyanez volt a feladat az új területekkel.

Rádásul ez még nem minden, vannak további terveink is azzal kapcsolatban, mit adhatnánk hozzá a játékhoz.

GS: Egy újragondolt játékot nagyon megdobnak az extra játékelemek, az új karakterek. A mostani epizódba hány fért bele?

TTO: Négy új karakterünk van, mindegyikükhez több különböző történetvonal kapcsolódik a Shadows of Amn fő sztorijában és az Enhanced Edition részét képező Throne of Bhaal kiegészítő végjátékában.

GS: Két újragondolt játék elkészítése után milyen tervekkel haladtok tovább? Gondolkoztatok például azon, hogy egy teljesen új BG-történettel folytassátok?

TTO: Hivatalosan még nem mernék a közeljövőről beszélni, de annyit mindenképp megsejtelhetek, hogy mivel elég durva szintű tapasztalatot szereztünk a BG stílusú játékok fejlesztésében, igyekszünk ezt továbbra is kihasználni.

GS: Az utolsó kérdés nem feltétlenül valós tervekkel kapcsolatos, inkább álmოდorás. Van olyan régebbi játék, amit szívesen látnál újrafaragott változatban (vagy akár meg is csinálnád)?

TTO: Igazából összeállítottunk egy olyan listát, ami a szerintünk feltámasztásra érdemes játékokat sorolja fel. Ezen rajta volt az XCOM sorozat is, de a Firaxisnál dolgozó kollégák kiváló munkát végeztek ezen a téren, szóval ezt ki is húzhatjuk. A személyes álmom egy X-wing remake lenne; irdatlanul sokat játszottam az eredetivel az egyetemi évek alatt, és hiányolom egy mai szintű változatát.

re azért itt is segít, hogy a folyamatos kalandot bármikor leállíthatjuk, hogy a megfagyott időben egyenként adhassunk parancsokat karaktereinknek.

MAJDNEM, DE NEM, DE AZTÁN MÉGIS

Érdekes kérdés, milyen ítéletet hozzak a játék fölött. Egyrészt ott a kissé felemás feljavítás: vannak újdonságok, de főleg grafikai vonalon többet várnánk 2014 elején, és ugyebár akadnak kiváló példák ráncfelvarrásra máshol. Történeti szinten azonban egész rendesen sikerült hozzátenni az eredetihez, szóval a fekete pontot máris kioltja egy piros. Végül pedig ott a tény, hogy már megint napok óta nem tudok kibújni a játékból, és szokás szerint Nyomárka névre hallgató harcos-tolvaj főhősöm folyamatosan visszahúz a kissé pixeles katakombákba. Oké, ebből sok az eredeti játékot fejlesztő BioWare érdeme, de akkor is tény, hogy itt van a BG II, itt van újra, és ha nem is annyira szép, de jó, mint mindig, énnekem.

BZ

HARDVER
1 GHz processzor, 512 MB RAM, OpenGL 2.0 grafika

- + új karakterek és történetvonalak
- + az eredeti sztori BioWare-szintű összetettsége
- + van jó pár grafikai ráncfelvarrás...
- ... de azért ezen a téren van hiányérzetünk bőven
- újszerű szerepjátékosoknak kissé hardcore élmény lehet

BZ
Bár kissé felemás lett a felújítás, a történet bármint elvisz a hátán.

80

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/elofizetes2014 oldalon. Ajánlatunk folyamatosan bővül, erről folyamatosan tájékoztatunk benneteket a www.gamestar.hu oldalon.

Választható PC-s játék

Assassin's Creed IV: Black Flag
Watch Dogs
South Park: The Stick of Truth
Call of Duty: Ghosts
Castlevania: Lords of Shadow 2
Pro Evolution Soccer 2014
The Elder Scrolls 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
Crysis 3
Need for Speed: Most Wanted
FIFA 13
The Bureau: XCOM Declassified
Civilization V
DmC: Devil May Cry
Sleeping Dogs
Dishonored
World of Warcraft Battlechest + Mists of Pandaria

A választott ajándék nevét a www.gamestar.hu/elofizetes2014 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 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.

Teszt

» THE WALKING DEAD SEASON TWO:
EPISODE 1 - ALL THAT REMAINS



MEGVÁSÁROLHATÓ AZ EGÉSZ ÉVAD

A The Walking Dead Season Two Season Pass egészen pontosan öt epizódból áll, amelyek mindegyike várhatóan 2014-ben jelenik meg, ezek pedig a következők: All That Remains, A House Divided, In Harm's Way, Amid the Ruins és No Going Back.



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform
PC, Mac, iOS, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360

Röviden A Telltale epizodikus The Walking Dead szériája a második szezonjánál jár, amelyben még több drámát és nehezebb döntéseket kapunk. **PEGI 18+**

Kár, hogy a régi jó dolgokból...

The Walking Dead Season Two: Episode 1 - All That Remains

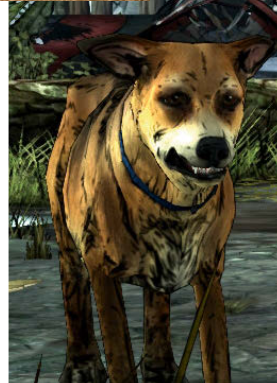
VIGYÁZZ! EZT A CIKKET CSAK SAJÁT FELELŐSÉGRE OLVAHATOD TOVÁBB, UGYANIS AKARATLANUL IS LESZNEK BENE SPOILEREK. Nem lehet a világtégeről csak úgy félvállról beszélni. Ez egy dráma, műfajából adódóan van benne úgynevezett történet, amelyre a *The Walking Dead* játék épül, ezért nem lehet azt megkerülni. Kicsit sem. Ha ez így oké, vágjunk is bele. A Telltale Games jó ideje nyomja már az epizodikus (tehát részekre tagolt) történetmesélős kalandjátékokat, de Robert Kirkman képregényének világát megfogva sikerült igazán nagy si-

kert elérniük. Annyira, hogy már a második évadnál járunk, és a fejlesztőcsapat emellett még három igen komoly projekten is munkálkodik (mindegyik hasonló stílusú, point&click és QTE-elemekből építkező, történetalapú kalandjáték, ahol főleg párbeszéddekkel és gyors döntésekkel irányítjuk az eseményeket), szóval mondhatni, bejött a recept. Aki olvas már egy ideje GameStar magazint, az bizonyára emlékszik arra, hogyan áradoztam én is, Kacor kollégám is Lee és Clementine kalandjai kapcsán, nagyon magasra került az a bizony lélc, amit most másodsorra is meg kellett ugrani.

Nem fogok hazudni: ez a lélc most bizony rezeg, és ki is fejtem részletesen, miért vagyok ilyen szigorú (gondolom, a pontszámot megnéztétek már, igen, nagyot zuhant, de ez nem azt jelenti, hogy a játék rossz, olvassatok tovább).

A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL NEM MARADT MÁR SEMMI

Említettem, hogy beindult a Telltale Games szekere, megérdemlik a sikert, ez nem vitás. Sokat tettek érte, sokat hibáztak, tudtak is tanulni belőle; kérdés az, hogy most vajon bírják-e a megemelkedett elvárásokat, a szigorúbb rajongói fi-



HA TE MONDOD

Dan Connors vezérigazgató, Telltale Games: „A zombiapokalipszist nem érdekli, hogy ki vagy: nincs tekintettel arra, hogy te egy kilenc éves kislány vagy, és nem egy felnőtt ember.”



I'm alone.

I got lost.

We were attacked.

...

Bármilyen, amit mondunk, felhasználható ellenünk

DOLGOZNAK A FIÚK

Miközben a Telltale javában dolgozik a *The Walking Dead* második évadának epizódjain, nem hanyagolja el a *The Wolf Among Us* fejezeteket sem, ráadásul a háttérben már készül a *Game of Thrones* és a *Tales from the Borderlands*, mindkettő szintén epizodikus formában érkezik. Nem unatkoznak, az biztos.



Én ahhoz nem szívesen nyúlok

gyelmet. Korábban is írtam már, hogy az első évad végére engem szétszedt a játék érzelmileg, folytak a könyveim, érzélgős kis maszatka voltam, Wolfival is sírtunk együtt, amikor senki sem látott minket a szerkesztőségben (a szánk szélén somlói, csendben rázkódnak a sarokban, lehangoló látvány). Ilyen kis szíves bocskok vagyunk mi, na. Mindenki egyetértett abban (egyébként nemcsak a GS csapatban, hanem úgy általánosságban a közönség és a szakma), hogy ez a stílus illik a *The Walking Dead* világhoz, sikerült olyan drámát csempészni a játékba, amely méltó a Kirkman-féle hangulathoz. Teljesen természetes, hogy ilyenkor az ember azt várja, hogy a folytatás is ugyanolyan elemi erővel hat rá. Aztán jön a nagy premier egy közepesen erős *400 Days* kiegészítő után, ami elég volt ahhoz, hogy fenntartsa az érdeklődést, de a nagy hullámvastól élmény elmarad. Sőt, azon kapom magam, hogy az első epizód felénél elkalandozik a figyelmem. Unatkozom, basszus! El tudjátok hinni? Én, a nagy zombifetisiszta, csőlátású apokalipszisushászár, aki szerint minden jobb, ha van benne élőhalott, akit meg lehet venni olcsó drámával és csoszogó hullákkal? Mi lehet a gond?

EHHEZ A KISLÁNY KEVÉS LESZ

Igazából most csak elmélkedek, örömmel veszek minden más véleményt ebben a kérdésben. A Telltale-féle *The Walking Dead* ereje szerintem abban volt, hogy viszonylag hamar meglehetősen drámai légkört teremtett. Van egy kétes előéletű elítelt, akiről hamar kiderül, hogy alapjában véve rendes fazon, de súlyos bűn terhét cipeli. Találkozik a megtettesült ártatlansággal egy apokaliptikus közepén. A világ szétesik, de Lee-nek ott van Clementine, aki az emberekbe vetett hit utolsó oszlopa lett. Minden döntés – ami nyilván nem lehet fekete-fehér egy olyan helyzetben, amikor nem te vagy a tápláléklánc csúcsán – magyarázatot is követel, mert ott áll egy kislány, aki nem érti, hogy mi miért történik. Már pusztán a zombis témakör okán is beszélhetünk az elidegenedés jelenségéről (arctalan tömeg, amely felzabálja az egyént), de a dráma lényege az volt, hogy az ember az embertelenségben milyen nehezen marad önmaga. És ott van egy gyerek, aki szimplán megkérdezi, hogy: Miért? Miért ölsz meg egy másik embert? Miért lopod el azt a kaját, amiről nem tudod, hogy kié? Miért nem bízik egymásban senki? Miért kell a betegeket és a gyen-

géket magukra hagyni, ha túl akarsz élni? Teljesen normális meghasonlás ez, pontosan attól drámai, mert idealista és realista énünk viaskodik minden helyzetben. Nincs olyan, hogy mindenkinek jó, nincs olyan, hogy mindenkinek boldog, és van, hogy valaki azért hal meg, hogy a másik élhessen. Ösztön-szintre butított emberi természet, mellette egy ártatlan kislány, aki megkérdezi, hogy most miért is nem vagyunk aranyosok inkább... ez volt az a kulcs szövegem, amitől az első évad működött. És amikor minden szereplőt elvesztettünk, akihez kötődtünk, akivel közösen éltünk meg minden drámát, veszteséget, nyomort, akkor végül nem marad semmi. Innen nehéz építkezni. És ehhez egy kislány önmagában túl kevés.

CLEMENTINE A SEMMIBEN

Szóval igen, Clementine magára marad. Innen folytatódik a történet, kemény drámával nyit a második évad *All That Remains* címet viselő epizódja is. Nem akarok részletekbe menni, de kicsivel sem vidámabb a szitu, mint az előző évad végén volt. Ráadásul itt most a megtört ártatlanság irányítását kapjuk meg. Már nem kérdőjelezi meg senki döntéseinket, nincs ott egy kisangyal a vállunkon, hogy próbálja őrizni emberségünket, Clem maga is szürkébb, felnőtt, túlélésre termett ifjú lett, aki már csak nyomokban tartalmazza azt a kislányt, aki Lee mellett lehetett. Jönnek persze új szereplők is, lesz itt még meglepetés, de lassan és döcögősen indul be a gépezet. Pont azért, mert nem kötődünk már senkihez, elvettük tőlünk mindenkit, az új titkok és rejtélyek pedig még nem annyira érdekesek (de azért lesznek, és várhatóan a döntések is egyre súlyosabbá válnak azzal, ahogy az új szál kibontakozik). Van persze fejlődés is: kicsit szebb grafika (szokásos cel-shading megoldások, csodát ne várjon senki), kevesebb akadozás, jobb irányítás (főleg konzolon érezhető), végre már lehet egy adott tárgyat vizsgálni és használni is, a QTE-elemek is

könnyebben kivitelezhető, egy teljesen kezdő számára sem lesz gond végigvinni a játékot. Viszont kicsit rövidebb az egész epizód, mint a korábbiak, mégis lassabb, továbbra is teljesen lineáris, és még kevesebb helyzetben érzi azt a játékos, hogy valóban hatalmas a történet alakulása felett. Ez pedig csak akkor tolerálható, ha közben kiesik a szívem a sok drámától, de most ez nem jellemző. Sőt, Clementine keménysége már kissé furcsa vagy zavaró is bizonyos helyzetekben, túlságosan hirtelen lett belőle egy olyan magányos hős, akivel nehéz felvenni a lépést (amikor saját sebeit látja el, szabályosan kínosan érzem magam, aki végigviszi, érteni fogja, miről beszélek). Közben alig van olyan helyzet; amikor valóban fontos döntést hozhatunk, és annak jelentőségét sem érezzük még át. Ez pedig problémá.

Jelenleg a *The Walking Dead* második évadja egy ígéretes, de egyáltalán nem kiemelkedő kezdés, csak reménykedhetünk benne, hogy a folytatás visszaemeli majd a szériát oda, ahová mi képzeljük. Viszont a második epizód előzetesében van pár olyan pillanat, ami segít ebben a reménykedésben. Most be is érem ennyivel.

HP

HARDVER

Windows XP SP3, Core 2 Duo 2 GHz, 3 GB RAM, ATI/Nvidia VGA 512 MB VRAM, DirectX 9.0c, 2 GB HDD

- + a nagyon várt folytatás
- + továbbra is drámai és titokzatos
- + kényelmesebb irányítás
- újra kell építkeznie
- túlságosan lassú és tagolt
- mikor lesz több döntési lehetőségünk?

HP

Lesz ez még jobb is, már ha egy zombis dráma kapcsán lehet ilyet mondani.

79

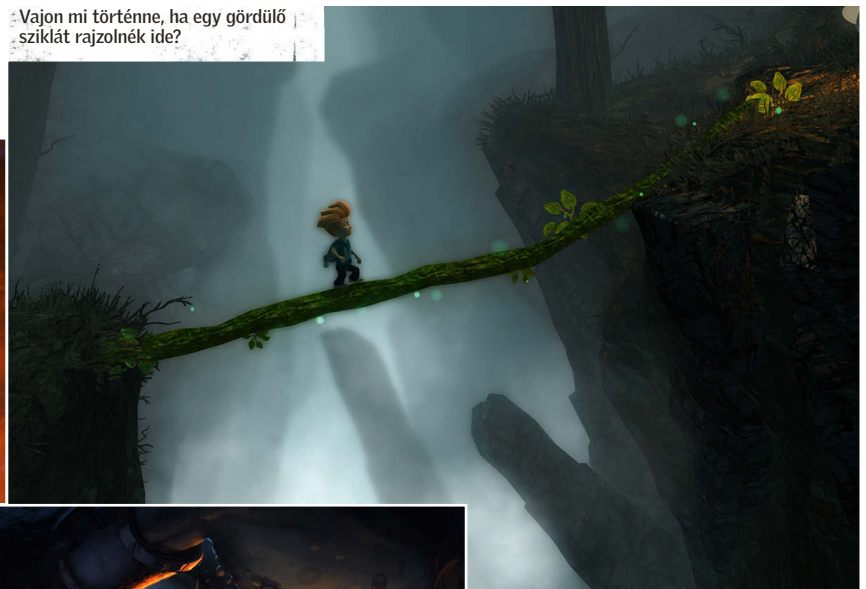
Felix a fondorlatos Mustacho fogságában



Az alkotókat bizonyára a Rémecek szörnykaraktere ihlette



Vajon mi történne, ha egy gördülő sziklát rajzolnék ide?



CSAK A FIZIKA

A Max: The Curse of Brotherhood a 2010-es Max & the Magic Marker „reboot”-ja konzolra. Míg a korábbi játék inkább a logikára, a kreatív, gondolkodós feladatokra épített, az új rész a fizikát és gravitációt részesíti előnyben. A kihívást tehát nem a rajzok kitalálása, hanem az erőhatások pontos kiszámolása jelenti.

Rajzold meg Max útját egy veszélyes világban

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

VERSENYFUTÁS AZ IDŐVEL, KEGYETLENEBBNÉL KEGYETLENEBB HALÁLOK, KUDARCBA FULLADT PRÓBÁLKOZÁSOK, KÍSÉRLETEZÉSEK, ÚJABB ELBUKÁSOK

– leginkább így jellemezhető a Press Play legújabb side-scroller platformere, a Max: The Curse of Brotherhood, ami helyenként legalább annyira szórakoztatóan frusztráló, mint a Super Meat Boy.

KALAND AZ ISMERETLENBE

Max dühében azt kívánja, bárcsak ne lenne testvére, és egy, a neten talált versikét felolvasva – legnagyobb megdöbbenésére – kívánsága egyből valóra is válik. Testvérét, Felixet egy másik dimenzió magába szíjpantja, azonban főhősünknek szerencsére még a kapu bezáródása előtt sikerül utána ugrania. Így kezdődik Max kalandja az ismeretlen, veszélyekkel teli világban, ahol bármit képes megtenni pórul járt kisöccse megmentéséért. Csupán egyetlen eszköz áll rendelkezésére segítségül: egy varázsceruza, ami képes megváltoztatni a környezetet. Dombokat épít, indákat növeszt, köteleket, vízcápkákat, tűzgolyókat hoz létre, ám ez sokszor még így sem elég a könynyű előrejutáshoz. Az állandó elbukások és a harc az idővel jelentik a játék lényegét. A nehézséget pedig a kontroller adja. Max varázsceruzáját ugyanis azzal kell irányítani, és mint azt sok gamer tudja, kontrollert használni számítógépes eger helyett igen nehézkes tud lenni, főleg akkor, ha apró,

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Press Play Platform**
Xbox 360, Xbox One
Röviden **2,5D side-scroller platformer, melyben Max a testvére megmentésére indul egy számukra ismeretlen világban.**
PEGI 12+



precíz mozdulatokat kell végrehajtani limítált idő alatt.

KONTROLLÁLHATATLAN KONTROLLER

Vegyük például azt az esetet, amikor Max egy faágon csücsülve sodródik egy folyóban. A legtriviálisabb dolog, ami ebben a helyzetben történhet, az, hogy jön egy víz-esés. Természetesen itt is ez történik, Max pedig zuhanni kezd. Az idő a játékban lelassul, és körülbelül három másodpercet kapsz arra, hogy rajzolj egy kötelet, ami megfelelő hosszúságú, és megfelelő szögben indul, hogy mire az idő újra felgyorsul, Max pedig a megfelelő pozícióba repül, elkaphassa, és meg tudjon kapaszkodni rajta. És ez még csak egy egyszerű feladat.

A játék vége felé már igazán idegőrlő meló a lehetőségek sokaságában kitalálni a pontos megoldást. Ceruzád ugyanis menet közben folyamatosan fejlődik; eleinte még csak a földet tudod formálni, aztán jönnek az ágak és kötelek, majd a víz irányítása és így tovább. A játék szinte minden fejezetében bővül a repertoár, és ezzel párhuzamosan bonyolódhatnak a feladatok is. A kezdeti „egy feladat, egy eszköz” kihívásokat felváltják a többféle eszköz használatát igénylők, amelyeknél a kiutat a megfelelő kombináció pontos, gyors és hibátlan kivitelezése jelenti. Mindezek ismeretében kissé furcsának találok a játék korhatár-besorolását, a szerint ugyanis ez a játék 12 éves kortól ajánlott, ami – tekintve emellett még azt is, hogy brutális módokon

fogsz meghalni lépten-nyomon – szerintem túl alacsony. A kivitelezés és a grafika mindenesetre gyerekek által is teljesen feldolgozható, és maga a történet is emészthető, de tartok tőle, hogy minél fiatalabb egy játékos, annál több frusztrációt és kevesebb örömet fog okozni neki a játék.

TARTALMAS SZÓRAKOZÁS

Összességében tehát egy nagyon jól megtervezett, viszont sok türelmet és kitartást igénylő játékról van szó, ami ugyan nem túl hosszú, de mindenkit biztosíthatok, hogy hosszabbnak fogja érezni a játékidőt, mint amekkora ténylegesen. Ezen kívül, ha valakinek mégsem lenne elég ennyi, akad azért gyűjtögetni való is minden pályán eldugva, melyek összeszedésével még további pár órával meghosszabbítható a szórakozás.

Kox

- ötletes fejtorók
- változatos
- szép grafika
- felnőtteknek túl gyerekes
- gyerekeknek túl felöttes
- kontrollerrel történő irányítás

KOX
Sodró lendületű, fejtorókban gazdag, izgalmas platformer.

83



A maroonok támogatója és Adéwalé első számú kapcsolattartója az ellenállással: Bastienne Joséphe



GameStar

A játék alapverziójáról
Iásd tesztünket
a GameStar 2013/11-es
számában



Halál minden rabszolgatartóra!

CSALÁDFA

Adéwalé a vérvonalát tekintve egy bizonyos Milton Jones (Abstergo Industries) felmenője, és Eseosa nagyapja. Utóbbi az 1791-es haiti rabszolgafelkelés kiemelkedő alakja, Dutty Boukman mellett harcolt a szabadságért.

Adéwalé a történet folyamán szerz, tesz egy saját hajóra is, az Experto Crede-re

Inkább hős egyetlen pillanattal, mint rabszolga egy életen át

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG – FREEDOM CRY

EGYSZERŰ, UGYANAKKOR STÍLUSOSAN KEGYETLEN – KORÁBI FŐHŐSÜNK, EDWARD KENWAY FEKETE BŐRŰ EX-KORMÁNYOSA, ADÉWALÉ EGY HATALMAS MACSÉTVÁVAL KASZABOLJA VÉGIG A KARIB-TENGER PARTVIDÉKEIT, NYOMÁBAN NEM HAGYVA MÁST, CSAK FELSZABADÍTOTT RABSZOLGÁKAT ÉS A SZABADSÁG ESZMÉNYÉT.

Ez a már-már képregénybe illő, jó szándékkal és kellő igazságérzettel megáldott, rabszolgából először kalózzá, majd pedig később orgyilkossá avasztált férfi újraértelmezi az assasin rend értékeit, és egy „A templomosok még várhatnak, előbb meg kell mentenem ezt a sanyarú sorsú rabszolgányt!” felkiáltással nyitja a játék történetét. Ez aztán odáig fajul, hogy az előző játékoktól és DLC-ktől elszakadva ennek az új résznek végül semmi köze sem lesz a templomosokhoz, ami persze nem rossz, sőt egyenesen üdítő dolog a szériára nézve.

Természetesen nem csak ez a cselekményvezetés hoz újdonságot a közel tíz órányi kiegészítőben, hiszen a fegyverarzenál is bővült jó néhány új darabbal, és az újfajta mellékletésekről sem szabad megfeledkezni.

A KARIB-TENGER RABSZOLGÁI

A környezetből és a történelmi háttérből adódóan az egyik legérdekesebb feladatot az adja, hogy fel kell szabadítani a francia ültetvényeken dolgozó rabszolgákat, akiket rengeteg felügyelő tart szem-

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform **Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, PC**
Röviden A szabadság eszményét képviselő Adéwalé harcba száll a kizsákmányoló zsarnokság ellen, háttérbe szorítva az orgyilkos-templomos konfliktust.
PEGI 18+



mel. Ezek a küldetések inkább osonások, az öröket el kell csalni a posztjaikról, és mód-szeresen, észrevétel nélkül kivégezni, különben nyílt harc alakul ki, és sok ártatlan ember is életét vesztheti, ami az etikai okokon kívül azért is rossz nekünk, mert a felszabadított rabszolgák számával nő az ellenállás ereje – így a mi támogatottságunk (jutalmak, fizikai segítség a harcban stb.) is, tehát célunk a lehető legtöbb ember megőrzése. Nem érdemes tehát ajtóstul rontani az ültetvényekre.

MACHETE GYLKOL

Szerencsénkre az újfajta fegyverek nagy segítségünkre tudnak lenni a harcokban, s bár a korábban említett macséta az eddigi kard alternatívája csupán, mégis sokkal vagányabb és nyersebb annál, szóval egyszerűen öröm használni. Edward pisztolyának megfelelője pedig egy hatalmas mordály, ami egyszerre több ellenfelet is képes mozdulatlan hűskupaccá varázsolni. E kettő mellett az igazi újdonságot a petárdák jelentik, melyek elterelik az ellenfelek figyelmét. Összességében tehát a játék tele van jó ötletekkel és érdekes koncepcióval, egy szuper főhőssel, akit (kicsit hasonlóan Eziohoz) inkább személyes történések motiválnak, háttérbe szorítva a templomos huzavonát, ezáltal adva különleges, könnyen átérzhető hősiességet az egész játéknak. A történetet ugyan nem vitték túlzásba, nemcsak rövid, de valójában kicsit kidolgozatlan is, ráadásul lényegében nem lépünk vele se előre, se hátra, mégsem marad hiányérzet utá-

na, mert a többi pozitívum kiválóan ellensúlyozza ezt a hiányosságot. Főleg, hogy a régi jó dolgok is – pl. mellékletések – mind megmaradtak, ezzel növelve egy kicsit a játékidőt. Így továbbra is lehet halászni, vadászni, kalózkodni, fosztogatni, bűvárokodni, tájban gyönyörködni, elhajózni a naplementébe, ki mit szeretne.

Mindenkinek csak ajánlani tudom – akik szerették a *Black Flaget*, azoknak azért, akik nem, azoknak pedig talán megtetszik ez a kicsit újfajta szemlélet. Egy biztos: az eddigi legjobb DLC-t láthatjuk most megjelenni a *Freedom Cry*-jal.

Kox

HARDVER

INTEL CPU Core 2 Quad Q6400 2,13 GHz, AMD CPU Athlon II X4 620, Nvidia GPU GeForce GTX 260, AMD GPU Radeon HD 4870, 2 GB RAM

- + macséta
- + karakteres főhős
- + jó koncepció
- történet hiánya

KOX

Az eddigi egyik (ha nem a) legjobb DLC az Assassins Creed történetében.

80

CSAK HÁROM

Amennyiben úgy döntünk, hogy nekifutunk kalandozni Ben 10 univerzumában, jó, ha tudjuk, hogy az összesen tíz idegen forma közül egyszerre csak három lehet nálunk. Ez a feature biztosan az újrajátszhatóság miatt került be, pedig csinálhattak volna helyette valami értelmeset is.

A böszmébb ellenfeleket mi is durvább alakunkban püföljük



A trükkösebb pályarészeket használjunk fürge idegent ügyesen



A grafika, ha nem is világbajnok, de azért szódával elmegy

A Cartoon Network új üdvöskéje monitorokon is szembeszáll a gonosszal

BEN 10: OMNIVERSE 2

BEVALLOM ŐSZINTÉN, NÉHÁNY ÉVE MÁR NEM VAGYOK NAGY CARTOON NETWORK-RAJONGÓ.

Pedig homlokomon megjelenik a költőkre oly jellemző felhős mélabú, ha visszagondolok kölyökkoromra, amikor is még meghatározó szerepet töltött be életemben eme csatorna. Cow & Chicken, Dexter's lab vagy az örök példakép Johnny „Don't touch the hair” Bravo voltak az én hőseim, és reméltem, hogy a mai fiatalok is hasonlóan igényes szórakozásra lelnek a CN által. Persze hallja az ember, hogy már semmi nem a régi, az új alkotások gagyik, és különben is. Én azonban alapvetően azt gondolom, hogy mi, akik öregszünk, nem vesszük észre, hogy elhúz mellettünk az idő, az új generáció pedig bizonyára ugyanolyan jól szórakozik az új „meséket” nézve, mint mi anno. És akkor kaptam ezt a pompázatos játékot tesztelésre. Fel is derültem rögvest, hiszen legalább megtudom, mi a trendi manapság, és tuti újra rátalálok a coolság érzésére.

MICSINÁL A KICSODA?

Aztán elolvastam a játék címét, és halvány kétely kezdett ébredni lelkem mélyén. Az ilyen címmel induló versenyzők esetében két dolog lehetséges: akkora örültség, hogy az már szinte kifejezhetetlen, de ezáltal igazán ütős kis alkotás, amiről még évek múlva is sírva röhögve mesélünk, avagy annyira nem tudtak mit kitalálni a készítő, hogy arra gondoltak, a főnökség úgysem jut tovább a címen, így nem derül ki sose, hogy a fejlesztésre ka-



INFO

Kiadó **D3Publisher**
 Fejlesztő **1st Playable Productions**
 Platform **PS3, Xbox 360, Wii, WiiU, 3DS**
 Röviden Ben és csodálatos órája a galaxis söpredéke ellen.
PEGI 10+

pott pénzen sört vettek, és a munkaidőt a helyi kocsmában töltötték. Sajnos jelen esetben a második eset forog fenn. A *Ben 10: Omniverse 2* ugyanis elszobott játék lett. De tényleg. Nem szeretem a másik ember munkáját nagyon kritizálni, hiszen mindig az jár a fejemben, hogy tuti mindent beleadtak a srácok, csak hát nem jött össze. Esetleg a gonosz kiadó addig zaklatta őket, hogy már minden kedvük elment az élettől is, nem csak a játéktól, ráadásul a határidőt is felére csökkentették hirtelen. Mindezek ellenére azt kell mondanom, hogy ilyen játékkal piacra lépni határozott pimaszság, sőt a pofátlanságtól sem mentes a kiadó, ha ezért pénzt kér.

UGRA BUGRIS

Az még elmenne, hogy a sztori szinte nulla, hiszen ez általában igaz manapság, és az akció/platformer kategóriában főleg nem számít alappillérnek, de az, hogy a készítő szerint mindenki *Ben 10*-rajongó, méghozzá olyannyira, hogy minden karaktert ismer, sőt a játék univerzumának titkait is végigja, egy kicsit önhitt hozzáállás szerintem. Merthogy a játék azonnal a mély vízbe dob, megyen a történet durván, nekünk meg persze mindent érteni kéne azonnal, tudni, ki, kivel, hova, mikor, miért, hányszor... ehh. Hagyjuk is ezt a részt. Inkább ugrádozzunk vadul, mert az akár még jó is lehet. De nem. A *Ben 10* félig-meddig beat'em up játék, ahol Ben csodálatosan fantasztikus órája segedelmével mindenféle idegen- né áttud alakulni. Van ezeknek három fajtá-

ja: az egyik erős, a másik fürge, a harmadik meg mindig velünk van. Vannak magas helyek, vannak ledönthető falak, ellenségek és... más semmi. Szóval kicsit unalmas. A harc sem túl izgalmas, leginkább nyomkodjuk a kontrollert ötletszerűen, és egy idő után nyerünk. Aztán kicsit ugrabugra, és repeat. Azt már csak halkan említem meg, hogy az egész hóbelevancot letudhatjuk másfél (1,5) óra alatt. Nem is tudom, hogy ez jó hír-e vagy rossz. Azért az elég elkészerítő, hogy a Cartoon Network még egy értelmes játékot nem tudott összehozni, hiába voltak jó címeik. Aztán, hogy kicsit nyugtassam magam, körbekérdeztem a fiatalabb korosztály körében, ők vajh mit gondolnak a *Ben 10* rajzfilmről és a játékról. Nagyon megnyugtató volt hallani a többnyire nyomdafestéket nem tűrő jelzők sokaságát.

Gulius

- + végül is szép színes
- rövid, de nagyon
- gagyi feeling
- nem is fér ide el

GULIUS
 Hát akkor már inkább Johnny Bravo for president.

44

NYOMD LE AZ ÁRAINAKAT 4 HÉTEN ÁT!



MINÉL TÖBBEN LIKE-OLJÁTOK AZ AKCIÓS OLDALT, ANNÁL NAGYOBB KEDVEZMÉNYT ADUNK A JÁTÉKAINK* ÁRÁBÓL!



www.nyomdleazarat.hu

*Az aktuális hét akciós termékeit a www.nyomdleazarat.hu weboldalon és a boltokban elhelyezett poszttereken találod.



A repülőtereket stratégiai szempontból igen fontos elfoglalni



Nemcsak pusztítani, javítani is kell

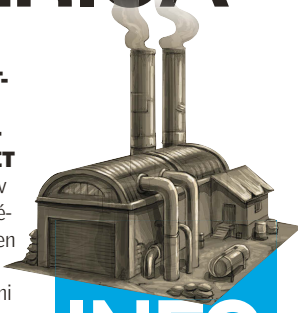


A farmokat is elfoglalták a németek, vissza kell ezeket is venni

Alternatív történelem

TIMELINES: ASSAULT ON AMERICA

MINDIG IS NAGYON SZERETTEM A „MI LETT VOLNA, HA...” JELLEGŰ, ALTERNATÍV VALÓSÁGRÓL SZÓLÓ FILMEKET ÉS REGÉNYEKET. Ezúttal egy alternatív történelmi, II. világháborús stratégiai játékot kapunk (magyar fejlesztőtől), melyben Japán és Németország lerohanják az Egyesült Államokat. Nem tudok eltekinteni attól, hogy a valóságban 1942-ben a németek már mélyen szovjet területen jártak, és attól sem, hogy a német haditengerészet még Nagy-Britanniát sem lett volna képes megtámadni, nemhogy az Egyesült Államokat. Régen rossz, ha a kitalált alternatív valóság nem hiteles, ugyanis akkor az egész „termék” hiteltelen lesz. A (szó szerint) kis garázsprojekt, amit voltaképp két ember készített (többek segítségével) sajnos sok sebből vérzik. Lehet, hogy ez többek között az ismeretlen Horde3D motornak is köszönhető, ami nem könnyítette meg a fejlesztők munkáját (bár állítólag villámgyors), esetleg a kiadó türelmetlenségének. A fejlesztők személyes üzenete szerint a tutorialra sajnos nem volt idő, de gondolkoznak a megoldáson. Az oktatórészek hiánya pedig nagy problémája a játéknak. Elindul a kampány, kész a bázis, aztán találd ki, mit és hogyan kell csinálnod. Persze a fejlesztők szerint ott van a help, abból jól ki lehet szedni mindent. Ha pénzt adok egy játékért, játszani szeretnék, nem olvasni – ellenkező esetben regényt vennék ennyi pénzből. A help hasznos lehet, de 2013-ban nemhogy nem pótolhatja az oktatórészt, de ahelyett hivatkozni rá nagy butaság.



INFO

Kiadó **Strategy First**
 Fejlesztő **4FLASH Interactive Platform**
 PC, Mac, Linux
 Röviden Alternatív történelmi környezetben játszódó, valós idejű stratégiai játék.
PEGI 12+

SOK TANK SOKRA MEGY

Kétségtelenül jó dolog a játékban a sokféle fejlesztési lehetőség, remek ötletek vannak benne – például ha van rádiója a parancsnoki egységnek, akkor magától küldi javítani a sérült egységeket, vagy magától ad célpontot nekik. Az azonban nagyon nem áll a szívemhez közel, hogy mindezek ellenére a stratégia túl egyszerű: akik többen vannak, nyernek. Emellett az oktatórészek hiánya miatt bizonyos egységeket én nem is tudtam használni, mert nem tudtam, hogyan kell (bocsánat, ismét jellem, nem olvasgatni, hanem játszani szerettem volna), így eleve nem volt értelme harckocsi-elhárító lövegeket gyártanom, hiszen maguktól nem kezdtek tüzelni, habba vittem őket a „frontvonal” közelébe.

A mesterséges intelligencia sem teljesít túl fényesen, arról nem is beszélve, hogy nincsenek nehézségi szintek (vagy csak nem találtam meg őket). Így előfordult velem az a csúfság, hogy egy stratégiai játék első kampányhelyszínén először kaptam ki a géptől. Más játékoknál ez még csak a felvezetés, az étvágygerjesztés időszaka, ahol be kell bizonyítani a játékosnak, hogy megérte megvenni a játékot, aztán majd nehezedhet később, de elengedhetetlen az azonnali siker érzete. Nos, a *Timelines* ezt az alapvető dolgot sem adja meg, ez pedig nagy hiba. Ezen kéne sürgősen változtatni valamilyen javítás segítségével. A játékos ugyanis akkor fogja megszeretni a játékot, ha van sikerélménye. Ha nincs, akkor maximum dühös lesz rá. S ez azért kár, mert az

VÁRTUK A MAGYAROKAT

A *Timelines* eredetileg *Sword of Justice* címmel készült, és a magyar hadsereget helyezte volna egy játék középpontjába, ezért nagyon sokan várták. A *Timelines*ban is vannak magyar egységek, szóval azért nem veszett el minden.

ilyen bázisépítő/gyártós/fejlesztős RTS manapság eléggé hiánycikk.

MINDENT ÖSSZEVETVE

Érődik, hogy a *Timelines* egy garázsprojekt, amelyhez jobb dizájn, forgatókönyv és több idő kellett volna, hogy „jó” játéknak nevezhessük. A fejlődési rendszeren és néhány ötleten látszik, hogy van potenciál a csapatban, de a *Timelines* valahogy nem az ő világuk (volt), legalábbis én ezt érzem. Sajnos sem a grafika, sem a hang nem kiemelkedő, bár dicséretes, hogy fut Linux alatt is (sőt készül iPadre). Próbálják ki az igazi RTS-fanatikusok (apropó kipróbálás, demója miért nincs?), másoknak nemigen javaslom.

Gyu

HARDVER

Win7/ Win 8; 2 GHz Dual Core CPU; 4 GB RAM; OpenGL 4.x-kompatibilis AMD/Nvidia/Intel (HD4600+) GPU 512 MB VRAM

- + magyar csapatok is vannak benne
- + jók a fejlesztések
- tutorial nélkül nem élet az élet
- Brute Force-szal megoldható minden szcenárió
- irányítási bakik
- történelmi butaságok

GYU

Ne várjunk tőle sokat, és akkor el lehet játszogatni vele.

62



A játék egyik erőssége a gépjármű-felhozatal



Normális törésmodellt ne is keressünk

SEHOL SENKI

Adja magát, hogy egy ilyen játéknál a multiplayer legyen az igazi móka, de a teszt során a szerverek olyan üresek voltak, mint Belisarius erszénye koldusként. Ellenben lehet botokat használni valódi emberek helyett, ám annak megint semmi értelme, mert ennyi erővel akár a karriert is játszhatjuk.

Nem feltétlen kell fegyveres futamokat mennünk, de mégis azok az igaziak



Mindenre löni, ami előttünk van

GAS GUZZLERS EXTREME

NEM IS VOLT MÉG ANNYIRA RÉGEN, HOGY MEGJELENT EGY GAS GUZZLERS: COMBAT CARNAGE NEVŰ JÁTÉK, AMIRŐL KAPÁSBÓL AZ INTERSTATE '76 JUTHATOTT AZOKNAK AZ ESZÉBE, AKIK ISMERTÉK EZ UTÓBBI - IGAZÁN KIVÁLÓ - CÍMET. Aztán ha jobban megnéztük, rájöttünk, hogy valójában köszönőviszonyban sincs egymással a két alkotás, kivéve azt az egy apróságot, hogy mindkettőben fegyvereket szereltek az autókra, és nyomni kell a gázt. De valahogy a GG: CC el is tűnt a süllyesztőben, amit mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy a Gamepires oldalán lévő linke kattintva egy 404-es lapra jutunk. Most azonban itt van a *Gas Guzzlers Extreme*, ami újabb eszeveszett száguldásra és lövöldözésre invitál mindnyájunkat, legalábbis addig, míg meg nem unjuk.



INFO
Kiadó **Iceberg Interactive**
Fejlesztő **Gamepires**
Platform **PC**
Röviden Fegyverekkel és egyéb gonoszságokkal felszerelhető autókkal kell legyőzni egymást.
PEGI 12+

versenyt követ, és nekünk „mindössze” annyi a dolgunk, hogy nyerjünk, majd az így felhalmozott zsosszóból mind erősebb személygépjárműveket, valamint fegyvereket vásároljunk.

LEHET ÚGY IS, HOGY NE FÁJJON

Játékmódok terén több lehetőségünk is van, ami azt jelenti, hogy vérmérséklettől függően akár úgy is versenyezhetünk, hogy nem kell közben lövöldöznünk a többiekre, de akkor pontosan azt öljük ki a játékból, ami egyébként viszonylag jó benne. A hét játékmód között a fegyvertelen és fegyveres előség kiharcolása mellett megtaláljuk azt is, ahol minden kör végén utolsó kiesik az aktuális, de ha olyanunk van, akkor akár deathmatch keretein belül is amortizálhatjuk egymást. Annak érdekében, hogy jól érezzük magunkat, összesen 12 fegyver, 18 autó, valamint 40 pálya vár minket nyolc arénával és hét különböző helyszínnel. Ez egyáltalán nem hangzik rosszul, és az sem, hogy a fejlesztők szerint közel hatszáz kilométernyi útvonalat járhatunk be, de a helyzet az, hogy ezt nem igazán fogjuk észrevenni, sőt, viszonylag hamar olyan érzésünk lehet, hogy itt már bizony jártunk egy párszor. Azonban ahogy említettük, az igazi élvezetet a lövöldözés adja, mert elég jó érzés, amikor az előttünk haladóba beledurrantunk egy adag sörétet, mire ő megpördül, és kivágódik jobbra, előttünk pedig szabad az út. De ha olyanunk van, akár rakétát is lőhetünk a többiekre, vagy gépágyúval sorozhatjuk meg őket – közben ugyanakkor számítsunk arra, hogy nekik sem mi vagyunk a kedvenceik, ezért hasonlóképpen tesznek velünk. A grafika méltó partner

mindehhez, bár nem olyan örületesen nagy durranás, viszont jól illik a játék hangulatához, ami a humort sem nélkülözi.

PAJZS A RÉSEN

Vannak azonban idegesítő dolgok is rendszeren, így például az, hogy az egyébként tükörsimán futó játék időnként irgalmatlanul beszaggat, jellemzően akkor, amikor éppen valami fontos dolog történik. A törésmodell is neveltséges, sőt, igazából célszerűbb lenne horpadásmodellnek hívni, ami egy ilyen játéknál hatalmas fekete pont. További nyűg lehet, hogy a zúzózs muzsika villámsebességgel megunható, mint ahogy a versenyekbe is hamar belefáradhatunk, és összességében sem mutat fel semmi olyat a játék, ami miatt évek múlva is emlékeznénk rá.

RG

HARDVER

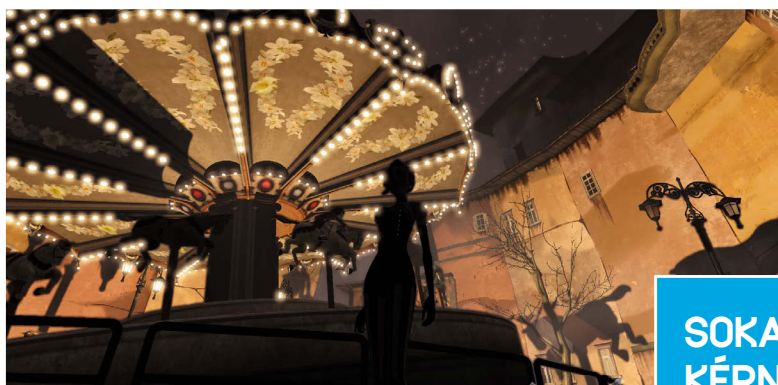
Dual-core 2,0 GHz, 2 GB RAM, GF 8800 Ultra/AMD 4850 512 MB VRAM, 12 GB HDD

- + élvezetes lövöldözés
- + akad némi humor
- + gépjármű-felhozatal
- érthetetlen akadozás
- üres szerverek
- nincs normális törésmodell

RG

A csirkéknek veszniük kell.

67



A beszédes nevű Dawn és Didi



EndreMan egyik eltört kontrollerének lelke

SOKAT KÉRNEK

A Contrast alapjáraton 15 euró (~4500 Ft) a Steamen, de ha egy kicsivel többet rászánunk, mondjuk 20 eurót, már letölthetjük a gyűjtői kiadást is, melyben a zenei album és a fejlesztői naplók kaptak helyet. Ha engem kérdeztek, érdemes megvárni egy nagyobb akciót, jelenleg nem ér ennyit a játék.



Ember embernek árnyéka

CONTRAST

MIKOR ELŐSZÖR HALLOTTAM A CONTRASTRÓL, RÖGTÖN MEGTETSZETT AZ ALAPÖTLET: EGYSZERRE JÁTSZÓDIK AZ ÁLTALUNK TAPASZTALT VALÓSÁGBAN, VALAMINT EGY MÁSIK DIMENZIÓBAN, AZ ÁRNYÉKOK VILÁGÁBAN. A független fejlesztőtől érkező művekhez pedig mindig pozitívan állok, nemcsak a *Braid-Trine-Limbo* szentháromság miatt, hanem azért is, mert becsülöm és tiszteltem az erőfeszítéseiket, hiszen önerőből és saját pénzből alkotnak. Lássuk, mire jutott most a kanadai Compulsion Games.

ADD IDE A DIDIT

A *Contrast* egy kisvárosi drámát mesél el, melyben bárénekeső édesanyját igyekszik újra összehozni édesapjával egy Didi nevű kislány, mindezt a '20-'30-as évek Franciaországában. Ebben fogjuk mi is segíteni Dawn, egy cirkuszi akrobatánő bőrbe bújva. Igen ám, de Dawn Didi képzeletének szülötte, a kislányon kívül senki sem látja. A történet tehát érdekes csavarokat ígér, de ezeket csak részben tudja beváltani, ezért nem leszünk annyira elájulva tőle, mint például a *BrotHERs: A Tale of Two Sonstól* voltunk.

AKKOR MOST FUTÁS

2D-ből 3D-be váltó alkotással találkozunk már, gondoljatok csak a *FEZ*-re, a 3D-ből 2D-be ugrás – szó szerint! – viszont újdonság, legalábbis számomra. A játékmenet gerincét márpedig ez adja: Dawn-t a „való” világban külső nézetből irányíthatjuk, azonban minden megváltozik akkor, amikor egy árnyékokkal rendelkező felülethez



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Compulsion Games**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360**
Röviden A 20-as, 30-as évek Franciaországában játszódó 2D-3D logikai-platfomer hibrid, melyben a fény és az árnyékok mindennél fontosabb szerephez jutnak.
PEGI 12+

érünk. Dawn ekkor képes gombnyomásra az árnyékvilágba „teleportálni”, így rögtön egy 2D-s platfomer részeseivé válhatunk. A továbbjutás persze nem lesz olyan könnyű, mint elsőre gondolnánk, mivel megfelelő pozícióba kell irányítanunk a fényforrást vagy a tereptárgyakat, melyek így árnyékokot vetnek. A fejtörők azonban ennek ellenére nem túl bonyolultak, de ez még nem is lenne gond. Az viszont már annál inkább az, hogy rengeteg buggal találkozunk, melyek legtöbbször a főhős és környezete közötti interakcióból ered, ez viszont még hátrányosabb ennél a koncepciónál, hiszen a 3D és 2D világ közti váltás megköveteli, hogy mindkét esetben minden ott legyen, ahol lennie kell. Ennek ellenére Dawn beragad, leesik egy árnyék széléről, a föld felett lebeg ahelyett, hogy a földön állna, egy szó, mint száz: a fizika nem a játék erőssége.

LÁSS, ÉREZZ, HALLGASS

A grafikára szerencsére nem lehet panaszunk, helyenként a *The Saboteur*-t idézi annak ellenére, hogy tényleges modellként mindössze Didi és Dawn jelenik meg, mindenki más árnyékként látszódik csupán. A szinkronszínészek nem erőltették meg magukat, viszont korrekt iparosmunkát végeztek, a zenei betétek pedig egyenesen fülbemászóak. A látvány és a hang tehát olyan hangulatot varázsol elénk, amely ritka, mint a fehér (árnyékú) holló. Ezt viszont nem élvezhetjük túl sokáig, a játékidő mindössze három óra, illetve egy kicsivel több, ha rámegyünk a különböző újságcikkek, feljegyzések gyűjtögetésére, melyek a sztori jobb megértéséhez segíthetnek hozzá.

ÁRNYÉK AZ ÁRNYÉKOK KÖZT

Felemás alkotás tehát a *Contrast*, az érdekes koncepció többet ígér, mint amit kapunk tőle. Ráadásul rengeteg buggal is találkozunk kalandjaink során, melyek sokat rontanak az összhatáson a remek hangulat és zenék ellenére. Mindennek valószínűleg a PS4 megjelenése miatti kapkodás volt az oka, a *Compulsion* ezen a platformon is hódítani akart játékaival. Így végül egy hibákkal teletűzdelt, rövid, de alapjáraton élvezhető alkotást készítettek, ami több időráfordítással még jobban sikerülhetett volna. Reméljük, következő munkájukat már nagyobb alaposággal végzik, és sikerül mindent kihozniuk belőle. Szurkolok nekik.

Dudu

HARDVER

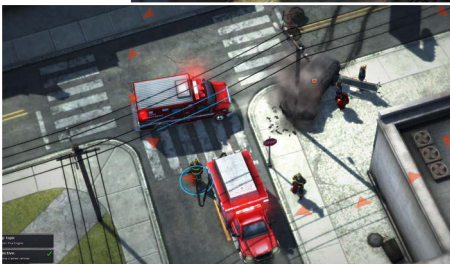
Windows XP/ Vista SP1/ Win7/ Win8;
AMD/Intel Dual Core 2,3 GHz; AMD
Radeon X2600 XT/ Nvidia GeForce 7900
GTX 512 MB VRAM; 4 GB HDD

- + alapötlet
- + hangulat
- + zene
- bugok
- rövid
- nincs elég kihívás

DUDU

Kontrasztos játék ez a *Contrast*, és nem csak a címe miatt.

70



A farm, ahol élünk

A FINNEK

A Fragment Productiont 2012 februárjában alapították, jelenleg 19 fő dolgozik a cégnél, melynek székhelye Finnország második legnagyobb városában, Tampereben található. A PC mellett Macre és iOS-re fejlesztettek, a Rescue 2013 pedig az első alkotásuk.

Parancsnokságunk alapterülete fix

Tűzoltó leszel s parancsnok, mentőcsapatokat terelő juhász

RESCUE 2013 - EVERYDAY HEROES



INFO

Kiadó **Rondomedia**
Fejlesztő **Fragment Production Ltd.**

Platform **PC**

Röviden Jelenben játszódó tűzoltó-szimulátor, melyben különböző szerencsétlenségeknél és a parancsnokság mindennapjainak irányításában kell helyt állnunk. **PEGI 3+**

NEM ZENGETEM ÖRÖMÓDÁKAT CHAVA FELÉ, AMIKOR MEGKAPTAM TESZTELÉSRE A JÁTÉKOT, MIVEL SEM A TÉMÁT, SEM A STÍLUST NEM ÉRZEM A MAGAMÉNAK.

Menedzselős játék utoljára a *Rollercoaster Tycoon* és a *Sims* volt fent a gépemem, bő tíz évvel ezelőtt, ez talán mindent elmond. Ennek ellenére én lepődtem meg a legjobban, mennyire magával ragadott ez a tökéletesnek közel sem nevezhető, mégis remek alkotás.

ISTENNEK DICSŐSÉG

Tűzoltó-parancsnokként nemcsak tüzeket kell majd eloltanunk, hanem minket riasztanak kisebb-nagyobb balesetekhez is. A játék két elemből épül fel: a Management Modban a parancsnokságot, az alkalmazottakat és a járműveket kell menedzselnünk amolyan simses stílusban, a Dispatch Mode pedig az eligazítást és a mentési tevékenységeket foglalja magában. Ekkor választjuk ki a küldetéshez általunk megfelelőnek talált járműveket, az alakulat tagjait, valamint megkezdjük a terepmunkát. A kettő között helyezkedik el az Alert Phase, magyarul a készenléti fázis: ekkor pörögnek a tényleges napok, lesz rosszabb/jobb kedvük a kollégáknak, érkeznek a segítségkérések, illetve különböző ügyes-bajos dolgokkal keresnek fel minket a város lakói. Ezek közül a kedvencem, amikor egy helyi fejlesztőstúdió tűzoltós játékot készítene, ezért az engedélyünket kérik, hogy megfigyelhessék a parancsnokság munkáját. Hmm, ez ismerős valahonnan.

EMBERNEK SEGÍTSÉG

A játékmenet akkor gyorsul be, amikor megkapjuk aktuális feladatunkat, például

ul több autó karambolozott, vannak sérültek, és még a benzin is lángra lobbant. Ilyen esetben nem elég egy tűzoltó- és mentőkocsi, bizony, olyan szakemberekre is szükségünk lesz, akik ki tudják feszíteni az autókban ragadt szerencsétleneket. Miután megérkezünk a baleset helyszínére, először érdemes a tűzzel foglalkozni, párhuzamosan pedig felmérni az áldozatok állapotát, ehhez viszont előtte ki kell szednünk őket a kocsiból. Aki súlyos állapotban van, azt egy gyors összefoltozás után szállíttassuk el. És itt jelenik meg egy érdekes momentum: a különböző járművek sofőr nélkül is elszállítják a beteget, vagy feltöltik víztartályait, mintha csak K.I.T.T. távoli unokatestvérei lennének. Ez viszont nem koncepció, hanem hiba, és nem az egyetlen. Parancsnokságunkon akkor is hallhatjuk a különböző helyiségekhez tartozó hangeffekteket, ha épp nincs bennük senki, a kommunikációs központból például folyamatos gépelés hallatszik, a konditeremből fekvő nyomás zajai szűrődnek ki. Ezekon felül tanúja lehettem egy világrekord hosszúságú moonwalknak is: egyik tűzoltótársamnak kiadtam utasításba – az irányítás végig egérrel történt –, hogy a konyha helyett a konditermet látogassa sűrűbben, mire fogta magát, és végigcsúszott a pályán, de csak komótosan, úriasan. Hasonló a helyzet egy-két mentésnél, ahol vagy társaink, vagy önállóan működő járműveink tolják egymást arrébb, szóval a fizika nem a játék erőssége.

FEJLESZTŐNEK VÉTSÉG

A bugok javításán kívül hiányoltam még pár dolgot, például egységeink egyáltalán nem haláloznak el, még akkor sem,

ha a legnagyobb erdőtüzbe küldjük őket egyetlen poroltóval a kezükben. Jól jött volna továbbá, ha elnevezhetjük a bátor munkatársakat, mert így elég kaotikus azonosítani őket; ez főleg akkor zavaró, ha egyikük elkezd fújni a másikra, mi pedig egy rövid értesítő után azt se tudjuk, kikről volt szó.

A játék hibái ellenére rendkívül élvezetes, engem például első alkalommal öt órára magába szippantott, pedig tényleg nem vagyok a műfaj nagy rajongója. Ugyan egy kicsit drága (20 € - hatezer forint), de egy jó kis akció keretein belül mindenképp érdemes beszereznie még annak is, aki hozzámm hasonlóan nem egy szimulátor-menedzser mágus.

Dudu

HARDVER

Pentium IV 2,0 GHz, 2 GB RAM, 256 MB videokártya, 1 GB HDD

- + élvezetes játékmenet
- + remek poénok
- + nincs macska a fán
- kisebb-nagyobb bugok
- ismétlődő szövegek
- kimaradt lehetőségek

DUDU

Hivatásos tűzoltók mosolyognának rajta, de hobbitáknak tetszeni fog.

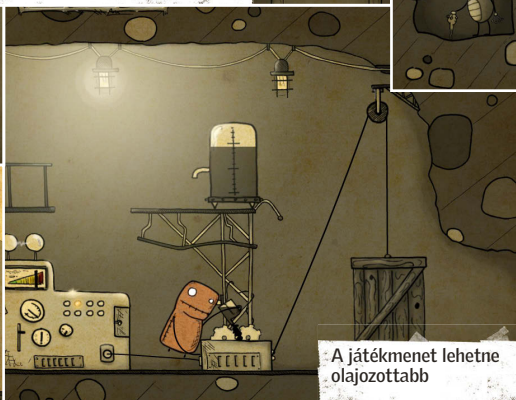
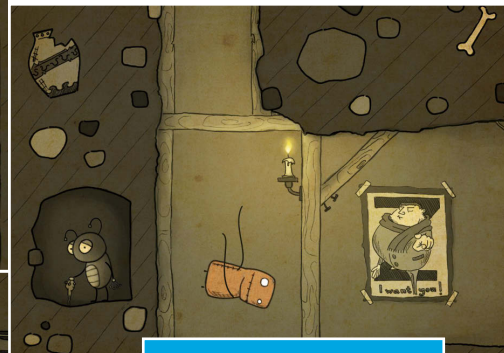
77



Gomo sem érti, mi történik odalent



Az újságban azt írják, zuhanás közben érdemes sasolni



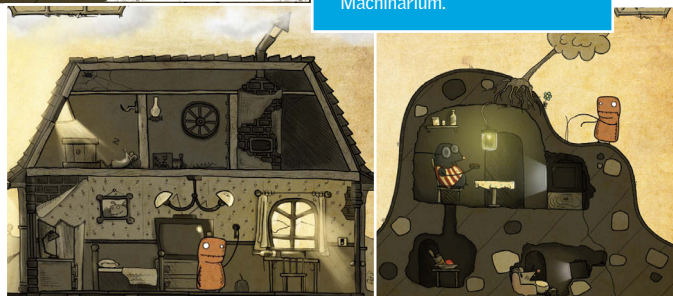
A játékmenet lehetne olajozottabb

ÓRIÁSOK VÁLLÁN

Azért is érdekes, hogy a Gomo ilyen harmatosra sikerült, mert a Daedalic korábban olyan remek németországi sikeréhez járult hozzá jó érzékkel, mint a Tales of Monkey Island, a Torchlight 2 vagy a Gomo műfajalapító, kultikus elődje, a Machinarium.

Machinarium után... szabadon?

GOMO



MINDEN ESÉLYE MEGVOLT A GOMÓNAK ARRA, HOGY KI-ELÉGÍTSE A CSORGÓ NYÁLÚ POINT'N'CLICK-RAJONGÓKAT: A JÁTÉK AZ IMMÁR KULTKLASSZIKUS MACHINARIUM JÁTÉKMENETÉT ÉS STÍLUSÁT VESZI ALAPUL.

Hősünk egy hasonlóan stílusos, abszurd világban kerekedik fel, amit szintén izgalmas és titokzatos karakterek népesítenek be. A nagy elődre emlékeztet az is, hogy a játékot indie csapat fejlesztette, akiket ígéretes eredményeiket látva nem más, mint a *Whispered World*-ről is jól ismert német fejlesztő csapat, a Daedalic karolt fel. A *Machinarium* robotjához hasonlóan Gomo, ez a tündéri babzsákbaba is néma, egyedül az ő és a többi karakter nyünnyögései alapján következtethetünk babból kipatant gondolataikra. Minden adott tehát egy felejthetetlen epikus kalandhoz. De akkor mi a baj?

BAB A ZSÚR

Gyakorlatilag minden más. Bár a *Gomo* világa stílusos és kellően abszurd, meg sem közelíti az előző számunkban tesztelt *Journey of a Roach* univerzumának eredetiségét: a legtöbb karakter – bár remekül van megrajzolva, és szívesen lépnének interakcióba vele – nem több egyszerű optikai tuningnál, díszítőelemnél. Azt is nehéz lenne leplezni, hogy a játék pár perces flashkalandként kezdte pályafutását: az animációk sokszor szerencsétlenek, a sötét-barna trutyi, amivel pedig mintha az egész világot leöntötték volna, hamar



INFO

Kiadó **Fihscow studio**
 Fejlesztő **Daedalic Entertainment**
 Platform **PC**
 Röviden Rövid és felszínes point'n'click kaland Gomóval, a cuki babzsákfigurával.
 PEGI **N/A**

megfekszi a gyomrunkat. A történetről anélkül nemigen derül ki több, hogy Gomo babkutyáját elrabolják az úrlények, és váltságdíjul valamiféle kristályt követelnek (ennek felkutatása lesz a feladatunk).

A rejtvények csak ritkán emelkednek felül a legalapvetőbb, egy csiga számára is azonnal kézenfekvő, ezeréves sablonokon – ha van egy bezárt ajtó, vajon mit csináljunk a kulccsal? Ha elromlott valami, és van egy csavarhúzó, vajon mi tévők legyünk – amikor pedig mégis, akkor a rejtvények megoldása teljesen logikátlan; csak szűrőpróbaszerű próbálgatással jöhetünk rá, mit gondoltak a fejlesztők vicces, meglepő feladványnak. Ez azonban sokszor nem is olyan nagy baj, mert egyszerre csak pár tárgy lesz nálunk, amelyek használatkor azonnal el is tűnnek, így lehetőségeink száma igencsak véges, mi több: az „interaktálásra” alkalmas tárgyakat a játék meg is mutatja (kivéve, ha a nehéz fokozatot választjuk, ami a rejtvények nehézségében nem, mindössze csak ennyiben különbözik, így ösztönözve a játékost agyatlan pixelvadászatra).

GOMOLY PROBLÉMÁK

A játék tervezője láthatóan büszke (egyébként teljes joggal) a *Gomo* világára, de az szintén nem tesz jót a játékelménynek, hogy van, hogy több képernyőn keresztül nem csinálhatunk semmit: egyszerűen végigmegyünk/zuhanunk/siklunk a látszólag izgalmas és érdekes, de valójában teljesen statikus, egyébként jobb sorsra érdemes hátterek előtt: sokszor éreztem, hogy szívesen megtudnék többet egy-egy teljesen ön-

célián odarajzolt karakterről vagy feliratról és így a játék világáról is.

A legnagyobb baj mégsem a gyakorlatilag nem létező rejtvényekben vagy a sekélyes játékmenetben keresendő. A *Gomo* mármár arcpirítóan rövid: egy ültő helyünkben egy bő óra alatt kivégezhetjük, amelynek nagy részét a már említett üresjárat, azaz a helyszínek bejárása fogja kitenni. De talán jobb is, hiszen ha így is alig akad mit tenni, ha elnyújtják, mint a rétestesztát, még jobban kilógott volna a babláb.

A *Gomót* a kalandjátékok szerelmeseinek és a *Machinarium* rajongóinak érdemes kipróbálniuk, mert a játéknak igenis van lelke. De olyan, mint az üres sólet: a bab mellől épp csak a hús hiányzik.

kacor

HARDVER

1,6 GHz-es processzor, 1 GB RAM, 300 MB szabad tárhely

- + aranyos, abszurd világ
- + szerethető karakterek
- + atmoszféra
- sekélyes fejtörők
- monoton, üres játéktér
- arcpirítóan rövid

KACOR

Ha gomolyog is, nagyobb a füstje, mint a lángja.

63



Ez a cucc a bázisom áramtermelője



A kezdő craftolási opciók is igen sokfélék

EZ MÁR NEM BÉTA

Sokan még az alfa, illetve a béta változat alapján értékelték a játékot, amelyben akkor még több bug, ellentmondás és probléma volt, így jóval alacsonyabb pontszámokat kaptak, mint most, megannyi javítás után.



A jól bevilágított terepen az ellenség is láthatóvá válik

S lőn sötétség. Mindent eltakaró sötétség

DARKOUT



EZ AZ OLDALRÓL NÉZŐS, VÉLETLENszerűEN PÁLYÁT GENERÁLÓ MINECRAFT-KLÓN AKÁR

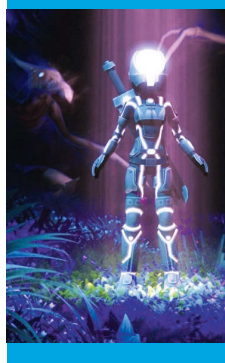
LEHETNE A NAGY ELŐD VERSENYTÁRSA IS. Annak idején, amikor a *Minecraft* elképesztő sikereket aratott (nem mintha manapság kevésbé lenne sikeres), várható volt, hogy sokan másolni fogják, vagy inspirációt merítenek a sikerjából. Jó néhány projekt befutott, mások elbuktak, a *Darkout* pedig hosszas alfázás és bétázás után megjelent.

STAGE 1 – AZAZ AZ ELSŐ SZÍNPAD

Rossz fordítás, direkt. Hiszen ez esetben első helyszínt jelent a Stage 1. A készítők négy részesre tervezik nagyszabású kalandjukat, amely azzal indul, hogy főhősünk lezuhan egy idegen bolygóra, ahol műszaki tudásán és ügyességén kívül csak a maradék, illetve a bolygó által nyújtott erőforrásokra számíthat. Azonban a bolygóval van egy aprócska probléma: ismeretlen okból mindent elborító, sűrű sötétség van. Persze vannak dolgok, amelyek világítanak, sőt magunk is készíthetünk világító testeket, de azzal tisztában kell lenni, hogy a sötét egyben halálos is. A bolygó lakói kimondottan szeretnek sötétben mászkáló idegeneket fogyasztani, így legyünk felkészülve rá, hogy bármerre megyünk, folyamatos világításról kell gondoskodnunk. Ez egyébként látványos, de a játéknak egyben ez is a legnagyobb problémája – úgy játszani egy platformer jellegű játékkal, hogy nem látjuk a pályát, elég kellemetlen és zavaró tud lenni. Még csutkára húzott gamma színkorrekcióval sem megyünk túl sok-

INFO

Kiadó **KISS Ltd.**
Fejlesztő **Allgraf**
Platform **PC**
Röviden *Minecraft* és *Terraria* ihletésű, meglehetősen sötét, 2,5D -s kalandjáték.
PEGI 7+



ra. Egyébként meg mit fanyalgok itt, hiszen már a játék címében is benne van, hogy „Dark”. Egy szót sem szólhatok, csak beartják, amit ígértek.

ELŐFALAK, HÁTFALAK

A játék másik nagy problémája a tutorial szinte teljes hiánya. A *Minecraft* után ez volt a második játék életemben, ahol több órányi YouTube-videót kellett végignézni, hogy bizonyos triviális dolgokat megtudjunk. Számomra logikátlan, hogy építkezésnél létezen előtér-téglák és háttér-téglák. Az előtér-téglák blokkolják le a kreatúrákat, a háttér-téglák előtt pedig el tudunk sétálni. Mivel az első feladatunk egy bázis létrehozása, ahol békén hagynak minket, amíg craftolgatunk, nem szabad elfelejtenünk, hogy az kétféle téglából épül. Maga a craftolás izgalmas, a fejlesztés sokrétű, rengeteg dolgot lehet/kell előállítani; szereti aki az ilyesmit, ezt imádni fogja. Azonban itt van egy újabb *Minecraft*-örökség – bárhol halunk meg, az eredeti spawnpontunkra kerülünk vissza. Ez igen ciki, ha már a fél térképet átszeltük. Mindig ügyeljünk, hogy legyen nálunk lehelyezhető földtégla, azzal tudunk szinte minden fellet hivatkozva továbbhaladni. Fontos, hogy a terepen gyakorlatilag minden szétverhető, összeszedhető, kibányászható és újrahasznosítható – ez a *Minecraft*-rajongóknak már ismerős lesz.

MEHR LICHT!

Johann Wolfgang von Goethe utolsó szavai voltak ezek, amelyek igazak ennek a játéknak az esetében is. Én megértem, hogy egy tők sötét bolygón játszódik minden, megér-

tem, hogy a motorban nagyon látványos fények és fényeffektek vannak, megértem, hogy ez a lényege a játéknak. Azonban ha síelni megyünk, a síelés miatt megyünk, nem a mínusz 70 fok miatt – síeléshez a mínusz öt fok is elég. Ezzel azt akarom mondani, hogy persze, legyen sötét, de ne ennyire, mert ez már a játékelményt károsítja. Hallgassunk tehát Goethe utolsó szavaira: Legyen fény! Sok repetitív és emiatt nem feltétlenül szükséges/kötelező/élményt rontó tevékenységet elhagyhatnánk, és akkor csak a kalandra figyelhetnénk. Emellett jó lenne egy teljesebb tutorial, rengeteget kellett nyomoznom, mire egy nyomavadt ajtót be tudtam tenni a bázisomban. Mindezek ellenére azért kíváncsi leszek a többi részre is, és remélem a Stage 1 is tovább fejlődik majd az évek során.

Gyu

HARDVER

Intel Pentium Core 2 Duo 1,3 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8xxx GPU

- + véletlenszerűen generált pálya
- + átgondolt fejlesztési és craftolási rendszer
- + rengeteg kalandjátékelem
- túlzásba vitt sötétség
- oktatómód hiánya
- felesleges, repetitív dolgok

GYU

Annyira sötét, hogy szinte elveszi az ember kedvét a játéktól.

63



Munkára, földre fel! PROFESSIONAL FARMER 2014

INFO Kiadó **United Independent Entertainment** Fejlesztő **PlayWay**
Platform **PC** Röviden Földművelés-gazdálkodás játék, amelyről nehéz elképzelni, hogy ennyire népszerű, pedig évről évre bizonyítja, hogy igen. PEGI **3+**

KEVESEN HINNÉNK, HOGY **GAZDÁLKODNI JÓ DOLOG, PEDIG MOST KI LEHET PRÓBÁLNI.** Be kell, hogy valljak valamit: az ásóról és a kapáról nem a földművelés, hanem a nagyharang jut az eszembe. S mivel józsefvárosi gyerek vagyok, tyúkot is leginkább levesben látok, akkor is csak főve. Ennek ellenére a szimulátorok kedvelőjeként régóta érdekelt annak a titka, miért szeretnek sokan különböző mezőgazdasági játékokkal játszani. Most végre rájöttem.

Először is egy érdekes infó azoknak, akik kíváncsiak a dologban. A mezőgazdasági gépeknek is vannak csúcscategóriái, egy-egy Lindner traktor nemcsak elképesztően jól néz ki, hanem nagyon sokat is tud, sőt (ezzel már magam is tisztában vagyok) élmény kordában tartani azt a rengeteg lóerőt, ami benne van. A *Professional Farmer 2014*-ben ugyanis a legfőbb feladatunk a traktor és a hozzá csatolt különböző egységek (eke, borona, pótkocsi) vezetése lesz, ami nagyon hamar elfeledteti majd velünk, hogy voltaképp a számítógép előtt ülünk, és kivételesen nem lesz piszkos a kezünk a földtől. Precízen felboronálni egy földterületet nem könnyű, sőt nem is tart rövid ideig – ez a játék nem az, amiben az időgyorsítást tekergetjük majd folyamatosan. Akkurátusan végig kell zötyögni azon a földdarabon a csodatraktorról, majd szembe vissza. Szánjuk csak rá azt a

nem kevés időt, amit a valódi földművelők sem sajnálnak. Ebből is látszik, hogy a szimulációs aspektus igencsak erős – monotoníát, ráérős munkavégzést, hosszú koncentrációt nem bírók ne is kezdjenek bele. Nincs okunk panasznra, a PlayWay fejlesztői igen látványos motort ütöttek össze, amely a hiteleshez közeli traktoros és földművelői, illetve állattenyésztői élvezeteket ad. Kétségtelenül réteggjáték, de megjelenítése és tartalma miatt igencsak igényes darab. Ajánlom mindenkinek a játék demóját, aki hitetlenül rázza a fejét, hátha titeket is elkap a gépszj, én meg indulok vissza, mert eljött a szántás ideje.

GYU

HARDVER

Intel Core 2 Duo/AMD Athlon X2 CPU,
2 GB RAM, Nvidia GeForce 6800GT/
AMD Radeon HD 3650

- + igényes engine
- + szuper gépek
- + tetszetős megjelenítés
- nagyon monotonná tud válni
- néhány feladat repetitív
- kevés benne az állat

GYU

Réteggjáték, csak megfelelő mentalitással rendelkezőknek, de azoknak szuper.

83



Csak egyszerűen! SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS

INFO Kiadó **Namco Bandai Games** Fejlesztő **Dimps Corporation**
Platform **PlayStation 3** Röviden Egyszerű irányítással megoldott anime-piff-puff, kopottasan. PEGI **12+**

NAGY KÓPÉK VOLTAK AZ **ŐSI GÖRÖGÖK; ETTEK-ITTAIK, JÓKAT HÁLTAK, NEM CSODA, HA A JAPÁN SZUPERHŐSŐS ANIMÉKAT IS MEGIHLETTE A TÉMA, AMIRE A NYOLCVANAS ÉVEKBEK MEGJELENT SAINT SEIYA BRAVE SOLDIERS A BIZONYÍTÉK, MELYBEN MITOLÓGIAI FIGURÁK GYEPÁLTÁK EGYMÁST KÉZZEL-LÁBBAL ÉS MÁGIÁVAL.**

A bunyós játékoktól megszokott módon vadul nyomogatjuk a kontroller gombjait, hogy minél látványosabb és halálösbb kombókat tudjunk bevinni ellenfeleinknek, akik ezt gyors elhalálozással köszönik meg. Jelen címünk esetében azonban azok is jól járnak, akik nem igazán virtuózai a kontrolleres kezelésnek, hiszen a harci repertoár alapvetően két támadásra korlátozódik: az egyikkel durvát tudunk ütni, a másikkal pedig nagyon durvát. Természetesen szinte az összes többi gomb megnyomására is történik valami, így például védekezünk, gyorsan rohagálunk ide-oda, vagy elkerüljük az ellenfél támadását. Aki azonban nagyon bizonytalan, hárból két esetben akkor is célt érhet, ha egyszerűen csak pánikba esve egyszerre nyom meg minden gombot, és ebben az a csoda, hogy így is el lehet jutni valameddig.

A sztorira nem is vesztegetnénk szót, a szokásos animedolgokkal találkozhatunk, meg minek is spoilerizzuk le, a lényeg, hogy a játékmenet mindig csak egy az egy elleni csatározásokról szól fokozatosan nehezedő ellenfelekkel, akik

ellen mindig valami más és más jön be. Ugyanakkor ami előnye a játéknak, az a későbbiekben hátránya is lesz, hiszen az egyszerű irányítás miatt gyorsan beleununk abba, hogy csak egy-két gombot kell megnyomni, és nem tudunk látványos kombókat kiosztogatni az ellenfél sérelmére. Lesznek, akiket az is zavarni fog, hogy a párbeszéd részek megmaradtak az eredeti nyelven (ami nekünk bejött), vagyis japánul szövegel mindenki, igaz, angol felirattal, amit középszerű grafika kísér – ettől még lehetne jó a játék, ám mégsem az.

Kevés olyan embert tudok elképzelni, aki hosszú távon is jót tudna szórakozni a csekély számú lehetőséggel, bár biztosan vannak ilyenek is, úgyhogy igazán jó szívvel csak azoknak ajánlanánk a játékot, akik megszállott rajongói a témának, de még ők is tartsanak félóránként öt perc pihenőt.

RG

- + egyszerű irányítás
- + egy az egy ellen
- + eredeti nyelv
- hamar megunható
- egyszerű irányítás
- kevés kombó

RG

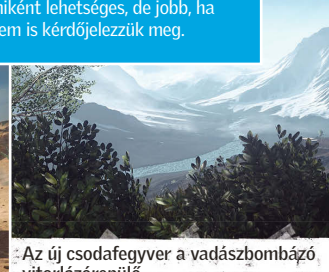
Az utolsó oltsa le a villanyt.

66



A BF4 MÁR A SPÁJZBAN VAN

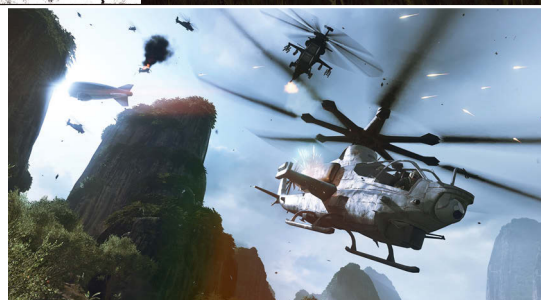
Kína kormánya betiltotta a Battlefield 4-et a China Rising DLC miatt, mivel állításuk szerint az rossz fényt vet az országra, ráadásul komoly nemzetvédelmi kockázatokat rejt magában. Sajnos még egyetlen brit tudós sem jött rá, hogy ez miként lehetséges, de jobb, ha nem is kérdőjelezzük meg.



Az új csodafegyver a vadászbombázó vitorlázórepülő

Amit Kína tilt, csak jó lehet

BATTLEFIELD 4: CHINA RISING



A KÁRMENNYIRE SZERETEM A BATTLEFIELD SZÉRIÁT, ÉS TARTOM AZ EGYIK LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉKNAK, A BATTLEFIELD 4 TOTÁLISAN ELBALTÁZOTT RAJTJA (FAGYÁSOK, SZERVEREK LEÁLLÁSA, EMBERTELEN MENNYISÉGÜG BUG, LAG, MEG MINDEN EGÉB, AMI EGY GAMER RÉMÁLMA) AZ ÉN ÉLETKEZVEMET IS ELVETTE. Aki igazán komolyan gondolta a multizást, rengeteg pénzt adott az EA-nek. Megvette az alapjátékot, amire ráment még egyszer annyi pénz a prémium tagsáért. Nem lenne ez rossz üzlet, ha nem lett volna ennyi baki induláskor, és a sorban megjelenő DLC-k is hoznák az elvárt minőséget. Szerencsére a Battlefield 3 egészen épkezláb DLC-eket kapott – legalábbis árérték arányban hibátlanok voltak –, és ezt a jó szokását a DICE most is megtartotta.

A *China Rising* négy új pályát hoz el számunkra, ezekből három teljesen új, egy pedig remake, ráadásul a *Battlefield 2* egyik legnépszerűbb térképe, a Dragon Valley. A Dragon Pass néven futó pályát rendszeren átrendezték, hogy megfeleljen a BF4-ben felváltott járműveknek és fegyvereknek, de a BF2-játékosok találnak majd ismerős pontokat. A térkép adottságainak köszönhetően a járművek hatalmas előnyben vannak. Bár sok a szűkebb pont, ahol mesterlövészrel lehet feküdni, de ahol a gyalogság rohagál, ott túl sűrű a terep elrendezése ahhoz, hogy kényelmesen lehessen kiszedni egy-egy célpontot. Jönnek viszont a bazi nagy tankok, amelyek vezetői általában ész nélkül lövöldöznek a végeláthatatlan térben, így jobb, ha mi is beszerzünk valami járművet. A legjobb

ezen a térképen a Rush mód, ahol hullámokban kell két-két bombát felrobbantani/megvédeni, mivel így nem veszünk el a kissé egyhangú térképen.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **DICE Platform**
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
Röviden Kínába megyünk ölni, de erről jobb, ha ők nem tudnak.
PEGI 18+



VÍZEN, FÖLDÖN, FÖLD ALATT

A maradék három térkép viszont teljesen új, a nulláról építették fel őket. Ez elméletben azt jelenti, hogy jobb, mint egy remake pálya, de ez sajnos nem igaz mindhárom alkotásra. Ott van például a Gulian Peaks, ami nagyon megosztó lett – a szó átvitt és tényleges értelmében is. Szerencsére nem olyan rossz a helyzet, mint az XP-farmolók körében népszerű Operation Metro és Locker esetében, de itt is ki tud alakulni a végeláthatatlan respawolós mészárlás egy-egy szűkebb átjáróban. Itt is csak egy-egy jól koordinált járművel tudunk véget vetni az esztelen öldöklésnek, de a hegy és a sűrű növényzet miatt nem lesz könnyű dolga a vezetőknek. Egyébként személyes kedvencem, az Obliteration mód ezen a pályán igen jól működik, viszont a Rush egyáltalán nem, az említett beragadó pont miatt. A következő áldozat a Silk Road, ami a Battlefield 4 legegységesebb pályája. Ez persze nem jelenti azt, hogy rossz térkép lenne, de aki a gyalogságot preferálja a járművekkel szemben – mint például én –, annak végtelenül nehéz dolga lesz a szinte tökéletesen sík, homokos terepen. Aztán ha egyszer bejutunk a bázisra, egy close combat pályán találjuk magunkat, verhetetlen camper spotokkal. Jobb, ha itt is bepattanunk egy járműbe, és játszunk egy Conquestet, mivel másnak nem sok értelme van a térképen. Az utolsó és egyben legjobb térkép az Altai Range, ahol mindenből van egy kicsi. Jól

méretezett épületek és belső terek, nagyobb távolságok, dombok, fák, járművek. A mesterlövészek elférnek a lejtők oldalán, a gyalogosok a jól elszórt épületekben, a járművel pedig apríthatunk a réten. Conquestben a legjobb, ha a csúcson elfoglaljuk a pontot, és onnan támadunk legalább két másikat, így biztos a siker.

DELEVLUTION

Kapunk öt új fegyvert, és a BF3-as Air Superiority is visszatér, de ennyi. Nincs levolution a pályákon, vagyis azok statikusak, hiányzik központi koncepció; lóg a levegőben az egész. Kaptunk két közepes és két jobb pályát, de egyik sem olyan, ami miatt megbocsátja az ember, hogy 20+ ezer forintért prémium tag lett.

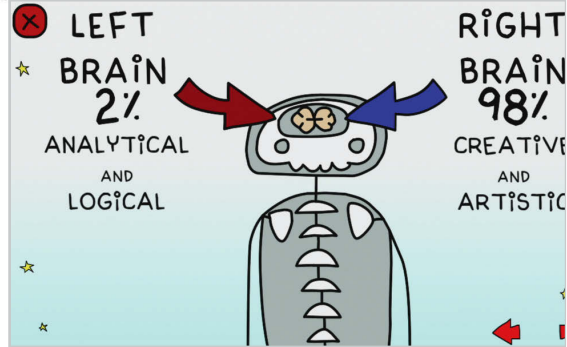
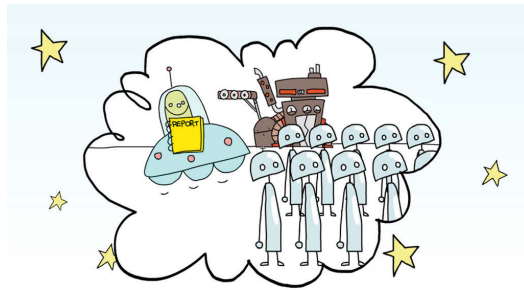
Disorder

HARDVER
Win Vista SP2/ Win7/ Win8; AMD Athlon X2 2.8 GHz/ Intel Core 2 Duo 2.4 GHz; 4 GB RAM; AMD Radeon HD 3870; Nvidia GeForce 8800 GT; 30 GB HDD

- + két egészen jó pálya
- + visszatért a Dragon Valley
- nincs levolution
- semmi extra
- nem kárpótol a rossz rajtért

DISORDER
Chava üzeni, hogy ez nem 95 százalék.

71



NEXT-GEN A KÖBÖN

Bár grafikája egy fokkal kevésbé összetett, mint a többi PS4-es nyitócímé (közhömm), így is jobban néz ki PS4-en, mint PS3-on vagy PS Vitán. Szerencsére nemcsak a cross-playt támogatja, hanem cross-buy is, azaz elég egyszer megvenni, és utána játszható lesz mindhárom konzolon.

A robot, aki jó fej volt

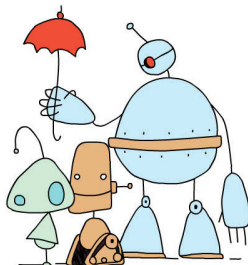
DOKI-DOKI UNIVERSE

VALÓSZÍNŰLEG MINDANNYIUNKRA NYITOTTAK MÁR RÁ ROSSZKOR.

Mert hát vannak olyan pillanatok, amikor egyszerűen védtelen a helyzet, váratlanul belép a szobánkba egy rokon, egy kolléga, szeme a képernyőnkre téved, és szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik... Én a minap jártam így, miközben egy cicajelmezbe öltöztetett robottal egy hatalmas, keménykalapos hódót reptettem az egyiptomi hangulatú Farroh bolygó fölött. Nehéz volt a szokásos „apa dolgozik” mondattal tompítani a helyzet élet. Utolsó milkás szaloncukraimmal kellett megvásárolnom legkisebb gyermekem hallgatását.

EZ EGY ILYEN... EZ MI EZ?

Ha valaki nagy hirtelen próbálná elhelyezni a *Doki-Doki Universe* képi- és lelkivilágát a térképen, akkor fogódzónak a hazai popkultúrába talán gyermekkorunk általános iskolai tolltartóinak elengedhetetlen kelléke, a szagos radír illusztrációiként beszivárgott j-pop esztétikát hozhatnánk fel, laza krosszóverben a legújabb generációs magyar gyerekkönyvek Bartos Erika-féle neoprimitív iskolájával, minden kisgyermekes szülő rémálmával, azaz a Bogyó és Babócéval. De ez csak hozzátétőlegesen közelítés, hiszen a *Doki-Doki Universe* például nem egy viháncoló, távol-keleti lánycsapat, hanem derék kaliforniai hipszterszócok ke-



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
 Fejlesztő **HumaNature Studios**
 Platform **PS Vita, PS3, PS4**
 Röviden **Kreatívkodós-felfedezés-kalandozós, önismereti tesztekkel megtűzdelt játék magas cukiságfaktorial, nagyoknak is. PEGI 7+**

ze munkáját dicséri, a nevezett gyerekkönyvekhez képest pedig vannak benne értelmes mondatok, gondolatok vagy akár még humor is.

INDULT A JÓZAN ROBOT

A *Doki-Doki Universe* főszereplője egy QT3 becenévre hallgató robot, akinek be kell bizonyítania, hogy képes magára szedni némi emberséget, különben őt (és egész szériáját) visszahívja és bezúzza a gyártó. Nagy tehát a nyomás, de aggodalomra semmi ok, hiszen már a kezdetekkor teljes morális és szakmai támogatását bírjuk egy piros lufinak (akit úgy hívnak, hogy Lufi), illetve egy aliennek (akit úgy hívnak, hogy Alien Jeff). Megkezdődhet az univerzum feltérképezése: bolygóról bolygóra járunk, igyekszünk megérteni és megoldani a helyiek problémáit, illetve igyekszünk megszeretni vagy megutáltatni magunkat velük. Ez utóbbi például azzal abszolválható, hogy folyamatosan gyűjtögetünk „megidézhető” lényeket és tárgyakat, amiknek vagy örülnek majd, akiknek megidézzük őket, vagy nagyon nem. Lesz, aki ajándékot ad nekünk, ha nagyon megszeret minket – mások azért adnak majd valamit, hogy szálljunk már le róluk (a végeredmény mindegy is, ajándékot kapni jó). Mindez mókás önismereti tesztekkel párosul, illetve reakcióinkból a játék egyre pontosabb képet igyekszik rajzolni rólunk.

ARANYOS VAGY? NEM BAJ

Ha egy szóval kellene jellemezni a *Doki-Doki Universe*-t, akkor az talán legyen az... aranyos. A feladatokkal egy gyerek is elboldogul, a játékot egyszerűen nem lehet elrontani, nem lehet benne meghalni sem. Teljesen pozitív, mert arra sarkall minket, hogy aranyosak legyünk aranyos karakterekkel – cserébe úgy kezel minket, mintha mi is elképesztően aranyosak lennénk. Tökéletes terápiás játék rossz idő és rossz hangulat, esetleg önbizalomhiány esetén, illetve azoknak is ajánlható, akik szeretik a játékos önismereti teszteket, amelyek végén valahogy mindig az jön ki, hogy voltaképp egész jó arcok vagyunk.

mazur

- ✦ egyedi képi világ
- ✦ cross-play PS Vita és PS3 között
- ✦ lehangoló pozitív atmoszféra
- ✦ kicsit repetitív

MAZUR
 Általános rossz hangulat vagy csak tél végi depi ellen tökéletes.

86



Árkádok királya RIDGE RACER SLIPSTREAM

INFO Kiadó **Namco Bandai** Fejlesztő **Invictus Games** Platform **IOS**
Röviden Mobilokon ünnepli 20. évfordulóját a sorozat, a Slipstream alcímmel ellátott részt ráadásul magyarok fejlesztették. iTunes Rating **4+**

TÖBB MINT HÚSZ ÉVVEL EZE-LŐTT, 1993-BAN SZÜLETETT MEG A VILÁG EDDIGI LEGHOSSZABB ÉLETŰ VERSENYJÁTÉK FRANCHISE-A, A RIDGE RACER. Az elmúlt évek során több mint 25 játék jelent meg árkád gépekre, otthoni és hordozható konzolokra, PC-re és persze okostelefonokra, valamint táblagépekre. Váltakozó volt az egyes részek minősége: míg a PSP-s *Ridge Racer* a valaha volt legjobb játék lett a sorozatban, addig a szintén Sony kézikonzolra, egész pontosan PS Vitára megjelent rész tartja a negatív rekordot. A Namco tulajdonában lévő szériával sokan próbáltak már szerencsét; most az autóverseny-játékokban jártas és nem utolsósorban magyar Invictus Gamesnek adatott meg a lehetőség, hogy méltó módon ünnepelje az évfordulót, és a srácok ismét nem okoztak csalódást. Az elmúlt pár évben bebizonyosodott (nem mintha egyébként a józan paraszti ész mást diktált volna), hogy bár a szimulátor jellegű játékoknak is van létjogosultsága okostelefonokon és táblagépeken, az árkád versenyjátékokat mégiscsak szívesebben fogyasztják a felhasználók. A *Slipstream* fízig-vérig árkád, az autók és a pályák nem licencelték, de gyönyörűen kidolgozottak. A versenyek során főleg a driftelést és a nitrozást váltogathatjuk, de mint azt a játék neve is mutatja, a szélárnyékból előretörés is egy választható opció a győzelem megszerzésére. Nem egyszerű megszokni, hogy mikor

kell driftelni, és mikor kell egyenesbe hozni a járművet, de egy kis gyakorlással ez is menni fog, és hamar az online ranglista élmezőnyébe kerülhetünk. Eleinte kicsit tartottunk attól, hogy mint manapság számos népszerű széria mobilos változatát és a legtöbb mobilos versenyjátékot, a *Ridge Racer: Slipstream*et is megfertőzi majd a mikrotranzakciós rendszer, de a félig-meddig prémiumnak mondható ár (2,69 euró) visszaadta a bizalmunkat. Mikrotranzakció persze van, de a játék nem erőlteti ránk, nem bombáz fél percként felugró ablakokkal, úgyhogy összességében elmondhatjuk, hogy a rendszert sikerült eltalálni. A *Ridge Racer Slipstream* mind grafikaill, mind játékélmény tekintetében nagyon rendben van, és így, hogy sikerült hűnek maradni a sorozat alapjaihoz, még inkább a szívünkbe zártuk.

Paca

- + hű a nevéhez
- + minden szép és részletes
- + a mikrotranzakció nem erőszakos
- a gombok elrendezése nem tökéletes
- nincs hagyományos multiplayer

PACA
Az utóbbi évek egyik legjobb Ridge Racer játéka.

84



Lopakodósjáték-forradalom? RÉPUBLIQUE

INFO Kiadó **Camouflaj** Fejlesztő **Camouflaj** Platform **IOS**
Röviden Az ötrészesre tervezett République első epizódja valami egészen újjal ismertetett meg bennünket. iTunes Rating: **12+**

ISMÉT A KICKSTARTER EGYIK SIKERÉT VEHETTÜK KEZÜNKBE, AZ ELKÖVETKEZENDŐ HÓNAPOKBAN MINDIG LESZ EGY-KÉT CÍM, AMIT A TAVALYI KAMPÁNYBAN ÖSSZEGYŰJTŐT PÉNZBŐL MOSTANRA SIKERÜLT ELKÉSZÍTENI. A *République* még nincs kész – a játék öt epizódra oszlik, ezek közül jött meg az első, az Exordium, ami amolyan ízelítőként szolgál; bevezet minket az egyedi játék világába, és megmutatja, hogyan lehet lopakodós játékot mobilkészülékön játszani. Az érintőképernyőt használó alkotások többsége ugyanis az irányításnál bukik el, még nincs meg az a formula, ami mindenkinek tökéletesen megfelelne, vagy csak nem akarja mindenki ugyanazt alkalmazni. A Camouflaj most valami újat talált ki: nem a főhőst, Hope-ot irányítjuk, hanem egy vele együtt érző biztonsági embert, aki a térfelügyelő kamerákat használva ad utasításokat, tanácsokat a menekülő lánynak. Az egészben az a legjobb, hogy ezt Hope is tudja: amikor velünk kommunikál, a kamerába, azon keresztül közvetlenül az arcunkba néz; az eseményeket tulajdonképpen első személyből követjük. Mi vagyunk a biztonsági őr, a készülék, a monitor, és tulajdonképpen valóban a világ részévé válunk. Zseniális!

Így tehát nincs joystick, nincsen tíz, a képernyő felét kitarakó gomb. Egyetlen ujjra van szükségünk, ezzel kell a megfelelő pillanatban kiadni a megfelelő utasítást. Ha azt akarjuk, hogy kizsebel-

je az épp elfordult őrt, csak tapintunk egyet. Ha elküldenénk valahova, csak tapintunk egyet. A rendszer működik, csak néha sikerül mellényomni, de ez a legjobb családban is megesik. Hope többé-kevésbé önálló, nem guggol bambán, ha egy ór közelít felé. Van józan esze, és ez sok játékból hiányzik. A helyszín egyébként egy sci-fi disztópia a maga szigorú szabályaival, kíméletlen rendfenntartóival és „komoly” biztonsági rendszerével. Valamivel könnyebb dolgunk van ez utóbbi kezelőjeként, az OMNI View funkciót aktiválva ugyanis a háromórás játék során előrehaladva bármit feltörhetünk, letölthetünk, lehallgathatunk. A *République* koncepciója elképesztően magával ragadó, kíváncsian várjuk, mit tartogat még a maradék négy rész. PC-re és Mac OS X-re is megjelenik azzal a különbséggel, hogy ott több kamera képét látjuk egyszerre.

Paca

- + egyedi ötlet
- + működőképes irányítás
- + meglepő kidolgozottság
- néhány unalmas rész
- kiszámítható MI

PACA
Negyedik fal sikeresen áttörve.

80



Apró kalózhajó ASSASSIN'S CREED: PIRATES

INFO Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisoft Paris** Platform **Android**
Röviden Újra mobilokon az Assassin's Creed sorozat, de a mostani részben hajóskapitányként, és nem asszinként kell kalandoznunk. GPR HM

AZ ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG AZ EGYIK LEGJOBB ASSASSIN'S CREED JÁTÉK LETT, HOLOTT ERŐSEN HÁTTÉRBE SZORULTAK A SOROZAT SAJÁTOSSÁGAI.

Persze az Abstergo, a parkourzás, a templomosok itt is megjelentek, ám ha csak szimplán *Black Flag* nek hívják (ami azért így nem a legkreatívabb játéknév, de ez mellékes), önálló kalózos játékként is tudtuk volna szeretni. Most megjött a mobilos spin-off, ami abszolút a kalózkodásról szól, egész pontosan a „szakma” hajón töltött pillanatairól. Kalózkodni mindenhol jó. A sztori, mint a mobilos játékok többsége esetében, csak töltelék, de a dialógusok azért viccesek. 1716-ban játszódik, Alonzo Batilla kapitányt irányítjuk, akit a La Buse nevű kalóz kiszabadít a fogságból, és még a tutorial alatt ad neki egy saját hajót. A játékidő nagy része mellékküldetések teljesítésével telik, amelyek egymáshoz képest nem különösebben változatosak, de nem is lehetne többet kihozni belőlük. Az Assassination küldetések neve láttán felcsillanhat az egyszerű játékos szeme, de ezeknél sem szállunk le a hajóról, csak cselesen közelítjük meg a célpontot.

A csatázás egyébként egyszerű: támadunk, megvárjuk, míg újra támadhatunk, addig meg kerülgetjük az ellenfél támadásait. A küldetések teljesítéséért arany, XP és mindenféle nyersanyag jár, amelyekből fejleszthetjük hajónkat, bővíthetjük legénységünket, és új perkeket vehetünk. És egyáltalán nincs mikrotranzakció.

Az *Assassin's Creed: Pirates*ben kétféleképpen mehetünk egyik küldetéstől a másikig. Navigálhatunk a térképen, a hajó útját a Flight Controlhoz hasonlóan megrajzolva, de én mégis inkább a másikat választottam: a hagyományos közlekedést. A tenger és a környezet ugyanis lenyűgöző, a vizen megcsillanó nap fénye gyönyörű, és az egész egyszerűen egy olyan látványorgia, amit eddig csak kevés mobilos játékban láttunk. Lehet, hogy unalmasabb és lassabb odahajózni a célponthoz, de a legtöbb játékos amúgy sem élvezi, ha pár óra alatt végez egy játékkal. Ubisoft minőséget kaptunk, ez kétségtelen, és bár a *Pirates* néha kicsit lassú, és csak némi belemagyarázással nevezhető *Assassin's Creed* játéknak, mobilra megfelel.

Paca

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

- + gyönyörű a tenger és a fények
- + egyedi játékelmény
- + kalózos hangulat
- csak távolról Assassin's Creed
- a csatázáshoz nem kell sok ügyesség
- nem elég változatos

PACA
Egy játék Black Flag-rajongóknak és alkalmi kalózkodóknak.

81



Emlékeink Los Santosa GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

INFO Kiadó **Rockstar Games** Fejlesztő **Rockstar North** Platform **Android**
Röviden Los Santos megváltozott 2013-ban, de aki már tíz éve is járt a városban, most nosztalgiában fürödve térhet vissza. GPR HM

TOVÁBBRA IS ELKÉPESZTŐ, HOVÁ JUTOTTUNK TÍZ ÉV ALATT, ÉS EZEN VALÓSZÍNŰLEG MINDENKI ELTÖPRENG, AKI AKTÍV JÁTÉKOS VOLT MÁR A GRAND THEFT AUTO SOROZAT 3D-S RÉSZEI KIDÁSÁNAK IDEJÉN IS.

A *Grand Theft Auto III* és a *Vice City* mobilos megjelenésekor egyaránt rápörögtünk erre, de a *San Andreas* túlmegy egy határon: a Rockstar nemcsak egyszerűen átportolta a 2004-es klasszikust, de frissítette a textúrákat is, így – akármennyire fura ezt kimondani – a játék szebb okostelefonok és táblagépeken, mint PC-n. Nem kimondottan szép, de láthatóan szebb, mint volt, és már ez is nagy szó. Sőt mi több, méretben is kisebb. A *Grand Theft Auto: San Andreas*nak ugyanis kevesebb mint 2 GB szabad hely is elég, nem kell heves helyfelszabadításba kezdeni. A játék mobilos megjelenése minden tekintetben hatalmas mérföldkő, ám ha nem játéktörténelmi szempontból nézzük, néhány apróságba azért bele tudunk kötni.

De főlöleges. Aki anno játszott a *San Andreas*szal, már ismeri a sztorit: Carl „CJ” Johnson édesanyját meggyilkolják, így a fiatalembernek Liberty Cityből újra vissza kell utaznia szülővárosába, Los Santosa. A GTA V megjelenése után különösen érdekes visszatérni, és míg szeptemberben az új Los Santosban kerestük a régi nevezetéseket, most fordítva hasonlítottunk. Elképesztő, de minden megmaradt: ugyanúgy vásárolgathatunk, ugyanak-

kora a bejárható terület, és még a forgalom sem lett észrevehetően ritkább. Külön plusz pont a Rockstarnak azért, hogy állíthatóvá tette a forgalom sűrűségét, így a régebbi készülékekkel rendelkezők minimális áldozattal élvezhetik a játékot.

Az egyik meredek pont persze most is az irányítás. A gombok átrendezhetők, mivel azonban átméretezni nem lehet őket, nem fog mindenki megfelelő irányítási módot találni. A *San Andreas* támogatja a külső kontrollereket, aki komolyabban gondolja a mobilos játékot, egyre hízó kínálatból válogathat. Nem tudjuk nem ajánlani a *San Andreas* mindenkinek, aki kompatibilis eszközzel rendelkezik. Elképesztő élmény; ha régen játszottatok vele, azért, ha még új nektek, akkor azért próbáljátok ki.

Paca

Az Android-rovat támogatója a Samsung

- + San Andreas, ahogy először megszerettük
- + felturbózott textúrák
- + támogatja a kontrollereket
- az irányítás még mindig nem elég jó
- láttunk már szebb játékot mobilon

PACA
GTA: San Andreas mobilkészülékeken. Nem kell érvelnem mellette.

88

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

Diablo III: Reaper of Souls - Collector's Edition



Platform PC/PS4
2014. MÁRCIUS 25. Ár 18 990 Ft

GameStar
N/A

Diablo elbukott, immáron sokadszorra. Lelke ezúttal a fekete kőben dühöng, és bosszút akar, amihez partnert is talál. Malthael, a halál angyala meg akarja szerezni a fekete lélekkövet, és szabadjára engedni a benne rejlő sötétséget. Ez számunkra ismét több száz órányi vadul kattingatást, rengeteg zsákmányt és kalandot ígér. Akik a gyűjtői csomagra ruháznak be, mindezek mellé még egy igy készült DVD-t, egy művészeti és egy zenei albumot, továbbá egy Malthael egérpadot kapnak, a játékbeli extrákon felül.

Gran Turismo 6 - Anniversary Edition



Platform PS3
2013. DECEMBER 6. Ár 17 990 Ft

GameStar
80

A PlayStation-rajongók egyik kedvenc sorozata viszatért. Ezúttal nem vicceltek a fejlesztők: 1200 autót pakoltak a játékba, amiket minden eddiginél szabadabban tuningolhatunk. E mellé természetesen új aszfaltcsíkok is járnak, de magunk is alkothatunk versenypályákat, és meg is oszthatjuk azokat. Nincs kérdés, versenyrajongóknak kötelező a spéci kiadás beszerzése. Ez mindjárt ad egymillió játékbeli kreditet, hogy sima legyen az indulás. Jár még húsz exkluzív autó, különleges festéssel. Matricák, ruhák és PSN avatárcuccok várnak az ünnepi csomagban.

Dark Souls II - Collector's Edition



Platform PC/PS3/X360
2014. MÁRCIUS 14. Ár 26 000 Ft

GameStar
N/A

Az utóbbi évek egyik legnehezebb szerepjátéka viszatér, hogy ismét könnyeket fakasszon, és egekbe törő pulzust váltson ki belőlünk már-már teljesíthetetlen kihívásaival. A Dark Souls II semmivel sem lesz könnyebb, de megpróbál jobb lenni elődjénél. Mind a történet, mind az irányítás átláthatóbbá válik, amitől élvezetesebb lesz kalandozni ebben a sötét és új világban. Aki rajong a sorozatért, nem nyúl mellé a gyűjtői dobozzal. A hivatalos zenei lemez, a térkép és a művészeti album mellé egy lovagfigura is jár, ami tökéletes dísz lehet az asztalnak.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

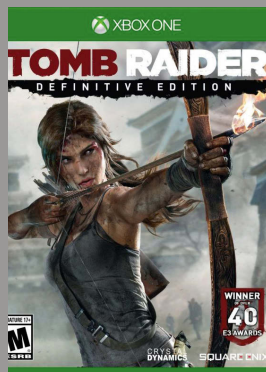
RAMBO: THE VIDEO GAME 2014. FEBRUÁR 21.



A rettenthetetlen akcióhős, John Rambo ismét a képernyőkön keménykedik, ezúttal új film híján egy játékban. A Rambo: The Video Game a tökéletes eszköz a nosztalgiaáshoz: az első három filmet dolgozta fel azzal a különbséggel, hogy ezúttal az írók a kezünk

be adják az irányítás lehetőségét. Ha igazi rajongók vagytok, rendeljétek elő a játékot, mert ha így tesztek, egy ajándék bobbleheadfigurát is kithettek majd az asztalra.

TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION 2014. JANUÁR 31.



A Tomb Raider sorozat parádés újraindulása után az átforgalmazott Lara Croft a next-gen konzolokra is ellátogat a Definitive Edition jóvoltából. Már akkor sem volt egyetlen rossz szavunk sem a látványra, amikor Xbox 360-on vagy PS3-on játszottunk vele, de az új gépe

ken elképesztő grafika vár majd ránk, ami mellé ráadásul megkapjuk az összes megjelenő DLC-t, az előrendelőknek pedig még egy gyönyörű művészeti album is jár a next-gen kalandok mellé.

BUDGET MEGJELENÉSEK



RAYMAN LEGENDS 2250 FT

Rayman és barátai arra ébrednek, hogy nincs minden rendben gyönyörű, vicces, kihívásokkal teli világukban, melyben már fillérekért elkalandozhattok.



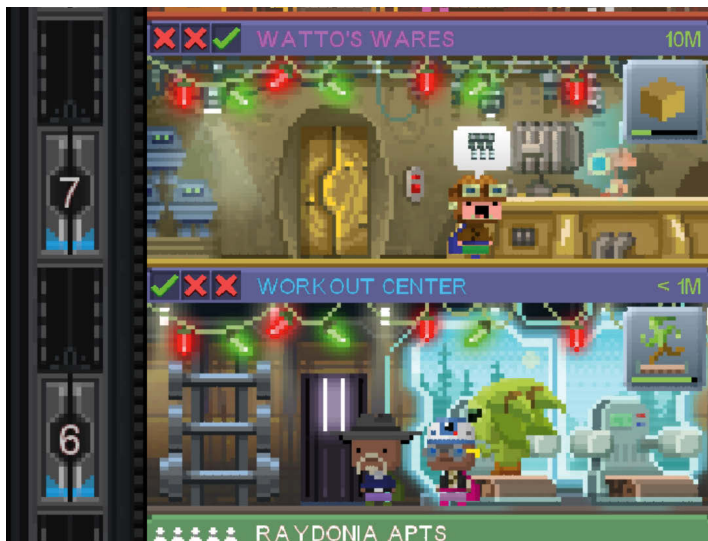
PAINKILLER: HELL & DAMNATION 3150 FT

Daniel Garner véráztatta történetének HD változatában ismét megjárjuk a poklot, és szétlövünk minden ott lakót, aki csak csúnyán néz ránk. Szintiszta akció, akár coopban is.



DEAD SPACE 3 3900 FT

Isaac Clarke szenvedései nem értek véget. A ránk váró fagyos terepen, a borzalmas történetek közepette az időjárás lesz a legkedvesebb hozánk. De a hónap legalább nincsenek csápjai.



Halálcsillagocska STAR WARS: TINY DEATH STAR

INFO Kiadó LucasArts Fejlesztő NimbleBit Platform iOS, Android, Windows Phone, Windows 8 Röviden A Disney első Csillagok háborúja játéka megmutatja a birodalom cuki oldalát. PEGI 3+

MOZIFILMEK ALAPJÁN AZT HIHETTÜK, HOGY A GALAKTIKUS BIRODALOM EGY ERŐSEN HIERARCHIKUS ÉS FASISZTA TÁRSADALOMRA ÉPÜL, Ahol az egyéni szabadságnak még az írmagját is kiirtották. A Disney azonban árnyalja a képet első *Star Wars* játékában, és megmutatja a totalitárius diktatúra emberi oldalát. A halálcsillagon szolgáló katonák ugyanis hús-vér élőlények, akik reggelente szeretnek kávézni, meleg, kék tejet szűrcsölni, majd munka után szálkásítani a fitnesszteremben, караokézni a haverokkal, vagy megnézni egy jó Disney-klasszikust a helyi moziban, hogy optimális esetben a házasságtörő-terem meglátogatása után tovább gyarapítsák Darth Vader népét. A *Tiny Death Star* játékban pontosan a felsorolt igényeiket kell kielégíteni; mivel a történet alapján Palpatine császár nem tudja többé finanszírozni az építkezést, úgy dönt, hogy annak önfenntartóvá kell válnia, azaz egy kis kapitalizmust csempészve a Halálcsillagba, nekünk kell rentábilissá tenni a munkákat úgy, hogy közben az ártatlan bolygók teljes megsemmisítéséről sem szabad megfeledkezniük. A programon belül ennek megfelelően éttermeket, boltokat, szórakoztató létesítményeket és más szolgáltatásokat kell építenünk, majd benépesítenünk elérve, hogy a vásárlók minél elégedettebbek legyenek, és így a lehe-

tő legtöbb pénzt hagyják a kasszájánál. Az építkezés szintről szintre történik, pont úgy, ahogy a fejlesztő NimbleBit *Tiny Tower* játékában; itt annyi a különbség, hogy a körítést a *Star Wars* univerzum adja. A játék 8 bites grafikája és zenéje jó választás mindehhez, nem különben a számos ismerős karakter és helyszín átültetése. Valóban egy rendkívül szórakoztató játékot tölthetünk le teljesen ingyen, ám hamar elillan a varázsa. A monoton játékmenet miatt ugyanis könnyen unalmassá válik, pláne hogy egy plusz szint felhúzása nem jelent túl sok motivációt a folytatáshoz. Ezt tetőzi még az in-app vásárlás, amire viszonylag hamar rákényszerít a játék, és emiatt könnyen elkölthetünk pár ezer forintot, ha nem vagyunk elővigyázatosak.

hmlonarij

- + aranyos 8 bites grafika
- + jó háttérzene
- + ingyenesen letölthető
- drága in-app kiegészítők
- erőforrásigényes
- hamar unalmassá válik

HMLONARJ
Jöhet a szuperlézer!

70



Ingyenességre átkozva DUNGEON HUNTER 4

INFO Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft Platform iOS, Android, Windows Phone, Windows 8 Röviden Talán a legjobb mobilos Diablo-klón, mégsem ajánljuk. PEGI 12+

TÖRTÉNELEMLECKEKÉNT IS ÉRTELMEZHETŐ A DUNGEON HUNTER 4 FINANCI-

ÁLIS MODELLJE: a középkorban a tehetősebbeknek volt pénzük páncélra, egy hatékonyabb fegyverre, netán lóra is, míg a parasztok szinte a munkaeszközeikkel vonultak háborúba, nem csoda, hogy általában a szegényebb rétegek húzták a rövidebbet. Ugyanez az elv érvényesül a Gameloft játékban is, mivel ha az egyébként ingyenesen letölthető applikáción belül hajlandók vagyunk fizetni, akkor biztosíthatjuk gyors fejlődésünket, ellenkező esetben pokoli nehéz dolgunk lesz.

A játékban megszerezhető arannyal ugyanis nem vehetjük meg a legjobb felszereléseket, nem gyorsíthatjuk fel a fejlődésünket, illetve tárgyaink fejlesztését, ám a legnagyobb gond az, hogy az életerő-elixíreket is csak pénzért kapható gyémántokkal szerezhethetjük be, vagy – online kapcsolat mellett – várunk három órát, amíg kapunk egy „energialt”. Mivel sokan nem szeretnek fizetni, a játékban jobbra csak várakozni fogunk, és akkor is lehet, hogy hiába, mert bármikor ránk törhet egy olyan szörnyhorda, amelynek legyőzéséhez legalább két életerőitalra lenne szükségünk. Szóval ha telepítjük az appot, és nem veszünk gyémántot, akkor készülünk fel a hosszas várakozásokra és boszszankodásokra.

Nagy kár érte, mert talán az eddigi legjobb mobilos hack'n'slash RPG játékról beszélünk, ami már-már PC-s grafikát, összetett karakterfejlesztést és hatalmas bejárható területet kínál. A játék elején ráadásul négy kasztból választhatunk (katona, kétkezes karddal hadonászó harcművész, varázsló és íjász), amelyek eltérő képességekkel, tárgyakkal és fejlesztésekkel rendelkeznek. A *Dungeon Hunter 4* ráadásul multiplayer üzemmóddal is rendelkezik, így akár csoportosan is írthatjuk a hordákat, vagy éppen boszszankodhatunk. Nagy ívű történetre azonban ne számítsunk, egyszerű, mint egy faék, egyáltalán nem izzadtak meg vele a Gameloft forgatókönyvírói. Ám még e hiányossága mellett is igazi mobilos klasszikus lehetne, ha pénzért adnák, minimális játékon belüli fizetéssel.

hmlonarij

- + látványos grafika
- + négy választható kaszt
- + összetett játékmenet
- végtelenül egyszerű történet
- in-app vásárlások sulykolása
- ingyenesen pokolian nehéz

HMLONARJ
Igazi pénznyelő.

73

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.



THE WALKING DEAD: SEASON TWO

GS 2014. JANUÁR – 79%
6900 FT

A Telltale nagy sikerű kalandjáték-sorozatában ismét a túlélés a cél. A zombi-apokaliptiszis közben régi ismerősök térnek vissza, és új barátok vesznek el.



F1 2013

GS 2013. OKTÓBER – 80%
8990 FT

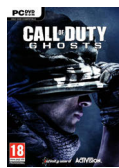
Ismét versenybe szállhatnak a száguldó cirkusz rajongói. Új játékmódok, továbbfejlesztett fizika, intelligensebb ellenfelek várják a versenyzőket.



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 kószot vagy rendet teremtünk 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 földönkívülőkkel.



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

Niin, a memóriatolvaj emlékei nélkül ébred. Egy rejtélyes idegen segíti egy személyes hadjáratát, hogy visszaszerezhesse, amit elvettek tőle.



GRAND THEFT AUTO V

GS 2013. OKTÓBER – 99%
16 990 FT

A Rockstar sikersorozata visszatért, hogy egy szinte tökéletes játékkal tarolja le a tavalyi szezon. Több száz órányi szórakozás vár Los Santosban.



GRID 2

GS 2013. JÚNIUS – 81%
12 990 FT

Öt évvel az első rész után végre megérkezett a folytatás. Ismét gyönyörű helyszíneken száguldozhatunk a World Series Racing keretei között.



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 kockából épült New Yorkban.



FIFA 14

GS 2013. SZEPTEMBER – 90%
13 990 FT

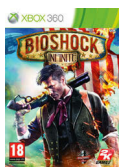
Ismét friss verzióval jelentkezik sokak kedvenc sportjátéka, ami drasztikus újítások nélkül, friss tartalommal igyekszik fenntartani a lelkesedést.



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 tisztelét tette a videójátékok világában is, és bár a kaszabolásban sok újdonságot nem mutatott, de legalább jót mulattunk beszélésain.



BEYOND: TWO SOULS

GS 2013. OKTÓBER – 89%
15 990 FT

A Heavy Rain alkotóinak új játékában egy elsőre ártatlannak tűnő lány, Jodie életútját kísérjük végig, ami különösen izgalmas, szellemtársának hála.



PES 2014

GS 2013. OKTÓBER – 85%
13 990 FT

Ahogy vetélytársa, úgy a PES is újdonságokkal készült idén őszre. Az új verzió szebb, jobb és tartalmasabb, mint elődei. Idén is nehéz lesz a döntés.



GRAN TURISMO 6

GS 2014. JANUÁR – 80%
15 990 FT

A Gran Turismo sorozat hatodik része megmutatja, hogy korai temetni a PS3-at. Elképesztő sebesség tuningolható autókkal, új, gyönyörű versenypályákon.



DIABLO III

GS 2013. SZEPTEMBER – 90%
14 990 FT

A PC-s diadalmenet után most konzolokon hódít a Diablo III. Újratervezett irányítás, offline játék és helyi multi garantálja az ébren töltött éjszakákat.



TALES OF XILLIA

GS 2013. AUGUSZTUS – 87%
13 500 FT

Rieze Maxia világot komoly veszély fenyegeti. A katonaság olyan szellemekkel játszadozik, akik elpusztíthatják az univerzumot. Ideje rendet vágni.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Tomb Raider: Definitive Edition
Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Thief

január 31.
február 14.
február 20.
február 28.

Castlevania: Lords of Shadow 2
South Park: The Stick of Truth
Titanfall
Dark Souls II

február 28.
március 6.
március 13.
március 14.

Infamous: Second Son
Diablo III: Reaper of Souls

március 21.
március 25.

Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

HARDVER

2014 GPU (MXM design)

Nvidia Maxwell februárban?

Úton a (nem is annyira) új GeForce-ok

	N15E-GX-A2 GTX-880M +8GB	N15P-GT GTX-870M +6GB	N15P-GX GTX-860M +4GB
P570WM	✓ SLI Feb. 2014		
P37xSM-A	✓ SLI Feb. 2014		✓ SLI Feb. 2014
P17xSM-A	✓ Feb. 2014	✓ Feb. 2014	✓ Feb. 2014
P15xSM-A	✓ Feb. 2014	✓ Feb. 2014	✓ Feb. 2014
P151SM-A		✓ Feb. 2014	
P151SM1-A			✓ Feb. 2014

Világosan kiderül a Clevo roadmapjából, hogy februárban megérkezhetnek az Nvidia legújabb mobil lapkái. A kérdés csupán az, hogy a GeForce GTX 850M, 860M, 870M és 880M, illetve a GT 840M teljesen új vagy csak továbbfejlesztett, magasabb órajelű lapkák lesznek-e? Az optimistább felvetés szerint a 4, 6, valamint 8 GB memóriával felszerelt

860M, 870M és 880M modellek a GK104 utódjának számító Maxwell architektúrára épülnek, és a megszokott 28 nm-es gyártástechnológiával készülnek. A másik elképzelés a Clevo interneten közzétett útitervében látható besorolásokra alapoz. Az N15E, N15P és N15S a gyártó általános jelölései a jelenleg futó Quadro lapkákra vonatkoznak,

így az ezen kategóriákba besorolt új GT-k és GTX-ek csupán a már meglévő termékek új elnevezései. Bár a februári megjelenés miatt nem biztos, hogy gyökeres változásokra számíthatunk, még az is elképzelhető, hogy az esetleges, Maxwell architektúrán alapuló lapkák a fent bemutatott mobilfelhozatalon kívül érkeznek majd.

Radeon R7 260

Az év első AMD VGA-ja

Szinte teljesen lecserélte eddigi grafikus kártyáit az AMD, az új felhozatal egyik utolsó elemeként a Radeon R7 260-at is bemutatották a nagyközönségnek. Az új VGA az Nvidia GeForce GTX 650 családjának ellenfele lesz, paramétereiben pedig az R7 260X-re hajaz, kissé lebutított változatban. A Bonaire cGPU-ra épülő újdonság 1 GB, 6 GHz-es óraje-

len üzemelő GDDR5-ös fedélzeti memóriát kapott. Az UVD 3.2 gyorsító-nak hála a 4096×2160-as felbontású videókkal is szépen megbirkózik az R7 260, illetve kezeli az Eyefinity technológiát, lehetővé téve akár hat monitor egyidejű használatát. A PCI Express 3.0 csatlakozót igénylő új, 1 GHz magórajelű Radeon a Mantle API-t és a TrueAudiót is ismeri, a



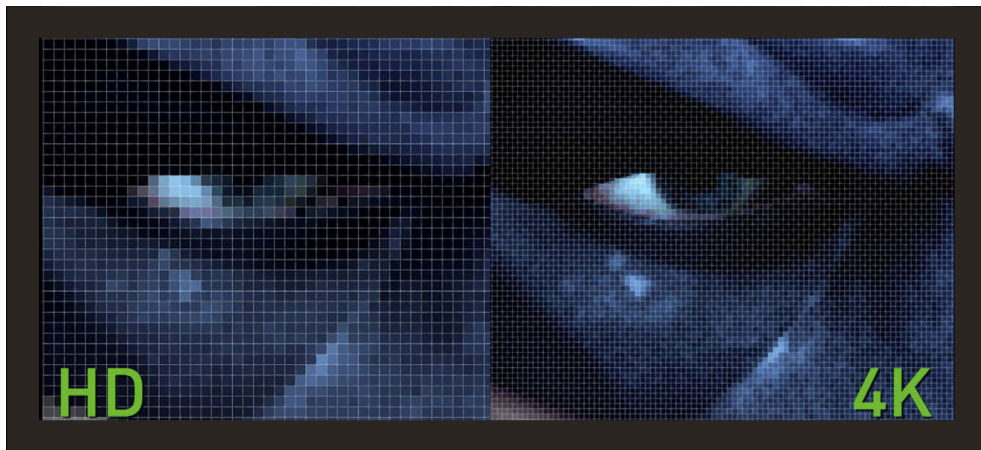
támogatott felületekből pedig többek között a DirectX 11.2 és az OpenGL 4.4 érdemel említést. Amikor nincs szükség nagy teljesítményre, a fogyasztás 20 W alatt marad,

a ZeroCore mód pedig még ezt is tovább csökkentheti akár három watt-ra. A Radeon R7 260 január közepén érkezik az üzletkebe igen kellemes, 109 dolláros áron.

AU Optronics panelek

Olcsó 4K-s monitorok

A jelenleg irtózatosan drága 4K-s monitorok olcsóbb verziói megérkezhetnek 2014-ben, ugyanis az AU Optronics is belefog az ultra HD LCD-panelek gyártásába. Két 27 és két 32 hüvelykes szériával indítanak, felbontásuk egységesen 3840×2160 képpontos, és mivel az AHVA technológiára építenek, 1000:1 kontrasztarány és az átlagnál szélesebb betekintési szög is elvárható tőlük. A négy új termékcsaládból kettő az sRGB, kettő pedig az Adobe RGB színteret fedi le, színcsatornánként akár tíz bit adat megjelenítésére is képesek lesznek. Az AU Optronics 2014 első felében indítja meg a sorozatgyártást, a második negyedévben pedig már valószínűleg kaphatók lesznek az új ultra HD-panelekkel szerelt 4K-s monitorok is, a jelenleginél az ígéretek szerint kedvezőbb árakon, elsőként várhatóan a tajvani és koreai gyártók kínálatában.



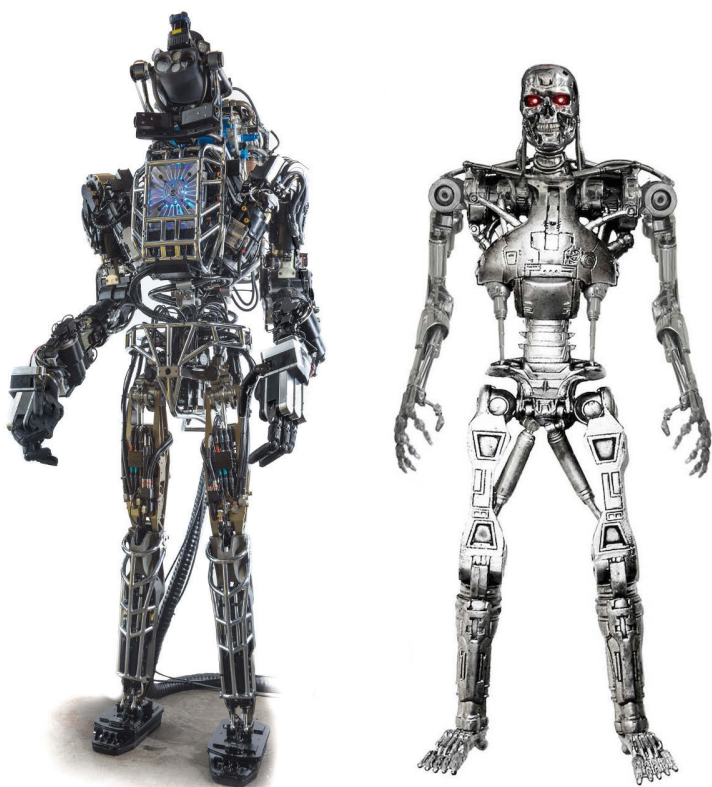
Gyorsabb és biztonságosabb a Firefox

A Mozilla gondolt a biztonságunkra

Kifejezetten fontos csomag lett a Firefox legújabb frissítése, amiben a böngésző gyorsasága mellett a felhasználók biztonságára is ügyeltek. Mindenképp kevésbé megterhelő a gépnek, hogy az új verzióban már nem töltődnek be automatikusan a weboldal Java-elemei és a nem látható képek, de

a JPEG formátumú piktúrák tájolása is javult. Mivel már nem alapértelmezett a Java-bővítmény, a biztonsági részekből is kevesebb lesz, a kártevők így nehezebben férhetnek hozzánk. Frissült és bővült a Content Security Policy, a Firefox Password Managernek pedig lehetősége lesz szkriptek által ge-

nerált jelszómezők támogatására. A fejlesztők előtt új távlatok nyíltak, a legfrissebb verziójú androidos és linuxos változatokban pedig szintén van néhány újítás.



Skynetet épít a Google?

Robottervező céget vett az óriásvállalat

Szélesre tárta robotikai kutatásainak kapuját az utóbbi néhány hónapban a Google: hat kisebb robottechnológiai foglalkozó cég felvásárlása után bejelentette a Boston Dynamics nevű, hadiipari gyártásban is érdekelt társulás bekebelezését, ismeretlen áron. A Boston Dynamics a Massachusettsi Állami Egyetem egyik tanszékéből nőtt ki, 1992-ben alapította Marc Raibert professzor. A cég az amerikai szárazföldi haderővel, a haditengerészettel és a tengerészgyalogsággal is szerződésben áll, a fenntartáshoz szükséges fedezetet nagyrészt a DARPA, a Szövetségi Védelmi Minisztérium ha-

diipari fejlesztésekért felelős intézménye biztosította. A Boston Dynamics eddigi kilenc robotja közül a legismertebb a BigDog nevű négy lábú kreáció, amely roppant fejlett egyensúly-érzékeléssel rendelkezik, és akár több kilogrammos súly is képes elhajtani, a Cheetah nevű alkotás névadójához hasonlóan futásban jeleskedik, nem kevesebb, mint 46 km/h-s sebességgel fut. A WildCat leginkább egy teherhordó öszvérre hasonlít, és 180 kg-os teherrel megpakolva is jól boldogul nehéz terepen, az Atlas pedig egy emberszabású android, ami igencsak jövőbe mutató fejlesztésnek tűnik.

Miben lakjon a gépem?

Minőségi számítógépházak 30 ezerig

SZINTE AZ UTOLSÓ KOMPONENS A SZÁMÍTÓGÉPHÁZ, AMIRE EGY GAMER SZÍVESEN KÖLT, PEDIG HOSSZÚ TÁVON NAGYON IS KIFIZETŐDŐ EGYSZER MINŐSÉGI HÁZBA FEKTETNI.

Elmúltak azok az idők, amikor csak egyszerű fehér és fekete lemezházakat lehetett kapni, és a gépeket maximum a disztribútor matricája különböztette meg egymástól. Manapság már szinte mindent megvehetünk, csak pénz kell hozzá, és persze tudni kell választani, mert olyan hatalmas a kínálat, hogy ember legyen a talpán, aki dönteni tud. Ebben segítünk: összeállításunkban hét típust mutatunk be, melyek eltérő igényekre és eltérő árkategóriában kínálnak jó alternatívákat.

GÉPHÁZVÁLASZTÁS A GYAKORLATBAN

Mielőtt lecserélnénk számítógépházunkat, vagy új rendszerünkhöz választanánk egyet, érdemes pár kérdést tisztázni magunkban a helyes döntés érdekében. Elsőként határozzuk meg a funkciót, amire használni szeretnénk, és a méretet. Egy gamergépnek teljesen más feltételeknek kell megfelelnie, mint egy hétköznapi multimédiás PC-nek

vagy egy főként szórakozásra használt, csendes HTPC-nek.

A méret minden esetben fontos, úgy válasszunk házat, hogy kalkuláljuk bele jelenlegi és jövőbeli rendszerünk méreteit, főként az alaplap szabványát és a táp méretét. Érdemes ATX rendszerben gondolkodni, mert egy kisebb gépházba már nem lehet nagyobb alaplapot tenni, fordítva viszont működik a dolog a na-

gyobb hely és az összetett furatkínálat miatt. A legkritikusabb pont ezen felül általában a grafikus kártya, ami manapság 28-29 centi hosszúságú szörnyetekben is kicsúcsosodhat, így ezt mindenképpen tartsuk szem előtt, illetve azt is, hogy később akár még ennél nagyobb kártyák is elképzelhetőek. Érdemes olyan házat nézni, amiben eleve van kellő hely, vagy esetleg kiszedhető a me-revlemezkeret, és így plusz értékes centiket nyerhetünk később.

A bepakolható 2,5 és 3,5 colos bővítőhelyek száma is fontos, bár manapság már minden gépbe befér négy-öt ezekből, így – hacsak nem adatszervert építünk – erre kevésbé kell nagy hangsúlyt fektetni. Az viszont fontos, hogy a gépünk jól szellőzzön, és a levegőcirkuláció is rendben legyen, megfelelő számú ventilátorról gondoskodjunk, vagy legalább úgy válasszunk, hogy később csak be kelljen szerelni őket a bővítőhelyekre. Érdemes a folyadékűtés lehetőségén is elgondolkozni, mivel a legtöbb közép kategóriás ház már támogatja a radiátorok és a csövek kivezetését, de az eltérő méretek miatt itt is pontosan, átgondoltan válasszunk. Kényelmi funkciók terén lehetőleg mosható porszűrős modelleket keressünk, mert a tisztítás is nagyon fontos. Egyrésztől csúnyán néz ki mondjuk egy plexiablakos ház poros belsővel, másrésztől a gépbe jutó szennyeződés a mozgó alkatrészek gyilkosa is lehet.

Ezen felül a csendes működés is fontos, bár meg kell jegyezni, hogy általában a gépek többsége igazán terhelés alatt hangos a GPU kategóriájától függően. Ezen egy extra jó hangszigetelésű ház tud igazán segíteni, viszont figyelni kell arra, hogy a szellőzés is megfelelő legyen, és el tudjuk vezetni a bent képződő hőt. Végezetül praktikusági szempontokat is vizsgáljunk: lehetőleg a csavarhúzómentes oldallap-eltávolítást, a gyorsan oldható meghajtókereteket és a kábelrendező alagutakat tartjuk szem előtt, hiszen egy rendezett gépbelső nemcsak esztétikus, de javítja a rendszer hűtési képességét is.

JÓL FELSZERELT SZÁZADOS: COOLER MASTER CENTURION 6

A Cooler Master több mint egy évtizede stabil szereplője a hűtőrendszer-, táp- és számítógépház-piacnak, így nem meglepő, hogy a Centurion sorozat is egy kelőően kiforrott termék lett. A hatodik generációs ház egy tipikus közép kategóriás példány, azaz épp csak valamivel kerül többre húszezer forintnál, cserébe viszont el is kényeztetni tulajdonosát egy sor kényelmi funkcióval. Külsőleg főként a komorabb és visszafogottabb stílust kedvelőknek jöhet be a főleg ATX formátumú alaplapokhoz tervezett ház, amelynek homogén megjelenését egyedül az előlap két oldalán látható ezüst betét töri meg. Ezen található a bekapcsoló- és a reset gomb is pici kék LED-



Cooler Master Centurion 6

MIT TUDNAK A CSÚCSMODELLEK?

A számítógépházak között is létezik a Rolls-Royce kategória, ami a százezer forintnál drágább gépházakat jelenti. Ebben a szegmensben már az összes létező extrát megkapjuk, a 110 ezer forintos Corsair Obsidian 900D is egy ilyen igazi luxus-Godzilla. Összesen kilenc 3,5"-os és négy 4,25"-os slot található benne, a behelyezett meghajtókat három elülső 120 mm-es és egy hátsó 140 mm-es ventilátor hűti. A rendszert további vízhűtéssel fejlethetjük meg némi plusz pénz befektetésével, sőt összesen akár 15 ventilátort is beépíthetünk, így a végső árcédula elérheti a kétszázezer forintot is. A masszív acél és alumínium vázra épülő monstrum plexi oldallapot, extra komoly szigetelést, kábelrendezőket, trükkös megoldások tömkelegét és öt radiátorögzítési pontot kapott. Szerelése pedig olyan könnyű, hogy akár egy nagymama is elboldogulna vele szerszám nélkül is.



fénnyel, ami a működést jelzi. Az előlapon két-két USB-portot és a hang ki- és bemeneteket találjuk.

A gép a szellőzést tekintve jól vizsgáljuk, bár csak elől és hátul találunk egy-egy beépített ventilátort, az oldalsó és felső rész két 120 milliméteres ventilátorral bővíthető. A táp itt is alul helyezkedik el, és mivel nem egy hatalmas gépházról beszélünk, a tápkábelek is kényelmesen elvezethetők az alaplapögzítő lemez mögött. A szerelés egyébként elég egyszerű, sajnos az oldallap levételénél nem fogjuk megúszni a csavarhúzó előbányászását, belül viszont mindent kézzel szerelhetünk.

A belső tér elég nagy, a HDD-ekre kivételével pedig a hatalmas méretű VGA-kat is betuszkolhatjuk.

Van mód folyadékhűtésre is, de a gépház tetejébe nem fér be egy komolyabb rendszer, csak egy kisebb, kompaktabb megoldás; szerencsére ilyen is található a Cooler Master kínálatában. Akik otthon szervergépet építenek, azoknak is jó választás lehet, mivel hét darab 3,5"-os hely lett kialakítva benne, valamint átalakítók segítségével ebből két helyre négy 2,5"-os SSD meghajtót is bepakolhatunk, a három 5,25"-os helyről nem is beszélve.

A HŰTÉSSPECIALISTA: ZALMAN Z9 PLUS

A szintén hűtési megoldásairól híres Zalman a Z9 Plus modelljével nem a legfiatalabb versenyző, jó három éve már a piacon van, sikeressége miatt viszont még mindig kedvelt és gyártott midiház. Ebben közrejátszik az igen jó ár-érték arány: ezért a középkategóriás példányért csupán 16 ezer forintot

Zalman Z9 Plus



kérnek el, ami a szolgáltatókat tekintve korrekt ár.

A dizájn itt is fekete, letisztult, van benne egy kis gamer életérzés, főként a Z betűt formázó előlapja és az oldalsó plexiablak miatt, ami a levegőt is beengedi.

Az összesen akár hét ventilátornak is helyet adó ház belülről is fekete, szerelése pofonegyszerű: a nagy fejű, kézzel lazítható csavaroknak hála az oldallap bármikor gyorsan lekapatható. Gyárilag négy kék fényű ventilátort kapunk, egyet elől, egyet hátul, felül és oldalt, de került bele még két porszűrő is, ami igen hasznos egy nyitott oldalú háznál. Extrák közül érdemes megemlíteni a folyadékhűtő-kompatibilitást, valamint a praktikus előlapot. Itt ugyancsak négy USB 2.0 szabványú port található, viszont van hang ki- és bemenet, ventilátorfordulat-szabályozó és egy digitális hőmérséklet-kijelző, ami pirosan világít. Belső elrendezése logikus, kézzel szerelhető HDD-megoldása van, és 3 az 1-ben kerettel SSD-t is pakolhatunk bele. Egyedül a kiserelhető HDD-ekre két hiányoltuk, ami miatt fűrészelés nélkül maximum 290 mm hosszú VGA-ban gondolkozhatunk. Működés közben nem a legcsöndesebb ház a négy ventilátor miatt, azonban a rezgéseket szépen elnyeli a gumibakoknak köszönhetően, bátran ajánlhatjuk a házat átlagos számítógépek számára is, melyeknél fontos a jó hűtési teljesítmény, és a külső sem utolsó szempont.

A NAPPALIBA EZ VALÓ: SILVERSTONE GD04B GRANDIA

A SilverStone házait soha nem az átlag PC-felhasználó választotta, a gyártó kifejezetten a HTPC szegmenst célozta meg minőségi, szállúzott csi-szolt alumínium termékeivel. Nincs ez másként a GD04-nél sem, ami főként azoknak ajánlható, akik a nappaliban vagy egyéb jól látható helyen szeretnék tudni gépüket. A ház leginkább egy erősítőre emlékeztet minket, hűtési megoldása is kicsit másként működik a fekvő kialakítás miatt, hiszen itt két oldalról történik a hideg levegő beszívása, míg a forró levegő ér-



SilverStone GD04B Grandia

telemszerűen hátul távozik. Emiatt pakolhatunk a tetejére, akár a monitort is rátehetjük. A méretes gumitalpak elősegítik a csendes, rázkódásmentes működést, ami házimoizizáskor kifejezetten kifizetődő lesz, érdemes tehát ezekbe a rendszerekbe eleve passzív megoldásokat szerezni, ami persze a VGA-ra is kiterjedhet. Ebben társ a három beépített extra csöndes, 120 mm méretű rendszerhűtő ventilátor is. Persze komolyabb grafikus rendszert is bepakolhatunk, van hely a szélesebb és nagyobb kártyák számára, de előtte azért érdemes a hosszúságot is leellenőrizni, mert a házat nem kifejezetten erre tervezték. Ez igaz a CPU-hűtőre is; az optikai meghajtó beszerelésével már jelentősen leszűkül a választható típusok köre, érdemes itt is nagyon körültekintően megtervezni a gép komponenseit, és ellenőrizni a méreteket.

A SilverStone sok kompromisszumra kényszeríti az embert, de a kompakt méretért és az extra megjelenésért érdemes szenvedni – persze csak annak, aki tényleg a nappalijába szeretne egy szórakoztatóközpontot építeni.

MINDEN GAMER KEDVENCE: THERMALTAKE URBAN S31

A Thermaltake háza egy tipikus felső kategóriás gamerház; nem olcsó ugyan, de érdemes megfizetni a kicsit magasabb árát, mert cserébe a lehető legtöbb extrát itt kapjuk. A fekete szálhúzott előlap elrejtja a kíváncsiskodó szemek elől az optikai meghajtót, plusz a hangszigetelésben és a porszűrésben is komoly szerepe van. Porszűrőből egyébként hármat is kapunk, az előlap mellett a gép tetején lévő szellőző és a táp beömlőnyílása is védve van. Ez fontos is, mert a ház oldalról nyitott, és látszik a belső tér egy méretes plexi ablakon keresztül, ami miatt moddereknek különösen jó vétel lehet. Az előlapon összesen négy USB, valamint a hang ki- és bemenet található, a gép tetején pedig többek között a bekapcsoló- és reset gomb. Itt találunk még egy beépített dokkolót, amivel villámgyorsan, hot swap megoldással dughatunk rá keret nélküli külső HDD-t vagy SSD-t.

A belső szerelés itt is nagyon könnyű, csavarhúzóval nem kell bajlódni, a



Thermaltake Urban S31

HDD-t, ODD-t is másodpercek alatt kicserélhetjük egy keret segítségével. A két merevlemezketrec jól kombinálható, akár teljesen ki is szedhetők, így a 29 centinél nagyobb VGA-kból is befér egyszerre akár három is. A táp alul kapott helyet, valamint van mód dupla, 240 mm radiátor méretű folyadékhűtők használatára is.

Aki nem szeretne kukucskálni, annak van mód plexi nélküli, belső hangszigeteléses változatot választania, így még csendesebb lesz az egyébként is halk ház, amibe egyébként igen nehéz belekötni, jól kialakított és összerakták.

HORDOZHATÓ APRÓSÁG: BITFENIX PRODIGY M

A BitFenix fehér apróságát azok fogják igazán kedvelni, akik nem szeretnék hatalmas házat, helyette egy fehér, szexi, már-már Mac-szerű gépet képzelnek el az íróasztalukon. A gépház éppen ezért nem is túl nagy, microATX formátumú rendszerekben kell gondolkodni, ami szerencsére manapság már nem jár komolyabb kompromisszumokkal, durva gamerrendszereket is össze lehet építe-

ni. A ház kialakítása elég egyszerű, a két fűlszerű láb és a tetőn található párja nemcsak esztétikai funkciókkal bír, de a könnyű szállításban is komoly szerepük van, ami miatt LAN-partikra járók számára is különösen ajánlható.

A Prodigy M előlapján nem találunk semmi sallangot, az optikai meghajtót építhetjük ide, a bekapcsológombot és a hang ki- és bemenetet vagy a két előlapi USB 3.0-t a jobb oldalon kell keresni. Ez a megoldás kicsit fura, a gép elhelyezésénél mindenképpen figyelembe kell venni, hogy a könnyű csatlakoztathóság és bekapcsolás miatt tőlünk balra kell majd tennünk. A belső kialakítás rendben van, méretéhez képest egész nagy a hely benne, négy 3,5"-os slot is elérhető, de ha az SSD-kben hiszünk, azokból hármat is belepakolhatunk. Ehhez az oldalsó merevítőlapokat kell igénybe venni, amire felpattinthatók függőleges állásban a meghajtók, ezáltal a gépben nagy szabad tér marad egy komolyabb CPU-hűtő vagy folyadékhűtés számára.

Amennyiben lemondunk az optikai meghajtóról, akkor a felül található PCI-E-

KIS HÁZ, EGYENLŐ LASSÚ VGA??

Sokan nem tudják, de egy kis méretű asztali gépből – legyen szó HTPC-ről vagy Barebone-ról – is komoly játékteljesítményt hozhatunk ki annak ellenére, hogy látszólag nem megoldható egy harminc centis VGA beszerelése. Szerencsére ma már elterjedtek a spéci – akár SLI- és CrossfireX-támogatású – microATX alaplapok, így például egy MSI Z87M Gaming lappal akár új Haswell rendszerünket is megépíthetjük, amibe egészen törpe grafikus vezérlőt is bepakolhatunk. A speciális minikártyák már nem csupán a 10-15 ezres belépőszintet képviselik, itt van például a Asus GeForce GTX 760 DirectCU Mini 2 GB, ami csak méretét tekintve tűnik aprónak, tudását nézve egyenértékű normál méretű testvérével. Ezek a kártyák persze ritkábbak, és a csúcsváltozatokat továbbra sem miniatürizálják, de akinek a pénztárcája eleve csak a középkategóriát engedi meg, elgondolkozhat egy ilyen helytakarékos megoldáson is.



KATONÁS GÉPHÁZ: ANTEC GX700

Az Antec gépe igazi csemege a számítógépház-piacon, hiszen a hagyományos, már-már unalmas fehér és fekete dizájn helyett a tervezők military stílusban tervezték meg a GX700-ast. A fekete és zöld katonai színeket erősíti a méretes piros bekapcsológomb, a fekete drótpöccökkel kioldható meghajtókeretek és a gépház tetején található fedéllel ellátott ventilátorvezérlő. Itt kapott helyet egy fém aljzatban például az USB-s kivezetés, és a fontosabb hangcsatlakozók is ide kerültek.

Az egész ház nagyon hangulatos, tényleg olyan, mint egy hadigépezet, de e mellett a minőségre és a jó szerelhetőségre is nagy hangsúlyt fektetett a gyártó. A már említett fém keretek mellett mosható porszűrőt is kapunk, valamint kézzel is lecsavarozható elő- és oldallapot. A rendszer hűtéséről két 14 centis felső és egy 12 centis hátsó ventilátor gon-



BitFenix Prodigy M

Termék	Web	Ár	Értékelés	Alaplap mérete	Táp elhelyezkedése
Thermaltake Urban S31	thermaltake.com	25 000 Ft	90%	ATX, microATX	Alsó
AeroCool XPredator X3 Evil Black	aerocool.com.tw	31 000 Ft	90%	ITX, ATX, microATX	Alsó
Cooler Master Centurion 6	coolermaster.com	22 000 Ft	76%	ATX, microATX	Alsó
Zalman Z9 Plus	zalman.com	16 000 Ft	76%	ATX, microATX	Alsó
Antec GX700	antec.com	18 800 Ft	70%	ATX, microATX, mini-ITX	Alsó
BitFenix Prodigy M	bitfenix.com	28 500 Ft	70%	microATX, mini-ITX	Elülső
Silverstone SST-GD04B USB3.0 Grandia	silverstonetek.com	31 000 Ft	56%	microATX, DTX, mini-ITX	Oldalsó



Antec GX700

doszkodik, de emellett még három 12 centist is beépíthetünk, illetve van mód nagyobb folyadékhűtő beszerelésére is az előlap mögé.

A belső kialakítás logikus, itt viszont már nemcsak mini-ATX, de nagyobb ATX alaplapok is beépíthetők, van hely bőven akár hét PCI-E eszköz számára is. Processzorhűtő-választásnál kell szem előtt tartani, hogy maximum 17 centi magas hűtőben gondolkozhatunk, valamint a VGA-kártyáknál is érdemes a 29,3 centis helyre ügyelni, kiszedhető meghajtóketrec hiányában nincs plusz helyünk. Mivel a tápot itt is alulra kell elhelyezni, az alaplap ágakhoz érdemes toldót beszerezni, mert a kábelek alaplap mögötti elvezetése esetén rövidek lehetnek.

DRÁGA, DE DÖGÖS: AEROCOOL XPREDATOR X3 EVIL BLACK

A tesztbe beválogatott gépek esetében ugyan harmincezernél húztuk meg a képzeletbeli határt, az AeroCool XPredator mégis vétek lett volna kihagyni az összeállításból egy kerek ezres miatt. Az Evil Black változat főként

a gamereknek lesz érdekes, a kialakítás nagyon stílusos, mégis kellően vagány, és nem túl hivalkodó. A hatalmas, fekete gépház oldalába egy méretes plexiablak enged betekintést, és itt bizony nemcsak kukkolhatunk, de két ventilátorral a hideg levegőt is beszippantathatjuk közvetlenül a grafikus kártyára.

Az előlapon három külső eszköz kaphat helyet, belül viszont nyolc további slot áll rendelkezésünkre, melyekbe vagy 3,5"-os HDD-eket vagy 2,5"-os SSD-eket pakolhatunk, természetesen komolyabb szerelési

művelet nélkül. A belső kialakítás nagyon okos, itt is alul találjuk a tápot, amit mosható porszűrő véd a kósztól, valamint szépen elrejtjük a kábeleket az alaplap mögé, amit gumifedéllel védett nyílások tesznek még esztétikusabbá. Az X3 nagy, 31 centis VGA-kat is támogat, ezekből akár többet is bepakolhatunk egy komolyabb alaplapba, lévén hogy nyolc beszerelhető PCI-E eszköz számára van hátul kivezetés. A hangulatos alaplap lemezt narancssárgára fújták éppúgy, mint a merevlemezkereteket, a narancssárga ventilátorok pedig különösen hangulatos megvilágítást biztosítanak egy éjszakai játék során. A beépített öt ventilátor tökéletesen cirkuláltatja a levegőt, a gép tetején található ventilátorvezérlővel viszont akár kézzel is beavatkozhatunk ezek teljesítményébe. Hasznos még a külső 2,5"-os dokkoló is, amivel notebook-merevlemezeket vagy SSD-eket tudunk gyorsan beolvasni, mindezt szerelés nélkül.

VÁLASSZUNK ELŐRELÁTÓAN

A magyar piacon becslésünk szerint jelenleg nyolcszáznál is többféle szá-

mítógépház kapható, így ember legyen a talpán, aki meg tudja mondani, melyik a legjobb választás. Igazából nem is lehet, az eltérő igények és pénztárcavastagságok függvényében nehéz tuti befutót mondani, szinte minden házba bele lehet kötni, még egy százezresbe is. Az általunk válogatott számítógépházak a még éppen megfizethető kategóriát képviselik, a legtöbb típust viszont ebben a 15–30 ezres ársávban találjuk, így különösen nehéz a választás. Ne felejtjük el, a méret meghatározása nagyon is fontos, válasszunk tehát úgy gépházat, hogy az az elkövetkező öt-tíz évben biztosan kiszolgáljon minket és a változó platformokat.

Az általunk bemutatott gépházakból a Cooler Master Centurion 6-ost tartjuk ezen szempontok alapján jó vételnek, mivel 22 ezer forintért egy egyszerű, nagy és jó helykihasználtsággal rendelkező típust kapunk. Igaz, nem egy dizájnremekmű, nem ezzel fogunk

kitűnni egy LAN-partin, de akinek a kulcsin a fontos, az válassza inkább tesztyőztesünket vagy ajánlatunkat. Itt izgalmas volt a verseny, fej-fej mellett végzett a Thermaltake Urban S31 és az AeroCool XPredator X3 Evil Black, végül ez utóbbi kapta az Ajánlat díjat. Mindkét gép méretes, pakolhatunk beléjük komoly mennyiségű meghajtót, folyadékhűtésre is fel vannak készítve, és egész sok extrát kapunk általuk a pénzünkért.

A Thermaltake végül azért nyerte el a Tesztyőztes díjat, mert belső tere a VGA-t tekintve picit szabadabban alakítható, lényegesen olcsóbb, és itt még mi magunk szabhatjuk teste, hogy a sötétalapú gépet milyen színvilággal bolondítjuk meg, már ami a világító belső teret illeti. 25 ezer forint ezért a megoldásért szinte ajándék, de aki csak kevesebbet tud rászáni, az is találni fog az összeállításban magának valót, 15-18 ezer forint környékén is elég nagy a kínálat.



AeroCool XPredator X3 Evil Black

Mady

5,25"-os hely	3,5"-os hely	2,5"-os hely	Előlap panel	Folyadékhűtésre alkalmas	Ventilátorok száma	Tömeg	Méret
3	6	1	Két-két USB 3.0/2.0, hang, HDD-dokkoló	Igen	2	7,3 kg	500×206×520 mm
3	8	(8)+1	Két USB 3.0, hang, két ventilátorvezérlő	Igen	5	6,3 kg	533×223×527 mm
3	7	4	Két-két USB 3.0/2.0, hang	Igen	2	6 kg	464,5×481×200 mm
3	5	1	Négy USB 2.0, hang, ventilátorvezérlés, hőfok	Igen	4	7,2 kg	207×464×504 mm
3+1	5	5	Két-két USB 3.0/2.0, hang	Igen	3	6,2 kg	500×200×450 mm
1	2+2	3+2	Két USB 3.0, hang	Igen	2	4,3 kg	250×404×359 mm
1	2	2	Három USB 3.0, hang	Igen	3	5,5 kg	440×150×323 mm

Hibrid tablet megfizethető áron

ASUS Transformer Book T100

EDDIG VISZONYLAG SZÜK RÉTEGNEK JELENTETT MEGOLDÁST AZ ASUS TRANSFORMER-SZÉRIÁJA, HISZEN AZ EBBE TARTOZÓ ESZKÖZÖK 200-250 EZER FORINTOS ÁTLAGÁRON KERÜLTEK A BOLTOK POLCAIRA.

A T100-as modell viszont szakít a hagyományokkal, 139 ezerért kapunk egy teljes értékű Windows 8.1-et futtató tablet-notebook hibridet, ami bár nagyban hasonlít a korábbi drágább modellekhez, azért itt-ott érezhető az olcsósítás. Az anyaghasználat ennek ellenére jó, nem érezni a spórolást, talán csak a hátlap kevésbé kidolgozott, valamint a technikai specifikációkban fedezhetünk fel eltéréseket. A leválasztható billentyűzetdokkolóba például nem került második akkumulátor, de a gép így is képes 8-9 óra működésre masszív használat mellett. A teljesítményért felelős négymagos Atom Z3740 processzor viszont kellően fürge, el lehet felejteni mindazt, amit a netbookkorszakban gondoltunk a korai Atomokról. A rendszert 2 GB RAM szolgálja ki, a 32 vagy 64 GB eMMC tárolóhelyet pedig fillérekből tovább bővíthetjük, ha beszerünk egy microSD-kártyát. A 10,1 hüvelykes kijelző felbontása sajnos nem full HD, csupán 1366×768 pixelt tud felmutatni, cserébe viszont az egész finom, tűzujjas műveleteket is értelmezi az IPS-panel. A retek fényerővel és betekintési szögökkel rendelkező kijel-

ző alatt egy 31 WHr-es akkumulátor lapul, amit tablet és notebook módban is egy kis méretű töltővel is etethetünk. A T100-as rendelkezik mindemellett a legtöbb modern csatlakozóval és csatlóval, hiszen USB 3.0, microHDMI és kétsávú IEEE 802.11a/b/g/n Wi-Fi, valamint Bluetooth 4.0-adapter is került bele. Az extrák között szerepel egy elfogadható minőségű, 1,2 megapixeles előlapi kamera, gyorsuláserzékelő, e-iránytű vagy a tabletjátékokhoz nélkülözhetetlen giroszkóp. A gyártó igyenesen sakkozott a külső és belső felépítéssel, hiszen a gép tömege végül 1,07 kilogrammnál állt meg, ami még pont elviselhető kategória. A mérleg abban az esetben sem mutat többet fél kilónál, ha leválasztjuk az egyébként csak közepes minőségű tapipaddal szerelt dokkolóról, így pedig a legtöbb tízcolos tablettal képes tartani a lépést.



INFO

Forgalmazó:
ASUS Magyarország
Ár: kb. 110 000 Ft
Web: asus.hu

Specifikáció:
10,1" IPS kijelző;
1366×768 felbontás;
Intel Atom Z3740
processzor 1,33 GHz; Intel
HD Graphics grafikus
chip; 2 GB 1066 MHz
RAM; 32 GB tárhely;
microSD-kártyabővítés;
microHDMI, USB 3.0; 1,2
MP webkamera; 31 WHr
akkumulátor, Windows
8.1; 1,07 kilogramm tömeg

Pro:
jó ár-érték arány, hosszú
üzemidő, négymagos
processzor

Kontra:
nincs második ak-
kumulátor, alacsony
képernyőfelbontás

86

650 watt majdnem mindenre elég

Enermax Revolution 87+ 650W

AZ ENERMAX REVOLUTION87+ SZOROZATA A MÉG 2010-BEN BEMUTATOTT PRO87+ ÉS MODU87+ UTÓDJA, MELYNEK LEGNAGYOBB PÉLDÁNYA AKÁR PAKSOT IS KISEGÍTHETNÉ. A teljesítményskálán 550 wattos belépőszinttől indul a modellkínálat, ezt követi a középkategóriás játékgépekbe szánt 650 és 750 wattos változat, a csúcsgépekbe pedig kérhetünk 850 vagy 1000 wattos teljesítményt is. A nálunk járt darab a család legkisebb tagja, de ettől függetlenül egy átlagos gamerháza teljesen elég lehet már a 650 watt is. Az Enermax újdonsága ráadásul megörökölte az előző tulajdonságait, többek között azt, hogy a félig moduláris felépítésnek hála nem kell a főlegesen ágakkal bajlódni, csak annyit csatlakoztatunk rá, ami feltétlenül szükséges. Ez főként a perifériákra igaz, az alaplap ágat továbbra sem tudjuk leválasztani, az ugyanis fixen van bekötve. A praktikus beépíthetőség, a minőségi japán kondenzátorok mellett a család másik legfontosabb tulajdonsága, hogy 20 és 100 százalékos terhelés között is képes a 87-93 százalék közötti hatásfok elérésére,

ami gyakorlati mérés alapján is igazolható. Bár ez látszólag sűrölja már a 80 Plus Platinum tanúsítványt is, igazából csak a 80 Plus Gold jelölés elérésére elég. A szürke és arany színbe csomagolt táp hűtéséért egy hőmérséklet-vezérelt, 13,9 centis Twister

ventilátor a felelős, ami speciális csapágyazása miatt elég halk működésre képes, egy minőségi gépházban nem lehet majd hallani a ténykedését. A gyári adatok szerint ráadásul a ventilátorral száz-ezer üzemóráig nem is lehet gondunk, utána pedig már valószínűleg amúgy is új rendszerre cseréljük a gépünket. A 300 rpm sebesség alacsony szélzajt jelent alapterhelés mellett, ám komolyabb igénybevétel esetén ez az érték a négyszeresére is nőhet, ilyenkor pedig már megjelen a hangja a tápnek, ami miatt szükséges az előbb említett minőségi gépház. Ehhez persze az is kell, hogy az Enermax több 12 voltos ága is terhelésnek legyen kitéve. Az általunk is tesztelt olcsóbb típusok három, a gamerkonfigurációkba szánt drágább változatok pedig négy ágon képesek leadni a teljesítményt.



INFO

Forgalmazó:
Blue Chip
Ár: 38 000 Ft
Web: bluechip.hu

Specifikáció:
650 W teljesítmény; 20 és 100% terhelés között
87-93% hatásfok; 80 Plus
Gold tanúsítvány; 139
mm-es Twister ventilátor;
ErP Lot 6 2013 szabvány;
C6 és Hybrid üzemmód;
24/7 működés; 50 °C
mellett OCP, OVP, UVP,
OTP, OPP, SCP és SIP
védelem

Pro:
jó hatásfok, széles
modellkínálat, 24/7 óras
stabil működés

Kontra:
drága, csak félig modu-
láris felépítés

80

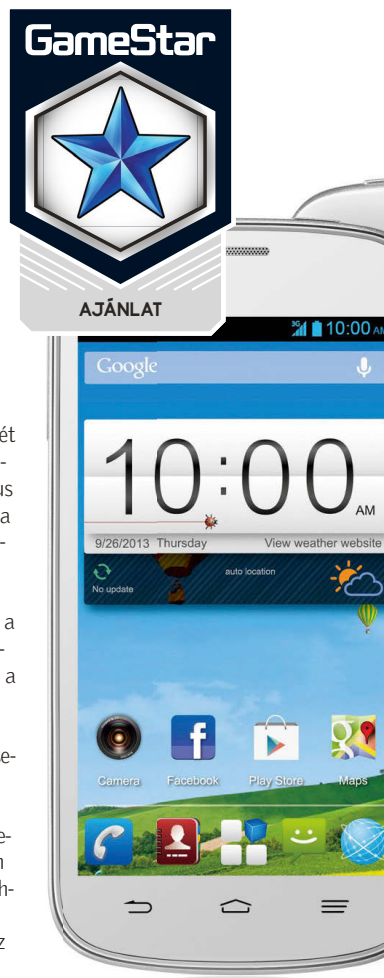
Olcsó androidos alternatíva ZTE Blade Q Mini

MÉG TAVALY ÉV VÉGÉN HÁROM ÚJ BLADE Q TELEFONMODELL JELENTKEZETT A ZTE, AMELYEK FŐKÉNT KÜLSŐ MÉRETÜKBEN ÉS A DIZÁJNBAN, NEM PEDIG BELSŐ FELSZERELTSÉGÜKBEN KÜLÖNBÖZNEK EGYMÁSTÓL. A trió legkisebb tagja, a Mini elnevezésű változat nálunk is megfordult egy rövid teszt erejéig. Ahogy a neve is sejteti, a legkisebb és legkompaktabb Blade modellről van szó, ami férfi és nő felhasználóknak is jó választás lehet, hiszen még pont ideális a mérete, használatkor nem gúvad ki a szemünk, és farmerzsebben is kényelmesen hordható. A készülék előlapján egy négyhüvelykes TFT-kijelző kapott helyet, ami nem dönt ppi-csúcsokat, de a 800×480 képpontos felbontás ebben a kategóriában korrekt megoldásnak tűnik, és fényereje miatt sem kell szégyenkezniünk, az utcán is jól olvasható.

A 125,5×63,9×8,9 milliméteres készülék 115 grammot nyom a mérlegen, ezt a közepes méretű, 1500 mAh-s kapacitású aksinak köszönheti, ami miatt a készülék ugyan nem nyeri el az üzemidőbajnok címet, ellenben

egy-másfél napig elkettyeg intenzív használat mellett. Ez annak is betudható, hogy az Android 4.2.2-t nem egy energiafáradó gépszörny mozgatja, csupán egy jól bevált ARMv7 architektúrájú 28 nanométeres rendszer, a kétmagos Cortex-A7 mindkét magja 1,3 GHz-ig képes felpörögni terheléstől és számítási igénytől függően. A grafikus teljesítmény szintén nem a legcomposabb, a Mali-400MP grafikus chip rendesen megizad egy-egy 3D-s alkalmazás futtatása során, de az 1 GB memóriával párosítva összességében nagyon is meggyőző tud lenni a Blade Q Mini teljesítménye, ebben a „pár tízezres” szegmensben nagyon is jól szerepel a konkurenciával szemben.

Adatainkat alapból egy 4 GB-os belső tárhelyen tarthatjuk, illetve a microSD-kártyahely segítségével akár plusz 32 GB-ra is növelhetjük a tárhelykapacitást. Adatkapcsolat és extrák terén szerény a kínálat, 4G-t vagy NFC-t ne is keressünk, kapunk viszont szokásos 802.11b/g/n szabványt támogató Wi-Fi- és 4.0-s Bluetooth-adaptert, valamint a 37 ezer forintos árcédula még elbíri egy A-GPS egységet és egy egész korrekt autofókuszos kamerát vakuval.



INFO

Forgalmazó:
Best Byte
Ár: kb. 37 900 Ft
Web: bestbyte.hu

Specifikáció:
Android 4.2.2; 4" 480×800 pixel felbontású TFT-kijelző; 1,3 GHz kétmagos Cortex-A7 CPU; Mali-400MP grafikus chip; 1 GB RAM; 4 GB tárhely; microSD-foglaló; Wi-Fi és Bluetooth 4.0; 1500 mAh akkumulátor; 5 MP kamera; 125,5×63,9×8,9 mm; 115 g

Pro:
jó ár-érték arány, korrekt minőség, fürgé rendszer

Kontra:
közepes akkumulátoros üzemidő

91

Adatmozgatás zsebben

Corsair Flash Voyager Slider 64GB USB 3.0

NEMCSAK NAGYOBB TÁRKA-PACITÁST KÍNÁLÓ SSD-KHEZ, DE PENDRIVE-OKHOZ IS EGYRE JUTÁNYOSABB ÁRON JUTHATUNK A MEMÓRIACHIPEK ELTERJEDÉSÉVEL. Jól jön egy megfelelő méretű változat, amikor az adatokat nem Wi-Fi-n, hanem „manuálisan” kell átjuttatnunk egyik helyről a másikra, például HD-videóinkat szeretnénk a médialejátszónkon megnézni.

A Corsair nem a legolcsóbb a maga kategóriájában, de a memóriapiac felmutatott teljesítménye miatt érdemes a márka termékeit választani, és elkerülni a noname változatokat. A Flash Voyager Slider alapból 64 GB-os tárhelykapacitást kínál, ami a gyakorlatban NTFS alatt „csak” 59,6 GB-ot jelent, de cserébe USB 3.0-porton keresztül képes a gépünkre csatlakozni, ami jelentősen megrövidíti a másolási időt, pláne ha az egész drive megtöltése a cél. A 70×24×12 milliméteres memóriakulcs „slider” kialakítása

miatt az adatok biztonságban vannak szállítás közben is, a behúzott csatlakozóvégnek így akkor sem esik baja, ha ráülünk, vagy mondjuk leejtjük az eszközt. A fekete és fehér színben kapható Flash Voyager Slider család 16 és 32 GB-os kapacitásában is elérhető a vékonyabb pénztárcával rendelkezők számára. A csúcsváltozat némileg lassabb a kisebb tárhelykapacitású családtagoknál, cserébe viszont akár komplett Windows rendszer is tárolható rajta. Írási sebessége maximális esetben 70 MB/s körül alakul, míg olvasás során ez némileg magasabb, 85 MB/s körül mozog. Teljesítmény alapon a középkategóriába sorolhatjuk a Corsair termékét



USB 3.0 csatlóval használva; vannak nála jobbak és kevésbé fürgék, de árkategóriájában mindenképpen az élmezőnyhöz tartozik. Egy ötezer darabos, 5 GB méretű tesztállományt 76 másodperc alatt tudtunk felmásolni rá, ami egy noname változatnál majdnem 30 másodperccel jobb érték, míg egy extrém gyorsaságú és tízezerrel drágább SanDisk Extreme már hűz másodpercet is képes ráverni. Akinek tehát nem a sebesség a legfontosabb, hanem az ár-érték arány, annak érdemes a Corsair 64 GB-os változatát keresnie, hiszen a 200 forint/MB érték elég jónak számít a piacon, pláne hogy mindez USB 3.0-val megspékelve kapjuk.

INFO

Forgalmazó:
iPon Computer
Ár: kb. 14 500 Ft
Web: ipon.hu

Specifikáció:
64 GB tárhelykapacitás; USB 3.0 interfész, becsukható változat, USB 2.0 írás: 26-29 MB/s; USB 2.0 olvasás: 31-33 MB/s; USB 3.0 írás: 62-70 MB/s; USB 3.0 olvasás: 80-85 MB/s

Pro:
jó ár-MB arány, 5 év garancia

Kontra:
van nála fürgébb is, bizonytalan csúszkaretész

81

Billentyűzet majdnem
mindenhez

Trust Entea

MEGÉRKEZETT SZERKESZTŐ-
SÉGÜNKBE A TRUST TAVALY
OKTÓBERBEN BEMUTATOTT
UNIVERZÁLIS VEZETÉK NÉLKÜLI
BILLENTYŰZETE, AMIT A HOLLAND
GYÁRTÓ ELSŐSORBAN LAPTOPHOZ
VAGY TABLETHEZ AJÁNL, ugyanak-
kor minden különösebb probléma nélkül
hajlandó együttműködni az okostelefonok
jelentős hányadával is.

A félreértés elkerülése végett nem árt
már most tisztázni, hogy az Entea nem
gamerperiféria, és a Trust meg sem kí-
sérli akként beállítani. Egy olyan eszköz-
ként érdemes rá tekinteni, ami kényel-
mesebbé teheti az életünket bizonyos
helyzetekben; ennyit ígér, nem többet,
s ezt maradéktalanul teljesíti. Annyi-
ban vitába szállnék a gyártó ajánlásával,
hogy aki laptopot használ – legyen az
bármilyen aprócska –, nem fogja szük-
ségét érezni egy második billentyűzet-
nek, amin az akklimatizálódást követő-

en (szokni kellett a
kiosztást) gyorsan, könny-
nyedén és szinte hangtalanul lehet
gépelni. Táblagéphez, okostelefonhoz
már inkább való véleményem szerint, de
egy formatervezett irodában sem vala-
na szegényt elegáns külsejének kö-
szönhetően. Picit sajnáltam, hogy csak
a felső része készült szálcsiszolt alu-
míniumból, míg a billentyűzet hasa uj-
lenyomatmágnesként működő feketén
csillogó műanyag.

Kis méretének (285×135×20 mm) kö-
szönhetően kevés helyet foglal az ember
cókormány között, cipelni pedig végképp
nem megterhelő, hiszen mindössze 125
grammot nyom. Az elemeket behelyez-
ni, az ultravékony klaviatúrát bekapcsol-
ni, majd az adott eszközzel összehan-
golni nem tart tovább fél percnél, bár
azért nem lett volna baj, ha nem kell eh-
hez előbb fejre állítani. Ha pedig egyszer
lezajlott a párosítás, onnantól bármi-

kor ki-
és bekapcsol-
hatjuk, nem felejt-
el, hogy kihez fűzi láthatat-
lan kötelék.

Levelet vagy bármilyen szöveget nagy-
ságrendekkel élvezetesebb az Entea
billentyűin pötyögve összeeszkábálni,
mintha érintőképernyőt kopogtatva ten-
nénk ugyanezt, bár útközben nyilván
nem érdemes kísérletezni a használat-
val. Összességében mindamelllett, hogy
hasznos kiegészítő, egy beépített akku-
mulátorral rendelkező változatot job-
ban tudnék értékelni, miközben a Win-
dows Phone támogatásának hiányát
Lumia-tulajdonosként nem tudom más-
hogy, mint hátrányos megkülönböz-
téstként felfogni.

INFO

Forgalmazó:
Cédrus Kft.
Ár: 17 990 Ft
Web: trust.com

Specifikáció:

Windows XP/Vista/7/8/
Android 4.0 vagy újabb
(okostelefon és tablet)/
iOS 5.0 vagy újabb (iPad
és iPhone) szoftver-
kompatibilitás, 2 darab
AAA elem és kézikönyv
a csomagolásban, 9 mé-
ter diabillentyű, 8 méter
es hatótáv, 3 év garancia

Pro:

elegáns külső, könnyű
és hordozható, magyar
változat is kapható

Kontra:

WP7.5/ WP8/OSX-
támogatás hiánya,
laptophoz igazából
felesleges, picit drága

82

Hangrobbanás jobbról-balról X2 SolarBlast 7.1

MÉG AZ ÜNNEPEK ALATT
ÉRKEZETT KIPRÓBÁLÁS-
RA MAARHEEZÉBŐL A
HAZÁNKBAN KEVÉSSÉ ISMERT
HOLLAND CÉG KIFEJEZETTEN GA-
MEREKNEK SZÁNT X2 SOLARBLAST
VIRTUÁLIS 7.1-ES FEJHALLGATÓJA,
amit 40 mm-es neodímiummágnese-
sugárázókkal láttak el a tiszta felsőbb tar-
tományok és az erőteljes basszus érdekében.
Lényegében az emberi hallás spektrumát
teljes egészében lefedi 20 Hz-től 20 kHz-
ig terjedő frekvenciaátvitelle 32 ohmos
impedancia mellett, tehát elvileg akár
mobileszközökkel is összeköthetnénk, ha
egyes esetekben nem okozna gondot, hogy
csupán USB-csatlakozóval rendelkezik.
A mikrofon 100 Hz és 10 kHz között lénye-
gében hiba nélkül továbbítja a beszédhan-
got, se torzítást, se háttérzörejt nem észlel
társalkodópartnerünk.

Játék közben (*Battlefield 4* multiplayer,
Crysis 3 multiplayer) annak ellenére is
meg lehet határozni az ellenfél hozzánk vi-
szonyított helyzetét, hogy nem valós 7.1-es
hangzásról beszélünk. Ráadásul egyetlen
gombnyomással nemcsak basszust adha-

tunk rá, hanem a hanghullámokat kísérő
vibrálást is, így még intenzívebbnek hat-
nak a robbanások. Míg egyeseknek tetsze-
ni fog ez a lehetőség, másokat kifejezetten
zavarhat, de teljesen opcionális.
Habár a SolarBlastot azonnal felismerik
a támogatott operációs rendszerek, ké-
peségei maximális kiaknázása érdekében
nem árt feltételezni a mellékelt – megle-
pő módon automatikusan magyarul kom-
munikáló – szoftvert, hogy aztán kedvünkre
játsszunk a pozicionálással vagy épp a
hangszínnel.

A fejhallgató külseje izléses, épp annyi pi-
rosat adtak a fekete alapokhoz, amennyi
megvadítja kissé, de nem válik hivalkodó-
dóvá tőle. Kagylói teljesen beburkolják az
ember füleit, műbőr párnázat gondosko-
dik a tökéletes illeszkedésről és nem utol-
sósorban a passzív zajszűrésről. Környeze-
tünket nem fogjuk zavarni sem zenehall-
gatással, sem játékkal vagy bármi mással.
A bal kagylón találjuk a hangerőszabályzót,
a vibrációs gombot, valamint a mikrofont,
ami visszahajtott állapotban praktikusan
kikapcsol, és oly diszkrétén simul a kagyló-
hoz, hogy szinte észre sem lehet venni.

INFO

Gyártó: X2 Products
Ár: kb. 13 000 Ft
Web: x2products.
com/peripherals/X2-
HS7502-USB

Specifikáció:

182×86×200 mm; 400
g; 2 m vezeték; Windows
XP/Win7/Win 8-tá-
mogató; kézikönyv és
telepítőszoftver a csoma-
golásban, 2 év garancia

Pro:

tiszta magas hangok és
ropogós basszus, ígé-
nyes, egyben praktikus
kialakítás, jó minőségű
mikrofon

Kontra:

a középhangok nem az
igaziak, nagyobb fejmé-
ret esetén kényelmetlen

Mindent összevetve elmondhatjuk az
X2 füleséről, hogy teljesíti a kitzött
célokat, árkategóriájában az egyik leg-
jobb választás lehet, ha találnak a hol-
landok magyar forgalmazót.



85

WoW-osok álma

Razer Tartarus Membrane Gaming Keypad

SPECIALIS GAMERBILLYENTŰZET A RAZER TARTARUS, MELY KIEGÉSZÍTŐKÉNT MINDEN GAMER ASZTALÁN OTT KÉNE, HOGY LEGYEN. Legalábbis annak, aki mondjuk szereti a *World Of Warcraftot*, vagy más hasonló játékkal, esetleg RTS-ekkel üti el az idejét.

A minőségi gamerellékeket gyártó Razer ezúttal Tartarus névre keresztelte nem éppen olcsó, 24 ezer forintos vezeték nélküli kiegészítőjét, ami a kicsit alacsonyabb árú, 17 ezer forintos Nostromo típust váltja fel. A csúscategóriás keyboard szoftveresen ugyanúgy testreszabható, mint a játékosgegerünk, sőt itt van mód akár egy másik Razer egérrel is összehangolni a beállításokat. Használata pofonegyszerű, bal kézzel a karaktert irányítjuk, parancsokat osztunk, míg a másik célozhat az egérrel, vagy finomíthat a mozdulatok irányán. Itt is minden egyes gombhoz külön funkciót rendelhetünk, er-

go a 25 funkciógombos csöppesség teljesen képes kiváltani egy komplett klaviatúrát. Ez persze csak az alapvető funkciókra igaz, a chatfal használatához továbbra sem árt, ha mellettünk van a jó öreg billentyűzet, de az akcióhoz nyugodtan félretelhatjuk. A kellemes fogást biztosító, minőségi anyagokból álló Tartarus a jól ismert formát és kialakítást követi. Az állítható csuklótámasz jól megtámasztja a kezünket, a világításnak hála pedig azt is látjuk, hogy éppen milyen profilt aktiváltunk. Profilokból gyakorlatilag korlátlan mennyiség beállítható, épp úgy, mint makróból. A hüvelykujjunktól található nyolcírányú iránypad pedig számtalan módon használható: mozgathatjuk vele hősünket, dejátéktól függően akár a térkép nézegetését is segítheti. Ennél a kiegészítőnél is megkapjuk a Razer Synapse 2.0 szoftverét, ami neten ke-

resztül tárolja az adatokat és a beállításokat, így géptől és helytől függetlenül bárhol használhatjuk a felhőben tárolt profiljainkat. A Razer Tartarus összességében egy extrákkal teli billentyűzet-kiegészítő, aminek minőségére és funkcióira nem lehet panaszkodni, egyedüli szépséghibája, hogy elég komoly összeget kérnek érte, igaz, valószínűleg bírnivalóan fogja a strapát, és örök darab lesz megvásárlója számára.



INFO

Forgalmazó: 220Volt
Ár: kb. 24 000 Ft
Web: razerzone.com

Specifikáció:
25 programozható gomb, 15 akciógomb, nyolcírányú iránypad, szabadon állítható csuklótámasz, Razer Synapse 2.0, USB-s működés, 153×186×54 mm, 370 g

Pro:
anti-ghosting technológia, kényelmes használata, sok extra

Kontra:
drága, csak jobbkezeseknek jó

87

E-book-olvasó újratöltve

WayteQ xBook-60w HD 6" 4 GB

EGY E-KÖNYV-OLVASÓ SIKERE FŐKÉNT AZ ALACSONY ÁRON ÉS A KÉNYELMES, JÓ HASZNÁLHATÓSÁGON MŰLIK. E tekintetben pedig a WayteQ hozza jól ismert formáját, és megfizethető árcédulával kínálja a még karácsony előtt bemutatott új e-book-olvasóját.

A WayteQ xBook-60w HD az első generáció gyengeségeit orvosolja – igaz, sok hibája már az előző szériának sem volt –, igazából az új modell főként a kijelzőre koncentrál, hiszen ez az e-book-olvasók szíve-lelke. A HD jelzés is erre utal a modell elnevezésében; a korábbi 800×600 pixel felbontást a gyártó 1024×768-ra cserélte, ami a hatatos méretben bőségesen elegendő, hogy a szövegek kellően pixelmentesek lehessenek. A panel típusa is változott, az új e-Ink Pearl jobb minőségű képet ad, mint az elődje, 16 szürkeárnyalatot képes kirajzolni, és a magasabb felbontásnak köszönhetően a képpontsűrűsége is jobb, ami a saszszemű olvasóknak fontos. Az xBook-60w HD hardveres tulajdonságokban nem változott, ugyanaz a 600 MHz-es processzor és 128 MB RAM dolgozik benne, mint a korábbi modellben, de

ennél nem is kell igazán több egy ilyen apró eszközbe. A háttértár 4 GB, amit az igazi könyvmolyok tovább növelhetnek, így a beépített microSD-nyílásnak hála akár az Országos Széchényi Könyvtár is elfér majd a zsebünkben. A gép mozgatórugója az 1500 mAh-s akkumulátor, ami olvasási szokástól függően képes akár két-három hétig is üzemelni egyetlen feltöltéssel. Ez persze attól is függ, hogy mennyit használjuk a beépített Wi-Fi-adaptert vagy a készülék zenelejátszó funkcióját, hiszen ezek azért rendszeresen csökkentik az üzemidőt. A nálunk töltött rövidke idő alatt megkedveltük ezt a modellt, és aki nem érti, miért nem lehet mondjuk iPaden olvasgatni ugyanilyen kényelmesen, annak elég csak kölcsön adni egy hétre ezt a gépet. A tabletek alaposan megterhelik a szemet, valamint egy 8-9"-os modellnél már a karunk is megizmosodik, mire végigjártunk egy három-négyszáz oldalas regényen.

A WayteQ xBook-60w HD viszont csupán 214 grammot nyom a mérlegen, tehát nemcsak hogy kényelmesen lehet szállítani, de a fél kézzel történő olvasás sem jelent gondot.



INFO

Forgalmazó: A4Team
Ár: kb. 23 700 Ft
Web: wayteq.eu

Specifikáció:
6" 1024×768 e-Ink Pearl kijelző, Rockchip2818 600 MHz-es CPU, 4 GB háttértár, microSDHC-kártya támogatása 32 GB-ig, Wi-Fi, támogatott formátumok: TXT, PDF, EPUB, HTML, RTF, PB2, CHM, ZIP/RAR, DJVU, MOBI, DOC, XLS, FB2, OEB, TRC, PRC, JPG, BMP, PNG, GIF, MP3, WMA, WAV, OGG

Pro:
jól olvasható kijelző, energiatakarékos, 32 GB-tal bővíthető

Kontra:
tok nem jár hozzá, apró gombok

85

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐ

Panasonic DMC-SZ3

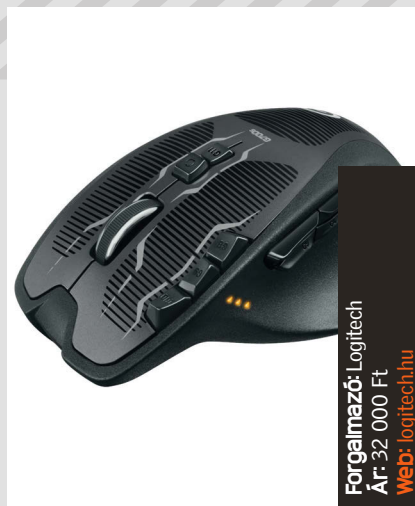


Forgalmazó: Panasonic
 Ár: 32 000 Ft
 Web: panasonic.hu

Ez a belépőszintű modell ideális bulifotózáshoz, könnyű kialakítása és kis mérete miatt pedig utazáshoz is ajánlható. Ebben társ a tisztes optikai zoommal ellátott LEICA objektív is, amivel többek között kreatív panorámaképek is készíthetők. A 16 megapixeles fényképezőgép az árához képest korrekt képminőségre képes, de videós funkciói miatt sem kell szégyenkeznie, a HD felbontású felvételeket a MEGA O.I.S képstabilizátor teszi remegésmentessé.

GAMEREGÉR

Logitech G700S



Forgalmazó: Logitech
 Ár: 32 000 Ft
 Web: logitech.hu

A G700s akár játék közben is tölthető egy szabványos microUSB-kábelen keresztül, így nem kell tartani a véletlenszerű lemerüléstől. Összesen 13 programozható gombbal és 1 ms-os lekérdezési sebességgel rendelkezik, ami miatt jelenleg ez az egyik legkomolyabb vezeték nélküli megoldás a piacon. A lézeres érzékelő felbontása 200 és 8200 dpi érzékenység között skálázható, a mellékelt szoftverrel pedig egy sor makró és egyéb finomhangolási beállítások várnak minket.

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Enermax iVektor



Forgalmazó: Aqua
 Ár: 22 000 Ft
 Web: aqua.hu

Aki egy remek helykihasználással, jó szerelhetőséggel és nagy teljesítményű hűtéssel képzelet el új gépét, annak az iVektor jó alternatíva. Nemcsak komoly munkaállomáshoz, de játékgéphez is ajánlható ház, ami akár három grafikus és további négy egyéb kártya támogatását teszi lehetővé. Ebben egy rugalmas HDD/SSD-ketrec is a segítségünkre van, ami tetszés szerint kombinálható, kiszérelésével pedig akár az óriási, 415 mm hosszú grafikus kártyák is elférnek.

UNIVERZÁLIS CPU-HŰTŐ



- Xigmatek Venus SD1266**
19 000 Ft
xigmatek.com
- Scythe Mugen 4 PCGH Edition**
15 600 Ft
scythe.com
- Be quiet! Shadow Rock 2**
13 600 Ft
bequiet.com/en
- Zalman CNPS7X LED**
9 000 Ft
zalman.com
- Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev 2**
5 800 Ft
arctic.ac

FEJHALLGATÓ



- Sennheiser HD 429**
28 000 Ft
en-de.sennheiser.com/
- Razer Kraken**
17 600 Ft
razerzone.com
- Creative HQ-1600**
8 500 Ft
us.creative.com
- Sony MDR-ZX300**
7 000 Ft
sony.com
- Genius GHP-460S**
4 600 Ft
geniusnet.com

HEADSET



- Razer BlackShark Battlefield 4**
43 000 Ft
razerzone.com
- Razer Kraken 7.1 fekete**
30 000 Ft
razerzone.com
- Thermaltake Tt eSports CRONOS**
19 500 Ft
thermaltake.com
- Thermaltake Gaming Headset**
12 500 Ft
thermaltake.com
- Creative HS-800 FatalIty**
9 900 Ft
us.creative.com

WEBKAMERA



- Logitech HD Pro Webcam C920**
28 000 Ft
logitech.com
- HP HD-3310**
9 200 Ft
hp.com
- Creative WebCam Live! Chat HD**
7 500 Ft
us.creative.com
- Genius FaceCAM 1020AF**
6 600 Ft
geniusnet.com
- Canyon Webcam CNR-WCAM420HD**
5 300 Ft
canyon-tech.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
Processzor	Intel Core i3-3240 dobozos 28 000 Ft
Processzorhűtő	Gyári ×
Alaplap	Gigabyte H61M-USB3V 13 000 Ft
Memória	Corsair DDR3 1333MHz 4GB 11 000 Ft
Grafikus kártya	Intel® HD Graphics ×
Hangkártya	Integrált ×
Merevlemez	WD 1TB 5400RPM 64MB CACHE SATA-III/600 16 000 Ft
DVD-lejátszó/író	Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM fekete 4 500 Ft
Ház	Arctic Cooling Silentium T11 8 500 Ft
Táp	Antec VP Strictly Power VP350P 11 500 Ft
ÖSSZESEN	92 500 Ft
Monitorral	Samsung S19B150N 24 000 Ft



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor	Intel Core i5-4570 dobozos 50 000 Ft
Processzorhűtő	Arctic Cooling Freezer 13 9 000 Ft
Alaplap	Asus Maximus VI Gene 50 000 Ft
Memória	Geil EVO Leggera DDR3 PC12800 1600MHz 8GB CL9 23 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire R9 270X OC 2GB DDR5 58 000 Ft
Hangkártya	Integrált ×
Merevlemez	WD 3,5" 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue 17 000 Ft
Blu-ray-író	Nincs ×
Ház	BitFenix Prodigy M fehér 28 000 Ft
Táp	FSP GROUP RAIDER 650 80+ 650W 21 000 Ft
ÖSSZESEN	256 000 Ft
SSD-vel	Geil Zenith S3 2,5" 120GB 37 000 Ft



KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
Processzor	Intel Core i7 4770K 88 000 Ft
Processzorhűtő	Arctic Freezer i30 C0 11 000 Ft
Alaplap	Asus SABERTOOTH Z87 60 000 Ft
Memória	Geil EVO Veloce Red DDR3 PC17000 2133MHz 16GB KIT4 53 000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 780 OC 3GB DDR5 145 000 Ft
Hangkártya	Integrált ×
SSD	Geil Zenith S3 2,5" 120GB 37 000 Ft
Merevlemez	WD 3,5" 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue 17 000 Ft
Ház	Antec Nine Hundred Two V3 33 000 Ft
Táp	Antec High Current Gamer M HCG-850 850W 80+ Bronze 35 000 Ft
ÖSSZESEN	479 000 Ft
Digitalizáló kártyával	AVerMedia AVer3D CaptureHD 29 300 Ft
Vízhűtéssel	Antec H20 920 33 000 Ft



OFFICE



GAMER



KILLER GAMER

ENERMAX ELC120-TA LIQUID VÍZHŰTÉS RENDSZER KÉK LED VILÁGÍTÁSSAL

Az ELC120-TA egy all-in-one zárt lán-cú vízűtő szett az Enermax QSC technológiájával (Quad-Shunt-Channel), mely pillanatok alatt képes elvezetni a forró levegőt bordázott csatornáinak köszönhetően. A két 12cm-es kék színű LED-es ventilátor szemet gyönyörködtető vizuális élményt nyújt azoknak, akik a komoly hűtési teljesítmény mellett valami extrával szeretnék jelezni: a ház alatt duzzadó energiák dolgoznak. Lássuk, mivel nyújt többet, mint a piacon található versenytársak:

Karbantartás-mentes hűtőrendszer: Ez az all-in-one vízűtéses rendszer előre töltött hűtőfolyadékkal garantáltan nem igényel karbantartást.

Quad-Shunt Channel: A szabadalmaztatott Quad-Shunt-Channel (QSC) technológia maximálisra növeli a hő-

vezető képességet és kiküszöböli a nem várt hőingadozást.

TBSilence ventilátorok: Nagy teljesítményű, három hűtési módban használható (csendes mód 800-1,500 rpm, performance mód 800-1,800 rpm és overlock mód 800-2,200 rpm). Az üzemmódok közül egy újdonságnak számító fordulatszám kapcsolóval választhatunk, így megfelel a legegységibb rendszerkövetelményeknek is. A szintén Enermax fejlesztésként bemutatott Twister Bearing PWM csapágy technológiának köszönhetően csendes működést és nagy teljesítményt garantál. Ráadásul a gyár fejlesztői nem csak a hatékonyságra gondoltak. A korábban már említett, az Enermax újjátalakított, LED izzókkal szerelt ventilátorok hihetetlen vizuális élményt nyújtanak.

Hatékony ventilátor felfüggesztés: A mellékelt gumi alátétek csökkentik a ventilátor keltette zajt és rezgést. A szivattyú tartós, kerámia bevonatú csapággal lett szerelve, a fejlesztők így csökkentették tovább a zaj szintet.

Rugalmas és robusztus csövek: Kiváló minőségű FEP (fluorozott etilén propilén) csövek garantálják a tartós működést.

Könnyű és univerzális szerelőrendszer: Felhasználóbarát és gyors rögzítő rendszer. Teljes mértékben támogatja az összes legújabb AMD® és Intel® aljzatot.

A számok nem hazudnak: A hűtő a különböző módozattól függően 56.5 ~ 107.5/129.1/157.8 m³/h levegőt mozgat meg a gépben, míg a vizet 1 ~ 1.7/2.3/3.4 mm áramoltatási nyomáson tartja, ennek ellenére a működési zaj a legnagyobb terhelés mellett sem haladja meg a 32.8 dBA-t. A meghibásodástól sem kell tartani, hisz a vízpumpa 50 000 munkaórát míg a ventilátor ennek dupláját bírja kiszolgálni. Azt hiszem azok után, hogy sorba vetjük a termék lényeges és innovatív tulajdonságait elismerően bólinthatunk össze: az Enermax munkatársai ezúttal is bebizonyították, képesek időről időre nagyot alkotni.



A termék megvásárolható a bluechip.hu webáruházban!

KULT

Játékpszichológia

VIDEOJÁTÉKOK: A TANULÁS FELLEGGVÁRAI

GONDOLOM, A TÖBBSÉGÉTEKET KIRÁZZA A HIDEG AZ ISKOLA ÉS A TANULÁS SZAVAK HALLATÁN. PEDIG JÁTÉKOSKÉNT MÁST SEM CSINÁLUNK, MINT TANULUNK - EGYFOLYTÁBAN, RENDÜLETLENÜL ÉS ELKÉPESZTŐ HATÉKONYSÁGGAL.

Csak az iskolával ellentétben ez a játékokban nem esik nehezünkre, ezért pusztán szórakozásnak hívjuk. A pedagógiai módszereket tanulmányozó kutatók mostanában kezdenek ráébredni, hogy a videojátékokban óriási tanítási potenciál rejlik.

HOGYAN TANÍTANAK A JÁTÉKOK?

Az iskolai tanulás egyik legnagyobb hátránya, hogy unalmas. Végére is kit érdekel például, hogy mi a különbség egy mérőlombik és egy hosszú nyakú lombik között? Senkit. Jesse Pinkmant sem érdekelte. Ez azonban egy csapásra átvértékelődött, amikor meglátta Mr. White hosszú nyakú lombikban készült, üvegtisztaságú kristályát, ami köszönőviszonyban sem állt az általa (mérőlombikban) készített anyaggal. Tehát mindaddig unalmas és érdektelen valami, ameddig nem látjuk tisztán, hogy miért is lenne az számunkra hasznos. A játékok szerencsére sokkal jobbak ebben, mint az iskola (a következőkben a felső kategóriás, 80%+ értékelésű játékokra gondoljatok). A játékokban a célok világosak és pontosan körülhatároltak, rendszerint az első pillanattól fogva tudjuk, hogy miért „dolgozunk”, és mit várhatunk erőfeszítéseinkért cserébe. A világos célok pedig többnyire egy kevésbé jól

KIK VAGYUNK?

A nevünk Király (Pápay) Orsolya szociológus és Nagygyörgy Katalin pszichológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Dr. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).



Történelemlecke 1: A római birodalom

definiált környezetbe ágyazottak, így magunk dönthetjük el, hogyan akarjuk elérni őket. A történet, amit végigélünk, jelentőségteljes, érezzük a súlyát, és tudjuk, hogy a siker vagy a kudarc egyedül rajtunk áll (meg azon a további kéttucatnyi emberen, akikkel együtt játszunk). Teljes kontrollunk van a helyzetek felett, ami életünkről ritkán mondható el (nehéz természetű főnök, forgalmi dugó, esős tél stb.). A választások és döntések, amiket hozunk, érdekesek és értelmesek. Játék közben csillogtathatjuk kreativitásunkat. Kedvünkre alkothatunk, legyen szó akár karakterünk harci felszereléséről, akár a teljes ókori görög birodalomról. A nálunk magasabb szintű játékosok altruizmusa miatt, egyjátékos módban pedig a walkthroughk révén folyamatos biztonságban érezhetjük

magunkat, és így kellő kitartással elérjük a kitűzött célt. Az iskolával ellentétben a kudarcok is más értelmet nyernek: rájövünk például, hogy a naplementét figyelve melyik az a pillanat, amelyiken túl jobb, ha már nem bámészkodunk tovább, hanem inkább behúzódnunk valahova. Az esetleges kudarcok így szerves részei a játéknak, további próbálkozásra ösztönöznek, és ritkán szorulunk lelki támogatásra miattuk.

AKCIÓJÁTÉKOK ÉS KÉSZSÉG- FEJLESZTÉS

A kutatók régóta kísérleteznek azzal, hogy bizonyos készségeket bizonyos feladatok sokszori gyakorlásával fejlesszenek. Az eredmények azonban összességükben nem túlzottan biztatók. Bár a fejlesztés rendszerint siker-

rel jár, a tanult készség sajnos általában kizárólag az adott feladat esetén alkalmazható. Ezt nevezik a „specifikusság átkának”. Ha például egy sakk-mestert és egy sakkozni nem tudó személyt megkérdnek, hogy memorizálják egy sakkjátszma „befagyasztott” helyzetét, a mester nagyságrendekkel több bábú táblán elfoglalt helyzet tudja felidézni. Ha azonban megismétlik a kísérletet úgy, hogy a bábukat a játék szabályaitól eltérően állítják fel (például a gyalogokat a leghátsó sorba), a mester ugyanúgy nem fog emlékezni a

adatokon. Ez azonban nem jelenti azt, hogy minél többet lövöldözünk, annál jobb sebész válik belőlünk. Jane McGonigal játékefejlesztő és kutató például maximum napi háromórnyi játékot javasol, mert kutatásai szerint azt túlhaladva, hosszú távon több problémánk és hátrányunk származik belőle, mint előnyünk. Nem is csoda, hiszen az élet olyan színes és sokoldalú, olyan rengeteg dolgot kell megismernünk és megtanulnunk, hogy ha túl sok időt töltünk a videojátékokkal, elengedhetetlenül lemaradunk egy sor fontos és érde-

AZ ONLINE SZEREPJÁTÉKOK MINT HARMADIK HELYEK

A „harmadik hely” fogalmát Ray Oldenburg amerikai szociológus alkotta meg. Ez azokra a közösségi terekre utal, amelyek függetlenek az otthonunktól („első hely”), illetve a munkahelyüktől („második hely”). A harmadik helyek feladata összehozni a környéken lakókat, és lehetőséget adni nekik a közösségépítésre, a kikapcsolódásra és az eszmecserére. Ilyen lehet egy kávézó, egy vendéglő vagy egy fodrászszalon, és egyesek mellett érvelnek, hogy modern harmadik helynek tekinthetők az MMO-k is.



Történelemlecke 2: Amerikai függetlenségi háború

bábuk helyzetére, mint a sakkozni nem tudó személy. Vagyis a sakkozás során szerzett memorizáló készség nem terjed ki más jellegű feladatok teljesítésére, még a nagyon hasonlóakra sem. Az akciójátékok azonban több olyan fontos készséget is fejlesztenek, amelyek jól használhatóak az élet egyéb területein is. Fejlesztik például vizuális téren a kontrasztérzékenységet, ami abban nyilvánul meg, hogy az akciójátékokat játszóknak több színárnyalatot képesek megkülönböztetni, mint a más típusú játékokat játszóknak, illetve a nem játszóknak. A vizuális szintű szelektív figyelem terén is jobb teljesítményt nyújtanak, vagyis gyorsabban észreveszik a térből kirívó, oda nem illő elemeket. Ez kifejezetten hasznos képesség például az autózvezetés terén, ahol minél előbb észre vesszük az autó mögött óvatlanul kilépvő járókelőt, annál jobb. Az endoszkóppal dolgozó sebészek is hasznát vehetik az akciójátékoknak, mivel azok gyakorlása révén csökken a különböző feladatok közötti váltáshoz szükséges reakcióidő (például rohanás falhoz lapulva, puská a kézben, hirtelen gránát elő, eldob, puská ismét elő, rohanás tovább), és hatékonyan képesek kizárni a külső, zavaró tényezőket. A játékok előnye tehát más gyakorlatokéhoz képest az, hogy pozitív hatásuk túlmutat a játékban gyakorolt fel-

HA TE MONDOD

Sid Meier, a Civilization sorozat megteremtője: „Egy jó játék nem más, mint érdekes választások sorozata.”

A FŐ KÉRDÉS AZ, HOGYAN FORMÁLHATJUK ÁT AZ OKTATÁST ÉS AZ OKTATÁSI RENDSZERT ÚGY, HOGY AZ – A JÁTÉKOKHOZ HASONLÓAN – GYERMEKI KÍVÁNCSSÁGUNKRA, ŐSZINTE, BELSŐ ÉRDEKLŐDÉSÜNKRÉ ÉPÍTSEN

kes tapasztalatról, amit más úton kell megszerezniünk.

MMO-K ÉS ÍRÁS-OLVASÁS

Amerikában a különböző videojátékokat övező rémület mellett megjelent az írás-olvasási készségre vonatkozó félelem (literacyfear) is: a videojátékok lassan elsorvasztják a megfelelő írási és olvasási készségeket. Constance Steinkuehler, a Wisconsin-Madison Egyetem tanára és kutatója az online szerepjátékokat vizsgálva érdekes eredményekről számol be ennek kapcsán. Először is rámutat arra, ami a napnál is világosabb, hogy

egyetlen MMO-t sem játszhatunk jól anélkül, hogy ne olvassánk, és ne írjunk regényeknek megfelelő mennyiségeket hétről hétre (ráadásul sokszor mindezt idegen nyelven). De jóval tovább megy ennél. Ötven oldalnyi, véletlenszerűen kiválasztott, WoW fórumra írt szöveg természetét és minőségét elemezve arra jut, hogy a szöveg kb. a tizenkét osztályt elvégzettek olvasási és megértési szintjén íródott, míg a különböző hírmagazinok, mint például a Newsweek, ennél kevesebb osztályos is érthető. A játékokhoz kapcsolódó különböző információs oldalak (például Wowhead) tartalmát

elemelve azt találta, hogy ezek kifejezetten komplexek. Képeket, szimbólumokat és szöveget egyaránt tartalmaznak, a szöveg pedig legalább négy típusú: magyarázó, javaslatokat/utasításokat tartalmazó, párbeszéd jellegű és érvelő/meggyőző. Lexikailag elemezve a szöveg négy százaléknyi akadémiai szókészletet (ritkábban használt választékos kifejezések) tartalmazott, ami megfelelő ahhoz, hogy a gyerekek ilyen jellegű szóincse bővíljen.

A pozitív eredmények láttán Constance-ban felmerült a kérdés, hogy akkor mégis hogyan lehet az, hogy az aktív játékosok az iskolai írás és olvasás feladatokban jóval átlag alatt teljesítenek? Sőt még akkor is ez volt a helyzet, amikor Constance és kutatótársai játékokkal kapcsolatos szövegeket olvastattak velük. Nem adták fel azonban, és kitérésük meghozta az eredményt. Megismételték ugyanis a vizsgálatot, de ezúttal úgy, hogy a játékosok maguk választhatták ki a játékbeli témát, amiről olvasni akartak. És ebben a pillanatban az olvasásuk és megértésük szintje magasabban az át-

lag fölé ugrott. Ennek közvetlen oka az volt, hogy kétszer olyan gyakran igazították ki a saját értelmezésükkel kapcsolatos hibáikat. A különbség oka pedig az volt, hogy mennyire érdekelte őket az, amit olvastak, mert ha nem, akkor nem is kínlódtak a megértésével.

MMO-K ÉS TUDOMÁNYOS GONDOLKOZÁS

Constance és kutatótársai arra is felgyeltek, hogy egyes WoW-játékosok komoly matematikai számításokba bonyolódnak annak érdekében, hogy felmérjék, melyik karaktertípus + felszerelés + fegyver kombó a legered-

ményesebb a különböző bossok elleni harcban. Arra vonatkozóan is végeztek kutatást, hogy megtudják, mennyire jellemző a játékosokra a tudományos jellegű gondolkodás. Kétezer véletlenszerűen kiválasztott fórum-bejegyzést vizsgáltak meg abból a szempontból, hogy mennyire felelnek meg a tudományos gyakorlat amerikai előírásainak. Olyasmit vizsgáltak, mint például hogy létrehoznak-e tudást a csoportok, a játékosok építenek-e egymás gondolataira, használnak-e ellenérveket, használnak-e bizonyítékokat az érvelésük alátámasztására, jellemző-e a rendszeralapú szemlélet, a visszajelzések felhasználása, a modellek létrehozása és tesztelése, a velük való érvelés, illetve hogy milyen a játékosok általános hozzáállása a tudáshoz.

Az eredmények meglepően jók voltak (legalábbis azok számára, akik nem ismerik ezeket a játékokat). A fórumszövegek 86%-a tudást létrehozó jellegű volt, azaz valamilyen konkrét probléma megoldása köré összpontosult. A szövegek 37%-ában a játékosok építettek egymás gondolataira, 37%-ban használtak ellenérveket, 28%-ban pedig bizonyítékokat. A rendszer szemlélet 58%-ban volt jelen, a modellalapú érvelés 11%-ban, a modellek tesztelése pedig 5%-ban.

Ami a játékosok hozzáállását illeti a tudáshoz, a következőket találták: a játékosok 30%-ára az abszolutizmus jellemző (a tudás egyértelmű, objektív és biztos, avagy minden fekete-fehér), 5%-ukra a relativizmus (a tudás szubjektív, semmi sem biztos, mindenki véleménye ugyanannyira igaz), és 65%-ukra az értékelő/kritikai hozzáállás (a tudás az érvelés és értékelés eredménye). Ugyanezen adatok az amerikai népesség érvelési készségére vonatkozóan egy 1991-es tanulmány alapján: 50% abszolutizmus, 35% relativizmus és 15% értékelő/kritikai hozzáállás, vagyis ezek a játékosok árnyaltabban gondolkodnak, mint az átlag.



Történelemlecke 3: Napóleon és a francia birodalom

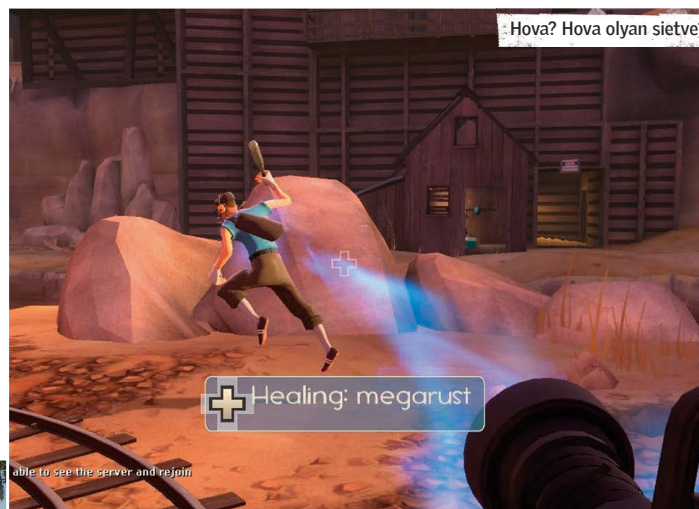
MÍG AZ ISKOLA ELSŐSORBAN MAGUKRA AZ ESEMÉNYEKRE ÉS AZOK KÖVETKEZMÉNYEIRE KONCENTRÁL, A JÁTÉKOK BELEHELYEZNEK MINKET AZ ADOTT KOR ADOTT PROBLÉMÁJÁBA

Ha ezeket az iskolai teljesítményhez hasonlítjuk, a WoW-játékosok szintén jól szerepelnek: a 65%-nyi tudományosan gondolkodó játékoshoz képest egy 2004-es tanulmány szerint az amerikai népesség egyötödére (20%) jellem-

ző hasonló gondolkozásmód. Mindez nem azt jelenti, hogy a játékok ennyivel „tudományosabbá” tesznek minket, de az mindenesetre tény, hogy az írni és olvasni tudásunkat nem kell féltenuünk az MMO-któl.

TÖRI, FÖLDRAJZ, GAZDASÁG

Szintén érdemes belegondolni abba, hogy hogyan tanulunk történelmet, földrajzot vagy közgazt a játékokból. Bár az eredményt tekintve egy történelmileg hiteles játékból (például a *Total War: Rome II*-ből) is rengeteg tárgyi tudással gazdagodunk, ennél talán még fontosabb az, hogy a tudás természete is más lesz. Míg az iskola elsősorban magukra az eseményekre és azok következményeire koncentrálnak, a játékok belehelyeznek minket az adott kor adott problémájába, és a saját bőrünkön tapasztalhatjuk meg a történelmi szereplők élethelyzetét. Dönthetünk úgy, ahogy azt ők tették, de kipróbálhatunk alternatív megoldási lehetőségeket is, sokkal mélyebben megértve a lényeges összefüggéseket. A gazdasági/kereskedelmi folyamatok alapos (tapasztalati) megismerése szintén elkerülhetetlen egy valamirevaló MMO-játékos számára. Egy jó játék ugyanakkor felkeltheti vagy támogathatja az iskolai érdeklődést is. Az AC-



Történelemlecke 4: Japán hadieszközök

YOUTUBE-VIDEÓ MINT HÁZI FELADAT

Az iskolán belül és az iskolán kívül használt technológiák között komoly úr távong. Azok a technológiai vívmányok, amelyeket a szabadidőnkben használunk, szinte mind ki vannak tiltva az iskolából, holott a szórakoztatáson kívül a tanulásban is segíthetnének a diákokat. Az iskoláknak hasznos lenne felismerniük az ebben rejlő lehetőségeket, és bevonnai például a közösségi oldalakat, a videomegosztó portálokat és persze a játékokat a tanulási folyamatba.

rajongók például biztosan fogékonyabbak az amerikai függetlenségi háborúra, de Firenze építészetére is.

ERKÖLCS ÉS JÁTÉKIDEOLÓGIA

A játékok meglepően jók az erkölcsi elvek és csoportnormák átadásában is. Szakdolgozatom készítése során számos *WoW*-játékos számolt be arról, hogy a raidek talán leghevesebb pillanatai a looton való osztzkodáshoz kötődnek. Részletesen taglalták, milyen szabályok alapján osztják el a zsákmányt, és hogyan büntetik azokat a játékosokat, akik nem követték ezeket a szabályokat, esetleg ne adj' isten meglopták a guildet. Bár az erkölcsi normák döntések formájában is megjelenhetnek a játékdizájnba kódolva, a leggyakrabban és leghatékonyabban a közösség az, amely ezeket kialakítja és átadja. Örömrökre a játékokra kifejezetten jellemző a kölcsönös segítségnyújtás is, ami a tanulás további fontos és hatékony eszköze.



HA TE MONDOD

Xunzi konfuciánus filozófus (Kr. e. 310 k.-237):
„Mondd el, és elfelejtem. Mutasd meg, és emlékezni fogok. Vonj be, és megértem.”

JOBB JÁTÉKOK, JOBB VILÁG

2010-es fantasztikus TED-előadásában (ha valaki még nem látta, ajánlott darab) Jane McGonigal játékfejlesztő rámutat, hogy a világban egyre több olyan videojátékos szaladgál, aki élete jelentős részét töltötte/tölti játékkal, és így igazán profi ebben. A kérdés az, hogy mégis miben térnek el ezek a játékosok a nem játszóktól?

– **„Sürgető optimizmus”:** erőteljes motiváció az azonnali cselekvésre, valamint hit és

remény a sikerre, a felmerülő nehézségek ellenére is;

– **„Társas szövet”:** erős társas kötelékek, amelyek az együtt játszás (kölcsönös egymásrautaltság, kölcsönös bizalom, kölcsönös segítségnyújtás) révén alakulnak ki;

– **„Áldott termékenység”:** emberi lényként jóval több örömet leljük az értelmes munkában, mint a semmittevésben, a játékosokra pedig kiváltképpen jellemző, hogy keményen dolgoznak, ha megfelelő munkát



Készségfejlesztés Lara Crofttal

adnak nekik (az MMO-játékosok átlagos heti játékidéje kb. húsz óra avagy egy fél munkaidő);

– **„Epikus történetek részesei”:** a játékosok szeretnek lenyűgöző és inspiráló küldetések részesei lenni. Képzeliük el, milyen nagyszabású a *WoW* univerzuma, ha az ehhez kapcsolódó *WoWWiki* a maga cirka 80 000 bejegyzésével a Wikipédia után a világ második legnagyobb wikije).

Adott tehát egy több tízmillió szuperhatalommal megáldott reménytelenül játékosbázis, akik szentül hisznek abban, hogy képesek megváltani a világot. A gond csak az, hogy mindezt egy virtuális világban teszik. Jane azonban mer nagyot álmodni, és azt javasolja, hogy készítsünk olyan játékokat, amelyek valós problémákat dolgoznak fel, és hasonló hozzáállással a valódi világot is képesek leszünk jobbá tenni.

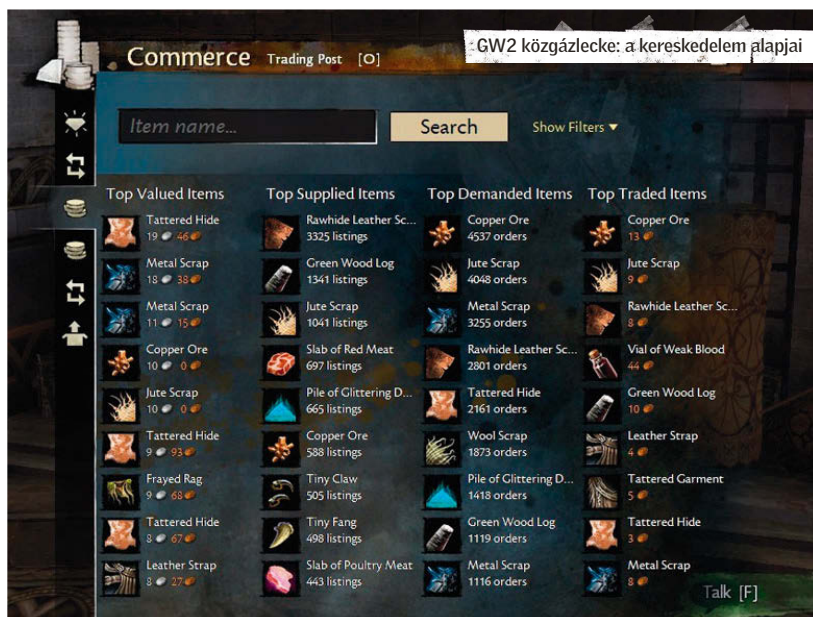
ISKOLAI ÉRTÉKELÉS VS. TELJESÍTMÉNYALAPÚ ÉRTÉKELÉS

Az iskolákban elkülönül egymástól a tanulás és az értékelés. Emiatt aztán gyakran nem tudhatjuk biztosan, hogy a diákok tényleg megértették-e a tanultakat, vagy csak jól vissza tudják adni a hallottakat. A játékokban a feladatok sikeres teljesítése jelenti egyúttal magát az értékelést is, és ilyen helyzetekben biztosak lehetünk benne, hogy a játékos elsajátította, amit elvártak tőle. A jövő egyik érdekes kihívása lehetne átmenetni ezt a teljesítményalapú értékelést az iskolai oktatásba is.

ÉRDEKLŐDÉS-VEZÉRELT TANULÁS

Egyáltalán nem igaz tehát, hogy nem szeretünk tanulni, és nem vágyunk tanulásra, az viszont igaz, hogy nem vágyunk kívülről ránk erőltetett, unalmas, számunkra semmitmondó tények és információk halmazára. A fő kérdés pedig nem az, hogy hogyan használhatjuk fel a videojátékokat mint eszközöket az eredményesebb tanuláshoz, hanem hogy hogyan formálhatjuk át úgy az oktatást és az oktatási rendszert, hogy az – a játékokhoz hasonlóan – a gyermeki kíváncsiságunkra, őszinte, belső érdeklődésünkre építsen. Tehát nem azt akarjuk sugallni, hogy a videojátékok átvehetik az iskolai oktatás helyét és szerepét, hanem azt, hogy értékes inspirációt nyújthatnak az iskolai munka hatékonyabb tételéhez.

Orsi és Kata





jelöli azokat a területeket, amelyeket légvédelmi ütegek védenek), valamint teljesen átalakítjuk a hangárokat. A játékegyensúlyért felelős csapat folyamatosan azon dolgozik, hogy megkönnyítse az átmenetet a játék eleje és közepe között.

GS: Vannak terveitek arra nézve, hogy változtattok a repülési modellen? Sok megszallott szimulátorrajongó hiányolja ezeket az elemeket a játékból. A GameStarban megjelenő tesztben valódi pilótákkal próbáltuk ki a játékot, és ők arra panaszkodtak, hogy még egy mezei dugóhúzó manővert sem voltak képesek megcsinálni. Nem lenne arra lehetőség, hogy legyen egy olyan játékmód, ahol inkább a szimulátorelemek dominálnak?

AS: Ez már az ötödik repülési modell, amit kiprobáltunk a játékban. A mostanival meglehetősen elégedettek vagyunk, de természetesen a jövőben igyekszünk még jobbat tenni. Két fő célkitűzésünk van ezzel kapcsolatban: a veterán pilótáknak szeretnék még több szimulátorelemet bepakolni, de úgy, hogy a kezdő játékosok könnyebben érjenek el sikerélményt a játék kezdeti szakaszában.

GS: A teszt során kiprobáltuk az irányítást egérrel és billentyűzetel is. Az volt a tapasztalat, hogy az egeres felhasználók könnyebben tudtak célozni és irányítani. Tervezitek a botkormány-irányítás finomítását, vagy inkább gyakoroljunk még egy kicsit az egérrel?

AS: A repülőgépek irányításának elsajátítása nagyon sok gyakorlást igényel. Abban az esetben, ha nem szeretnél másodpercek alatt lángolva lezuhanni, a megfelelő irányítási metódust kell kiválasztanod. Egérrel játszva egyértelműen meghatározható az irány a kurzorral, a többi manővert az MI elvégzi helyetted. A botkormányt választva az irányítás teljes egészében a te kezében van, a légi manőverek sikeressége csak rajtad múlik. A botkormány csavarásával sokkal magabiztosabban követheted az ellenfelet, és hatékonyabban tapadhatsz a gép farkára. Abban az esetben, ha nincs szükség az MI segítségére, egyszerűen kapcsolod ki, simán megteheted.

GS: Melyik a kedvenc géped?

AS: Igazából kettő van. Egy Tier 6-os Bf.109G-14 német vadászgép és egy Tier 4-es orosz vadászbombázó, az LBSH.

GS: Azt már tudjuk, hogy a kezdeti tervek ellenére nem lesz összehozva a World of Warplanes a World of Tanksszel, de a Wargaming szeretne kidolgozni valamiféle új Clan War rendszert. Megtudhatnánk erről valamit?

AS: Az eredeti terv az volt, hogy a játék megjelenésével egy időben bemutatkoztak volna a klánok, míg a Clan Wars az egyik korai patchben élesedett volna. A koncepció azonban menet közben megváltozott, így most azon dolgozunk, hogy az egész rendszer egyben működjön.

GS: Tervezitek, hogy legyen le- és felszállás valamelyik későbbi verzióban?

AS: A World of Warplanes dinamikus légiharcrendszere főként a gyors légi csatákon alapul. Átlagosan mindössze hét percig tart egy ütközet, felesleges időpocsékolás lenne kigurulni a hangárból, felsorakozni és felszállni. Ezenkívül a felszállás túlságosan bonyolult lehet a kezdőknek, ők még a földön küszködnek, míg a társaik már javában a célterület fölött repkednek.

GS: Magyarország a németek oldalán harcolt a második világháborúban. Volt néhány igazán híres magyar vadász század (Puma, Dongó), amely sikeresen vette fel a harcot mind az amerikai, mind az orosz vadászgépekkel. Van arra remény, hogy magyar repülőgépeket is viszontláthassunk valamikor a jövőben a játékban?

AS: Magyarország azon országok közé tartozik, amelyek sokat tettek a repülés fejlődéséért. Egészen biztos vagyok benne, hogy lesz arra lehetőség, hogy néhány híres magyar modellel is harcolj a jövőben.

GS: Tudom, hogy korai még erről beszélni, de kiprobáltuk már a World of Tanks konzolos változatát, így akaratlanul is felmerül bennünk a kérdés, hogy vajon számíthatunk-e hasonló konzolportra? Esetleg kacérkodtok a next-gen gondolatával.

AS: Igazad van, tényleg korai lenne erről spekulálni. A PC-s változat még csak most jött ki, így még csak rá sem nézünk egyetlen konzolra sem. Jelenleg csak arra tudunk koncentrálni,

hogy játékunkat tovább tökéletesítsük a meglévő platformon, vagyis a PC-n.

GS: Mi az, amit egy kezdő pilótának tanácsolnál, aki csak most kezdett el játszani a World of Warplanesszel?

AS: A légi harc jó időzítést, gyors manőverezőkézséget és megfelelő célzókézséget igényel. Ezeket csak gyakorlással tudod tökéletesíteni, de azért van néhány tanácsom, amit elég könnyű elsajátítani, és talán segít elkerülni, hogy belehalj az első géppuskasorozatba. Nagyon fontos elég időt szánnod arra, hogy megismerd a gépedet. Tudj, hogy melyek az erős, illetve a gyenge pontjai, illetve azt, hogy mit bírsz kihozni belőle. Aki magasságot nyer, életet nyer. A magasból könnyebben elmenekülhetünk a nálunk erősebb ellenfelek elől, míg a velünk egy súlycsoportban lévő ellenfelek esetében lehetővé teszi, hogy legyen elegendő sebességünk egy rácsapásra és az azt követő pucolásra. Mindig próbáld meg hátulról támadni, és tartsd a szemed az ellenfeled gépén. Ameddig az ellenfél mögött maradsz, könnyebb céloznod, és nem kell attól félned, hogy visszatámad. Abban a pillanatban, hogy szem elől téveszted, oda a meglepetés ereje, és te leszel az üldözött vad. Ne kezdj el ész nélkül löni az ellenfélre, amint meglátod, esélyed sincs eltalálni valakit ilyen sebességnél messziről. Amint tüzelsz, tudni fogja, hogy ott vagy, így nagyon fontos, hogy az első sorozat legyen a leghatékonyabb.

GS: Anton, nagyon szépen köszönjük az interjút, és további sok sikert kívánunk neked és a World of Warplanest fejlesztő csapatnak.

Mocsy



Interjú Anton Sitnikauval,
a World of Warplanes lead
producerével (Wargamingtől)

WORLD OF WARPLANES – FELSZÁLLÁS UTÁN

GAMESTAR: NOVEMBER KÖZEPÉN MEGJELENT A WORLD OF WARPLANES. VETTETEK EGY MÉLY LÉLEGZETET, GONDOLOM, ÉS FELKÉSZÜLTÉTEK LELKILEG A LEGROSSZABBRA. MIK VOLTAK A JÁTÉKOSOK VISSZAJELZÉSEI A SZERVEREK ÉLESÍTÉSE UTÁN?

Anton Sitnikau: Nagyon jó kritikákat kapott a játék, gyakorlatilag megduplázódott az aktív játékosok száma 2013 novembere óta. Hihetetlen jó érzés, hogy rengetegen biztatnak minket. Olyanok, akik ugyanolyan megszállott szimulátorrajongók, mint amilyenek mi vagyunk értékelik a munkánkat, ez azért erőt ad sok nehéz helyzetben. Nagyon sok visszajelzést kaptunk azzal kapcsolatban, hogy miben lehetne továbbjavítani a játékot. Nekünk nagyon fontos minden hozzászólás, igenis befolyásolja a fejlesztés irányát. Kritizálják például a légvédelmi ütegek jelenlegi működését, panaszkodnak, hogy kevés a térkép, illetve sok játékosnak nem tetszik a Clan Wars jelenlegi állapota. Sok más fejlesztő személyes sérülésnek vette volna ezeket, mi azonban tudjuk, hogy létfontosságú információk. Folyamatosan gyűjtjük az ötleteket és a reklamációkat a játékosoktól, és

a legjobb tudásunk szerint igyekszünk továbbfejleszteni a játékot. A World of Tankshez hasonlóan ebben a játékban is lesznek rendszeres javítások, és minden egyes verzióban lesz valami új játékelem, amit érdemes lesz kipróbálni.

GS: Mi az, amit teljesen másként csinálnál, ha újrakezdhetnéd a játék fejlesztését?

AS: Sokkal könnyebb és zökkenőmentesebb lett volna a fejlesztés folyamata, ha kevesebb energiát fordítunk bizonyos területekre. Nevezetesen arra gondolok, hogy kevesebb World of Tanks játékelemet kellett volna felhasználnunk. A két játék teljesen eltér egymástól, mivel a légi harcok sokkal összetettebbek, így azokat nehezebb megtervezni, megjeleníteni és leprogramozni.

GS: Eltelt már két hónap a megjelenés óta, gondolom, folyamatosan nézitek a statisztikákat. Lehet arról valamit tudni, hogy melyik a legnépszerűbb repülőgép a játékban?

AS: Ez bizony sok mindentől függ. Minden modell eltérő harci jellemzőkkel rendelkezik, és minden jármű teljesen más területen jeleskedik. Ezen-

kül minden egyes virtuális vadászpilóta a játékban saját repülési stílussal rendelkezik, így nagyon nehéz kiemelni egy vadászgépet, amelyik „mindent visz”. A vadászrepülőök között például a BF-109B a legnépszerűbb a játékosok körében (*tanúsíthatom, jelen pillanatban én is ezt a gépet használom – a szerk.*). A nehézvadászokat preferáló pilóták között a BF-110B az igazán nyerő, míg a földi célpontok elleni támadórepülőknél a szovjet LBSH áll az első helyen.

GS: Melyik repülőgép esett leggyakrabban áldozatul az ellenséges géppuskáknak és gépágyúknak 2013-ban?

AS: Sajnos jelenleg nem áll rendelkezésünkre ilyen adat, de azt hiszem, ez az információ nagyon jól fog mutatni az egyik eljövendő infógrafikánkban.

GS: Tudom, hogy korai még erről beszélni, de lehet már tudni számokat arról, hogy összesen hány játékos csatlakozott a virtuális légierőhöz november óta?

AS: Egyáltalán nem titkos ez a szám, meglehetősen büszkék vagyunk rá. A béta fázisban összesen 4,5 millió játékos hasította az eget, most már közel

tízmillióan vágnak arra, hogy vadászpilóták legyenek a repülés aranykorában. A közös Wargaming ID szolgáltatásnak köszönhetően a közel 80 millió World of Tanks-játékos bármikor átülhet egy repülőbe, de ez igaz az égi lovagokra is, ők is tetszés szerint szállhatnak, és bemászhatnak az egyik fémszörnyeteg gyomrába.

GS: Össze lehet hasonlítani ezt az adatot a World of Tanks kezdeti számaival? Több vagy kevesebb játékos választotta a légi csatákat?

AS: A World of Warplanes túlszárnyalta a World of Tanks kezdeti számaival a regisztrált játékosok tekintetében. Mi 4,5 millió bétateszterrel indultunk, míg a World of Tanks csak öt hónappal a megjelenés után (2011. január) lépte át a bűvös egymilliósi álmot. Szóval mondhatjuk azt, hogy jól kezdett a World of Warplanes.

GS: Mi lesz a következő lépés, mi fog fejlődni rövid távon a World of Warplanes?

AS: Tavasszal teszteljük az egyik új játékmódot. A kezelőfelületet is teljesen átalakítjuk, megújul a kistércék (mutatni fogja a repülőök magasságát, be-



2014-ben robban az F2P-bomba?

INGYEN JÁTÉKOT MINDENKINEK!



VAGYUNK EGY PÁRAN, AKIK MÉG EMLÉKEZNEK A BOLDOG BÉKEIDŐKRE, AMIKOR AZ ÖSSZES SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKHOZ INGYEN JUTHATTUNK HOZZÁ, KÖSZÖNHETŐEN AZOKNAK A KLUBOKNAK, AHOL A HÉT EGY MEGADOTT NAPJÁN ÖSSZESGYŰLTÉK A VIDEOJÁTÉK-RAJONGÓK, ÉS MENT A NAGYŰZEMI MÁSOLÁS. Akkoriban ez még csak szabálysértésnek sem számított, hiszen nem voltak magyarországi forgalmazók, akik a törvény teljes szigorával lecsaphattak volna az ilyen összejövetelekre. Internet még csak nyomokban létezett, és néhány leleményes ember egészen jól megélt abból, hogy olyan csomagküldő szolgálatot alapított, melynek az volt a lényege, hogy minőségi warez kínáltak itthon is megfizethető áron. Ezek az idők azonban a kilencvenes évek közepére-végére teljesen elenyésztek, megjelentek a forgalmazók, akik elárastották a bol-

tokat jogtiszta, de méregdrága játékokkal. Ez persze sok játékosnak bőkte a csőrét, hiszen évek óta hozzászoktak a jóhoz, vagyis az ingyen játékhöz. A helyzet az elmúlt húsz évben alig változott, az igazán jó és új játékokért fizetni kell, nem is keveset. Egy nextgen konzoljáték hivatalos forrásból húszezer forintba kerül, ami nem éppen az átlagos magyar játékos pénztárcájához lett igazítva, de az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy a PC-sek a Steamnek köszönhetően idővel nagyon baráti áron juthatnak hozzá kedvenc játékaikhoz.

JÁTÉKOS VÁLTOZÁSOK

Időközben az internet (végre) meghatározó eleme lett az életünknek, olyanmódra, hogy egy igazi játékos nagyságrenddel több időt tölt el a gépe előtt, mint mondjuk a tévét bámulva. Manapság már az egyszerű játékos nem elégszik meg azzal, hogy gépi ellenfelek ellen harcol, hiszen ez viszony-

lag hamar megunható. Helyette inkább rákaptunk azokra a címekre, ahol hűsvér emberek ellen küzdhetünk. Napjainkban már minden magára valamit is adó játékban van multiplayer (a minőségről most inkább ne beszéljünk), amivel hosszú hónapokon keresztül el lehet lenni. Néhány évvel ezelőtt azonban elindult egy olyan folyamat, ami mellett nem lehet elmenni szó nélkül, ez pedig nem más, mint az ingyenes játékok térhódítása. Elsőként a casual, vagyis az alkalmi játékosoknak szánt alkotásokban jelent meg ez a megoldás, elsősorban a női játékosokat és a gyerekeket célozták meg. Több felmérés is bebizonyította, hogy a virtuális javak vásárlásakor is a gyengébbik nem hajlandó többet költeni (ezen viszont meg sem lepődünk). Az egyik legismertebb cím, amely erre a modellre épít, a *Runescape*. 2013-ban jelent meg a harmadik része, és még a Guinness rekordok könyvébe is bekerült

mint a „világ legnépszerűbb ingyenes MMORPG-je”.

Időközben a nagy kiadók sem tétlenkedtek, sorra jöttek ki azok a játékok, melyek ebbe az irányba mozdultak el. Talán a leghíresebb ilyen játék a *Team Fortress 2* – fizetős címként kezdte, de azóta ingyenesen letölthető a Steamen keresztül, mindössze a kozmetikai fejlesztésekért kell fizetni. Az Electronic Arts sem akart kimaradni a mókából, ők Dél-Koreában dobták piacra a *FI-FA Online* lemezeit ingyen és bérmentve. A siker valami egészen elképesztő volt, a statisztikák szerint a dél-koreai háztartások tíz százaléka hozzájutott a játékhöz, és a kiadónak több bevétele származott a különféle mezek eladásából, mint a hagyományos eladási modellből.

HETVENÖTMILLIÓ JÁTÉKOS NEM TÉVEDHET

Nem igazán jellemző, hogy a Kelet-Európában működő játékfejlesztők világ-



75 milliós felhasználói bázissal büszkélkedhet már a World of Tanks, de messze még a vége. 2014-ben könnyedén meglehet a 100 milliós álmotár



A The Elder Scrolls Online április elején jelenik meg, de még nem indult el a nyílt bétateszt, ez azért sokat elárul egy MMORPG-ről



A WildStar az Ncsoft következő nagy dobása, egyedi stílusú grafikája egyszerűen lenyűgöző, és még ráadásul humoros is. Pont, mint amilyen a World of Warcraft volt 10 évvel ezelőtt



TÖBB FELMÉRÉS IS BEBIZONYÍTotta, HOGY A VIRTUÁLIS JAVAK VÁSÁRLÁSAKOR IS A GYENGÉBBIK NEM HAJLANDÓ TÖBBET KÖLTENI

elsők legyenek bármilyen kategóriában, de a fehér orosz Wargaming.net-nek sikerült ez a bravúr. Jelen pillanatban őket tekintjük az F2P kategória koronázatlan királyainak, legalábbis PC-n. A nagy sikerű és rendkívül addiktív *World of Tanks* 75 milliós játékosállománnyal büszkélkedhet. Maga a rendszer nagyon okosan van felépítve, a kliens telepítése után néhány kattintással már egy komoly páncélosütközet közepén találjuk magunkat. Kezdetben nagyon gyors a fejlődés, néhány óra játék után megvehetjük a nagyobb és erősebb harckocsikat, illetve azok fejlesztéseit. Az igazán ütős harckocsikat azonban csak hosszú hetek vagy hónapok kemény munkájával lehet elérni, ilyenkor a kevésbé kitartó vagy éppenséggel nagyon türelmetlen játékosok gyakran elcsábulnak, és előkerülnek a nagy becsben tartott hitelkártyák. Ismerem olyan játékost, aki a többszörösét elköltötte egy next-gen játék árának csak azért, hogy a legjobbak közé tartozhasson az ütközetekben. A Wargaming azonban nem állt meg itt, a PC-s változat sikere után arra az elhatározásra jutottak, hogy a konzolosoknak sem kellene kimaradniuk a jóból. 2013-ban annak rendje és módja szerint el is indult a konzolváltozat bétatesztje. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a Microsoft csak azoknak a játékosoknak engedélyezi a multit, akik Gold tagsággal rendelkeznek (ez olyan ezer forintot jelent havonta). Jelen pillanatban 40-50 millió közé tehető a Gold-előfizetők száma az Xbox Live-on, ezek közül szép számmal kikerülhetnek kiemelkedő képességű harckocsi-parancsnokok. A Wargaming ugyan két lábbal áll a földön, de

ez nem jelenti azt, hogy nem próbálná meg az eget is uralni. November közepén jelent meg PC-re a *World of Warplanes*, amely szépen lemásolta a *WoT* modelljét, és elkezdte gyűjteni a maga játékosállományát. A megjelenéssel párhuzamosan szépen össze is vonták a két játékot, tehát ha valaki prémium előfizetést vett a *World of Tanks* mellé, akkor annak előnyeit élvezheti a *World of Warplanes*ben is. Ugyanez igaz a játékban megszerzett kreditekre, a valódi pénzért megvehető aranyakra és szabadon elkölthető tapasztalati pontokra is. A szárföld és a légtér meghódítása után a tengerek és az óceánok maradtak meg a „béke szigetének”, de nem sokáig. Gőzerővel folyik a fejlesztés a *World of Warship*ben, amiben csatahajókkal, rombolókkal és anyahajókkal vívhatjuk ki az egyeduralmat. Ráadásul mindhárom játék teljesen ingyenes, miközben folyamatosan fejlesztik a tartalmat. Láttuk már begördülni a kínai, a francia és a brit tankokat, állandóan javítanak az egyensúlyon, sorra jönnek ki az új térképek, havonta szerveznek valami jópofa versenyt. Valahogy így kell növelni a játékosállományt; ez nem az a cég, amely képes elkérni 15 dollárt négy új-rahajósított multiplayer pályáért és pár fegyverskínért (lásd Activision).

SZÉP ÚJ JÖVŐ

2014-et tekintve roppant bizakodó vagyok a játékok tekintetében. Idén két olyan MMORPG is megjelenik, amely az ingyenes modellt követi. Nagyon várom már az NCsoft új üdvöskéjét, a *WildStar*-t, amiben a játékosok választhatnak a havi előfizetés vagy a

SZEMBEN A TRENDDEL

2014 egyik nagy MMO-vesztése lehet a *The Elder Scrolls Online*. A kiadó makacsul ragaszkodik ahhoz, hogy a játékosok hosszú hónapokon vagy éveken keresztül fizessenek ki havonta háromezer forintot vagy olyan világnak, amely az egyjátékos élményeiről híresült el. A napokban kapott szárnyra egy pletyka, miszerint a hét éve készülő játék fejlesztése 200 millió dollárba fáj eddig a kiadónak. Ezt az összeget természetesen nagyon gyorsan cáfolták, de azt azért sejtjük, hogy nem fagyipénzért dolgoztak a készítők ennyi éven keresztül. A balsorsú SW: TOR pontosan ennyibe került az EA-nak, hogy aztán egy évvel a megjelenése után menedéket keresen az F2P kikötőben. Ne legyen igazam, de nem lennék meglepve, ha a TESO is erre a sorsra jutna 2015 közepére.

majdnem ingyenes modell között (a játékban megszerzett virtuális pénzből vehetünk játékidőt a többi játékostól). Aztán ott van az *EverQuest Next* is, melynek ugyan nem jelentették be hivatalosan az üzleti modelljét, de a pletykák szerint a Sony gondolkodik egy olyan megoldáson, ami összevonná az összes MMO-ját, és elég lenne egyszer fizetni ahhoz, hogy bármelyikkel játszhatunk. Nem maradhat ki természetesen a Blizzard sem a jóból, hiszen 2014-ben két ingyenesen játszható játékot is bemutatnak. Kártyajátékuk, a *Hearthstone* egészen zseniális lett, ráadásul egy fillér befizetése nélkül játszható, bár hozzá kell tennünk, hogy aki gyorsan szeretne eredményeket és sikeres paklikat elérni, annak bizony a zsebébe kell nyúlnia. Másik F2P játékuk, a *Heroes of the Storm* MOBA lesz – ebben is csak akkor kell csemetnünk, ha egyedi kozmetikai különlegességekkel akarunk felválni a többi játékos előtt. A fent említett játékok természetesen csak a jéghegy csúcsát jelentik, rengeteg olyan program jön ki, mely tökéletesen alkalmas lesz arra, hogy kulturáltan elüssük vele kevéske szabadidőnkét. Nagyon úgy tűnik, hogy a kiadók hamarosan egymást taposva fognak versenyezni értünk, játékosokért, és még csak fizetnünk sem kell ezért.

Mocsy

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.

Smite

A hónap játéka

A MOBA-hisztériát meglovagolva a Hi-Rez stúdió is útnak indította saját online aréna játékát, amiben a mitológiákból ismerős isteneket irányítva csaphatunk össze a megszokott keretek között, viszont van egy nagyon fontos különbség a *Smite* és a többi *DotA* inspirálta cím között. A TPS nézet. A Hi-Rez emberei gondoltak egy nagyot, és kidobták az RTS műfaj

örökségét, ami bár elsőre nem tűnik túl nagy durranásnak, viszont aki játszott már valaha hasonló címmel, az rájöhét, hogy így a teljes játékmennyiség átalakul. Megmarad a mély és taktikus küzdelem, miközben az akciót sokkal közelebből élhetjük át. Ezen kívül persze a *Smite* hasonlóan működik, mint társai. Két csapat küzd egymással a térképek egyikén,

tárgyakat gyűjt, tapasztalati pontokat szerez, és minden erejével igyekszik levérni az ellenség bázisát, amit több játékmódban is megtehetünk. Ez persze szintén nem az első MOBA, ami sokféle arénát felvonultat, itt viszont sokkal élvezetesebbek az egyszerű, daráló típusú térképek, mint a felső nézetes társak esetében. Egy nagyon pörgős és látványos PvP cím ez,

ami hatalmas rajongótáborral, profi ligákkal és szervezett versenyekkel csalogatja át a veteránokat. A játszható karaktereket meccsek után kapott pontokból válthatjuk ki, aztán kozmetikázhatjuk őket valódi pénzzel. A *Smite* teljesen ingyenesen játszható, szórakoztató és addiktív. A műfaj szerelmeseinek kötelező, az újoncnak erősen ajánlott.

Lineage II – The Valiance

A *Lineage II* világa 2014 áprilisában tölti be tizedik évét, ami elképesztő, főleg ha azt nézzük, hogy ez idő alatt mennyi tartalommal bővült az NCsoft egyik legsikeresebb fejlesztésére. A 2011-ben ingyenesen vált MMORPG december közepén egy meglehetősen tartalmas és ingyenesen elérhető kiegészítéssel bővült, ami nemcsak rengeteg újdonsággal, de sok régi rendszer teljes felújításával is kényeztetni az öreg motorosokat.

Kezdesnek rögtön itt van az új képességfa. A dolog hasonlóan néz ki, mint a *World of Warcraft* régi talentfája, de máshogy működik. A különböző tulajdonságok fejlesztéséhez abilitypontokra lesz szükségünk, melyekre skillpontjaink feláldozásával tehetünk szert. Egyszerre 16

pontot oszthatunk el, de ha nem tetszik az aktuális alkotásunk, tízmillió adena fejében átalakíthatjuk azt. Bekerült 80(!) új lvl 88-98-as szintű raid főellenség, akiket ha legyőztök, rengeteg tárgy és pénz úti markotokat. A frissítés nagy dobása a négy elfeledett pusztító, Darion, Beleth, Lilith és Anakim visszatérése. Közülük a leggyengébb, Lilith legyőzéséhez is minimum 85-ös szintű hősökre lesz szükségünk, és meglehetősen komoly felszerelés is kell majd, hogy ne hagyjuk ott a virtuális fogainkat. Szerencsére a játék új vadászterületei és küldetései kiváló lehetőséget adnak a fejlődésre. Van itt még fishing átalakítás, újdonság a klánoknak, mentorrendszer, új tárgyak és képességek. Soha jobb alkalmat a visszatérésre.

A hónap frissítése



Dota 2 – Wraith-Night

A Dota 2 karácsonyi játékmódja hetekkel az ünnepek után nem annyira érdekes, viszont a frissítéssel érkezett sok egyéb extra is, amiket érdemes megemlíteni. Kezdjük mindjárt a régóta várt Ranked rendszerrel. Ha elérted a 13. szintet, lehetőség lesz kipróbálni magad rangsorolt meccsekben, ahol bizony komoly tétje van egy-egy viadalnak. Attól függően, hogy győztél vagy veszítettél, léphetsz feljebb vagy lejjebb a ranglétrán, játékosársaidal együtt. Ez a tapasztalt MOBA-játékosok had-

színtere, ahol egy-egy hiba a társad veszét okozhatja. Éppen ezért nagyjából 150 meccsre van szükség ahhoz, hogy egyáltalán feloldódjon ez a lehetőség. Addig is lesz időd kipróbálni az új hőst, a Legion Commandert. Az első DotA óta kisé megváltozott (sokkal kevésbé férfias, mint első változata), de a karakter harci értéke még mindig elképesztő. Kezdőknek is ajánlható a főleg kiváló ultimate képességével villogó karakter, akivel élmény lesz a tanulás.

World of Warplanes – 1.1

Nemcsak hogy megjelent végre a *World of Tanks* alkotóinak repülő mókája, de már meg is kapta az első frissítését, az 1.1-et, amiben rengeteg extra tartalom várja a pilótákat. Főleg a német gépek rajongói ugrálhatnak örömlükben, akik kapásból kilenc új géppel gazdagodtak. A friss masinákat új légterekben vehetjük be, nevezetesen a Fortress és az Adriatic térképeken, ráadásul a Harbor, az El Halluf, a Pacific, a Bay és az Eastern Front animált csatajelenetekkel bővült, melyek a gépeink alatt elterü-

lő tájon zajlanak. Technikai fronton is történt néhány frissítés, ami főleg a beállítások panelen lesz tetten érhető. A tapasztalt játékosok például kikapcsolhatják a zuhanás elleni védelmet, és megszabadulhatnak bosszantó korlátozásoktól is, melyek főleg a friss pilóták első szárnypróbálgatásait igyekeznek megkönnyíteni. Ezen felül is egyszerűbb lesz eligazodni a rengeteg csúszka és lehetőség között, hála az újfajta elosztásnak és a „szabad” irányítási séma megjelenésének.



Duel of Champions – Five Towers

A kártyázás egy idő után unalmassá válhat, szerencsénkre a Ubisoft gondoskodik a folytonos tartalmi bővítésekről. A *Might & Magic* világában játszódó TCG ezúttal 80, teljesen új lappal bővült, amiből 11 új épület, 29 lény, 14 varázslat, 3 esemény és 23 új Fortune. Ezek mind-mind kiváló, új stratégiák kidolgozására adnak lehetőséget, aminek főleg a profik fogynak örülni. A kezdőknek itt van egy átszabott tutorial, direkt nekik szánt küldetések és extra jutalmak. Termé-

szetesen a Five Towers téma jegyében új booster csomagok is bekerültek az in-game üzletbe. Itt szerencsénre Five Towers Box is kapható, hogy kedvezőbb áron juthassatok hozzá a friss lapokhoz. Egy fontos apróság is a frissítés része, ami rengeteg profi játékos életét könnyíti meg: végrehalára egy lapot több pakliban is fel lehet használni. Tudom, ez nem tűnik olyan nagy dolognak, de a tizedik pakli után megtudjátok majd, mekkora áldás.



Heroes of Newerth – A Fortified Arsenal

A nagyok fényében lassan elhalványul a *Heroes of Newerth*, pedig a játék még mindig él, és jönnek az új hősök, tartalmak. Legutóbb Klanx csatlakozott a kompániához, aki Newerth világának egy okos, jólférsült, minden hájjal megkent kalandora. Klanx fegyvereket és peteket használ, hogy elpusztítsa ellenfeleit, utóbbiból mindjárt három is rendelkezésére áll. Mindegyikük komoly sebzéssel bünteti az ellenfeleket, lassítanak, és zavarják a többie-

ket. Az új gyilkológép mellett természetesen egy rakás újdonság érkezett, melyek főleg az ünnepi hangulatot hivatottak monitorra vinni a havas térképpel és az új háttérzenével, s habár a bejgli már elfogyott, az üzletben vásárolt tárgyainkból barátainknak ajándékozni sosem késő. Persze egy rakás, az egyensúly fenntartása érdekében hozott változás is érkezett, de ez ügysem érdekel majd, amikor Klanx bombája arcon talál.



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

HOGYAN IS LEHETNE AZT SZEBBEN ÜNNEPELNI, HOGY IDÉN 15 ÉVES A GAMESTAR MAGAZIN (bizony, szemtelen kamasz lett belőle, visszafórázik, lóg az óráról, és már megfordul a csajok után az utcán – persze lehet, hogy túlságosan szexista dolog mindenáron azt gondolni, hogy korszakalkotó sajtótermékünk fiú), mint hogy megemlékezünk elődeink munkásságáról. Elővettük tehát az egyébként rendszerint meglehetősen gyér játékfelhozatalú mutató januári számokat, hogy korabeli aranyköpésekkel vagy érdekes mondatokkal gazdagítsuk a GameStar szellemét. Közben azért találtunk pár érdekes tesztet, jó írást és persze régi kedvenceket is, meg is osztjuk veletek az élményt. Vajon egy év, öt év és tíz év múlva mit írnak majd rólunk ebben a rovatban?

ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$



10 ÉVE



Idézet: Idézet: Bad Sector – Armed and Dangerous teszt

Hőseink célja, hogy visszaszerezzék a hatalmas erejű Szabályok Könyvét, amelyet Rexus valahol egyszer elhagyott, és most a gonosz Forge király birtokában van. Természetesen útközben különféle egyéb küldetéseket is teljesíteniük kell a 45 646 451 rosszfiú kiirtása és 6 646 543 511 313 golyó ki-lövése mellett.

Bad Sector már csak ilyen alapos, minden fontos dolgot számon tart. Pedig ideje nem lehetett sok, szinte az összes nagyobb anyagot ő írta az újságban, emellett bizony megterhelő lehet 45 646 451 rosszfiú kiirtása.



Idézet: mazur – The Simpsons: Hit&Run teszt

Mivel a legkisebb családtag, Maggie még járóképtelen (pólyás, immár tíz éve, a sorozat indulása óta), helyére a springfieldi élelmiszerbolt (Kwik-EMart) tulajdonosa és eladója, az indiai származású Apu Nahasapeemepetilon – ezt nem voltam hajlandó begépelni, a sorozat honlapjáról másoltam át – ugrott be.

Mazur, mi most vesszük a fáradságot, és bebizonyítjuk, hogy nem kell a munka könnyebbik felét megfogni állandóan, és igenis be lehet gépelni: Apu Nahasapeemepetilon. Tessék. Betűnként szedtük össze, de megérte. Édes a kemény munka utáni fáradság.



Idézet: Boe – Lords of Everquest teszt

Az MI koránt sincs a helyzet magaslatán: nagyon gyakran előfordul, hogy embereink a csata hevében nem tudnak eldönteni egy olyan egyszerű kérdést, hogy melyik oldalról kerüljük meg társainkat, és a harctól karnyújtásnyira demonstratív mozdulatlaná dermednek. Egészen addig, amíg rájuk nem kattintunk, és meg nem mutatjuk nekik, hogy „igen, azt a pirossal jelölt bácsit, aki most épp a társadat gypálja... iiigen... na, őt bántanod kéne, nem is kicsit”.

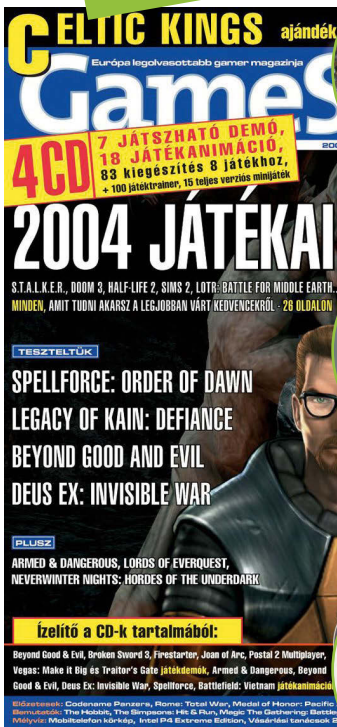
Szegény Boe a Rapid Eye Entertainment nem túlságosan okos RTS fejlesztését szidta, akik ennek okán gyorsan meg is szűntek nem sokkal a teszt megjelenése után. Ilyen hatalma volt ennek a srácnak.



Idézet: Uhu – Deus Ex: Invisible Wars teszt

A fizika kimerül az ellenséges katonák látványos hátraesésén és összecsuklásán, illetve abban, hogy ha ide-oda dobáljuk őket, akkor rongybabba (nem Barbie!) módjára esnek össze.

Nem mintha valaha is láttunk volna Barbie babát összeesni, de feltételezhetően az csak elől, koppan, majd elhallgat. Viszonylag kevés ember keverné össze egy rongybabával, bár sosem lehet tudni, Uhu mennyire tanulmányozta a lányok játékait; ezt érezhetően egy fontos és kihangsúlyozandó különbségnek érezte.



5 ÉVE



Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető

Az 1999-es októberi indulást követően 2009. január 1-jén hivatalosan is beléptünk a tizedik, jubileumi évünkbe. Lesz itt vigasság, móka, kacagás, tivornya, visszatérítő jubileumi cikkek hónapról hónapra, és 2009 októberében olyan szülinapi lapszám, olyan meglepetésekkel... Jól járnak az előfizetők, mert előlük tuti nem fogják elkapkodni.

Legalább tudjuk, hogy ebben az évben a Visszapillantó rovatban érdemes lesz szemezgetni a GameStar-történelmet, ha már öt évvel ezelőtt a kollégák vették a fáradságot, és papírra vetették.

$e=mx^2$
 $p=r^2-m$
 $(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$



Idézet: Flatline - bemutatkozás (megújult Meet Da Team)

Flatline vagyok, 81-es vagyok, sokáig csak zabáltam és nőttem. Aztán hirtelen, 2003 nyarán hozzászaporítottam a Gamer magazinhoz, amit akkor Lily és Mocsy főszerkesztett. Sohasem gondoltam volna, hogy valaha játékujságíró leszek belőlem, hisz szentnek és megközelíthetetlennek tartottam a CoVBoy-féle ikonikus arcokat, úgy gondoltam, ez egy olyan szakma, amit csak azok űzhetnek, akiknek a nevét szinte suttogva szabad csak kimondani.

Flatline pár évvel később szembesült a ténnyel: nincs olyan hely, ahová Mocsy keze ne érne el. És bár sok fiatalnak ma már CoV neve nem mond sokat, nem ártana tudniuk, hogy milyen volt az az időszak, amikor még csak suttogták a nagyok neveit. Mi is próbáltuk suttogva kimondani a sajátunkat, de az nem olyan cool.



Idézet: mazur - saints Row 2 teszt

Minden, ismétlem, minden tekintetben gyengébb a Saints Row 2 PC-n, mint konzolon, és ettől sírni, zokogni, kukákat borogatni, jól berúgni támad kedve az embernek.

Ahogy akkor is, ma is nagyon idegesítő egy PC-re optimalizálatlan játék, örök probléma ez. Ha emlékeztek még a meglehetősen csúnyácska Saints Row 2-re, ami egy korabeli nyerőbb PC-n (Vistán, egy 3 GHz-es Core 2 Duón, 9800GX2-vel és 4 GB RAM-mal maximum 30 fps-t produkált) indokolatlanul rosszul futott. Mikor fognak már odafigyelni erre?



Idézet: Chavaliér - Rise of the Argonauts teszt

Ha már olvastatok a görög klasszikusoktól eposzokat, drámákat, akkor tudhatjátok, hogy a hellének csak néhány dolgot szerettek az életben, de azt nagyon: vitázni és filozofálni, nagyokat lakomázni, jókat háborúzni, sokat sportolni és még többet dugni. (Köszönjük, Chavaliér professzor! - mazur)

Nem véletlenül hagytuk ott mazur öt évvel ezelőtti szerkesztői kommentjét, pontosan ezt írtuk volna le mi is, közsi múltbéli mazur!

LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

ÉLJELTŐ A DVD TARTALMA BÓL

TELJES JÁTÉK:

Korea: Forgotten Conflict
Súly graфика, változatos játékmódok, szociális környezet
-80%, 05.2009. október

3 évenyi exkluzív GSTV árú
Játszó-domek: Drakenzang, Legendary...

AND THE WINNER IS...

BEST OF 2008 & 2009
Az Év Játéka 2008 szavazás végeredménye, és a TOP 30 játék, amit idén vétek kihagyni!

GAMESTAR 10 ÉV JUBILEUM
ANNO 1999

A LEGJOBB OLCÓSÓ VIDEOKÁRTYÁK TESZTJE
Mit tegyél, ha kis pénzből akarsz nagy teljesítményt?

A BLOWARE AKTÁK

DRAGON AGE: ORIGINS
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
MASS EFFECT TRILÓGIA

Exkluzív stúdiólátogatáson jártunk a Bioware-nél
Fejlesztői interjúk, exkluzív képek és a legjobb utazóvalók

www.gamestar.hu

2009.10.01
GameStar
11254

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN
Félelmetes fókuszteszt
és az év első szűke FPS-érőli

Idézet: Daev - Aliens Colonial Marines előzetes

Egyelőre csak az igen kecsegtető trailerekre, képekre és hangzatos ígéretekre támaszkodhatunk, de Randy Pichfordnak, a Gearbox filmeket idézőtő vezérigazgatójának lelkes nyilatkozatait nézve még a legmarconább gamer szívében is feléled a remény.

Feléledt, de minek? Jó nagy pofára esés lett belőle, most már az Alien: Isolationt is csak erős fenntartásokkal várjuk ennek köszönhetően. A tavalyi év egyik első és nagy csalódása volt ez, kár érte. Pedig Daev egész előzetese tele volt reménykedéssel.



1 ÉVE

Idézet: HP - ZombiU teszt

Londonban beütött a maja jóslat. 2012 végén forgatókönyvszerűen vége lett a világnak, jött az apokalipszis, a holtak járni kezdtek, az élők holtak lettek, az eltartott kisujjal teázó brit középosztály egyik reggel még azon sopánkodott, hogy Katalin hercegnő és Vilmos herceg az adófizetők pénzéből fogad fel egy inast, nem sokkal később pedig már egymás testéből haraptak ki méretes darabokat. Természetesen eltartott kisujjal.

A brit zombi a legjobb zombi. Ez a játék pedig lehetett volna egy korszakalkotó darab is. Nagy kár érte.



Idézet: Gullius - Retro City Rampage teszt

A Retro City azonban kiverte a biztosítékot. Némelyik misszió olyan pofátlanul nehéz - ráadásul nem feltétlenül rajtuk múlik a siker -, hogy komolyan fontolóra vettem a készítő felkérését egy bikacsökkel.

A fogyasztói visszacsatolás bikacsökkel egy olyan jelenség, amire még vélhetően nem áll készen a játékipar. Ha egy nap végre minden adott lesz, Gullius-t küldjük majd előre, hogy megértesse a fogyasztók igényeinek fontosságát, a megfelelően súlyozott játékméret szükségességét bikacsök-alapú érvelési technikájával.



Idézet: Nightwolf - Sly Cooper: Thieves in Time teszt

A mosómedvák, helyzeti előnyükből fakadóan, tökéletesen ábrázolhatók az állatvilág betörőként. Fajtajuk jellegzetessége, hogy szemük környékén egy vékonyka, maszkhoz hasonló folt színezi bundájukat, ami tökéletesebb álcát nyújt számukra, mint Clark Kentnek a balra fésült frizura és az orcája közepén fityegő szemüveg.

Vajon egy mosómedve Clark Kentnek szüksége lenne szemüvegre és balra fésült bundára?



NETSIDE 2 2013 /01

LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

Mit hoz 2013 111 JÁTÉK
amire érdemes odafigyelni

Visszatérés a Halál bolygójára

ALIENS COLONIAL MARINES

2012 összefoglaló

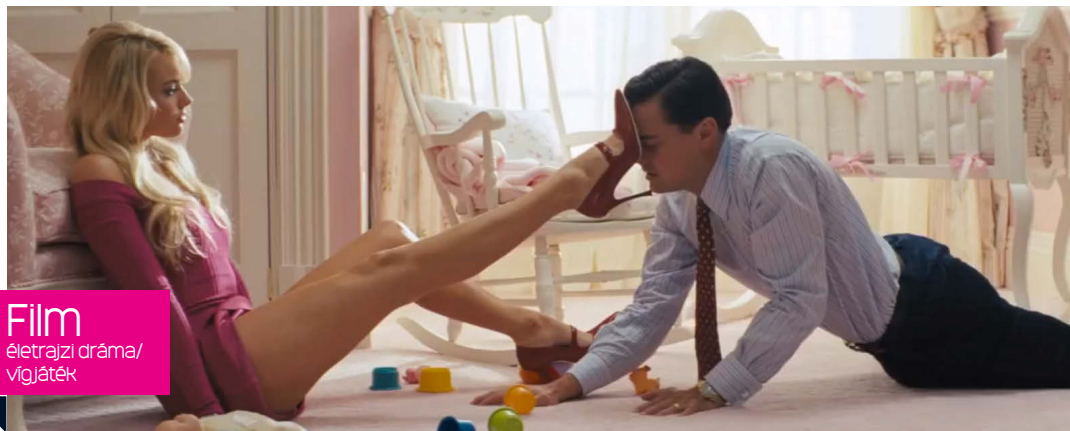
BIOSHOCK INFINITE
AZ IGAZ BARÁTSÁGOK AZ ÉGBEN KÖTTETNEK, ÉS A SÍRIG TARTANAK

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Ha van valami, amiből sosem elég, az a pénz

A Wall Street farkasa



Film
életrajzi dráma/
vígjáték

MIÓTA CSAK AZ ESZEMET TUDOM, BRÓKER AKARTAM LENNI. – Akár ezzel a mondattal is kezdődhetett volna Martin Scorsese legújabb filmje, annyira ugyanazon a nyomvonalon indul el, mint egyik leghíresebb filmje, a méltán kultikus Nagymenők. A különbség csupán annyi, hogy A Wall Street farkasa nem követi a „rise and fall” történetek megszokott Gauss-görcsét, Leonardo DiCaprio által megformált főszereplője ugyanis zavarba ejtően könnyen és hamar fent találja magát a csúcson, miközben az elkerülhetetlen bukás szinte kivárhatalatlanul sokára éri csak utol. Ami pedig a kettő között zajlik, az inkább emlékeztet egy másik klasszikusban, a Félelem és reszketés Las Vegasban látott fékevesztett, harsány, romantizált és következmények nélküli drogtivornyákra, extraként egy halom orgiával és szektás bálványimádattal megfelve. A bálvány pedig ez esetben nem más, mint a pénz. A nem kevesebb mint 180 perces film valószínűleg híven követi az alapjául szolgáló könyvet, Jordan Belfort börtönben írt memoárját, ami valójában nem lehet több, mint vicces anekdoták gyűjteménye. Scorsese sem igazán változtatott ezen, a film narratívája nagyjából kimerül annyiban, hogy szolgálai iterál végig Belfort papírra vetett történeteire, de már ezeken keresztül is bőségesen elegendő bepillantást nyer-

hetünk korábbi életének minden képletet felülmúlóan felszínes világába, ahol mindenki végtelenül sekélyes és primitív, ahol a pénz az egyedüli érték, és ahol a drogok nemcsak ideális stresszoldók, hanem bizony az unaloműzés egyik legfontosabb kellékei is egyben. Tehát amíg a már említett Félelem és reszketés Las Vegasban főszereplője, Raoul Duke azért drogozott, hogy megtalálja az amerikai álmot, addig Jordan Belfort épp ellenkezőleg, azért megtalálta. Végeredményben tehát egy olyan filmet kapunk, ami kiválóan elegyíti a gengszter-, és az abszurdításba hajló drogos filmek elemeit. Hiszen hiába vannak itt brókerek a középpontban, az ő világuk is pontosan ugyanannyira belterjes és öntörvényű, mint a maffiózóké. De amíg ez utóbbit rendszerint egyfajta tiszteltjes romantikával szokták ábrázolni, addig itt Scorsese ügyelt arra, hogy kelő távolságtartást tanúsítson, és hogy a karakterek inkább komikus, mintsem azonosulható színben tűnjenek fel. A hangsúly emiatt elsősorban azon van, hogy a szándékosan és szarkasztikusan eltúlzott kicsapongások minél viccesebbek és szórakoztatóbbak legyenek, legalábbis az arra fogékonyaknak, hiszen korántsem biztos, hogy ez a fajta saját-

ságos, hedonizmussal kevert merész humor mindenkinek bejön.

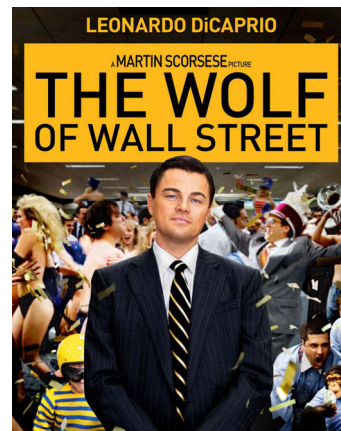
Ha viszont van valami, amire biztosan senkinek sem lehet panasa, az a színészek bámulatos játéka. Bár azon meg sem lepődünk, hogy Leonardo DiCaprio ezúttal is lenyűgöző alakítást nyújt, azon viszont talán igen, hogy az egyik drogtól szétcsúszott jelenetben majdhogynem Johnny Deppet is lepálja. Emellett külön szót érdemel Matthew McConaughey epizódszerepe és Jonah Hill átlagon felüli teljesítménye is, de igazából mindenkit felsorolhatnánk, olyannyira látszik az egész színészgárdán, hogy valósággal lubickolt a szerepében.

A film egyetlen negatívuma, hogy sajnos legalább fél órával hosszabb, mint kellene. Egy idő után már mi magunk kezdjük kínosan érezni magunkat az egymást követő obszcén jelenetektől, ráadásul ezek a történethez vagy a karakterekhez semmit sem tesznek hozzá. Az utolsó egy órában pedig egyre többször fordul elő, hogy tempót vesz és kizökkent, és ahelyett, hogy az elkerülhetetlen bukáshoz közeledve felpörögnének az események, azt érezzük, hogy ennek bizony sosem lesz vége.

mercenary

Kivételes színészi alakítások, fékevesztett és komikus drogozások 2013 egyik legjobb filmjében.

4,5/5





Sorozat
kosztümös
bűnügyi dráma

Hasfelmetsző Jack csak a kezdet

Ripper Street

KEGYETLEN BRUTALITÁSSAL VÉGEZNEK EGY ASSZONYNAL KELET-LONDON

TALÁN LEGSZEGÉNYEBB KERÜLETÉBEN, WHITECHAPELLEN 1889 ÁPRILISÁBAN. Mindenki attól tart –

a néző is –, hogy a rettegett sorozatgyilkos tér vissza, de ennél tökösebb volt a Ripper Street forgatókönyvét író Richard Warlow. Hamar kiderül, hogy csak egy másolóval van dolgunk, mi pedig fellélegezhetünk, hogy a széria egyetlen klisés eleme kimerül a viktoriánus miliőben.

A BBC bűnügyi drámasorozata három központi alakjának egyike a magánéleti gondokkal küszködő Edmund Reid felügyelő a mindig zseniális Matthew Macfadyen megformálásában. Jóindulatú, néha túlzottan naiv figura, aki megpróbál ugyan a becsületesség mintaképe lenni, ám ha hivatását tekintve nem is, de más téren bizony maga is megbotlik. A Trónok Harca Bronnjaként híressé lett Jerome Flynn alakítja állandó támaszát, Bennet Drake őrmestert, aki többször használja az öklét, mint az esztét. A trojka agyasa az amerikai Homer Jackson (Adam Rothenberg) százados, egy katonaoorvos, kinek az egész londoni élete álca és hazugság. Együtt olyan ügyeket oldanak meg –

már ha nem lép a körmükre a maga tévedhetetlenségével eltelt Abberline főfelügyelő, vagy tesz keresztbe nekik a pusztá tény, hogy az elkövető társadalmi pozíciója okán érinthetetlen –, amelyek messze túlmutatnak az egyszerű gyilkosságokon, hanem inkább ahhoz járulnak hozzá, hogy hiteles korrajz öltösn alakot epizódról epizódra.

A készítőik nem rettentek vissza semmilyen tabutémától, így a szőnyeg alá – pontosabban Molly house-okba – sőpört homoszexualitás, az írek kérdése és az antiszemitizmus ugyanúgy helyet kapott, mint a nők jogaiért folytatott küzdelem, az orvostudomány fejlődése vagy a technikai újítások (egyenáram kontra váltóáram, földalatti stb.) jelentősége.

A forgatókönyvön és a színészek játékán túl a hibátlan díszletek (Dublin híhetőbben helyettesíti Londont, mint Budapest a Draculában), jelmezek és sminkek is hozzájárulnak az autentikus élményhez, ám közel sem oly mértékben, mint a sorozat nyelvezete. Lényegében az összes 19. század végi variáció elhangzik, ami csak az angol nyelvre létezik. Igazi csemege, amit bűn lenne szinkronizálni, ha lesz harmadik évad (állítólag a LoveFilm venné át a BBC-től), ha nem.

Chavalier

Nagyszerű kosztümös dráma lenyűgöző színészi alakításokkal és korabeli nyelvezettel.

4,5/5



Könyv
fantasy

R.A. Salvatore

A Vándorok

MIHEZ KEZDENÉNK, HA KAPNÁNK EGY MÁSDIK LEHETŐSÉGET, DE NEM AZ ÉLETTŐL, HANEM MAGÁRA AZ ÉLETRE?

Mit tennénk, ha mindent előlről kezdenénk, felvértezve korábbi életünk tapasztalataival, összes tudásával és emlékével?

Ezt az ajándékot adja Mielikki istennő bajnoka, Drizzt Do'Urden rég elhunyt barátainak. Felesége, a harcban és mágiában is jártas Catti-brie egy sivatagi törzs gyermekeként születik újjá. Harcpöröly Bruenor, Mithrill Csarnok királya egy távoli törpebirodalomban látja meg a napvilágot köztörpeként, míg a falánk félszerzet Regis egy keleti kikötővárosban szippant először a halszagú levegőből. Huszonegy évük van rá, hogy megerősödjenek, felkészüljenek, és eljussanak a Jeges Szelek völgyébe egy magányos hegycsúcsra. Habár mindhármójukat a hűség és a szeretet vezérli, második életükben oly dolgokat tapasztalnak, olyan élményekkel gazdagodnak, és olyan összefüggéseket fedeznek fel, amelyek keservessé teszik számukra az újjal való szakítást és esküjük megtartását. Catti-brie elő-

ző életében fiatalon elárult, most viszont szerető szülőkre lel. Regis legyőzi fizikai korlátait, és olyan ravasz bajvivóvá válik, amilyen egy élettel korábban sohasem lehetett. Bruenor számára pedig semmi sem tűnik oly hivatónak, mint egy száz évvel korábban vétett hiba kiküszöbölése.

Fizikai, szellemi és érzelmi fejlődésük, belső vívódásaik révén mindannyian komoly változáson esnek át; emlékeztetnek ugyan régi önmagukra, de mások lesznek, erősebbek, többek, hogy ott állhassanak Drizzt oldalán, amikor két istennő kel egymással birokra halhatatlan lelkeért. A Vándorok a hatkötetesre tervezett The Sundering (jelentése: szétválás – utalás Abeir és Toril világainak egymástól való távolodására) sorozat első darabja, amely olyan szerzők műveivel kiegészülve forgatja fel fenekestül a Forgotten Realms világát, mint Troy Denning vagy Ed Greenwood. Ez a széria hivatott előkészíteni a terepet a Dungeons & Dragons szerepjáték-szabályrendszer ötödik kiadásának tavaszi megjelenése számára.

Chavalier

Mielikki ajándéka valójában Salvatore ajándéka a rajongóknak, akik 25 éve kitartanak Drizzt mellett.

5/5

Karen Traviss

Gears of War: Jacinto romjai

TIZENNÉGY ESZTENDŐ TELT EL A FELEMELKEDÉS NAPJA ÓTA, ENNYI IDEJE KÜZDENEK A SERA BOLYOG EMBEREI A FÖLD ALÓL ÉRKEZETT HUMANOIDOK ELLEN. Hiábavaló volt minden abbeli igyekezet, hogy megfékezzék a pusztításuk után sáskáknak nevezett szörnyeket. Az egyetlen szervezett ellenállást képviselő Koalíció nem lát más kiutat, mint hogy feláldozza utolsó erődjét, a gránit talapzatra épített Jacinto városát: elárasztják vízzel, és a férgek fejére döntik az egészet, hadd pusztuljon el mind. Traviss sorozatának második kötete közvetlenül a Gears of War 2 után veszi fel a cselekmény szálaikat, hogy aztán az egykori verőlabdasztár Augustus Cole, a felesége elvesztésével küszködő Dominic Santiago, a bizonyítási vágytól égő Anya Stroud hadnagy, a sokat megélt Bernie Matak, valamint Victor Hoffman ezredes és Richard Prescott, a Koalíció elnöke szemszögéből ismerjük meg, milyen nehézségek árán jutnak el Jacinto

túlélői a távoli Vectes biztonságot ígérő szigetére, ahol új ellenséggel kénytelenek szembe nézni. Nem mellékesen pedig bepillantást nyerünk a háború egy korai szakaszába, amikor a felperzselt föld taktikát alkalmazta a Koalíció, és egyúttal legyilkolta Sera lakosságának túlnyomó részét.

Chavalier



Könyv
sci-fi

Több dráma, mélyebb jellembrázolás, a tettek mögötti mozgatórugók felszínre hozása teszi az első kötetnél jobb olvasmánnyá.

4/5

ZAZ

Recto Verso

KALANDOS VÁLLALKOZÁSNAK TÚNIK ÚGY ALBUM-AJÁNLÓT ÍRNI, HOGY AZ EMBER FRANCIA NYELVTUDÁSA KIMERÜL A MERCI, OUI ÉS AZ OH LA LA SZAVAKBAN. Előre le kell szögezni, hogy ZAZ stílusa főleg azoknak tetszik majd, akik kedvelik a jazzes, varietés hangzású akusztikus hangulatokat. A furcsa becenevet Isabelle Geffroy francia énekesnő viseli, és az ember bármennyire nem beszél franciául, a hangjába azonnal beleszeret. A Recto Verso a második stúdióalbuma: az előzőhöz képest sokat finomodott a stílus, a dalok fülbemászóak, néhol kicsit túl poposak is. Az On Ira, az album első száma egy kis visszaidézőse korábbi stílusának. Ezután olyan kellemes ritmusú, szvinges vagy sanzonos hatású dalok következnek, mint a Toujours vagy a Oublie Loulou. Nem túlzást azt állítani, hogy a hosszú évek zenei tanulmányai és a Bordoux-ban eltelt évek nem múltak el nyom nélkül, az énekesnő igen sok hangulatot, hangnemet,

ritmust alkalmaz, igazán olyan, mint egy díszes, szépen megmunkált körhinta. Kinek ajánlom? Hát nem a Kornon, Soulfly-on, Slipknoton nevelkedett FPS-huszároknak, inkább azoknak fog tetszeni, akik szeretnék egy órát igazán kikapcsolódni egy érett énekhang iránnyításával.

Fulton



Zene
akusztikus, soul, jazz,
francia varieté

ZAZ egy vérbeli francia zenei utazásra invitál, amit nem érdemes kihagyni.

4,5/5

Eric Nylund

Halo: Az első csapás

AZ XBOX-JÁTEKOSOK EGYIK KEDVENC SOROZATÁHOZ AZ ANIMÁCIÓS FILMEKTŐL A KÉPREGÉNYEKEN ÁT A KÖNYVEKIG BEZÁRÓLAG SZÁMOS KIEGÉSZÍTŐ JELENT MEG. Magyarul még csak a harmadik kötet olvasható, tehát jókora lemaradásban vagyunk, ám ha kedveljük Master Chiefet, akkor érdemes pénzt és időt fordítani ezeknek a Halo univerzumot részletesebben bemutató, a kulcsfigurákat hozzánk közelebb hozó történetek megismerésére. Az első csapást ugyanaz az Eric Nylund jegyzi, akitől a Halo-regényfolyam nyitódarabja is származik. Sodró stílusa jótányít sem veszített lendületességéből, ráadásul nyelvezetén is érződik, hogy a szerző sok időt töltött katonai kézikönyvek és veteránok emlékiratainak tanulmányozásával. Valahol az első és a második játék között tudjuk elhelyezni a térben és időben is két szálon – ezek később találkoznak – futó cselekményt, melynek so-

rán egy maroknyi Spartan, néhány katona, egy tudós és egy különleges MI megpróbálja megállítani az emberiség bölcsője felé tartó Covenant flottát.

Chavalier



Könyv
sci-fi

Pörgős, könnyen fogyasztható, militáns sci-fi, nem csak rajongóknak.

4/5

Quimby

Kaktuszliget

LEGTÖBBEN A MOST MÚLIK PONTOSANRÓL ISMERIK A QUIMBIT. A zenekar már-már gyűlöli a dalt, ami megismertette őket egy tágabb közönséggel, szerencsére viszont mindig akad valami új, van miből válogatni, és három év alatt össze is gyűlt a Kaktuszliget megszületéséhez elegendő anyag. A lemezt nyitó Kivándorló Bluest már régóta ismerjük, klip is készült hozzá, szerette a rádió, szeretjük mi is. Az ezt követő Unbekannte Schmerzenben a trombitás Kárpáti Dódi énekel (a félig német szöveget is ő írta), de azon kívül, hogy jól meg lehet rá örülni, nem kiemelt jó. A Quimby azért mégiscsak magyarul a legjobb, és ezt a banda is kezdi beismerni: csak egy angol szám van a lemezen, a Son of a Bitch. Ez jó irány. A Kaktuszligetre főleg pörgős dalok kerültek: bár az Állatok a legelőn az elején még becsapós, amikor beindul, nem lehet nem koordinálatlanul vergődni rá (nevezük táncnak), a Senki se menekül pedig az Autó egy

szerpentinre hasonló „utazós dal”. A Hajnali pszicho és a Kényszerleszálás kicsit elvontabb, a Hó pedig konkrétan egy gyerekdal – ha nem tetszik, nem kell megijedni. Kiváló zárás a klubhangulatot idéző, megnyugtató Búvóhely, ami után az ember boldogan konstatálja, hogy végtére a Quimby még ennyi év után is tud jó lenni.

Paca



Zene
alternatív

Megpróbált visszatérni a Kicsi ország előtti Quimby, de a Kaktuszliget azért így sincs a zenekar három legjobb albuma között.

4/5

Megjelenik február 21-én

KÖVETKEZŐ SZÁM

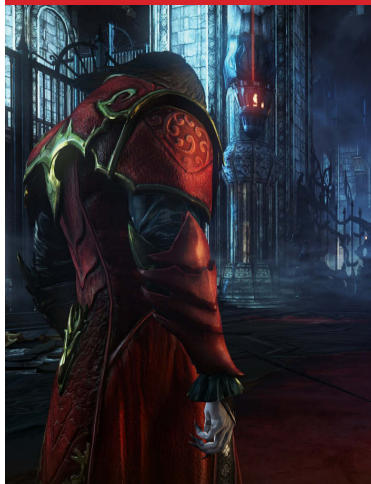


THIEF

A lopakodást kedvelő játékosok készülhetnek, február 28. lesz az ő örömmünnepe. Ekkor érkezik meg ugyanis a várva-várt folytatása, reboot epizódja a Thief szériának.

Visszatérünk a dark fantasy világba, hogy zsarnokokra vadászunk a pesis és a rémuralom által szorongatott városban. Mi már 2009 óta minden évben ennek a játéknak a megje-

lenését vártuk, éppen ezért, ha csak egy kicsit is csalódást okoz, teljes szigorral fogunk lecsapni a százalékokból. Reméljük, erre nem lesz szükség, és a Thief cím újra dicső lesz.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Drakula nem halott, de élvezi, ahogy mi is fogjuk, amint átvehetjük az irányítást a vámpírok ősatyja fölé. Elképesztő erejével szétcsapunk majd haragosaink közt, akikből lesz bőven, tekintve, hogy még a sátni is a fejünket akarja.



THE LEGO MOVIE VIDEO GAME

Az idei évben sem maradunk LEGO játékok nélkül. Ezúttal a filmből készülő egy adaptáció, ami témáját tekintve tökéletes alapanyagoknak tűnik egy szórakoztató platformerhez. Ennél legőbb LEGO még nem készült.



TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION

Hiába mentettük már meg egyszer, Lara Croft most ismét hajótörést szenved egy szigeten, ahol nemcsak a kegyetlen természet, de titkok és természetfeletti hatalmak is várnak rá. Ezúttal mindez next-gen konzolokon.



GAMERBILLENTYŰZETEK CSATÁJA

Vérbeli gamerbillentyűzeteket kényszerítünk vég nélküli játékra, ennek eredményeképpen a februári lapszámban bemutatjuk a piacon fellelhető legdrágább vezetékes és vezeték nélküli csúcsmoделeket, de szétrézzük az alsóbb árkategóriában is.

TELJES JÁTÉK

JOHET A BOBA FETT FILM? Készül a folytatás!

KERESÉS

GAMESTAR KÁRTYA

2014 International CES THE GLOBAL STAGE FOR INNOVATION 2014. JANUÁR 7-10.

PCWorld KÖVESD A CES-T A PCWORLD ONLINEON HÍREK, VIDEÓK, ÉRDEKESSÉGEK

LEGFRISSEBB VIDEO Összes videó

GameStar ZOMBIFEST

GameStar Zombifest - CoD: Black Ops 2 Zombies Town coop

Megint három, megint Zombies, de most egy új pályán és új fegyverekkel folytatódik az előzőszak hirtelensége.

AKTUÁLIS LAPSZÁMUNK

GAMESTAR 2013/12

Tartalom: Teljes játékok

Előfizetés:

GameNight - miessuk

Gépfelvezetés 2014 - Itt eszünk és élünk

Eretek & Far Cry: Willó

Előfizetés:

FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!

Ismét olyan széles a választék a teljes játékok terén, hogy nem tudtuk még eldönteni, melyiket csomagoljuk a 2014/02-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) fogjuk bejelenteni, addig pedig szíves türelmeteket kérjük. Köszönjük!

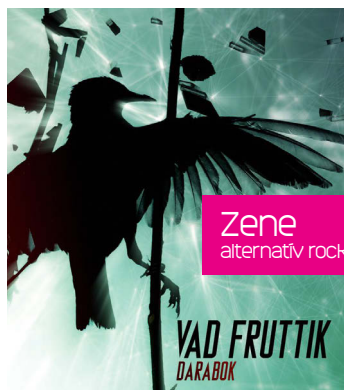
Vad Fruttik Darabok

NEM MONDHATNI, HOGY A VAD FRUTTIK AZ ORSZÁG LEGVIDÁMBB ZENEKARA.

Már az abszolút sláger, a Nekem senkim sincsen és a tehetségkutatóból ismertté vált Lehetek én is alapján is eldöntheti az ember, hogy a kicsit búslósabb, a hétköznapi gondjait feldolgozó, de azért mégsem depressziósan sarokba ülve hallgatós zene neki való-e. Voltak kivételek: a Boroskóla, a Forró nyár vagy a Limonádé például a vidámabb dalok közé tartozik, de azért mégiscsak a negatív érzelmi töltetű dalok teszik ki a zenekar repertoárjának nagy részét. A Darabok is ilyen: Likó Marcell, bár még mindig zseniális szövegeket tud írni, nem szeret boldog témákról mesélni – üvölteni viszont annál inkább, ami például a Válaszok nélkülben és a Másodpercek és Decibelekben is jól hallható. A Darabokban című dal egyébként a szokottnál is fájdalmasabb, de nyitódalnak azért nem rossz. Az album az Egy naprával kezd beindulni, a negyedik szám, a Kollász

viszont borzalmasan unalmassá válik, még mielőtt jó lehetne. A Szemben a nappal szintén főleg azoknak fog tetszeni, akik sírással is szeretnek folyadékot veszíteni, nem csak heves testmozgással. Az egész album szomorú lett, és talán egy kicsit kevés is (a tíz számból három már kiadtak), de reméljük, azért nem kell feketében járni a koncertekre.

Paca



Zene
alternatív rock

Még a szokottnál is sötétebb az új album, de néhány számért érdemes meghallgatni. Csak legyen jó majd koncerteken!

3,5/5

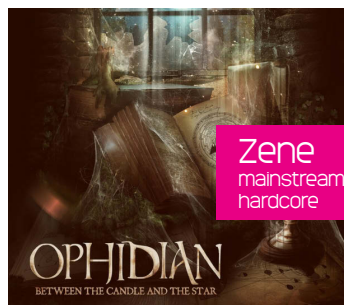
Ophidian Between the Candle and the Star

A HARDCORE JELENKORI GÉNIUSZÁNAK TARTOTT, GYÖNYÖRŰEN KOMPOZÁLT SZERZEMÉNYEIVEL HÍRNEVET SZERZETT OPHIDIAN EDDIGI ALBUMAIN MEGLEHETŐSEN SZÜKÖSEN MÉRTE A DALLAMOKAT, ÉS SOKKAL INKÁBB A HATÁROKAT FESZEGETŐ KÍSÉRLETEZÉSRE KONCENTRÁLT.

Az idén novemberben megjelent dupla lemezes Between the Candle and the Star azonban szakít ezzel a hagyománnyal, és elsősorban végre azoknak a rajongóknak igyekszik kedvezni, akik jobban szeretik az úgymond könnyebben emészthető oldalát. Ez azonban korántsem jelenti azt, hogy az új album mentes a szélsőségektől, egyszerűen csak az árnyak és az irányvonalak változtak meg. Az elmúlt évek feszítváslágerei mellett például több múltidéző szám is helyet kapott rajta, amik munkásságának különböző korszakait elevenítik fel, a korai daraboktól kezdve egészen a hardtechnós ki-

térőkig. Emellett számos remix is színesíti a palettát, ezek egy részét Ophidian készítette másoknak, míg a többi mások neki, a magas színvonalon kidolgozott klasszikusaihoz azonban érdemben hozzányúlni rendkívül nehéz feladat, nem is sikerült maradéktalanul mindenkinek. Összességében elmondható, hogy bár a korábbi lemezeit nem múlja felül, de még így is megérdemli az „év legjobb mainstream hardcore albuma” címet.

mercenary



Zene
mainstream
hardcore

Ahogy az összes eddigi albumára, erre is igaz, hogy más, mint a többi, ez most elsősorban a dallamos HC szerelmeseinek szól.

4,5/5



Zene
rock

A Perfect Circle Stone and Echo live

TÚLZÁS NÉLKÜL ÁLLÍTHATJUK, HOGY MAYNARD JAMES KEENAN A VILÁG LEGKREATÍVABB (ROCK)ZENÉSZEINEK EGYIKE. Ám ezzel együtt sem termékenyebb egy mumifikálódott sekrestyés néninél. A Tool 2008 óta készülő albuma – Axl Rose ügyvédek fenyegetéseit elkerülendő – akár a North Korean Democracy munkacímét is felvehetné, míg Keenan Puscifer nevezetű projektje utoljára 2011-ben jelentetett meg hagyományos sorslemezt. Azonban mégis az A Perfect Circle táján a legkritikusabb a helyzet: az eMOTIVE című 2004-es feldolgozásalbum óta mindössze egy válogatáslemez látott napvilágot. Ez már csak azért is szomorú tény, mert a szóban forgó formációnál egyénibb és izgalmasabb dolgot csak nagyon kevesen voltak képesek összehozni az elmúlt 15-20 évben. A csapat zenéje tökéletes lenyomata mindannak, ami legfeljebb szimbolista festők fejében játszódhatott le egy-egy nagy csésze, gőzölgő máktea után. Ám szerzeményeik ezzel együtt is megindítóbbak, mint a Virágot Algernonnak és a Forrest Gump együttvéve.

A Stone and Echo természetesen továbbra sem a 2003-as, faltól-falig zseniális Thirteenth Step folytatása, hanem egy koncertlemez, amely a Featuring Stone and Echo nevezetű box set részeként jelent meg. Újabb alibikiadvány, melynél már csak egy

remix EP lehetne szájalmasabb húzás – gondolhatnánk jogos aggodalommal. Csakhogy ez az album – amit a zenekar 2011-es coloradói fellépésén rögzítettek – túlságosan is színvonalas ahhoz, hogy valamiféle időhúzó parasztvakításként emlékezzünk meg róla. Bár a setlistben jelentős szerepet kaptak az eMOTIVE lemez dalai (egészen pontosan hét feldolgozás került elő), ez az arány a legkevésbé sem zavaró. Tudniillik Keenanék tökéletesen a saját arcukra szabták a szerzeményeket. A Lennon-féle Imagine üzenete például jelen formájában nem más, mint hogy a naivitásnak nincs létjogosultsága, akkor lesz itt világbéke, ha Afganisztánt bikinis feministák fogják uralni. És élőben még inkább átjön ez a fajta beletörődés.

Első saját dalként a Weak And Powerless kerül elő: amellet, hogy a csapat megdöbbentően profin játssza, az élő hangzás plusz energiát ad neki. Különösen igaz ez a Hollow-kaliberű zúzósabb dalokra, ugyanakkor az Oresteshez hasonló darabok szimplán csontig hatolnak. Ha mindenáron negatívumok után kutatunk: a The Nurse Who Loved Me-t kihagyták a programból, noha alternatív koncertverzióban is tízes erősségű hidgegrázást eredményez. A Stone and Echo épp annyira tökéletes, mint az A Perfect Circle eddigi összes megmozdulása.

Golf Lundgren

Igazán rájuk zárhatná már valaki a próbaterem ajtaját jó három hónapra.

5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA

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
rádöbbsent: a futballhuligán is csak ember”

Vincze Szabolcs, SportHíradó.hu

„Kopók az oroszlanok 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



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

5HJRC-ZRJ7K-CC4W8-44SCS-WK6JW
8CJZN-YYHXW-4SW8G-88WWS-726WY
F8W85JUW

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Folyamatosan színvonalasabbnál színvonalasabb magyarítások érkeznek a szabadidejüket és energiájukat nem sajnáló hobbifordítóktól, mi pedig úgy döntöttünk, a lemezen is közzétesszük ezeket, hogy munkájuk gyümölcse még több játékoshoz elérhessen. Az évet a Deadpool, a Dungeon Siege III és a Just Cause 2 magyarítással kezdjük, köszönet értük szogyenyinek, Teomusnak, Vortexnek és Lajtinak!



DARKSIDERS – A TELEPÍTÉS MENETE

A Darksiders Steamen aktiválható ugyan, de mivel elég nagy méretű, egyeseknek kényelmetlen lehet a letöltés. Éppen ezért majd' 8 gigányit segítettünk a problémán, ehhez viszont trükközni kell egy kicsit. Miután megkaptátok a Steam-kulcsot a gamestar.hu/darksiders oldalon, indítsátok el a lemezen található Setup.exe fájlt, és amikor kéri, másoljátok be a kulcsot. A lényegi telepítés innen indul, ám 79 GB környékén a telepítő kérni fogja a második lemezt. Ekkor nyugodtan nyomjatok rá a „Mégse” gombra, és vegyétek ki a DVD-t a meghajtóból. Ezek után indítsátok el a Steamből a telepítést, a kliens pedig lesz olyan okos, hogy felderíti azokat a fájlokat, amelyek már telepítve vannak a gépen, és csak a maradék (kb. 2 GB) adatot tölti le. Miután végzett, nincs más hátra, mint indítani a játékot. Kellemes szórakozást!



TELJES JÁTÉK DARKSIDERS

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtó 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 férhatsz hozzá.

6000 Ft
értékű No Roaming
kupon

MARADJ ONLINE A SÍTÁBORBAN IS!



Ne törődj a roamingköltségekkel! Használd ki ezt a nagyszerű lehetőséget, és netezz három napig teljesen ingyen a sípályán, a hűtőben és a szálláson.

A No Roaming és a GameStar közös akciója keretében megajándékozunk egy három napos síparadicsomi roamingcsomaggal.*

Ha idén télen is mész síelni, és te sem bírsz ki pár napot internet nélkül, küldj egy e-mailt a terjesztes@project029.hu címre, és válaszban elküldjük a szükséges instrukciókat.

Személyes
kódod:
PCW13NR7605



ALCATEL onetouch.[®] *idols*

- 1.2GHz Dual-core processzor
- 8MPXL kamera képstabilizátorral
- 4.7" HD IPS kijelző
- 4G adatátvitel
- Prémium anyaghasználat

Keresd a kijelölt Telekom üzletekben!

