

TELJES
JÁTÉK

TRINE 2: COMPLETE STORY
(Goblin Menace + Dwarven Caverns DLC)



STEAMEN AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT



MAGYAR
FELIRATTAL



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2014/03

GameStar

15

ÉVES A
GAMESTAR

AKKOR JÁTSZOM MEGINT FPS-T, HA TITÁNOK HULLANAK AZ ÉGBŐL

TITANFALL

TESZT

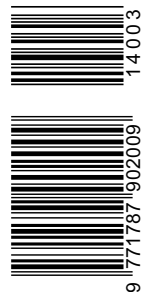
Diablo III:
Reaper of
Souls



TESZT

South Park:
The Stick of
Truth

www.gamestar.hu
1995 Ft
2014/03





TÖBB IZGALOMRA VÁGYSZ?

Pizkos Keddek kemény krimikkel és thrillerekkel.
A Paramount filmcsatorna megérkezett Magyarországra.

D-TOX ★ KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK ★ CAPE FEAR



IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

Cseh Vanda (H.A.L.) vcseh@gamestar.hu

Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@gamestar.hu

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kaiser K. Dávid (Dudu) dudud@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@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

Ledeczki József (Hunter) jledeczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Odrovics Szonja (szonja) szodrovics@gamestar.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stöki) stokike@gmail.com

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi István iberenyi@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1037 Budapest, Montevideo utca 9.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám:

10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

iPress Center Hungary Kft.

Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4310

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: project029.com/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 ügyfélszolgálatán, a hírlapkezesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen. A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

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

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hírdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



CÍMLAPSZTORI » 32



SZIASZTOK!

TAVASZ VAN. VÉGÉRVÉNYESEN ÉS VISSZAVONHATATLANUL ITT A JÓ IDŐ, DE A TAVALYI ÉVHEZ HASONLÓAN IDÉN SEM KELL NÉLKÜLÖZNÜNK A PAZAR JÁTÉKOKAT. Itt van mindjárt címlapsztorink, a Titanfall, amely a hozzáértők szerint elég erős lesz ahhoz, hogy megrenge a Call of Duty bebetonozott trónusát annak ellenére, hogy a Respawn fejlesztői nem pazarolták az időt arra, hogy összehozzanak egy sztorialapú kampányt a játékhöz. Szerencsére az Obsidian pont ezt az őrültötte ki South Park játékká, ami annyira elborult, hogy a szerkesztőség azóta is a hatása alatt áll, pedig nagyon durva embargót vezetünk be annak érdekében, hogy időben elkészüljön a lap. Szerencsére ez a megkötés nem vonatkozott a Diablo III új kiegészítőjére, amely a február végén beizzított új, 2.0.1-es patchcel karöltve alapjaiban változtatja meg az egész játékot. Ér-

demes tenni vele egy kísérletet, hetek óta szinte csak ezzel játszom ismét, és egy teljesen új élményt nyújt ez a másfél éves játék. Aki igazán kihívásra vágyik, annak Eprespuszedlee megmutatja a titit, vagyis bevezeti a Dark Souls II rejtelmeibe. Szegény a tesztelés óta kész idegromcs, vérben forgó szemekkel ugrik minden apró viccre, amiről azt hiszi, hogy ellene irányul. Lenyugtatásul a Trine 2: Complete Storyt, azaz teljes játékunkat tudtam csak felajánlani neki. Legnagyobb meglepetésemre működött a trükk, szerintem az is közrejátszott, hogy steames és magyar nyelvű a játék. Végül, de nem utolsósorban szeretnék köszöneti két régi újságíró kollégát, Stökit és Grathet, akik kis túlzással már évtizedek óta oszlopos tagjai a hazai gamer-újságírásnak. Ettől a hónaptól fogva rendszeresen publikálnak a GameStarban, fogadjátok őket nagy szeretettel. Köszönjük, hogy tavasszal is velünk vagytok, jó szórakozást a márciusi GameStarhoz!

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



TARTALOM



WILDSTAR

18



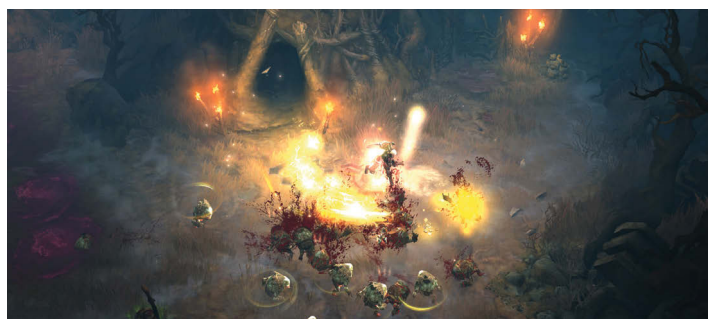
TRIALS FUSION

24



TITANFALL

32



DIABLO III: REAPER OF SOULS

38



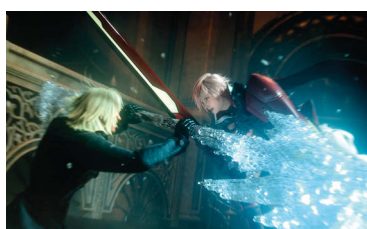
SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

46

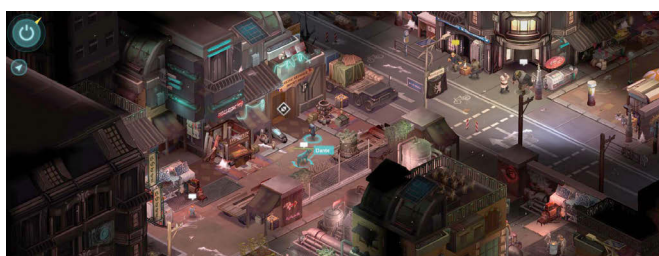


WAR THUNDER

50



LIGHTNING RETURNS:
FINAL FANTASY XIII 58



SHADOWRUN: DRAGONFALL

60





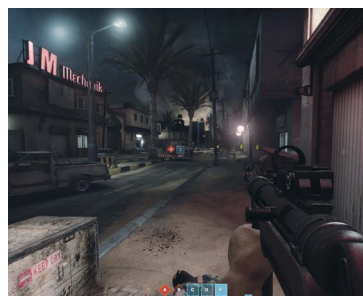
THE LAST OF US: LEFT BEHIND

62



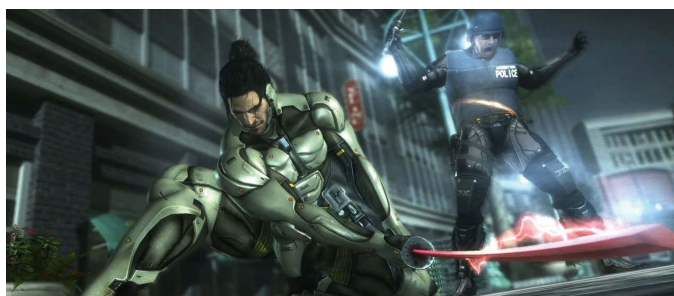
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

68



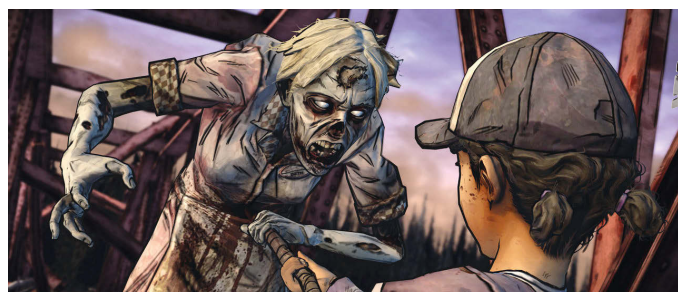
INSURGENCY

70



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE PC

71



THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 2: A HOUSE DIVIDED

73



A LEGJOBB MEGFIZETHETŐ VIDEOKÁRTYÁK

84

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 18 WILDSTAR
- 22 AGE OF WONDERS III
- 24 TRIALS FUSION
- 26 RISEN 3: TITAN LORDS
- 28 NOSGOTH

TESZT

- 32 TITANFALL
- 38 DIABLO III: REAPER OF SOULS
- 42 DARK SOULS II
- 46 SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
- 50 WAR THUNDER
- 54 SMITE
- 56 WORLD OF TANKS: XBOX 360 EDITION
- 58 LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
- 60 SHADOWRUN: DRAGONFALL
- 62 THE LAST OF US: LEFT BEHIND
- 64 FAR CRY CLASSIC
- 66 TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES
- 68 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- 70 INSURGENCY
- 71 METAL GEAR RISING: REVENGEANCE PC
- 72 OMSI 2
- 73 THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 2: A HOUSE DIVIDED
- 74 THE WOLF AMONG US: EPISODE 2 - SMOKE AND MIRRORS
- 75 STRIDER
- 76 RAMBO: THE VIDEO GAME
- 77 WRC POWERSLIDE
- 78 BUG HEROES 2
- 78 AUTUMN DYNASTY: WARLORDS
- 79 FRONTLINE COMMANDO 2
- 79 ADVENTURE TIME - CARD WARS
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 A LEGJOBB MEGFIZETHETŐ VIDEOKÁRTYÁK
- 88 PIACTÉR
- 92 KÍNPADEON A STEAMOS
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 98 MAGUKKAL RAGADÓ JÁTÉKOK: VIRTUALITÁS VAGY VALÓSÁG?
- 100 MÁR A TÉLI OLIMPÁN IS TALÁLKOZHATUNK E-SPORTOLÓKKAL
- 102 VERGÖDÉS A FUTÓSZALAGON - HOVA TOVÁBB, ELECTRONIC ARTS?
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖV SZÁM

TELJES JÁTÉK TRINE 2: COMPLETE STORY

A TRINE 2 ELÉRTE AZT, AMI KEVÉS JÁTÉKNAK SIKERÜLT: FELÜLMÚLNI ELŐZŐ JE SIKEREIT. Az első részt is készítő független Frozenbyte fejlesztő-stúdió nemcsak a jól bevált elemeket szállította, hanem újításokat is, a végeredmény pedig egy rendkívül élvezetes oldalra scrollozós, fizikai-ügyességi puzzle-platformer lett. E havi teljes játékunk újfent Steamen aktiválható, és ha mindezen nem lenne elég, ellátták magyar

felirattal, így az is végigigulhatja a Tolvaj, a Harcos és a Varázsló történetét, aki nem perfekt angolból. Sőt, a Complete Story az alapjátékon kívül tartalmazza a Goblin Menace és a Dwarven Caverns kiegészítőket is, szóval nincs más hátra, mint telepíteni a mókát, amit kooperatív módban is élvezhetünk. A játék aktiválásához és telepítéséhez internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges. Kódbeváltás: gamestar.hu/trine2



Éljen a március, éljen a jó idő, éljen a GameStar és DVD-melléklete! Ebben a hónapban egy izgalmas demó, több magyaráítás és még több extra került terítékre, jó étvágyat kívánunk!

DVD TARTALOM

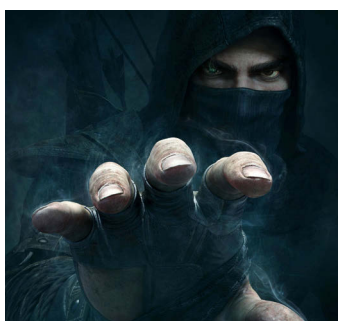
GSTV



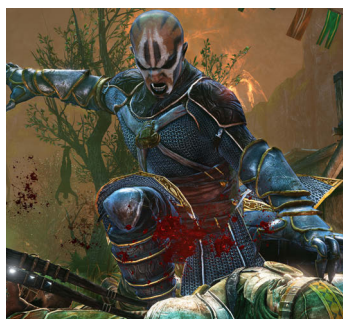
VIDEOTESZT DARK SOULS II



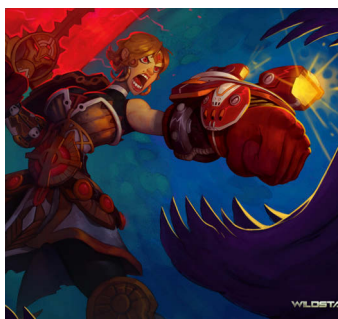
VIDEOTESZT SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH



VIDEOTESZT THIEF



VIDEOTESZT NOSGOTH BÉTA



VIDEOTESZT WILDSTAR BÉTA

HÁTTÉRKÉPEK: Dark Souls II, Diablo III: Reaper of Souls, Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Plants vs. Zombies Garden Warfare, South Park: The Stick of Truth, Titanfall, Trine 2, WildStar

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_1403 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 telepítésének részletei miatt kattints a DVD kiemelt menüpontjára. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártyadriver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

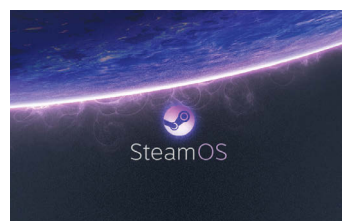
MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Az elmúlt hónapban érkezett meg a Magicka – Wizards of the Square tablet PC-s és a Tomb Raider: Angel of Darkness frissített magyaráítása, valamint megjelent a Half-Life: Opposing Force szinkron. Köszönet értük The_Reaper_Cool-nak, a TombRaiderS.hu és a Half-Hun Team csapatának!



STEAMOS BÉTA

Az újságban szó lesz a SteamOS-ről, ezért a lemezre feltettük a rendszer bétáját, hogy a vállalkozó kedvűek kipróbálhassák azt. Részletes telepítési útmutatót a Mélyvíz rovatban és a DVD-mellékleten találtok, sok sikert a művelethez!



JÁTÉKDEMÓ BLINDING DARK

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják április 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az agnitum.hu/gamestar oldalra, és írd be az aktuális havi kódot, amit a 114. oldalon találsz. Ekkor egy újabb kódot kapsz, melyet másolj be a program indításakor megjelenő Kulcs megadása gombra kattintva. Probléma esetén a support@agnitum.hu címen kérhetsz segítséget.



ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag szolgáltatja, mely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepítet a DVD-n található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel március 14-től április 30-ig használhatod a program licencét. A kódot a 114. oldalon talárod.



MEET THE TEAM

Melyik South Park-karakterrel tudnál azonosulni leginkább, és miért?



MOCSY

VÁLASZ: Mel Gibsonnal, mivel ő azon kevesek egyike, aki megtarthatta az arcát a sorozatban, és megalázhajta a nagyarcú Cartmant.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Diablo III
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Watch Dogs



CHAVALIER

VÁLASZ: Leopold „Butters” Stotch a favorit, mert a naiv ártatlanság álarcá mögött egy bűnözőzseni rejlik.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
South Park: The Stick of Truth, Thief, Shadowrun: Dragonfall
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Batman: Arkham Origins – Cold, Cold Heart; BioShock Infinite: Burial at Sea Ep. 2



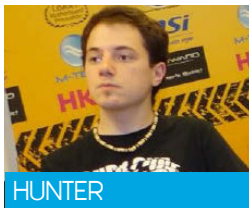
MAZUR

VÁLASZ: Legyen mondjuk Séf bácsi, kézenfekvő okok miatt. Persze még azelőtt, hogy olyan rút halált halt volna néhány évvel ezelőtt.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Persona 4: Golden, South Park: TSoT
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Infamous: Second Son



HP

VÁLASZ: Én Kula bá mindig piás felesége lennék, aki állandóan jelenetet rendez. Vagy a fagyöngy, ami zavar valakit a karácsonyi műsorban.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Heavy Rain, South Park: The Stick of Truth, GTA Online
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Diablo III: Reaper of Souls (persze a konzolost, de arra még várhatok)



HUNTER

VÁLASZ: Mivel életemben vagy három South Park részt láttam összesen, mondjuk legyen Tuong Lu Kim. Nem azért, mert baja van a mongolokkal, csak jó lenne, ha tudnék olyan gyorsan falat építeni.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
League of Legends, Dota 2, SMITE
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Heroes of the Storm



PACA

VÁLASZ: South Park elég beteg ahhoz, hogy bármelyik karakterben meglássam magam. Ha muszáj választani, akkor Vidéki man lennék, én is szoktam inni, inni, ráinni.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Hitman: Absolution, South Park: The Stick of Truth
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Watch Dogs



SOPHIASO

VÁLASZ: Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban Kákabélű és Kenny voltak a kedvenceim.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
The Saboteur, Beyond Good and Evil
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Watch Dogs



ADAM

VÁLASZ: Kula bá szeretnék lenni, mert azt biztos senki nem választja. Háááááááááááá!
MIVEL JÁTSZOL MOST?
A FIFA 14-et nyomom PS4-en, és már sikerült megvernem a svédeket egyszer. Készülj, Endre!
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Továbbra is az Infamous: Second Son várás a legjobban.



GYU

VÁLASZ: Nekem Butters a legszimpatikusabb, bírom a naivságát, a vidámságát és az optimizmusát. S persze a haját!
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Az új GODOUS patch jókor jött, hétfvégenként vannak WildStar béták, és újra Minecraftozok.
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Az Elite: Dangerous várom a legjobban, de bele fogok nézni a Goat Simulatorba is.



DAEV

VÁLASZ: Tweek. Egyértelmű. Hétfő reggel, amikor épp a negyedik kávémat hígítom energiatallal, meghökkentő a hasonlóság.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Mostanában csak a Titanfall és a DayZ pörög.
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
The Incredibile Adventures of Van Helsing II, illetve... őőő... az Uncharted 4 nem tudjátok, hogy mikor jön?



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Egyértelműen Tokennel, mert mind a ketten akkor is tudunk zenélni, ha sohasem tanultuk, és hozzá hasonlóan az én bölcsöm is Afrika.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Guild Wars 2
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Diablo III: Reaper of Souls



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Káosz professzorral értek egyet, aki szerint a világ már megérett a pusztulásra. Rettenet Tábornokkal az oldalamon addig fújok légrfrissítőt az ájerbe, amíg végleg el nem pusztul a légkör.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Guild Wars 2, Mass Effect 3
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Diablo III: Reaper of Souls



DUDU

VÁLASZ: Egy az egyben én vagyok a Medvedisznőember: sok lány retteg tőlem a külsőm miatt, és menekül előlem, ha meglát, pedig nem megtámadni akarom őket, csak egy ölelésre vágyom.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
BioShock Infinite: Burial at Sea Ep. 2, Watch Dogs



ENDREMAN

VÁLASZ: Al Gore csak jót akar, de senki sem szereti vagy ismeri el. Kötelességem mellé állni ezekben a nehéz pillanatokban és a Medvedisznőember elleni harcban. Al Gore barát.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Thief, South Park: The Stick of Truth
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Infamous: Second Son



STÖKI

VÁLASZ: Randy Marsh, mert ő is olyan decens, visszafogott, mértékta, de ugyanakkor kiművelt és mindenre nyitott világi, mint én. Míusz ektoptlazma.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
South Park: The Stick of Truth
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
A „fedezzük fel, milyen új, időtlen nevű romkocsmák nyíltak Budapesten” játékot.

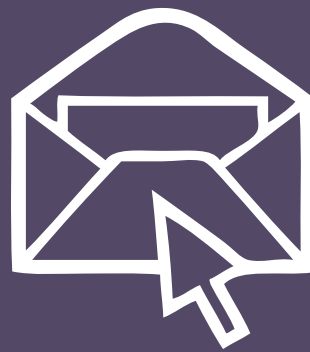


RG

VÁLASZ: Mr. Garrisonnal, mert megközelítőleg annyian válnának a szerkesztőségből, mint Kula bácsit vagy a Medvedisznőembert. Amúgy pedig mindig is szerettem volna egy David Hasselhoff-fejet... és leszbikusságot... és egy Kalap urat.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Skyrim, War Thunder
MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?
Mafia 3. Valamelyik tavasszal.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



CENZÚRA NÉLKÜLI, MADÁRFÜTTYŐS TAVASZT MINDENKINEKI

Most kezdhethetném azzal, milyen nemes forradalmi eszme a cenzúra eltörlése, és talán minden gamer azonnal sejtje, hogy a *South Park: The Stick of Truth*-ről beszélünk. Nehezen fér a fejembe, miért kellett konzolon érthetetlen szelekció mentén cenzúrázni a játékot, és mivel szívesen beleszerettem, saját rovatomat használtam tiltakozásom jeléül. Majd én megmutatom, kedves Ubisoft, hogy még egy print magazinba is befér az analízis szonda. Háborodjon csak fel a világ nyugodtan, úgyis mindenkinek az egékbe van tolván már az ingerküszöbe, nem árt, ha néha nem foglalkozunk azzal, hogy „zavar-e valakit a fagyöngy” (*South Park* idézet, ha nem érted, akkor mindenképpen kezd el nézni a sorozatot. Igen, az egészet, végig). Igazán hozhatunk egy kis áldozatot a művészet oltárán.



Remélem, ezzel sikerült megadnom a kellő löketet a levelek olvasgatásához, egyúttal szeretnék még több aktivitást kérni. Lehetne ez olyan, mint az adó 1 százalékaért könyörgés, rakhatnék ki cicát, meg kiskutyust, meg esdeklőn néző gyermeket, de én határozottan az analízis szonda erejével próbálok tömeghipnózist elérni. Az üzenet pedig egyszerű: írjatok. Árasszatok el véleményekkel (a mostani Arénában például végre valaki vitát indít két korábbi teszt kapcsán), gondolatokkal, versekkel, vicces képekkel, extrém ötletekkel – bármi jöhet, ami másoknak is szórakoztató vagy érdekes. Közösén építjük a szebb jövőt, a jól informált és mosolygó gamerközösséget, szóval tessék Wikipédia-szerkesztőket megszegyenítő lelkesedéssel (lehet, hogy ironizálok) tollat ragadni, önteni a szót, osztani az észet, vagy akár csak mesélni nekem valami szépet. Mindenért hálás vagyok, és lehet, hogy még ajándékot is adok a legjobb levélíróknak. Nem áruolom el előre, hogy mit, legyen meglepetés. Most pedig olvassuk végre együtt az örökkévalónak hagyott üzeneteket, amelyeket idegesítő módon és rendszertelenül megszákítok locsogással. Szakmai ártalom.

AZTÁN PS4 MIKOR LESZ?

Kedves GameStar!

Ez a megszólítás nem volt benne a levélben, én írtam hozzá, hogy mutassam a példamondatot, amivel sokkal szebb lett máris.

A játékvásárlási tanácsadóba bekerül a PS4? És mikor? Várom válaszotok! **(Zsoombee)**

Kedves Zsoombee! Így, megszólítással. Természetesen várható, hogy bekerül a PlayStation 4 (és majd az Xbox One is, ha a Microsoft hajlandó országnak nézni miniket), de még konkrét hónapot nem tudok erre mondani, sajnos. Mivel egyre komolyabb réteget érint a Sony új konzolja, nem kell sokat várni erre.

NŐNAPI ELLENVÉLEMÉNY

Üdvözlét HP, illetve GS-csapat!

Üdvözlét neked is!

Három okból írok most nektek:

1. Mivel ma van március 8., ezért szeretnék Boldog Nőnapot kívánni minden lánynak/hölgynek/nőnek, legyen az író, szerkesztő, külső munkatárs vagy csak olvasótok.

Ez nagyon kedves tőled, mi is szeretnénk viszont kívánni ezt minden női olvasónak.

(Nemem okán megszólítva érzem magam a kedves levélíró által, így én is írok ide egy köszönömöt minden nőnemű kolleginám nevében (illetve minden transzszexuális nevében is, bár sajnos

tétek, mire is számíhattok majd. Szerintem mindkét játéknak megvan a maga érdeme, és azzal, hogy kiadták a (manapság menőnek számító) HD-s kiadásukat, esélyt adtak azoknak, akik valamilyen oknál fogva kimaradtak a kalandból, de részesei akartak, illetve akarnak lenni. Igen, igaz, hogy az *AC: L HD* nem sok extrát ad nagy konzolon, de mégis jól eső érzés volt, hogy nem kell beruháznom hozzá egy PS Vita-ra, ráadásul egész baráti áron érhető el, még konzolosoknak is. A Fable első része pedig olyan, amilyen, de ott is éreztem némi elfogultságot a tesztel kapcsolatban, habár ez lehet, hogy csak az én véleményem, és ugye „De gustibus non est...”

Decendo discimus, ha már felvetted, és lehet, hogy a szigorúság túlzottnak tűnt, de több szempont szerint értékeltünk. Egyrészt vizsgáltuk azt, hogy egy handheld vagy régi cím mennyire sikeres modernizált, nagyképernyős formában, mit ad a régi rajongóknak, mit nyújt az újaknak, hogyan áll meg újszerű játékként. Ezen a tengelyen született az értékelés, de persze az ízlésfaktort nem lehet kiszűrni. Chava például nagy Fable-fanatikus, rengeteget játszott az első résszel, tehát lehet, hogy szigorúbb szemmel nézte a felújítást, de hidd el, jobban fájta a szíve, amikor hibákat talált.

3. Most, hogy kiadtam magamból ezt a kis mérget, szeretnék gratulálni, mert

” SZÓVAL DOBÁLHATJA NEKEM DÉVÉNYI TIBI BÁCSI A PIROS LABDÁKAT A RETRÓBULIN

nem tudok róla, hogy lenne ilyen a körünkben – V.)

2. Nem értek egyet veletek két játék, név szerint a *Fable Anniversary* és az *AC: Liberation HD* értékelésével kapcsolatban (mielőtt rávágjátok, hogy csak fikázni akarom a munkátokat, elmondom, hogy mindkét játékot végigtöltöttem X360-on, és a tesztjeiket is átolvastam, hogy helyesen érvelhessek). **Na, te is csak fikázni tudod a munkánkat. Viccelek persze, kíváncsian olvassuk a véleményed.**

A probléma nálam ott kezdődik, hogy mintha a tesztekben többet vártatok volna a két „remake”-től, pedig sejthet-

az újság tényleg überklassz, nem véletlenül vagyok már majdnem egy évtizede hű olvasótok.

Nagyon megtisztelő ez nekünk, köszönjük.

Csupán egyetlen kérésem lenne még, amiben talán tudnátok segíteni. Gondolkoztatok-e már azon, hogy esetleg teljes játéknak a *Heroes of Might & Magic III*-at rakjátok be, mert ez volt életem első játéka, viszont ma már sehol sem lehet kapni, pedig mindenütt kerestem, még Steamen is.

Gondolkodunk sok mindenben, de ez nem egyszerű. Kiadókkal tárgyalunk, rengeteg munka egy teljes já-



ték beszerzése, sajnos nem csak a mi ötleteink határozzák meg, hogy mi lehet teljes játék a magazin mellé. A *Heroes of Might & Magic III*-at mi is nagyon szeretjük a mai napig, ha ez egy kicsit is vigasztal. Ha igen, igen, ha nem, nem, én maradok továbbra is hű olvasótok. **(Guli)**

EGY SZOMORÚ FELMÉRÉS

Kedves GameStar szerkesztőség!
Kedves olvasónk!
Nemrég az egyik nagyobb híroldalon olvastam egy felmérést, ami vizsgálta a hazai fájlcsere-lők szokásait és azt, hogy szerintük legális-e vagy illegális-e az egész.

Ezek mindig veszélyes vállalkozások.

Meglepetésemre csak 33% gondolta úgy, hogy illegális, amit tesz. Ez azért eléggé elszomorító szerintem.

Az, pont a Hónap levele kapcsán fogalmaztam meg, hogy a warez egy dolog, megkerülhetetlen, ezer oka van, de a szemtelenség, ami kifejődött mellé... nos, az már lényegesen komolyabb gáz.

Viszont nem értem a zene- és filmforgalmazókat, miért nem tudtak már lépni az ügyben, hogy ezt felszámolják. Nem bírósági pereskedésekre meg hasonlókra gondolok, hanem arra, hogy miért nem változtatják meg saját terjesztési működésüket.

Újabb jogos kérdés. Sajnos a nyafogás meg a keménykedés nem oldja meg ezt a problémát, olyan alternatíva kellene, ami biztosítaná a felhasználók kényelmét, védelmét, megbecsülését. Szóval ez egy kétirányú rendszer.

Csak egy közös oldalt kellene működtetniük, ahol egy bizonyos havidíjért elérhetővé, akár letölthetővé tennék a filmeket, zenéket. Lehetne egy havi letöltési limit csomag és egy korlátlan is, megemelt havidíjért. Az emberek havonta néhány ezer forintot szerintem rászánnának az egészre. A jövő a digitális terjesztésé, és ezt a forgalmazók nem hajlandók belátni, nem mernek újítani.

Jó lenne, de ez sosem ilyen egyszerű. A szerzői jog minden országban máshogy működik, a felhasználási

feltételek jogi szabályozása is eltérő, ráadásul a te ötleted egy olyan monopolhelyzetet teremtené, amivel keményen vissza is lehetne élni. Most lehet mondani, hogy ezzel megölik a mozikat, de a mozi azért mozi, mert van egy hatalmas kivetítő felsőkategóriás hangrendszerrel, és az egy teljesen más hangulatot/élményt ad. Sokkal jobb még egy nagyképernyős tévénél is (már aki megengedheti magának).

Ez is igaz; azért a mozik forgalma még mindig nem olyan rossz, mint amennyire a letöltések alapján gondolnánk.

Említhetném a tévéadókat, de az évente ismételt filmek már unalmasak sok embernek. Legalább rá lennének ők is kényszerítve az újdonságokra. Nem egy ismerősöm nem néz tévét egyáltalán.

Igen, lehet tévé nélkül élni, de ehhez valóban kellene egy Netflix vagy Hulu, hogy legálisan tudjunk minőségi műsorokhoz jutni.

Én is, hetente ha 30 percet nézem, sokat mondtam. Ha a forgalmazók meg-

lépnek a változtatásokat, a bevételt az oldal statisztikái alapján úgy is szét tudnák osztani maguk között. Aki meg fel akarja magának venni (letöltni), az meg úgyis fizeti az Artisjus-díjat az adathordozóért. A lényeg, hogy a jövő felé kéne haladniuk, nem pedig leragadni a múltban, a múlt módszereit használva. (Ez, amit írtam, a szoftve-reknél nem megvalósítható, mivel ott már van legális digitális terjesztés, és a hazai játékgorgalmazók erről régen lemaradtak.)

(K. György)

Egyrészt nem biztos, hogy lemaradtak, változik a piac, korai még arról beszélni, hogy egy teljesen digitális értékesítésen alapuló modell mit is jelent majd a gyakorlatban. Amit pedig a közös rendszer kapcsán írtál, rengeteg további kérdést vet fel: ki szolgálja ki a technikai igényeket? Mennyire független a rendszer forgalmazói vagy kiadói érdekektől? Ki fizet kinek? Ki képes azt a szabadságot megadni tartalomfogyasztás terén, ami a lehető legtöbb felhasználó igényét kielégíti? Mennyibe ke-

f facebook sarok

Dobozzal a fejemen hadonászok a szobában? Ez sem jobb, mint 3D tévét nézni napszemüvegben.

Kifogás az Oculus Rift újításai kapcsán. Az utca embere mindig tudja, mi is a probléma a technikai innovációval.

Ha valaki részegen megöl 5 embert, akkor az alkohol nem erőszakos?

Teljesen jogos felvetés ez annak kapcsán, hogy ismét a videójátékokat (konkrétan a Dota 2-t) hibáztatják egy szörnyű gyilkosságért. Nem is részletezzük, egyetértünk.

Áh, a régi szép idők, amikor tömeggyilkosság lett abból, ha belegyalogoltál egy korsót cipelő nénibe az Assassin's Creedben...

Ennél azért kicsit árnyaltabb volt a rendszer, de alapvetően érthető felvetés, hogy a „heves szóváltást követően” és a „hirtelen felindulásból” gyakori fordulat lehetett az akkori biztonsági jelentésekben.

Nem kellene a konzolokat is bevonni, a politikába... elég hogy az üzletpolitikába bevonták őket...

És elveszik a munkát.

Vakinek fölösbe van egy Ghost-ja? nem játszottam még vele. vagy letöltőlinket tud adni vaki? mert én nem találtam törteset.

Nem, Vanda, nem nyúlhatsz ehhez a mondathoz, lássa csak mindenki, hogyan kell illedelmesen, szépen kuncyerálni, ha már a warez nem megy. Egyébként is elképesztő, hogy bizonyos emberek névvel, arccal kényelmesen pampognak nyilvánosan az illegális játékleletéről, mintha ez ma már érdem lenne. Legalább maradj csöndben, ha lopsz, gyermekem – legyen ez egy jó tanács.

(Mondtam már, hogy a Facebook-sarokba beválogatott egymondatosakat egyáltalán nem javítom, mert csak így maradhat meg a „bájjuk” – V.)



rül ez a felhasználónak? Mennyit lennél hajlandó fizetni ezért? És ez még csak a felszín. Szerintem ez egy nagyon bonyolult kérdés, ha tudnám a megoldást, már rég én vezetném azt a céget, amit most nagy vonalakban lefestettél. Ezzel együtt reménykedem benne, hogy sikerül az elszemtelenedett lopós generációt és a totálisan lemaradt szolgáltatói szektort valahogy közös nevezőre terelni, mert ami most megy, az nagyon káros mindenkinek.

A NOSZTALGIAFAKTOR

Kedves GS!

Kedvesek vagyunk.

Egy érdekes dologról szeretnék értekezni veletek: a nosztalgiáról, kicsit a játékokhoz is köthetően.

Ez mindig hálás téma, mivel sok felénk az öreg (sajnos én is), éppen most is a 90-es évek rockslágerei szólnak, ahogy ezeket a sorokat írom. Szóval már dobálhatja nekem Dévényi Tibi bácsi a piros labdákat a retróbulin.

Szerény személyem így érettségi előtt már cirka 10 éve szomorítom a szüleimet azzal, hogy csak a nyári bikinis lá-

nyokért vagyok hajlandó megszabadulni a klaviatúra béklyóitól.

Hát, látom nem egy korosztály vagyunk, de az a durva, hogy már te is nosztalgiázni akarsz. Nem vagy még fiatal ehhez?

Tökéletesen emlékszem az első effajta játékelményemre, mikor nagybátyámnál először lőttem csirkékre egy Win98-on, az euforikus érzésre, amint az eget (gólyós) lenyomva a szerencsétlen állat elhullik. De miért érzem ezt az egyébként morbid játékot annyira jelentősnek mégis?

Csirkelövészet? Nekem még SNES-en volt a kacsavadászat. Az megvan?

Nem tudom biztosan, de ennyi expozíció után jogosan érdeklődhetsz felém: mit verbálisan bevonva arról, hogy tulajdonképpen mit is akarok.

Magyarán hívjam fel őket, és beszélgessek el velük?

A ti lapjaitokon is láttam már, hogy „Az idő megszépít mindent”. Jelentem, ez parasztvakító hazugság. Ami anno egy **** volt, az most is az, nem?

Csodás az öncenzúra, pont a rovat elején háborogtam miatta, erre már a GS-olvasók is gyakorolják, önként? Hová jut így a világ?



VERS MINDEGY, KINEK

Ha követitek a GSO tartalmát (és miért is ne tennétek, hiszen az internet egyik legcsodásabb zugáról beszélünk, hol a kattintás oly édes, mint az anyai tenyér simogatása), akkor bizonyára találkoztatok már az új ötlettel, hogy népszerű filmes jelenetekre ismert szinkronszínészek előadásában előadott verseket vágnak rá, így lehetséges, hogy John Rambo a Jászai Mari-díjas Gáti Oszkár hangján Nagy László Ki viszi át a szerelmet című versét szavalja. Ez a divathullám szívünknek nagyon kedves, de sajnos nem oszthatjuk meg veletek az Aréna hasábjain, vannak viszont saját házi költőnövendékeink, akik néha botladozó verslábakkal, bizonytalanul, de határtalan szeretettel faragják a rímeket, és mi díjazuk a lelkesedést. M. Levi ismét írt nekünk egy négysoros, amely Pacának szól. A költő saját bevallása szerint azért ilyen rövid, mert nem ismeri eléggé a mi Pacánkat. Tessék pótolni ezt a lemaradást, addig is elfogadjuk a rövid, Villont idéző karcolatot.

Minden lapban elcseppen egy-két Paca,
Olcso poén, de a neved ilyen laza.
Humor a helyén, ámokfutás bekapcs,
Mindig nyugodt, jelmondata: relax.

Másik versenyzőnk Sky, aki kicsit többet próbál hozzátenni a lírai életérzéshez:

Egy lap a kezemben, száztizennégy oldalon,
Minden hónapban csak olvasom és olvasom.
Elvarázsol a gamerunivemum vagy galaxis,
Egy hely, ahol egyszerre mész és maradsz is.
Király kategóriában abszolút a GameStar,
Már 15 éve tolják! Hallod? Nézd már!
Ez rég vár, ez játékfellegvár,
Kánaán, Paradicsom, vagyis nem lekvár...

**Akkor válaszolnék is erre gyorsan:
A laza Paca, s a nem lekvár-fellegvár
Képekbe fulladva a jelleg már
Teljesen mindegy, a szerkesztő nyekereg
Kicsit olvassatok még verseket, gyerekek!**

De akkor az előbbi mondás miért igaz oly sok emberre? Miért van az, hogy képesek vagyunk egy rossz játékra is vigyorogva emlékezni (Freddy d zsenialitása)? Talán az életünk egyéb te-

rületeiről hozzájuk kapcsolódó emlékek miatt?

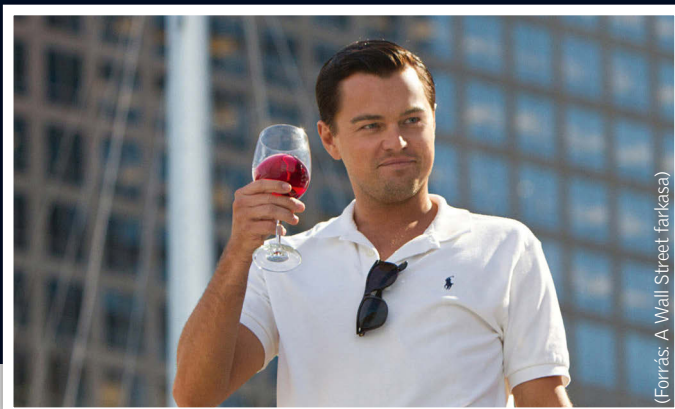
Pontosan. Amikor arról van szó, hogy régen minden jobb volt (Bezzeg az én időmben!), az egyértel-

OSCAR 2014 – AVAGY TÉNYLEG MIRE JÓ EZ AZ EGÉSZ?

Általában szeretek beledumálni mások levelébe, összezavarni a gondolatokat, de az alábbi pár mondattal annyira egyetérték, hogy nem is nagyon szeretném megtörni a harmóniát. Filmes téma lesz, de a Másvilág rovatnak nincs Arénája, rám marad a vélemények szabad közlése: Kedves GS! Azért írok nektek, mert nem értem, ami az Oscar-díj kapcsán történik. Egyrészt még mindig reszket a világ, hogy vajon melyik kiszámítható film érdemel szobrocskát, másrészt napokig, hetekig pörög az internet, ha mondjuk egy Leo nem kap semmit, ahogy korábban Scorsese is

mindig kiváltotta a népharagot. Aztán csak megkapta valahogy azt a szobrot, aminek talán eszmei értéke már

nem is olyan nagy. Az Akadémia ízlését mindenki jól ismeri, nem szeretik a meglepetéseket, sokszor nem a film,



(Forrás: A Wall Street farkasa)

hanem annak témája kap túlzott kiemlést, nem divat a formabontás. Ahogy a show is sz*r. Szépen megszokja az ember. És tényleg nem értem, miért akad még ki bárki ezen, bőven volt időnk hozzászokni. Annyi csodás film van a világban, és a jelölésre felterjesztett alkotások listája bőven elég alap ahhoz, hogy megismerjünk új címeket, a Hollywoodon kívüli világot. Szerintem ez sokkal fontosabb, ezért lehet még mindig filmes ünnepről beszélni. DiCaprio is mondta, hogy aranyosak az érte tüntető emberek, de őt igazából ez nem nagyon érdekli. Nyilván jövőre is játszik majd egy-két olyan filmben, amiért ott lesz a jelöltek között. Ezzel a tudattal én sem aggódnék. (Gy. Tamás – filmes blogger)



★ A HÓNAP LEVELE ★

A KALÓZKODÁS ROSSZ, ÉRTEM?

Hali, kedves GameStar szerkesztőség, olvasók és HP (muhahaha)!

Nem tudom, mi volt eddig a nevet-nivaló, de muhahaha neked is!

Úgy éreztem, itt az ideje, hogy írjak nektek, mivel találtam egy olyan témát, ami akár titeket is érdekelhet.

Nagyon kedves tőled, hogy ránk gondolsz témaválasztáskor, de szerencsére az Aréna értetek van, tehát arról fogunk beszélgetni, amiről ti akartok. Vagyis ha éppen a fák kérgéről akarnál diskurálni, akkor most annyit mondanék, hogy kétségtelenül fontos különbségek vannak a lemezes kéreg, a repedezett és barázdált kéreg, a hosszanti csíkokban hámló kéreg, a vízszintes hámló kéreg és a rétegesen hámló kéreg között, ez alapján lehet megkülönböztetni a fajtákat elég hatékonyan. Szerencsére nem a fák kérgéről beszélgetünk, ugye?

Így hát megosztanám veletek azt, hogy hogyan jutottam el ideig, ahol most vagyok (igazából most se vagyok sehol, de ez mellékes).

A pozitív hozzáállás csodákra képes. Az első játék, amivel játszottam (vagy legalábbis néztem, ahogy játszának) a *Fable* első része volt. Ezzel is az unokatestvéreimnél találkoztam, akik megengedték, hogy nézzem. Nagyon tetszett, legalább harmincszor kijátszottuk(ták). Most jön a félelmetes rész, ami máig is megbotránkoztat. Tört játék volt (ide tessék képzelni egy pár villámlást, meg ilyesmiket).

Remélem, az unokatestvéreid boldogok lesznek majd a kalózkodnak fenntartott bugyorban, a pokol kertvárosi részén.

Azután jött az űr, amit a netes játékok és a *Prototype* töltött be. A *Prototype*, amit a szomszédban játszottam, szintén tört volt. Aztán megvettem az Xbox 360-at. Én PC-t szerettem volna, de az unokatesóm elintézte azzal a kérdéssel, hogy: „Mit akarsz csinálni?” Erre én: „Játszani”. Erre ő: „Hát akkor jó lesz az Xbox”.

Elég jó meggyőzőereje van, marketinges is lehetne a Microsoftnál. Talán jobban startolt volna az Xbox One, ha ezzel az érveléstechnikával próbálják megfogni a gamereket.

Most már persze tudom, hogy a kettő között annyi a hasonlóság, mint Daev és EndreMan között (Bocsi).

”AZ „INGYEN NEKEM MINDENT GYORSAN ÉS JÓL” MENTALITÁS MEGÉRETT EGY ALAPOS VALAGBA RUGÁSRA

De ezt hogy érted? Melyik a konzol? És Julcsival mi lesz?

Így hát most is ezen játszom. Visztagondolva jó is, hogy ezt választották helyettem, meg nem is. Úgy gondolom, hogy jobb lett volna PC-n játszani, legalábbis annak örültem volna jobban. Viszont ha nem Xboxot veszek, lehet, hogy én is csak egy Edward Kenway lettem volna a sok közül, akik chipstől zsíros mancsukkal beszennyezik a mi gyönyörű cybervilágunkat (úgy gondoltam, a chippeltetés túl macerás, biztos értitek).

Tehát most egy laza csuklómozdulattal lecsalóztál minden PC-st? Keményen tárgyalysz. Persze értem, amit mondasz, de pont a magyar piac sajátossága, hogy

konzolon is elég kemény a kalózkodási arány. Sajnos hungarikum a dolgok meg nem becsülése, és csak nagyon nehezen lehet küzdeni ez ellen. Évek óta megy a vita, mindenki anyázza a másikat, bele sem mennék már, de azért az nagyon kemény, hogy ma már névvel, arccal nyíltan vállalják a kalózkodást, a lopás okán kialakult egészséges szégyenérzetnek nyom sincs. Ez már szerintem elég nagy gáz, minden üzleti okfejtésen túl (ennek hatása a magyar piacra) az a szimpla tény, hogy mások munkájának megbecsülése a nullához közelít, de a pofázás az még megy is mellé. Az „ingyen ne-

kem mindent gyorsan és jól” mentalitás megérett már egy alapos valagba rugásra. Felhúztam magam, le is ülök.

Egyrészt átkozom, másrészt áldom egyes családtagjaimat. De abban, hogy ma tisztességes gamerként (ide megjegyezném, hogy inkább hívom magamat passzív gamernek, mivel szívesebben nézem, ahogy játszanak, egyébként is, ezen a gépen nem sok játék megy) játékokat VESZEK, nektek is nagy szerepetek van.

Nem hiszed el, hogy mennyire jó érzés ezt olvasni.

Hozzátok Sirius vezetett el, akihez kb. 60 000 feliratkozóval csatlakoztam be. Egyből belétek szerettem (na nem úgy). A GSO-n sorra falom a cikkeket máig. Hát még azért elég újnak szá-

mitok itt, mivel 2013 nyarán jöttem (amikor Sirius is). A GameStartban a *The Last of Us* sorozatot imádtam a legjobban. De tényleg. Naponta nyolcvanszor frissítettem a YouTube-ot, várva, hogy megláthassam daev-et és Sírriust, ahogy röhögögörctől fulladozva, de azért büszkén végigjátszották eme remekművet.

A két vén főszer a Muppet Showban.

A hétvégéken olyan ürességet éreztem az új részek hiányában, hogy mindig visszaneéztem egypár régebbi epizódot (később még háromszor végignéztem az egészet. Khömm, khömm, időmilliomos). Repesve várom máig a GameStartot. Az első újságomat tavaly szeptemberben vettem meg. Azóta megvan mindegyik, kivéve egyet, az októberit, amit máig hajkurászok, de mindenhol elfogyott, ahol jártam.

Írj egy levelet a terjesztes@gamestar.hu címre, hátha tudnak neked segíteni ebben a kérdésben.

Ebből okultam, úgyhogy előfizettem a prémium csomagra, amihez máig várom a *Watch Dogs*-ot (gondolatpaci). zPetivel (ő is írt már az Arénába) máig tartjuk magunkat az osztálytársainkkal szemben, akik között van egypár kalóz.

Akkor ha ezt elolvastad, hajtogass az oldalból egy szép nagy öklöt, amely éppen kinyújtott középső ujjal köszönti nagyságukat.

Hú, hát így is jól elhúztam, nem csodálkozni, ha nem kerülne be ez a levél. Sziasztok! (**Chicky**)

Látod, hova került? Köszí, hogy írtál, és nagyon köszönjük, hogy hírséges olvasónk lettél, megtisztelsz minket. Ha pedig e mellé még igénykelsz becsültes játékok is lenni, az már csak hab a tortán. Jár a gondolatpaci neked is.

mű múltíratás. Ezzel a GameStar kapcsán is szembesültünk, az idő megszépíti a dolgokat. És hát ingerszegényebb volt a környezet, kevesebb volt a választási lehetőség és a felhajtás is. Minden nagyobb durranás volt, emnyi. Ezzel együtt mondjuk éppen a játékok kapcsán jogos néhány kritika. Gondolj arra, hogy mennyire más volt az üzletpolitika, anno még egy kész játékért fizettél, ma már a DLC is elavult, már félkész vagy alfa tesztüzemben futó cuccokért kérnek el teljes árat is akár.

Miért áll személyes kedvenceink panteonjában olyan cím, ami régi, elavult techben, ha megmutatod egy ismerősödnek, az máris az almaél-

lapotodról érdeklődik, és gyógyulás céljából az arcodba tol egy *Flappy Birds*-öt?

Na, bulvárosodik a GameStar!

A nosztalgia, habár alapvetően ugyanazt az érzelmet jelenti mindannyiunknak, kizárólag személyes tapasztalatainkból építkezhet, mint egy toronyház.

Pont, mint egy toronyház.

A jelenben érzett hiány adja az épület instabilitását, tekintünk például a mostani tucatlövöldékre, de ha lejjebb pillantasz, mint vasbeton pilléreket egymásba kapcsolódva látod a játékokat, amik valamilyen értelemben jelentenek neked valamit, s azokból kiindulva a nézetek, elvárások, kritikák, elvek, minden, amit a jelened-

del szemben fogalmazol, épül tovább. Jönnek új játékok, új oszlopok, de az egész egyre keskenyebb lesz, ahogy felfelé haladunk.

Ezt nagyon jól megfogalmaztad.

Persze nem biztos, hogy folyamatosan vissza kell tekingetnünk, hiszen ez depresszív is lehet, mégis szerintem a nosztalgiát úgy lehet nevezni, mint az egyik legfontosabb kapcsolatot a múltunk pozitív oldalával.

Szüükségtelen kommentálnom, költő vagy.

Ui: Királyok vagytok, és mennyit fízettél a Wargaming, hogy ne hozzatok híreket a *War Thunderről*?

(**danis2142**)

Fízettél, de nem ezért. Mi nem cenzúrázunk.

Ez volt hát az Aréna, ahol most is helyet kapott a líra (vagy hát legalábbis a rímekbe szedett mókázás), a kalózkodásról szóló magasaróptú eszmecsere, és az Oscar-díj idei érdektelensége is figyelmet érdemelt. Köszönöm, hogy most is velem tartottatok, csak annyit tudok mondani, hogy érdemes írni. Most azonnal. Még mindig ezt olvassátok? Gyerünk a gép elé! És ott se felejtétek el, hogy mi az univerzum egységét, a belső békét, a spirituális harmóniát jelentő jelszó, amely egy tragikus véletlen folytán ivós játék lett: „Vegyetek GameStart!”

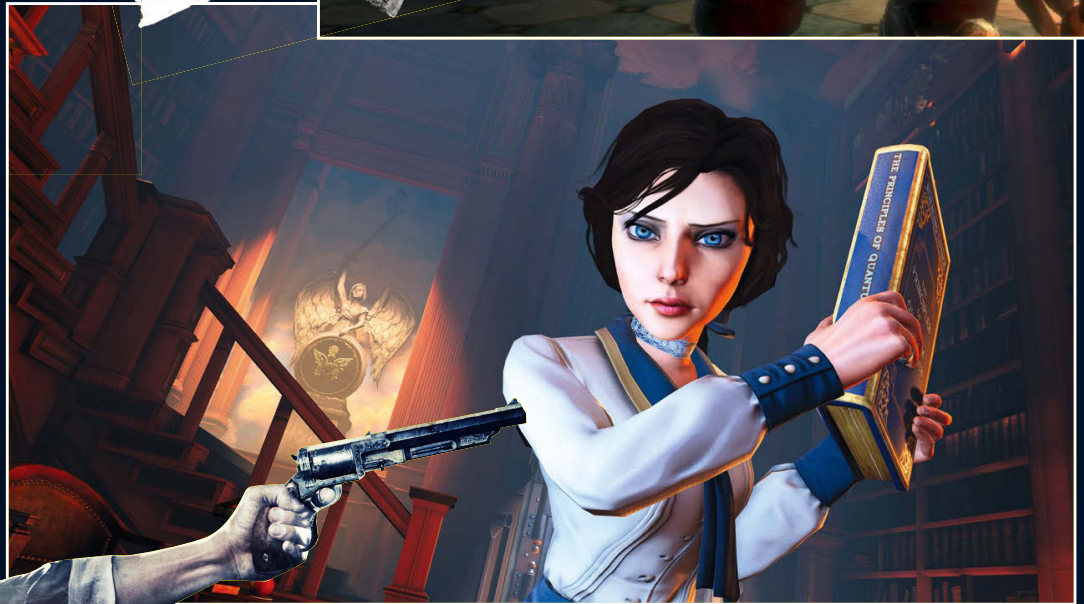
HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 18 WILDSTAR
- 22 AGE OF WONDERS III
- 24 TRIALS FUSION
- 26 RISEN 3: TITAN LORDS
- 28 NOSGOTH



Csak a BioShock végtelen

BÚCSÚ AZ IRRATIONAL GAMESTŐL

TIZENHÉT ÉV, HÉT JÁTÉK ÉS MEGANNYI SZÉP EMLÉK UTÁN ELKÖSZÖN TÖLÜNK A 2013-AS SIKERJÁTÉK, A **BIOSHOCK INFINITE FEJLESZTŐJE**. Búcsúzunk az Irrational Games-től. A jóból keveset adnak – mondják az alacsony emberek, és mondja az Irrational Games is. A fejlesztők tizenhét dolgozó év alatt csak hét játékot adtak ki, viszont ezek egyikének sincs 80 alatt a metascore-ja. Ken Levine, a stúdió feje korábban a Looking Glassnél dolgozott, ami a kilencvenes évek egyik legnevesebb stúdiója volt; ők indították el a *Thief* és a *System Shock* sorozatokat is. A stúdió bezárása után nem sokkal Levine és két társa, Jonathan Chey és Robert Fermier 1997-ben megalapították az Irrational Gamest, és bele is fogtak a *System Shock 2* fejlesztésébe. A '99-es kiadás után még pi-

acra dobták a *Freedom Force*-t, a *SWAT4*-et és a kicsit gyengébbre sikerült *Tribes: Vengeance*-t is, mielőtt 2006-ban befogadta őket a Take-Two. Innentől már mainstream játéktörténelemről beszélünk, ugyanis 2007-ben (2K Boston néven) megcsinálták a *BioShock* első részét, ami tétkost, újságírókat egyszerre kényszerített térdre. Minden idők egyik legjobb játékából persze nem volt elég ennyi, jött a *2K Marin* folytatása, de mire 2010-ben megjelent volna, az Irrational immár újra a saját nevén dolgozott az *Infinite*-en.

MOST VÉGE

Ken Levine múlt hónapban bejelentette, hogy az Irrational Games bezárja kapuit. Értetlenkedve pislogó rajongók tízezrei olvasták a közleményt a stúdió hivatalos oldalán, hiszen a *BioShock Infinite* hatalmas siker volt, Levine pe-

dig egy zseni, és fejlesztői is tehetségesek. Akkor vajon mi történhetett? A fejlesztőlegenda szeretett volna új projektbe fogni, vagy netán a Take-Two küszködik olyan anyagi problémákkal, amikre ez volt a legjobb megoldás? Egy kicsit talán mindkettő.

LEVINE TERVEZ, TAKE-TWO VÉGEZ

„Amikor megfogalmazódott bennem, hogyan képzelem el a jövőt, bizonyossá vált számomra, hogy az új projektet egy nagyon hosszú tervezési folyamat előzi majd meg. Szerintem ezt csak egy kis csapattal, egy klasszikus startup struktúrával lehet megvalósítani, de hajlandó vagyok vállalni a kockázatot. Amikor ezt a kiadással is közöltem, eszük ágában sem volt engedni” – írta Levine. Tehát a vezető nem hagyja ott a Take-Two-t, a kiadó ragaszkodik hozzá és ahhoz a 15 sze-

BEFEJEZETLEN JÁTÉKOK

Az Irrationaltól megjelent játékok egytől egyig zseniálisak voltak, még akkor is, ha közülük néhány csak a szakmán belül tudta kivívni a neki járó elismerést. Akad viszont több olyan projekt, amit nem fejeztek be, és vérzik is értük a szívünk.

Deep Cover

A Looking Glass megbízásából készült Deep Cover a Thief lopkodós játékmenevét ötvözte volna a System Shock összetettségével és hidegháborús környezetben zajlott volna. Pénzügyi problémák miatt szálltak ki a projektből. Az LG később törölte is a játékot.

The Lost

Ez a túlélőhorror ugyan megjelent, de az Irrationalnek már nem sok köze volt hozzá. A Crave Ent. által erőltetett motorcsere rengeteg problémát okozott, ami a csapat távozásával végződött. A játékot végül az FXLabs adta ki Agni: Queen of Darkness néven Indiában.

Division 9

Mielőtt még a világ tudta volna, hogy mi az a Left 4 Dead, az Irrational csak úgy mókából összedobott egy zombis játékot, ami nagyon hasonló alapokra épült. A Division 9 a SWAT 5 viccváltozata volt, de sajnos soha jött ki. Csak egy videóval és pár képpel vagyunk kénytelenek beérni.

Monster Island

A másik elfeledett, de szintén nagyon ígéretes projekt leírásában a fejlesztők csak annyit árultak el, hogy egy Rampage és Black & White hibrid lett volna rombolható környezettel. Szörnyként vagy emberként is harcolhattunk volna régmúlt csatákban.

Freedom Force 3

A valós idejű taktikai szerepjáték-sorozat harmadik része a '70-es évek képregényeit vette volna alapul, de tervezték még egy Freedom Force Console című spin-offot is, ami konzolos játék lett volna, lényegesen több akcióval.

„AZ A FONTOS, HOGY AZOK AZ EMBEREK, AKIK 1997 ÓTA ANNYI REMEK JÁTÉKOT CSINÁLTAK NEKÜNK, MEGTARTHASSÁK EZT A JÓ SZOKÁSUKAT



HA TE MONDOD

Ken Levine ex-stúdióvezető, Irrational Games: „Ha szerencsések vagyunk, csinálhatunk valamit, ami fele annyira lesz emlékezetes, mint a BioShock.”

rencséshez is, akiket az új projekthez gyűjtött maga köré. Erről egyelőre még nem osztott meg velünk többet a cég, csak annyit tudunk, hogy egy történetorientált, magas újrajátszhatósági rátával rendelkező játékot szeretnének csinálni, ami valószínűleg csak digitális formában lesz elérhető. Kizárólag a minőség garantált.

LEVINE VÉGEZ, TAKE-TWO TERVEZ

Hamarosan a *BioShock Infinite: Burial at Sea* második részét is kipörgeti az Irrational Games, ami után a stúdió lényegében nem hozna több bevételt a Take-Two-nak. Az alapjáték fejlesztése eltartott egy darabig, és a fejlesztési ciklus alatt több új munkatárs is csatlakozott a csapathoz, ami tovább növelte a stúdió fenntartási költségét. Ez egyébként sem aprópénz, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az Irrational nem évente szórja ki magából a játékokat. Bizonyára ez is egy releváns faktor volt a döntésben, ugyanakkor a cég úgy döntött, hogy Levine-t és egy maroknyi fejlesztőt megtart, illetve a *BioShock* franchise jogait is megőrizték, úgyhogy a fennállása óta félmilliárd dollárt termelő sorozat jövője miatt nem kell aggódnunk. Pusztán pénzügyi szempontból

nézve jó döntés volt az Irrational bezárása, hiszen nemcsak kétvényi fenntartási költséget spórolt meg a cég, hanem a Take-Two részvényei is megugrottak a bejelentés után.

VESZTESÉGLISTA

De persze minket kevésbé érint – és még kevésbé érdekel – a dolog pénzügyi része, számunkra inkább az a fontos, hogy azok az emberek, akik 1997 óta annyi remek játékot csináltak nekünk, megtarthassák ezt a jó szokásukat. Az Irrationalnél hetven belső és további öt külsős dolgozó vesztette el az állását. Nyilatkozatában Levine elmondta, hogy ugyan „mindannyian számos nehézséggel néznek szembe, de most az a legfontosabb szempont, hogy azoknak segítsenek, akik elhagyni kényyszerülnek a csapatot”. Ez nem csak anyagi segítséget jelent: a cég szervezett egy „munkakereső napot”, ahova a Take-Two 57 saját és külsős stúdiója mellett több független vállalat is eljött, hogy meginterjúgjassa a 75 munkanélkülivé vált fejlesztőt. Egyelőre nem tudni, hogy mennyire volt sikeres az akció, de reméljük, mindenki számára sikerült új helyet találniuk. Mi most búcsúzunk, és sok sikert kívánunk minden érintettnek.

daev

Erőszakadó – drágább net a gamereknek ÖRÜLT ÖTLETEK A JÁTÉKOSOK ELLEN

Mindig nehéz szó nélkül hagyni, amikor a játékosok rovására próbálnak meg politikai vagy gazdasági tőkét kovácsolni egyesek, már csak azért is, mert meglehetősen extrém elképzelésekkel szokták ezt tenni. Az utóbbi hetekben két olyan nyilatkozat is történt, ami a játékipart érintette, és bár mindkettő viszonylag veszélytelennek tűnik, jól mutatja azt a sok beidegződést, ami a gamervilággal kapcsolatban rend-

szereken előjön. Ja, és persze megint a pénzről lesz szó. Első versenyzőnk az Egyesült Államok kongresszusának egy republikánus tagja, név szerint Dave Camp törvénymódosítási javaslata, aki szerint azok a játékfejlesztéssel foglalkozó cégek, akik erőszakos videojátékokat készítenek (bár ennek kritériumaira nem tér ki), ne részesüljenek a kutatás-fejlesztési adókedvezményben. Talán felesleges is magyarázni,

miért vérzik ezer sebből ez a felvetés, de legyen elég annyi, hogy szinte az összes fejlesztő azonnal több adót fizetne, ráadásul meglehetősen szubjektív az „erőszakos játék” fogalmának megítélése, és az ilyen helyzetekben tudjuk, mi szokott történni. Második versenyzőnk az extrém gamerellenes ötletek terén a Verizon szolgáltató vezetőjének felvetése. Lowell McAdam azt gondolja, hogy a játékosok fizessenek

többet a nethasználatért (igen, a korlátlanért), mivel többet használnák az átlagosnál. Itt persze a streamerekre és a letöltésből élő játékosokra is gondol, ami bizonyos szempontból érthető felvetés, hiszen a magán- és üzleti célokra felhasznált szolgáltatás mást jelent, de ettől még sajnos elég diszkriminatív megjegyzésnek hat az a kijelentés, hogy ha valaki gamer, akkor többet kellene fizetnie.



HA TE MONDOD

Lowell McAdam ügyvezető, Verizon: „Természetes, hogy aki komolyabban terheli a rendszert, az komolyabb befektetéssel segítsen fenntartani a hálózatot.”



A GAMESTAR SEM MARAD KI A FUTKOSÁSBÓL

Örömmel tudatjuk veletek, hogy a jövőben daev, EndreMan, Sirius és Kaci kollégák részvételével rendszeres DayZ livestream várható a GameStar saját YouTube-csatornáján, ahol a túlélés minden apró részletét kivesézi majd válogatott elit egységünk. A műsort Miss DayZ Sofőrje címmel keressétek a GSO-n vagy a videomegosztó oldalon. És persze más túlélők sincsenek kizárva.



Dean Hall lelép, duplázódik a csapat MI LESZ VELED, DAYZ?

Dean Hall belefáradt a nagy munkába. Szomorú hír ez a rajongók számára, de a Bohemia Interactive most lép csak igazán a gázpedálra, szóval nincs miért aggódnunk, a jelenleg még alfa állapotban tömegeket mozgató játék 2015 nyarára végső formát ölthet, és most is dinamikus fejlődik. Dean saját bevállása szerint egyébként honvágya volt, szeretne valami teljesen saját projekten dolgozni. Várhatóan év végén távozik a stúdiótól, visszamegy Új-Zélandra, hogy saját céget alapítson, de addig egyezszik minden függő munkában teljes erejével segíteni a csapatot, hogy a rajongók ne keserű szájjal emlékezzenek majd rá, és ne érezzék azt, hogy fa-

képnél hagyta a projektet. Egy másfél milliós tábor esetében ez érthető döntés, de tényleg nincs ok az aggodalomra. Március elején a DayZ Tumblr-oldalán a fejlesztők bejelentették, hogy hamarosan megduplazzák a csapat létszámát, mivel folyamatos újításokon törrik a fejüket, és szeretnének mindent a lehető legjobban elkészíteni. Most éppen főleg a túléléshez kapcsolódó funkciókra koncentrálnak a Bohemia, valamint a kétkezes közelharcifegyverek animációinak finomításán dolgoznak. A következő beépítendő rendszer a főzés lehetősége lesz, amit egyébként nagyban inspirált a *The Indie Stone Project Zomboid* nevű játékában található rendszer.

Dean Hall vezető tervező, Bohemia Interactive:

„Olyan ez, mint valaki más konyhájában főzni: nem akarom folyamatosan hajtogatni a Bohemiának, hogy én így csinálnám, és így kell csinálni.”

HA TE MONDOD

Jönnek az első pletykák

CALL OF DUTY 2014

Ahogy minden évben, idén is őszre várjuk a következő *Call of Duty* epizódot, amit várhatóan a *Modern Warfare 3*-at társfejlesztőként jegyző Sledgehammer Games szállít, viszont hivatalos bejelentés híján egyelőre csak a legutóbbi pletykákra hivatkozva beszélhetünk róla. Ezek alapján a 2014-es kiadás a *Modern Warfare* sorozat új generációs része lesz (nem biztos, hogy a *Modern Warfare 4*), de nem kapcsolódik egyetlen ismert háborúhoz sem, mivel a nem túl távoli jövőben játszódik. Egy másik kétes forrás szerint „Black Smith” lesz a játék alcíme, de ez akár olyan belső elnevezés is lehet, amilyen a Titan volt a *Black Ops*

II esetében. Állítólag a Sledgehammer nagy hangsúlyt fektet a valóságghú grafikára és a kiváló fizikára, valamint ismerős helyszínekből sem lesz hiány, tekintve, hogy az egyik elpletykált jelenet a Golden Gate hídon zajlik. Kiderült továbbá az időközben fellőtt álláshirdetésekből, hogy különleges, valószerű és hiperrealisztikus effektet kapunk, illetve a követelmények között ott szerepelt az Xbox 360 és a PlayStation 3 is, tehát valószínűleg a leköszönő generációt sem felejtik el. Az egyik forrás ugyanaz volt, aki a *Call of Duty: Ghosts* első hiteles információit is megosztotta velünk, tehát nem biztos, hogy teljesen alaptalanul fecsegtünk most.



MEG NEM ERŐSÍTETT ÉRTESÜLÉS SZERINT AZ ÚJ COD A MODERN WARFARE SOROZAT TAGJA LESZ, DE NEM FELTÉTLENÜL A NEGYEDIK RÉSZ



35 millióan játszották végig együtt KÖZÖSSÉGI POKÉMON

Mára a gamerközösség egyik kedvenc játszóterévé vált a livestreamek népszerűségére építő Twitch, amely a közelmúltban egy újfajta örületben egyesített több mint 35 millió embert. Igen, 35 milliót. A nézők egy meglehetősen szokatlan eseménynek lehetnek tanúi, de még inkább résztvevői, ugyanis a Twitch Plays Pokémon kere-



HA TE MONDOD

T.L. Taylor, az MIT professzora: „Az a legcsodálatosabb ebben, hogy a közönség maga lesz az előadó.”

tében a *Pokémon Redet* 16 nap alatt játszották végig együttes erővel, ami a csúcson 75 ezer főt jelentett, a teljes folyamat alatt viszont már elképesztő módon 35 millió játékost aktivizált. A február 12-én kezdődött esemény lényege az volt, hogy bármelyik néző átvehette az irányítást a játék főhőse, Red fölött, méghozzá úgy, hogy különböző parancsokat gépelt be a chatablakba. T.L. Taylor, az MIT professzora nyilatkozatában azt

mondta a rekordmértű összefogásról, hogy valami egészen különlegesbe sikerült beletenyerezniük a szervezőknek, és szent meggyőződése, hogy lesz még folytatása, jövője a tömegjáték műfajának, már csak azért is, mert a tömeges önszerveződés sikerrel járt, még a trollokat is kivetette magából a kísérletező tömeg. Kíváncsian várjuk, hogy a legközelebbi alkalommal milyen játékot irányítanak összesen 35 millióan.



Az Európai Bizottság odacsap

NINCS TÖBBÉ FREE-TO-PLAY?

Az Európai Bizottság félrevezetőnek és károsnak találja a „free-to-play” jelző használatát a mobilalkalmazások esetében, ezért most kicsit bekeményítene a játékkiparral szemben. Az aggodalom egyébként nem annyira alaptalan, számtalan történetet hallani arról, hogy az ingyenesen letölthető, de teljes játéklményt mikrotranzakciós modell segítségével nyújtó játékok hogyan készítik a fiatalabb gyerekeket vásárlásra. Európa-szerte változtat-

ni szeretnének ezen a jelenségen, azonban mielőtt lépnének az ügyben, még találkoznak a szakma képviselőivel, hogy megvitassák velük a kérdést. Elsődleges céljuk az, hogy csak és kizárólag azokra a mobiljátékokra lehessen használni a free-to-play kifejezést, amelyek valóban teljesen ingyenesek, és nem tartalmaznak vásárlási lehetőséget sem. Az Európai Bizottság igazságügyi biztosa, Viviane Reding szerint a jelenlegi címkézés megtévesztő, és ezt

az Európai Unió nem hagyhatja. Elemzők szerint az alkalmazások piaca egymillió munkavállalót foglalkoztat, és 50 milliárd fontnyi bevételt termel évente Európában, ennek a számnak jelentős részét pedig az ingyenes játékokból származó vásárlások teszik ki. Becsült adatok alapján a piac több mint ötven százalékát free-to-play-nek reklámozott címek alkotják, melyek gyakran drága „in-app” vásárlási opciókkal nyúlnak a felhasználók zsebébe.

Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Ha kíváncsi vagy arra, mit is választ a nép (kinek szava szent) március elején, akkor a lehető legjobb helyen lapoztad fel az újságot. Megtudhatod, hogy a hivatalosan is számon tartott brit fogyasztók szerint mi a jó játék, mit kedvel a Steam nem elhanyagolható közössége, de még a GSO olvasóit is monitorozzuk kicsit. És persze saját csapatunk sem maradhat ki a trendekből, most éppen Mocsy mutatja be a tíz legjobban várt játékcímet.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN MÁRCIUS ELEJÉN

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

1. THIEF
2. THE LEGO MOVIE VIDEOGAME
3. FIFA 14
4. PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
5. CALL OF DUTY: GHOSTS
6. BATTLEFIELD 4
7. LEGO MARVEL SUPERHEROES
8. MINECRAFT: XBOX 360 EDITION
9. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
10. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN MÁRCIUS ELEJÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. BANISHED
2. DAYZ
3. THIEF
4. SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
5. RUST
6. PLANETARY ANNIHILATION
7. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
8. NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST
9. RPG MAKER VX ACE
10. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



TOP 10 JÁTÉK A GSO-OLVASÓK SZERINT

(Mert ezekről olvastatok a legtöbben március elején)

1. THIEF
2. SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
3. TITANFALL
4. DAYZ
5. BATMAN: ARKHAM KNIGHT
6. GOAT SIMULATOR
7. HEROES OF THE STORM
8. WATCH DOGS
9. CALL OF DUTY 2014
10. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

GSO

A TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK MOCZY SZERINT

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

1. STAR WARS: BATTLEFRONT (2015)
2. WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
3. WATCH DOGS
4. TOM CLANCY'S THE DIVISION
5. TAR CITIZEN: SQUADRON 42
6. EVERQUEST NEXT
7. THE WITCHER 3: WILD HUNT
8. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
9. HEROES OF THE STORM
10. ELITE: DANGEROUS



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



A GameStar 2014/02-es számában mazur már megírt mindent a legújabb *Thief* játékról, bizonyos részleteket azonban elhallgatott. Még ez a komor, sötét hangulatú világ is rejt veszélyeket. Az itt szereplő képen jól látható, hogy az utca embere saját örömét keresi a város rendjének őrzőit csodálva. Vegyések az érzéseink. Egyrészt érthető a hirtelen izgalom, ami az elnyomás és terror okán feltör egy egészségesen agresszív emberben, másrészt ezt inkább otthon, négy fal között. Legyen a társadalom tiszta, csak az erőszak lehessen közszemlére bocsátva, ha egy mód van rá. Mi mindent megteszünk, hogy még a legnagyobb játékok gyenge pontjait is megtaláljuk, küzdünk a tiszta, becsületes, erőszakos játékok világáért. És a kezünk mindenképpen végig a paplan felett.

Film készülhet belőle

MINECRAFT

Még semmi sem biztos, de Notch nagyon bizakodó: készülhet egy *Minecraft* mozi. Egyelőre nincs szó részletekről, de a Mojang és a Warner Brothers tárgyalnak arról, hogy a világ egyik legnépszerűbb indie játéka filmadaptációt kaphasson. Ez a hír kezdett el szivárogni az interneten, amit a *Minecraft* atyja gyorsan le is csapott

egy Twitter-bejegyzés formájában. Elképzelésünk sincs arról, milyen is lehetne egy ilyen témájú film (vajon a játékban vagy a játékról készül egy történet?), de az biztos, hogy százmillió regisztrált felhasználónak mi is próbálnánk még eladni valamit. Ha kiderülnek újabb részletek, arról természetesen beszámolunk majd.



Markus „Notch” Persson vezető, Mojang: „Valaki szivárogtatja, hogy a Warner Brothers együttműködik velünk egy lehetséges *Minecraft* filmen. Én vagyok az.”

HA TE MONDOD

Még keményebb, még nagyobb balhé Gothamben

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Mind a játékok, mind a képregények rajongói körében hatalmas sikert arattak a Rocksteady gondozásában készülő *Batman* játékok, ennek ellenére a csapat egy ideig pihentette a Sötét Lovagot, és ezzel át is adta a stafétát a Warner Bros. Games Montréal csapatának. Egy éves pihenőt nyertek ezzel, és így erőt gyűjthettek a nagy fináléhoz. A korábban felröppent híreket megerősítette a Game Informer magazin legutóbbi számának címlapja, mely szerint a Rocksteady gondozásában készülő az *Arkham* sorozat következő epizódja, a *Batman: Arkham Knight*. A bejelen-

tés szerint ez lesz a széria befejező darabja, és ennek megfelelően a csapat mindent megtesz, hogy a lehető legstílusosabban záródjon a sorozat. A történet az *Arkham City* után egy évvel veszi fel a fonalat, és egy minden eddiginél nagyobb Gotham City táruლ majd a játékosok elé – amit most Scarecrow és haverjai tartanak rettegésben –, ráadásul egy új, eddig ismeretlen városrész is bejárható lesz majd. A megjelenési platformok kapcsán nincs végleges álláspont, de egyelőre úgy tűnik, hogy a PC-sek és a következő generációs konzolok tulajdonosai készülődhetnek.



GÉPEREJŰ

Az új játék egyik legnagyobb újtása, hogy a hatalmas város könnyebb bejárhatósága érdekében már nemcsak gyalog közlekedhetünk, de akár Batman legikonikusabb kutyújét, a Batmobilt is szabadon vezethetjük.

Végre tudjuk, mikor jelenik meg WATCH DOGS

A 2012-es E3 konferencia egyik legnagyobb meglepetése volt a Watch Dogs, amit aztán az abszolút tökéletességre törekvő fejlesztőcsapat a biztonság kedvéért a 2014-es évre csúsztatott. Azóta is vadul folyik a hajsza a valós megjelenési dátum után, de most végre valahára elérkezett az igazság pillanata, ugyanis a Ubisoft egy hivatalos nyilatkozatban és egy új trailerrel közölte, hogy a játék 2014. május 27-én jelenik meg PC-n, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 és Xbox One konzolokra. Sajnos a Nintendo Wii U-tulajdonosok még mindig nem kaptak megbízható megjelenési dátumot. A bejelentés a Sony konzolok rajongóinak tar-

togatott még egy extra meglepetést, ugyanis akik PlayStation 3-ra vagy PlayStation 4-re veszik meg a játékot, azoknak extra 60 percnyi exkluzív játékmenet lesz a jutalma, amihez a PlayStation Networkön keresztül férhetnek majd hozzá. Már csak azon kell izgulnunk, hogy vajon a késés a tökéletességet hozza-e valóban, de erről bővebben csak akkor beszélhetünk, ha ki tudjuk végre próbálni a játékot. Egyelőre úgy néz ki, hogy a PS4-es változat legfeljebb 1080p-ben és 30 fps-sel, az Xbox One-os 960p-ben és szintén 30 fps-sel, a PC-s pedig akár 4K-ban és változó framerate-tel fut majd. De ezek csak számok, hackelhető is...



HA TE MONDOD

Geoffroy Sardin marketingvezető, Ubisoft: „Ez egy egyedül és előremutató játék, ami exkluzív PSN-tartalommal is bővül majd, ami nemcsak izgalmas lesz, de megmutatja, hogy a PlayStation a Watch Dogs preferált platformja.”



AGE OF WONDERS III

ELJÖTT
A CSODÁK KORA!

MEGJELENÉS:
2014.03.31.



Copyright © 2014 Triumph Studios B.V. Az Age of Wonders III, az Age of Wonders III logó, a Triumph Studios és a Triumph Studios logó a Triumph Studios B.V. bejegyzett védjegyei. © 2014 Valve Corporation. A Steam és a Steam logó a Valve Corporation bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden egyéb márkánév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Használatuk engedéllyel történik. Minden jog fenntartva. A jelen termék használata a végfelhasználói szerződés (EULA) elfogadásához köthet. Magyarországon kívül forgalomba nem hozható! A terméket Magyarországon forgalomba hozza: PlayON Magyarország Kft., 1195 Budapest, Hóherr Albert u. 11/A.

Előzetes

WILDSTAR



Itt aztán fokozottan igaz a régi MMO-s mondás: Állj ki a pirosból, mert az rossz neked!



Hiába sci-fi az alap, attól még nagyon nagy szerepet kap a játékban a mágia, csak most tudománynak hívják

World of Warcraft menni világűr

WILDSTAR

INFO
Kiadó **NCSOFT**
Fejlesztő **Carbine Studios**
Platform **PC**
Röviden Sci-fi-központú MMORPG a Blizzard egykori fejlesztőitől.
Megjelenés **2014. tavasz**
PEGI **12+**

NEHÉZ ELKÉPZELNI, HOGY VALAKI OTTHAGYTA VOLNA MENŐ ÁLLÁSÁT A BLIZZARDNÁL, RÁADÁSUL EGY OLYAN IDŐSZAKBAN, AMIKOR A WOW PÁLYÁJA EGYÉRTELMŰEN FELFÉLÉ ÍVELT. Pedig a Carbine magját képző 17 fejlesztő pontosan ezt tette még 2005-ben: vették a kalapjukat, és megalapították a Carbine Stúdiót. Ezután kilenc hosszú év következett, ami csak arról szólt, hogyan tudnának egy olyan játékot létrehozni, amely képes felvenni a versenyt a WoW-val.

EGY ORK MIND FELETT
Szerintem maguk a fejlesztők sem gondolták volna, hogy ennyi ideig fog tartani a munka, és ennyi minden megváltozik ez alatt a majd egy évtized alatt. MMO-k jöttek és mentek, de egyik sem tudott olyan erőt felmutatni, amely elegendő lett volna ahhoz, hogy komolyan megszorítsa a WoW-ot. Pedig a nagy kiadók megpróbálkoztak mindenféle varázslattal. Fénykardok feszültek egymásnak, szőrös lábú hobbitorok masíroztak elhagyott törptárnákban, izmos barbárok csaptak le fejeket, kábitóférezekkel felszerelt úrfelfedezők kalandoztak arra, ahol még senki sem járt. Ezek a furfangok azonban hasz-

talannak bizonyultak, az orkok és az emberek között dúló háború letarolt mindent, különösen azt a réteget, amely hajlandó havi díjat fizetni a napi betevő kalandozásáért. A *WildStar* és az NCSOFT azonban fittyet hány a kedvezőtlen jeleknek, és már kilencedik éve tolják a pénzt a *WildStar*-ba. A dolog érdekessége az, hogy elég kevés információ szivárgott ki, igazából néhány screenshoton és traileren kívül semmi konkrétumot nem lehetett tudni a játékról. A hírzsárlat tehát tökéletesen működött, de persze örökké ezt sem lehetett fenntartani, a megjelenés előtt néhány hónappal a fejlesztőknek meg kellett nyitniuk a kapukat a sajtó és néhány szerencsés kiválasztott előtt. A GameStar is kapott egy belépőkódot, de olyan szigorú biztonsági intézkedések mellett, hogy az egyszeri újságíró/játékkritikus igazi kiválasztottnak érezhette magát. Ez egészen addig tartott, amíg be nem jelentkeztünk a játékba.

DÉJÁ VU
A közel 20 GB-os kliens méretén már meg sem lepődünk, 2014-ben ez az ára annak, hogy elfogadható minőségű PC-s játékot kapjunk. Az már első ránézésre kiderült, hogy a játék grafikája egy az egyben

a WoW koppintása. A féltreértések elkerülése végett rögtön szeretném leszögezni, hogy nekem személy szerint kifejezetten tetszik ez a stílus, amíg nem lesz képes a PC-s technológia fotorealistikus megoldásokkal kényeztetni a szemet, addig inkább ezt a rajzos megoldást részesítem előnyben.
Karaktergeneráláskor számos komoly döntést kell meghoznunk, melyek meghatározzák karakterünk további pályafutását. Az első és legfontosabb feladatunk az lesz, hogy kiválasszuk, melyik oldalon fogunk harcolni a galaktikus összecsapásban. Jómagam a Birodalom oldalán szálltam harcba egy harcos amazonnal, aki kétkezes pallosával aprította a jónépet. Azonnal feltűnt, hogy ez a karakter szinte a megszólalásig hasonlít a WoW egyik harcosára annyi különbséggel, hogy nagyon leszűkítették a lehetőségeit. Egyszerre mindössze nyolc képességet használhatunk, és „stance”-t is csak csatán kívül válthatunk. Ez 2014-ben nem tűnik akkora tragédiának, de a régi motorosok még emlékeznek azokra az időkre, amikor egyszerre harminc képességgel és három különböző harci beállással zsonglorködtek a warriorok a WoW-ban. Ez azonban túlságosan meredek lenne a mostani



” A WILDSTAR ÉS AZ NCSoft AZONBAN FITTYET HÁNY A KEDVEZŐTLEN JELEKNEK, ÉS MÁR KIÉNCEDIK ÉVE TOLJÁK A PÉNZT A WILDSTARBA



FIZET, MINT A KATONA(TISZT)

Aki a WildStarral szeretné eltölteni a szabadidejét, az két módszer közül választhat. Megveszi a játékot (ez a belépőszint), és harminc napig ingyen szórakozik. Amint lejár a harminc nap, a szerver csak abban az esetben fogja felengedni, ha valamiféleképp igazolni tudja, hogy ő jogosult további játékidőre. A legegyszerűbb megoldás, ha előfizet, ilyenkor havonta olyan 3500 forint levonása után a szerverek tárt karokkal várják. Mi van azonban akkor, ha valaki kevés pénzzel, de szinte korlátlan szabadidővel rendelkezik? Ilyenkor sincs minden veszve, mert a játékban megszerzett pénzért lehet vásárolni újabb 30 nap játékidőt. A dolgot kicsit bonyolítja, hogy ennek nem fix árfolyama lesz, hanem az adott szerveren játékosok szabják meg, mennyit hajlandók adni érte. Gyakorlatilag úgy működik a dolog, hogy Gazdag Józsika megveszi a kiadótól a harminc napos token (CREDD) 4200 forintért, majd kirakja annyi játékpénzért, amennyiért akarja. Vagy amennyit a szerver játékosai (Szegény Pistike) hajlandók érte adni. Ezzel a módszerrel mindenki jól jár: a kiadó a pénzénél van, a tehetősebb játékosok pénzért vehetnek játékbeli aranyat, míg a vékonypénzű kalandozók „ingyen” farmolhatnak heteken keresztül. Egyedül a kínai „aranyparasztok” járnak rosszul, mert ezt a rendszert csak nagyon nehezen tudják kijátszani.



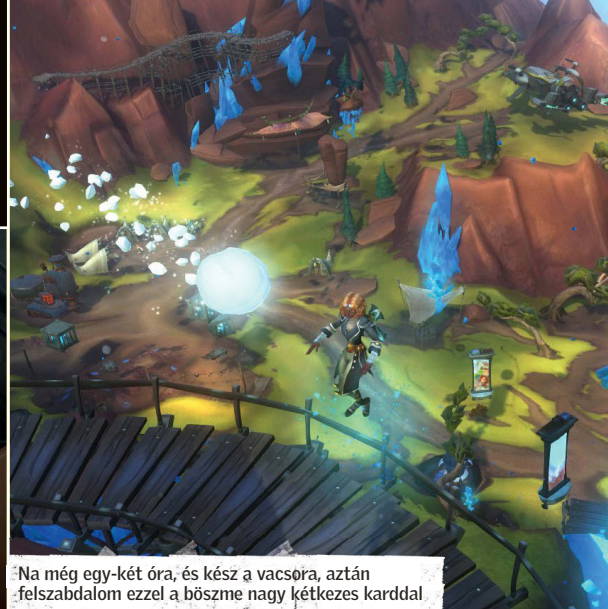
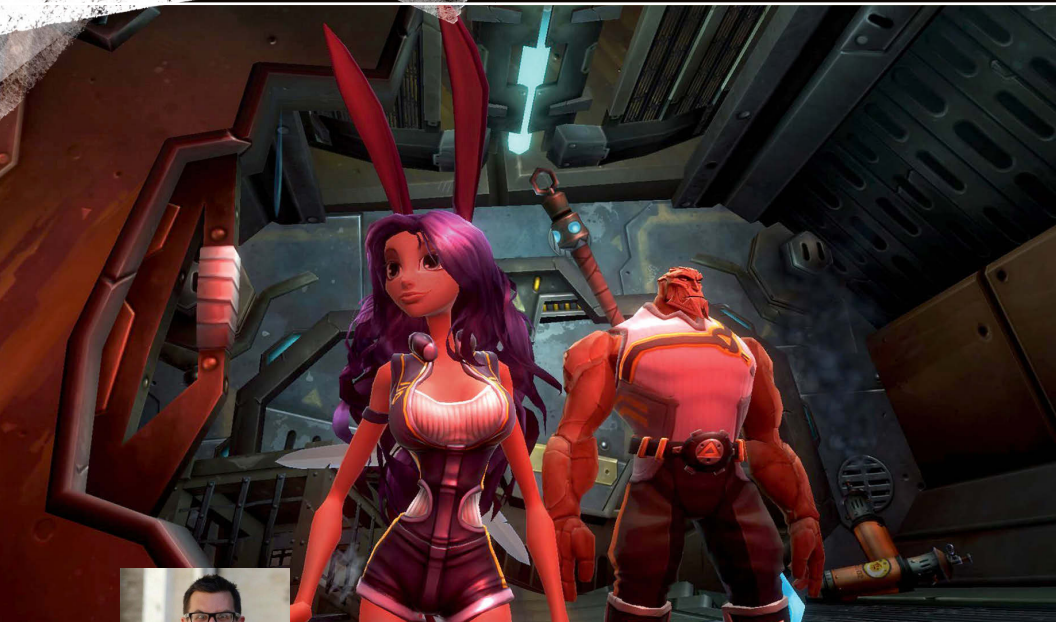
„Na még egy-két óra, és kész a vacsora, aztán felszabdalom ezzel a böszme nagy kétkezes karddal

MMORPG-generációnak, így szinte a végletekig leegyszerűsítették szinte mindent. Ilyen a harcrendszer is: vannak képességeink melyek Kinetic Energyt generálnak, és vannak olyanok, amelyek elhasználják azokat. Nagyon furcsa, hogy teljesen kivették az automata támadást, így igencsak szaporán kell nyomkodnunk a képességgombokat, ha nem akarunk bambán ácsorogni a mobok előtt. Hiányzott továbbá a lehetőség, hogy két egykezes fegyverrel kaszaboljak, unalmas volt mindig ugyanazokat az animációkat látni (fegyverváltásnál csak a kard alakja és színe változott). A sci-fi-környezetnek hála nem lesznek hagyományos pajzsok sem, de azért az energiapajzsokat szerencsére nem felejtették el. A tapasztalat azt mutatja, hogy két-

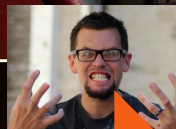
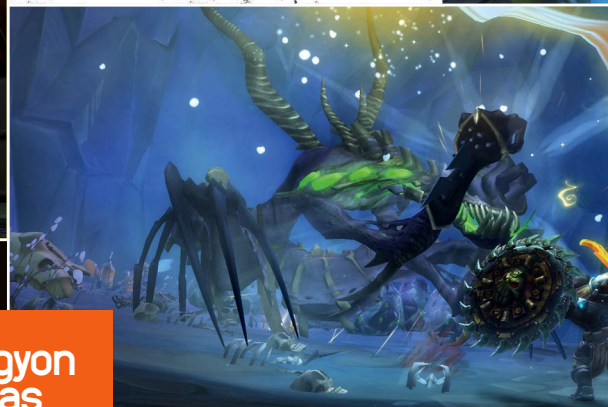
három azonos szintű ellenféllel még el tudunk bánni mindenféle trükközés nélkül, de ha már sikerül behúznunk egy másik csapatot, akkor jobban tesszük, ha elfutunk. A Dominion oldal kipróbálása után átnyergeltem a Menekültekre: egy gyógyító karaktert indítottam, aki elektrosokkal tanított a jó modorra a szörnyeket.

DINAMIKUS HARCRENDSEZER
Alapvetően a harc nagyon hasonlít a *Guild Wars 2*-ben megszokott dinamikus küzdelemre, annyi különbséggel, hogy most a támadásaink hatósugarát ténylegesen látjuk a talajon. Úgy kell elképzelni, mintha egy vetítógép megmutatná nekünk a földön, hogy milyen tartományban fog betalálni a kardcsapásunk. Ezért van az, hogy





Na még egy-két óra, és kész a vacsora, aztán felszabdalom ezzel a böszme nagy kétkezes karddal



HA TE MONDOD

Stephan Frost vezető dizájnér, Carbine Studios: „Nagyon fontos célunk volt, hogy a harc elképesztően izgalmas legyen színtézéskor és a végjátékban egyaránt.”

harc közben folyamatosan helyezkednünk kell, hisz egyáltalán nem mindegy, hogy egy ütessel hány szörnyet sebünk meg. A szörnyek támadásait a gép pirossal jelzi a talajon, az ilyen területekről illik kigurulni vagy kiállni, különben fájni fog. Nagyon. A friss MMORP-játékosoknak biztosan tetszeni fog ez a harcrendszer, de azok, akik éveket töltöttek el hasonló játékokkal, nem fognak a falnak menni az újításoktól, és nagyon gyorsan megünnyözik majd a hentelest.

Sokat nem fogunk tudni trükközni, legalábbis nekem az a tapasztalatom, hogy a jelenlegi felállásban gyorsan meg lehet unni, hogy ekkora energiát kell fektetni három girhes farkas eltakarításába az útból. A neves főellenfeleket ne lehessen leverni félkézzel, de azt azért túlzásnak tartom, hogy 10-20 másodpercig kell vacakolnom három trash mobbal, mire szétverem őket. Látszik, hogy a tervezők szeretnék az időt húzni, de a mai játékosokat egyre kevésbé lehet ilyen trükkökkel átverni.

Nem igazán értem azt sem, milyen megfontolás alapján hozták vissza azokat a sokak által gyűlölt küldetéseket, melyekben az a lényeg, hogy változtatott módszerekkel kicsináljunk megfelelő mennyiségű szörnyet vagy ellenfelet. Az MMO-játékosok nagyon nagy része torkig van ezekkel a küldetésekkkel, a konkurencia igyekszik

úgy kialakítani a játékaikat, hogy ilyenek még csak véletlenül se kerülhessenek bele a játékmenetbe. Furcsa, hogy a *WildStar* ilyen szinten ragaszkodik ezekhez.

MI SZEMNEK INGERE

A grafikai megoldásokra nem lehet egy szavunk sem, ez a rész nagyon ott van a játékban. Meg merem kockáztatni, hogy ez az egyik legszebb MMORPG jelenleg a piacon (persze csak akkor, ha valaki szereti a rajzolt stílust). Indítás után mindkét frakció egy-egy hatalmas űrhajón kezd, amely éppen megközelítette a Nexus bolygót. Az első három szintünket ezeken az űrállomásokon fogjuk eltölteni, ahol megtanuljuk az alapokat. Már itt szembeötlő a különbség a brutális Birodalom és a laza Lázadók között; nem kicsit lepődtem meg, amikor a menekültek űrhajójának folyosóján egy kecskebak jött velem szembe, és rám mekegett. A területek pezsegnek az élettől, mindig történik valami, soha nem unatkozunk.

Nekem jobban bejött a Lázadók kezdése: egy hatalmas zöld üvegházban kellett zöldségeket termelnem, a Birodalom katonáit vegzálnom, aztán jött a termonukleáris bomba hatástalanítása, végezetül pedig egy kis ügyességi rész, mikor is egy hatalmas aszteroida tetejére kellett feljutnom (olyan érzésem volt, mintha a *Guild Wars*

2-vel játszottam volna). Nagy kérdés viszont, hogy mennyire lesz izgalmas a kezdőterület abban az esetben, ha már a harmadik altunkat húzzuk fel – gyanítom, hogy nagyon fogjuk unni ezeket az első küldetéseket. Mindenképpen kellene egy olyan lehetőség, amivel átugorjuk ezt a részt, és egyből a Nexuson kezdünk.

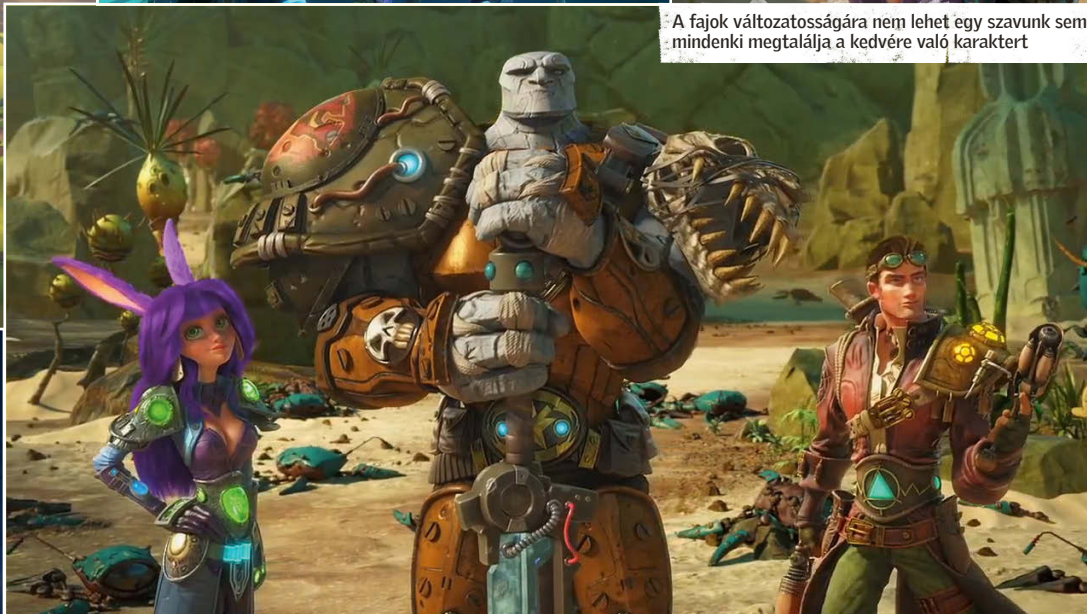
A BOLYGÓ NEVE: NEXUS

Értelemszerűen a Birodalom és a Lázadók különböző helyeken kezdenek, ezek elég vicces helyszínek, és szerencsére teljesen különböznek egymástól. Míg a Birodalom nagyon szép erdős vidéken kezd, addig a Lázadók elképesztően hangulatos havas területen érnek földet, ahol egy hatalmas energiagenerátor táplálja a hóvihart. Első feladatunk az lesz, hogy átprogramozzuk a generátort, és megszüntessük a vihart. Maguk a küldetések mindkét területen jópofák, viccesek, bár kicsit sok az „ölj meg ennyit az adott terület szörnyeiből” típus, de azért ki lehet bírni.

A küldetéseket csoportokba szedték, jellemzően úgynevezett „quest hubokban” kapjuk meg őket, ahol az egy táborban összeverődött NPC-k azzal ütök agyon üres óráikat, hogy feladatokat adnak a kezdő kalandozóknak. A bétában gyakran összebándáztam idegenekkel, és általánosságban elmondható, hogy jó fej emberek ját-

NEM CSAK A 15-ÖSÖKÉ A VILÁG

Nyugodtan mondhatjuk, hogy az igazi élet csak a magasabb szinteken indul be, de ezekről egy szigorú embargó miatt egyelőre nem lehet beszélni. Az biztos, hogy lesz majd saját házuk a játékban, amit tetszés szerint dekorálhatunk. Lehetőségünk lesz beruházni hátsókra is, de ezekből még nem sokat láttam, mindössze egy nyamvadt légdeszkát vágta hozzám a fejlesztők 10-es szinten. Nagyon odafigyelnek a PvE-tartalomra is, egyedi Dungeon és Adventure kalandok várják azokat, akik egyedül vagy csapatban szeretnék megélni az emlékezetes kalandot. Ezek átlagosan fél-, illetve egyórás intenzív szórakozást jelentenek. További jó hír, hogy nemcsak hagyományos MMORPG játékmódok lesznek a későbbiekben, hanem egyedi tower defense, illetve MOBA játékmódokat is kapunk.



A fajok változatosságára nem lehet egy szavunk sem, mindenki megtalálja a kedvére való karaktert



” MEG MEREM KOCKÁZTATNI, HOGY EZ AZ EGYIK LEGSZEBB MMORPG JELENLEG A PIACON (PERSZE CSAK AKKOR, HA VALAKI SZERETI A RAJZOLT STÍLUST)

szanak a Nexuson. Többször előfordult, hogy agyonverték a szörnyek, de nem kellett visszafutnom a legközelebbi élesztőhelyre, mert a mellettem harcoló játékos felélesztett. Csapatban kimondhatatlanul könnyebb és élvezetesebb a játék, de ez persze nem jelenti azt, hogy egyedül ne lehetne boldogulni. Pont ennek a tesztelésére indítottam el egy gyógyító karaktert, amely köztudottan nehezen lép szintet. A *WildStar*ban ezzel nemigen volt gond, simán tudtam haladni, bár az igazat megvallva kis idő után meguntam a folyamatos harcot. Egyik barlangban, olyan gyorsan tűntek fel az újabb és újabb szörnyek, hogy hosszú tízperceken keresztül mást sem csináltam, csak harcoltam és szedeztettem a lootot, de a küldetés céljához alig jutottam közelebb. Bizonyos területeken belebotlottam időre teljesítendő dinamikus küldetésekbe, amelyekben mi csak apró fogaskerekek voltunk a gépezetben. Valami idegen faj támadt a Birodalom előretolt állásaira, nekünk pedig az volt a feladatunk, hogy eszement módon segítsük a szövetséges katonákat, mellette ágyúval lőjük az ellenséges csapatokat szállító hajót, valamint szabadidőnkben intézzük el az idegen lépegetők energiapajzsát, és pusztítsuk el a meggyengült robotokat. Nagyon kellemes kis harc volt, kár, hogy egyedül maradtam a feladatra, és szép folyamatosan beda-

rálták a szövetséges állásokat az ellenséges rohamosztások. Számos alkalommal előfordult azonban, hogy egy-egy feladat teljesítése közben átkerülünk egy másik helyre, ahol egyedül kell helytállnunk. Egyik ilyen kedvencem egy teherűrhajó volt, melynek fellázadt a legénysége, és minket teleportáltak el rendet tenni. Igazából teljesen szabvány küldetés volt, de attól, hogy megadták azt az illúziót, hogy egy teljesen új helyen harcolunk, már kiemelkedett az átlagos küldetések közül.

MESTERSÉGEM CÍMERE

Nem esett még szó a *WildStar* életpálya-modelljéről. Az elsődleges mesterségek (warrior, stalker, medic, spellslinger, engineer, esper) mellett van még egy pályamodel, amit tettség szerint választhatunk ki a játék elején, függetlenül attól, hogy a Dominion vagy az Exile sorait erősítjük. Lehetünk telepések, akik szinte minden létező nyersanyagot összeszednek a bolygón, majd azokból különféle hasznos épületeket húznak fel. Jómagam is egy telepezt indítottam, és piszok gyorsan népszerű lettem, amikor a táborhelyeken felépítettem olyan tápolóhelyeket, melyek gyorsabbá és erősebbé tették bizonyos időre az arra járó kalandozókat. A másik mesterség, amiben elmélyültem kicsit, a felfedező volt, aki a vadont

járva új helyeket, régen elfeledett ösvényeket fedez fel, megmássza a legmagasabb csúcsokat, és ott különféle jeladókat helyez el. A harmadik mesterség a katona, aki véd és szolgál egyszerre, közben pedig mindent szétaprít. Az utolsó helyre szorult a tudós, aki robotokat programozhat be, tanulmányozhatja a bolygó élővilágát vagy az ott található ásványokat. Ezeknek a mesterségeknek a fejlesztése teljes mértékben opcionális, nem történik semmi, ha kihagyjuk őket. A fejlesztők szerint azonban a tartalom 30 százaléka ezekre a küldetésekre épül, szóval elég nagy botorság lenne mellőzni őket. A *WildStar* az idei év egyik legígéretesebb MMORPG-je, nagyon durván elkezdték nyomni a bétát, sorban osztogatják a sajtónak és néhány szerencsés nyertesnek a kulcsokat. Engem meggyőzött, amit az első 15 szint alatt láttam, aki szereti a sci-fi hátteret, annak nagyon fog tetszeni. Pontos megjelenést még nem közölt a kiadó, mindössze annyit lehet tudni, hogy valamikor a második negyedévben esedékes az éles szerverek indulása. Érdeemes lesz odafigyelni erre a címre.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/wildstar



Előzetes

AGE OF WONDERS III



A taktikus harcrendszer az Age of Wonders III egyik alappillére, de csak türelmes játékosoknak

A Civilization és a tündérmesék szerelemgyereke

AGE OF WONDERS III



INFO

Kiadó **Triumph Studios**
 Fejlesztő **Triumph Studios**
 Platform **PC**
Röviden Körökre osztott stratégia a hőskorból, meseszép grafikával.
 Megjelenés **2014. tavasz**
 PEGI **12+**

MEGLEHETŐSEN HÁLÁTLAN FELADAT MOSTANÁBAN RÉTEGJÁTÉKOT KÉSZÍTENI, DE AZ AGE OF WONDERS ÉS AZ OVERLORD SOROZATOKAT JEGYZŐ HOLLAND FEJLESZTŐCSAPATOT EZ NEM TÁNTORÍTOTTA EL ATTÓL, HOGY 15 ÉVVEL AZ ELSŐ RÉSZ KIADÁSA UTÁN ELŐRUKKOLJANAK A HARMADIK EPIZÓDDAL.

Lehetőségünk nyílt arra, hogy a megjelenés előtt kipróbáljuk a játék egy egészen kis részét, ami még így is döbbenetes mennyiségű szabadidőt volt képes lefoglalni. Jómagam még emlékszem azokra az időkre, amikor ezek a játékok voltak a legnépszerűbbek, és gyakran kaptam magam azon, hogy a hajnal első napsugarai megcsillannak a monitoron, miközben éppen annak a bizonyos utolsó körnek a stratégiáját tervezgettem. A készítőik pontosan ennek a rétegnek szánták az *Age of Wonders* harmadik részét, de nem egészen úgy, ahogy azt megszokhattuk. Mert mit is csinál egy ilyen csapat, ha olyan játékot szeretne készíteni, amire a Bobby Kotick-féle realista pénzemberek csak elnézően mosolyognak? Kézenfekvő ötlet a Kickstarter megoldás, de a hollandok kiderítették, hogy Markus „Notch” Persson egyik kedvenc sorozata az *Age of Wonders*. A szót tett követte, egy elhíresült amszterdami sörözés közben a srácok megmutatták Notchnak a játék prototípusát, aki aztán

teljes mell- és csekkfüzet-szélességgel a fejlesztők mellé állt. Ezután a Triumph Studios teljesen szabad kezet kapott, nem lihegett a fejlesztők nyakában semmilyen kiadó, amely folyamatosan szerelmes vámpirokat szeretett volna látni, mert éppen az a trendi a fiatalok körében.

A HARC AZ ÉLET SÓJA

Az egyik legnagyobb rész az *Age of Wonders* harmadik részében a taktikai harcrendszer. Lenyűgöző, hogy ebből a látszólag unalmas, körökre osztott szisztémából mit tudtak kihozni a készítőik. Sikertült úgy megtervezni ezt a részt, hogy az igazán ügyes játékosok kézi vezérléssel egy sokkal erősebb ellenfelet is szinte veszteség nélkül képesek legyenek legyűrni. Új taktikai elemként megjelenik az oldalba, illetve hátba támadás, ami jelentősen megnöveli az okozott sebzést. Okosan taktikázva elérhetjük, hogy gyenge egységeink megfelelő pozicionálás után teljesen körbevegycék az erős ellenfelet, és folyamatosan oldalba támadják. Persze ennek is megvan a maga ellenszere, az okos ellenfél ilyenkor védekező üzemmódba állítja saját egységét, ami ugyan az adott körben lehetetlenné teszi, hogy megtámadjunk valamit, viszont védekezésben egészen kiváló eredményeket érhetünk el így.

A hat fajnak számtalan egysége lehet, és akkor még nem beszéltünk a független sze-

replőkről, őket egy egészen okos mester-séges intelligencia vezérli. Könnyedén előfordulhat, hogy a jelentéktelennek hitt zsványtanya a későbbiekben komoly fejlődésen megy keresztül, ami már a királyság biztonságát is fenyegeti. Na ezért nem szabad hagyni, hogy banditák szabadon kóboroljanak a királyságban.

GONOSZNAK LENNI JÓ

Az *Age of Wonders III*-ban jelen pillanatban hat faj található (emberek, tündék, goblinok, sárkányfattyak, orkok, törpék), de igazából egyikükre sem lehet azt mondani, hogy önmagukban véve jók vagy gonoszak lennének. Ebben a játékban a cselekedeteink határozzák meg a jellemünket. Tegyük fel, hogy összetűzésbe kerülünk egy csapat nálunk sokkal gyengébb ellenféllel, akik fülüket-farkukat behúzza próbálnak kitérni a harc elől. Ilyenkor választási lehetőség elé állít a játék: lemészárolhatunk mindenkit egy szálig (tapasztalati pontot és esetleg valami zsíros varázstárgyat is zsákmányolhatunk), vagy nagylelkűen futni hagyhatjuk őket. Az első megoldás talán gyakorlatiasabb (ki tudja, hogy mikor csapódnak hozzá egy erős ellenfélhez a futni hagyott alakulatok), de gonosz tett, ami befolyásolja viszonyunkat a többi fajjal. Minden város elfoglalása után felajánlja nekünk a játék, hogy csatlójuk a birodalmunkhoz (ez a jó megoldás), vagy éppenséggel fosszuk ki és égessük fel. Itt sem egyértelmű a válasz-



Láthatóan sokat áttemelt a játék Tolkien trilógiájából, ami nem is olyan nagy baj



Most majd megtanuljuk, hogy ne álljunk olyan lángszórós harckocsi mellé, aminek lejárt a műszakja

KICSIT OLYAN, MINT A CIVILIZATION PETER MOLYNEUX IRGALMAZZON A LELKEDNEK, HA EGYSZER BELEKEZDESZ

tás, mivel ha anektáljuk, akkor lehetőségünk nyílik az adott város erőforrásainak használatára, viszont a félegetett várost már nem tudja visszafoglalni és ellenünk fordítani az ellenfél. Meg kell tehát gondolni ezeket a dolgokat, mert egészen egyedi játékmenetet jelenthetnek bizonyos választások.

VARÁZSLÓ TOLVAJ

A szokásos területfoglalás és csapatépítés mellett főhősünk egyfajta varázsló is, aki okos mágiahasználattal segíti a harcoló alakulatokat. Ezeket az arkán gyakorlatokat azonban először ki kell fejlesztenünk, csak aztán használhatók élesben. A harctéren korlátozott mértékben be lehet vetni ezeket a kisebb csodákat, melyek megfordíthatják a csata kimenetelét, ha okosan használjuk őket. Értelemszerűen az ellenfél is él ezzel a lehetőséggel, az MI előszeretettel támadta hat osztagból álló hadseregem vezetőjét, vagyis hősünket. Akkor sincs nagy gond, ha menet közben elhalálozunk, néhány kör elteltével varázslatos módon újraéledünk a fővárosban.

Többször előfordul viszont, hogy a játék ki-fejezetten bünteti azt, ha valamelyik hősünk meghal, így marad az utolsó állás visszatöltése, amennyiben a véletlenek szerencsétlen összjátéka folyamán egyik kulcsfontosságú hősünk a fűbe harap. Ez a megoldás annyira nem nyerte el a tetszésem; ilyenkor inkább a második vonalba raktam a védendő karaktert, és soha nem harcoltam vele, mivel tudtam, hogy elég egyetlen elnézett tak-

tikai lépés, és máris tölthetem vissza az utolsó mentést.

Minden sikeresen megvívott harc után fejlődnek karaktereink, szintet lépnek, ahogy a kezük alatt szolgáló alakulatok is. Gyakran előfordul, hogy bizonyos helyek felkutatásával mágikus kincsekre tehetünk szert. Fegyverek, páncélok és mágikus kiegészítők várják, hogy megtalálják és használatba vegyék őket a hozzánk hasonló hősök. Nemcsak a felszínen, a föld alatt is kalandozhatunk, ott egy egészen egyedi világ vár ránk cseppkőbarlangokkal és óriási gombaerdőkkel.

IZGALMAS, DE EGYBEN IJESZTŐ IS

Tagadhatatlan, hogy az *Age of Wonders III*-nak megvan az a vonzereje, amivel képes elérni, hogy az óvatlan játékos hetekre, hónapokra ott ragadjon a képernyő előtt. Ezzel nincs is semmi baj abban az esetben, ha van rá elég időnk. A gondok ott kezdődnek, ha szeretnénk mással is foglalkozni a birodalomépítésen kívül. Az *Age of Wonders III* típusú játékok ezt nem igazán tolerálják, ezeket nem lehet félgőzzel játszani, mert akkor képtelenek megmutatni, mit is tudnak igazán. Kicsit olyan, mint a *Civilization*: Peter Molyneux irgalmazzon a lelkednek, ha egyszer belekezdesz.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/age-of-wonders-iii

ÓRIÁSOK



FIRE

A rőt szakáll inkább vicces, mint ijesztő, ennyi erővel lehetne törp is, ha nem tornyosulna a csatater fölé. A tűzkard viszont jól áll a kezében.

HORNED GOD

Thor ükapja már az *Age of Wonders III*-ban is szórta a villámokat, de ettől még egyáltalán nem lett ijesztő. A harci kalapács elmaradhatatlan kellék.



STONE

A kőóriások klánja is fontos szerepet kap, érdemes beszerezni egyet, ha komoly hódításon törjük a fejünket. Hatalmas sziklával bontja meg a védelem sorait.

FÉLÓRIÁSOK



YETI

Ő az egyik legsokoldalúbb Tier III-as egység. Regenerálódik, immúnis a fagyra, jeget okád, beleolvad a hótakaróba, és kiváló hegymászó.

OGRE

Közelharcban nagyon durva sebzést képes kiosztani, de a mágiával és a nimfák csáberejével szemben teljesen teljesen ellen. Nem az eszéért fogják elrabolni.



TROLL

A legrusnyább félóriásfajta, ennek örömeire teljesen immúnis a ragályokra, regenerálódik az élete, és lát a sötétben is. A mágiát azonban nagyon nem szereti.



Előzetes

TRIALS FUSION



A pusztán fizikaalapú játékmélet továbbra is a legerősebb pontja a Trialsnak



Vigyázat, függőséget okoz

TRIALS FUSION



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **RedLynx**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360
Röviden A RedLynx a Ubisofttal a háta mögött next-genre költözötti elkészítésben addiktív, fizikaalapú, motoros játékát. Megjelenés **2014. április** PEGI **16+**

VOLT EGYSZER EGY FLASHJÁTÉK, AMI ELÉRHETETLENÉ TETTE EGY FINN TELEKOMMUNIKÁCIÓS CÉG HONLAPJÁT, MERT A VILÁG MINDEN TÁJÁRÓL TÖBB MILLIÓ LÁTOGATÓT VONZOTT ODA NAPONTA. Ez volt a *Trials*, amit az akkor még alig négyfős RedLynx készített, és ami azóta díjnyertes sorozattá nőtte ki magát.

A RedLynx az utóbbi tíz évben több mint száz játékot adott ki, de egyik sem érte el a *Trials* sorozat sikerét.

A *Trials HD* az Xbox Live-on hatalmas sikert aratott, csak a *Minecraft* volt képes letaszítani a trónról, majd egy kicsivel később a *Trials Evolution* lett az első olyan címük, ami bőven 90 fellelti értékeléseivel bebiztosította a finn stúdió helyét a nagy fejlesztők között. A Ubisofttal a hátuk mögött lekerült a vállukról a kiadással kapcsolatos hercehurca, és a cég rengeteg fejlesztőstúdiójának segítségével képesek voltak egyszerre több platformra fejleszteni, és elhozni a *Trials Fusion* next-genre is.

HAVAT LÁTTAM

Bizony. Ilyen is van. Csak egészen Finnországig kellett elmenni érte. Ahogy a *Fusion*ért is odáig kellett, de egyáltalán nem bántam, ugyanis északra elég ritkán van alkalmam ellátogatni, mert ezek a rendezvények általában központi helyeken szoktak lenni. A RedLynx fejlesztői nagyon barátságosak, az északi népek nyugodtságával hegesztgetik játékaikat, és nagyon örülnek, hogy a *Trials Fusion* végre kitörhet az XBLA korlátai közül. Azért szeretem a kisebb stúdiókat, mert őket még kevésbé fertőzte meg a játékvilág. A rendezvényen például ott volt az egész csapat, mindenkivel lehetett beszélgetni, ráadásul anélkül, hogy egy pr-es ügy csavarodott volna körém, mint egy műanyag zuhanyfüggöny. Egy idő után értékeli az ember az ilyet.

GYÖKEREK, FÁJDALOM

A *Trials Fusion* játékméletében nem sok újdonságot találtam, és ennek még soha nem örültem ennyire egy új címmel kapcsolatban. Alkalmanként kicsit más-hogy viselkedik a játék, de szignifikáns

különbségeket nem vettem észre. Belelaktam pár végtelenül frusztráló órát a *Trials Evolution*-be, hogy egy kicsit viszarázódjak, de az új pályák és motorok miatt felesleges volt. Ehhez újra és újra hozzá kell szokni. Az irányításhoz továbbra is csak a két gombát kellett használnom, szerencsére a *Trials* megmaradt annak a végtelenül szórakoztató játéknak, ami ugyan mindenki számára könnyen emészthető, de csak kevesekben van meg a kitartás, hogy valóban profivá válhassanak benne.

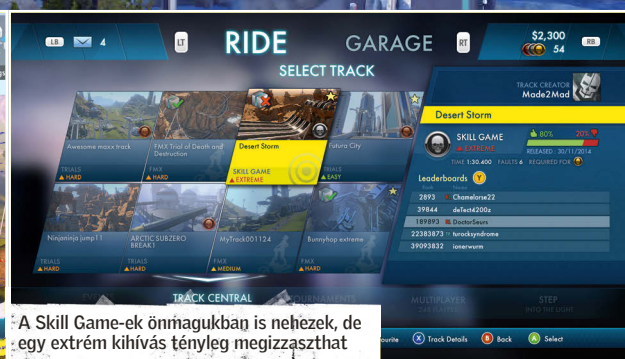
SZÉP ÚJ VILÁG

A *Fusion* futurisztikus világa rengeteg lehetőséget nyitott meg a fejlesztők előtt a pályadizájn terén. Az egyre nehezebb pályák tele vannak mozgó elemekkel, amelyek pont akkor pottyannak a helyükre, amikor odaérünk a motorral, és ettől még nehezebb kiszámolni, hogy merre is egyensúlyozunk, miközben zuhanunk lefelé. Ahogy arról már beszéltem, a játék teljes egészében fizikaalapú, nincsenek animációk, minden azon múlik, hogy mennyire ügyesen tudunk egyensúlyozni.

A UBISOFT EGYFAJTA DIGITÁLIS DROGDILERKÉNT ELHOZZA A NEXT-GEN EDDIGI LEGNEHEZEBB ÉS LEGADDIKTÍVABB JÁTÉKÁT, AMI ÚGY MARAD HŰ GYÖKEREIHEZ, HOGY KÖZBEN KÉPES MEGÚJULNI



A DLC-k mellett több százezer rajongói pályára számíthatnak a játékosok



A Skill Game-ek önmagukban is nehezek, de egy extrém kihívás tényleg megizzaszthat



HA TE MONDOD

Tero Virtala igazgató, RedLynx: „A Trials Evolutiont hatvan pályával adtuk ki, de a közösség további 650 000 pályát csinált hozzá. A Fusion is egy olyan játék, ami magától fejlődik majd.”

lyozni és okosan variálni a gázzal, fékkel. Ez főleg a trükköknél lesz érdekes, amikor is azon mülök, hogy éppen melyiket sikerült beadni, hogy merre pörgünk éppen a motorral. Nagyon tetszett az új FMX mód, ami-ben végre csak a trükkök számítanak. Aki valaha játszott a *Motocross Madness* nevű csodával, az tudja, hogy mire számíthat, bár itt azért egy kicsit bonyolultabb a helyzet. No nem az irányítás terén, ugyanis a jobb analóg kart a megfelelő irányba húzva mehetünk át Supermanből Coffinba. Lاندolni nehéz.

PINGVINFÉTIS

A *Trials Fusion* lépten-nyomon meglepett. A pályákon elrejtett kihívásokat találhatunk, amelyek gyakran teljes egészében megváltoztatják az egész játékmenetet. Egyes mapeknek két-három változata is lehet ennek függvényében, ami megsokszorozza az egyébként sem kevés kontentet. A szokásos humor sem maradt el, a stúdió enyhén pingvinfetisiszta, ami fel-feltűnik a játék során. Például ha egy bizonyos pályán hátratulatunk, és beesünk egy lyukba, akkor egy pingvinoduban találjuk magun-

kat, ahol értetlenül pislogó kis állatok állnak majd körül. Egy másik pályán van egy minigame: teniszezhetünk a madárkák ellen, ha a pálya egy meghatározott pontján lefékezünk. A fejlesztők elmondták, hogy ez még csak a jéghegy csúcsa, rengeteg hasonló meglepetéssel készültek még számunkra. Nagyon viccesek ezek, és valóban feldobják a játékmenetet. A szokásos pályák és az easter eggek mellett természetesen kapunk egy pályaedítort is, ami – ha a korábbi epizódok példájából indulunk ki – több százezer új mapet jelent majd.

NEHÉZ, FÁJ, DE IMÁDOM

Maga a *Trials Fusion* producere, Kim Lahti, az előadás végén nekiment a legnehezebbnek kinevezett, Inferno IV-re keresztelt pályának. Az első akadályon sem sikerült átvégődnie. Megjegyzem, nekem sem. A *Trials Fusion* tanulható, viszont rengeteg kintartásra van szükség hozzá, ami mindenki-ben van meg. Az egyjátékos rész számomra igazából egy szórakoztató tutorial volt, amit arra használtam, hogy összeszedjek annyi tapasztalatot, hogy lealázhassam az újságírócímborákat. A többjátékos mód itt is

TRIALS FRONTIER

A *Trials Fusion*hoz egyfajta társalkalmazás is érkezik, egy önálló mobiljáték, aminek saját története van, és valamilyen formában kapcsolódik majd nagy testvéréhez. Erről még nem beszélt a RedLynx, de a *Frontier* már elérhető Finnországban és Kanadában, úgyhogy a globális megjelenés sem lehet messze.

ugyanannyira zseniális, mint a korábbi epizódokban, ráadásul most már quaddal is lehet menni, úgyhogy egy kicsit változatosabb is. A lokális vagy online multi igazából az, ami miatt nagyon hamar függő lehet az ember, mert saját csúcsaink döntőtetése egy idő után unalmas lehet, de az soha, hogy legyőződ a régi barátokat.

A *Trials Fusion* minden, amit egy *Trials* játéktól elvárhat az ember, és ez valószínűleg az utolsó *Trials*, amire valaha szükség lesz. A Ubisoft egyfajta digitális drogdilerként elhozza a next-gen eddigi legnehezebb és legaddiktívabb játékát, ami úgy marad hű gyökereihez, hogy közben képes megújulni. Ha vettél magadnak egy next-gen masinát, és már mind a négy játékodat végigtoltad, ráadásul a kihívásokat is szereted, akkor bizony ez lesz a te címed.

daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/trials-fusion



JÓ ÖREG NÉVTELEN HŐSÜNK A TITÁNOK LEGYILKOLÁSÁVAL ÉS A JAVAK ÚJRAELOSZTÁSÁT ÉRINTŐ PROGRESSZÍV PROBLÉMAKEZELÉssel TÖLTÖTT ÉVEK UTÁN EGY ÚJ HÉROSZNAK ADJA ÁT A STAFÉTABOTOT

Titáni gyökerek

RISEN 3: TITAN LORDS

SZÁMOS FEJLESZTŐ A SAJÁT SKÁRÁN TANULJA MEG, HOGY MEKKORA KOCKÁZATTAL JÁR HOZZÁNYÚLNI A RAJONGÓK ÁLTAL MEGSZERETETT ÉS MEGSZOKOTT JÁTÉKEMEKHEZ. Ezek után nem is nagyon marad más választásuk, mint legalább részben visszatérni a kitaposott ösvényre.

TITÁNOK HARAGJA

Noha már több titánlord is áldozatul esett az emberek ellen vívott véres háborúnak, még mindig maradtak ketten, és továbbra sem tettek le arról, hogy véghezvigyék, amit két részszelet korábban elkezdtek. A folyamatosan hátráló, egyre nagyobb veszteségeket szenvedő emberiség utolsó reménye az azokban a varázslókban rejlik, akik Taranis mennydörgő szigetének legmagasabb pontján gyűltek össze. Tervük szerint villámhárítóként funkcionáló monolitokon keresztül látnának el energiával egy reaktornak nevezett gépezetet, melynek segítségével szingularitást hozhatnak létre. Hogy ez mégis miként oldja meg azt a problémát, amit Ismael és Ursegor jelent, olyan kérdés, amire vélhetőleg majd csak az elkészült játék adhatja meg a választ. Az ember azt gondolná, hogy jó öreg névtelen hősünk már élezi is szigonyának hegyét, csak hogy a csillagok jelen állása szerint a titánok

legyilkolásával és a javak újraelosztását érintő progresszív problémakezeléssel (értsd: kalóz volt a lelkem) töltött évek után egy új hérosznak adja át a stafétabotot, akinek kilétét egyelőre jótékony homály övezi. Nem tudni, ki ő, honnan jött, és mit akar, csak annyit árultak el a fejlesztők, hogy az új ellenségként felbukkant élőholtakat uraló árnylordok egyike elrabolja a lelket, amit ő érthető módon szeretne visszaszerezni.

SZERÉNY KEZDETEK

Bennünket, játékosokat is kellemetlenül érint ez a fejlemény, hiszen míg a prólógusban egy ereje teljében lévő hőst vezérünk, addig a lélekralást követően kezdetünk mindent előlrol. Fáradságos úton haladva kell tehát nulláról felfejleszteni hősünket drága pénzen és vérrrel (ellenfelek legyőzése által), valamint vértékkel (küldetések elvégzése révén) megszerzett hírnévpontra megvásárolt talentekből. Ez utóbbiak jelentős hányada – ide értve a lakatos- és kovácsmesterséget, valamint az alkimia is – minden játékos számára elérhető lesz függetlenül attól, hogy melyik frakcióhoz óhajtanak csatlakozni. Az Inkvizíció garantáltan nem hirdet tagfelvételt, ahogy a Mágusok Céhéről sem tudni, hogy magukhoz akarnak-e édesgetni, mindenesetre három olyan csoportosulás is lesz,

NA ÉS A GOTHIC?

Elvileg semmi akadálya, hogy folytatódjék a Gothic széria, miután a csapat visszaszerezte a jogokat, mégsem valószínű, hogy a közeljövőben találkozni fogunk egy ötödik résszel. Egyrészt korlátozott erőforrásokkal rendelkezve (25 fős a stúdió) nem képesek párhuzamosan két projektet futtatni a srácok, másfelől viszont egyelőre nem is áll szándékukban foglalkozni vele.

amelyik tárt karokkal fogad bennünket. Közülük elsőként az Őrzőket – afféle varázslatokat dobáló lemezpáncélos lovagokat – ismerte el a Piranha Bytes. Ezek a srácok szó szerint tűzzel és vassal pusztítják ellenségeiket, de ha úgy hozza a szükség, akár villámcsapással is agyonújthatják azt, aki tréfálkóznival merészel öltözködni szokásukkal és a nyári napmeleggel összefüggő személyes higiéniajuk hiányán.

Pedig az ember fiának igencsak csúcsra fognak járni verejtékmirigyei, tekintve hogy mennyi küzdelmet tartogat számára a *Risen 3*. A fejlesztők ismét megpíszkálták a harcrendszert abban bízva, hogy így már minden játékos tetszését elnyeri. Gyors suhintásokat, illetve lassúbb, ám annál fájdalmasabb csapásokat oszthatunk, amelyeket fíjal, muskétával vagy a kesztyűnkbe foglalt kristályok táplálta varázslatokkal egészíthetünk ki. Saját testi épségünket pedig úgy óvhatjuk meg, hogy elvetődünk a baj útjából, vagy hártásra emeljük feyverünket, ami a korábbi részekkel ellentétben a szörnyek támadásait is képes kivédeni. Ezekon felül még kombókat is elővarázsolhatunk, amennyiben jól időzítve kattintunk háromszor.

Mennyei áldásként tekintünk majd szorult helyzetünkben mindazon jutalmakra, amelyek a céhtagsággal és a szervezeten belüli ranglétra megmászával járnak. Persze a befogadáshoz jó pár feladatot el kell végeznünk, melyek révén végül kivívjuk a mester tiszteletét. Az Őrzők közt első körben egy lemezvért és egy felettébb hasznos, az első részben megismert főinkvizítoréhoz hasonló szemtakaró vár ránk. Utóbit használatba véve aktiváljuk az ún. asztrál látást, ami piros derengésbe vonja az ellenfeleket, és továbbfejlesztve felfedi előttünk a rejtett kincseket.

INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Piranha Bytes**
Platform **PC, Xbox 360, PlayStation 3**
Röviden Trilógiává bővül a németek kedvenc RPG-je, amiben ismét az emberiséget fenyegető titánokkal gyűlik meg a bajunk. Megjelenés **2014. augusztus**
PEGI **16+**



Új főhősünk már a céhes szentakarót viseli



Noha a motor a régi, láthatóan jobban kidolgozottak a karakterek és a szörnyek

VILLÁMINTERJÚ BJÖRN PANKRATZ PROJEKTVEZETŐVEL

GameStar: **Hogy fogadták a rajongók a második rész változtatásait, illetve a kalózos alaptémát?**

Björn Pankratz: Nem lenne tisztességes azt állítani, hogy minden tökéletesen bevált volna. Akadtak olyan játékosok, akiknek nem találtak az ízlésével a kalózok környezetét. Mások viszont vonzóknak találják, és örömmel bolyonganak egy trópusi szigetvilágban, miközben odahaza folyton esik. Számos visszajelzés érkezik minden oldalról, amelyeket aztán megvitatunk.

GS: **A Risen 3-mal lényegében visszatértetek a sorozat gyökereihez. Akadtak ennek ellenére olyan elemek a második részben, amelyeket érdemesnek tartottatok megőrizni?**

BP: Akinek nem ismeretlenek a játékaink, minden bizonnyal felfedez majd a korábbi játékainkból származó elemeket és ötleteket. Taranison például több bánya is található, amelyekben kristályok után kutatnak a mágusok. A Risen 2-ből azokat a részeket vesszük át, amelyeket jól fogadott a közönség. Ilyenek például az átvezető videók vagy az NPC-k egymás közti beszélgetései, amelyekből érdekes dolgokat tudhatunk meg. Ezen kívül nagyon szerették a játékosok, hogy egymástól homlokegyenest

különböző társak közül válogathattak. Ezúttal is lehetőségük lesz erre.

GS: **A Piranha Bytes játékaiban eddig egyetlen hősnek sem adtátok nevet. Miért ragaszkodtok ehhez a hagyományhoz? Az új hős színre lépésével megváltozik ez az állapot?**

BP: Azt szeretnénk, hogy a játékosok könnyedén tudjanak azonosulni a hőssel. Ami az új fiút illeti, róla még nem árulunk el sokat, de annyit azért elmondhatok, hogy megvan a helye ebben a világban.

GS: **Milyen hatással lesz a játékra hősünk emberi és démoni végletek között ingázó lelki állapota?**

BP: A játékos viselkedése a lelkén keresztül gyakorol hatást a hősrre és a játékvilágra. Érdemes jó alaposan megfontolni, hogy miként bánunk az emberekkel, mert cselekedeteink komoly következményekkel járnak. A hős lelki-állapotától függ, hogy megnyeri-e egyes szereplők támogatását, avagy sem.

GS: **Milyen szerep jut a vudunak a klasszikus varázslatok visszatérével?**

BP: Úgy hallottam, hogy valahol a déltengeri szigeteken még élnek olyan vén boszorkányok, akik hisznek az ilyen humbugban.



Amennyiben más céhhez csatlakoznánk, akkor sem kell majd lemondanunk erről a trükkről, ráadásul mindegyik frakció speciális felszereléshez és talentekhez enged hozzáférni, melyek skálája tovább bővíti, ahogy egyre nagyobb elismertségre teszünk szert.

LÉLEK NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?

Az, hogy végül milyen embert ismernek meg személyünkben a céhtagok, elsősorban döntéseinktől függ, no meg az új lélekmérő állapotától. Ez utóbbi hivott világosan a játékos tudtára adni, hogy karaktere emberségéből maradt-e még valami, és mennyit haladt eddig az árnyá váláshoz vezető úton. A hőst a lélekrablást követően szörnyű rémálmok gyötrik, amelyek során elkísérjük őt a túlvilágra, ahol elhunyt ismerőseivel és azokkal az ellenlábasaival találkozik, akiknek vére az ő kezébe tapad. Amennyiben sikerülne személyes tárgyaikat megkaparintanunk az élők világában, akkor álmunkban értékes információt csikarhatunk ki belőlük. A túlvilágra tett utazásaink azonban nemcsak ezért bírnak jelentőséggel, sehol máshol nem tudunk ugyanis lélekport gyűjteni, amivel szinten tarthatjuk a hős állapotát. Feltéve persze, hogy akarjuk, hiszen az ígéretek szerint komoly hatással lesz a történet alakulására.

ISMERŐS LÁTVÁNY

Taranis szigete a csapat első nagy sikere, a *Gothic* helyszíneire emlékeztet a maga jellegzetesen középkori erődjével és sűrű fenyvesével, mind-

azonáltal nem kell lemondanunk a mediterrán (*Risen*) és a trópusi (*Risen 2*) környezetről sem. A játéktér nem egybefüggő, töltőképnyő választja el egymástól az egyes régiókat, és bizony lesz olyan is, amit gyalogosan nem lehet megközelíteni, de még úszva is messze lenne, hiába került vissza ez a képesség is. A fejlesztők különösen büszkék arra, hogy az utolsó fűcsomóig kézzel felépített világban minden jól átgondolt helyen található. Nincs random, logikátlan loot, és a szörnyek szintje sem alkalmazkodik a miénkhez. Az NPC-k pedig egy meghatározott napi rutin szerint élnek, közülük kikerülő társaink különösen extrémnek ígérkeznek. Egyikük konkrétan halott, míg egy másik feltett szándéka eltenni minket láb alól, s akkor a többieket még nem is ismerjük. Hős legyen a talpán, aki ilyen körülmények között is képes megmenteni a világot.

Chavalier



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/risen-3-titan-lords

A napszakok váltakozása és dinamikus időjárás teszi életszerűbbé a Titan Lords világot



Előzetes

NOSGOTH

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Annak ellenére, hogy a vámpírok sokkal durvábbnak tűnnek, a játék egyensúlya viszonylag jól etalált

Ezek a vámpírok nem csillognak

NOSGOTH

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Psyonix**
Platform **PC**
Röviden Egy hack and slash third person shooter, amiben vámpírokkal ölhetünk embereket és vice versa.
Megjelenés **2014**
PEGI **N/A**

H A VAN OLYAN TÉMA, AMI MAJD NEM ANNYIRA FELKAPOTT, MINT A ZOMBIK ÉS FURCSA VONZÓDÁSUK A HÚSUNK IRÁNT, AKKOR AZ A VÁMPÍRLÉT LESZ. Bevallom őszintén, erre nem haraptam rá annyira, de nagyon szeretek béta tesztekkel foglalkozni, főleg ha valami különleges ötlettel, érdekes megoldással vagy egy téma újfajta megközelítésével lehet az adott játékban találkozni. Lenyűgöző megfigyelni, ahogy a készítők a teszt folyamán a visszajelzésekre hagyatkozva megpróbálják a saját elképzeléseiket a valóban széles körben működő, végső változat felé közelíteni. Nyilván nem a különböző bugok kijavítása érdekel ennyire, inkább az ötlet okozta nehézségek megoldására vagyok kíváncsi.

Ez akkor a legizgalmasabb, ha például (mint estünkben) egy akciójátékban egymástól különböző ellenfeleket engedünk egymásnak. Ilyenkor nem lehet mindenkinek ugyanazokat az értékeket adni, hiszen teljesen máshogy viszonyulnak a harchoz. Meg kell találni az egyensúlyt, balanszolni kell.

VOLT MÁR ILYEN, DE MÉGSEM

Na de ne rohanjunk ennyire előre, kezdjük az elején. A *Legacy of Kain* sorozat lassan tíz éve, a 2003-as *Legacy of Kain: Defiance* óta nem kapott új részt, ami – legyenek őszinték – egyelőre így is marad. DE! Előrukkoltak egy spin-off ötletével, amiben vámpírok ölnek embereket, emberek ölnek vámpírokat, a játékosok pedig fizetnek. Természetesen nem a játékért, hanem a különféle skinekért, a lustábbak boostokért, a még lustábbak pedig magukért a felszerelésekért. Ilyen ez a free to play. A *Nosgoth* 2013-as bejelentése után – érthető okokból – erős kritikák érték a projektet, lévén egy történetalapú single player játéksorozathoz nem il-

lik annyira egy ingyenesen játszható lövölde, de mint minden, ez is megmagyarázható.

Kétszer is nekifutottak, hogy elkészítsék a sorozat hatodik részét, azonban a fejlesztést mindkét esetben lefűjták, viszont a második próbálkozásnál, a *Legacy of Kain: Dead Sun* esetében terveztek egy multiplayer részt is a játékhoz, aminek fejlesztését a projekt halála után folytatták. Vagy hősként halsz meg, vagy elég sokáig élsz, hogy free-to-play-jé válj. Na jó, félre ne értsek, egyáltalán nem vagyok ellenére ennek a rendszernek, több igazán kivételes játékot láthattunk már ingyenesen játszható formában, kérdés, hogy az alkotók vérszemet kapnak-e, és pay-to-winné teszik a *Nosgoth*ot, vagy megőrzik az önbecsülésüket. De ez a jövő zenéje, nézzük át azt, amit már most tudunk.

ELLENTÉTES ÉLMÉNYEK

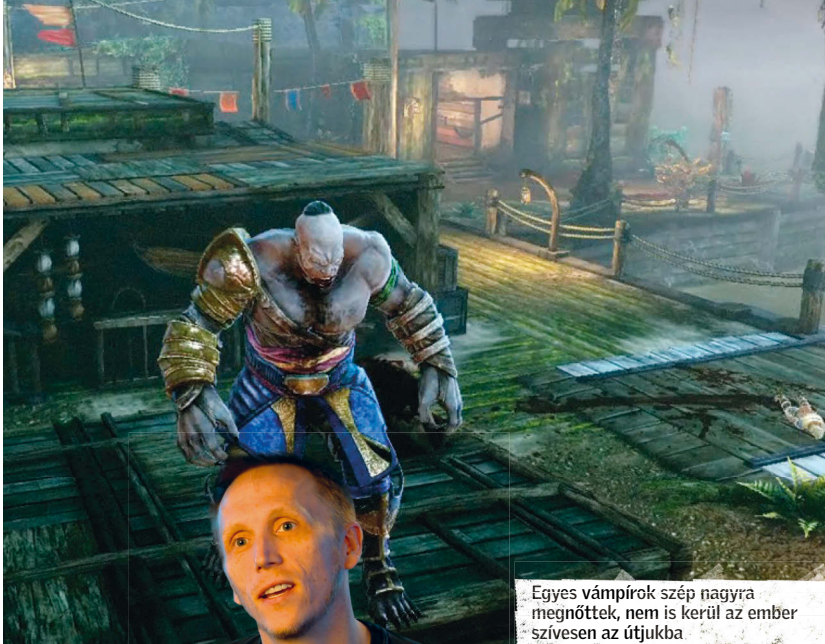
Mint azt már írtam, két csapat mérközik meg egymással: az egyiket vámpírok alkotják, a másikat pedig az ellenük küzdő emberek vonultatják fel legjobbjaikat.

Bár a grafika nem kiemelkedő, azért odafigyeltek a részletességre

VAN TÖRTÉNET, CSAK MINEK?

Természetesen mindenhez írni kell történetet, és ez fokozottan igaz, ha egy olyan sorozattal kerül kapcsolatba egy játék, mint a *Legacy of Kain*. A *Nosgoth* története elég egyszerű: Kain, a vámpírok uralkodója eltűnését követően a vámpírklánok egymással kezdenek hadakozni, ez a zűrzavar pedig pont kapóra jön az egyébként is egyre erősödő emberiségnek, hogy végleg megszabaduljanak a vérszívók fenyegetésétől.

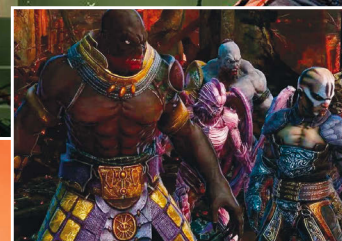




Egyes vámpírok szép nagyra megnőtték, nem is kerül az ember szívesen az útjukba



Az emberek oldalán is van lehetőség közelharcra, de ezzel inkább csak hátrébb lökhetjük támadóinkat



HA TE MONDOD

Dave Hagewood stúdióvezető, Psyonix: „Tudtuk, hogy az aszimmetrikus harcrendszer kidolgozása hatalmas kihívás lesz, de nem akartunk megfutamodni, úgy éreztük, hogy multiplayer-szakértőként meg tudjuk csinálni.”

vető különbségek nem lennének elegendők, a vámpírok képesek még felmászni az épületek tetejére, hogy onnan lepjék meg az így nagyon sok irányba figyelni kényszerülő harcosokat.

A két faj életerejét is máshogy tölti vissza: az emberek adott pontokon tölthetik fel hp-jukat, valamint munióijukat, míg a vámpíroknak az elesett emberekből kell kiszívniuk az életerőt.

ISMERJ MEG MINDENT

Egy kör két fordulóból áll: egyszer a vámpírokkal, egyszer pedig az emberekkel kell játszani, így nem elégedhetünk meg azzal, hogy tudunk lőni, de az sem lesz elegendő, ha mi repülünk a legkiszámíthatatlanabb módon. Egyelőre két játékmód létezik: az egyik a négy négy elleni TDM, amiben egyszerűen a másik faj tagjait kell irtani adott ideig, aki többet kapott el, az nyer. A másik a Siege, amit szintén legfeljebb nyolcan üzhethetünk. Itt az embereknek adott pontokat kell elfoglalniuk és tartaniuk egy ideig, míg a vámpíroknak ezt kell megakadályozniuk. Ebbe a játékmódban csak tizedik szinttől kösölhetünk bele. A pályák elég borongós hangulatúak, és mindegyiken lángol valami, de ez nem meglepő, hiszen háború van, vagy mi a szósz. Tervezésük megpróbálták kihasználni a különböző szinteket, egymás alatt-fölött futó utakat, amiből mindkét fél profitálhat menekülés vagy támadás közben.

Egyelőre elég kevés játékos van a zárt bétában, így sokat kell várni a mérkőzésekre, melyek számomra a sötétség teremtésének köszönhetően kicsit idegesítőek voltak, de tény és való, hogy mindkét fél képes elverni a másikat. Egyszerűen csak alaposan meg kell ismerni a lehetőségeiket, és mehet is a vérontás.

Sirius

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/nosgoth

FÜLELJ, HA JÓT AKARSZ

A vámpírok támadására mindegyik kaszt esetében egy jellegzetes hang figyelmünket minket. Dübörögnek, visítanak vagy morognak, mielőtt akcióbá lépne (és közben is), így ha ezekre elég gyorsan reagálunk, elkerülhetjük a támadást, kiszolgáltatt helyzetben hagyva támadóinkat. Ehhez azonban rengeteg szerencse kell, ugyanis nehéz eldönteni, merről jön a csapás.

A két faj játéktípusa teljesen különbözik egymástól. Az emberek természetesen íjakkal, íjpuskákkal, kézi ágyúkkal felszerelve egy átlagos TPS-t játszanak, amiben lehet futni, vetődni, de legfőképp lőni. Ellenben a másik oldal gyakorlatilag egy hack and slash játékba csöppen, ami a közelharcra és a speciális képességek minél jobb kihasználására fókuszál.

Mindkét oldalon három-három kaszt van jelenleg: az embereknél a hunter, az alchemist és a scout, míg a vámpíroknál a reaver, a tyrant és a sentinel. Mindenki visz magával egy fegyvert, két képességet és egy perket. A hunter egy sorozatlövő íjpuskával rohangál, és leginkább közepes hatótávolságon jeleskedik. Képességei is ezt támasztják alá, hiszen lehet nála bóla (amivel le tudja fogni az ellenfelek karjait, így azok nem képesek támadni) vagy gránát, esetleg valami speciális, nagyobb ütő lövedék.

Az alchemist ellenben egy kis kézi ágyút használ, amivel gránátvetőhöz hasonlóan lőhet, de mivel a vámpírok mind elég mozgékonyak, ezzel elég nehéz lesz sikereket elérni; hála az égnek a lövedékek azonnal robbannak az ellenfélbe történő becsapódásukkor, így közelről ha-

almas sebést lehet osztani. Képességei egy kicsit támogató jellegűek: el tudja vakítani a támadókat, egy tűzfalal területeket tud megtisztítani, esetleg távol tarthatja vele a vámpírokat, de ha eltérünk az alapfelszereléstől, vihetünk a társainkat gyógyító vagy a vámpírokat sebző mezőket generáló gránátokat is.

A scout bizony pontosan olyan, mint más játékokban is lenni szokott. Íjával lassan lő, de messzire és nagyot sebezhet, képességeivel pedig egy kör által behatárolt területről kitarthatjuk a vámpírokat. Elég látványos, amikor a semmiből lehívott nyilak becsapódnak körülöttünk, de inkább rémisztő, mint halálos.

Ezekkel a felszerelésekkel és képességekkel leginkább akkor boldogulunk, ha egy csapatba verődve, valami biztonságosnak vélt helyen próbáljuk tartani magunkat, mert amennyiben előkérjük, és egyedül maradunk, szinte biztos, hogy egy váratlan támadás keretében meghalunk. Mondjuk ez megtörténhet többedmagunkkal is, ugyanis a vámpírok képességeit tökéletesen arra találták ki, hogy szétszedjék a csapatot, kiemeljenek, majd lebénítsanak egy játékos, hogy aztán lemészárolják a hiánytól meggyengült csoport többi tagjával együtt.

A reaver rá tud ugrani valakire, akit lefogva sebez egy ideig, majd szépen felállva leporolja magát, és egy képessége segítségével még elmenekülni is marad ideje; a tyrant faltörő kosként öklel fel bárkit, szintén egy menekülőképességgel megtámogatva akcióját; a sentinel pedig a levegőből képes lecsapni, elragadni, végül nagy magasságból ledobni áldozatát.

Ezeket az akciókat nem könnyű jól végrehajtani, hiszen közel kell mennünk ellenfeleinkhez, akik így könnyebben célozhatnak, illetve ügyesen kell navigálnunk, de ha megfelelően elsajátítjuk az általuk preferált technikát, akkor igazán kellemetlen perceket okozhatunk a sarokba szorult, rémült embereknek. Ha ezek az alap-



A játék címe a Legacy of Kain sorozat epizódjainak otthont adó világ neve



Valami készül a Velencei-tónál...

Időpont: 2014. 07. 13-19.

Helyszín: Velence, IFI szálló

Részvevők: 55-60 fő + GameStar-stáb

A nyár legjobb hete, új játékok, új ajándékok, új meglepetések.

További részletek hamarosan!

Aki befizeti
a részvételi díjat
MÁJUS 31-IG,
az garantált
ajándékot kap!

itt minden kiderül
hamarosan:
gstabor.web4.hu



#GSTÁBOR2014

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 32 TITANFALL
- 38 DIABLO III: REAPER OF SOULS
- 42 DARK SOULS II
- 46 SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
- 50 WAR THUNDER
- 54 SMITE
- 56 WORLD OF TANKS: XBOX 360 EDITION
- 58 LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
- 60 SHADOWRUN: DRAGONFALL
- 62 THE LAST OF US: LEFT BEHIND
- 64 FAR CRY CLASSIC
- 66 TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES
- 68 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- 70 INSURGENCY
- 71 METAL GEAR RISING: REVENGEANCE PC
- 72 OMSI 2
- 73 THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 2: A HOUSE DIVIDED
- 74 THE WOLF AMONG US: EPISODE 2 - SMOKE AND MIRRORS
- 75 STRIDER
- 76 RAMBO: THE VIDEO GAME
- 77 WRC POWERSLIDE
- 78 BUG HEROES 2
- 78 AUTUMN DYNASTY: WARLORDS
- 79 FRONTLINE COMMANDO 2
- 79 ADVENTURE TIME - CARD WARS
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **Respawn Entertainment**
Platform

PC, Xbox 360, Xbox One

Röviden A Respawn Entertainment első játéka meghozza azt a vérfrissítést a lövöldék világába, amire évek óta vártunk, de nem tökéletes.
PEGI 18+

”

A TITANFALL-LAL KÜLÖNÖSEN NEHÉZ DOLGA VOLT A DIZÁJNEREKNEK, UGYANIS AZ ÖSSZES MAPEN FIGYELNIÜK KELLT ARRRA, HOGY KÉT KÜLÖNBÖZŐ JÁTÉKMENETNEK KELL MEGFELELNIÜK

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

A Call of Duty, amire vártál

TITANFALL

A TITANFALL PONTOSAN ARRÁ HIVATOTT, MINT AMIT A CALL OF DUTY: MODERN WARFARE TETT: ÚJRA MEGREFORMÁLNI AZT A ZSÁNERT, AMIRŐL AZ ÉVEK ÓTA TARTÓ STAGNÁLÁS ELHITETTE VELÜNK, HOGY ENNÉL TÖBBET MÁR NEM LEHET KIHÖZNI BELŐLE.

Majdnem napra pontosan négy évvel ezelőtt az Activision értesítette a világot, hogy két vezető pozícióban lévő dolgozójukat elbocsátották „szerződészegesség és engedetlenség” miatt. James West és Vince Zampella aztán megalapította az Infinity Wardot és levezényelte a világ egyik leg híresebb szériája, a *Call of Duty* születését. Március elején pedig biztonsági őrök kísérték ki őket az épületből.

EGY ÚJ KEZDET: RESPAWN

Alig két hónap múlva a két fejlesztőlegenda bejelentette, hogy egy új, független stúdiót alapítanak Respawn Entertainment néven. A stúdió az Electronic Arts partnerprogramján keresztül igyekezett támogatást szerezni, hogy belekezdhessenek első játéukba, és bár soha senki nem mondta ki, ebből azért már sejthető, hogy vajon miért is kellett távozniuk az Activision soraiból. Az EA persze örült, és Zampelláék végre kiléphetek az egyre szűkösebbnek tűnő játékméletbeli lehetőségek és még szigorúbban fogott fejlesztési ciklusok börtönéből. Júliusban az Infinity Ward 46 dolgozójából 38-an követték őket, amivel a *Call of Duty* fejlesztőgárdája lényegében megszűnt abban a formában létezni, ahogy addig megszokhattuk. Pénz pipa, fejlesztők pipa, ötlet pipa, indulhatott a munka.

2010 májusában megkezdődött a *Titanfall* fejlesztése, de először 2011-ben, az E3-on hallottunk róla, és az EA akkor is csak annyit mondott, hogy egy sci-fi lövöldéről van szó, ami megeszi reggelire a *Halo* és a *Gears of War* sorozatokat. A felesleges, de legalább idegesítő marketingstratégia részeként a Respawn kidobott egy homályos képet a játékból, majd még egyet, és később egy hasonlóan haszontalan mo-cap-bemutatóval tette fel a koronát arra, amit játékosként és játékiúságíróként is gyűlölök. Hónapokig húzogatták még a mézesmadzagot, majd a 2013-as E3-on végre lerántották a leplet: bemutatkozott a *Titanfall*, és bármilyen csinnadratta vagy piruett nélkül hazavágott minden más játékot, egyben vitt is haza 75 díjat. Csak mert *Titanfall*.

A béta egyre fontosabb szerepet tölt be a játékvilágban, a kiadók kezdenek rájönni, hogy nem is akora hülyeség ez a dolog. A nép boldog, mert kipróbálhatja a játékot a megjelenés előtt, ráadásul megértőbb is egy kicsit, nem beszélve arról, hogy ez a tökéletes ingyenes reklám, és a bugvadászat leghatékonyabb módja is. A *Ti-*

tanfall bétája hatalmas siker volt, egyedül a szerverek roppantak néha össze a játékosok túlzott érdeklődése alatt, de ez legyen egy fejlesztő legnagyobb problémája. Húsz órát pakoltam bele abba a két pályába, amit a Respawn a rajongók rendelkezésére bocsátott egy rövid időre, és bár voltak FPS-és szerverproblémák, az élmény minden várakozásomat felülmúlta. Amíg nem próbáltad ki a *Titanfall*-t, addig igazából egy mehekkel sülyösített *Call of Duty*-nak gondolhatod, de már az első meccs alatt rájössz, hogy ez annál sokkal több. A *Titanfall* az, aminek a *CoD*-nak már hosszú ideje lennie kellene.

MULTIBAN MONDOM EL

A *Titanfall*-ban nincs egyjátékos mód. A Respawn úgy döntött, hogy a játék történetét kilenc-kilenc többjátékos küldetésben meséli el, melyek lényegében standard multis meccsek, de a hosszabb átvételből és a játék közbeni rádiós dialógokból egyszer csak összeáll a kép. A fejlesztők nem izgadtak túl sokat rajta, semmilyen meglepetést sem fog okozni azoknak, akik láttak már sci-fit. Ebből



A Rocket Salvo a legnagyobb sebzésű fegyverünk

a szempontból éreztem a leggyengébbnek a *Titanfall*-t, ilyen módon nem nagyon lehet jól elmesélni egy történetet, de ezt igazából nem is volt érdemes. Az EA küldött nekem egy végtelenül hosszú, háttérinformációkkal telepakolt doksit, de nektek igazából elég annyit tudnotok, hogy a két szemben álló fél, az Instellar Manufacturing Corporation (IMC) és a Militia egy Frontier nevű terület feletti uralomért harcolnak. A gonosz pénzéhes nagyvállalat és az össze-vissza gerillahadsereg szívzaggató harca ez, neked pedig az a feladatod, hogy pumpálj tele mindenkit ólommal, aki nem veled van. A *Titanfall* sztorija elmagyarázza, hogy miért is ütjük egymást ekkora vehemenciával, miközben semmi szükség sincs rá.

AZ ALAPKIKÉPZÉS

Azzal, hogy a Respawn megspórolta az egyjátékos kampány kidolgozását, ren-

geteg erőforrásuk szabadult fel, amit teljes egészében a többjátékos élmény polírozásába toltak bele. Ez az alaposság látszik is a *Titanfall*-on, a fejlesztők hihetetlen ügyességgel egyensúlyozták a játékokat. A szokatlan, 6v6-os felállítás nemcsak egy hóbort vagy kényszerített innováció a Respawn részéről, hanem rengeteg tesztelés eredménye. A tizenkét játékos és a mesterséges intelligencia által irányított csapatársak megtöltik a pályákat, de nem teremtenek átláthatatlan káoszt.

A meccseket minden játékos hihetetlenül mozgékony gyalogos pilótaként kezdi, de megfelelő mennyiségű gyilkolás után lehívhatja a titánját, és ez abban a pillanatban átalakítja a játékmenetet. A falon futkosó, hatalmasakat ugró katona helyett egy lassabban mozgó, gigantikus fémszörny pilótájaként brutális tűzerőre cseréljük a mozgékonyt. Azt gon-

dolná az ember, hogy egy titán érkezése egy pillanat alatt felborítja a felek közötti egyensúlyt, de ehelyett inkább csak csavar rajta egyet, és újat teremt. Ezek a mehek nem jelentenek garanciát a győzelemre, méretük ellenére is sebezhetőek, érkezésük viszont teljesen átalakítja a meccs képét. Az ellenséges pilóták igyekeznek magaslati pontokat keresni, hogy ráugorhassanak a hátára, és szétlőhessék vezetőegységét, illetve persze lehozzák saját titánjaikat – kiürülnek az utcák, és megkezdődik a taktikai harc.

PILÓTA VAGYOK ÉS NEM FÉLEK HASZNÁLNI

Az IMC és a Militia katonái lényegében csak kinézetükben térnek el egymástól, felszerelésük és speciális képességeik ugyanazok, ezért szinte teljesen mindegy, hogy melyik mellett döntünk. A pilóták mindegyike fel van szerelve egy futurisztikus, jetpackszerű övvel, amittől hatalmasakat ugorhatnak, illetve képesek futkosni a falakon. Ez az aprónak számító újdonság rengeteg lehetőséget nyitott meg a fejlesztők előtt, és közvetve persze a játékosok is; a mapek vertikálisan építkeznek, és ezzel rákényszerítik az embert, hogy másképp gondolkodjon, mint egy mezítlábas FPS-ben.

A kezdést megkönnyítendő eleinte há-

rom előre kialakított katona közül választhatunk. A Rifleman, az Assassin és a CQB (close-quarter-combat) alapfelszereléséből kifolyólag különböző játékestílusokat támogat, de a negyedik szinttől már összerakhatjuk saját katonánkat is. Választhatunk magunknak egy elsődleges fegyvert, egy antititán fegyvert és egy pisztolyt, melyeket aztán a játékban nyújtott teljesítményünkkel tovább pimpelehetünk, de persze később újakat is kapunk. A taktikai képességeknél dönthetünk úgy, hogy egy rövid időre – majdnem – láthatatlanná válunk, vagy ezt az időt inkább gyorsabb futásra használnánk fel, esetleg láthatjuk a bujkáló ellenséget. Ezek mellett még kiválaszthatjuk, hogy milyen gránátot szeretnénk magunkkal vinni, illetve két extra képességet is kiválaszthatunk a harchoz, melyek egy kicsit megkönnyítik az életünket. Tovább futhatunk a falon, vagy gyorsabban töltődik vissza taktikai képességünk, esetleg hosszabb ideig él a titánunkat védő pajzs, vagy láthatjuk az összes NPC-t a térképünkön.

Nem érdemes leragadni egy-egy kialakított pilótánál, ugyanis a pályák meglehetősen különbözőek, de egy pár óra játék és tapasztalatgyűjtés után már mindenki tudni fogja, hogy melyikre milyen felszerelést érdemes majd vinni. Elsődle-

” A TITANFALL BÉTÁJA HATALMAS SIKER VOLT, EGYEDÜL A SZERVEREK ROPPANTAK NEHA ÖSSZE A JÁTÉKOSOK TÚLZOTT ÉRDEKLŐDÉSE ALATT, DE EZ LEGYEN EGY FEJLESZTŐ LEGNAGYOBB PROBLÉMAJA

Atlas

Mielőtt megnyílna előttünk a lehetőség, hogy magunk szabhassuk testre titánunkat, három variációból választhatunk. Az Atlas egy tökéletes kezdő karakter, amiben egyensúlyban van az állóképesség, a mozgékonyág és a tűzerő. A választható fegyverek közül a chaingun ajánlott hozzá, a taktikai képességek közül pedig az Electric Smoke-ot érdemes kipróbálnunk, amivel elektromos füstöt ereszt ki a titán, ezzel sebezve azokat, akik a közelben vannak – illetve a csókat, aki épp a hátunkon rodeózik. A kiték közül a játékestílus alapján választhat mindenki – mivel nem túl strapabíró az Atlas, az automatikus katapult nem baj, ha köztük van.

Ogre

Egy 40 mm-es gépágyúval felszerelt monstrum, ami bírja a strapát, és brutálisan sebez. Taktikai képességnek a legjobb talán a Vortex Shield, amivel megállíthatjuk a felénk tartó töltényeket és rakétákat, majd visszaküldhetjük a feladónak. Másodlagos fegyvereként a Rocket Salvo működött a legjobban, ami egy rakétaáradatot zúdít az ellenségre – most, hogy így belegondolok, mindegyiknél ez működött a legjobban. A speciális képességnél a már korábban említett Nuclear Ejection tetszett nagyon, amivel felrobbanthatjuk haldokló Ogrénkat, illetve a Survivor, amivel tovább harcolhatunk, ha már doomed a titán.

Stryder

Ez a titán a legmozgékonyabb az összes közül. Kettő helyett háromszor tud dashelni, és egy félhangos ordítással gyorsabban is mozog, mint társai. A Quad Rockettel hamar lesebz az ellenséges titánt, majd gyorsan fedezékbe tud húzódni. Mivel a Stryder bírja a legkevésbé a strapát, a Regen Booster nevű speciális képességet ajánlott használni vele, amivel gyorsabban vissza tudjuk tölteni a pajzsát. Ez a titán inkább belemászik az ellenség arcába, és közelről veszélyes, illetve a Dash Core-jának köszönhetően azonnal el is tud menekülni. A Stryder inkább a gyakorlott pilótáknak ajánlott.





Terített durchmars

A csapat, aki a Modern Warfare sorozattal megbüntette a világot a killstreakok és a percek rendszerével, most igyekszik javítani. A burn cardok ugyan hasonló előnyökhöz juttatják a játékost, de mégsem másznak bele annyira az arcodba, mint a CoD-os megoldás. Ezek lényegében egyszerű használatos kártyák, melyekből egyszerre hármat vihetünk magunkkal a harcba, és „lehívásuk” után hatásuk csak a halálunkig tart. A kártyákat a játékban nyújtott teljesítményünk alapján kapjuk, különböző kihívásokat kell teljesítenünk értük. Ahogy megfigyeltem, súlyozták is a kártyákat, tehát a komolyabb challenge-ekért kapjuk az igazán durva jokereket, egyébként pedig inkább csak apró buffokat tudunk velük magunkra rakni. Lecserélhetjük elsődleges fegyverünket egy erősebbre, láthatjuk a pályán a minionokat, vagy korábban kaphatjuk meg első titánunkat, de olyanok is vannak, amikkel végig láthatatlanok lehetünk, vagy már a mech gymrában kezdetünk az első körben. Sokkal barátságosabb és lényegesen kevésbé idegesítő rendszer.



Ha a titán megsemmisül, érdemes azonnal kikapultálni, vagy kimászni belőle

ges fegyvereinkből egyelőre tízfajta van, ezek teljesítményén modokkal javíthatunk. Van köztük egy-két figyelemreméltó újítás, mint mondjuk a Smart-Pistol, ami automatikusan beméri a közelben lévő ellenséget. Ez messze nem annyira OP, mint ahogy azt gondolnánk, ugyanis egy pilóta megöléséhez többször is rá kell lockolnia, ami nem különösebben egyszerű. Később jönnek még SMG-k, gépfegyverek, shotgunok és távcsöves puskák, melyek sajnos nem annyira izgalmasak vagy újítók, mint az okospisztoly, viszont a célnak megfelelnek. Csak túlságosan is ismerősek.

TITÁN VAGYOK...

... és nagyon boldog. Titánnal harcolni egy élmény. Attól a pillanattól kezdve, hogy letelik az átlag két-három perc, és megérkezik a kiválasztott vasszörny, teljesen átalakul a játékmenet. Engem már azokkal az animációkkal megvettek kilóra, ahogy beszállhatunk a titánba: elkap a levegőben, és belepakol a hasába, vagy felránt a földről, ahogy körülötte futkározom. Félelmeim ellenére a mechekkel történő harc nem az a lassú, nehézkes és komótos lövöldözés, ami egy idő után inkább idegesítő, mint szórakoztató. A titán belsejében érzed, hogy egy hihetetlenül erős gépet irányítasz, ami könnyedén eltáposhatja az össze-vissza futkározó

umpalumpákat, de egy pillanatra se gondold, hogy sebezhetetlen vagy. A pilóták elképesztően agilisak, nem könnyű őket eltalálni, ráadásul ráugorhatnak a hátadra, és antititán fegyverükkel komoly sebzést képesek bevinni. Aztán persze ott van a többi mech is, melyek, ha tapasztaltabb pilóták irányítják őket, másodpercek alatt fémhulladékok csínálhatnak belőled.

A titánok nem olyan mozgékonyak, mint egy pilóta, és a pályák egyes részeire sem tudnak bemenni, de azért nem úgy mozognak, mint a nyuggerutánfutót (tudjátok, az a guruló, legtöbbször kocás táskaféleség) magukkal vonzóuló nénik a piacon. Tudnak futni, és van egy visszatöltődő képességük, amivel egy energialökettel dashingelhetnek adott irányba. Ez nemcsak a közlekedést gyorsítja fel, de ha éppen hét rakéta tart az arcunkba, akkor nagyon hasznosnak is bizonyul.

A *Titanfall* nem kényszerít, hogy használjuk a titánokat. Ha jobban élvezzük a gyalogos harcot, akkor le sem kell hívni őket, de akár ki is szállhatunk belőlük menet közben, átadva az irányítást a mesterséges intelligenciának. Ilyenkor használhatjuk testőrként, de egy Hardpoint Domination meccsen ott is hagyhatjuk az egyik elfoglalt pontnál, hogy őrizze, amíg mi megyünk a következőre.

Három különböző, előre kialakított titánból választhatunk. Később a saját elképzeléseink szerint is módosíthatjuk őket, kiválasztva kedvenc fegyverünket, taktikai képességünket, speciális támadásainkat és extra boostjainkat. A titán akkor is fegyver, ha már legyőzték. Amikor a vaspajtás már „doomed”, akkor bizony menekülnünk kell, ha nem akarunk vele együtt felrobbanni. Ez a robbanás egy moddal akár lehet nukleáris, ami az összes közelben lévő ellenséget is megöli, így ezzel szintén érdemes kalkulálni és egy újabb taktikai csavart adni a játékhoz.



A titánok harcába nem érdemes gyalogosan beszállni

HA TE MONDOD

Steve Fukuda rendező, Respawn Entertainment: „Igazából a moddolás sem lehetetlen. Ez olyasmi, amibe mindenképpen szeretnénk beleásni magunkat a jövőben.”

PÁLYADIZÁJNBÓL JELES

Ahogy azt a *Call of Duty* egykori fejlesztőtől elvárhatjuk, a pályadizájn nagyon rendben van. Sok mindenért lehet büntetni a sorozatot, de a mapek kialakítása mindig tökéletes, pontosan olyan, mint amit a játékmenet megkíván. Itt persze nem arról van szó, hogy ugyanolyanok lennének, mint a *Modern Warfare* sorozatban, az elég komoly baj lenne. A *Titanfall* játékmenete ugyanis egész más,



Játékmódok

ATTRITION

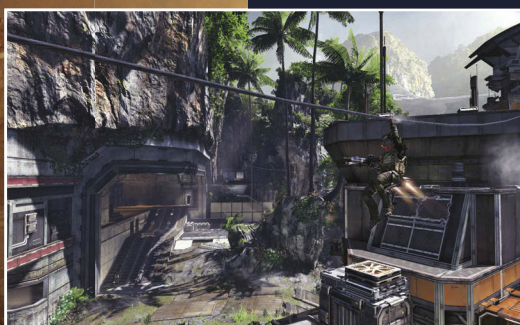
Nagyon meg lennék lepődve, ha nem ez lenne a legnépszerűbb játékmód. Az IMC és a Militia két csapata harcol egymás ellen a pályákon, és az nyer, akinek előbb sikerül bizonyos mennyiségű pontot összefarmolnia. Ez lényegében egy Team Deathmatch, ahol gyilkolásért jár a pont, de nem mindegy, hogy NPC-ket, más játékosokat vagy éppen titánokat ölünk. Sok meglepetést nem okozhat a dolog, viszont tagadhatatlanul izgalmas.



ezért az a közelharcos, folyosós, folyamatosan mozgó megoldás itt nem működne; sokkal több a zsákutca és a nyitottabb tér, illetve vertikálisan is építkeznek a pályák, ami szokatlan lehet a népszerű FPS-eken edzett szemeknek. A *Titanfall*-nál különösen nehéz dolga volt a dizájnereknek, ugyanis az összes mapen figyelniük kellett arra, hogy két különböző játékmótnak kell megfelelniük. Ezért mondjuk a Corporate vagy a Lagoon egészen más képet fest, ha gyalogos katonaként vagy ha egy titán belsejéből nézzük. Egy katona számára rengeteg szűkebb tér, magaslati pont, futásra termett fal és remekül elhelyezett kötélhálózat van elszórva a pályákon, míg a titánok az épületek körül, az utcákon vadásznak rájuk, vagy egymással csatáznak a nagy, nyitott területeken.

MINDENKI JÁTÉKA

A *Call of Duty* és a *Battlefield* sorozatok többjátékos módjával ellentétben itt még az egyébként ingyenfragnek számító egyszeri játékos is győztesnek érezheti magát. Akkor is úgy látja, hogy hozzáért a játékhoz, ha igazából nem csinált semmit. A *Titanfall* kevésbé hektikus, és sokkal befogadóbb a játékosokkal szemben, a Respawn nagyon ügyesen pakolta össze úgy az élményt, hogy soha ne érezd azt, hogy veszítesz. A körök végén, még ha le is nyomnak, mint a bélyeget, akkor is van esélyed elmenekülni, és akár mennyire is rosszul teljesítesz egy meccs alatt, egy idő után te is megkapod a titánodat. Ha jól játszol, akkor persze gyorsabban érkezik a manna, de egyszer mindenki beugorhat a vasszörny gyomrába, és szétbombázhathatja a... mindent.



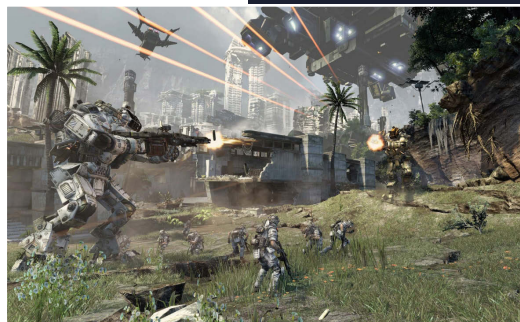
CAPTURE THE FLAG

Ez a játékmód pontosan az, amire számítasz. Elbattyogsz az ellenség bázisára, fogod a zászlóját, amit utána ügyesen visszajuttatsz saját főhadiszállásodra. Eközben persze őrzöd a sajátodat, mert a másik csapatnak is ez a terve. A wall-run lehetősége egy kis löketet ad a játékmótnak, de aki eddig sem szerette a CTF-et, az nem itt esik majd szerelembre.



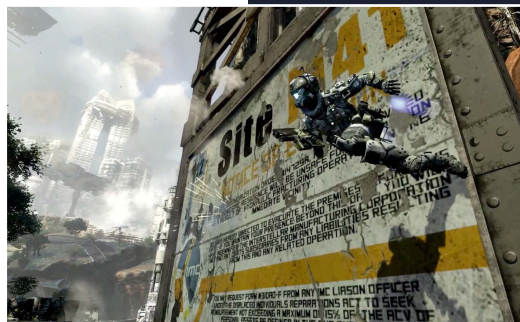
HARDPOINT DOMINATION

Lényegében egy standard bázisfoglalós játékmódról beszélünk, mégis itt a legerősebb a Titanfall. Három hardpoint van mindegyik pályán, amiből legalább kettőt meg kell tartani a végső győzelemhez. Ez a mód adja a legtöbb lehetőséget a taktikázásra, komplex csapatmunkát és tervezést igényel, és itt tudjuk a leginkább kihasználni titánunk önjáró funkcióját is.



LAST TITAN STANDING

Ez a titánok harca. A pilóták alapból egy mech pocakjában kezdenek, és egyetlen céljuk, hogy az összes ellenséget megsemmisítsék. Egy meccs öt körből áll, nincs cserétlén és újraéledés, az a csapat nyer, aki legalább hármat meg tud nyerni. Vicces és szórakoztató, de hamar unalmassá válik, mert a legtöbb meccs arról szól, hogy legalább hat titán egymás hegyén-hátán püföli a másikat.



PILOT HUNTER

Ez a játékmód nagyon hasonlít az Attritionre, csak itt az NPC-k meggyilkolásáért nem jár pont. Őket csak azért érdemes szétbombáznunk, hogy korábban kaphassuk meg a titánunkat, és aktiválhassuk a nagyobb sebést adó Power Core-t. Minden pilóta megöléséért egy pont jár, és az a csapat nyer, aki előbb eléri a pontlimitet, vagy több pontja van, amikor lejár az idő.





A komplex kötélnálazaton csúszkálás meggyorsítja a mozgást



A titánba beszállás animációja zseniálásra sikerült



Sirius más véleménye

A Titanfall nem az igazi csapatmunkáról vagy a hatalmas, sok játékost megmozgató csatákról szól. Futsz, ugrasz, pördülsz, ölsz, mész tovább. A mozgás szabadságának varázsa azonban hamar elmúlna, még akkor is, ha az annyira élvezetes és feszletes, mint ebben a játékban, de itt jönnek a kébbe a titánok, akik egész más játékelményt adnak: lassabbak, erősebbek, mint a pilóták. Azonban szerintem nem a kettő párhuzamos létezésétől, hanem a köztük történő gördülékeny váltás miatt lesz igazán különleges ez a játék, ettől lesz üdítő élmény a n ostani FPS-ek között.

” A TITANFALL EGY NAGYON ÖSSZETETT ÉS REMEKÜL BALAN SZOLT TÖBBJÁTÉKOS ÉLMÉNYT NYUJT

üldögélő zsánert kirugdossa repetitív hétköznapjaiból, viszont mindenképpen egy nagyobbacska lépés. A jó után. Előre. Ez nem egy *Destiny*-féle többjátékos lövő, ami főleg a történetre épít majd, sem nem az *Evolve*, ami izgalmas aszimmetrikus játékmennelvel igyekszik újítani. A *Respawn* azt a lassan öt éve stagnáló stílust dolgozta át, amiről már kezdtük azt hinni, hogy végleg ilyen marad. A *Titanfall* nem tökéletes, van még itt hely innovációnak, viszont visszaadta a hitünket, és szerintem ez a legfontosabb.

daev

NINCS ÚJ A NAP ALATT, CSAK MAGA A NAP

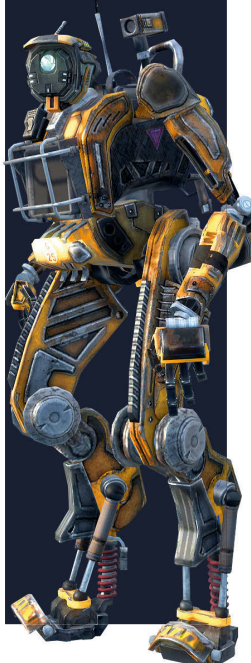
A *Titanfall* nem akarja újra feltalálni a kereket. Ha közelebről megnézzük, akkor igazából nincs itt semmi olyan, amit ne láthattál volna már más játékokban. Nagyokat ugró high-tech katona? Pipa. Robusztus mehek? Pipa. 60 fps-en pörög multiccsaták? Triplapipa. A csoda itt a tálalásban és ezeknek a jól ismert játékelemeknek az okos keverésében rejlik. Mindent ismerünk, az élmény mégis teljesen frissnek hat. A *Titanfall* nemcsak FPS-ekből kölcsönöz, hanem még a mostanában oly nagy népszerűségnek örvendő MOBA-játékokból is mint a *League of Legends* vagy a *Dota 2*. Kis, mesterséges intelligencia irányította umpalumpák töltik meg a csatatereket, akik nem túl okosak, nem túl veszélyesek, viszont érdemes őket bedarálni, mert jár értük a pont. A mecscsek végén a vesztes csapat visszapawol a pályára, és kap egy utolsó esélyt, hogy elmeneküljön az úrhajójával. Kicsit olyan ez, mint a végjáték a *Team Fortress 2*-ben, de ahe-

lyett, hogy az ellenségnek kiszolgáltatva igyekeznénk elodázni a halált, valóban megmenekülhetünk, csak sietnünk kell, hogy elérjük a szállítót. Ha nagyon szigorú lennének, akkor rámutatnék arra is, hogy a Burn Card-os rendszer is emlékeztet egy kicsit a *Heartstone*-ra. Az ideiglenesen láthatatlan névű kütyü is elég ismerős. Honnan is?

ERRE VÁRTÁL?

Ha az utóbbi évek FPS-felhozatalában megcsömörlött, törött szívű gyilkológép vagy, akkor mindenképpen. A *Titanfall* egy nagyon összetett és remekül balanszolt többjátékos élményt nyújt, ami ugyan túlságosan is ismerős elemekből építkezik, de a tálalásnak köszönhetően mégis valahogy újnak hat. Nemcsak összemossa a közkedvelt játékmegoldásokat, hanem innovatív játékmennelével még újít is rajtuk, és ezzel együtt részben magán a stíluson is. A vérfriítés persze nem teljes, struktúrájában a *Titanfall* továbbra is ugyanazokra az

alapokra épít, mint a többi FPS, a sokszor ismételt játékmódokat csak a játék nyújtotta lehetőségek teszik érdekesé. Bár személy szerint ez engem kevésbé érdekel, sokak számára fontos lehet, hogy a *Titanfall* nem egy eye-candy. Persze a karakterek, a pályák és főleg a titánok dizájnja fanasztikus, és az animációkat is imádtam, viszont ha közelebről megnézzük a textúrákat, nem azt látjuk, amit 2014-ben szeretnénk, hanem azt, aminek 2012-ben örülnék. A módosított Source motor elbírja a játékot, de egyelőre még küszködik, hogy stabil 60 fps-en tartsa – ha egy kicsit felforrósodik a helyzet a csataterelen, akkor a fegyverzajban el-elhagyunk egy-két képkockát. Szóval van még mit javítani, és ha a grafikán nem is lehet, a technikai problémákat biztosan orvosolja majd a *Respawn* egy pofás kis patch-csel. A lényeg a játékelmény, ami pedig hibátlan. A *Titanfall* talán túlzás lenne azt állítani, hogy az első új generációs FPS, ami a langyos vízben



HARDVER
AMD Athlon X2 2,8 GHz/Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 4770/GeForce 8800GT, 512 MBVRAM

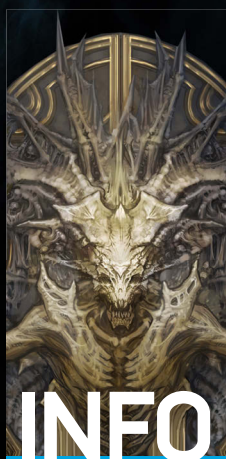
- + remek játékelmény
- + innovatív megoldások
- + titánok
- szokásos játékmódot
- klisés történet
- frame rate problémák

DAEV
A *Respawn* felnött a feladathoz, és azt hozta, amit megígért.

89

Meghalt a Diablo, éljen a Diablo!

Diablo III Reaper of Souls



INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform **PC/Mac**
Röviden Művészi szintre emelt akciójáték, amely nyomokban szerepjátékot is tartalmaz.
PEGI 16+

LEHET SZERETNI, LEHET GYŰLÖLNI, DE EGY BIZTOS: NEM LEHETÜNK KÖZÖMBŐSEK A DIABLO III IRÁNT. Már majdnem két éve borzolja a kedélyeket a játék, szégyény kap hideget és meleget egyaránt, de tény, hogy az összplatformos eladások idén februárban átlépték a 15 milliós álomhatárt. Ráadásul ez a rengeteg vásárló most esélyt kap arra, hogy továbbvigye a *Diablo* élményt, és magával a Hallállal cicázzon. Már ha elég tökös hozzá.

2.0.1

A Blizzard jó szokásához híven a *Reaper of Souls* megjelenését is okosan vezette fel. A megszokott marketingűthenger mellett most is bevetették előpatch nagygyűjűjukat, mely a szokásosnál is több játékosnál talált célba. Egy hónappal a *Reaper of Souls* megjelenése előtt élesedett ugyanis a 2.0.1-es patch, amely annyi ingyenes változtatást hozott, ami bőven elég lenne egy különálló játékhoz. Ráadásul ezek az újdonságok még jól átgondoltak, felhasználóbarátak, és minőségi tartalmat nyújtanak azon kisebbeknek is, amely nem fogja megvenni a *Reaper of Souls*-t. Tegyük fel tehát a klasszikus kérdést: mit adott nekünk a Blizzard?

LOOT 2.0

Talán ez a legfontosabb újítása a patchnek: az új lootrendszer. Mire ezeket a so-

rokat olvassátok, a jó öreg aukciós ház már játéktörténelem, a fejlesztők két év után végleg eltörlik a föld színéről ezt az intézményt. Lehet sopánkodni – biztos vagyok benne, hogy mindenkinek van egy-egy felháborító története arról, hogy ez mennyire teszi tönkre a játékelményt. Jómagam azon *Diablo*-játékosok közé tartozom, akik bevallottan használták az aukciós házat, és egyfajta „játék a játékban” lehetőséget láttak benne. Egyszerűen imádtam böngészni a virtuális piacot: mindig azt lestem, mikor csinálhatnék valami jó zsíros fogást, találhatnék valami orbitális balekot, aki mélyen áron alul adja el azt a tárgyat, ami nekem kell. Aktív játékosként mindig volt kirakva néhány vonzó varázstárgyam, melyek aztán sok tízmillió aranyért találtak gazdára. Sajnos annyira már nem voltam szerencsés, hogy milliárdos üzleteket bonyolítsak le, de nem panaszkodtam, sokat nyertem, és még többet költöttem az AH-ban.

Ennek köszönhetően a patch megjelenését követő első 15 órában kevés olyan tárgy esett, ami igazán nagy továbblépést jelentett. Démonvadászomat olyan annyira felvertezem, hogy csak nagyon nagy szerencsével tudok erről a szintről továbblépni. Holott a rendszer nagyon igyekszik, sorra dobálja a legendás varázstárgyakat (érdekes módon 15 óra alatt nem dobott egyetlen zöld tárgyat sem, furcsa), de ezek sorra a ko-

vácsmester kalapácsa és üllője között végzik. Azért nem sírok, hiszen alig pár óra után találtam egy jobb íjat a százmillió aranyért vett Manticore-omnál, de aztán ennyi, jó öreg Natalya szettemet eddig még nem bontottam meg. Új vagy kevésbé felöltözött karakter indítása esetén azonban már sokkal látványosabb a dolog, folyamatosan potyognak az új felszerelések, melyek elég csábító statokkal vannak felszerelve (viszont ezek a tárgyak már az accounthoz kötöttek, tehát nem adhatjuk át őket barátainknak). Hatalmas előrelépés, hogy a ki-eső tárgyak nagy része végre tényleg használható az adott kasztnak, egyszer sem láttam olyat, hogy kiesett volna valami lőfegyver, ami a barbárok szőrös szívének kedves statokkal lett volna felturbózva. Alapvetően tehát meg vagyok elégedve a Loot 2.0 változtatásaival, de ez az egy elem még nem elegendő ahhoz, hogy elégedetten hátradőljünk. Nézzük tovább, hogy mit adott nekünk a Blizzard a Loot 2.0 mellett.

PARAGON 2.0

Mint minden hasonló, véget nem érő játékban, itt is nagyon fontos a végjáték, vagyis hogy mihez kezdenek magukkal a játékosok, miután végeztek a történettel, illetve elérték a maximális szintet. Eleinte a 60-as szint után mindenki mehetett isten hírével, úgy foglalta le magát, ahogy tudta. Ez tartott egé-



A paladinok az isteni mágia hathatós támogatásával ilyen veszélyesek



HA TE MONDOD

Kevin Martens vezető tervező, Blizzard: „A kiegészítő első számú attrakciójának az Adventure játékmódot tartom.”



Az új szörnyek legyőzéséhez jól jön néhány új képesség



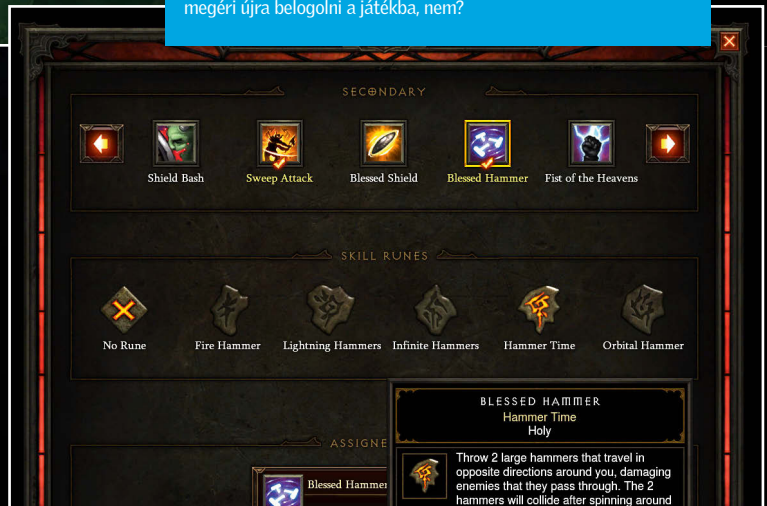
FEJLŐDNI CSAK SZÉPEN...

A megjelenés előtt egy teljes hónapig élt egy 50 százalékos tapasztalati pontot adó buff a játékban, mely csomó játékost visszacsábított. Amennyiben ehhez hozzáadjuk a fejünkben lapuló ékkövet, a Hellfire Ringet és a Pool of Experience buffját, akkor ott tartunk, hogy közel dupla annyi tapasztalati pont lesz a jutalmunk minden egyes lemészárolt szörny után, mint általában. Ezért már megéri újra belogolni a játékba, nem?

” A BLIZZARD RÁJÖTT, HOGY EGYÁLTALÁN NEM ÉRDEMES 60-AS SZINT ALATT SOKÁIG BOHÖCKODNI

szen az 1.0.4-es patchig, amikor bevezették a paragonszinteket. Ez elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a *Diablo*-rajongók újra fellelepletsék a játékot, de mint minden jónak, ennek is vége szakadt egyszer (nevezetesen a 100-as paragonszint elérésekor). Sok olyan játékosal találkoztam, aki heteket, hónapokat áldozott az életéből arra, hogy felvigyen 100-as paragonra egy karaktert, és amikor elérte az áhított célt, egyszerűen abbahagyta a játékot, vagy indított egy új karaktert, és kezdett mindent előlről. A paragon 2.0 pont ezt a helyzetet kívánja orvosolni azzal, hogy eltörli a 100-as határt, innentől kezdve folyamatos lesz a fejlődésünk, és egy újabb paragonszint nagyon kismértékben ugyan, de fejleszt valamit a karakterünkön. Ráadásul megoldották, hogy a fő-karakterünk által összeszedett paragonpontok az összes karakterünkénél (kezdőknél is) felhasznál-

nálhatók legyenek. Ehhez azonban alapjaiban kellett megváltoztatni a paragonrendszert. Első lépésként négy különálló csoportra osztották képességeinket (core, offensive, defensive, utility). Ezekben aztán szépen elhelyezték a különféle statjainkat, amiket majdnem minden megkötés nélkül felhasználhatunk. A kapott pontokat szép sorban elosztjuk egymás után, tehát aki azt szeretné, hogy az összes pontja a fő statjához kerüljön, az újfent csalódní fog. Tudom, hogy nagyon sok olyan játékos van, aki ezt visszalépésként éli meg, nekem személy szerint nem okozott nagy gondot, bőven a túréhatáron belül van ez az új megoldás, ráadásul nem érzem elpocsékoltnak időmet az új karakter szintezését sem, hiszen az azzal elért paragonszintek hatással lesznek a fő karakteremre is. Még mindig nem elég? Haladjunk akkor tovább, és nézzük meg, mit adott nekünk a



Blizzard a Loot 2.0-n és a Paragon 2.0-n túl.

NEHÉZSÉG 2.0

Élénken emlékszem még azokra a kijelentésekre, melyek szerint a Blizzard tesztelőcsapatából senki sem volt képes végigverni a játékot inferno nehézségi szinten. Ebben lehetett valami, mivel röviddel a megjelenés után visszavettek a nehézségi szintből, aminek következtében már a melege karaktereknek is volt keresnivalójuk az Act III után. Nekem személy szerint már az Act II elején megjelenő ugráló macskák is gondot okoztak (egy ütéstől agyonverték), mentésemre legyen mondva, hogy akkoriban még nem nagyon használtam az AH-t. Ahogy telt az idő, a játékosok egyre erősebbek lettek, és a legnehezebb szint már nem jelentett kihívást.

Az 1.0.5-ös patchben ezért bevezették a monster level megoldást, ahol az igazán elborult és felöltözött ördög vadászok is megtalálták a maguk kihívását. Az egésznek azonban volt egy szépséghibája, nevezetesen az, hogy háromszor is végig kellett játszanunk az egész játékot a különböző nehézségi szinteken ahhoz, hogy elérjük az infernót, ahol már olyan tárgy esett, amit esetleg érdemes volt megtartani. Ez sok játékosnak elvette a kedvét attól, hogy új karak-

tert húzzon fel, hiszen addigra már a hócipőjük is tele volt a csontvázkirály farmolásával.

Az új, 2.0.1-ben a régi rendszert mentszítették, felszántották, és sóval hintették be helyét, sőt a biztonság kedvéért még fel is gyújtották. Helyette egy olyan megoldást találtak ki, ami egyszerre elfogadható a kezdőknek és a profiknak. Színre léptek a skálázódó ellenfelek (a *Guild Wars 2* vagy másfél éve ezzel dolgozik). Ennek köszönhetően már a kezdő karaktereinknek is lehetőségük van magasabb nehézségi szinten elkezdni a játékot, nincsenek meg a kötelező körök, amelyek annyira megutáltatták egyesekkel. Aki friss karakterrel kezd, annak ott van a normál szint, de azok sincsenek elfelejtve, akik időt és energiát nem sajnálva elkészítik kezdő karakterüknek az olyan felszerelést, ami tökéletesen elegendő a magas szinteken is. Az már csak cseresznye a tortát díszítő hab tetején, hogy alaposan felgyorsították a fejlődést 60-as szint alatt, a Skeleton Kinget már 18-as szinten intéztem el, ami elég jó, tekintve, hogy egyáltalán nem arra mentem, hogy minden tapasztalati pontot begyűjtsék. A Blizzard rájött, hogy egyáltalán nem érdemes 60-as szint alatt sokáig bohóckodni, inkább abba az irányba terelik a játékosokat, hogy minél előbb ériék



Ahová csapok, ott szörny nem teremti – legalábbis egy kis ideig

LESZ EGY TELJESEN ÚJ JÁTÉKMÓD, AMIT ADVENTURE-NEK NEVEZTEK EL A KÉSZÍTŐK. EZ TULAJDONKÉPPEN NEM MÁSH, MINT A TELJES DIABLO III VILÁG, AMELYBŐL KISZEDTEK A SZTORIT

el azt a szintet, ahol már olyan tárgyak potyognak az ellenfelekből, melyeket érdemes megtartani.

Még mindig itt vagytok, és arra vagytok kíváncsiak, hogy mit adott nekünk a Blizzard a Loot 2.0, a Paragon 2.0 és a Nehézség 2.0 mellett?

APRÓSÁGOK 2.0

Menet közben számos esetben fogunk találni olyan kutakkal, melyekben sárga színű lötyty van. Ezek felhasználás után a megszerzett tapasztalati pontokat fogják megnövelni negyedével, de csak bizonyos ideig vagy addig, amíg a karakterünk meg nem hal. Természetesen nem maradhattak ki az új és átdolgozott legendás és szett-tárgyak sem. A fegyvereken és páncélokön kétfelé osztották a tulajdonságokat: az első csoportba tartoznak azok a jellemzők, amelyek közvetlenül hatnak az általunk kiosztott sebzésre, páncélzatunkra vagy életerőnkre. A másodlagos tulajdonságok közé tartoznak azok, amelyek inkább kiegészítő szerepet töltenek be (életerő-visszatöltés, tapasztalati pont bónusz, varázstárgy esély...). Lesznek új elite és champion tulajdonságok is (affixek), csatlakozhatunk klánokhoz és közösségekhez, kapunk egy új ékkövet (diamond), kapunk számos új receptet, átvariálnak számos képességet és rúnát, és persze ott vannak a

kihagyhatatlan acsik is. Végül, de nem utolsósorban meg kell említenem az új eventeket, melyek feldobják a kincs vadászatot. Véletlenszerűen megjelennek a térképeken vörös színű, úgynevezett elátkozott ládák és ol-tárok. Ezeket megnyitva elindíthatunk egy eventet, amit ha ügyesen végigcsinálunk, akkor kapunk jutalmul egy második ládát, melyben nagy valószínűséggel ott lesz az a bizonyos legendás tárgy. Vagy nem.

Szóval mit is adott nekünk a Blizzard ingyen egy másfél éve megjelent játékhöz? Loot 2.0, Paragon 2.0, Nehézség 2.0, valamint ott vannak még az Apróságok 2.0. Egyet nem adott viszont: békét. Na de ez már tényleg demagóg!

REAPER OF SOULS

Nehéz elhinni, de igaz: az eddig leírt változtatások minden egyes *Diablo III*-játékosnak alanyi jogon járnak, de értelemszerűen ebből nem fog megélni a Blizzard, és nem tudja finanszírozni a további fejlesztéseket. A *Reaper of Souls* az első kiegészítő a *Diablo III*-hoz, de nagy őszegben mérnénk fogadni, hogy nem az utolsó. 15 millió darabot adtak eddig el belőle, és még így, másfél év után is nagyon szépen tartja árát az alapjáték (azért a megjelenés előtt volt egy 50%-os árcsökkenés a hivatalos Blizzard-oldalon). Hiába, ilyen az, amikor a fejlesztő és a kiadó komoly erőfeszítéseket tesz annak érdekében, hogy visszaszorítsa a warezt, és köti az ebet a karóhoz, akarom mondani Diablót az állandó internetkapcsolathoz.

ACT V

Nem volt kétségünk afelől, hogy folytatódik a történet, már csak az volt a kérdés, hogy kit tesznek meg újabb főellenségnek. Diablo és testvérei börtönben, az angyalok meg egy-



COLLECTOR'S EDITION

A megszokott nagyméretű és minőségi Blizzard doboz mellett kapunk majd egy gyönyörű művészeti kézikönyvet, amiben a *Diablo III* grafikusainak legjobb alkotásait csodálhatjuk meg. DVD-n és Blu-ray-lemezen egyaránt megtekinthetjük a *Reaper of Souls* készítésének kulisszatitkait. Külön CD-t kapott a *Reaper of Souls* teljes zenei anyaga. A játék fizikai adathordozója mellett lesz még egy csodaszép egérpad, amin Malthael, a halál angyala figyel minket játék közben. A fentiek kívül digitális formában kapunk még három sisakot és néhány Malthael témájú fegyvert, ami kiválóan alkalmas a transzmogrifikációra, lesz egy Spectral Hound petünk, a *World of Warcraft*-ban előhívhatunk egy treasure goblin petet, valamint néhány digitális jószágot (portrék és dekalok), amivel villoghatunk *StarCraft II*-es barátaink előtt. Mindezt mindössze 18 900 forintért vesztegetik, gyűjtőknek nem is olyan sok.



előre nem mutatnak hajlandóságot a lázadásra. Felbukkan viszont egy rég elfeledett angyal, Malthael, aki korábban a bölcsesség angyala volt, de azóta kicsit becsavarodott, és kinevezte magát a halál angyalának. Tervei között szerepel, hogy elpusztítja az egész világot, csak azért, hogy véget vessen az angyalok és a démonok közötti perpatvarnak. Őt kell elintéznünk az ötödik fejezetben, de aki valami igazán egyedi, felemelő dologra vágyik, az bizony csalódnia fog. Igaz ugyan, hogy van egy csomó új helyszín, meg gótikus kastély és megerősített erődítmény, de semmi olyan, amire elégedetten csettint-hetnénk. Tisztes iparosmunka ez új helyszínekkel, szörnyekkel és efektekkel, de semmi olyan, amitől azt mondanánk, hogy ez bizony jobb lett, mint mondjuk a csodaszép Act III.

A LOVAG, AKINEK A NEVE: CRUSADER

A kiegészítő egyértelmű sztárja a crusader, avagy a kereszteslovag. Harci cséphadaró és pajzs a fő fegyvere, tetőtől talpig páncél borítja, és amolyan tank beállítottságú karakter. Messze nem fog annyi sebzést kiosztani, mint mondjuk a barbár, de az is igaz, hogy amikor a crusaderrel harcolunk, akkor nem kell örökösen az életerőnket figyelni. Az Act V végigjátszása alatt egyetlen egyszer sem fordult elő, hogy meghaltam volna, ez azért jelent valamit. Egyértelműen arra találták ki, hogy ő állja a legnagyobb pofonokat, miközben a többiek hátulról osztják az észet és a sebzést. Örök kedvencem marad az a képessége, amely lehetővé teszi, hogy az egyik kezében egy böszme nagy kétkezes kardot, míg a másikban egy hatalmas pajzsot tartson, ráadásul ennek csak annyi az ára, hogy 10 százalékkal lassabban fog tudni mozogni. Aki játszott a *World of Warcraft* paladinjával, az rögtön észreveszi a hasonlóságot a két karakter között. A crusader egyik legfontosabb képessége a Consecration, ami ugye a *WoW*-os palák egyik ikonikus tulajdonsága volt.

Ez a karakter teljesen rendben van, a gond csak az, hogy kevés. Az alapjátékban öt teljesen egyedi karakter volt, reménykedtem benne, hogy az utolsó pillanatban bejelentenek még egy amazont vagy egy nekromantát, de sajnos csalódnom kellett.

MISZTIKUS, MÁR-MÁR UTÓPISZTIKUS

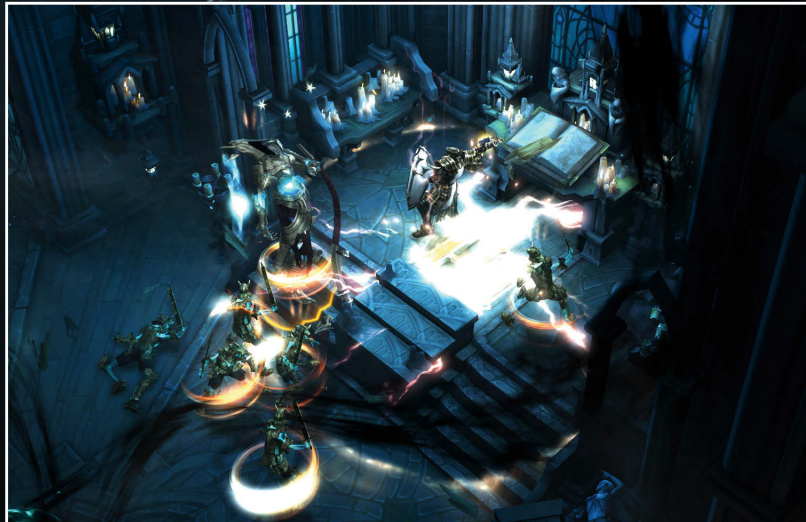
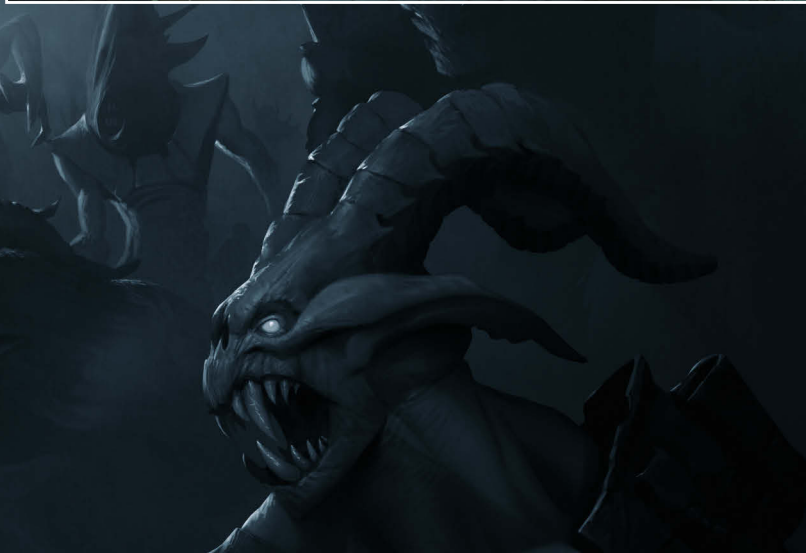
Mesteremberekből eddig kettő, egy kovács és egy ékszerész segítette kalandozásunkat a *Diablo III*-ban. Az igazat megvallva drágakövek csiszolásán kívül egyiket sem hasz-

náltam túl sokra (na jó, a kovács kellett az Infernal Machine-ekhez, az ékszerész pedig a Hellfire Ringekhez). Az AH kivezetésével és a Loot 2.0 begyűrűzésével azonban felértékelődik a szerepük, olyanira, hogy kapnak társaságot is egy kövér javasasszony képében, aki egy személyben képviseli a *World of Warcraft* enchantereit és transzmogrifereit. Ő csak az ötödik fejezetben tűnik fel, ahol meg kell mentenünk a démonoktól, de aztán bármikor igénybe vehetjük szolgálatát az aktuális alaptáborban. Legfontosabb munkája az lesz, hogy legjobb tárgyainkon (rare, legendary, szett) megváltoztasson egy statot, persze bizonyos díj fejében. Ezt aztán annyiszor változtatjuk, ahányszor csak jónak látjuk, de nyilvánvalóan lesz olyan lehetőség, amivel visszaállítjuk a tárgyat eredeti állapotába.

A transzmogrifikálás szintén ismerős lehet a *WoW*-osoknak: ez amolyan esztétikai megoldás; mindössze arról van szó, hogy megváltoztathatjuk az adott tárgy kinézetét egy, már a birtokunkban lévő tárgy külalakjára. Ez a *World of Warcraft*-ban mindig is nagy népszerűségnek örvendett, különösen PvP-ben, ahol látszólag kezdő felszerelésben rohant a vicces kedvű PvP-s, majd amikor az amatőrök megtámadták (akár többen is egyszerre), derült ki, hogy nincs annál jobb PvP gear a játékban, és kacagva törölte fel velük Orgrimmar bejáratát.

VÉGJÁTÉK 2.0

Volt már egy olyan patch, amelyben a fejlesztők megpróbálkoztak azzal, hogy lekössék a kimaxolt karakterek fölös energiáját, ez volt az Infernal Machine küldetésorozat, amit hálásan fogadtak az unatkozó *Diablo III*-as rajongók. A *Reaper of Souls* egyik legfontosabb újítása pont ezen a területen fog kidomborodni. Lesz egy teljesen új játékmód, amit Adventure-nek neveztek el a készítők. Ez tulajdonképpen nem más, mint a teljes *Diablo III* világ, amelyből kiszedték a sztorit. Minden telepörtkő aktiválva lett, oda megyünk, ahová nekünk tetszik. A készítők arra is ügyeltek, hogy tétje is legyen ennek a nagy szabadságnak, mivel egyedi küldetéseket is kapunk (ölj meg egy neves szörnyet, pucolj ki egy bizonyos dungeont, teljesítsd egy adott eventet...) az Adventure módban, melyet ha teljesítünk, kapunk egy csomó tapasztalati pontot, aranyat meg menő tárgyakat. A jutalmak között lesz egy Nephalem Rift Stone nevű, ami egy teleportkaput nyit meg, melyet használva egyedi dungeonbe juthatunk el. Ez olyan 15-



20 perces időtöltést fog jelenteni véletlenszerű helyszínnel és bossokkal, na meg persze a jó zsíros loot ígéretével. Újabb erőfeszítés annak érdekében, hogy lefoglaljuk az unatkozó *Diablo III*-vadászokat.

Mindent összevetve nekem bejött az új kiegészítő, bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy beszámítottam a felvezető patch által behozott újdonságokat is. Nem mondom, hogy ez minden idők legértelmesebb kiegészítője, de ha megnézzük, hány száz órát fogunk beletolni a *Reaper of Souls*-ba, akkor mindenképpen elégedettek lehetünk.

Mocsy

HARDVER

Intel Pentium D 2,8 GHz/AMD AthlonTM 64 X2 4400+, Nvidia GeForce 7800 GT/ATI Radeon X1950 Pro, 1,5 GB RAM, 12 GB HDD

- + crusader
- + új endgame tartalom
- + pre-patch tartalom
- + 70-re emelt szinthatár
- rövid Act V
- egy új karakter

MOCSSY
Kezdi megközelíteni a *Diablo II*-t.

84



A legidegesítőbb az, amikor több ellenfél egyszerre támad ránk, és közben az egyik példány még ijaz is messziről



A legkülönfélébb bossok várnak arra, hogy kiismerjük támadási technikáikat – kihívás a köbön!



Nem mindig vagyunk olyan egyedül



Hogy milyen a kimosott lélek? Hát spiritiszta!

DARK SOULS II



INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**
 Fejlesztő **From Software**
 Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Röviden Egy akciószerepjáték a legridegebb fajtából, amely nem babusgat minket holmi szokványos nehézségi szintekkel. **PEGI 16+**

IRÁNYÍTANI AKARTAM ÖT, DE MINDEN IDEGSZÁLÁVAL ELLENÁLLT. VAD TERMÉSZETE ÉS TULÉLÉSI ÖSZTÖNE MINDENT ELSÖPRŐ, ELEMENTÁRIS ERŐVÉ EGYESÜLT BENNE. Nem adta fel, ám én ugyanilyen féktelenséggel vettem új lendületet, hogy végre igám alá hajthassam. Vesztét érezve feszítette meg izmait, támadni akart, de megtántorodott. Tudtam, hogy eljött az én időm. Megvettem a lábam a szikkadt talajban, és elrugaszkodtam. Végre sikerült megülnöm, azonban örömöm szinte azonnal szertefoszlott. Ledobott a hátáról, és felágaskodott, miközben ébenfekete testén megcsillant a hold hűvös fénye. A földön fekve már éreztem orcámon a halál fuvalatát – láttam, ahogy eltípor. A sorsdöntő pillanatban összeszedtem maradék erőmet, felálltam, és immár a dühtől megittasodva vettem rá magam. Minél jobban küzdött a szabadságáért, annál erősebben markoltam a sörényét.

NYEREGRE FELI

Igen, a *Dark Souls II* olyan, mint egy szilaj ló. Sokszor levet a hátáról, ám mi ugyanannyiszor visszaülünk rá. Harcunk, hogy megzabolázzuk, egyre gyakorlottabb szelídítővé tesz minket, míg végül nemcsak megülhetjük és lovagolhatunk rajta, hanem dagadó mellkassal vágázhatunk el vele a végtelen legelőkre, ahol sem sárkányok, sem behemótok, de pitiáner zombik végképp nem árthatnak nekünk. Oké, hagyjuk végre a metaforákat, hisz mindannyian jól tudjuk, miről van szó: egy vérbeli hardcore játékról, ami – a megszokottól eltérően – nem klasszikusan fokozódó nehézséggel szorongat meg minket. Az az alapja inkább, hogy a szinte lehetetlennek tűnő küldetéseket igazi sikerélmény koronázza, és megszerzett gyakorlatunkat, haladásunkat és egyre pöpecebb felszerelésünket gördülékenyebb játékmennel díjazza. Tisztán látható, hogy a From Software fejlesztői jónak látták megtartani a *Demon's Souls*, valamint a *Dark Souls* alkotások remekül szuperáló mechanikáját, és csupán

finomhangolták azok erőnyeit. Ezen elődök igencsak megosztották közönségüket: a kapcsolódásra vágyók, esetleg gyengébb idegzettel rendelkezők gyűlölték, míg az igazi kihívásokat kereső kemény arcok magasztalták. Biztosíthatlak benneteket, ez most sem lesz másként. Annyi történt csupán, hogy a harc- és fejlődésrendszert, hőszünk mozgását, a látványvilágot, a játékosok közötti kommunikációt és együttműködést mind-mind optimalizálták. Azt viszont határozottan kijelenthetem, hogy ettől még egyáltalán nem vált könnyűvé a most született csikó. Nézzük meg lépésről lépésre, hogy mégis mi maradt, és mi változott.

BÁRMELYIK SARKON ELPATKOLHATUNK

Akik nem játszottak egy *DS* monogramú játékkal sem, azoknak megpróbálók néhány részlettel szolgálni a visszatérő és már megszokott elemekről. Az ellenfelekre külön-külön fel kell készülnünk, de nem úgy, ahogy Bugyiné úrnapi. Mindegyiknek más a mozgáskultúrája, ezért nem

DARK SOULS ÉTTEREM ÉS KÁVÉZÓ

Japánba nemcsak azért érdemes elutazni, hogy pár kör sinkanszenezés után hazatérve magas lóról fitymáljuk a MÁV szolgáltatásait, hanem azért is, hogy benyakaljunk egy kupica estus flasket. Bizony, a videojátékok Mekkájának központjában, Tokióban január közepén Dark Souls tematikájú kávézó és étterem nyitotta meg kapuit. A rajongóknak igazi záróhely lehet, de akik gerjednek például a hangzatos Arm of Black Dragon Kalameet nevű sárkányhúsrá – ami remélhetőleg marhából van –, azoknak mindenképpen érdemes ellátogatniuk a vendéglőbe, ahol a hamisítatlan millió mellett biztosan találnak még számos ismerősen csengő nyálánságot az étlapon. Mennyi is egy repülőjegy a felkelő nap országába? Elég lesz csak oda...



VÁLOGATOTT TÜNEMÉNYEK VÁRNAK RÁNK TART KAROKKAL ÉS OLYAN KÜLSŐVEL, AMITŐL NEM CSAK A DUALSHOCK MIATT RÉMÉG MEG KEZÜNKBEN A KONTROLLER

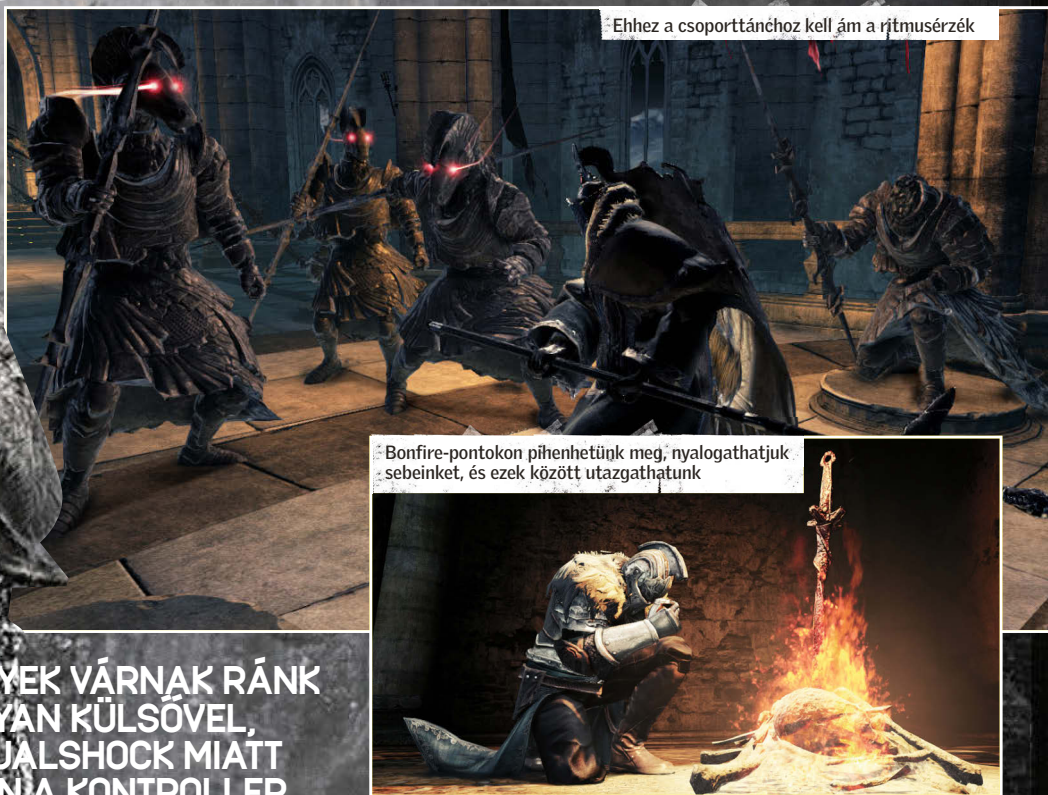
mindegy, hogy milyen ritmusban támadjuk meg őket (sokat fogjuk használni a dodgeolást). Fajtól, mérettől és a pályán való elhelyezkedésüktől függetlenül mind ugyanolyan veszélyt jelentenek ránk, és csúnyán kihasználják gyengeségeinket vagy pillanatnyi figyelmetlenségünket. Poroszkálásom során a legártalmatlanabbnak tűnő pézsmapatkány-szerű lények is többször kinyírtak, míg én milliméternyit tudtam csak sebezni az életükön – számtalan reménnyel teli, mégis hiábavaló próbálkozás után rá kellett jönnöm, hogy jobb elkerülni őket, mint szembeszállni velük – pedig csak a bokámig értek. Ezzel szemben a legmezeibb zombikkal épp akkor járhatunk póru, amikor megpróbálunk elszaladni előlük, de egy ponton valamiért megtorpanunk (például egy lépcsőnél), ugyanis gyorsak, mint a zsírozott villám (és igen, a lépcsőn sincs nyugtunk tőlük). Ha utánunk erednek, és felgyűlnek körülöttünk, akkor aztán képtelenség kiszabadulni sorozatos támadásuk alól – ügyesség ide vagy oda.

Vannak helyzetek, amikor kihasználhatjuk, hogy hosszú távon követnek bennünket, mert

szűkebb folyosókra terelve könnyebben legigázhatjuk óguszustalanságaikat. Jutalomként a legyőzött rosszakarókból lélekpontokat szívunk el, és ezeket használhatjuk fegyverteszközként. Ebből következik, hogy amúgy sem lenne elég elfutni a kis drágák mellett, hanem igenis a két (vagy több) szemük közé kell néznünk. Ugyanakkor ha elbukunk, azért csakis saját magunkat hibáztathatjuk, mindennek fejébe kinkeservvel megszerzett valutánkat egy szempillantás alatt elveszíthetjük. Természetesen ezek visszaszedhetők, de feléledésünk után előről kell kezdenünk a harcot az adott területen, így nem mindig van esélyünk rá. Ugyanígy újratermelőnek a kardélre kívánt egyedek akkor is, ha a mentési pontoknál, vagyis a checkpointként használt tűzrakások mellett gyógyulunk fel, és nem a táskánkban fellelhető regeneráló hatású kellekkel (potionök, estus flask, life gem – ez utóbbi új). Sétagalopp, mi?

BAKTATOK, MINT A BÁNYALOVAK

Az előbb említett, felszabadított táborhelyek között lehetőségünk van egy gombnyomás-



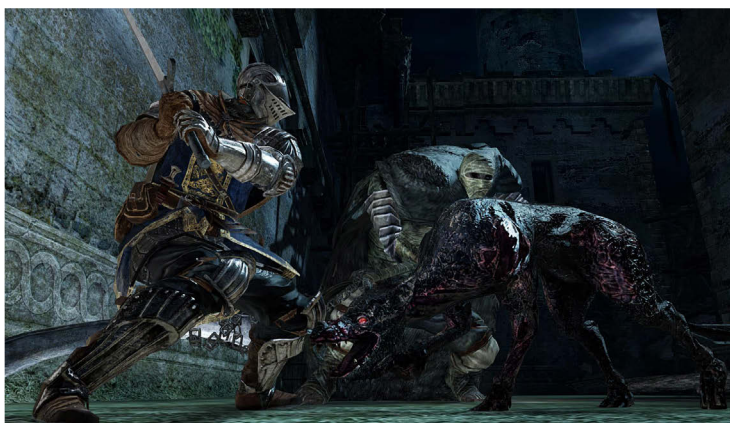
Ehhez a csoporttánchoz kell ám a ritmusérzék

Bonfire-pontokon pihenhetünk meg, nyalogathatjuk sebeinket, és ezek között utazgathatunk

sal utazgatni, és egyben ezek volnának egyetlen biztos támpontjaink a tájékozódásban. Na igen, sokszor érezzük majd – főképp offline módban –, hogy csak állunk szülőb, egy magányos küldetés kellős közepén, ahol nincs egy térkép sem, ami jelezná a helyes irányt, ahol nincs egy barátságos arc, aki útbaigazítana minket, és ahol kizárólag eredményességünk visz előre minket. De úgy járja, hogy jobb egyedül, mint rossz társaságban (irhsuk is a rohadékokat). Ebből az elhagyatott helyzetből kell előnyt kovacsolnunk, és elnyernünk azt az euforikus állapotot, amit az okoz, hogy a mi kezünkben van a gyeplő, és arra megyünk, amerre akarunk. És ennél a pontnál mutatkoznak meg az első szembetűnő változások. Az egyik a felturbózott grafika, ami még realiztikusabbá teszi küzdelmünket az életben maradásért. Főhősünk még természetesebben, virgoncabban mozog, mint az előző részben – már amennyire a több kilónyi páncél alatt

HETI BETEVŐ

A Dark Souls II alkotói remek módot találtak arra, hogy megismeressék a játék nagyközönségével annak történetét és fantasyvilágának hátterét: ez év januárjától hetente kétoldalmi képregényt jelentetnek meg mindenki örömeire.



Egyes kasztonknál óriási kihívást jelent a védekezés



Pont ilyen az, amikor a dinamikus változó időjárás tovább fokozza a játékelményt



HA TE MONDOD

Takeshi Miyazoe producer, Dark Souls II: „Nem hiszem, hogy a játékosokat zavarja majd, ahogy kiegyensúlyoztuk a játékot. Meg fogunk felelni a régi és az új rajongók elvárásainak egyaránt.”

lehet –, úgyhogy erre nem foghatjuk, ha bénázunk, bár meg kell hagyni, hogy kasztonként különbözik karakterünk gyorsasága (a warrior például lendületesebb a knightnál, viszont ez utóbbinak nagyobb a támadóereje). Másik látványos elem a dinamikus változó időjárás, ami által könnyebben azonosulunk a környezettel, ahová tévedtünk. Nem véletlenül használtam a tévedni szót, ugyanis nagy örömünkre szolgálhat, hogy még kiterjedtebb világot barangolhatunk be szabadon, ráadásul sokkal csecsébb kivitelben. Itt meg kell jegyezni, hogy a tutorialnak szánt első helyszín egy meglepően ingerszegény barlangrendszerbe kalauzolt el. Ez a rész annyira komor és lélekölő volt szűk tereivel és a sejtelmes aláfestő zenével, hogy a hangulatom azonnal idomult a játék atmoszférájához. Ezzel együtt alig vártam, hogy kijussak onnan. Röviddel utána persze rájöttem, hogy egyszerűen átszaladhattam volna a gyakorló pályán, és mikor így tettem, végre fellélegeztem...

SÖTÉTSÉG NÉLKÜL NEM LÉTEZIK FÉNY SEM

Ahogy kifelé haladtam a sívár kavernából, megláttam a besűrűdő fényt, beragyogták addigra elnyűtté vált bensőmet a nap sugarai, és kiérve

elém tárult a tenger. Szép pillanat volt, ami nem is tért vissza igazán a későbbiekben, ami persze magával értendő ebben a homály lepte világban. Lehet, hogy az ettől kapott első sokk (vagy szimplán a szerencsétlenségem) eredménye volt, hogy rögtön kalandozásaim elején sikerült szakadékba esnem, amivel első trófeámat egyetlen kardszúrtás nélkül szereztem meg. De ahelyett, hogy a megvilágítatlan területekre érve felhúzzuk televízióknak avagy monitorunk fényerejét, inkább használjuk ki a fejlesztők atyai gondoskodását, vagyis egy igen hasznos új eszközt: a torchot, azaz a fáklyát. A bonfire-állomásnál van lehetőségünk meggyújtani őket, és meghatározott ideig szolgálnak lámpásként a legsötétebb zugokban is, illetve ott, ahol sok a szabad szemmel alig észrevehető akadály és kelepce. Több előnye van tehát, mint egy gyufának, de elfoglalja a pajzs, illetve a másodlagos fegyver slotját, úgyhogy jobb visszaváltani, ha ellenség kerül a látóhatárba. Szóval csak óvatosan! Érdekességként jegyzem meg, néhány esetben igazi funkcióvá válik, hogy szétverhetjük magunk körül a tárgyakat (a feszültség levezetése mellett), például egy ablakon a deszkákat, így varázsolva világosságot egy-egy helyiségbe. Azonban ne felejt-

sük el, hogy a sűrű ködöt nem tudjuk véglegesen eloszlatni – vagy mégis?

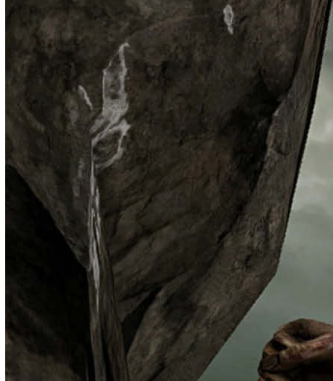
Ó, TESTVÉR, MERRE VISZ AZ UTAD?

Úgy csöppenünk bele a játék eseményeibe, hogy nem sokat tudunk az általunk irányított karakterről, tulajdonképpen a nevét és fő ismertetőjegyeit is mi határozzuk meg. Ennélfogva a hagyományosnak mondható szerepjátékok egyik legfőbb eleme, a sztori egy az egyben háttérbe szorul. Nekem személy szerint ez kissé furcsa, de a legtöbb DS-veterán rajong ezért a megoldásért. Így hát rengeteg kérdés marad nyitva, amire igen lassú léptekkel kaphatjuk meg a választ, közvetett módon. Hová tartunk, honnan jöttünk pontosan, mi motivál minket, van-e célunk s reményünk, csak a jó ég tudja – de kit érdekel, ha éppen egy több száz kilós behemót lengeti előttünk a kalapácsát, és csak ezredmásodperceink vannak arra, hogy arrébb ugorjunk. Az események fő mozgatórugói nyilván mi magunk leszünk, és mi ösztönözhetne jobban minket az előrejutásban, mint az, hogy feltárjuk a dolgok mögött rejlő sötét talányt. A kezdő lendületet megadó háttérba verésen kívül azért kapunk annyi infót, hogy lelünk elveszett, és a rajtunk eluralkodó átkot

kell megpróbálnunk mielőbb a visszájára fordítani, több-kevesebb sikerrel. Elfuserált helyzetünket pedig érzékelte azzal is, hogy a karakter-kreátorban gondosan beállított pofikánk olyan, mint egy anorexiás ogré. Szerencsére egy hasonlóan szépséges boszitól kapott, Human Effigynek nevezett tárgynak köszönhetően ezt azonnal helyre is hozzuk. Aki hiú a külsejére, az sokat dolgozhat azon, hogy visszanyert vonásait meg is tudja tartani, ugyanis az első fűbeharpás után az imént megnevezett csecsebecse és a nehezen megszerezhető humanitypontok hiányában azonnal élőhalott dizájnrá váltunk, ami egyben meggyengült támadó- és életerőt eredményez. Ügytelenségünkért HP-csúnkunk megfelelőddésével is fizethetünk, így rohadásnak indulva tengődünk majd, jócskán legyengült támadóerővel. Ilyen megpecsételt sorssal igazán nehéz felderíteni a jövőnket.

TÁVOLABBRA LÁTTAM MÁSOKNÁL, MERT ÓRIÁSOK DOBTAK A MAGASBA

Ám nem csak a történetet tekintve más ez az RPG, mint társai. A készítőik szakítottak az átlagosnak tekinthető lineáris vonalvezetéssel és játémenettel, amit az esetek nagy hánya-



A készítők minden fantáziájukat összeszedték, hogy garantáltan berossáljunk, ha közelebb jönnek



FEGYVERTÁR A POLCON

Nem igaz, hogy megint Japánig kell elutaznunk, hogy valami király dolgot tudhassunk a magunkénak. Persze, ha már amúgy is meglátogatjuk a Dark Souls éttermet, akkor két büfi között simán kiszaladhatunk, és beruházhatunk arra a gyűjtői kiadásra, amit csak a szigetországban lehet megvásárolni. Míg másutt „csak” egy jópofa szobrocskát csomagoltak a rajongóknak szánt kiadásba, addig a samurájok földjén egy teljes relikviaraktárt, ami gyönyörű díszdobozban pihen. Nincs olyan játékos, aki ne adná oda a lelkét ezért a csomagért.



EBBŐL AZ ELHAGYATOTT HELYZETBŐL KELL ELŐNYT KÖVÁCSOLNUNK, ÉS ELNYERNÜNK AZT AZ EUFORIKUS ÁLLAPOTOT, AMIT AZ OKOZ, HOGY A MI KEZÜNKBEN VAN A GYEPLŐ, ÉS ARRÁ MEGYÜNK, AMERRE AKARUNK

dában szerteágazó cselekményszállal szoktak hathatósabbá tenni. Itt rendhagyó módon a sokféle irányban bejárható területek mozdítanak ki minket a hentes monotonitásából (ami lássuk be, amúgy sem mondható egyhangúnak, hisz ellenfeleink folyamatosan felnyomják adrenalin szintünket), mindezt úgy, hogy a legváratlanabb helyeken támadhat ránk egy-egy gigantikus boss. A jó az egészben, hogy akkor sem történik tragédia, ha kihagyjuk az epikus csatákat, és nem konfrontálódunk ezekkel a szörnyekkel, ha még nem érzünk magunkban elég rutint hozzá. Emellett persze van jó pár csúfság, akiket nem áll módunkban kikerülni. Azzal spékelték meg ezeket a küzdelmeket, hogy minden ilyen fő bestia másféle speciális támadási technikával tör becses létünkre. Van, amelyik nemes egyszerűséggel duplikálja magát (melynek láttán először kisebb sokk ért, aztán ezt felváltotta a kétely, hogy véletlenül nem egy csúnya buggal futottam-e össze), egy másik nagy tükörpajzsával ríogat minket, melyből további förtelmekeket küld ránk, míg akad olyan is, amelyik csak simán a falhoz passzírozna minket hatalmas termetével. Válogatott tünemények várnak ránk tárt karokkal és olyan külsővel, amitől nem csak a dualshock miatt remeg meg ke-

zünkben a controller. De ez itt még nem a vég...

HA HITED ÉS AKARATOD VISZ ELŐRE, IRIGYEID SZÁMA IS MEGNŐ

További kihívást jelenthet a játék PvP-része, aminél tapasztalatlanul még annyi esélyünk sem lehet, mint egy főbossnál. Vigyázzunk arra, miként gazdálkodunk lélekpontjainkkal, és hogyan osztjuk ki képességeinket, mert például lomha karakterrel annyit sem mondhatunk majd, hogy bakfitty. Ha okosan építjük fel karakterünket, sokkal több humanityponttal gazdagodhatunk, amivel a játék igencsak fukarkodik. A dedikált szervereknek hála nem lesz gondunk az invade-eléssel és a beidézésekkel, emellett a multiplayer rész igazi támogatórendszerként is működik majd, melynek során egymást is megvédehetjük az ártó szándékú játékosoktól. Kalandjaink során többször találkozhatunk segítő üzenetekkel, amelyekben tanácsokat, figyelmeztetéseket, tippeteket hagyhatnak maguk után a kedves gamerek. Néha felbukkanhatnak a világunkban szellemként, hogy ne érezzük magunkat olyan egyedül. Persze ez az online rész még számomra is rengeteg felfedezni valót kínál, főképp összetettsége miatt, úgyhogy vár rám

egy nagyobb elmélyülés ebben a szegmensben.

Ugyanakkor nem elhanyagolandó, hogy az egész alkotás a beleölt órákkal egyenes arányosan ontja magából az igényes megoldásokat, melyek fokozatosan tárulnak fel. Úgyhogy kalandra fel, időmilliomosok, acélidegzetűek, kalandkedvelők, stressztűrők és HC-rétegek! Én most elengedem a ló sörényét, és picit lepihenek.

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

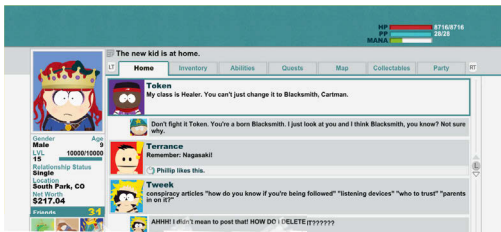
WinXP SP3, Vista SP2, Win 7 SP1, Win 8; AMD Phenom II X2 555 3,2 GHz / Intel Pentium C2D E8500 3,17 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 9600GT/ATI Radeon HD 5870 GPU; 8 GB HDD

- ✦ még mindig nehéz
- ✦ nyitottabb, szebb világ
- ✦ parádés bosszarcok
- ✦ néha a győzelem igazi íze
- ✖ de szinte állandóan tövöltünk a tévével
- ✖ viszont ez maximum csak a szomszédot zavarhatja

EPRESPUSZEDLEE

Szerencsére az életben elég egyszer meghalni.

84



Barátaink rendszeresen üzennek nekünk és egymásnak Facebookon



Cartman lelkesítő beszédet tart követőinek



Krisztus a mi megmentőnk



Nem csak előnyökkel jár az apró méret

Próbáltad már a kanadai kézfogást?

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Obsidian Entertainment**
 Platform **PC, Xbox 360, PS3**
Röviden A kultikus South Park sorozat alapján készült szerepjáték, amely még a látszatát is kerüli a polkorrektségnek.
PEGI 18+

VÉGRE, TIZENHÉT ÉV UTÁN MEGÉRKEZETT AZ A SOUTH PARK JÁTÉK, AMIRE VÁRTUNK, S AMIRŐL TALÁN NEM IS SEJTETTÜK, HOGY MEKKORA SZÜKSÉGÜNK VOLT RÁ. Pedig nem sokon múlt, hogy az Obsidian szerepjátéka végleg a limbóban maradjon. Ha tavaly éleje nem vette volna át a *Stick of Truth* gondozását a Ubisoft a csődbe ment THQ-tól, akkor ez a cikk sem született volna meg, én pedig nem élhettem volna át sokadmagammal az emberek és az elfek háborúját, amely alaposan felforgatja South Park életét.

VALAHOL COLORADÓBAN

Javában tart a téli szünet, és karácsonyra készül a térképen South Park névvel jelölt álmos kisváros, melynél keresve se találhattak volna jobb alkalmat a helyi általános iskola negyedikesei egy kis cosplay-jel egybekötött szerepjátékra. Két frakció áll egymással szemben, az embereket a bölcs és igazságos Cartman máguskirály vezeti,

míg az erdei tündének öltözött drow elfek serege Kyle mögött sorakozik fel, aki szintén elf és zsidó, de utóbbi mellékes. Nézeteltérésük okozója nem más, mint az Igazság Pálcája (egy lecsupasztított faág), melynek birtokosa uralja az egész univerzumot. A csetepatéban kis túlzással minden gyerek részt vesz a nonkonformista gótokat, a tündi-bündi hercegnős, csillámpónis, rózsaszín világokban élő lányokat, a kalózkodat és az iskolai folyosófelügyelőket leszámítva. Na jó, talán nem is olyan kicsi az a túlzás... Kevinről sem szabad megfeledkeznünk, aki technikailag Cartman csoportját erősíti, bár hegyes fülei miatt tündefélének nézi az ember. Más kérdés, hogy szegényke akkora Star Trek-fanatikus, hogy egy karddal és varázslatokkal vívott csatába fotontorpedókkal és phaserekkel érkezne. Ebbe a kulimászba pottyan bele akaratán kívül egy kissrác, aki történetesen épp a Stotch familia otthona melletti üres ház-

ba költözik szüleiével. Afféle csöndes, titokzatos fajta. Mármost a gyerek, nem a ház. A szülőikkel sem stimmel minden, elég nyilvánvaló, hogy valamilyen titok lappang a háttérben, aminek csemetéjükhöz van köze. Akit melleleg első adandó alkalommal kizavarnak a háza, hogy szerezzen barátokat. Nem kell sokáig várnia az elsőre, hiszen amint megmenti a bajba jutott Butterst, a hálás paladin bejelöli őt Facebookon (aminek később még lesz jelentősége), majd átkíséri Kupa Keep királyságába, Cartman színe elé. Heveny köcsögözéssel zárult bemutatkozása és kasztválasztása (harcos, mágus, tolvaj, zsidó) után kezdetét veszi a nagy kaland, amelynek során lassan rádöbben barát és ellenség is, hogy több rejlik ebben a fiúban, mint első látásra gondolták. Legalábbis akkora bélgázkészlettel rendelkezik, ami egycsapásra megoldaná kontinensünk energiafüggetlenségét, és kifogná a szelét az oroszok vitorlájából, de erről majd később.



A dühös ellenfél képtelen összpontosítani, ezért csak alapszintű támadásra futja tőle



Al Gore még mindig a medvedisznóember nyomában lohol



Az első bátortalan lépések

U(BISOFT) F*CKED UPI

A játék konzolos kiadásának Európa, Afrika, illetve a Közel-Kelet országaihoz forgalomba hozott változataiból néhány (abortusz és rektális vizsgálatot ábrázoló) jelenetet eltávolított a kiadó. Hasonlóan megválták vagy átalakították (horogkeresztek eltávolítása) a Németországnak, Ausztriának, Ausztráliának, Szingapúrnak, Hongkongnak, illetve Tajvannak szánt PC-s kiadást is. Mint utóbb kiderült, csak egynémely esetben került sor helyi jogszabályok miatt a beavat-

kozásra, ami az európai konzolos változatokat illeti, marketingszempontok befolyásolták a kiadó döntéshozóit. Abban a reményben, hogy a korhatár-besorolásért felelős PEGI 18-as pletcsni helyett csak 16-osat nyomjon a játékra, a vágatlan után egy vágott verziót is átadtak a szervezetnek, amely a cenzúrázott változatot ugyanúgy értékelte, mint elődjét. Hogy a Ubisoftot végül miért a cenzúrázott verziót adta ki annak ellenére, hogy nem jött be a számítása, egyelőre rejtély.

KÉT FRAKCIÓ ÁLL EGYMÁSSAL SZEMBEN, AZ EMBEREKET A BÖLCŞ ÉS IGAZSÁGOS CARTMAN MÁGUSKIRÁLY VEZETI, MÍG AZ ERDEI TÜNDÉNEK ÖLTÖZÖTT DROW ELFEK SEREGE KYLE MÖGÖTT SORAKOZIK FEL

Sosem bocsátanám meg magamnak – és ti sem nekem –, ha komolyabban elmerülnék a cselekmény ismertetésében. Elöljáróban érjétek be azzal, hogy kellőképp fordultok, szerelemben, ármányban, gyerekcickók által megbűvölt fiúkban és összevert csövesekben gazdag. Helyenként kiszámítható, persze, de ez mind tudatosan került be a Trey Parker és Matt Stone által jegyzett forgatókönyvbe. Egyes pillanatokban földönkívüliek okoznak galibát, máskor náci zombik riogatják a népeket, de Kanada például mindig jó egy meglepetésre.

OTTHON, RÉMES OTTHON

Noha a *Stick of Truth* királydrámájának színpada nemcsak a nevezetes kisvárost foglalja magában, hanem annak határain túlra is terjeszkedik (ideértve a már emlegetett Északi Királyságot, illetve az elvarázsolt erdőt, amiben épp olyan könnyű eltévedni, mint az *Icwind Dale 2* renga-tegében), más szerepjátékokhoz mérve viszonylag kicsi a felfedezésre váró terület. A

játékidő is ezzel egyenesen arányos, ami egy megközelítőleg tíz órás történeti szálát jelent a gyakorlatban. Persze ez azért kitolható legalább öt további órácskával, ha nem sajnáljuk az időt a mellékküldetésektől, valamint össze akarunk szedni minden lehetséges apróságot. A nemi betegségeket, ha lehet, azért hanyagoljuk. Habár tényleg csak néhány utcányi területről van szó, szinte minden épületbe behatolhatunk némi zsákmány és esetleges opcionális tennivaló reményében. Ez utóbbiak nem lökdöskig ugyan előre a történet fonalának gombolyagát egy hangyapöcsnyit sem, de rajtuk keresztül lehetünk részesei Kulabá kihívásokkal küszködő házasságának, tehetünk szert Al Gore felbecsülhetetlenül értéktelen barátságára, és lehetünk rá Jézusra. A közlekedést Timmy postakocsi-szolgálat teszi számunkra egyszerűbbé, bár én inkább gyalogosan közlekedtem, hogy újra és újra kifoszthassam a parkolóórákat és postaládákat. Sőt szándékosan kerestem a konfrontációt az utcán lebzselő ellenlábassokkal

MINDENBŐL VICCET CSINÁLNAK

A *Stick of Truth* megjelenését háromszor halasztották el, amiből a Parker-Stone páros nem átalított többször is gúnyt úzni. A Black Friday epizódtrilógia során például Cartman az előrendelések rendszerén bukik ki, míg Butters a *Titties and Dragons* című epizódban fejezi ki kétségeit az állítólagos megjelenési dátummal kapcsolatban.

(nem árt tudni, hogy ha mi ütünk először a találkozás alkalmával, akkor a miénk lesz a kezdeményezés is a csatában). Az egyelőre megközelíthetetlennek tűnő területek láttán sem érdemes kétségbe esni, hiszen ahogy haladunk előre a történetben, úgy leszünk gazdagabbak egy zacskónyi manóporral, ami egészen apróra zsugorít bennünket, valamint egy végbélbe ültetett teleportálóval. A rendelkezésünkre álló eszközöket használva akár úgy is manipulálhatjuk a tereptárgyakat, hogy annak rosszakaróink igrák meg a levét. Egy távolsági fegyverrel megrognált sprinklerből víz folyik a padlóra, abba belelógatunk egy villanyvezeték, ráadjuk a feszültséget, és máris kész a kellemetlen meglepetés. Érdemes árgus szemmel vizlatni környezetünket, sok csatát megnyerhetünk az előbb említetthez hasonló módon. A nyílt láng például azonnali felhívást

ÖT FECSKE SEM CSINÁLT NYARAT

01

SOUTH PARK - 1998

Kevesebb mint másfél évvel a sorozat rajtját követően máris megérkezett az első adaptáció az Acclaim kiadó gondozásában Nintendo 64 és PlayStation konzolokra, valamint PC-re. Műfaját tekintve saját szemszögű lövöldéhez volt szerencsénk, melynek egyjátékos módjában megálljt parancsolni az üstökös hátán érkező, mutáns pulykák, ellenséges szándékú földönkívüliek és eltorzult helyi lakosok alakjában formát öltő gonosz erőnek. A kiaknázatlan multiplayer, a konzolokon ronda grafika, az elbaltázott szinkron, a béna fegyverek és a még bénább pályatervezés mellett azonban a tréfásra vett kampány kevésnek bizonyult a dicsőséghöz.



02

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK - 1999

Egy évvel később újra próbálkozott az Acclaim, ám ezúttal egy olyan alkotással, amely kvízkérdések és minijátékok minden bizonnyal nemi erőszak útján fogant életképtelen utódjaként látta meg a napvilágot. A 23 minijáték legtöbbje olyan klasszikusok arcátlan nyúlása volt, mint a Donkey Kong, a Galaga vagy az Asteroids. A kvízrész értelemszerűen a sorozattal kapcsolatos tudásunkat mérte fel, pontokkal jutalmazva a helyes és pontlevonással büntetve az elrontott válaszokat. Nintendo 64-en, Dreamcaston és adapterrel ellátott PS-en a négyfős multi jelentett némi változatosságot, ám a PC-s változattól ez az opció már kimaradt. A játékosok kénytelenek voltak egyetlen gépi ellenféllel versengeni.



SOUTH PARK RALLY - 1999

Még ugyanabban az évben kiadott az Acclaim egy Mario Kart-klónt a széria szereplőjével. A játék története szerint South Park polgármestere úgy döntött, hogy versenysorozatot szervez a város szívében, illetve a peremkerületben. Rengeteg lelkes polgár – kicsik és nagyok vegyesen – jelezte, hogy kész az indulásra, ami a gyakorlatban több tucat választható versenyzőt jelentett. Tizennégy futamból álló bajnoksággal, gyakorlásra használatos árkád móddal és legfeljebb négy játékost kiszolgáló multiplayerrel üthettük agyon az időt. Sajnos a játék minősége ezúttal is hagyott maga után némi kívánnivalót, amit már a széria alkotói sem hagyhattak szó nélkül, annak ellenére sem, hogy ők maguk is érdekeltek voltak az Acclaim adaptációinak sikerében. Az öt évvel később becsődölt kiadó nem is nyúlt többé a franchise-hoz a Parker-Stone páros nyilvános kritikája után.



03

jelent keringőre. Szinte biztos, hogy berobban, ha kapcsolatba kerül a be-leinkben felhalmozódott gázzal.

KI VAGYOK ÉN?

Sok mindennel lehet vádolni a *Stick of Truth* XP-alapú karakterfejlesztési rendszerét, csak azzal nem, hogy túlbonyolított lenne. Tapasztalati pontot kapunk a legyőzött ellenfelekért és a végrehajtott feladatokért, melyekből előbb-utóbb összegyűlik annyi, hogy szintet lépjünk. Ezen alkalmakkor egy-egy pontot fordíthatunk választott kasztunk speciális képességeinek (ilyen például a zsidó hét csapása) turbózására. Ezzel szemben a HP, illetve a speciális képességek üzemanyagául szolgáló PP gyarapodása automatikusan zajlik, nincs beleszólásunk a dologba, ahogy a társak fejlődésébe sincs.

Nem szabad elfeledkeznünk a perkekről sem. Ezek a passzív módosítók (több HP-PP, kritikus állapotban jobb védelem stb.) meghatározott számú friend request után aktiválhatóak. Érdemes tehát minden egyes NPC-vel szóba állni, illetve később visszatérni azokhoz, akik kezdetben nem találnak elég menőnek.

Nagy fájdalom a játékkal kapcsolatosan, hogy a kasztok mindössze abilityk tekintetében térnek el egymástól, és nem lehet őket szerepjátékos értelemben kijátszani. Értem ezalatt, hogy egy akadémikusok biztonsági órán csak egyféleképpen juthatunk át, pedig adta volna magát a lehetőség, hogy ilyenkor a harcossal erőszakhoz folyamodjon, a mágus bú-bájhoz, a tolvaj észrevétlenül surranjon be, a zsidó pedig megpróbálkozzon a lefizetésével.

A KÖVETKEZŐ KÖRT ÉN ÁLLOM

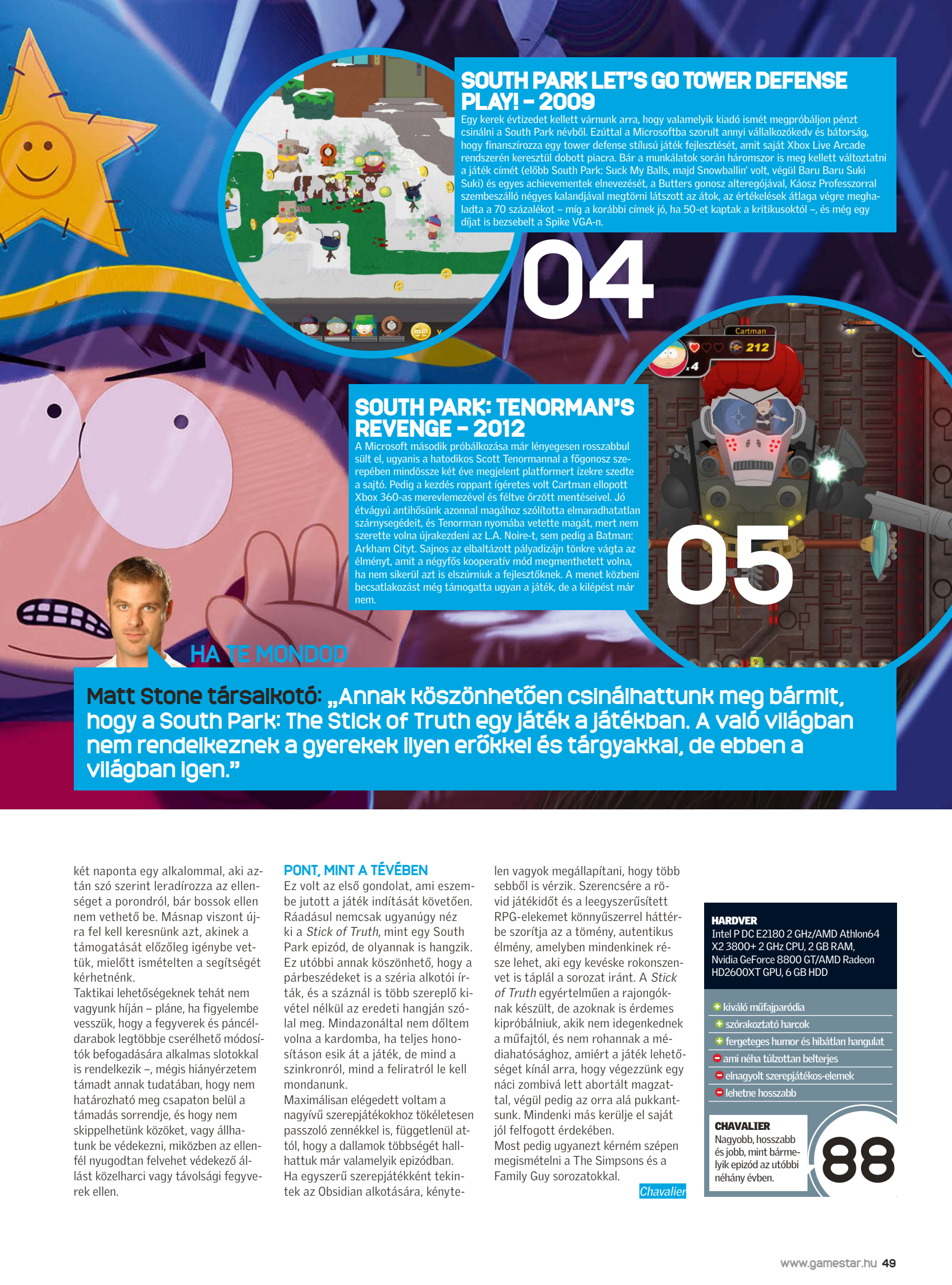
A *Stick of Truth* már a kezdet kezdetén is úgy álmolta meg az Obsidian, hogy körökre osztva rendezhessük az elemisek közötti nézeteltéréseket. Ahelyett azonban, hogy az akció kiválasztása és az ellenfél kijelölése után passzív szemlélőként várnánk az eredményt, aktív részesei leszünk az ütésváltásoknak. Mind támadásnál, mind védekezéskor résen kell lennünk, hogy a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a szükséges gombot vagy gombokat.

Érdemes kihasználnunk, hogy támadás előtt még végrehajthatunk egy másik akciót is, ami saját karakterünk vagy társunk (akit akár harc közben is lecserélhetünk) buffolására (gyorsaság, erő stb.), HP-jának, PP-jének, manájának visszapótlására ugyanúgy fordítható, mint a debuffhatások (fo-

lyamatosan sebző vérzés vagy lángolás, lassítás, táplálkozást gátló hányinger stb.) semlegesítésére.

A tényleges támadás lehet egyszerű fizikai (ezen belül is a közelharc), illetve a távolsági fegyvertől függ, hogy több kicsi vagy egy nagy csomagban adjuk át a csattanós üzenetet), kasztfüggő speciális, de a varázslatoknak is osztottak lapot. Utóbbiak a hétköznapi életben az ember szaglószerve ellen elkövetett merényletnek minősülnének, itt viszont áhítatot (és rosszszülést) kiváltó csodáknak számítanak. Egészen pontosan négyféle változata létezik a szellentésnek: a kis hatótávolságú hullám, az elhajítható, célzott löket, a szabadon irányítható, sunyi pukkanás és a mindent elsöprő fingfergeteg.

Végső esetben megidézhetjük segítőink (például Jézus) valamelyi-



SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY! – 2009

Egy kerek évtizedet kellett várunk arra, hogy valamelyik kiadó ismét megpróbáljon pénzt csinálni a South Park névből. Ezúttal a Microsoftba szorult annyi vállalkozókedv és bátorság, hogy finanszírozza egy tower defense stílusú játék fejlesztését, amit saját Xbox Live Arcade rendszerén keresztül dobott piacra. Bár a munkálatok során háromszor is meg kellett változtatni a játék címét (előbb South Park: Suck My Balls, majd Snowballin' volt, végül Baruu Baruu Suki Suki) és egyes achievementek elnevezését, a Butters gonosz alteregójával, Káosz Professzorral szembenálló négyes kalandjával megtörni látszott az átok, az értékelések átlaga végre meghaladta a 70 százalékot – míg a korábbi címek jó, ha 50-et kaptak a kritikusoktól –, és még egy díjat is bezsebelt a Spike VGA-n.

04

SOUTH PARK: TENORMAN'S REVENGE – 2012

A Microsoft második próbálkozása már lényegesen rosszabbul sült el, ugyanis a hatodikos Scott Tenormannal a főgonosz szerepében mindössze két éve megjelent platformert ízekre szedte a sajtó. Pedig a kezdés roppant ígéretes volt: Cartman ellopott Xbox 360-as merevlemezével és féltve őrzött mentéseivel. Jó étvágyú antihősünk azonnal magához szólította elmaradhatatlan szárnysegédeit, és Tenorman nyomába vetette magát, mert nem szerette volna újratekdeni az L.A. Noire-t, sem pedig a Batman: Arkham Cityt. Sajnos az elbaltázott pályadizájn tönkre vágta az élményt, amit a négyfős kooperatív mód megmenthetett volna, ha nem sikerül azt is elszúrniuk a fejlesztőknek. A menet közbeni becsatlakozást még támogatta ugyan a játék, de a kilépést már nem.



05

HA TE MONDOD

Matt Stone társalkotó: „Annak köszönhetően csinálhattunk meg bármit, hogy a South Park: The Stick of Truth egy játék a játékban. A való világban nem rendelkeznek a gyerekek ilyen erővel és tárgyakkal, de ebben a világban igen.”

két naponta egy alkalommal, aki aztán szó szerint leradírozza az ellenséget a porondról, bár bossok ellen nem vehető be. Másnap viszont újra fel kell keresnünk azt, akinek a támogatását előzőleg igénybe vettük, mielőtt ismételten a segítségét kérhetnénk.

Taktikai lehetőségeknek tehát nem vagyunk híján – pláne, ha figyelembe vesszük, hogy a fegyverek és páncéldarabok legtöbbje cserélhető módosítók befogadására alkalmas slotokkal is rendelkezik –, mégis hiányérzetem támadt annak tudatában, hogy nem határozható meg csapaton belül a támadás sorrendje, és hogy nem skippelhetünk közöket, vagy állhatunk be védekezni, miközben az ellenfél nyugodtan felvehet védekező állást közelharcos vagy távolsági fegyverek ellen.

PONT, MINT A TÉVÉBEN

Ez volt az első gondolat, ami eszembe jutott a játék indítását követően. Ráadásul nemcsak ugyanúgy néz ki a *Stick of Truth*, mint egy South Park epizód, de olyanak is hangzik. Ez utóbbi annak köszönhető, hogy a párbeszédet is a széria alkotói írták, és a száznál is több szereplő kivétel nélkül az eredeti hangján szólal meg. Mindazonáltal nem dőltem volna a kardomba, ha teljes honosításon esik át a játék, de mind a szinkronról, mind a feliratról le kell mondanunk.

Maximálisan elégedett voltam a nagyívű szerepjátékokhoz tökéletesen passzoló zennékkal is, függetlenül attól, hogy a dallamok többségét hallhattuk már valamelyik epizódban. Ha egyszerű szerepjátékként tekint az Obsidian alkotására, kényte-

len vagyok megállapítani, hogy több sebből is vérzik. Szerencsére a rövid játékidőt és a leegyszerűsített RPG-elemeket könnyűszerrel háttérbe szorítja az a tömény, autentikus élmény, amelyben mindenkinek része lehet, aki egy kevéske rokonszenvet is táplál a sorozat iránt. A *Stick of Truth* egyértelműen a rajongóknak készült, de azoknak is érdemes kipróbálniuk, akik nem idegenkednek a műfajtól, és nem rohannak a médiahatóságokhoz, amiért a játék lehetőséget kínál arra, hogy végezzünk egy náci zombivá lett abortált magzattal, végül pedig az orra alá pukkantunk. Mindenki más kerülje el saját jól felfogott érdekében.

Most pedig ugyanezt kérném szépen megismételni a *The Simpsons* és a *Family Guy* sorozatokkal.

Chavalier

HARDVER

Intel P DC E2180 2 GHz/AMD Athlon64 X2 3800+ 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT/AMD Radeon HD2600XT GPU, 6 GB HDD

- + kiváló műfajparódia
- + szórakoztató harcok
- + fergeteges humor és hibátlan hangulat
- ami néha túlzottan belterjes
- elnagyolt szerepjátékos-elemek
- lehetne hosszabb

CHAVALIER

Nagyobb, hosszabb és jobb, mint bármelyik epizód az utóbbi néhány évben.

88

Vakmerő öreg pilóta nincs

WAR THUNDER



INFO

Kiadó **Gaijin Entertainment**
Fejlesztő **Gaijin Entertainment**
Platform
PC, PlayStation 4
Röviden Repülő MMO azoknak, akik nemcsak az akciót, de a fizikát is szeretik.
PEGI 12+

A TÖMEGES ÉLVEZETEKRE VÁGYÓ FOTELPILÓTÁK EL VANNAK KÉNYEZTETVE, HISZEN A WORLD OF WARPLANES MELLETT OTT A WAR THUNDER IS. Ez utóbbit nem kisebb brigád neve fémjelzi, mint a Gaijin Entertainment, ami címekre lefordította az *Il-2 Sturmovik: Birds of Prey*-t, az *Apache: Air Assault*-ot és a *Birds of Steel*-t, tehát nem mondhatjuk azt, hogy a helyi cserkészek álltak neki valami repcsis izét hegeszteni, amiben aztán minden kis szírszarért pénzt fognak kérni. Apró érdekesség, hogy a 2009-ben kezdődött fejlesztés még a *World of Planes* nevet viselte, de időközben megérkezett a *World of Warplanes*-szel, és a Gaijin úgy döntött, hogy a kavargás (és a jogi viták) elkerülése végett a továbbiakban inkább a *War Thunder* megnevezést használja, ami egyébként talán jobban is hangzik.

NÖVENDEK SZAKSZOLGÁLATI ENGEDÉLY

Mielőtt Erich Hartmann vagy akár Tobak Tibor nyomdokaiba lépnénk, célszerű végigdarálni az oktató részt, mert már itt komoly tudanyagot szedhetünk fel

magunkra, és rájöhethetünk, hogy nehezebb a dolgunk, mint amilyen a *World of Warplanes*-ben volt. Le- és felszállás, dugóhúzó gyakorlása, torpedótámadás, bombázás, iskolakör felépítése és még egy halom dolog szerepel a tananyagban, ami segíti a játékost abban, hogy ne csak az agyaggalamb feladatköre jusson neki, hanem sikereket is el tudjon érni. Azonban még ezt követően sem kell muszájból bedobni magunkat az ember ember elleni harcokba, mert létezik az egyjátékos mód lehetősége, ami itt „dinamikus kampány” névre hallgat. Ennek jellegzetessége, hogy első körben nem férhetünk hozzá az összes nemzet összes feladatához, de szárnypróbálgatásokhoz bőven elég, nem is beszélve arról, hogy teljesítésükkel lóvét és tapasztalatot nyerünk. Részt vehetünk légi harcban, vadászhatunk bombázókra, védelmezhetjük Pearl Harbort, őrzáratozhatunk az égen, és felsorolni is sok lenne, hogy mennyi móka és kacagás vár ránk a halálos golyókat köpködő vadászok és a megsemmisítő terhet cipelő bombázók pilótafülkéjében. Ám ha úgy döntünk, hogy elegendő van ebből, vagy éppenséggel szeretnénk már megmutatni a többi parádicsomszeműnek, hogy ki az, aki az ég-

boltra született, akkor Go to Battle, ahogy a játék is írja.

MINDENKI MÁSRRA VÁGYIK

Rögvést a szemünkbe ötlük, hogy három különböző kategóriába sorolták az online küzdelmeket, melyek közül a legegyszerűbb és a legkevesebb felkészültséget igénylő megmérettetés az Arcade Battles, amiben mindkét csapat a levegőben kezd, és általában annyi a cél, hogy elpusztítsuk egymás földi erőit, miközben lehetőség szerint kilövellődzzük az ellenséges gépeket. Nem túl bonyolult a dolog, és ha az egyik gépünket leszedték, vagy a nagy manővereztetésben eltaláltak a földet, akkor már pattanhatunk is a másikba, hogy ott folytassuk, ahol az előzőt abbahagytuk. Nem kell törődni sem az üzemanyaggal, sem a lőszer mennyiségével, bár utóbbinál van vagy félpercnyi várakozás, míg újratárazza a láthatatlan R2D2, és elég cudar érzés, amikor csak röpködünk, de golyót nem köpködünk. A következő lépcsőfok a Realistic Battles. Itt jobban oda kell figyelni a történésekre, mert ha egyszer „möghóttunk”, akkor számunkra befejeződött a menet. Nincs





A PILÓTA SZEMÉVEL

Ahogy a World of Warplanes esetében, úgy most is kikértem egy olyan ember véleményét, akivel együtt szoktunk repülni, és van már némi tapasztalata a valódi repülést illetően, tehát nem lepi meg, ha lebillen a gépe valamilyen irányba. Heszegi András (Heszi) következik. „Nem sokat szoktam játszani, de a téma miatt kíváncsian ültem neki. Gyorsan kiderült, hogy a legrealisztikusabb irányítást választva keményen kell fogni a repülőt, és oda kell figyelni minden rezdülésére, ráadásul a beállításoknál is sokat lehet matatni, de nem kellett jelentősebb időnek elteltie ahhoz, hogy belejőjsek a játékba. Miután már viszonylagos biztonsággal ment az irányítás, jöhetett a csata, ahol gyors egymásutánban két ellenséges gépet is sikerült leszednem. Hamar rákattantam a meccsekre, és a próbakörök után úgy érzem, hogy nagyon jó játékkal volt dolgom, ami főleg szimulátoros jellege miatt tudott megfogni. Amennyiben lesz még lehetőségem, biztosan kipróbálom újra, de az is lehet, hogy feltelepítem a munkára használt gépemre.”

„RÁÉRZÜNK A DOLGOK ÍZÉRE, ÉS MÁR SEMMI MÁS NEM JÁR A FEJÜNKBEN, CSAK AZ, HOGY HALLANI AKARJUK A FEGYVEREK ROPOGÁSÁT

végtelen lőszer, az üzemanyag is elfogy, eltűnnek azok a segítségkék, melyek az árkád puffogatásban alapértelmezettnek számítottak. Utánpótlásra csak akkor számíthatunk, ha a honi reptéren földet érünk, de ezen „kellemetlenségeket” a játék több XP-vel és zöldhasúval jutalmazza. A legkomolyabb felkészültséget a Simulator Battle igényli, mely nevéhez híven a szimulátoros stílus kedvelőit fogja vonzani, hiszen itt mindenre nekünk kell odafigyelnünk, ami azt jelenti, hogy mindennel a játékos gépészkedik, a légszavarszögtől a keverékig, miközben csakis belső nézetből lehet repülni. A fizika is sokszor közbeszól, mert a háton repülő gép motorja bizony könnyedén bemozdítja az unalmast, és a kor jellegzetességeinek megfelelően a dogfight is erősen függ attól, hogy melyik gép milyen tulajdonságokkal rendelkezik. Részemről mégis ezt találtam a leginkább szórakoztatónak, bár hozzá kell tenni, hogy ebben a játékmódban nem sokan próbálnak szerencsét, és sokszor percekig csak ücsörög az ember, mire végre elindul valami, ahol aztán adott esetben rögtön az elején kilőnek a gépből, ami csakis a szókincs fejlesztését és az érrendszeri meg-

betegedések bekövetkezésének valószínűségét segíti elő.

FENTRŐL ZÚDULNI A NYAKÁBA

Amit a World of Warplanesben nehezményeztünk a fizika kapcsán, azt itt kamasztól visszakapjuk, így jómagam abból kiindulva, hogy több gépre is van típusom, rögvést a leginkább realisztikus irányítást választottam, aminek az lett a vége, hogy már a felszállással gondjaim akadtak. Motorindítás után vártam egy kicsit az olajnyomás felépülésére (magyarul nem találtam a kerékhék kioldásának billentyűjét), majd amikor megoldult a bringa, szépen berádliztam, és hazavágtam a repcsimem. Másodikra már vettem a fáradságot, hogy normálisan beállítsam a joystickot, így hamar a levegőbe emelkedtem, de az első húzott fordulóban dugóhúzóba estem, amiből ügyesen mentettem, de mire megveregtettem volna a vállam, lebillentem a másik oldalra, és csak olyan 50 méteren tudtam összekanalazni a gépet. Ennek ellenére az első öt csatában sikerült három légi győzelmet szerezni, amiben az egyik alkalommal le tudtam szedni egy valamivel erősebb kávéda-

KELL A HANGÁR-MESTER

Amennyiben Terence Hill-lel értünk egyet, miszerint a játék nem játék, szánjunk időt arra, hogy a joystick minden egyes paraméterét beállítsuk a saját szájizunk szerint, mert harc közben már hiába keseregünk, hogy kellene egy trimm, vagy nem konfiguráltuk be normálisan a nézelődést.

rálót azáltal, hogy fentről zúdultam a nyakába, miközben féklap híján csúsztatással meggátoltam a túlzott felgyorsulást. Elmondható tehát, hogy a játék fizikája igen jó, és egyértelműen csak akkor merészkedünk a nagyok közé, ha van otthon botkormány, vagy ha a sebezhetetlenség téveszméjében szenvedünk.

Amikor azonban ráérzünk a dolgok ízére, már semmi más nem jár a fejünkben, csak az, hogy hallani akarjuk a fegyverek ropogását, és élvezzük, amint az üldözött mindenféle manőverrel megróbálkozik a menekülés érdekében, de sajnos esélye sincs. Aztán fordul a kocka, és mi kerülünk szorongatott helyzetbe, de igazság szerint szinte soha nem adódott kilátástalan situáció, mert ha eleget vonaglottam a lombkorona szintje felett egy méterrel, akkor döntő többségében sikerült leráznom az üldözőt. Amikor nem, akkor viszont a vég olyan biztos volt, mint az adóterhek, szóval lehetett elkullogni tusolni az öltözőbe. Az árkád lövöldözés



DOGFIGHT



WAR THUNDER



WORLD OF WARPLANES

GRAFIKA

Apróbb bugok, földközélen kissé elnagyolt, jól optimalizált. A napszakok és az időjárás körülmények szépek.

★★★★★

Minden téren szép, az effektek is jók, de napszakok és időjárás körülmények tekintetében van mit behoznia.

★★★★★

HANGOK

Autentikus hanghatások, a futómű és a félszárnyak hangja lenyűgöző, de a motor is szépen szól.

★★★★★

Minden hang a helyén, a motorok szépen szólnak, ám hiányzik valami kis plusz.

★★★★★

FIZIKA

Kezdőtől a profiig mindenki megtalálja a számítását.

★★★★★

Szúrd rá a gázt, és repülj, ennyi az elv.

★★★★★

JÁTÉKMENET

Eltérő nehézségű online küzdelmek, számos kihívás, egyjátékos mód.

★★★★★

Nincs taktika, nincs vezérelv, a fejlesztési fa egyszerű, mint a faék, az árkád stílushoz pont megfelel.

★★★★★

HANGULAT

Hamar megfog, és utána nem ereszt, mindig akarunk egy újabb menetet.

★★★★★

Az árkád stílus és a taktikát nélkülöző harcok miatt kevésbé tűnik szavatosnak, de azért megállja a helyét.

★★★★★

ÖSSZESEN

23/25

19/25

feletti szinteken egyre inkább előtérbe kerül a taktika, tehát itt már találkozni bombázókat kísérő vadászokkal is, és sokkal inkább képbe kerül az egymást támogató rendszer, amit egyébként hiányolni szoktunk a többjátékos módokban.

ARANYSAS ÉS EZÜSTOROSZLÁN

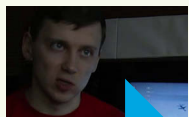
Mindamellet, hogy egymást próbáljuk lelővöldözni az égből, és bombákat szórunk a szerencsétlen földiekre, igen fontos a fejlesztés, hiszen e nélkül fabatkát sem érne az egész játék. A fejlesztési fa szerteágazóbb, mint a *World of Warplanes*ben, és elsőre talán kicsit átláthatatlannak tűnik, de valójában minden a megszokott elvek mentén halad, vagyis egyre jobb és jobb gépeket fejleszthetünk ki, miközben ezekhez motort, lőszert, bombát, miegymást vásárolunk, de közben odafigyelünk a legénység képzésére is, akik ennek köszönhetően a végén éles szemű, biztos kezű, golyóálló fickókká válnak, velük pedig mi is bátrabban indulunk harcba. Míg a vadászgépeknel értelemszerűen csak egy pilóta van, addig a vadászbombázóknál, bom-

bázóknál többen is ücsörögnek egy gépben, és az együttes teljesítmény meghatározó lehet előmenetelünk szempontjából. Az alapvető fizetőeszköz az ezüstoroszlán (silver lion), melyet a megívott ütközetekért kapunk annak függvényében, hogy a győztes vagy a vesztes csapatban voltunk-e, és ott mennyit tettünk hozzá a diadalhoz avagy a kudarchoz. Van olyan is, hogy aranyas, melynek gyarapításához valódi pénz szükséges, ugyanakkor segítségével gyorsabbá válhatnak a fejlesztések, hamarabb juthatunk el a jobb gépekhez, és a prémium bringákat is csak ezzel a fizetőeszközzel szerezhetjük meg. Érdeemes azonban tudni, hogy mindig vannak különböző események, melyeken a részvételt nemcsak erkölcsi elismeréssel, hanem aranyasos jutattással is honorálják a fejlesztők. Itt említjük meg azt, hogy a hét nemzet (USA, Szovjetunió, Németország, Egyesült Ki-

ráltság, Ausztrália, Olaszország, Japán) rengeteg repülhető gépet kínál, legyen szó a kicsi és fürgé vadászkörről vagy a nagy és nehézkes bombázókról.

A FEKETE FŰ ESETE A CSODÁS HANGOKKAL

A grafika talán egy csipetnyivel gyengébb, mint a *World of Warplanes* esetében, és ez főleg a földközeli szárnyalásoknál látszik, de egyébként a belső nézet nálam már eleve megmentette az egész cuccot, nem is beszélve a hangokról, hiszen ezredszerre is kellemesen kényeztetni fülünket, amint felröffen a csillagmotor, vagy becsukódik a futó, és akkor még nem említettük a fegyverzet jellegzetes ugatását. Habár összességében a szívünk, amikor saját madarunkon kopog végig egy sorozat, de egyébként ez is hiteles, mint ahogyan az is, amikor a föld felett kopíroz-

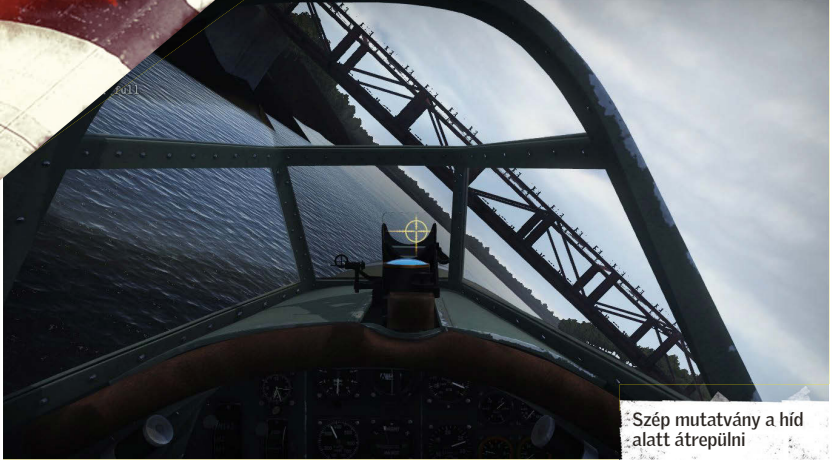


HA TE MONDOD

Anton Yudin, CEO, Gaijin Entertainment: „Többet értünk el, mint bármely másik repülő szimuláció az elmúlt évtizedben.”



A bombázóknál akár a lövészekhez is beülhetünk



Szép mutatvány a híd alatt átrepülni



Az árkád módban ilyenkor még van lehetőség másik gépbe ülni

MIKOR MEGLÓDULT A BRINGA, SZÉPEŇ BERÁDLIZTAM, ÉS HAZAVÁGTAM A REPCSIMET

va suhanunk, és felerősödik a szélzaj. A térképek nagyságához képest soha nem talákoztam egyetlen röccenés sem, akár felhők közti repülésről, akár robbanásokkal tarkított adáz harcokról volt szó. Nem tudok elmenni azonban amellett, hogy időnként a talaj textúrái rosszul jelentek meg, és csak fekete négyzeteket láttam fű, fák, bokrok avagy hómező helyett. A hangulathoz rengeteget tesz hozzá, hogy többféle időjárási körülmények között is repülhetünk, legyen szó verőfényes napsütésről vagy szakadó esőről, ami egyben a látótávolságot is szinte nullára csökkenti, ezáltal például jelentősen megnehezítve a zuhanóbombázást.

VÉGSIKLÁST SZÁMOLVA

Az említett textúrahibán kívül még annyit tudnék megemlíteni, hogy olykor-olykor teljesen értelmetlen hangokat kever be a játék, illetve voltak problémák a joystickkal is, függetlenül attól, hogy valami ratyi bottal vagy egy Logitech g940-nel toltam, és nem a finomhangolással voltak gondok. Sokan talán észre sem veszik, de egyszerűen úgy tűnt, mintha a variométer nem mutatna normálisan, de aztán ráhagytam, nem kerestem az okát, és nem is zavart a kibontakozásban. Minél több időt töltöttem azonban együtt a *War Thunder*rel, annál inkább úgy éreztem, hogy a *World of Warplanes*szel történő összehasonlítás (lásd keretes írásunkat) a „körtét az almával” tipikus esete, hiszen a két játék szemmel láthatóan nem ugyanazt vagy nem jellemzően ugyanazt a közönséget célozza meg. Összetettségét, változa-

tosságát és időtállóságát tekintve jelen tesztünk alanya mindenképpen töbet tesz le az asztalra, de ez nagyban függ attól, hogy a játékos mire vágyik. Mert vetélytársa legalább ugyanolyan jó azoknak, akiket pillanatig sem érdekel, hogy egy szárnyon milyen erők ébrednek, hogy egy gép szerkezetileg mit bír, és mit nem, hanem csak le akarnak ülni, pikk-pakk a csatában kívánják magukat találni, és nem óhajtanak különösebben belemélyedni a fejlesztésekbe. Sőt, nekik inkább kerülendő a *War Thunder*, hiszen hamisan keltenék rossz híret amiatt, hogy nem tudnak benne kellően érvényesülni. De ha te olyan pilóta vagy, akinek fontosak az erőhatások és adott esetben a történelmi hűség, akkor ne gondolkodj, hanem pattanj gépbe.

RG

HARDVER

2,2 GHz CPU, 1 GB RAM, Nvidia GF 7xxx/AMD Radeon 1xxx, 8 GB HDD

- + jól kitalált fizika
- + élvezetes játékmenet
- + remek hangok
- + belső nézet
- kisebb grafikai bugok
- kevés játékos a nehezebb szinteken

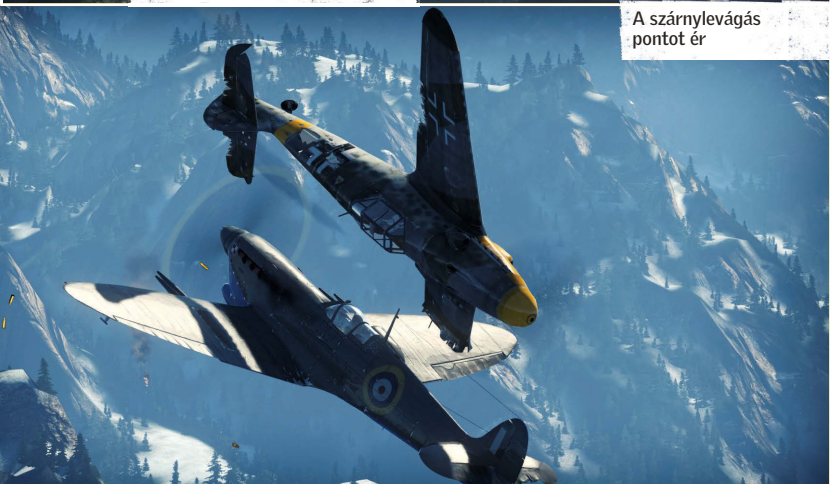
RG

Vakmerő pilóta van. Öreg pilóta van. De vakmerő öreg pilóta nincs.

88



Pénz nélkül elég sok türelem kell a sugárhajtásúak megszerzéséhez



A szárnylevágás pontot ér

AZ ISTENI META

Akárcsak a műfaj többi képviselőjében, itt is megvan a csapatmeta (a profik alkotta alapstratégia), ami a következő felállást jelenti: egy tankos karakter az egyik oldalsó ösvényre, egy távolsági DPS egy támogató társával a másikra, egy mágus középre, és valaki az ösvények közti dzsungelbe megy. Ugyan jó dolog, ha az ember tudja a helyét egy csapatban, de isten óvja azt, aki ettől a felállástól el szeretne térni (mert-hogy a csapattársai nem fogják, az biztos).



Ahol a bajnokok csatáznak,
ott az istenek csak nevetnek

SMITE



INFO

NEM LEPŐDÖM MEG, HA ÁSÍTVÁ ELKÖNYVELED MAGADBAN: „MEH, MÉG EGY MOBA”.

Csatáztunk már Középföldén, Runeterrán, megjártuk a zombiapokalipszis sújtotta trópusi paradicsomot. Irányítottunk hősöket egérrel, billentyűzettel, érintőképernyővel, kontrollerrel (én egy gyenge pillanatomban kormánytal is). Ahány aréna jött, annyi le is tűnt érdeklődés hiányában, de volt egy cím, ami a *Dota 2* és a *League of Legends* fényében is kitartott. Ez a *SMITE*, ami két éves bétaidőszak után végre hivatalosan is megjelenik, és abszolút megérdemli a figyelmet.

AZ ISTENEK MÖGÖTT

A legtöbb hasonszórú versenyző ott bukik el, hogy vagy túl sokat akar, vagy túl keveset. Rengeteg olyan próbálkozás volt, amelyik a két legnagyobb cím formuláját igyekezett teljesen átmásolni, el is hasaltak szépen sorban. A *SMITE* alkotói viszont egy új univerzum feltalálása helyett felütötték a

történelemlényeket, és az abban szereplő izgalmas, mitológiai karakterekre építették játékukat. A *SMITE*-ban kínai, egyiptomi, görög, hindu, római, maja és norvég istenségeket irányíthatunk, célunk pedig, hogy a térképen ácsorgó két titán közül az egyiket (lehetőleg az ellenségét) térdre kényszerítsük. Ebben itt is agyatlan, gép által irányított minionok és csapattársaink lesznek segítségünkre. Miközben telik az idő a térképen, és mi küzdünk a csatater három ösvényének valamelyikén (vagy az ezek között fekvő dzsungelben), folyamatosan szinteket lépünk, aminek hála fejleszthetjük képességeinket, és a gyilkolásért járó aranyból felszerelkezhetünk különféle fegyverekkel. Ez eddig ismerős, a legtöbb MOBA nagyjából így épül fel. De akkor hol a különbség?

Az irányításban. A Hi-Rez úgy döntött, hogy az egész „hős háborúsít” megborítja egy TPS nézetrel, ami első olvasásra nem tűnik nagy dolognak, de minél többet látod, annál több kérdés merül fel. Hogy fogod követni, mi történik a társaiddal? Hogyan védekezhetsz egy hirtelen, oldalról érkező ellenféllel szemben? Mit érnek a wardok, ha úgysem látsz többet annál, mint ami előtéd van? Hogyan fogsz célózni a különböző képességekkel? Elmondom.

CÉLOZNI KELL

Mint fentebb írtam, a *SMITE* alapvetően egy TPS nézetben játszható cím, de ez egyáltalán nem jelent akkora szabadságot, mint hinnénk. Az irányítás a jól ismert WASD gombokkal működik, célózni és löni egerünkkel fogunk. Itt van viszont a trükk! Egy TPS-ben viszonylag szabadon froghatunk, amerre akarunk, és úgy irányíthatjuk hősünket, ahogy tesszük. A *SMITE* nagyon okosan korlátozza lehetőségeinket. Célkeresztünk csak vízszintesen mozog (természetesen néhány képesség feloldja ezt, de csak ritkán), támadni mindössze olyan gyorsan tudunk, ahogy statisztikáink engedik, és hiába van ugrás, az a gyakorlatban semmit sem ér. Bár elsőre és másodjára is nagyon kötöttnek tűnik a dolog, mégis működik. A közelharcos isteneknek ez egyébként sem okoz túl nagy fejtörést, ők ugyanis szemtől szemben gyepálják egymást, amíg a másik ki nem dől. A távolsági karaktereknél viszont más a helyzet: nincs lehetőségünk kitolni maximális lőtávolságunkat egy fölfelé küldött lövéssel. Ennek az a jó oldala, hogy könnyebben tudjuk eltalálni az ellenfelet, illetve távolsági varázslatainkkal is nagyobb eséllyel találunk így célba, mintha teljesen szabad kezét kapnánk. Ettől függetlenül ügyesen kell célóz-

Kiadó **Hi-Rez Studios**
Fejlesztő **Hi-Rez Studios**
Platform **PC**
Röviden A Hi-Rez Studios MOBA játéka, ahol hősök helyett mitológiai istenek háborúznak egymással többféle csatateren, TPS nézetben.
PEGI 12+



Az arénában nincsenek tornyok, így nonstop kócosz vár ránk



'Az Assault térkép a legszebb csatater az egész játékban!



Ha hirtelen érkezünk a dzsungelből, jó eséllyel meglephetjük ellenfeleinket

HA TE MONDOD

Todd Harris társalapító, Hi-Rez Studios: „Úgy hisszük, hogy az e-sport még sokat fog fejlődni, a MOBA műfajjal együtt. Elfér benne kettőnél több alternatíva is, ha azok különböznek egymástól.”

nunk és mozognunk, ha nem akarjuk a manánkat pazarolni, de nagy segítség a harcok kóaszában, hogy nem leszünk kénytelenek véletlenül a földet vagy az eget bámulni. A legnagyobb aggodalmat mégsem ez okozza, hanem a madártávlat hiánya. Szerencsére minden információt, amit a TPS nézet megtagad tőlünk, a térkép pótolja. A képernyő jobb szélén található minimap nemcsak arra szolgál, hogy csapattársaink helyzetét mutassa, hanem ellenfeleink hollétéről is figyelmeztethet minket. Persze ha nincs a látóterünkben az illető, akkor a térkép sem jelez, de ha letesszünk egy wardot

például a dzsungelbe, láthatjuk, ha ellenfelünk arra sétálgat akkor is, ha a közelében sem vagyunk (alkalmasint még a sziluettjét is látjuk az illetőnek).

MITŐL FÉNYLIK?

A „majdnem TPS” megközelítés csak egy dolog, de van itt még más is, amitől egészen egyedi élmény lehet a SMITE. Először is úgy gondolta a Hi-Rez, hogy hozzányúl a tárgyrendszerhez, amit a legtöbb MOBA a kész sablon szerint alkalmaz, ami a következőt jelenti: kombinálható tárgyak egy hat helyből álló eszköztárban, pont. Még a nagyok sem igazán nyúltak hozzá eh-



A Joust játékmódban két háromfős csapat igyekszik elpusztítani a másik titánját



A Cold War módban tíz jégóriás küzd egymással – nem csoda, hogy azt sem tudjuk, kivel vagyunk

hez a formulához, nem úgy a SMITE. Alapvetően itt is egy hatos készletet vihetünk magunkkal, viszont van még négy másik lyuk is a képernyő alján elhelyezkedő action barban. A négyből kettőbe „aktívokat” vásárolhatunk – ezek olyan eszközök, melyeket aktíválva rövid időre valamilyen bónuszt kapunk, például magas haladási sebességet vagy egy másodperces immunitást különböző hatásoktól.

Mindemellett vihetünk magunkkal kétfajta „fogóeszközt”, úgymint különböző gyógy- és manatöltő italokat vagy a wardokat. A statisztikáinkra ható fegyverek, páncélok és egyéb okosságok folyamatosan fejleszthetők a megvásárolt aranyakból. Egy alapanyagot többféleképpen is fejleszthetünk, viszont a magasabb szintekért már nem kevés pénzt kell kipergetnünk. Szerencsénkre a tornyok, a főnixek (a bázis közepén ácsorgó titánok utolsó védőbástyái) és ellenfeleink maradványai bőven ellátnak minket a szükséges tőkével. Persze ha ennyi lenne az újdonság a többi versenytárhoz képest, hamar meguntánánk a dolgot, de a többféle játékmód garantálja, hogy mindenki megtalálja a számítását. Kötetlen 5v5 arénázásra vágyosz? Ott van az arénamód egy mostanában átalakított, gyönyörű küzdőtérrel. Csak egy gyors menetet szeretnél véletlenszerű hősszel és egy ösvénnyel? Vár az Assault. Még egy Cold Wart is találunk, ami szabályaiban ugyanaz, mint az arénamód, csak itt mind a tíz játékos egy Ymirt irányít. Vicces, amikor a csapattársad befalazza a bázist, hogy véletlenül se éld túl a csatát...

MILYEN AZ OLÜMPOSZ CSÚCSA?

Mindez nagyon szépen hangzik, és azok, akiknek ez lesz az első MOBA címük, imádni is fogják. A Hi-Rez emberei nagyon okosan csak annyit újírtak, hogy különlegesnek hasson a játékuk, de nagyon sok elemet átvettek a nagyoktól. A könnyen tanulható hősök, a dzsungelből begyűjthető áldások, az extra játékmódok egyes elemeit mind-mind láttuk már máshol. Ez viszont itt nem jelent rosszat. Aki egy másik játékból néz át a mitológiai

SMITE.TV

Felépült egy hatalmas e-sport közösség a SMITE köré. Rengeteg profi csapat verseng az egyre komolyabb pénzdíjakért, és emellett meg is osztják a közösséggel trükkjeiket. Rengeteg Twitch.tv csatorna foglalkozik a játékkal, melynek egyik oka, hogy a SMITE beépített streamelési lehetőséget tartalmaz. A közvetítést egy gombbal be lehet kapcsolni, és már megy is a műsor. Persze az élvezhető minőséghez egy komolyabb PC-re lesz szükség, de nem kell külső programokkal szenvedni. A SMITE fejlesztőinek saját csatornáját is érdemes figyelni, hiszen a megrendezett versenyek nagy részét ők is közvetítik.



földjére, azonnal otthon érzi majd magát. Egy erős és kitartó közösség áll a SMITE mögött, nem véletlen, hogy egyre több e-sport-szervezet szerződött SMITE-csapatokat. Hangulatos, könnyen tanulható, és még a prémium tartalmak (különböző skinek, ikonok) egy része is elérhető ingyenesen. Aki még nem próbálta a műfajt, vagy már belefáradt a SMITE valamelyik versenytársába, az nyugodtan tegyen egy próbát, nem fogja megbánni.

Hunter

HARDVER

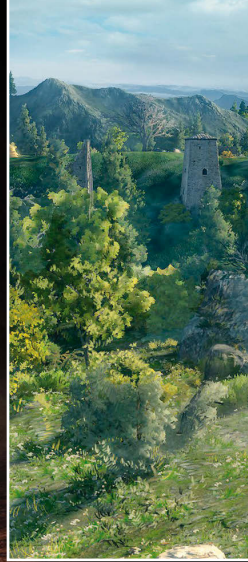
Windows XP SP2/ Vista/ Win7/ Win8;
Core 2 Duo 2,4 GHz/ Athlon X2 2,7 GHz;
2 GB RAM; ATI Radeon 3870/ Nvidia
GeForce 8800 GT; 10 GB HDD

- + hangulatos
- + több játékmód
- + próbál újítani
- de nem viszi túlzásba
- túl sok ismerős elem
- a közösség nem túl megbocsájto

HUNTER

Nem fogja megváltani a világot, nem iskolázza le a nagyokat, de elsüllyedni sem fog.

85



„A MICROSOFT NEM HISZ ABBAN, HOGY AZ EMBEREK INGYEN IS JÁTSZHATNAK EGYMÁSSAL VALAMIT

360 fokos fordulatot vett a tankháború

World of Tanks: Xbox 360 Edition

HOSSZÚ HÓNAPOK BÉTÁZÁSA UTÁN VÉGRE ÉLES HÁBORÚBA MEHETTEM.

Chava volt a parancsnokom, két korty whiskey között utasított arra, hogy hagyjak mindent hátra (hagyjam a mosott ruhát másra, ahogy a költő mondaná), és takarodjak ki a frontvonalra. Én amolyan Svejk módjára húztam a számat, kifogásaim között elhangzottak a „De ez alapvetően PC-s játék”, az „Én csak egy noob vagyok, egy ingyen frag”, a „Katona sem akartam lenni, félek a fegyverektől” és az „Online főszerkesztő vagyok, nekem te ne mondd meg, hogy mit csináljak” című örökzöld slágerek (utóbbi még Ender írta valamikor 2010 környékén, sokat énekelgette nekem akkoriban). Végül aztán abban maradtunk, hogy húzzak ki a *World of Tanks* frontjára. Elindult a háború.

MILYEN A HÁBORÚ?

A Wargaming nagy sikernek örvendő MMO tankcsatája már Xbox 360-on is elérhető. Ez érdekes újítás, és üdvözlendő fordulat, hiszen konzolon az ilyesmi viszonylag ritka. A fejlesztők állítása szerint nem egyszerű portról beszélünk, a játékot az alapjaitól építették újjá, ezt már egyébként a béta alatt is észrevehettük. Az irányítást teljesen leegyszerűsítették, a grafika a hardveres képességekhez szelődött (bár véleményem szerint a lát-



INFO

Kiadó **Wargaming.net**
 Fejlesztő **Wargaming.net**
 Platform **Xbox 360**
Röviden A már jól ismert játék Xbox 360-as kiadásában bárki tankba ülhet, és élvezheti a free-to-play harcokat, amiket kimondottan a konzolos igényekhez igazítottak.
PEGI 7+

vány még konzolos szemmel sem szép, csak egy épphogy jó osztályzatot varrnék rá), az élményt igyekeztek könnyen emészthetővé és addiktívá varázsolni.

Az induláskor több mint 60 különböző járművet tartalmazó játék a következő hónapok során számos új tankkal bővül majd. Az oroszok egyelőre teljesen kimaradtak, a készítőik szeretnék, ha mihamarabb átléphetnék a száz választható páncélost. A három tanktípus (Light, Medium, Heavy) mellett páncélvadászok és önjáró lövegek közül választhatunk, de olyan járművek is a rendelkezésünkre állnak, melyeket a harcokban sosem vetettek be, mindössze prototípusként léteztek. Ezzel mondjuk engem pont nem lehet megfogni, mert nem a történelmi része, hanem a játékelmény oldala érdekelt az egésznél; arra voltam kíváncsi, hogy ha va-

GOLD ELŐFIZETÉS-HEZ KÖTVE

Sajnos hiába free-to-play modellel készült az Xbox 360-as *World of Tanks* is, a Microsoft ragaszkodott a saját keretrendszeréhez, és Xbox Live Gold előfizetéshez kötötte a játékot. Szerencsére a Wargaming.net annyit elért, hogy minden játékos tehessen egy ingyenes, hét napos próbát, de azért ez még így sem túl elegáns.

laki nem tankőrült, nem megszállott kompetitív online játékos, és nem PC-s, annak mit tud nyújtani a *World of Tanks*. Néhány óra alatt meg is kaptam a választ.

KÖNNYŰ ZSÁKMÁNY VOLTAM

A béta alatt kicsit könnyebb volt minden, a fejlesztők érezhetően nagyon odafigyeltek arra, hogy most egyik egységgel se lehessen uralni a mezőnyt. Ennek fényében saját bénaságom sokkal hamarabb megmutatkozott, igen gyorsan rá kellett jönnöm, hogy a vérlázítóan rövid és egyszerű tutorial után önmagáról sokat gondoló kezdő itt nagyon pofára esik. Én még csak nem is voltam vakmerő, mégis gyakran elkaszáltak. Sajnos nem mindig érezhető a leegyszerűsített irányításban, hogy pontosan milyen módon lehetne optimálisan kezelni a gépeket, de má-



Ebből a helyzetből nehéz lesz kikécmereggni



Megvívunk egymással



Minden sarkon álltam már...

HA TE MONDOD

Victor Kislyi, a Wargaming.net vezetője: „Rengeteg időt, energiát, verejtéket, álmatlan éjszakát tettünk bele abba az erőfeszítésbe, hogy szenvedélyünket a lehető legjobb módon oszthassuk meg a közönséggel.”

sokat is láttam a pályákon szerencsétlenkedni, szóval nem sírtam el magam, inkább igyekeztem a csaták során kapott XP-kból fejleszteni, új páncélosokat venni, gyakorolni a manőverezést.

A fejlődés egyébként könnyen átlátható, egyszerű, és mivel free-to-play címről van szó, pusztán a játék használatával is véghezvihető. Van persze vásárolható arany, amiből csicsásabb dolgokat varázsolhatunk a harctérre, de a jól balansolt matchmakingnek köszönhetően nem lesz az az érzésünk, hogy valaki csak azért lőtte bucira a fejünket, mert mélyebben nyúlt a pénztárcájába. Vásárolható még prémium státusz is, ilyenkor minden meccs után duplán folyik be a tapasztalati pont – ez egy évre 90 eurós befektetést jelenthet, de ha valaki komolyan gondolja, akkor van mód arra, hogy gatyánkat is elverjük rá. Szerencsére azonban ez nem szükséges az élményhez. Gold előfizetés Xbox 360-ra viszont igen, mert a Microsoft nem hisz abban, hogy az emberek ingyen is játszhatnak egymással valamit.

KI AZ UTCÁRA, KI A RÉTRE

A játékba történő belépés nem is lehetne egyszerűbb. Csak választunk egy tankot, megnyomjuk az A-t, és már bent is vagyunk egy játékban. A pálya és a játékmód kisorsolása teljesen véletlenszerű: a leggyakrabban a Standard (védd meg saját bázisod, foglald el az ellenségét) módban kötünk ki, de a játékban található még egy Encounter (egy semleges bázist

kell elfoglalni és megvédeni) mód, valamint az Assault, ahol csak az egyik csapat támad, a másiknak meg kell védenie az adott területet. Hét különböző pályán játszhatunk (illetve folyamatosan készülnek az új területek, most éppen a Widepark, amely Tier 4 felett nyílik meg), ezeknek azonban kevesebb mint a fele igazán élvezetes. A Sand River a maga sivatagos, a Mountain Pass pedig hófödte lankás területeivel jól elválik a többiétől, emellett talán a Province az, amely igazán egyedi pályatervezést és dizájnt tud felmutatni, a többi pályán sajnos túl gyakran fordulnak elő ugyanazok az elemek, gyakorlatilag teljesen érdektelenek.

A harcok negyedórás intervalluma pont elég, könnyen és gyorsan bele lehet rázódni az összecsapásokba, érezni, hogy konzolos tempóra szabták az egész élményt. Az irányítás a már jól megszokott rendszert követi: a bal joystickkal vezéreljük a tankot, míg célozni jobboldali társával tudunk. A sniper módot a bal ravasz meghúzásával érjük el, és bár a célzás korántsem olyan kifinomult, mint a PC-s változatban, a tapasztaltabb konzolosok gyorsan ráéreznek majd. Saját osztatunk megerősítéséhez



Megálltunk megcsodálni a kilátást

rengeteg extra kiegészítő (szintén vásárolható játékbeli ezüst fizetőeszközzel, nem kell zsebbe nyúlni érte) és perki áll a rendelkezésünkre, ezeket használva egészen komoly eredményeket érhetünk el a harcmezőn, és érdemes is életben maradni, mert győzelem esetén több XP és ezüst szalad szépen a kis kezünk közé.

ÉS TE KINÉL TANKOLDSZ?

Meglepően rá lehet kattanni a *World of Tanks* „csak még egy kört, csak még egy fejlesztést, csak még egy új tankot, aztán azzal még egy kört” játékmene-tére, az ember észre sem veszi, hogy órák óta a tévé előtt ül. Ez mindenképpen pozitív, ahogy a konzolra szabott irányítás is, bár azért azon szerintem lehetne még reszelni. A fedezék használata sem túl életszerű, a bokorban és a deszkafal mögött bújócskázó tankok *Assassin's Creedet* akarnak játszani, de ez nem az a játék, könnyörgöm. A pályák és a környezet kialakítása unalmas, és nem túl szép, időnként pedig bugok nehezítik meg a csatákat. A közösség viszont nem annyira idegesítő, mint amit más kompetitív konzolos

játékokban tapasztal néha az ember (gondolok itt a nyolcéves, vörös fejfel fűjtató agresszorokra), ez mindenképpen előnynek tudható be. Szóval vannak gondjaim, de úgy, hogy alapjáraton egyáltalán nem érdekelt ez a játék, sikerült rákattannom annyira, hogy naponta vissza-visszatérjek a frontvonalra, miközben Chavalier tábornok szavai visszhangzanak a fülemben: „Ha unod a játékot, gondold azt, hogy zombik vannak a tankokban.” Igen, ilyen hülyének néznek engem odabent. De bejött.

HP

WORLD OF EVERYTHING

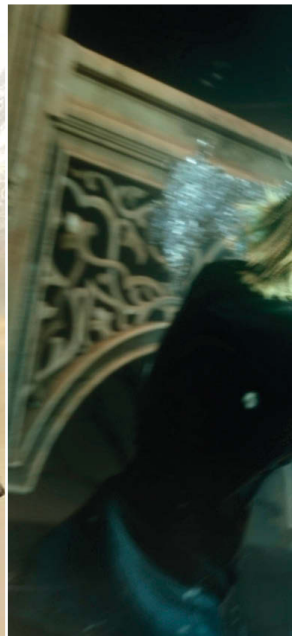
A Wargaming.net a World of... játékokban találta meg az aranytojást tojó tyúkot, nem csoda, hogy a PC-s World of Tanks sikerét követően megcélolták a levegőt (World of Warplanes), a konzolokat (World of Tanks Xbox 360 Edition) és előbb-utóbb a tengereket is meghódítják (World of Warships).



- + könnyű és konzolosított irányítás
- + gyors és jól súlyozott játékmélet
- + ingyenes...
- ...de azért a Microsoft védelmi pénzt szed
- kevés és monoton pályák
- néha furcsa bugok

HP
Konzolosoknak újszerű szórakozás, minden hibájával együtt szerethető módon.

79



Véged lesz, mint a Twin Peaksnek, ha Lightning nem csipkedi magát

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

KEDVES LIGHTNING! TUDOM, MÁR SZÓLTÁL ÉRTE EGY-SZER, HOGY NE HAGYJAM AZ ÚT KÖZEPÉN A SÁRKÁNYOMAT, MIKOR MEGLÁTOGATJUK A NAGYVÁROST, DE HIDD EL, NEM ÁRT SENKINEK! Otthon már kicsit szűkösen vagyunk, és a kertben sem tudom annyit röptetni, amennyit kéne. Múltkor a két szárnyával kinyomta a ház falait, a nagy csapkodja néha a botjával (tartok tőle, hogy egyszer felsérti vele a bőrét), továbbá kész szerencse, hogy le tud szállni a rakásról, amit az udvar egyik sarkába pakolt, különben hozhatnám ki a létrát a fészkerből. Mindemellett rendkívül hálás érte, hogy befogadtam – a pikelyek alatt mélyen érző szív lakozik. A legjobb, hogy télen nem nekem kell beizzítani a kazánt. Úgyhogy ne izgulj, ez egy édes teher! – Üdv: Epres

A FÉNY AZ ÉJSZAKÁBAN

Hasonló monológ szaladt végig az agyamon, amikor először futottam össze egy hatalmas tűzokádóval a népe-sen lakott Luxerion kellős közepén. Aki ismeri a *Final Fantasy* univerzumát, annak egyáltalán nem tűnik rendhagyónak az efféle találka. A kaotikussá gerjesztett hangulatot pedig remekül támogatja meg a *Lightning Returns* háttértörténete is. A *Final Fantasy XIII* második részének végén Etro istennő meghalt, így elszabadult a káosz, mindenféle sötét lényt szabadítva a világra, amelyben az emberek már öt-

száz éve nem öregszenek (de továbbra is bármikor egzisztálhatnak). A népességvezető tényezők mellett sokkal nagyobb aggodalomra ad okot, hogy mindössze tizenhárom nap van hátra az emberiség teljes pusztulásáig. Ebben az elfuserált helyzetben érkezik meg Lightning (the right person, in the right place, at the right time – ahogyan a művelt orosz mondaná). A főhősnőt Bhunivelze isten ébreszti fel a fél évezredes kristálylétből, és megmentőként állítja munkába, hogy legyőzze a gonoszt, és minél több lelket menekítsen át egy új létbe, ahol boldogan élhetnek, míg meg nem halnak. A körítés tehát ismét hőseposzba illő, de a klisék mellett figyelemmel kísérhetjük Lightning belső vívódásait is. Az előző epizódban ugyanis elvesztette testvérét, Serah-t, akit viszont-

láthat, ha sikerrel jár küldetése. Ehhez a ráruházott természetfölötti képességek mellett további segítséget kap Hope személyében, akivel az előzőekben már volt szerencsénk együttműködni. Mindeközben az óra csak ketyeg rendületlenül.

ÖRÜLÜNK, VINCENT?

Mindenki popóig rántott szemöldökkel ült a gépe előtt, amikor elindította az *FF XIII*-at. Teljesen más arculatot kapott a játék, amit – főképp a rajongók részéről – kisebb felháborodás követett. A Square Enix törhette is a kobakját, hogy miként javíthatna a helyzeten. Mindenki örömeire jót tett a gondolkodás a fejlesztőknek, és megteremtették a *Final Fantasy* disztópiát. A világvége-hangulat és az egyre sűrűsödő idő furcsamód pozitív hatással volt a játékmenetre, amit megspékeltek a sokkal nagyobb, szabadon bejárható területekkel és a jócskán megreformált, stratégiakért kiáltó harcrendszerrel (ez utóbbit találok a tyutyerka egyetlen erényének, ezért hosszabban taglalom).

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Square Enix / tri-Ace**
Platform **PS3, Xbox 360**
Röviden Műfaját tekintve szerepjáték, de a készítők egy igazi hibridet gyártak belőle, hogy minden játékos igényét kielégítsék. Nem sikerült. **PEGI 15+**

Itt sokat bolyonghatunk egy-egy mellékküldetés megoldását keresve



A VILÁGVÉGE-HANGULAT ÉS AZ EGYRE SÜRGETŐ IDŐ FURCSAMÓD POZITÍV HATÁSSAL VOLT A JÁTÉKMENTRE



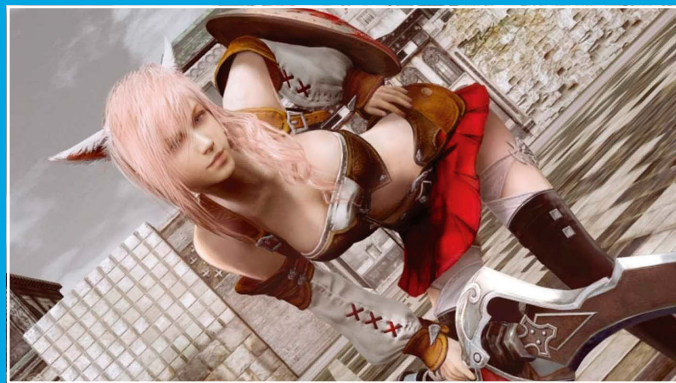
Snow újra megjelenik a játékban, de most egy sötétebb oldalát mutatja meg



Cirka ekkora sárkányokkal futhatunk össze akár lakott területen is; bármelyik utcásarkon

NEM MELLESLÉG...

A játék vezető tervezője, Motomu Toriyama szándékosan nagyobb melleket adott főhősének, és azok fizikáját is hitelesen ábrázolta – tehát fickándoznak, amikor kell. Lightning változathatja viseletét, ezért a játékosok biztosan értékelik majd az eredményt – persze ehhez jól kell dönteniük. Főképp fegyverváltásnál feltűnő a megváltozott méretarány, ugyanis hősünk széles karmozdulatokkal cserél fegyvert. A készítő a legkisebb pajszsokat javasolja a kedvező belátásért.



Azonnal szemet szúrhat, hogy lila hajú csatamacánk egyedül menel a végzetébe és néz szembe ellenfeleivel – legalábbis eleinte. Azt gondolhatnánk, hogy ez unalmassá teszi a küzdelmet, de épp ellenkezőleg: inkább igazi kihívás elé állít minket. A csapattársak hiányát kiválóan pótolja egy sajátos classrendszer, ami style-change alapon

öltözékekhez köt különböző támadási technikákat. Ettől nemcsak amazónk külseje, hanem egyben harci modora, tehát komplett profilja variálhatóvá válik. Háromféle teljes garnitúra (ruhától a fegyveren át a pajszisig) aktiválható egyszerre, de számtalan előre rangsorolt viseletet tehetünk talonba, hogy aztán szükség esetén hasz-



Az előző részhez képest sokkal kiterjedtebb területeket járhatunk be

nálhassuk. Itt még a gombkiosztást is lehetőségünk van beállítani, legyen az védekező- vagy támadóképeség, esetleg varázslat.

Először eltűnődtem, hogy vajon mi ennek a funkciója, de mikor eljutottam a gyakorlathoz, jött a megvilágosodás, és elkezdtem igazán élvezni a dolgot. Amint utunkat keresztezi egy szörny, akit a Chaos fialt élénk, és battle nézetre váltunk, a rajtunk lévő három felszerelés külön-külön kap egy ATB (attack battle time) értéket, ami folyamatosan csökken, amikor rárontunk ellenfelünkre. Amint a csík eléri a zérust, Lightning megreked, és mindaddig nem csinál semmit, amíg nem cserélünk hacukát. Fontos, hogy jól taktikázzunk, és ne mérítsük le képességeinket, mert ha ebben az esetben küzdőfelünk akcióba lendül, és nem áll rendelkezésünkre elegendő ATB a védelemhez, akkor nagyobb mértékben gyengít le minket találat. Mindennek fűszere, hogy az ütkezetek során gyűjtött energiapontokból (EP) további extrákat vásárolhatunk, melyekkel felerősíthetjük magunkat a harcmezőn. Nem elhanyagolandó, hogy minden, az életünkre törő lénynek van egy adatlapja, amit áttanulmányozva kiismerhetjük gyengeségeit – szóval egyáltalán nem mindegy, hogy milyen cuccokban és módszerrel megyünk ellenük.

MOST JÓL JÖNNE EGY FLUXUSKONDEZÁTOR

Mindenképpen szót kell ejteni a fejlődési rendszerről, ha már szerepjátekáról beszélünk. Hát az nincsen, legalábbis ami a hagyományos skillfát és a szabadon kiosztható talentpontokat illeti. Helyette viszont minden egyes fő- és mellékületés után kapunk tárgyakat, képességeket, illetve az EP-ből vásárolhatunk eszközöket, felszereléseket, és általuk megismosodhatunk. És itt jön a megmenthető lelkek szerepe, melyekkel időt nyerünk, ha visszatérve az Ark bázisra feltöltjük velük az élet fáját. Ezt naponta egyszer tehetjük meg, ami természetesen nem ugyanennyi játékidőt takar. Maximálisan tizenhárom napra tolhatjuk ki a tragikus végkimenetelt, de ennél még kevesebbről indulunk. Ez önmagában a misszió, Lightning motivációja, amire a történet épül. Remek ötlet mindez a készítőktől, ám kivite-

lezése egy kissé zúrzavarosra sikerült. A fő cselekményszál egész jól követhető, de minél több mellékes megbízatást vállalunk (ami persze nem kötelező, viszont növeli a menekültek számát), annál tanácstalanabbak leszünk azzal kapcsolatban, hogy merre menjünk, kinek segítsünk – ezt még fokozza, hogy egyszerűen képtelenek vagyunk minden-hová eljutni az idő hiányában, és néha csak bolyongunk, mint az a bizonyos a levegőben. Ha nem járunk sikerrel, akkor persze újra nekiülhetünk az egész kalandnak, és ami jó, hogy a már megszerzett cuccokkal repetázhatunk.

BECSAPOTT A VILLÁM, PEDIG ÉN HITTEM NEKI...

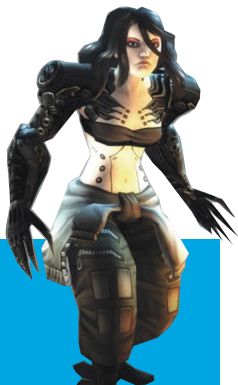
Most visszaolvastam mindazt, amit eddig írtam, és bajban vagyok, mert azt tükrözik szavaim, hogy az alkotás szuper, vagy legalábbis egészen elfogadható. Az igazat megvallva egyáltalán nem kápráztattak el a Square Enix karaokekedvelő munkatársai, pedig az előző részek után nagy bizalmat szavaztam nekik – igencsak vegyesek az érzelmeim. A látványt némi kíváncsisággal néztem meg, de az átkötő videók és a battle részek ettől függetlenül hozzák a jól megszokott minőséget. Ezen kívül viszont a grafika nem egyszerűen idejett múlt, hanem néhol olyanok hat, mintha egy tíz évvel ezelőtti engine-t húztak volna rá. Mindez persze elhanyagolható, ha a sztorit részesítjük előnyben. Nos, sajnos a történettel sem nyerne majd díjakat. De ez már elvileg a lezárás, úgyhogy nincs hová fejlődnie. Valami továbbra is hiányzik... Tényleg, már megint hol hagytam a sárkányom?

[Eprespuszedlee](#)

- + remek harcrendszer
- + a folyamatos idővesztés ötlete
- + alternatív fejlődési rendszer
- ami csak bonyolítja a helyzetet
- zavarba ejtően rossz grafika
- szokatlanul sekélyes sztori és szereplők

EPRESPUSZEDLEE
Ebben a káoszban igen látványos, ahogy Lightning feltűrt ingujjal elkezd rendet rakni.

69



INFO

Kiadó Harebrained Schemes
 Fejlesztő Harebrained Schemes
 Platform PC, Mac, iOS, Linux, Android
 Röviden A Shadowrun Returns kiegészítője új kampánnyal és hiánypótló fejlesztésekkel.
 PEGI 18+

Sárkány ellen gépágyú

SHADOWRUN: DRAGONFALL

TAVALY NYÁRON KISEBBFAJTA CSODÁT VITT VÉGHEZ A FÜGGETLEN HAREBRAINED SCHEMES, AMIKOR SIKERÜLT FELÉRSZENTIE TETSZHALOTT ÁLLAPOTBÓL A SHADOWRUN FRANCHISE-T KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁS SEGÍTSÉGÉVEL. A csapat fáradozása eredményeként egy szerethető, jól játszható, a Shadowrun világához és szabályrendszeréhez hű szerepjáték született, amely érthető okokból számos tekintetben elmaradt tripla A-kategóriás társaitól, és nem is volt teljesen hibátlan. Sőt, az igazság kedvéért illik még azt is hozzátennem, hogy adósaink maradtak egy második – nagyjából 12 óra alatt kivégezhető – kampánnyal, ami nem készült el a játék megjelenéséig. Ez utóbbi helyszínéről közönségzavazás döntött, Berlin az utolsó pillanatban happolta el az első helyet Hongkong orra elől.

ICH BIN EIN BERLINER

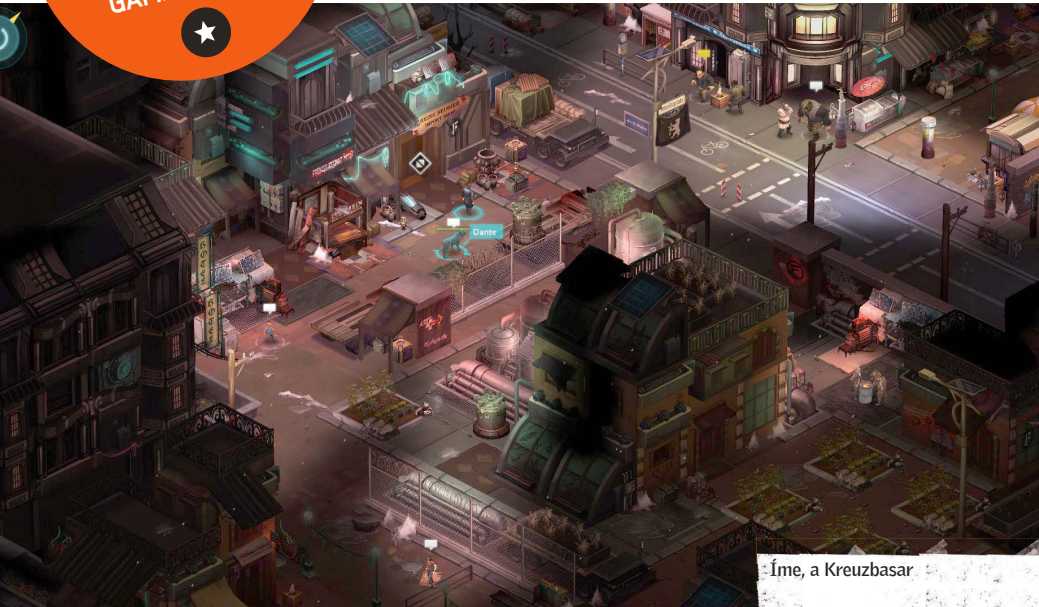
A laikus számára nyilván az első halásra egzotikusabbnak ígérkező Hongkong lett volna érdekesebb, ám ami azt illeti, Berlin is komoly vonzerővel rendelkezik (lásd keretes írásunkat). A gyakorló shadowrunnerek többsége egyetért abban, hogy a fluxusállam, a társadalmi kísérletként is felfogható anarchia éveit különösen izgalmasak. Szinte naponta cserélőd-

tek a várost irányító kulcsfigurák, ugyanakkor a teljes kiszámíthatatlanság máshol nem tapasztalható szabadsággal és meglepő módon toleranciával párosult. (Az anarchisták például képesek voltak fegyvert ragadni a metahumánok védelmében, amikor egy tragikus éjszakán pogromot rendezett a legnagyobb rasszista szervezet.) Nekünk épp ennek az állapotnak az utolsó pillanatait sikerül elcsípnünk a Dragonfall kampányban, amelynek cselekménye 2054-ben bonyolódik, tehát még azelőtt, hogy visszafoglalták volna a nagyvállalatok a város nyugati felét. Számunkra a vibráló Berlin jelenti a lehetőséget az újrakezdésre (sajnos nem hozhatjuk át karakterünket az alapjátékból, mivelhogy párhuzamosan zajlanak a két kampány történései). Sokat megélt runnerként viszonylag könnyen munkához és pénzhez jutnánk, ám kapóra jön, hogy régi ismerősünk, Monika Schäfer épp bővítené csapatát. El is érkezik tehát hosszú évek óta első közös bevetésünk napja (amit még megelőző a kasztot helyettesítő archetípus kiválasztása és a karmapontok felhasználása), hogy aztán a gyerekjátéknak induló feladat tragédiába torkolljék. Monika életét veszti, ezért minket neveznek ki – nem éppen egyhangúlag – a csapat élére. Innentől érezhetően nagyobb szabadságot ad a játék, még ha nem is engedi el teljesen

a kezünket. Kizárólag rajtunk áll, hogy mihez kezdünk a csapattal, mennyire hagyjuk szívünkhez nőni a punkrockerből lett sármánt, az első generációs huzalozás révén szinte terminátornak kinéző utcaiszamuráj-lánykát, a jó kedélyű deckert vagy személyes kedvencemet, a katonaviselt troll mesterlövészt. Ezek a lányok és fiúk egytől egyig karakteresek, összetett személyiséggel rendelkeznek, és ha ügyesen keverjük a lapokat, akkor a későbbiekben barátként tekintenek ránk, de legalábbis elkezdnek tisztelni. Fel lehet ugyan fogadni helyettük némi pénzért cserébe egyszerű zsoldosokat is az alapjáték mintájára, de nem hiszem, hogy túl sokan élnének majd ezzel a lehetőséggel. Úgyis másra kell majd a pénz, például információra. Elvégre ki kell derítenünk, hogy ki áll néhai társnőnk halála mögött, és hogy tényleg életben lehet-e még a rettegett sárkány, Feuerschwinge. Érdemes belevágni, mert az utóbbi évek egyik legjobb sztoriját hozták össze a srácok.

A SZABADSÁG ILLÚZIÓJA

Csapatunk a Kreuzbasar nevű városrészben rendezi be székhelyét egy import-árúkereskedésben, amely a Reine Neugier (Pusztá Kíváncsiság) cégtáblával igyekszik felkelteni az arra járók figyelmét. Innen ugrik át a közeli boltokba fegyverért, va-



Nem kell, hogy mindig a fegyverek beszéljenek helyettünk

Gondoltak a különleges ízlésű vendégekre is

Íme, a Kreuzbasar

rázslatokért, egy jófajta török kávéért (nem azért a szójaból készült vacakért), és természetesen ez lesz küldetéseink kiindulópontja is. Tetszőleges sorrendben fogadhatjuk el a rokonszenves ajánlatokat (akad köztük kínzásra váró fogoly likvidálása és beszivárgás egy pro-humán szervezetbe), amelyek helyszínre a metrót használva jutunk el. Tartsátok észben, hogy ezek egyszeri látogatások, bármennyire is tetszik például a Kesselhaus elf táncosnője, nem tudok visszatérni a run végzetével. Jellemző módon a runok (missziók) során opcionális feladatokkal is szembe-sülhetünk. Érdemes rájuk szánni az időt, mert értékes karmapontokat kapunk jutalmul. Ne mulasszuk el alaposan felderíteni környezetünket, mert sosem lehet tudni, hol lapul néhány kósza nyuen (az egyetlen hivatalos fizetőeszköz).

WUNDERWAFFE

Mivel a szerepjátékokban jellemzően nagydu-más, az erőszakos megoldás helyett békésebb megoldást kereső karaktereket szoktam indítani, roppant mód értékeltem, hogy a fejlesztők ezúttal nagyobb teret engedtek egyebek mellett az etikett, a társas érintkezés különféle formái (utcai, bandák közti, céges stb.) számára. Már csak azért is komoly jelentőséggel bír ez a tervezői döntés, mert sok esetben elkerülhető a tűzharc, amiért egyébként sem kapunk egy árva karmapontot sem, valamint

továbbra sem foszthatjuk ki a holttesteket. Persze ettől még nyugodtan rántsunk pisztolyt, ha kedvünk tartja, hiszen kellően szórakoztatóak a *Shadowrun* akciópontos körökre osztott összecsapásai, amelyekben immáron sokkolóval, gránátvetővel vagy épenséggel mesterlövész-puskával felfegyverkezve tehetünk pontot egy-egy vitás ügy végére. Mégsem ezek változtatják meg alapvetően a játékélményt, hanem a szabad mentés lehetősége. Míg ugyanis az alapjáték megjelenésekor nem menthettünk harc közben, most ezt bárhol és bármikor megtehetjük. Természetesen a körökre osztott játékok csodafegyvere, a save spam (addig ismétljük a mentett állás visszatöltését, míg nekünk tetsző eredményt nem kapunk) sem maradhatott ki, éljete-tek vele, ha szükséges.

HIBA A MÁTRIXBAN

A *Shadowrun Returns*-nél minden tekintetben jobb a *Dragonfall*. Hogy akkor mégis miért nem tükrözi ezt látványosabban a cikk végén olvasható számszerűsített értékelés? A válasz pofonegyszerű: bugos. Már az első negyedórában sikerült beleszaladnom egy olyan hibába, aminek láttán csak fogtam a fejemet. Történt ugyanis, hogy nem történt semmi, helyesebben nem következett be az az esemény, amit a forgatókönyv előírt. Ahelyett, hogy beszédbe elegyedett volna velem egy NPC, csak rohanguált össze-vissza, fittyet hányva környe-

SOSE KEZDJ SÁRKÁNYALI

A mágia és a mitikus teremtmények 2011-es visszatértét követően legismertebbjét Lofwyr, a Saeder-Krupp iparvállalat vezető aranyáskárny tettei és machinációi ihlették. A rendszerint emberi alakban mutakozó ravasz ösfenevad működési területéhez tartozik Németország is, tehát ne lepődjünk meg azon, ha összefutnánk vele Berlinben.

zetére és a szkriptre. Persze segített a mentett állás visszatöltése, ahogy minden más esetben is, de engedtessek meg, hogy elégedetlenségemet fejezzem ki emiatt a trehányág miatt. Biztos vagyok benne, hogy néhány patch rendbeteszi a játék ezen részét, hiszen a fejlesztők eddig sem arról voltak híresek, hogy ne hallgatták volna meg a vásárlók panaszait. Találkoztam olyan véleményekkel is, melyek szerint jobb lett volna külön kiadni a kiegészítőt, és nem függővé tenni az alapjátéktól, csakhogy nekem az is tetszett, és úgy vélem, a kettő együtt olyan ütőképes csomagot alkot, ami bőven rászolgált a megközelítőleg hétezer forintos árcédulára.

Chavalier

HARDVER

1,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB GPU, DirectX 9.0, 2 GB HDD

- + példás írói munka
- + a legjobb Shadowrun-élmény
- + végre lehet szabadon menteni
- továbbra sincs multiplayer
- még mindig nem foszthatjuk ki a holttesteket
- bugos

CHAVALIER

A fantasztikus új kampány miatt az összes hibáját el tudjuk nézni.

84

TERMÉSZETESEN A KÖRÖKRE OSZTOTT JÁTÉKOK CSODAFEGYVERE, A SAVE SPAM SEM MARADHATOTT KI, ÉLJETEK VELE, HA SZÜKSÉGES

BERLIN BY NIGHT

A 2062-ben mintegy 4,2 millió embernek, törpének, elfnek, orknak, trollnak és más egyéb teremtménynek otthon adó Berlin 1990 és 2023 között volt a Német Szövetségi Köztársaság fővárosa, ahonnan a szövetségi kormányzat és a parlament Hannoverbe tette át székhelyét a megfélemlítő zavarások hatására. Tizenhat évvel később anarchisták kerültek hatalomra, és sokáig meg tudták őrizni az irányítást a folyamatos belső villongások ellenére is, mígnem 2055-ben a német kormány utasítására vállalati zsoldosok egyesített ereje több hétnyi harc után a város keleti felébe szorította vissza a megmaradt anarchistákat, majd fállal zárta körül őket. Az ellenségeskedésnek egy 2060-ban megkötött fegyverszünet vetett véget, ami legitímálta az egykori főváros feldarabolását. Míg keleten az erősen őrzött falak mögött megmaradhattak az anarchisták, addig a nyugati városrészt szektorokra osztva uralja egy-egy vállalat.





Ellie életében először van teljesen magára utalva...



...de megoldja



Amiért érdemes küzdeni

THE LAST OF US: LEFT BEHIND

INFO

Kiadó **Sony**
 Fejlesztő **Naughty Dog**
 Platform **PlayStation 3**
Röviden Két órányi játék, amikor újra visszatérhetsz a The Last of Us keserű világába, és valóban megismerheted Ellie-t. **PEGI 18+**

SZÁMOMRA A THE LAST OF US 2013 - HA NEM AZ EGÉSZ ÉLETEM - LEGSZEBB JÁTÉKÉLMÉNYE VOLT. KISEBB HIBÁI ELLENÉRE TÖKÉLETESEN DEMONSTRÁLTA MINDAZT, AMIÉRT ZSENGE IFJÚKOROMBAN BELESZERETTEM EBBE A VILÁGBA. Joel és Ellie története a maga befejezetlenségében volt tökéletes; hagyott teret a játékos saját gondolatainak, és úgy lepett meg a végén, hogy mindvégig logikus maradt. Nem cserélt olcsó drámát felszínés könnyecseppre, csak annyira vitt közel minket az emberi lélekhez, amennyire játék még soha. Hogy folytatsz egy ilyen történetet? Hogyan teszel ehhez úgy hozzá, hogy közben ne vegyél el belőle?

HÁTRAHAGYVA

A *Left Behind* talaló cím. Sok mindent jelenthet – hogy Riley hátrahagyta Ellie-t abban a katonaiskolában, ahol találkoztak, hogy Ellie nem hajlandó hátrahagyni Joelt, amikor megszebesül a történet utolsó szakaszában, de szerintem igazából a *Left Behind* itt azt jelenti, ahogy Ellie a gyerekkorát hagyja hátra. A *The Last of Us*-ban már egy 14 éves felnőttel találkoztunk, akit az apokaliptikus formált túlélővé, de az előzményekről csak annyit tudtunk, amennyit

Joel és Ellie beszélgetéseiből ki tudtunk hámozni. Egy alkalommal Ellie elmondja, hogyan harapták meg. Akkor beszél először és utoljára Riley-ről, a legjobb barátjáról, akivel egyszerre fertőződtek meg, és ahelyett, hogy a könnyű kiutat választották volna, úgy döntöttek, hogy „kivárik, színpadiasan együtt vesznek el az eszüket”. Ez az a barátság, amiről a *Left Behind* szól, és bár tudjuk, hogy mi lesz a vége, mégis képesek vagyunk meglepődni.

UGYE MI JÓ BARÁTOK VAGYUNK?

A *Left Behind*-ben két szálon fut a cselekmény. Az elsőben Ellie-t és Riley-t az utolsó együtt töltött napjukon kísérjük el, a másodikban pedig a *The Last of Us* egy kimaradt jelenetét játszhatjuk végig, amikor a „Tél” című fejezet elején Joel megsérül. Azt mondtam, kimaradt, de kötve hiszem, hogy a Naughty Dog kivágta volna, mondván, hogy „jó lesz ez majd a DLC-be”. Nem, ezek a srácok nem ilyenek, és a *Left Behind* két párhuzamosan futó eseményszála olyan tökéletesen kapcsolódik egymáshoz, hogy nehéz elképzelni, eredetileg ne ez lett volna a terv. Mindkét történet egy-egy plázában játszódik, de míg az egyikben Ellie gyerekkorának utolsó napját tölti, úgy a másik felnőtté válása első napjának színhelye.

A Naughty Dog tökéletes érzékkel váltogat a két esemény között, meg-megtörve a két lány egy napba zsúfolt barátságának idilljét azzal a túlélésért folytatott, elkeseredett küzdelemmel, ami végigkísért minket az alapjátékban.

AZ APOKALIPSZIS GYERMEKEI

Riley bármilyen magyarázat nélkül egyszer csak eltűnik Ellie életéből, majd másfél hónappal később mint a fiatal Firefly bukkann fel újra. A viszontlátás nem teljesen felhőtlen, és a cselekmény közben is érezhető, hogy Ellie neheztel barátjára, amiért egy szó nélkül szakadt ki az életéből, de ezt a feszültséget szép lassan, következetesen oldják fel a készítőik. Az előzményben – ahogy az alapjátékban is – az apokaliptikus inkább csak egy díszlet, melynek kontrasztja még szebbé és különlegesebbé teszi a két lány kapcsolatát. A *Left Behind* e része majdnem teljesen erőszakmentes, Ellie és Riley utolsó együtt töltött napját mutatja be, ahogy kiszöknek egy közeli plázába, hogy visszalopjanak valamit a gyerekkorukból. Vízipisztolyokkal kergetőznek, körhíntáznak, mókás fényképeket csinálnak, vicceket olvasnak egymásnak, csupa olyan dologgal töltik a napot, amit két átlagos tizenéveser a mi világunkban naponta meg-

” MINDKÉT TÖRTÉNET EGY-EGY PLÁZÁBAN JÁTSZÓDIK, DE MÍG AZ EGYIKBEN ELLIE GYERMEKKORÁNAK UTOLSÓ NAPJÁT TÖLTJI, ÚGY A MÁSIK FELNÖTTÉ VÁLÁSA ELSŐ NAPJÁNAK SZÍNHELYE



Ahogy a *The Last of Us*, úgy a *Left Behind* is az emberi kapcsolatokról szól



HA TE MONDOD

Neil Druckmann kreatív igazgató/író, Naughty Dog: „Még van egy történetem Ellie édesanyjáról egy animációs rövidfilmhez, de végül nem csináltuk meg.”



THE LAST OF US: AMERICAN DREAMS

A *Left Behind* nagyon erősen merít a *The Last of Us* világában játszódó képregényből. Ez Neil Druckmann és Faith Erin Hicks munkája, ami egy kicsit részletesebben mutatja be Ellie és Riley történetét. Digitális formában megvásárolható a Dark Horse honlapján (darkhorse.com); a *The Last of Us* rajongóinak kötelező darab.

tesz, de nem értékelt eléggé. Mindezekben interaktív metajátékokon keresztül mi is részt veszünk, de a *Left Behind* ebben a részben nem fél kevesebb lenni, és csak a karakterfejlődésre koncentrálnak.

MENTS D MEG JOELT

A *The Last of Us*ban megszokott játékmecanizmusokon nem sokat változtatott a Naughty Dog. Egy hótakaró borította plázában vagyunk, és egyetlen feladatunk, hogy kötszert és gyógyszert keressünk, megmenetendő Joel életét, aki eszméletlenül fekszik az egyik üzletben. A *Left Behind* ezekben a részekben nem olyan erős, nem sokban különbözik az alapjátéktól, pusztán területről területre törünk előre, ahol embereket és fertőzötteket kell megölnünk. Kis újtás az egészben, hogy néha mindkét csoport egyszerre van jelen, ami egy új taktikai csavart ad a játékmenethez. A figyelemelterelésre használt üveget vagy téglát az emberek irányába dobva rájuk uszíthatjuk a gombafejeket, ezzel megkönnyítve az előrehaladást. A *Left Behind* agresszív része nem igényel sok gondolkodást, sajnos minden alkalommal egyértelmű, hogy mit szeretne a játék, ráadásul van, amikor kötelező jelleggel kiirtja velünk a terület összes ellenségét. Normál nehézségi szinten is szűkmarkúan mérik

a készletet, de aki igazi kihívást keres, annak érdemes a *Survivorr*al is megpróbálkoznia, így könnyedén kihúzható a játékidő akár három-négy órára.

AZ UTOLSÓK KÖZÖTT AZ ELSŐ

Mihez ragaszkodsz egy ilyen világban? Mi az, amiért továbbmész, amikor annyival egyszerűbb lenne feladni? Magadért? Azért az életért, ami csak a szó legszigorúbb értelmében az? Amikor Joel elvesztette kislányát a *The Last of Us* elején, pusztán a túlélésért küzdött, de végig érezhető volt, hogy ez számára kevés, és csak ideig-óráig elég motiváció. Ellie-ben találta meg azt, amiért valóban érdemes küzdeni. Ezért nem bírta elengedni. Amikor Ellie elmondta neki Riley történetét, ezt válaszolta: „Nem a te hibád. Én is sokat küzdöttem a túléléssel. És te... nem számít, hogy mi az, de mindig találsz valamit, amiért érdemes küzdeni.” Riley nagyon hasonló dolgokat mond Ellinek a *Left Behind*ben. A kislány életének két legmeghatározóbb alakja ugyanazzal a szentimentális gondolattal közelít a világvégéhez, mindketten görcsösen ragaszkodnak a lányhoz, mert csak benne látják a túlélést.

A *Left Behind* játékmecanikailag nem sokat újít az alapjátékon, egy-két QTE más-hogy működik, és talán egy kicsit nehezebb.

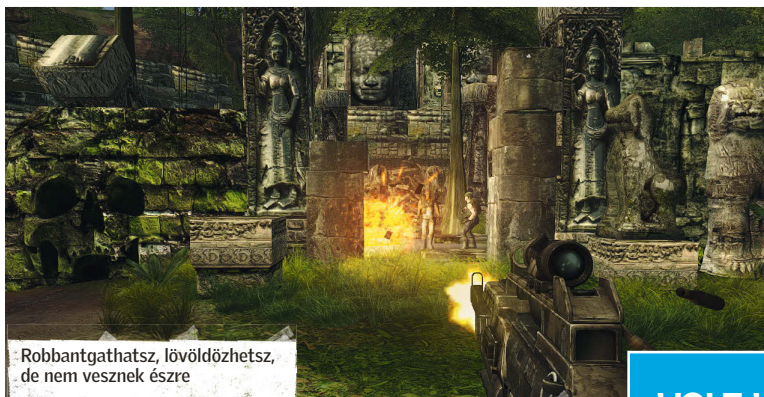
A Naughty Dog arra épít, amiben a legerősebb. A karakterek kidolgozottsága és fejlődése tette a *The Last of Us* példátlanúvá a játékok között, és ezt a *Left Behind* még erősebben hozza, köszönhetően Yaani King és Ashley Johnson zsenialitásának. Ellie és Riley története szívzaggató és hihető, és bár sajnos nagyon rövid, de mégis sok szempontból több, mint amennyivel sok játék egész kampánya büszkélkedhet. Méltó kiegészítése a *The Last of Us*nak.

deav

- + az egész történet
- + az apróságokra történő elképesztő odafigyelés
- + színészi játék
- túl rövid
- az akciók részek túlzottan egysíkú megközelíthetősége

DAEV
Egy tökéletes DLC egy tökéletes játékhoz, ami megint csak a szívünk legmélyéig hatolt.

93



Robbantgathatsz, lövöldözhetsz, de nem vesznek észre

Volt idő, hogy ezt is fotorealistikusnak gondoltuk



Mesterlövészpuska van, jól látható célpontok alig

VOLT KONZOLOS VÁLTOZAT, MEG NEM IS

A Far Cry első része ugyan nem jelent meg konzolokra, de volt egy lebutított, lineárisabbra módosított sztorijú, viszont többjátékos módokat is tartalmazó kiadás, a Far Cry Instincts, ami később kapott egy Evolution nevű kiegészítőt, illetve Vengeance alcímmel Wii-re is átportolták, sőt, Paradise Lost néven fénypisztolyos rail-shooterként is játszhattuk.



Távol a jőtől

FAR CRY CLASSIC

MEGMOSOLYOGTATÓ VISZAGONDOLNI AZOKRA AZ IDŐKRE, AMIKOR MÉG AZT HITTÜK, HOGY A FAR CRY-NAK FOTOREALISZTIKUS GRAFIKÁJA VAN.

Emlékszem, egy napon az egyik haverom sulit után izgatottan mutatta egy magazin (talán a GameStar, talán...) lemez mellékletén a Far Cry videóját: nyálcsorgatva bámultuk a CRT-monitort, felpörögtünk, hogy ez igen, ez gyönyörű, és milyen szép a tenger, és nézd azt a pálmát, és hú de király is lesz, jaj, mikor jelenik már meg? Aztán megjelent, kicsodálkoztuk magunkat, és a sztoriban lévő eszméletlen csavarhoz érve félre is tettük a játékot. *Wolfenstein*, *Doomon*, *Soldier of Fortune*-on (leszakadó végtagok!) edződött kisiskolásként már akkor éreztük, hogy a Far Cry akármenyire is szép, még a korabeli sztenderdek szerint sem lehetett rá azt mondani, hogy hibátlan, ellenkezőleg. A járműveket nehéz volt irányítani, az ellenfelek meg állandóan a bokorból tüzeltek, vagy azt sem vették észre, ha tőlük egy méterre csárdásoztunk. Vagy észrevették, csak nem lőtték. Nem csak nekem jelentett szakadást a történet fordulata: sokan mondták azt ekkor, hogy köszönjük, ennyi elég is volt ebből.

ÚJRA-ÚJRAKIADÁS

Most, tíz évvel később már tudjuk, hogy a Crytek még mindig a látvánnyal próbálja eladni játékait (ami a *Crysis*-nél még csak csak működött, de a *Ryse: Son of Rome*-nál már nem jött be igazán), a Far Cry so-



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft**
 Platform **Xbox 360, PlayStation 3**
 Röviden A Ubisoft egy csomagba pakolta az összes eddig megjelent Far Cry játékot, és ezzel egy időben kiadta az első rész felújított változatát. **PEGI 16+**

rozat pedig a Ubisoft kezében a harmadik résszel valami olyanná vált, amilyenek eredetileg is lennie kellett volna. Nyílt titok, hogy a kiadó már dolgozik a folytatáson, de még mielőtt odaérnénk, hogy felfrissítse emlékezetünket, kiadta a *The Wild Expedition* nevű csomagot, ami az első rész némileg felturbózott változatától egészen a *Far Cry 3: Blood Dragon*ig mindent tartalmaz, és mivel az első rész most debütál előző generációs konzolokon (ha nem számítjuk az Xbox 360-as, némileg lebutított *Instincts* kiadást), akinek csak az hiányzik a gyűjteményéből, az különálló címként digitálisan is megvásárolhatja.

KLASSZIKUS, NEM HD

Azért elemeztem ilyen részletesen a klasszikust, mert a *Far Cry Classic* nem a mostanában divatos hádésítási hullámon halad, hanem tényleg szinte egy az egyben maga az eredeti. Valamivel feljebb húzták a grafikát, de ez igazából csak a fegyvereken látszik, az ellenfelek mozgása és viselkedése nevésképpen óvatív. Persze nem várjuk el egy... HD kiadástól (oké, hogy hivatalosan nem az, ugyanazokat a jellemzőket hozza magán), hogy teljesen új motor fusson alatta, de azok, akik nem nosztalgiázni akarnak, hanem pótolni az elmaradást, nem fognak jól szórakozni. Továbbra is fájó pont, hogy míg az elején a hangulatos lopakodós elemekkel csábítanak, fél-egy óra játék után a sziget minden zsoldosa ránk vadászik, és a leglehetetlenebb helyekről kerülnek elő. Viselkedésük szintén nevésképpen, simán kilőttem egy katona mellől a beszél-

getőtársát anélkül, hogy az életben maradt fickó bárhogyan is reagált volna – ahhoz közelebb kellett mennem. Egy akciójátékban hadd ne kelljen már csörgőspikát húzva, két serpenyőt csattogtatva jelezni, hogy hé, srácok, megjöttem, elkezdhetnék a tűzpárbajt, ha ráértek. Először viccesnek találtam, amikor a játék a töltőképernyő alatt figyelmeztetett, hogy az életem nem töltődik újra, de ezt összekombinálva a nehézkes irányítással (van auto-aim, de a célkereszt csak ráugrik az ellenfélre, nem marad rajta) már teljesen elszállt az élvezet. A *Far Cry Classic*kal az a legnagyobb baj, hogy ugyan próbálták korszerűsíteni, elődje hibáit nem javították ki. Lehet, hogy tíz éve még elsiklottunk egy ilyen dolgon, de most már nem tudjuk megbocsájtani. Külön nem érdemes megvenni, viszont aki amúgy is beszerzi a *The Wild Expedition*et, legalább egyszer próbálja ki.

Paca

- + egy kis nosztalgia senkit sem öl meg
- + siklóernyőzni mindig jó
- + teljes játékhoz képest olcsó
- nehézkes irányítás
- korszerűtlen mechanizmusok
- buta MI

PACA
 Régen legalább szépek tartottuk, ha jónak nem is feltétlenül.

55

KÖZÉP-KELET EURÓPA
LEGNAGYOBB
GAMER RENDEZVÉNYE

2014
04.26

SYMA CSARNOK

NAGYOBB HELYSZÍN

TÖBB JÁTÉK

TÖBB AKCIÓ

TÖBB PROGRAM

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

DRAGON AGE: INQUISITION

INFAMOUS: SECOND SON

DARK SOULS II

TITANFALL

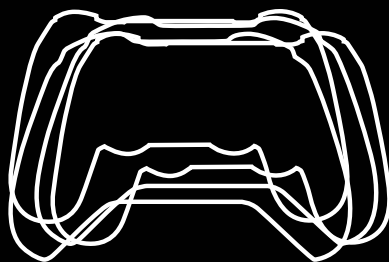
DIABLO III REAPER OF SOULS

THE ELDER SCROLLS ONLINE

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

FABLE ANNIVERSARY

THIEF



PLAY IT
SHOW

www.playit.hu

Világmegmentő szimfonikusok

TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES



INFO

Kiadó **Namco Bandai**
 Fejlesztő **Namco Bandai**
 Platform **PS3**
Röviden Az egyik legjobb Tales játék megérkezett PS3-ra is, természetesen HD köntösben.
PEGI 12+

TÍZÉVES LETT A NAMCO BANDAI SIKERSOROZATÁNAK EGYIK LEGJELESEBB TAGJA, FEL IS ÖLTÖZTETTÉK ÜNNEPLÓRUHÁBA.

A Tales sorozatot nagyjából minden RPG-rajongónak illik ismernie, de ha esetleg bemutatásra szorul – mert valami ifjú titán érdeklődik egy jófajta játék után –, nem is találhatnánk érdekesebb képviselőjét a sorozatnak a *Tales of Symphonia*nál. E klasszikus még GameCube-on látta meg a napvilágot, viszont a mai napig az egyik legnépszerűbb Tales cím, nem is véletlenül. A játékmenet simán kiállja az idő próbáját, főhőse – Lloyd – az egyik legerősebb Tales karakter, sztorija pedig pontosan olyan jó, mint ahogy az a mára már legendássá vált sorozattól elvárható. Az egyetlen probléma, hogy manapság elég nehéz a GameCube beszerzése, ráadásul a 120-150 centis full HD-tévéken sem az igazi az élmény a mára már igencsak megkopott látványvilág miatt. Duplán szerencsénk van azonban, mivel a jelenleg dúló „mindent kiadunk újra HD-ben” hullám elérte a Tales sorozatot, ráadásul a Namco szerint megéri elhozni ezt a tuningverziót Európába is, ami eddig nem volt annyira jellemző. Az már csak hab a tortán, hogy a renovált játék mellé mindjárt megkapjuk annak második részét is, a *Dawn of a New World*-öt. Ez már nem aratott akkora sikert, mint a *Symphonia*, de attól még ízig-vérig Tales játék, csak egy kicsit mintha kifulladtak

volna a készítők a folytatásra. Vágjunk is bele a nagy kalandba, hiszen kellő kitarással kétszer is megmenthetjük a világot, miközben számtalan szörnyeteget lepofozunk, és összegyűjtjük a világ összes valamirevaló fegyverét.

A HŐSÖKNEK NEM KELLENEK TERVEK

A sztori most is a megszokott világmegmentős műsorszám, ám ez ne riasszon el senkit, mert aki már játszott Tales játékkal, az tudja: itt sosem egyszerű semmi; ami elsőre szimpla problémának tűnik, tutira valami furmányos megoldást igényel majd a végén. A szereplők is nagyon színes egyének, mind saját célokkal, indokokkal állnak utunkba, esetleg segítenek minket. A legádázabb rosszfiúról is kiderülhet, hogy csak a körülmények áldozata, és már szinte sajnáljuk, mikor le kell vágunk. A Tales játékoktól megszokott módon főhősünk most is egy egyszerű járke-lőből nővi ki magát a világ megmentőjévé. Ez sokadjára már unalmas lehet, de egyrészt ugye a *Symphonia* az egyik első Tales játék volt, másrészt ne feledjük el, hogy Japánban az ilyesmi kortalan népszerűségnek örvend, hiszen a társadalmi kasztrendszer még a mai napig igen áthághatatlan akadályokat tud görgetni az egyszeri halandó elé, kell hát a biztatás, hogy sok munkával, kitartással, önfeláldozással bármire képesek lehetünk (pedig nem, de mindegy).

Lloyd nevezetű hősünk igazi csintalan csikó, aki csak azért jár iskolába, mert muszáj. A tanulás nem nagyon megy neki, viszont megtanult állva aludni a tanórák alatt. Sebjaj, majd agyra gyúrjuk őkelmét. A falusi idill azonban hamarosan véget ér, Lloyd pedig legjobb barátjával karöltve hosszú útra indul, hogy a Kiválasztottat győzelemre segítse. *Symphonia* nagy bajban van, de nem akarok túl sokat mesélni a sztoriról, főleg mivel igazából két játékról is szó van, legyen elég talán annyi, hogy míg a *Symphonia* során az egyik legaranyosabb partit lesz szerencsénk győzelemre vezetni, addig a *Dawn of a New World* főhősei nemcsak azért kevésbé népszerűek, mert ilyenre alkották őket a Namco programozói, hanem mert történetük sem annyira szívhez szólóan bájos, mint a nagy elődé.

Annyit azért nem árt tudni, hogy a *Symphonia* még nem az a fajta RPG, ahol azonnal kis pötty jelöli a következő leverendő gonoszt, itt bizony beszélgetni kell, sőt odafigyelni minden apró információmorzsára, mert könnyen elakadhatunk, vagy olyan helyekre tévedhetünk, ahová még nem kéne. A világ ugyanis nagyrészt nyitott, ám az ellenfelek nem igazodnak szintünkhöz, úgyhogy nagyon hamar behorpasztják orcánkat, ha betesszük a lábunkat olyan szintekre, ahol még kisfiúk vagyunk. Tessék nézegetni a szinten a sorozatra jellemző skiteket is bőszén, nem egyszer ezekből de-



rül ki, merre is kéne továbbhaladunk, kivel kellene beszélünk.

HA NEM MEGY ÉSSZEL

Mivel főhősünk ugyebár nem egy észkom-báj, utunk során bizony nem egyszer nézeteltérésbe keveredünk. Ellenfeleink lehetnek a mezők vadabb lényei, a ránk vadászó félelfkatonák és természetesen a rettenesen gonosz főellenfelek, akik mindig a háttérből mozgatják a szálakat, és pofánveretésük esetén is legtöbbször csak elszaladnak sumákolni még egy kicsit, hogy aztán újfent nekünk essenek. A Tales sorozat mindig is nagyszerű harcrendszereket mutatott be az évek során, így most érdekes egy kicsit visszatekinteni, honnan is indult valaha az egész. Mondjuk az mindjárt ki is derül, hogy olyan rettentően nem változott a rendszer a tízennel év alatt. Most is tudunk sima fizikai támadásokkal operálni, és természetesen a mágia sem hiányozhat.

Rengeteg ütéstől álló kombókat használunk harc közben, és különféle speckókat, amik itt még nem Arte névre hallgatnak, hanem a Tech menüpont alatt konfigurálhatók kedvűnkre. A mostani Tales játékokkal szemben azonban a *Symphonia* egészen nehéz. A „blokk” gombot például nem árt serényen használni, ellenkező esetben nagyon hamar kiterülünk. Aztán nem árt nézni, mit csinál a többi résztvevő, mert az MI ugyan egészen jól végzi a dolgát, de néha bizony segítségre szorul. Gyógyító mágusunkat például másodpercek alatt lepofozza egy közelharcra szakosodott ellenfél, ilyenkor nem árt odasza-

ladni segíteni neki, mert az nagyon nem jó, ha kifekszik a fél csapat, amíg mi a legrandább szörnyből ágyelőt gyártunk.

A speciális támadások közt van a unison attack, amikor is mindegyik csapatársunk odasóz egyet a mi célpontunkra, de csak akkor, ha az indító speckónk betalál. Ezt a támadást csak akkor tudjuk használni, ha feltöltjük a hozzá tartozó csíkot, így nem árt vészhelyzetekre, esetleg bossharcokra tartogatni. Szintén ismerős lehet az elementáris támadások sokasága. Itt is akadnak szörnyek, amelyek különösen utálják például a vizet. Ne habozzunk kihasználni a gyengeségeket, mert mint mondtam, a *Symphonia* nem gyerekjáték, könnyen fülbe haraphatunk.

MAJD NEM HD MAJD NEM ANGOLUL

A végére marad egy kis siránkozás, mert hát anélkül ugye nem lehet manapság már megenni. A nagy HD remake-mizéria közepete megjelent játékok közül a *Symphonia* sajnos csak közepesen teljesít. A grafika nem tagadhatja korát, bármennyire is igyekeztek a Namco emberei. A kézzel rajzolt hátterek még most is gyönyörűek, a karaktereket is át-rajzolták nagyrészt, de például az arcuk mint ha a régi lenne, ami néhol igencsak ijesztő. A szabadon bejárható nagyterkép is rettentően randa lett/maradt, és csak erősíti a kontrasztot, ahogy a szépre tuningolt Loyd a három poligonból álló erdőben a fekete ugárázó pacákat kergeti. A *Dawn of a New World* ebből a szempontból egy kicsit jobb, de igazából itt is dolgozhattak volna még egy kicsit a grafikusok. A *Tales of Graces*

esetében például egész jól megoldották a dolgot.

Aztán ott a szinkron is, ami katasztrofálisra sikeredett. Olyan, mintha valami lelkes csávó vette volna fel a szövegeket az utcán járva egy diktafonnal. Szerencsére azonban választható a japán csacsogás – mindenkinek javaslom használatát, mert például a skitek angolul meg sem szólalnak. Zeneileg semmi gond a játékkal, néhány igazán fülbemászó dallam kísér utunkon, viszont a harc közben felcsendülő melódiákat nyugodtan mellőzhettek volna. Összességében azonban azt kell mondanom, hogy a *Symphonia Chronicles* megéri azt a kevéske pénzt, amit elkérnek érte, hiszen két nagyszerű játékkal játszhatunk csaknem a mai igényeknek megfelelő köntösben.

Gulius

SZERELD MAGAD

A Xilliből ugyan ki-maradt, de a *Symphonia*ban még van craftolás is. Ne adogassuk el hát régi fegyvereinket, mert ki tudja, mikor püfölnünk ki valami csodájó alkatrészt egy kőszá sündisznóból, miáltal ismét kedvenc kardunkkal tudunk a legnagyobbat ütni. Ez a műsorszám ráadásul ingyenes is.

- + két játékot kapunk nem egészen egy árért
- + ász karakterek
- + igazi Tales hangulat
- nem annyira HD
- szinkron

GULIUS

Jó, jó, de most kérjük a Vesperiát is Európába.

78



HA TE MONDOD

Hideo Baba producer, Namco: „Nagyon szeretnénk eljuttatni Európába a Tales of Destinyt is, mert az az egyik legjobb Tales cím.”

HD-teszten retroarc... botox ftw!



Majomparádé újratöltve

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

ENNYIT RÉG KÁROMKODTAM MÁR – PEDIG A TITANFALL BÉTA IS HOZOTT NÉHÁNY IZGATOTT PILLANATOT AZ ÉLETEMBE.

A Nintendo játékaival persze a legtöbben nem az ilyesmit kapcsolják össze, pedig a japán cég alkotásai, hiába a színes-vidám körítés, általában próbára teszik az embert. Hogy ne menjünk túl messzire, az ősi *Donkey Kong* széria szinte minden tagja képes volt a pulzus megemelésére: az eredeti játékgép pár elhibázott ugrás után rögvest újabb aprópénzt nyelt el, a SNES-en megjelent trilógia sem volt éppenséggel az a megbocsátó fajta, de még a *Donkey Konga* dobos mellékszálban is voltak csuklót meggyőtrő zeneszámok. És persze ott volt a 2010-ben megjelent *Donkey Kong Country Returns* is, amely fantasztikus látványvilágával, parádés zenéivel és ötletes helyszíneivel pazarul újította meg a sorozatot – de a látszólag az elhanyagolt Nintendo sorozatok feltámasztására szakosodott Retro fejlesztőcsapat a nehézség terén is hű maradt a gyökerekhez. Lehet felkészülni, mert az új rész, a *Tropical Freeze* mindenre rátett még egy lapáttal – szebb, nagyobb és igen, nehezebb is, mint elődje.

UTÁNOZÁS, MAJOMSZOKÁS

A pár éve oly jól bevált recepten láthatóan nem akartak változtatni a fejlesztők: játékmenet terén első pillantásra alig-alig akad eltérés a Wii-re megjelent epizóddhoz képest. Persze minden jobban néz ki, igen, végre eltüntették a kontrollerrángatást mint irányítási metódust, de az újítások túlnyomó része a valóságban inkább visszanyúlás a SNES-es trilógiához. Ez némelyeknek akár panaszkodásnak is tűnhet, de erről szó sincs; hiába tűnhetne papíron kiegészítőnek, egyszerű pályacsomagnak a *Tropical Freeze*, a gyakorlatban hamar rájövünk, hogy ez egy teljes értékű játék. A szokásosan blőd háttérstori – amely ezúttal egy nagyszerű renderveideóban kerül prezenta-

lásra – szerint Donkey és csapata épp szülinapot ünnepelnek, amikor a tenger másik oldaláról nagy hajókkal megérkezik a vikingszerű, agresszív népség, a snomadok törzse. Pingvinek, rozmárok, baglyok, nyulak, medvék és egyéb hidegkedvelő bestiák lepik el a vidéket, egy részét a tájnak azzal lendülettel le is fagyaszta. Különösebb biztatás nem kell otthonukat elveszített hőseinknek: sok ugrálás, csapkodás (és a játékos részéről: káromkodás) árán vissza kell vágnunk a tundrai népségnek.

Az epikus küldetés tehát a régi formában zajlik: hiába a látványos pályák, a játékmenet folyamatosan két dimenzióba sűrítve zajlik, de ezzel megbirkózni sem mindig lesz könnyű. Megyünk előre, azaz balról jobbra a tematikus világok pályáin át, míg el nem érünk a minden szigetet lezáró főellenfélig. Ha öt sikerül legyőzni, akkor jöhet a következő világ, és így tovább, míg el nem érünk szinte felismerhetlenségig behavazott otthonunkhoz, ahol a vég-ső leszámolás vár ránk. Donkey eszköztárából a legfontosabb most is az ugrás és a föld ütögetése – bár ez utóbbinál igen sokszor hatékonyabb az ellenfelek eltakarításában a feje ugrás ősi taktikája. A pályák az ellenfeleken túl telis-tele vannak csapdákkal, izgó-mozgó, láng-ra kapó, düledező vagy épp porrá omló platformokkal, indákkal, rugókkal és szakadékokkal, szabadon felderíthető tavakkal vagy épp meglovagolható csillékkal, hordóból eszkábált rakétákkal. No és persze hihetetlen mennyisé-



INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Retro Studios**
Platform **Wii U**
Röviden A Nintendo 1981-es sikerjátékának legújabb folytatása néhány felbőszített gorillával, viking ellenfelekkel és kontrollerzúzó nehézségi szinttel.
PEGI 3+

gű összegyűjthető holmival. A klasszikus K-O-N-G betűkön, életet jelentő lifikon és puzzle-darabokon túl főleg banánt (minden századik egy jutaloméletemel) és aranypénzt (a boltban verhetjük el) lehet zsákmányolni, de titkos járatok mélyén egyaránt akadnak nagyobb kincsek, sőt rejtett pályák is bőven.

TÁRSAS LÉNYEK

Az nem meglepő egy Donkey Kong-játékban, hogy jelölt hordók széttörésével kaphatunk a nyakunkba egy társat, de a *Tropical Freeze* három havert is ad, némiképp feldobva ezzel a szimpla ugrándozást. Az eltérő közlekedési bónuszok mellett a pajtások messze legnagyobb előnye, hogy extra irháként működnek: ha valaki ül a hátunkon, kettő helyett négy életpontunk lesz, ami ugye megduplázza túlélési esélyeinket. A megidézhető haverok közül Diddy ismerős lesz az előző részzel megküzdőknek, ő most is megbízható fa-jetpackjét hozta el, amivel az ugrások lebegéssé nyújthatók. Dixie, a csak copfjában szőke gorillalány inkább az ugrások magasságát növeli hajának lóbálásával, sok pályán, sok helyzetben ez hasznosabb lesz. És végül Cranky, a szakállas öreg is megtalálható a játékban (neki ez az első szereplése irányítható karakterként), ő a



A rakétán lovaglás pályák talán a legnehezebbek a játékban



Az ilyen és ehhez hasonló jelenetekért érdemes felkutatni a rejtett pályákat



A főellenfelek elleni küzdelmekben még kevésbé ajánlott a kooperatív mód, mint a szimpla pályákon



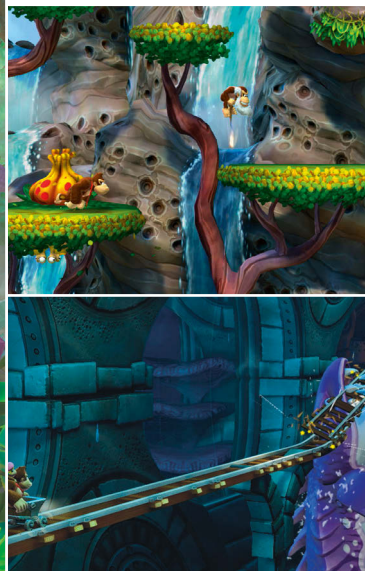
A tűzgolyót szóró vaddisznó támadásait szerencsére könnyű kicselezni



Hűsevő növények, lángoló süpök – és még csak az első világban vagyunk



A rugalmas zselékkel teli pálya talán az egész játék legszórakoztatóbb helyszíne



HA TE MONDOD

Cranky Kong a Nintendo hivatalos Twitterén: „Elég idős vagyok ahhoz, hogy emlékezek azokra az időkre, amikor egy platformjátékban a szakadékba zuhanás nem unfair [design] volt, hanem a képességek hiányának a jele.”

botjával tud pattogni, akár tuskéken is sértetlenül átjutva.

Kis újdonság, hogy az ütések hatására megzavarodott ellenfeleket felkaphatjuk és elhajthatjuk. Ez egyrészt jó a haverjaik messziről történő kiiktatására, gyakran nélkülözhetetlen a szigetek végi főellenségek legyőzésében, de néhol titkos pályarészeket is megnyithatunk egy-egy jól sikerült hajítással. Néha tömeges mennyiségű banán vagy aranykincs lapul az ajtó mögött, máshol akár egy titkos szintet is megnyithatunk így. E rejtett pályákat amúgy mindenki ajánlott felkeresni, hisz ezek általában különlegesebbek a „szimpla” helyszíneknél. Ide vannak például száműzve azok a rendkívül látványos jelenetek, amikor az alkonyatban csak szilvetteket látunk mind magunkból, mind a pályából – e részek pazarul festenek, de a dolgunkat finoman szólva sem könnyítik meg. Noha a SNES-epizódokban nagy szerepük volt a meglovagolható pajtasok szerepéből alaposan visszavettek: csak Rambi, a jószerivel elpusztíthatatlan, házakat is ledöntő rinocérosz van jelen egy-két pályán. Squawks, a papagáj most is aktiválható „tárgy”, aki a gyűjtögetni valókat mutatja meg – ő a pályák újrajátszásánál lehet hasznos. (Első nekifutásra annak is örül az ember, ha túlél egy újabb checkpointnyi távot, nemhogy nekiállna kajtatni a kegyetlen helyekre tett bónuszok után.) Szórfős rokonunk, Funky Kong minden szigeten megtalálható boltjában csalással felérő cuccokat vásárolhatunk – lufit, ami kiment minket, ha szakadékba esnénk, egy támadástól védő pajzsot, egy bónusz életpontot és hasonlókat.

NEHÉZ A DOLGA A GORILLÁNAK

Noha manapság a trendek inkább az ellenkező irányba mutatnak, a *Tropical Freeze* min-

denképp nehezebb lett, mint elődje. Noha lufifarmolásra legfeljebb az utolsó világon leszünk rákényszerítve, nem kivételes dolog, hogy egy új veszélyekkel teli szakaszon vagy a betanulandó csillás avagy rakétás részekben akár tízszer is elpatkolunk. A főellenfeleknél ez a szám simán meg is duplázódhat, és be kell vallanom, hogy az utolsó pályákon több olyan checkpoint is akadt, amit negyvennél is több elhalálozás után tudtam csak legyőzni (bár a huszadik után már a könnyem is nehezítette a látásomat, a harmincadiknál pedig a kettéharapott kontroller szilánkjai is szúrtak). Igen sok az azonnali halált okozó akadály, de normál esetben amúgy is csak egyetlen sérülést viselünk el, a másodiknál visszahajítanak minket ismét a világ legaranyosabb, legrózsaszínűbb malaca által jelzett checkpointig. Arról semmiképpen nem beszélhetünk, hogy a játék olcsó halálokkal, rosszul dizájnolt pályákkal várja a játékosokat, de néha bizony nincs más megoldás, be kell magolni a ránk váró kihívásokat. Különösen igaz ez a hordó-rakétán lovaglós szakaszokra, amelyek összedőlő pályáikkal, hógolyózáporokkal valószínűleg idősebb szerzeteseket is képesek lennének kibevezett pályatervezőkről szóló ábrándozásba taszítani.

ORÁNG UTÁN KÖPÖNYEG

Szerencsére a dühöngésen alaposan finomított csodálatos körítés: a széria minden tagja nagyszerűen festett az adott konzolon, és most is bátran állíthatom, hogy Wii U-n nem sokan érnek a *Tropical Freeze* közelébe. A fantasztikus hátterek, a temérdek kidolgozott, szépen animáló tereptárgy csodálatos játszóteret alkotnak, mindezt pedig szinte kézzel foghatóra kialakított karakterek töltik

meg. Donkey-ék félelmetesen jól néznek ki, szőrük már-már pixarosán lobog – és ellenfeleiknek sem kell szégyenkezniük. A baglyok rendkívül viccesen néznek ki (főleg, amikor hatalmas kürtöket fújnak), a fagyott halat nyílként kilövő pingvin őrök is szórakoztatóak, de a kedvencem mégiscsak a tüzet fújó, ám incselkedő tekintetű vaddisznó lett. Mindehhez illeszkedik a nagyszerű zene is: David Wise-ra az előző részben már minden felsőfokú, dicsérő jelzőt el kellett lőni, most pedig majdnem ilyen jól teljesített. Lelkesítő dallamok ezek, amelyek néha teljesen újak, másszor remixek – személyes véleményem szerint az új anyag a Wii-verzió szintjét csak megközelíteni tudja, de ez is bőven elég, hogy decemberben biztosan ott legyen az „év legjobb játékzenéje” szavazásokon.

A *Tropical Freeze* nem akar forradalmat hozni a *Donkey Kong Country* szériába, megelégszik „mindössze” azzal, hogy egy minden eddiginél látványosabb és keményebb epizódot illeszt a sorba. Ez is nagyszerű teljesítmény, és hacsak nem vagy hajlamos a kontrolleret földhöz vágdosni, mindenképpen javallott a kipróbálása.

Grath

A KOOPERÁCIÓ ÁRNYOLDALAI

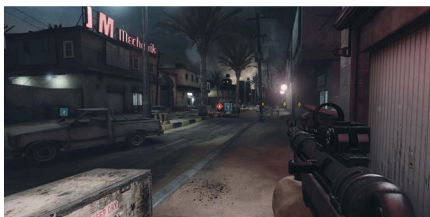
Ahogy az elődben is megtehettük, most is nekifuthatunk két játékkal a Donkey Kong kihívásainak. És ahogy korábban, hiába a tény, hogy a kooperatív mód minden más játéktípusban még a legközepesebb játékot is fel tudja dobni, a platform kategóriában ez inkább csak idegeskedést szül. Egyszerűen túl precíz cselekedetek láncolatát kívánja meg a játék ahhoz, hogy legyen értelme nekivágni a kaotikus kétfős ugrálásnak. Különösen idegesítő mindez egy amúgy is kemény játéknál, mint amilyen a *Tropical Freeze*; az összeomló platformokkal teli pályák például kétfős módban régi barátságokat tehetnek tönkre, családokat verhetnek szét.



- + elsőprően jó zenék
- + a játékmenetet még tovább polírozták
- + az eltérő társak feldobják az ugrándozást
- néhány pályát egyértelműen szadisták terveztek
- nem sokat változott az előd óta

GRATH
Kömekény platformjáték, fantasztikus körítéssel és ötletes pályákkal.

89



A gyakorló pályán szigorú szabályoknak kell megfelelnünk



Az egyik helyszínen Szaddám Huszein is tiszteletét teszi

INGYEN MOD

Az Insurgency: Modern Infantry Combat 2007-ben jelent meg Half-Life 2 modként, és később be is zsebelte az „Év modja” címet. Akit érdekel, megtalálhatja a Steamen, a legjobb pedig az egészben az, hogy a kicsike teljesen ingyenes.



A játék fizikája nem-mindig van a helyzet magaslátán

Ha a CoD túl gyors, az Arma viszont túl lassú az ízlésednek

INSURGENCY



VOLT SZERENCÉNKR MÁR 2007-BEN EGY HASONLÓ CÍMŰ LÖVŐDÉHEZ, AKKOR MÉG CSAK HALF-LIFE 2 MODKÉNT, MOST VISZONT MEGÉRKEZETT A TELJES VERZIÓS INSURGENCY - LÁSSUK, TÖRTÉNT-E ELŐRELÉPÉS.

Az eredetileg Insurgency 2 kódnéven futó játék az online többjátékos FPS-ek szerelmeseinek kedvez, leginkább azoknak, akik több kihívásra vágnak egy átlagos hentelesnél, viszont túlságosan belemérülni sem szeretnék a témába. A készítők a Közel-Keletet választották helyszínként, a történet pedig ezúttal kimarad, de ez nem is olyan nagy baj; van két szemben álló fél, és kész.

KATONA LESZEL

Az indítás után minket üdvözlő menü az egyszerűség jegyében készült, az azonnali játék, tréning és beállítás opciókon, no meg a kilépésen kívül nincs is más, csak az epikus zenei aláfestés. Mindenkinek ajánlott a gyakorlattal kezdenie, melyben megismerhetjük az irányítás alapjait és a főbb játékmechanikai elemeket, sőt rövid időn belül éles bevetésen találjuk magunkat, ami összefonódik kiképzésünkkel.

A harcokban húsz fegyvert használhatunk, melyeket céljainknak megfelelően különböző kiegészítőkkel láthatunk el, például viszarúgás-csökkentővel, pásztázó fényel, sőt, még tölténytípusokat is választhatunk a hatékonyabb pusztítás érdekében. Arra azonban oda kell figyelniünk, hogy az így elkészített halálhozó célszerszám ne legyen túl nehéz, ergo nem érdemes mindennel telepokolni szeretetsomagunkat, hiszen kell



INFO

Kiadó **New World Interactive**
 Fejlesztő **New World Interactive**
 Platform **PC**
Röviden Modern, a Közel-Keleten játszódó, bensónézetes online taktikai multiplayer lövölde, célkereszt nélkül.
PEGI 18+

még hely a kézfegyver számára, és az sem árt, ha van nálunk robbanóalkalmatlóság, urambocsá' valamilyen golyóálló mellény. Minden segítségre szükségünk lesz, mivel búcsút inthetünk a célkeresztnek, úgyhogy vagy „Egyszer élünk!” felkiáltással, csípőből tüzelünk, lesz, ami lesz, vagy közelítünk a fegyverrel – utóbbi sokkal egészségesebb, tíz Insurgency-játékosból kilenc ezt ajánlja.

KATONA VAGY

Amennyiben sikerült túljutnunk a tréning (nem lesz egyszerű), összesen hétféle játékmodban tehetjük próbára magunkat, melyeket három nagyobb csoportra érdemes osztani: taktikai hadműveletek (Tactical Operations), hosszan tartó harc (Sustained Combat), illetve kooperatív móka (Cooperative vs AI). A taktikai játékmódok között a helyfoglalás Firefight, a klaszszikus Search and Destroy és a kísérgetős VIP Escort szerepel, a hosszan tartó harcoknál pedig ezek alternatívái: a Pushban különböző pontokat kell befolyásunk alá vonni, a Skirmishben szintén, viszont közben az ellenséges készleteket is el kell pusztítanunk, a Strike-ban pedig meg kell védenünk sajátjainkat. A kooperatív játék-részben, ami a Checkpoint nevet kapta, barátainkkal vállvetve küzdhetünk a nem túl okos MI által irányított botok ellen.

NA LÁTOD

Mindezt hét különböző pályán tehetjük meg, melyek között találunk több lepukkant kisvárost, havas lepukkant kisvárost, hegyvidéket és egy minisztériumot. Ahogy a korábbi mod, úgy a

mostani játék is teljes egészében a Source Engine-re épült, és ez sajnos meg is látszik rajta, kissé kopottas a grafika. Akusztikus téren viszont nem lehet okunk panaszra, a fegyverhangok autentikusak, a katonák bekiabálásai is hozzák az elvárt szintet.

Persze problémából is van pár, például nem menthetjük el elkészített fegyver- és felszerelés-összeállításainkat, így mindig előlről kezdhethetjük a megfelelő kombinációk kialakítását, ezen kívül van olyan játékmód, amihez nagyon nehéz szerveret találni, plusz a feliratot sem sikerült előcsalogatnom, bár ez utóbbi talán nem is olyan nagy baj. Az Insurgency közel sem tökéletes, de remekül sikerült taktikai FPS, ráadásul nem is drága (14 euró a Steamen), minden lövölderajongónak szívből ajánlom.

Dudu

HARDVER
 WinXP/ Vista/ Win7/ Win8; Intel Core 2 Duo E6600/AMD Phenom X3 8750 CPU, 4 GB RAM, 512 MB GPU, 6 GB HDD

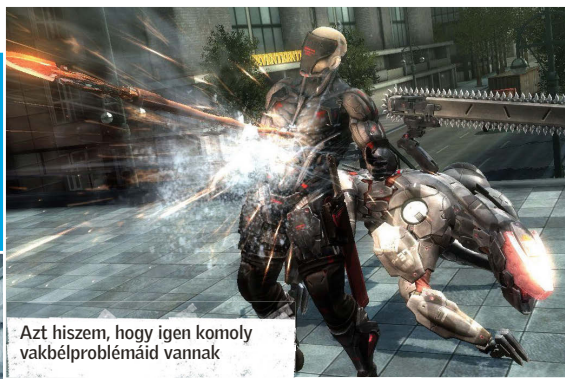
- + kihívásokkal teli játékmenet
- + autentikus hangok
- + testreszabhatósági opciók...
- ... amiket nem lehet menteni
- néha nehéz szervereket találni
- apróbb bugok

DUDU
 Taktikai érzék előny, de nem feltétel.

80

GYORSTÜZELŐ

Egy fürge újú játékosnak sikerült 3 óra 27 perc alatt lenyomni az egészet, szőrostül-bőröstül. Azért kíváncsiak lennénk, hogy hányadik nekifutásra jött össze neki ez az eredmény.



Azt hiszem, hogy igen komoly vakbélproblémáid vannak



Zokszó nélkül bevállalom a kutyasétáltatást, ha ilyen blóki kullog mellettem



Most nézd meg, hogy mit tettél a zsr új szolgálati golyóálló mellényel

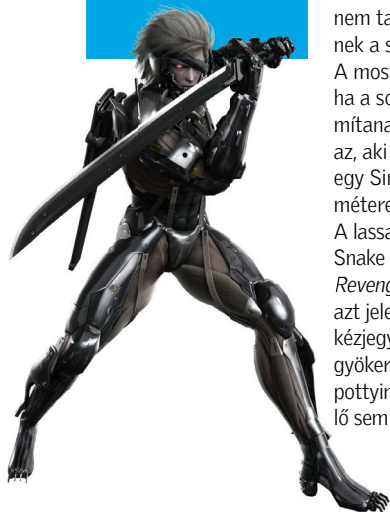
Ilyen az, ha Raiden arcon csap

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE



INFO

Kiadó
Konami
Fejlesztő
Platinum Games
Platform **PS3, Xbox 360, PC**
Röviden Végre PC-re is megjelent a Metal Gear sorozat legszebben spárgázó szereplőjének akciójátéka.
PEGI 18+



MINT KÍVÁNCSI IFJÚ INDIÁNT A BIVALYCSORDA, ÚGY TAPOSOTT MEG ÚJRA A PÖRGŐS ÉS MONUMENTÁLIS HARCOK LÁTVÁNYA. Közel egy év telt el azóta, hogy elkísérhettem Raident az ő személyes bosszúhadjáratára, ami inkább volt őrjítő dühöngés, mint egy hidegen táltalt revans. Az elmúlt esztendőben azért sok minden történt: például a Szegedi Vadasparkban – Magyarországon először – világra jött egy sörényes hangyász, és végre már egy közepesen frekvenciát sarki fűszerrel is lehet kapni Dr. Pepper üdítőt, ezzel szemben a *Metal Gear Rising: Revengeance* PC-s háza táját messze elkerülték a hason-szórú szencziós változások.

NEM EGY MEZTELEN TALPÚ NINDZSA

Mindent láttak már azok a konzolnyüstitőlők, akik tavaly kipörgették a tyutyerkát, így számukra a jobb grafikai beállításokon kívül nem tartogat más újdonságot, ha benéznek a számítógépes kiadás szoknyája alá. A most érkezőknek viszont lesz meglepetés, ha a sorozatra eddig jellemző stílusra számítanak. Úgy érezhetik majd magukat, mint az, aki egy gözmozdonyos menet után átül egy Sinkanszenbe, ami úgy nyomja le a kilométereket, mint Toldi a cseh bajnokot. A lassacskán hajlott korbá görnyedő Solid Snake lopakodós harci technikájából a *Revengeance* egy erős kikacsintás, ami nem azt jelenti, hogy teljesen lemossa a széria kézigyeit, csupán játékméletét tekintve egy gyökeresen átforgalmazott, dübörgő kaszaboldát pottyint az ismert univerzumba. A főszereplő sem idegenként forgolódik a díszletben,

hiszen Raidennel, a cybernindzsával már találkozhattunk a *Metal Gear* negyedik részében, és az ott megvillantott képességeiből most még többet mutat.

RAIDEN VAGYOK A NÉGYBŐL, AKI MEGVER TÉGED EGYBŐL

Mint minden koccanásig egyívású akciójátékban, itt sem a történet szövevényességé fogja megreformálni a „Hogyan írjunk krimit?” tankönyvet, de őszintén szólva nem is akarunk mélyen belegázolni mások lelki orr-ürítésébe és nyomorába, csak szépen terelgesse elénk a program azokat, akiknek eljött a levágattatása – akarom mondani a szanaszettel szabdalása. Ennek a kritériumnak tökéletesen meg is felel Raiden és az ő hűség, mindent kettészél „Sancho Panzája”. A fő hajtóerőnk az lesz, hogy bosszút álljunk két, velejég romlott gazemberen, név szerint Jetstream Samen és a tömbnyakú Sundowneren. Hajszaadás közben különböző helyszíneken kell rendet vágnunk, melyek annyira lineárisak és fájoan egyértelműen kiépített pályák, mint a csapból folyó víz haladási iránya. Ami a legjobb az egészben, hogy ezt közben észre sem vesszük, mert az egyszerű csetepaték és a bosszarcok egyaránt eszeveszettül látványosak és monumentálisak. A láncba fűzött kombók és az akrobatikus mozdulatok mellett azért a Blade Mode karmol oda a legjobban. Ilyenkor az idő belassul, és szó szerint miszlikbe darabolhatunk bármit – legyen az tárgy vagy élő szövet. Ez a nyiszálás az egeret húzígálva a legélvezetesebb, de ettől függetlenül én mégis azt tanácsolom, hogy inkább kontrollerelel oszszátok a halált, mert a hirtelen felvillanó

akciógombokat még mindig egyszerűbb azal kiszolgálni.

SZÉP A KARDOD, DE NEM ELÉG HOSSZÚ

Az egyetlen szívfájdalom az alkotással kapcsolatban, hogy baromira rövid. Komolyan, még én szégyelltem magam, mikor hat-hét óra után legördültek a záró képsorok. Persze a nehézségi szint fellökdösésével ez kioldható, de még így is keservesen kurta. Sokan negatívumként említik a kamera anarchikus mozgását, de ahogy konzolon, úgy itt sem okozott akkora fejfájást, hogy a játék negatívumai közé soroljak. Nem tudok és nem is akarok más értéket rásütni, mint amit már egyszer megadtam neki, mert PC-n is ugyanazzal az elánal ránt be már az első öt perc, és a végéig el sem enged.

Nightwolf

HARDVER

Windows XP/ Vista/ Win7/ Win8; Intel Core i5 2400 CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GTS 450 GPU; 25 GB HDD

- + végre PC-re is kijött
- + látványos harcok és a Blade Mode
- + szebb grafika...
- ... ami önmagában nem túl sok újítás
- szegénytelenesen rövid

NIGHTWOLF

Ha nem lenne drága az implantátum, akkor már én is Raiden lennék.

82



A képen Trabant 601 látható



Berlin nagyobb lett



Felszállás csak az első ajtón

OMSI 2

JÁTÉKOSOKRA BÍZVA

Az OMSI-hoz rengeteg felhasználói tartalom készült, melyek kisebb és nagyobb pályákat, számtalan buszt, átfestést vagy éppen apróbb, de a hangulatot fokozó kiegészítést tartalmaznak. Ahogy lenni szokott, szép számmal találunk magyar vonatkozású, kiváló minőségű munkákat.



Új busz és új helyszín



INFO

Kiadó
Aerosoft GmbH
Fejlesztő
MR Software GbR
Platform PC
Röviden A világ legjobb buszos szimulátorának folytatása a kibővült Berlinben.
PEGI 3+

NÉHA VAN ÚGY, HOGY AZ EMBER ÁLMODOZIK EGY OLYAN JÁTÉKRÓL, AMELYNEK SEMMI ESÉLYE SINCS ARRÁ, HOGY LEGYEN ÉLŐ EMBER A FÖLDÖN, AKI ELKÉSZÍ-TENÉ. Ám olykor-olykor mégis megesik az életben, hogy egy évben kétszer van karácsony. 2011-ben pontosan ez történt, amikor megjelent az *OMSI*, ami pillanatok alatt meghódította a szimulációra és/vagy buszozásra hangolt közönség szívét. Az 1989-es Berlinbe helyezett helyi járatozás hosszú napokra, a kiegészítővel együtt pedig hetekre, hónapokra kivonta az embert a forgalomból, és népszerűsége azóta is töretlen. Nemrégiben pedig megérkezett a második rész, ami a fal leomlása utáni időszak járgányaival bővült, legyen szó buszokról avagy személygépjárművekről.

A FAL NÉLKÜLI BERLIN

Indítás után azonnal látjuk, hogy az első részből megismert két térkép van jelen most is, azaz Berlin-Spandau és Grundorf, de a német főváros bejárható területe (és ezzel együtt a vonalak is) jelentősen megnőtt, köszönhetően annak, hogy immár nincs két részre osztva a település a hatalmaknak megfelelően. Ami azonban a grafikát illeti, ne várjunk nagy csodát, mert talán, de éppen csak egy lehetetnyivel, mintha szebb lenne az egész, ugyanakkor megint kell alá a vas, ha nem akarunk a drasztikusan lecsökkenő fps miatt ugráló busszal furikázni. Mindemellett érdemes megjegyezni, hogy a második rész immár nem csak egy proceszszormagot használ, valamint megújult a játék közben előszedhető menü, aminek „alacsony költségvetésű” megjelenése engem

már az első részben sem zavart, de most azért lényegesen csinosabb. A forgalomban résztvevő négykerekek terén is van újítás, így például a fal leomlása miatt immár Trabant 601-esek is rohanganak a városban, de van Mercedes kisteherautó és Peugeot 106 (205?) is, ám azért továbbra is a zóccsés Mercik és a kettes Golfok uralkodnak az utcaképet. Az utasok terén szintén futotta újításra, így megjelentek a nyugdíjasok és a kiskölkök, de nagy csodát ne várjunk, mert a városban szemmel láthatóan mindössze két-három anyuka és apuka ontja a gyerekeket, azaz mindössze néhány modellre futotta belőlük is.

CSUKLÓSAN FIZIKÁZNI (F-I-Z-I-K-Á-Z-N-I)

Az egyik legnagyobb előrelépés, hogy gyárilag megkapjuk a MAN NG 272-t, ami csuklós busz, így a szűkebb kanyarokban és sávváltásokra még jobban oda kell figyelnünk, hogy mit művelünk. Egyebekben maradt minden a régi, mármint olyan szempontból, hogy a fizika továbbra is csillagos ötös, tehát ha megindul a buszunk, akkor azért van ott tömeg, amit meg is kell valahogy állítani. A hangok szintjűgy ott vannak a szerez, tehát minden apró kis szisszenés, rázkódás, zörgés nagyon élethű, és persze az egyéb kezelőszervek, illetve magának a busznak a hangja is meggyőző. Az előbb nem említettük, de gyorsan pótoljuk, hogy bekerültek a kötött pályás járművek is a játékba, ez pedig még hitelesebbé teszi a berlini létet.

VÉGSŐ APRÓSÁGOK

Dicséretes, hogy a második rész a Steam-re költözött, mert így már nincs az, ami

korábban az aerosoftos aktiválási felület miatt bosszanthatta az embert, hogy csak ötször lehetett aktiválni, aztán írhattunk rimánkodó e-mailt a supportnak, ugyan könnyörüljenek már meg bűnös lelkünkön, és támogassanak meg néhány újabb aktiválási lehetőséggel. Az is jó, hogy visszafelé elvileg teljesen kompatibilis a játék, tehát ami az egyben működött, annak itt is kell, de erre azért senki ne vegyen mérget, mert időnként nagyon kényes tud lenni a szoftver, és minden különösebb ok nélkül összeomlik. Ugyanakkor a legnagyobb hibája az, hogy valójában nem tekinthető teljes értékű folytatásnak, hiszen annyira nem újult meg, hogy okkal nevezhessük „kettő”-nek, de attól még mindig az egyik legjobb szimulátor, amit valaha is kor-mánnyal játszottunk.

RG

HARDVER
2,6 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB VRAM;
Windows XP/Vista/7/8

- + nagyobb Berlin
- + többféle utas és MI-autó
- + kibővített vonalak
- nincs érdemi grafikai fejlődés
- megmaradtak az ugráló buszok
- az emberek még mindig szögletesek

RG
Kérem, menjenek a busz hátuljába!

83

A csapat hamar megtanulja, hogy minden apróságot érdemes velünk csináltatni



Ez a titokzatos idegen komoly problémát jelent majd...

GameStar

Az első epizódról szóló tesztet a 2014/01-es GameStar magazinban olvashatod



Clementine már a harcokból sem marad ki, bátrabb a legtöbb felnőttél is

AZ ÁRTATLANSÁG HANGJA

Ha rákeresünk a Clementine hangját adó Melissa Hutchisonra, akkor hamar kiderül, hogy a hölgyet hallhattuk már a League of Legendsben Ashe-ként, a Sam and Max szériában Stinkyként, de ő volt a The Wolf Among Usban Beauty vagy éppen az epizodikus Vissza a jövőbe játékokban Trixie Trotter megszólaltatója.

Kislányból Rambo

THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 2: A HOUSE DIVIDED

NEMRÉG A TELLTALE A SOUTH BY SOUTHWEST KIÁLLÍTÁS ÉS KONFERENCIA KERETÉBEN TARTOTT EGY ELŐADÁST A THE WALKING DEAD JÁTÉKSOROZAT NEHÉZSÉGEIRŐL.

Vagyis egészen pontosan arról, hogy milyen problémás minden karaktert kinyírni. Merthogy erről van szó. Kirkman kegyetlen világa képregény és sorozat formájában is megkövetelte a kedvelt karakterek irtását, sajnos a játék sem maradhatott ki ebből a folyamatból. Megszakad a szíve az embernek, de pont ettől lesz érzelmileg ennyire felkavaró az élmény, így lesz ránk valódi hatással a túlélésért folytatott elkeseredett harc. Szóval a Telltale szerint nagyon nehéz feladat volt, hogy egy szinte teljesen kerek sztorival rendelkező első évad után hogyan építsenek fel teljesen új karakterekkel egy ahhoz hasonló élményt, miközben az eddig csak ártatlan kislányszerű szerencsétlenkedő Clementine-ből főhőst kellett csinálni, ráadásul olyat, akire oda is figyel környezete.

NINCSTŐBB NYAFOGÁS

Legutóbb pont arról panaszkodtam, hogy megakadt a sztori, nehezen vette be a gyomrom, hogy egy meghatározó történeti szál (Lee és Clementine kapcsolata) helyett magányos bolyongást kaptunk, hogy a szerintem fontos naiv ártatlanság helyére egy megkeményedő felnőtt került. A helyzet az, hogy nem lehetett ez másképp. Az *A House Divided* címet viselő második rész végigjártva abszolút éreztem, hogy a jel-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**

Platform **PC, PS3, Xbox 360**

Röviden A Telltale epizodikus *The Walking Dead* szériája második évadának második részében a történet-orientált túlélőhorror tovább bonyolítja azt, ami már eddig sem volt könnyű. **PEGI 18+**

lemfejlődés (vagy legalábbis -változás) milyen irányba tart, hogyan nézhetjük végig Clem idő előtti felnőtté válását egy ember-telen környezetben. Az első részben túl sok új karakter lépett be az életünkbe (túl későn, teszem hozzá), most végre ők is a helyükre kerültek, és egy olyan új szereplő is színre lépett, aki akár egy Kormányzó szintű ellenfélle is válhat a második évad során. Nagyon jó ötlet volt, hogy a belső viszályok mellett most egy külső emberi fenyegetés is került a sztoriba, a rész végén már sikerült komoly drámai feszültséget és nehéz döntési helyzeteket teremteni. Végre Clementine is megtalálta a helyét, kezd központi karakterré válni, és ez nem is tűnik hiteltelennek. Ráadásul még egy olyan találkozás is vár rá, ami nagyot csavar a korábbi felálláson – de ez legyen meglepetés.

TOVÁBB A KITAPOSTOTT ÖSVÉNYEN

Sem a látvány, sem a játékmenet tekintetében nem nagyon érdemes változást remélni; kicsit mintha kevesebb lenne a töltési idő (persze most is nagyon zavaróan akasztja meg a sztorit), az irányítás pedig határozottan kényelmesebb az első évadban megszokottnál. A szinkronhangok hozzák a papírfomat, minden párbeszéd, környezeti zaj, zombihörgés, de még a zenék is teljesen olyan élményt nyújtanak, mintha egy új *The Walking Dead* sorozatot nézne az ember. Egy-két nagyon idegesítő QTE-megoldástól eltekintve semmi zavaró nincs a játékmenetben sem, itt is csak annyi a probléma, amit már korábban is a szemére vetettünk en-

nek a modellnek, mégpedig hogy nincs valódi szabadságunk. A felfedezés élménye erősen korlátozott a történetvezetés miatt, a választás szabadsága nem igazán szabadság (direkt visszapörgettem pár döntést, hogy megnézzek más lehetőségeket is, de minimális eltérés adódik, és nem mindenki menthető meg). Persze az ilyen drámai történethez muszáj ketrecbe zárni a játékost, de nem ártana azért néha több lehetőséget a kezünkbe adni, ha már játéknak hazudjuk ezt az animációs sorozatot. Ugyanakkor a hangulat megint magával ragadó, a feszültség egyre komolyabb, szépen lassan visszatér az az érzés, ami miatt az első évad lehengerelte a GameStar szerkesztőség férfi tagjait, és könnyező tinilányokat varázsolt belőlünk.

HP

HARDVER

Core 2 Duo 2 GHz, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 2 GB HDD

- + visszatért a feszültség
- + szebb látvány
- + kevesebb bug és akadozás
- azért még mindig sok a töltőgetés
- továbbra sincs valódi szabadság
- sokat kell várom a folytatásra

HP

Még mindig nem olyan erős, mint az első évad, de az izgalmat már garantált.

84

AMIKOR A LOJALITÁS HÁTRÁNY

A játékot Xbox 360-on játszó közönség (köztük én is) egy emberként kapott hatalmas pofont, amit a Telltale és a Microsoft karöltve osztott ki. A játék február elején elérhetővé vált az összes azt támogató platformon – kivéve a széria hűséges xboxos rajongói számára. Azok ugyanis, akik Season Pass-t vásároltak, a megjelenéskor csak akkor tudták letölteni a *Wolf Among Us* második epizódját, ha újra fizettek érte. Mire más már kétszer végigvitte a játékot, a Telltale-hez hűségesek, akik előre kifizették a részek árát, fórumokon beszéltek az üres falnak – végül a Microsoft napokkal később minden érintettnek egyedi letöltőkódot küldött a játékhoz.



A játékban elzúllenek a mesehősök: a képen Ariel mint prostituált

Az egyik új karakter, Jack (balra) és az Ordas

A második epizód jelentős része egy éjszakai bárban zajlik

Ahol a mesehősök is meg tudnak halni

THE WOLF AMONG US: EPISODE 2 – SMOKE AND MIRRORS

MAGAS ELVÁRÁSOKAT ÁLLÍTOTT FEL A THE WOLF AMONG US ELSŐ EPIZÓDJÁ AZ AZT KÖVETŐ NÉGY RÉSSZEL SZEMBEN.

A kritikusai és játékosai körökben egyaránt üdvözölték a Telltale Games előző alkotása, a *The Walking Dead* nyomán interaktív filmhez hasonló, emocionális, lebilincselő játékménnyel ajándékozott meg minket, amit egy remek sztorival és a történet alakíthatóságával (vagy legalábbis annak illúziójával) egészített ki. Négy hónapot vártunk a folytatásra; az előző részben elvesztettünk egy kulcsfontosságú karaktert, így tudtuk, hogy újfent egy nyomozásnál fogjuk felvenni a történet fonalát.

A KIRÁLYFI OLY MESÉS...

Az Episode 2 egy kihallgatással indul. Sőt, a *Wolf Among Us* második része tulajdonképpen kihallgatások sorozata: korábban elkaptunk egy gyanúsítottat, és őt kell beszédre bírni; mások elkaptak minket, hogy szóra bírjanak; el kell kapni valakit, hogy dalra fakasszuk. Az ordas farkas nyomoz, a Grimm-mesékből ismerős, modern, emberi környezetbe kényszerített fabulák pedig rettegnek, mert valaki közülük szedi áldozatait – ráadásul az a valaki bennfentes. A játékban az előző részhez képest jóval kevesebbnek tűnő interakciót folytathatunk a környezettel, aminek hatására szinte egyértelművé válik a játékos számára, hogy a történetet, akármennyire is szeretnénk, nem tudjuk elemi szinten befolyá-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
 Fejlesztő **Telltale Games**
 Platform **Xbox 360, PC, PS3, IOS**
 Röviden **A Telltale Games ötrészes, interaktív filmszerű játékának második epizódja, amely a Grimm-mesékből ismerős karaktereket helyezi modern, városi környezetbe. PEGI 18+**

solni. A készítő, úgy tűnik, kicsit figyelmen kívül voltak, mert a *The Wolf Among Us: Episode 2* hamar elárulja magát: bármit választ az ember – mindegy, hogy „jó zsarú” vagy „rossz zsarú”, esetleg semleges szemlélődő attitűdöt vesz fel –, ugyanazokba az akadályokba és ugyanazokba a párbeszédbe ütközik. Már a *The Walking Dead*-nél is tudtuk, hogy a játék fix pontos, és előbb-utóbb ugyanazok lesznek tetteink következményei, bármilyen irányba is induljunk el, de sem ott, sem a *Wolf* első részében nem dobták az arcunkba ezt a tényt. Az *Episode 2* esetében elég csak egyszer végigjátszani a részt, hogy érezzük, a reakciók nem helyénvalók, hogy itt valami el lett rontva, s a játék által olyannyira hangoztatott „választás” valójában maga is csak mese. Egy heves nyomozási szituációban ránk nyit egy karakter, akivel utána az általunk irányított ordas farkas elkezd veszekedni. A kérdéses hölgy sértődötten vádol meg, hogy milyen kegyetlenek voltunk a szituációban – azonban ez korántsem igaz. Egy másik végigjátszásban, ahol valóban a rosszfiút alakítjuk, akár helyénvalóak is lennének a szúrós szavak, de mivel a játék azzal próbálja eladni magát, hogy választásokra épül, így amennyiben a „jó” vonalán haladunk, jogos a kérdés, hogy bizonyos szituációkban megjutalmazzanak minket, vagy legalábbis logikusan, hihetően épüljenek fel a tetteinkből fakadó cselekmények és párbeszéd. Az epizód ráadásul hihetetlenül rövid, és egy jól irányított csattanót leszámítva történetileg is lapos. Egy ötrészes alkotás egyes epizódjait rettentően

nehéz külön-külön értékelni, de ilyen mércével mérve a játék második része nem hozta a széria első része által felállított elvárásokat.

... ÁMDE JÖN AZ ÉBREDÉS

A *Wolf Among Us* sajnos lebukott. A második epizódban ellillant a varázs, a választás és a személyiség illúziója. Hogy visszakapjuk-e ezeket a maradék három részre? Remélem, ugyanis egy jól irányított cliffhanger nem elég ahhoz, hogy elvigyen a hátán egy egész részt vagy szériát. Én már csak tudom, a *True Blood*ot is mióta abba akarom hagyni.

Sophiaso

HARDVER

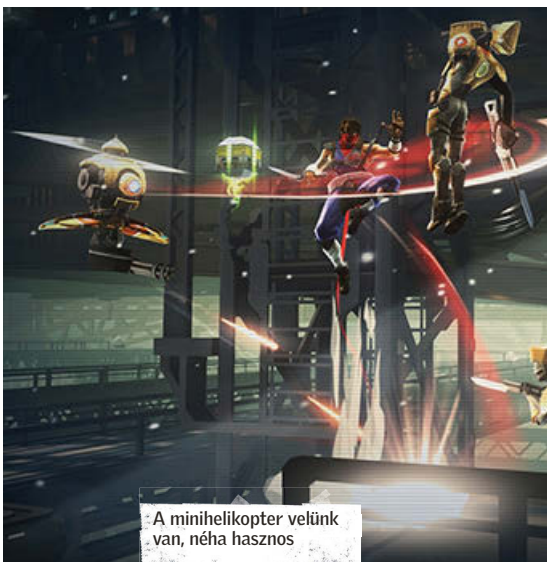
Windows XP SP3/ Vista/ Win7/ Win8;
 Core 2 Duo 2 GHz CPU; 3 GB RAM; 512 MB GPU; 2 GB HDD

- + cliffhanger
- + izgalmasnak ígérkezik a harmadik rész
- + új karakterek
- a választás illúziója ellillant
- rövid
- laposabb történet

SOPHIASO

Még van három, hogy ezt jóvá tegyék.

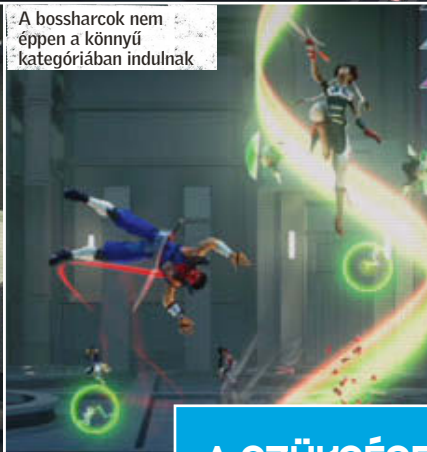
70



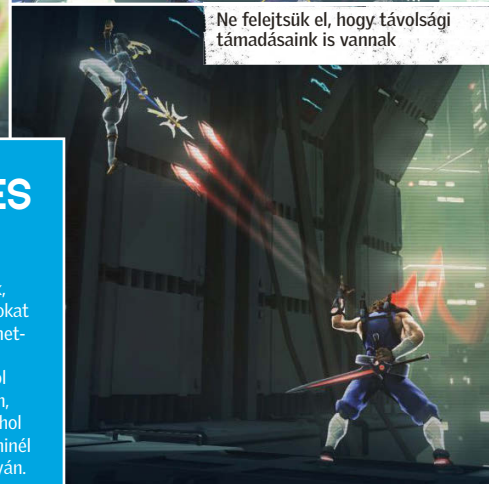
A minihelikopter velünk van, néha hasznos



A boss harcok nem éppen a könnyű kategóriában indulnak



Ne felejtjük el, hogy távolsági támadásaink is vannak



Öreg szuperhős nem vén szuperhős

STRIDER

A SZÜKSÉGES PLUSZ

Ha elég szemfülesek vagyunk, nemcsak extra tápolási cuccokat találhatunk, de át is öltöztethetjük főhősünket. Aztán van még egy Survival mód is, ahol hullámokban tör ránk az ellen, sőt Beacon run mód is van, ahol checkpointokat érintve kell minél gyorsabban végigzúzni a pályán.

MOSTANÁBAN ISMERŐSEN CSENGETHET STRIDER HIRYU NEVE A MARVEL VS. CAPCOM KAPCSÁN, PEDIG HŐSÜNK MÁR JÓ IDEJE APRÍTJA AZ ELLENFELEKET POMPÁS KARDJA SEGÍTSÉGGEL.

Aki esetleg nem tudja, Strider Hiryu 1989 óta a Capcom-hősök táborát gyarapítja, de igazából sosem lett akkora hős, mint néhány szerencsésebb társa. Pedig jóképű fiatalember, ráadásul nindzsa. Mindezek felett van egy igazán pöpec kardja – Cypher –, ami sosem hagyja cserben, és fejlődni is képes. Nosza, gondolta a Double Helix, adjunk a srácnak egy esélyt, hiszen manapság úgyis nagyon dívik a rebootmizéria, és akad azért *Strider*-rajongó bőven. Így született meg az újhullámos *Strider*, ami ha nem is lesz instant klasszikus, az öregebb gamerek szívét megnyeri nosztalgiával, míg a fiatalabb korosztály a pörgős játékmélet miatt válhat rajongóvá. Mondtam már, hogy nindzsa a főhős?

FÉNYES KARDÚ STRIDER

A *Strider* az akció-platformer kategória jeles képviselője. Nem is sokat gatyázik, a kezdőképernyőn elég lenyomni a startot, és máris miszlikbe kaszabolhatunk számtalan ellenfelet, miközben egyre vadabb képességeket szerzünk. Tesszük mindezt játszói könnyedséggel, mert az irányítás hál' istennek – vagy inkább a programozóknak – majdnem tökéletes. Strider koma minden mozdulata szinte tökély, nem túl bonyolult előcsalni a speckókat sem, cserébe iszonyat látványos némelyik. Kardunkat fejleszthetjük, és ezen fejlesztések nemcsak extra sebességgel jutalmaz-



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Double Helix games**
Platform **XBLA, PSN, PC**
Röviden Kaszabolás mesterfokon 2D-környezetben, meghintve némi ugrádozással PEGI 12+

nak, de például arra is jó a fagyasztópenge, hogy ellenfeleinkből platformot készíthetünk, majd rájuk felugrandozva belibeghetünk az addig elérhetetlen titkos helyekre. Azt már csak halkan említem meg, hogy kardunk akár az ellenfél lövedékeinek visszautítására is képes egy idő után. Többi extrán is használható a néhol előforduló puzzle-ök megoldásakor, teszem azt robottársunk kapcsolókat nyomhat meg helyettünk. A *Strider* eleinte nem nehéz, sőt úgy alapvetően nem lesz gond az ellenséges egyedek likvidálásával a pályák nagy részén, ám nem árt figyelni életerő-csikunkra, ami pimasz – és 2014-ben szokatlan módon – nem töltődik fel automatikusan. Szóval ne habozunk néha szétverni az életerőt rejtő kristályokat, ellenkező esetben úgy járhatok, mint én, aki teljesen beleélt magát a nagy mézárslásba, és az első boss-szal találkozávan igencsak érdekes meglepetés ért. El is mesélem hogy volt.

Megy a nindzsa ártatlanul, kaszabol sitty, ugrik, hopp, kaszabol suttu, aztán NAGY böhöm jön. A botor, gondoltam én, na majd most! Kaszabol, sitty, kaszabol, suttu, boss üt, nindzsa kifekszik két ütésből. Hogy is van ez? Úgy van, kérem, hogy a Double Helix nem átalott nehéz bossfightokat alkotni. Itt már figyelni kell, megvárni, míg hibázik a boss, és akkor jöhet a villámgyors támadás. Jó is ez, bár idegebb játékosok elhasználhatnak néhány kontrollert a játék alatt.

A NINDZSA KÍNJA

A boss harcok kapcsán ért az első negatív élmény, de ezt írhatjuk annak a számlájára is, hogy nem ez a stílus a zsánerem, ergo

nem mondhatjuk, hogy vérpofi lennék. Akad azonban még néhány viszonylag lehangoló tény a *Strider*rel kapcsolatban. Például a játékidő, ami nagy duzzogva hat óra, de aki csak átsuhan a pályákon, kihagyván a titkos részeket, az simán letolhatja mondjuk másfél óra alatt is. Aztán ott vannak a helyszínek. Anno az első képeken voltak dzsungeles és havas pályákról készült bemutatók, de ezek valahogy kimaradtak a végső verzióból (tuti lesz DLC), így Strider barátunkkal szinte csak Kazakh Cityben kovályoghatunk, ráadásul szerintem elég sokszor alkalmazták a Ctrl+C, Ctrl+V szuperképességet a Double Helixnél, legalábbis az ellenfelek mind egyformák, és néhol egész pályarészek tűnnek ugyanolyannak.

Gulius

HARDVER

Intel Core 2 Quad 2,8 GHz/AMD Phenom II X3 2,8 GHz, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 460/ATI Radeon 5770 DX11, Windows 7/8 64 bit

- + a grafika szépséges
- + az irányítás jóságos
- + nindzsa!
- rövid
- néhol piszok nehéz

GULIUS

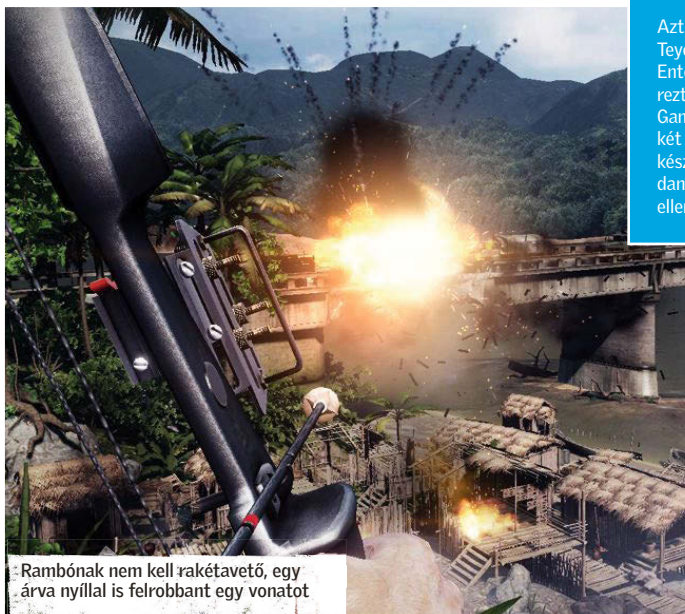
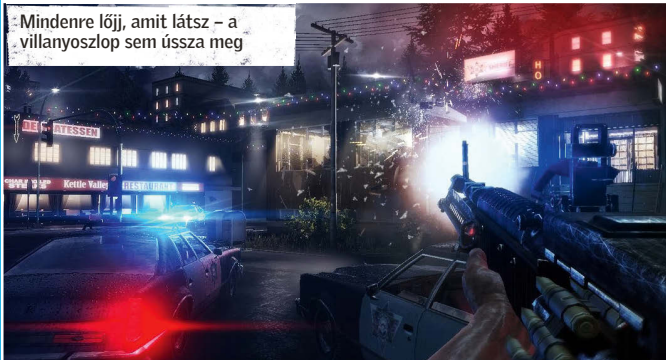
Irány Kazakh City rendrakás céljából.

82

ARNOLD SEM ÚSSZA MEG

Azt még nem tudjuk, hogy a Teyon fejleszté-e, de a Reef Entertainment tavaly megszerezte a *Terminators: The Video Game* jogait, így a kiadó az első két Terminátor film alapján is készíthet videójátékot. Mondanánk, hogy hátha, de inkább ellene kampányolnánk.

Mindenre lőj, amit látsz – a villanyoszlop sem ússza meg



Rambónak nem kell rakétavető, egy árva nyíllal is felrobbant egy vonatot



Otthagya a pokolban

RAMBO: THE VIDEO GAME

VAJON MELYIK A JOBB (VAGY INKÁBB KEVÉSBÉ ROSSZ): HA EGY ADAPTÁCIÓN DOLGOZÓ FEJLESZTŐCSAPAT TRAILEREKKEL ÉS LÁTVÁNYOS KÉPEKKEL ELHITETI VELÜNK, HOGY JÁTÉKA IGENIS JÓ LESZ, MI PEDIG CSALÓDUNK,

ahogy csak egy adaptációban lehet, vagy ha már a marketingkampány kezdetétől fogva látjuk, hogyan gyalázza meg kedvelt franchise-unkat egy olyan játékgyártó, amire korábbi munkája alapján nemhogy filmjogokat, de egy harmadrangú, a szupermarketek turkálókosaraiba kerülő, 590 forintos játék elkészítésének feladatát sem bíztuk volna? Azzal még nagy nehezen megbirkóztunk, hogy a *Rambo: The Video Game* (tehát nem egy Rambo videójáték, hanem A Rambo Videójáték) a nyugdíjasotthonba vonult rail-shooterek kategóriájában próbál szerencsét, de a videók és a képek még csak nem is próbáltak meggyőzni minket arról, hogy ennek a játéknak van létjogosultsága 2014-ben.

ÁTHATÓ IZZADSÁGSZAG

A már eleve rossznak tűnő játékokat jellemzően én kapom tesztelésre (tavaly például a *Ride to Hell: Retribution*, 2012-ben pedig a *Family Guy: Back to the Multiverse* is nekem jutott), mert mindig reménykedem, hogy „de majd így meg úgy jó lesz”. A *Rambo: The Video Game*-ről egyetlen egy dolog miatt gondoltam azt, hogy talán mégsem fogom két perc után átrepíteni a szobán a lemezt: a PS3-as verzió Move-támogatása egy picit kecsegtető volt. Ha már rail-shooter, akkor legalább fénypisztoly legyen, attól azért egy kicsit jobb lesz – gondoltam. Súlyok: nem lett. De ne higy-



INFO

Kiadó Reef Entertainment
Fejlesztő Teyon
Platform PC, Xbox 360, PlayStation 3
Röviden A Teyon megkapta a lehetőséget, hogy elkészítse „A Rambo játékot”, és pofátlanul visszaélt ezzel.
PEGI 18+

gyétek azt, hogy nem próbáltam meg leküzdeni az előítéleteimet. Amikor elindítottam a játékot, abszolút semlegesen álltam hozzá, még az sem zavart, hogy az első PlayStationre megjelent nyitócíme is szembek voltak nála. Aztán elindult az első átvezető animáció: katonák állnak Rambo sírjánál. Az egész még csúnyább, mint maga a játék, amit nem tartok elfogadhatónak, de még ekkor is leküzdöttem az ellenérzéseim.

RAMBO, A MEGFONTOLT

Egy kicsit kínoznak minket a vietnami dzsungelben, majd elindulhatunk kifelé, hogy mindenkit szétszedjünk, aki a miénkkel ellenkező véleményen van. Most megint egy őszinte vallomás következik: ezt még egy kicsit élveztem is. Először a DualShock 3-mal próbáltam érvényesülni, és az élmény messze nem volt olyan rossz, mint vártam. Mentem, lőttem, újratöltöttem, könnyeket hullajtottam egy autóröbbanás borzalmas animációján, majd a végén kaptam az egész teljesítményemre egyetlen nyomorult csillagot. A játék ezzel jelezte, hogy talán nem kellene ész nélkül szorítani a ravaszt, jobban járok, ha megfontoltan kinyírok mindenkit egy fedezék mögül. Mert el lehet bűjni, de egy-két ellenség még ilyenkor is lát. Az újratöltésnél nagyon ügyesnek kell lennünk, különben Rambo félmegtelen testét úgy átlukasztják, hogy csak úgy ömlik belőle a „szabadság”. A mélypontot már a második, teljesen QTE-kből álló pályánál sikerült elérni. Itt ugyanis egyszer rossz gombot nyomtam, amikor is a nemzet hőse a földön fekvő rendőr mellé a padlóba ütött, és fáradtan elfeküdt. Nem merem megkockáztatni, hogy meg is halt, de mindegy, mert így is elég puhány. Pont ahogy megismertük. Ja, várjunk csak...

AZ UTOLSÓ SÉRTÉS

Hosszan sorolhatnám még, hogy miért kerüljétek el a játékot, hacsak nem vagytok örült rajongók (na jó, ha azok vagytok, végképp ne közelítsetek felé). A filmekből egy az egyben átvett hangok és a játék miatt rögzítettek nagyon eltérnek, de hogy ne csak fröcsögjenek, a többé-kevésbé hűen átvett pályarészek dobnak egy picit a hangulaton. És az értékelésen úgy 4 százalékot.

A *Rambo: The Video Game* nemcsak rossz, de sért mindent, ami hozzá kapcsolódik. Sérti a leköszönő generációt, sérti a rail-shootereket és nem utolsósorban magát a franchise-t is. Az, hogy egy ilyen játékot bárkinek is van pofája teljes áron kínálni, nemcsak elkésztető, de egyenesen felháborító.

Paca

HARDVER

Core 2 Duo 2,8 GHz/AMD X2 3,1 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800, GeForce 630, Radeon 3870/Intel 4400 videokártya, 512 MB VRAM, 8 GB szabad hely

- + lehet lőni; sokat
- ocsmány
- a QTE-k mindent alulmúlnak
- teljes áron kínálják
- egérenl nincs benne kihívás, controllerrel meg nem elég jó
- már 1999-ben is csak egy húszast ért volna meg

PACA

Van csúnyább a boxszal telenyomott Stallonénál.

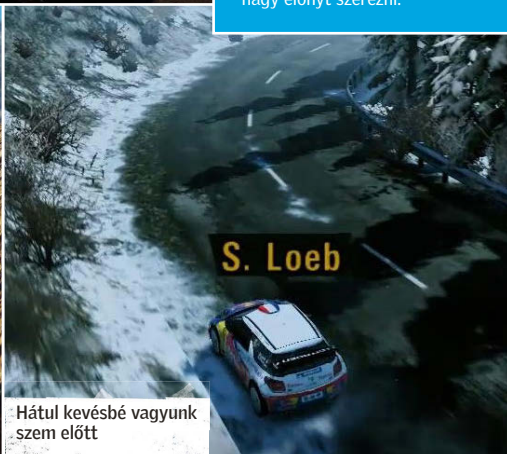
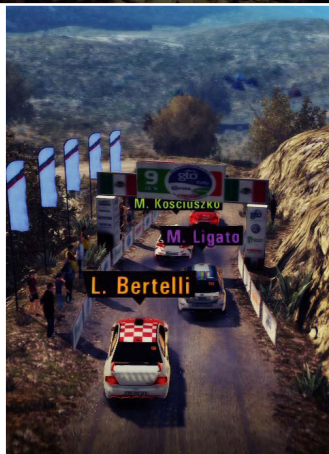
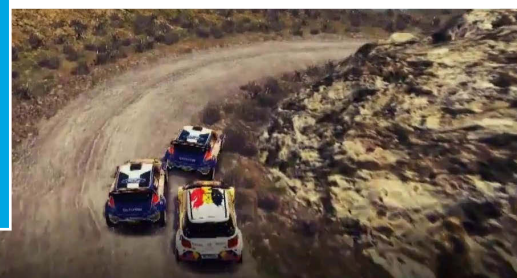
24



Single playerben próbáljuk kerülni a tülekedést

„HASZONTALAN TANÁCSAINK” ROVAT

A felszedhető power-up-ok között több is van, ami csakis az aktuális elsőre van hatással, ezért ha nem akarunk nagyon pórul járni, a végén vegyük át a vezetést. Mivel azonban ez egy túlzottan kockázatos technika, célszerű inkább hamar az élre törni, és jó nagy előnyt szerezni.



Hátul kevésbé vagyunk szem előtt



A jobb felső sarokban láthatjuk, hogy kinél milyen power-up van

Szemétkedős ralizás

WRC POWERSLIDE

MINDANNYIAN ÖRÜLÜNK ANNAK, HOGY A MILESTONE A WRC4-GYEL VÉGRE VALÓBAN OLYAN RALIS JÁTÉKOT DOBOTT PIACRA, MELYBE AZ ELMÚLT ÉVEK ÍNSÉGES IDŐI UTÁN NEM NAGYON TUDUNK BELEKÖTNI, BÁR MÉG MINDIG LENNE HOVÁ FEJLŐDNIÉ.

Most pedig mint egyfajta spin-off, itt a *WRC Powerslide*, amely merőben más megközelítésben kínálja a témát, de mégis ügyes próbálkozás. Aki játszott a *WRC4*-gyel, az pillanatok alatt otthon fogja magát érezni a játékban még akkor is, ha a kameraállítás meglepően szokatlan, és az egész olyan, mintha a *Re-Volt* reinkarnációját látnánk ralis környezetben, csak itt felülről mutatják a járgányokat, nem hátulról. Azon talán meg sem lepődünk, hogy ismét licenccs címmel van dolgunk, tehát az autók, a sofőrök, a csapatok és a festések teljesen megegyeznek azzal, amivel a hivatalos (valós) bajnokságban találkozhattunk.

MÉRGES PORSZÍVÓHANG, LÖKDÖSÖDÉS

A játék lényege, hogy négy jármű indul egyszerre, és célszerű mindig elsőnek lenni, mert egyjátékos módban csak így oldhatunk fel újabb pályákat és járműveket, míg multiban csak a nyertesnek van joga ekézni a többieket. Rögvest induláskor szemét (vagy inkább fület) szűr, hogy egészen jók a hangok, és a látványra sem lehet panaszkodni, de aztán eldördül a start, és kezdetét veszi az aprítás.

Mivel azzal nem megyünk túl sokra, egy egymásnak feszülve beesünk a bokorba,



INFO

Kiadó **Plug In Digital**, Milestone Fejlesztő **Milestone Platform** PC, Xbox 360, PlayStation 3 Röviden Felülhízetes autóverseny, melyben csak akkor nyerhetünk, ha kibabralunk a többiekkel. PEGI 3+

célszerűbb az elérhető power-up lehetőségekre koncentrálni, melyek száma viszonylag korlátozott, cserébe viszont gyorsan megtanulhatók. Lehetőségünk van jégvihart bocsátani mindenkire, vagy ledudálni a többieket (ilyenkor megpördülnek), netán elől haladva sűrű zöldes füsttel gátolni a megfelelő látást, mert baromi rossz ám átláthatatlan szmöttyiben tolni neki, és jó eséllyel fatörzsnek csapódás a vége, de ami az egyiknek bánat, az a másiknak öröm. Vannak azonban olyan kedveskedések, melyek csakis a legelől haladóra vannak hatással, így például a derült égből villámcsapás, amely olyanira sokkalólan hat, hogy addig a többiek elillanhatnak, és aki addig vezetette a mezőnyt, az hirtelen utolsó lesz. Akinek ez sem lenne elég, annak ott az áttetsző, kékesen ragyogó gömb, ami szinte száz százalékos pontossággal találja hátsóba azt, aki éppen előttünk halad.

Lehetőségünk nyílik védőburkot is növesztetni magunk köré, ilyenkor egyrészt gyorsabban tudunk haladni, másrészt védve vagyunk az aljasságoktól, harmadrészt ha valakit felöklelünk, az úgy elpattan, mint Sandra Bullock a *Gravity*-ben, mielőtt Ross doki visszahozta.

AMIRŐL MÉG NEM VOLT SZÓ

Az egyjátékos mód hamar unalmas lehet, hiszen minden egyes pályán háromszor kell végigmenni, mert három géposztály van, és ellenfeleinket natúrban alig tudjuk megbillenteni, míg ők simán keresztbe tesznek minket. Hasonló a helyzet a kanyarodással is, mert őket mintha damilon húznák, mi meg esünk le az ívről, ha gyorsan mentünk

bele. Ellenben van választék járműből és területből is, tehát többjátékos módban mindenképpen sokkal szórakoztatóbb a dolog, és egyébként is ez a játékmód adja a legtöbb vidám percet, míg a gép által irányított ellenfelekkel szemben csak az idegbaj vár ránk. Mint ahogyan akkor is, ha túl sokáig hallgatjuk a zenét, ami a menüben is verseny közben egyaránt idegesítő, de lehet, hogy másoknak tetszik (ízlésről nem nyitunk vitát).

A *WRC Powerslide* egy nagyon jópofa kezdeményezés, ami többjátékos módban remek kikapcsolódást nyújthat, és hibái sem annyira szörnyűek, hogy ne lehessen feltétel nélkül ajánlani bárkinek, ugyanakkor nem ez a játék lesz az, amire még hosszú évek múlva is boldogan emeljük poharunkat.

RG

HARDVER

Windows XP/ Vista/ Win7/ Win8; Intel 2,4 GHz CPU; 1 GB RAM; GF 8800 GT/Radeon HD 3870 512 MB VRAM; 6 GB HDD

- + többjátékosban élvezetes
- + jópofa ötlet
- + hangok
- egyedül csak idegbaj
- kevés power-up
- idegesítő zene

RG

Ideges típusok kerülnek az egyedül!

78



Rovarirtás rovarokkal

BUG HEROES 2

Kiadó Foursaken Media **Fejlesztő** Foursaken Media **Platform** IOS
Röviden A Foursaken Media akciójátékának folytatásában minden eddiginél összetettebb bogárháborúban vehetünk részt. **iTunes Rating** 12+

GONDOLTÁTOK VOLNA, HOGY EGY OLYAN JÁTÉK, AMIBEN EGY BOGÁRRAJJAL KELL VÉDELMEZNI A – TERMÉSZETESEN ROMLOTT – ÉTELEKBŐL ÁLLÓ KÉSZLETET, HATALMAS SIKEREKET ÉRNET EL? HA NEM, NEM VAGYOK EGYEDÜL. A *Bug Heroes* három évvel ezelőtti hatalmas meglepetést okozott, ugyanis bármennyire fura is volt a köntös, a játékműködéshez tökéletesen illett. Most itt a folytatás, ami az alapokat különösen nem változtatja meg, de minden fejlesztettek egy kicsit.

Ismét bogarakat kell irányítani, és valós helyszíneken járunk (konyhában, kertben, házban és a ház körül), és ismét gondosan összegyűjtögetett romlottakaj-raktárunkat kell védelmeznünk az azt szétzúzni kívánó gonosz csúszómászók ellen, akik a MOBA-kban megszokottakhoz hasonlóan hullámokban jönnek. Azt, hogy mi kit választunk, a menetek elején dönthetjük el. Minden választható lénynek megvan a saját képessége, amit a menetek során fejleszthetünk. Néhány képesség megmarad, míg mások csak a menet végéig élnek. Egyjátékos módban egyszerre két karaktert irányítunk (kivéve ha egy nagyon durván erős harccal megyünk, ő egymagában is képes legyilkolni mindenkit), szabadon változathatunk köztük, ha a szituáció úgy kívánja meg, sőt, az épp nem irányított karakternek utasításokat is adhatunk. Végre bekerült a coop és a kompetitív többjátékos mód, ami korábban

is adta magát. Bár egyelőre kevesen játszanak a szervereken, ez idővel változni fog, és akkor sincs baj, ha nem találunk random társat vagy ellenfelet – csak szólunk egy havernak, biztos vevő lesz a mókára. Mivel célozni igazából nem kell, könnyen szokható az irányítás. A forgás nekem különösen tetszett, egy apró, de határozott ujjmozdulattal 180 fokban forgathatjuk a bogarat, ugyanakkor finom mozdulatokkal pont a várt hatást érhetjük el. Már-már olyan, mintha egérrel irányítanánk, minden mobilos fejlesztőnek figyelmébe ajánljuk ezt a megoldást. Az egészet megkoronázza, hogy bár vannak mikrotranzakciós lehetőségek, kényelmesen lehet haladni ezek igénybevétele nélkül is. A *Bug Heroes 2*, bár nem feltétlenül akar MOBA lenni, az iOS egyik legjobb MOBA-ja lett. Sőt, több annál.

Paca

- + szinte tökéletes irányítás
- + remekül működő játékműködés
- + többjátékos mód
- néha nagyon nehéz (de három próbálkozás után csökken a nehézség)

PACA
 Minden bogár rovar, de nem minden rovar hord magánál aknavetőt.

89



Kínai gyors?

AUTUMN DYNASTY: WARLORDS

Kiadó Touch Dimensions **Fejlesztő** Touch Dimensions **Platform** IOS
Röviden Körökre osztott stratégia-RTS hibrid az ősi Kínából, amit kis adagokban is játszhatunk. **iTunes Rating** 9+

MIKOR ELŐSZÖR BEIZZÍTOTTAM AZ AUTUMN DYNASTY: WARLORDSOT, OLYAN JÓ ÉRZÉS FOGOTT EL, MINT AMIKOR A SOK KÍNAI GYORS UTÁN AZ EMBER BEÜL EGY IGAZI, AUTENTIKUS KÍNAI ÉTTEREMBE.

Az első benyomásom pozitív volt a játékról: az originális zene, az akvarellre emlékeztető, gyönyörű képi világ, a körökre osztott RTS hibridműfaj mind-mind bizakodásra adtak okot. Sajnos a tutorialt kifejeztették a játékból. Pár sor ugyan felugrik az irányításról, de a nehézség beállítása és karakterünk kiválasztása után seperc alatt magunkra maradunk az egész Kína meghódítására vonatkozó törekvéseinkkel, és csak állunk, mint kínai a pálpusztai előtt, ami egy ilyen komplexitású játékban nem előny. Választott karakterünk határozza meg, milyen egységeket fejleszthetünk, valamint hogy a játék elején kapott hadvezérünknek (officer) milyen képességei vannak. Ezután a világtérképre kerülünk, megkapjuk első provinciánkat (fix területű bázisok, ahol meghatározott számú épületet rakhatunk le) és táborunkat (itt toborozhatjuk és fejleszthetjük seregünket).

A játék láthatóan sokat merít a *Total War* és a *Civilization* sorozatokból egyaránt, utóbbitól a harc, a diplomácia és a menedzselés rendszerét. Provinciáink pénzt termelnek, bennük kiképző központokat, civil épületeket, őrtornyokat, sőt, akár palotákat és egyebeket építhetünk, s bár ezek úgy határozzák meg bi-

rodalmunk jövőjét, mint a *Civ* játékokban, a korlátozott hely miatt a dolgok átláthatók maradnak, miközben alaposan meg kell fontolnunk, mit építünk. A városok elfoglalásakor rengeteg stratégia között választhatunk (lassú ostrom, lerohanás stb.), az ellenséges és semleges provinciákba diplomátákat és kémeket küldhetünk a *Civ*.

A baj épp csak az, hogy míg a játék tízperces adagokban, útközben is játszható, maga a kő-papír-olló-alapú harcrendszer hamar kiismerhetővé válik, és kiderül, hogy a rengeteg mutató és szám egy elég egyszerű rendszert takar. Történet nincs, és az sem öröm, hogy a térképen az egységek irányítása (bár az ötlet remek) erősen bugos. Ez pedig így csak gyenge négyes, amiből a játékmenet finomhangolása és a patchek után akár csillagos ötös is lehet.

Kacor

- + remek prezentáció
- + hosszú, de kis adagokban is játszható
- + komoly potenciál, a műfajok ügyes keveréke
- hosszú távon kiismerhető
- bugos irányítás, félkész kémkedés
- nincs multi, nincs sztori

KACOR
 Túl nagy fal(at) volt.

70



Guggoló hadviselés

FRONTLINE COMMANDO 2

INFO Kiadó **Glu Mobile** Fejlesztő **Glu Mobile** Platform **Android** Röviden A free-to-play játékokra szakosodott Glu Mobile sorozatának új részében újfent katonákra vadászunk, ismét korlátozott mozgástérrel. GPR LM

A GLU MOBILE-TŐL MEGSZOKHATTUK, HOGY TÖRTÉN-JEN BÁRMI, ŐK KITARTANAK A FREE-TO-PLAY MODELL MELLETT.

Csalogató is, hogy egy felsőkategóriás alkotás ingyenes, sokan ráharapnak, aztán amikor először ajánlja fel a költsékes lehetőséget, törlik is a készülékről. A *Frontline Commando 2*-nél eleinte én is nehezen tudtam félretenni az előítéleteimet, de rá kellett jönnöm, hogy az F2P – sok más esettel ellentétben – most nem a sátán gyermeke, és bár erőszakos, a játékot nem teszi játszhatatlanná.

Aki játszott az első résszel vagy a *D-Day* nevű második világháborús spin-offal, azt nem éri meglepetés a játékmennettel kapcsolatban. Egy átlagos katonát irányítunk, aki kétféle fegyverrel és néhány társával együtt megpróbálja az ellenfelek folyamatosan érkező hullámaint viszszeválni. Minden társ rendelkezik valamilyen különleges képességgel (az egyik gránátot dob, a másik életet tölt újra), de ezeket csak addig használhatjuk, amíg ki nem fogy a készlet, amit csak és kizárólag arannyal (a valódi pénzért váltható, egyébként nagyon ritka fizetőszöközzel) tudunk újratölteni, így érdemes a bossharcokra tartalékolni.

Sorra haladunk az egy-két perc alatt teljesíthető pályákon, kapjuk az XP-t, a pénzt és a már említett aranyat. Minden fejezetet bossharc zár, ezek nehezebbek, mint az átlagos küldetések, de nem teljesíthetetlenek. Hogy a túlbonyolított

mobilis irányítás ne vegyen el az élvezeti értékből, nem mozgathatunk szabadon, csak két-három fix fedezékpont között mázskálhatunk ide-oda. Ezt többnyire akkor érdemes használni, amikor a képernyő közepén megjelenő indikátor jelzi, hogy egy rakéta vagy egy gránát tart felénk. Újdonságként bevezették a PvP lehetőséget, de azonban ne tévesszen meg senkit, nem valós idejű menetekről van szó. Tényleg más játékosok egységei ellen játszunk, de a katonákat mesterséges intelligencia irányítja.

Rövid menetekre, pár perc szabadidő hatékony eltöltésére kiváló, és ekkor még az sem zavar, hogy úton-útfélen próbál valamennyi pénzt kiszedni belőlünk. Az arany aranyáron van, de aki ügyes, megúszhatja leházás nélkül.

Paca

Az Android-rovat támogatója a Samsung

<ul style="list-style-type: none"> + meglepően izgalmas küldetések + érezhető fegyverfejlesztés + PvP - olykor túl nehéz - drága mikrotranzakció - a csapattársak inkább zavaróak 	
<p>PACA Megúszhatod fizetés nélkül, de lehet, hogy földhöz vágna a készüléket.</p>	<p>74</p>



Malacot vetünk

ADVENTURE TIME – CARD WARS

INFO Kiadó **Cartoon Network** Fejlesztő **Kung Fu Factory** Platform **Android** Röviden A Kalandra fel! kapcsolódó része óta vártuk, hogy mi is kipróbálhassuk a kártyajátékot. Most végre malacot vethetünk! GPR E

ÉN AZ A FAJTA EMBER VAGYOK, AKI BIZONYOS DOLGOKTÓL ELÉG HAMAR FÜGGŐVÉ VÁLIK.

Az *Adventure Time*, avagy a Kalandra Fel!-láz sokáig nem ragadott magával még annak ellenére sem, hogy az interneten azért elég nagy kultusza van a sorozatnak, de amikor mazur a kocsi mellett ülvé elkezdte dúdolni a főcímdalt, rászántam magam, és megnéztem néhány részt. Meg még néhányat. És még egy párat. Az összeset, igazából. A negyedik évadban volt egy epizód, melyben Jake és Finn egy kártyajátékot játszottak. Az egyértelmű volt, hogy a hologramos játéktér még nagyon a jövő, de az egész kiváló alapot adott egy mobilos játéknak, és ezt szerencsére a Cartoon Network is felismerte. Megszületett az *Adventure Time – Card Wars*, amit egyetlen dolog miatt nem tudtunk maradéktalanul szeretni.

A *Card Wars* alapján véve nagyon hasonlít a hagyományos gyűjtögetős kártyajátékokhoz. A játéktér négy sávból áll, ezekre különböző kategóriába tartozó lényeket tudunk megidézni (kukorica típusú lényeket például csak a kukoricásávban). Minden lénynek van egy támadási és egy védekezési pontszáma, valamint mindegyiket lehet „vetni” (floop; a sorozat magyar szinkronjában az „I flop the pig” mondatot „Malacot vetek”-nek fordították), azaz aktiválni a különleges képességet. Nemcsak lényeket, de épületeket is megidézhetünk, melyek az adott

sávban lévő lény valamely tulajdonságát növelik. Minden körben meghatározott számú pontot használhatunk fel, de ez nem befolyásolja a támadás körét, a táblán lévő minden lényvel támadhatunk egyszer. Nekem külön tetszett, hogy a támadás erejét és a védekezés hatékonyságát egy háromfelé (vagy ha nincs szemben ellenfél, akkor kétfelé) osztott kör megfelelő pillanatban történő megérintésével határozhatjuk meg, izgalmasabbá teszi a meccseket.

Egyetlen különösen fájó pont a többjátékos mód hiánya, amit muszáj lesz egy frissítéssel pótolniuk, hogy még nagyobb rajongótábor tudjanak megszólítani, mert ezen a relatíve magas ár nem segít.

Paca

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

<ul style="list-style-type: none"> + a malac, a barlang és a Vérengző Agyvihar + jól kitalált rendszer + hosszú egyjátékos kampány - többjátékos mód hiánya - prémium ára ellenére erőszakos benne a mikrotranzakció 	
<p>PACA Elsősorban a show kedvelőinek, de a licenc nélkül is megállná a helyét.</p>	<p>77</p>

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

PLATINUMSHOP
VIDEOJÁTÉK SZAKÜZLET ÉS SZERVIZ

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Használt konzolok

Szeretnél hozzájutni egy játékkonzolhoz a lehető legkedvezőbb áron? Kínálatunkban használt PlayStation 3, Xbox 360 és más újgenerációs, illetve retró gépek is megtalálhatóak, amelyek bevizsgálva, **három hónap garanciával** kerülnek új tulajdonosaikhoz. Széleskörű felhozatalunkban kontrollerek, Kinect kamerák és egyéb használt termékek közül is válogathatsz.

Szerviz

Elromlott kedvenc játékkonzolod? Egy elvesztett meccs után eldobtad a kontrollered, és most nem működik? Fordulj hozzánk bizalommal, hiszen már 13 éve működik szervizünk, ahol a lehető legrövidebb idő alatt javítjuk meg a problémás gépedet, vagy egyéb kiegészítőit! Ráadásul az általunk javított eszközökre **három hónap garanciát** is vállalunk.

Gyűjtői kiadások

Igazi gyűjtő vagy? Esetleg úgy gondold, hogy kedvenc játékaid megérdemlik, hogy különleges kiadásban kerüljenek a polcra? Akkor érdemes szemmel tartanod folyamatosan változó kínálatunkat, hiszen régi és új címek ritka gyűjtői változatai egyaránt megtalálhatóak választékunkban!

Már kapható!

Dark Souls II Black Armour Edition
Steelbook, zenei lemez




PS3/Xbox 360
2014. március 14.

Ár: 14 990 Ft

A akció-szerepjátékok királya visszatér! A Dark Souls II egy sötét titkokkal teli fantasy világába kalauz el, ahol minden a te veszteted akarja. Bizonyítsd be, hogy képes vagy felülkerekedni a brutális kihívásokon!

Már kapható!

inFAMOUS: Second Son
Ajándék poszter




PS4
2014. március 21.

Ár: 17 990 Ft

Bújj a lázadó Delsin szerepébe ebben a nyílt világú akciójátékban, ahol a természetfeletti adottságokkal bíró egyének elfogására szakosodott kormányügynökség embereivel kell szembeszállnod Seattle utcáin!

Már kapható!

Titanfall



PC/Xbox 360/Xbox One
2014. március 13.

Ár: 10 490 Ft-tól

Az év egyik legígéretesebb új FPS játékában egy futurisztikus háborúban vehetsz részt. Harcolj a pörgős csatákban gyalogosan, vagy vedd be a Titánnak nevezett brutális harci robotok egyikét!

Előrendelhető

Watch_Dogs Special Edition
Magyar felirat, ajándék Breakthrough Pack



PC/PS3/Xbox 360/PS4/Xbox One
2014. május 27.

Ár: 9 390 Ft-tól

Ebben a nyílt világú akciójátékban egy brilliáns hackert irányíthatsz, akit bűnözői múltja miatt családi tragédia ért. Használj ki a város számítógépes rendszerét és vadászd le a tetteseket Chicago utcáin!

Előrendelhető

Diablo III: Reaper of Souls/Collector's E.
Ajándék DLC és poszter



PC
2014. március 25.

Ár: 9 890 Ft-tól

A népszerű akció-szerepjáték új fejezetében a Halállal kell szembenézned. Új karaktertípusok, sosem látott helyszínek és izgalmas fejlesztési lehetőségek várnak a Diablo III kiegészítőjében!

Már kapható!

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes




PS3/Xbox 360/PS4/Xbox One
2014. március 20.

Ár: 9 900 Ft-tól

A legendás lopkodós-akciójáték sorozat új állomásához érkezik. Éld át Snake egyik sorsdöntő bevetését, miközben felfedezed a nyílt világú játékményt által nyújtott izgalmas lehetőségeket!

Destiny

Ajándék bétakulcs




PS3/Xbox 360/PS4/Xbox One
2014. szeptember 9.

Ár: 15 290 Ft-tól

Az epikus Halo sorozatot megalkotó Bungie elmosza az egy- és többjátékos élmények közötti határ vonalat. Destiny című FPS játékkal, melynek élő-lélegző világa felejthetetlen kalandokat tartogat.

The Elder Scrolls Online/Imperial E.

Ajándék The Explorer's Pack DLC



PC/PS4/Xbox One
2014. április 4.

Ár: 12 990 Ft-tól

A The Elder Scroll Online című MMORPG egy teljesen új fejezetet mutat be a sorozat történelmében, ahol másokkal együtt járhatod be Tamriel földjét ismert, és új helyszíneket felfedezve.

Battlefield 4 Limited Edition akció

PS3/Xbox 360
Ajándék póló, poszter és hűtőmágnes
Ár: 9 990 Ft

PlayStation 4 inFAMOUS Second Son csomag

Ajándék Sackboy piüss kulcstartó
Ár: 140 990 Ft

PC



TITANFALL
GS 2014. MÁRCIUS - 89%
10 990 FT
 Megérkezett az év egyik legjobban várt lövődjéje. A jövőben harcolunk katonaként, aki lőhet, ugrálhat, bombázhat, de a titánoké az utolsó szó.



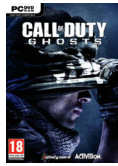
THE WALKING DEAD: SEASON TWO
GS 2014. JANUÁR - 79%
6900 FT
 A Telltale nagy sikerű kalandjáték-sorozatában ismét a túlélés a cél. A zombi-apokalipszis közben régi ismerősök térnek vissza, és új barátok vesznek el.



F1 2013
GS 2013. OKTÓBER - 80%
8990 FT
 Ismét versenybe szállhatnak a száguldo cirkusz rajongói. Új játékmódok, továbbfejlesztett fizika, intelligensebb ellenfelek várják a versenyzőket.



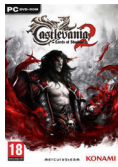
NEED FOR SPEED: RIVALS
GS 2013. DECEMBER - 78%
9990 FT
 A Need for Speed legújabb részében ismét magunkra ölthetjük a versenyzők vagy a rendőrök gúnyját, hogy kószot vagy rendet teremtünk Redview Countyban.



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 megvéltanunk.



DIABLO III: REAPER OF SOULS
GS 2014. MÁRCIUS - 84%
10 990 FT
 A Blizzard mindent megtett azért, hogy újra hónapokig terheljük az agyunkat. Új történet, új játékmód, új tárgyak és egy új kaszt vár a kiegészítőben.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
GS 2014. FEBRUÁR - 85%
8990 FT
 A vámpírrajongók ne hagyják ki a sorozat legutóbbi epizódját, melyben Drakula erejét kell visszaszerzünk, hogy az szembenézhesen ősi ellenségével.



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.



SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
GS 2014. MÁRCIUS - 88%
11 500 FT
 A sorozat főszereplőjéhez társulunk egy könnyfakasztó kalandra, amiben feltűnnek olyan gonosztevők is, melyek közül az UFO-k jelentik a legkisebb gondot.



GRAND THEFT AUTO V
GS 2013. OKTÓBER - 99%
16 990 FT
 A Rockstar sikersorozata visszatért, hogy egy szinte tökéletes játékkal tarolja le a tavalyi szeont. Több száz órányi szórakozás vár Los Santosban.



FABLE ANNIVERSARY
GS 2014. FEBRUÁR - 70%
10 500 FT
 Albion kapuja ismét megnyílik, de ezúttal új történet helyett egy régit élhetünk át. A Fable HD-grafikával és rengeteg finomítással tér vissza.



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 vadszoknak 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 kalóztörténeti tárnak a szemünk elé az Assassin's Creed sorozat legújabb részében. Orgyilkosok és templomosok harca a Karib-tengeren.



THIEF
GS 2014. FEBRUÁR - 89%
14 999 FT
 Sokéves pihenő után visszatért a Thief széria. Ismét Garrett bőrbe bújva kell meglopunk a gazdagokat, és az árnyékok rejtekéből elintéznünk tildözönket.



DARK SOULS II
GS 2014. MÁRCIUS - 84%
13 990 FT
 Visszatérünk a sötét fantasyvilágba, hogy felfedezzük azt. Az új epizód sokkal érthetőbb és érdekesebb történettel, de nem kevesebb kihívással érkezik.



BEYOND: TWO SOULS
GS 2013. OKTÓBER - 89%
15 990 FT
 A Heavy Rain alkotójának új játékában egy elsőre ártatlannak tűnő lány, Jodie életútját kísérjük végig, ami különösen izgalmas, szellemtársának hála.



PES 2014
GS 2013. OKTÓBER - 85%
13 990 FT
 Ahogy vetélytársa, úgy a PES is újdonságokkal készült idén ősze. Az új verzió szebb, jobb és tartalmasabb, mint 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

Diablo III: Reaper of Souls	március 25.	The Amazing Spider-man 2	május 2.
Titanfall (Xbox 360)	március 28.	Wolfenstein: The New Order	május 23.
The Elder Scrolls Online	április 4.	Mario Kart 8	május 30.
LEGO The Hobbit	április 11.		



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

HARDVER

4K-s gamer tablet a Qualcommtól

Lenyűgöző a Snapdragon 805 teljesítménye

Gyorsan munkára fogta a Qualcomm az őszi közepén bemutatott új Snapdragon 805 processzort: egy androidos referenciatáblában már egyenes adásban figyelhetjük működését az idei Mobile World Congressen, Barcelonában. Előrebocsátjuk, hogy le vagyunk nyűgözve: a táblagép 4K-s (3830×2160 képpontos) felbontással, gyermeki könyvedséggel pörgeti az olyan játékokat, mint az *Injustice: Gods Among Us*, az *Asphalt 8* vagy éppen a Gameloft-féle *Modern Combat 5*, teszi mindezt ráadásul egyetlen döccenés nélkül, jó

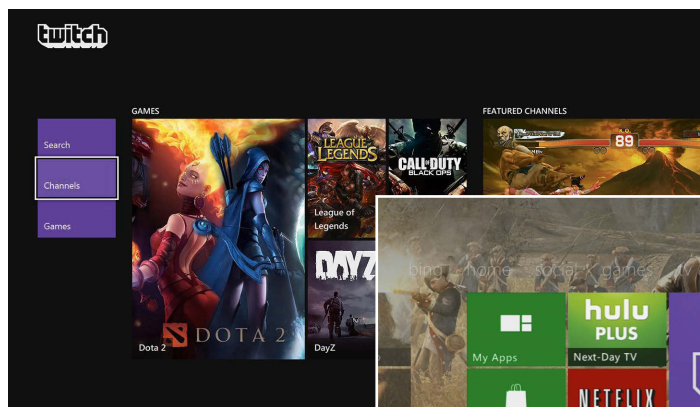
frame rate mellett. A Qualcomm külön kiemelte, hogy az említett tesztjátékok közül egyiket sem optimalizálták a Snapdragon 805 SoC-ra vagy 4K-s felbontásra, a látvány tehát még tovább fokozható. Ha a 4K-s tabletek debütálnak a piacon, a Qualcomm tárt karokkal fogja várni őket. A gyártó szerint a chip – és a hozzá illő kijelzők – már készen állnak a szállításra, az első ilyen processzorral felszerelt androidos okostelefonok és táblagépek még idén, várhatóan a harmadik negyedévben piacra kerülhetnek.



Elindult az Xbox One live streaming

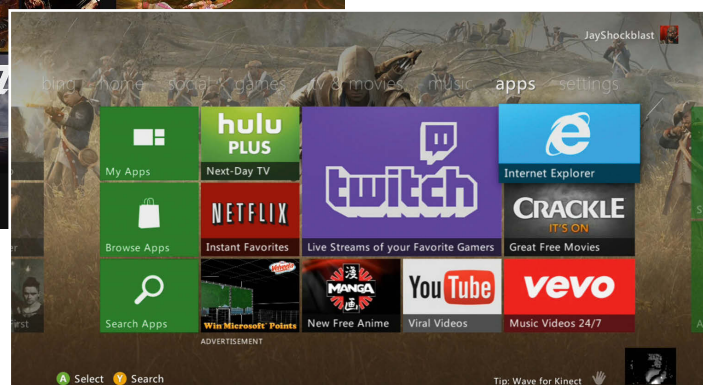
Légy te a híres játékos!

Március 11-én elindult az Xbox One live streaming szolgáltatása. A Twitch App segítségével minden játékos élőben közvetítheti élményeit, akár könnyed szórakozást, akár segítséget nyújtva ezzel nézőinek. Bár a Sony már a PS4 rajtjakor elérhetővé tette ezt a funkciót, a Microsoft a teljes interakció és a bővebb lehetőségek kialakításával indokolta a hosszabb várakozási időt. Az online streaming az Xbox One esetében már nem csak arról szól, hogy egyszerűen közvetíthetjük játékunkat, vagy megleshetjük barátaink, esetleg híres gamerek teljesítményét. A hangparancsok segítségével könnyedén elindíthatjuk az élő streamet, és elmenthetünk játék közbeni felvételeket későbbi felhasználásra. Néhány kimondott szóval közvetlenül bekapcsolódhatunk bármelyik Twitch adás-



ba, és ha arra támad kedvünk, akár PlayStation 4-es programokba is belekukkanthatunk a konkurenciánál. Mostantól tehát előttünk a lehetőség, hogy a kanapén ülve váljunk világszerte is-

mert, laza, jó arc gamerré. A március 11-ei start éppen egybeesett a *Titanfall* amerikai megjelenésével is, így akár az is belekukkanthatott a nagyon várt játékba, aki valamilyen okból lemaradt a premierről.



Az Intel a negyedév nyertese

Apró fellendülés a GPU-k piacán

Az előző időszak gyengécske teljesítménye után apróbb fellendülés következett be a GPU-k piacán 2013 negyedik negyedévében. A 120,4 millió leszállított egység az előző év végi eredményekhez képest ráadásul két-százalékos növekedést jelent. A negyedév nyertese egyértelműen az Intel volt, akik az asztali és a mobilszegmensben is jól teljesítve 5,2 százalékos előrelépést értek el. Mindkét piacon jól

szerepelt az Nvidia is, az AMD azonban hiába hozott 15 százalékot az asztali APU-knál, a mobiltermékek 26,7 százalékos csökkenése alaposan negatív irányba billentette a mérleg nyelvét. Apró öröm, hogy hosszú idő után kezd magára találni a VGA-piac is. Bár az elmúlt időszakok mélyrepüléseit ez még nem feledteti, az előző negyedévhez képest tapasztalt 1,5 százalékos növekedést már biztató jelnek tekinthetjük.



Új Samsung csúcstelefon

Egészségünkre is ügyel a Galaxy S5

Bár állítása szerint a Samsung a gyökerekig nyúlt vissza a Galaxy S5 megtervezésekor, részleteit tekintve a telefon egy egészen jövőbe mutató koncepció lehet. 5,1 colos, 1920x1080 pixel felbontású Super AMOLED-kijelzőjével és négymagos, 2,5 GHz-es processzorával, valamint 16 megapixeles hátlapi kamerájával könnyen felveszi a versenyt a konkurenciával.

A gyorsított, szelektív autofókusz és más, a fényképek és videók minőségét javító extrák mellett pulzusszámmérő is található a készülékben, ha pedig okosóránk is van hozzá, a kettő együtt egészen lenyűgöző edzéssegédként használható. Akár 24 órányi készenléti üzemmóddal, gyors Wi-Fi-kapcsolattal és szintiszta műanyag borításával a Galaxy S5 jó vételnek bizonyulhat.



Indul a GeForce GTX Titan Black

Kilenc gyártó épít rá kártyát

Szabadon eresztette az Nvidia idei kollekcója első igazi ászát, a GeForce GTX Titan Blacket, ami egy igazi felsőkategóriás grafikus kártya. A vállalat kilenc gyártópartnerre már be is jelentette saját, erre a GPU-ra épülő megoldását, néhányan még

óraelemelést is bevetettek, mások megmaradtak az alapoknál. Az EVGA rögtön öt új modellel indít, öt követi az Inno 3D két új termékkel, az Asus, a Gigabyte, a Gainward, az MSI, a Zotac, a Galaxy és a Palit pedig egyelőre egy-egy friss gra-

fikus kártyát készít. A tuning nélküli 889 MHz-es órajelre eleve nem lehet panaszunk, az EVGA néhány megoldása a jól csengő nevű HydroCopper Signature esetében viszont az 1006 MHz-et is megugrta. Az Inno 3D kifejezetten sajátos hűtési rendszeré-

re kihegyezett iChill Accelero Hybridje pedig 1020 MHz-cel domborít. Az alapmodellekhez valószínűleg 1000 dollár alatt is hozzájuthatunk, az erősebb, speciális megoldásokért viszont már ennél magasabb összegeket is elkérhetnek.

GPU

A GPU egy speciális processzor, a videokártya lelke. Alapvetően ennek típusa határozza meg a számítási sebességet, így érdemes a lehető legújabb és legerősebb típust választani. Legfontosabb a magórajel sebessége és a feldolgozóegységek száma.

Portok

Az analóg D-Sub csatlakozónak búcsút inthetünk, a legtöbb kártyán 3-4 digitális kimenetet találunk. Full HD-ig szinte mindegyik jó, de magasabb felbontáson, például 2560x1440-nél már Dual DVI-D és HDMI 1.3 kell. 4K-monitorhoz HDMI 2.0 vagy DisplayPort 1.3 szükséges.

A grafikus vezérlő legfontosabb részegységei



Memóriák

A GDDR RAM a grafikus processzorok gyors kiszolgálására szolgáló statikus memória. Belépőszinten 1 GB az alap, a komolyabb kártyákon 3-4 GB is lehet. Preferáljuk a GDDR5 típusú memóriákat, és lehetőleg a 256 bites memóriasávszélességet, a magas effektív órajel.

Hűtés

Az olcsó kártyák a gyártó által javasolt referencialűtést használják, ám néhány esetben ettől eltérő megoldásokat is láthatunk. Ennek oka a csendes működés vagy a tuningolás lehetősége. A kis teljesítményű kártyákon akár passzív hűtést is alkalmazhatnak.

Tápcsatlakozó

A belépőszintű kártyák többsége nem igényel plusz energiát, a PCI-E portról nyeri azt. Előfordulhat viszont, hogy szükséges egy 6 pines csatlakozón keresztül plusz energiát juttatni neki. Ebben a kategóriában kb. 60-80 watt TDP-vel lehet számolni, amihez egy 400 wattos táp is elég.

Csatolófelület

A modern videokártyák PCI-E csatolófelülettel kapcsolódnak az alaplaphoz, a 3.0-s jelölés jelenti a leggyorsabb adatátvitelt. A 16 sávon történő 16 000 MB/s átviteli sebességhez az alaplap foglalatnak is támogatnia kell a 3.0-t, ezért vásárlás előtt ellenőrizzük a csatolót.

GPU-K 30 ezer forint alatt

A legjobb megfizethető videokártyák

NEM ÁLLÍTJUK, HOGY A KIFEJEZETTEN OLCÓS GRAFIKUS VEZÉRLŐKKEL TELJESEN ÚJJÁ LEHET VARÁZSOLNI EGY GÉPET, ÉS A LEGÚJABB JÁTÉKOK AKADÁSMENTESEN FOGNAK FUTNI RAJTA STABIL 50-60 FPS MELLETT, DE EGY JÓL MEGVÁLASZTOTT VGA SOKSZOR MÉG AZ ALSÓ KATEGÓRIÁBÓL ÉRKEZVE IS JÁTÉKKÉPESÉ TEHETI A MASINÁT. Pláne akkor, ha nincs is dedikált grafikus vezérlőnk, mert csupán a processzorba integrált megoldásra vagy az alaplapra forrasztott változatra támaszkodunk. Tesztünkben azt vizsgáltuk meg, hogy mire számíthatunk a szűk, 15 és 30 ezer forintos árkategóriában, ha néha játékra is szeretnénk használni PC-nket. Nagy elvárásaink ne legyenek a belépőszintűtől, a cél nem a magas felbontások és grafikai részletességek elérése, hanem a stabilan játszható beállítások megtalálása.

HOGYAN VÁLASSZUNK AZ OLCSÓBB KÁRTYÁKBÓL?

A boltok árlistáján sok régi és új kártya érhető el a 15-30 ezres árkategóriában, ez pedig egyáltalán nem könnyíti meg egy VGA-ban kevésbé járatos felhasználó dolgát. Választáskor törekedjünk az újabb modellek felé, esetükben általában kedvezőbb teljesítményt, fogyasztást és szolgáltatásokat kapunk a pénzünkért. Támaszkodjunk a gyártói adatokra és a különféle benchmark-rangsorokra, melyekből talán a legismertebb a videocardbenchmark.net. Általánosságban azt mondhatjuk, hogy ne csak az alkalmazott GPU-chipe koncentráljunk, a feldolgozóegységek és az órajel mellett a körítésre is fektessünk nagy hangsúlyt. A GPU-n kívül a memóriabuszra, illetve a RAM típusára és órajelére, valamint mennyiségére koncentráljunk. Két kártya látszólag azonos lehet, ám míg

az egyik csak 128 biten kommunikál, addig a másik 256 biten teszi a dolgát. Ne dőljünk be a memóriamennyiség csábításának, egy olcsó kártyával sem megyünk semmire 4 GB GDDR3 videomemóriával, inkább válasszunk egy 256 bites, de csak 1 GB GDDR5 változatot. Emellett fontos még a fogyasztás, amivel el is érkeztünk a táp kérdésköréhez. Az alsó kategóriában általában 60-80 watt TDP-re kell számítanunk, amihez nem fontos bővíteni a tápot, és a legtöbb esetben külön 6 pines ágat sem kell a kártyára kötni, ám például a HD 7770 esetében erre is van példa. Végül a kimenetek számát is vegyük számba: egy dual DVI mindenképpen legyen rajta, illetve HDMI, de bizonyos esetekben DisplayPort is a csomag része. Akinek fontos a több monitor egyidejű használata, esetleg a Cross Fire és az SLI, az mindenképpen ellenőrizze a kompatibilitást,

ugyanis a régebbi és újabb modellek sem egyértelműen kezelik ezeket az extrákat. A hűtésre nem kell különösebben nagy gondot fordítani, általában referencialűtőt használ minden gyártó. Néha extraként kaphatunk csöndesebb kivitelűt is, ami a gyárilag tuningolt OC változatoknál lehet igazán fontos.

MSI GEFORCE GT640 OC 1 GB

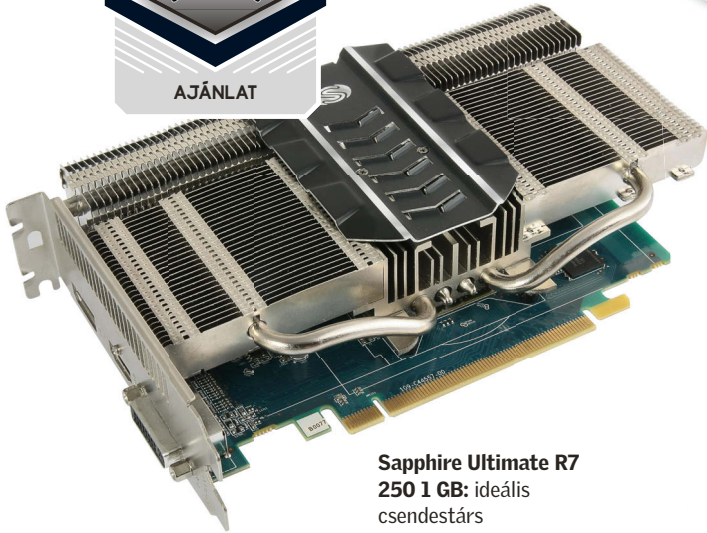
Évek óta főszereplő a belépőszintű grafikus vezérlők piacán az MSI, mely gyártó most a GeForce széria egyik korábbi, 2012-es tagjára épített kártyát. A GK107-es (Kepler) GPU-alapú rendszer nem túl drága, a 15-30 ezres kategória közepén, 23 ezer forint környékén található. Az MSI éppen ezért nem bonyolította túl a dolgot, bár az alacsony ár ellenére kapunk pár figyelemre méltó extrát is. A vékonyka dobozon ott díszleleg az OC logó, ami a GPU- és memória-óra-



**MSI GeForce GT640
OC 1 GB:** csak kevés
pénzüteknek



**Asus Radeon HD 7770
1 GB:** nem új fiú, de erős



**Sapphire Ultimate R7
250 1 GB:** ideális
csendestárs

jel megpiszkálására utal. Ez gyári-
nál valamivel magasabb, 902 MHz-es
Core órajelet és 1782 MHz-es memó-
ria-órajelet jelent, ami nem egy hatal-
mas értéknövekedés, de több, mint a
semmi. Memóriából 1 GB-ot kapunk,
ez viszont csak GDDR3-as modul, ami
lassabb RAM-feldolgozást jelent, leg-
alábbis a GDDR5-ös mezőnyhöz ké-
pest. A 384 streamprocesszoros
GPU teljesítménye az alsó kategó-
ria közepére pozicionálja a kártyát,
a szintetikus mérések során ez a mo-
dell teljesített a leggyengébben. Hiá-
ba az OC változat, benchmarkokban
a nála alig hatezer forinttal drágább
tesztgyőztes pontszámainak mind-
össze felét érte el. Ez éles bevetésen,
azaz játékok közben is érezhető, eb-
ben pedig a GDDR3 memória is némi-
leg szerepet játszik.

Nem állítjuk, hogy játszhatatlan volt
vele minden program, de kis felbon-
tások mellett érezte igazán jól ma-
gát, főként alacsony grafikai részle-
tesség mellett. Így 1600×900-ban is
játszható maradt a *Metro 2033*, ami

41 fps-t produkált, *BioShock Infinite*
futtatása közben pedig 49 fps kö-
rül ingadozott a mutató, ami néha 30
környékére esett le. A pár hónapos
Battlefield 4-et magasabb felbontá-
son is vitte, viszont csak 44 fps-t tu-
dott felmutatni úgy, hogy mindent mi-
nimumra vettünk.

SAPPHIRE ULTIMATE R7 250 1 GB

Alapos átalakításon esett át az AMD
belépőszintű kártyája a Sapphire jó-
voltából. A nyákról ledobták a gyári
hűtést, és helyére egy passzív lapradi-
átort szereltek kétméretes hűtőcsővel
és megfelelő számú lamellával, ami
teljesen körbeöleli a kártyát. A me-
móriákat is ellátták apró hűtőbordák-
kal, ebből összesen 1 GB GDDR5 ta-
lálható a fedélzetén. Beüzemeléskor
meglepően csendes a gépház, a teszt-
hez használt Cooler Master Silencio
550 amúgy is jól hangszigetel, de a
VGA hűtés nélkül teljesen hangtalan-
ná vált játék közben is.

A csendességnek viszont ára van; a
hűtő ugyan jól szerepel, és terhelés

alatt is bírja a strapát, de a sebessé-
get valamiért lecsavarták a gyárban.
Gyanítjuk, hogy a referenciaértékeken
túl forrófejű lett volna az AMD Oland
elnevezésű központi egység, ezért kel-
lett drasztikusan beavatkozniuk a
mérnököknek. A GPU-t így 1 GHz-ről
800 MHz-re, a memória effektív óra-
jelét pedig 4600-ról 4500 MHz-re
csökkentették. A HD 7750 helyére ér-
kező kártya ettől függetlenül szépen
teljesített, a GT640-eseket maga mö-
gé utasította, igaz, drágább is náluk
jó 5-6 ezer forinttal.

Szintetikus tesztekben a második és
harmadik helyért versenyzett a GTX
560-assal, programtól függően fej-
fej mellett előzgettek egymást. Játék
közben már eldőlt a párharc: az AMD
rendszerét a legtöbb program jobban
szerette, ráadásul még olcsóbb is. Ré-
gebbi, gépigényes címeknél 2-3 fps-
sel vezetett, míg a *Battlefield 4*-ben
már az új generáció került előnybe,
és 8-10 fps-t is rávert a Gigabyte kár-
tyájára. Egyedül a *BioShock* alatt tel-
jesített rosszabbul, itt valamiért az

Nvidia volt jobb helyzetben. Extrákt
is kapunk szép számmal a 4K-támo-
gatástól kezdve egészen a 7.1 csator-
nás hangkezelésig és 3D-ig.

ASUS RADEON HD 7770 1 GB

Szintén nem mai darab a Radeon HD
7770-es GPU, még 2012 elején mu-
tatkozott be a Cape Verde 28 nano-
méteres, GCN mikroarchitektúrára
épülő chipje. Majdnem húszcentis
hosszával ez az egyik legméreteesebb
példány az általunk tesztelt felhoza-
talban. Kialakítását tekintve köve-
ti a kategóriatársainál megszokott
egyventilátoros felépítést, az 1 GB
GDDR5 memóriamodult és a GPU-t
egy közepes méretű hűtőborda hűti,
amit egy műanyag – dizájnecelokat ki-
szolgáló – burkolat véd. Beüzemeléséhez külön 6 pines táp-
csatlakozóra is szükség van, hiszen a
PCI Express 3.0-ról nem képes fel-
szívni magát energiával. A HD 7770
nem eszik sokat, de ebben a kategó-
riában kétségkívül neki van a legna-
gyobb maximális, 80 wattos TDP-je.

A kártyák mért fps-értékel

	Heaven Benchmark 4.0 (pont/átlag fps)	3D Mark 11 (pont)	Resident Evil 6 Benchmark (pont)
	normál grafika, 1600×900	alapbeállítás, 1280×720	normál grafika, 1600×900
Asus Radeon HD 7770 1 GB	1059 / 42,1	4262	5494
Sapphire Ultimate R7 250 1 GB	910 / 36,1	3248	4143
Gigabyte GeForce GTX 650 OC 2 GB	949 / 37,7	3173	4136
MSI GeForce GT 640 1 GB	561 / 22,3	2342	3216
MSI GeForce GT 640 4 GB	571 / 22,7	2347	3214



Gigabyte GeForce GTX 650 OC 2 GB: az illegális versenyző



MSI GeForce GT640 OC 4 GB: memóriából maximalista

Ettől függetlenül nem kell a tápcseré miatt aggódni, egy 400 wattos, két-három éves konfigurációba is bővítés nélkül belepakolható. Csöndességét és teljesítményét tekintve nagyon elégedettek voltunk, az elért fps-értékekkel a versenytársak közül mindenkit maga mögé utasított, még a 30 ezres kategóriát kétezerrel forinttal átlépő GTX 650-est is.

Teljesítménye a korosodó, két-három éves címekhez elég, alacsony és közepes felbontásban is, benchmarkokban pedig toronymagasan a legjobb eredményeket hozta. *Metro 2033*-ban nemcsak az igen puritán 1366×768-as felbontáson, de 1600×900-ban is jeleskedett, még magas grafikai részletesség mellett is átlagosan 58 fps-t mértünk egy hozzá passzoló i5-2400 processzorral. A picit frissebb, 2013-as címek közül a *BioShock Infinite* is meglepően jól futott rajta, nem kellett sokat sakkozni a felbontással és a grafikai részletességgel a 80 fps-hez, és a *Battlefield 4* egész extrém, 2560×1440-as felbontás mellett is játszható maradt 40-47 fps környékén.



NAGY ELVÁRÁSAINK NE LEGYENEK A BELÉPŐSZINTTŐL, A CÉL NEM A MAGAS FELBONTÁSOK ÉS GRAFIKAI RÉSZLETESSEGEK ELÉRÉSE, HANEM A STABILAN JÁTSZHATÓ BEÁLLÍTÁSOK MEGTALÁLÁSA

GIGABYTE GEFORCE GTX 650 OC 2 GB

Valamikor a 2012-es év végén rajtolt el a GK107-alapú GTX 650-es modell. A GTX jelölés az Nvidia részéről egyértelműen a játékos-besorolást jelenti, míg a GT a multimédiára kihegyezett termékjelölést takarja. A Gigabyte kártyája nem indulhatott volna a versenyben, mert kétezer forinttal többbe kerül, mint a felállított 30 ezres határ. Végül becsuktuk a szemünket, hiszen nem nagy a különbség, és így megláthatjuk, mire képes az Nvidia kicsit több pénzért. A kártya minőségi kialakítást kapott, egyedi hűtőrendszere van, amit az átlagnál nagyobb, 10 cm-es ventilátorral szereltek fel, ezáltal kisebb sebesség mellett is képes hatékonyan

dolgozni, ami a csöndesség egyik feltétele. Emellett 64 wattos TDP-jével igazi rezsidémonnak számít, a versenyző kártyák közül ezzel spórolhatunk leginkább energiát, ha játékra kerül a sor. A Gigabyte ide is felragasztotta az OC matricát, ami az 1058 MHz-es Core órajel 1110 MHz-re történő emelését jelenti, a 2 GB GDDR5-ös memóriák órajele maradt 5000 MHz. Extrák terén is van mit a tejbe aprítania tesztalanyunknak, a széles csatlakozóínálat mellett jutott rá aranyozott HDMI-csatlakozó, japán szilárdelektrolit-kondenzátorok, jobb energiahatékonysággal bíró tekercecsek és alacsonyabb RDS(on) MOSFET-ek.

A teljesítménytesztben viszont a nála olcsóbb R7 250-es alaposan megszo-

rongatta, benchmarkok közül egyedül a Heaven Benchmark 4.0 mondta azt, hogy picivel gyorsabb annál, de átlag fps-ben kifejezve itt is csak 1,5 képkockáról beszélhetünk. A játékok hasonló képet festettek róla, csak a *BioShock Infinite* szerint volt gyorsabb, valószínűleg az Nvidia jobban optimalizálta rá a drivert. Összességében nem rossz kártya, ha olcsóbb lenne négy-öt ezer forinttal, akkor az R7-es helyét is átvehetné, de így marad a harmadik helyen.

MSI GEFORCE GT640 OC 4 GB

Az MSI kártyájából nem véletlenül indítottunk kettőt, kíváncsiak voltunk, hogy mi a különbség két azonos típusú grafikus kártya között, ha csak memóriamennyiségben tér-

Megfizethető árú grafikus kártyák

	Termék	Ár	Értékelés	Lapka	GPU-órajel	Memória-órajel	Memóriabusz
1	Asus Radeon HD 7770 1 GB asus.com	29 500 Ft	91%	Cape Verde (640 streamegység)	1000 MHz	4500 MHz	128 bit
2	Sapphire Ultimate R7 250 1 GB sapphiretech.com	30 000 Ft	86%	R7 (512 streamegység)	800 MHz	4500 MHz	128 bit
3	Gigabyte GeForce GTX 650 OC 2 GB hu.gigabyte.com	32 000 Ft	82%	GK 107 (384 streamegység)	1058/1110 MHz	5000 MHz	128 bit
4	MSI GeForce GT 640 1 GB msi.com	23 000 Ft	70%	GK 107 (384 streamegység)	902 MHz	1782 MHz	128 bit
5	MSI GeForce GT 640 4 GB msi.com	26 000 Ft	69%	GK 107 (384 streamegység)	902 MHz	1782 MHz	128 bit



A kártyák játékokban mért fps-értékei

Metro 2033 (fps)				BioShock Infinite (fps)				Battlefield 4 (fps)				
Normál grafika		Magas grafika		Közepes grafika		Magas grafika		Alacsony grafika				
1366×768	1600×900	1366×768	1600×900	1366×768	1600×900	1366×768	1600×900	1366×768	1600×900	1920×1080	2560×1440	
108	89	70	58	114	89	102	81	121	91	69	47	
93	77	63	50	88	67	74	58	100	79	61	38	
90	76	62	48	106	82	97	75	83	67	52	32	
51	41	32	26	71	54	60	49	55	44	34	20	
52	41	34	27	71	55	61	51	55	45	34	20	

nek el egymástól. Ez a modell jól példázta azt a helyzetet, amikor a gyártó próbál a pénztárcánkra hatni, és ezért cserébe bevet egy kis marketingtrükköt is. Adott ugyanaz a GK107-es chip, ugyanaz az OC órajelkiosztás, GDDR3 memória, viszont mennyiségből plusz háromezer forintért négyszer annyit pakoltak rá, mint az alapverzióra.

A 4 GB memória jól hangzik, de nem sok értelme van, és ezt a gyakorlati tesztek is bebizonyítják. Az 1 GB-os modellhez képest csekély gyorsulást tapasztaltunk a benchmarkok terén is, ami 3DMark 11 esetében kemény 5 pontot jelent, de Heaven 4.0-val is éppen csak 10 pontot és 0,4 fps pluszt tudott felmutatni. Játékoknál szintén hasonló tapasztaltunk, általában 1 fps különbséget mértünk, talán csak *BioShock Infinite* alatt mértünk egy-

szer 2 fps-es eltérést, ami még bőven a hibahatáron belül van. Ebből is jól látszik, hogy egy adott kártya – pláne a belépőszinten – több memóriával sem lesz érezhetően gyorsabb, mert nem elsősorban ez jelenti a szűk keresztmetszetet.

A 65 wattos TDP viszont igen takarékos, nem fogja halálra pörgetni a villanyórát, és a melegeddel sem kell különösebben számolnunk, a ventilátor csöndesen és erőteljesen teszi a dolgát. Külön tápkábelre sincs szükség a működéshez, minden energiát a PCI Express 3.0 portról nyer az eszköz. Itt is kapunk Dual-link DVI-D- és 1.4a szabványú HDMI-, valamint hagyományos D-Sub-csatlakozót, extrák közül pedig az Nvidia 3D Vision és a további tuningolásra szolgáló Afterburner overlocking segédprogram kiemelendő.

ÖSSZEGRÉS

A most bemutatott grafikus kártyák nem fedik le teljesen a hazai piacot, körülbelül még egyszer ennyit össze lehetne kanalizálni belőlük egy másik teszthez. Azt azonban jól mutatják, hogy ez a kategória mire képes 20-30 ezer forint környékén. Az árak ugyanakkor folyamatosan mozognak néhány ezer forinttal, egyrészt a gazdasági helyzet, másrészt pedig az új szereplők megjelenése miatt. Lapzártánkkor futott be például a kisebb Maxwell-alapú GTX 750 Ti és az AMD Radeon R7 265, így további árcsökkenésre számíthatunk a közeljövőben; aki vásárlás előtt áll, annak érdemes lesz figyelnie az árak alakulását.

A tesztalanyok közül leginkább ajánlható kártya az Asus HD 7770, ez kapta a Tesztgyőztes díjat mi-

vel a leggyorsabbnak bizonyult ebben a szegmensben, és ez nem utolsó szempont, amikor kevés pénzből kell kihozni a lehető legtöbb fps-t. További érv mellette a csöndessége. Aki viszont abszolút csendes gépházban gondolkodik, esetleg HTPC-építés felé kacsingat, annak a Sapphire passzív megoldása lesz a nyerő. Az R7 250 körülbelül ugyanannyiba kerül, mint az Asus modellje, és bár közel sem annyira fürge, lehet vele játszani, felkészítették 4K-s videókra, és 8 hangcsatornát kezel, valamint ismeri a Mantle-felületeket is. Ezért főként multimédiára ajánlhatjuk, egy erősebb processzorral párosítva remekül kiszolgálja a kevésbé részletes grafikával is megelégedő igényjártékosokat.

Mady

Memóriamennyiség	Csatlakozók	Max. TDP	Méret	Pro	Kontra
1 GB GDDR5	HDMI, DP, DVI-I	80 W	198×111×40 mm	Csőndes működés, izmos GPU	Magas TDP, plusz tápkábelt igényel
1 GB GDDR5	HDMI, DP 1.2, DVI-I	65 W	185×120×50 mm	Passzív hűtés előnyei, kis méret	Gyárilag lebutított órajelek
2 GB GDDR5	HDMI, D-Sub, 2 DVI-D	64 W	188×131×42 mm	Jó tuningpotenciál, minőségi hűtés	Nem a leggyorsabb, teljesítményéhez képest drága
1 GB GDDR3	HDMI, DVI-D, D-Sub	65 W	154×110×34 mm	Nem melegszik, OC kivétel	GDDR3 memória, hamar kifogy a szuflából
4 GB GDDR3	HDMI, DVI-D, D-Sub	65 W	154×110×34 mm	Alacsony fogyasztás, csendes működés	Főösleges 4 GB RAM, ez is csak GDDR3

Olcsó belépő Maxwell alapon MSI GeForce GTX 750

NAGY VGA-TESTÜNKBE SAJNOS NEM FÉRT BELE A GTX 750-ES, MERT AZ UTOLSÓ PILLANATBAN ÉRKEZETT MEG SZERKESZTŐSÉGÜNKBE, DE MI AZÉRT KÜLÖN IS KIPRÓBÁLTUK. Az MSI

rögtön egy durvább OC kivitelűt küldött, ami már az Nvidia új GM107-es GPU-jára épül. Az új architektúra a Maxwell elnevezést kapta, ám mielőtt azt hinnénk, hogy valami teljesen új dolgot kapunk a pénzünkért, le kell hűtenünk a lelkesedést. A Maxwell lényegében nem más, mint az elmúlt években is porgettett Kepler architektúra továbbfejlesztése. Hasonló volt a célja ezzel az Nvidiának, mint az Intelnek a Haswellel, hiszen itt sem a brutális sebességnövekedés, hanem a kedvezőbb fogyasztási adatok és az ehhez társuló legjobb fps-értékek elérése került a középpontba. A 28 nm-es GM107-esből ráadásul rögtön kettő is piacra került: a gyorsabb és picit drágább Ti és az általunk bemutatott sima változat. Az MSI kártyája tehát 512 shaderet kínál, amit 32 textúrázó- és 16 ROP-egység



egészíti ki. Az OC-verziótól egészen magas, 1085 MHz-es boostórájelt kapunk, mellé pedig 5010 MHz-es memória-órajel társul. A 128 bites memóriából ezúttal 1 GB jutott az MSI N750 TF 1GD5/OC fedélzetére. Portokból a szokásosat kapjuk, egy Dual-link DVI-D és sima D-Sub, valamint egy HDMI áll a rendelkezésünkre. Jó hír, hogy a beüzemeléshez nincs szükségünk külső tápforrásra, a kártya a PCI Express x16-on keresztül veszi fel az energiát, ami a belépő modellektől el is várható. Az MSI viszont minőségi hűtést, pontosabban a jól bejártott Twin Frozr

IV kétventilátoros változatát szerelte a kártyára, ami a 37 ezres árcédulát kifejezetten vonzóvá teszi. Beizzítottuk rajta a *Tomb Raidert* is, ami 1920x1200-ban, ultra beállításon 43 fps-t hozott a konyhára. Ez csak 2 fps-sel gyengébb eredmény, mint amit az AMD R7 260X produkál háromezer forinttal drágábban, és körülbelül azonos a korábbi HD 7790 eredményével. A szintén DX11-es *BioShock Infinite* teszt is hasonló arányokat rajzolt fel, itt viszont 44:35-re nyert az Nvidia az AMD-vel szemben. A kedvező árát figyelembe véve az MSI GTX 750 OC-verziója nagyon is megéri a pénzt, aki keveset szán VGA-ra, annak jó és takarékos választás lehet mind az alap-, mind az OC-verzió.

Pöttöm erőbajnok MSI Z87I Gaming AC

IDÉN ELJUTOTTUNK ARRÁ A SZINTRE, HOGY A MÉRETNEK MÁR NEM SOK KÖZE VAN A TELJESÍTMÉNYHEZ, ÉS EZT A GYÁRTÓK IS KIHASZNÁLJÁK.

Kifejezetten a játékosokat célozzák meg az MSI Z87I speciális alaplapjával, amit mini-ITX formátuma ellenére gazdagon felszereltek gamerextrákkal. Az alap egy Intel Z87 Express lapkára épített deszka, amibe negyedik generációs Intel Core vagy Pentium és Celeron processzorokat pakolhatunk. Az LGA 1150 socket mellett kapunk két DDR3-foglalatot, melyek közvetlenül a lap szélén foglalnak helyet egész közel egymáshoz. Itt akár 16 GB-nyi 3000 MHz-es OC-modul is hadra fogható, így tuningkedvelőknek is jó választás lehet. A videokártya számára fenntartott PCI-E-csatoló az alaplap másik szélére került, a tervezők tényleg minden négyzetmillimétert gondosan kiaknáztak, kis háznál sem lesz problémánk a beszereléssel. A felhasznált elemek minősége igen jó, de ez el is várható egy ötvenpázezer forintos terméktől. Kapunk dizájnos passzív

chipsethűtőt, minőségi Military Class 4-es komponenseket és villámgyors 802.11ac (5GHz) Wi-Fi-adaptert. Játékosoknak rendelkezésükre áll az igen komoly, aranyozott csatlakozókkal ellátott Sound Blaster Cinema hangkártya, az Audio Boost chip, valamint eredményességünket hivatott növelni a Killer E2200 technológia is, ami a hálózati lag kiküszöbölésére szolgál. Szoftveres ingyencségekhöz is hozzájutunk szép számmal, ilyen a VGA-boost, a Super Raid vagy az OC Genie 4 és a Click BIOS 4, amelyek nemcsak a finomhangolásban, de a túlhűzésben is fontos szerepet játszanak. Ehhez az alaplap-

hoz is megkapjuk az MSI Comrad Centert, amivel folyamatosan monitorozhatjuk a gépünket, villámgyors RAM-disket készíthetünk, vagy éppen belemélyülhetünk a ventilátorok vezérlésébe.

A portok tekintetében a kis méret nem jár kompromisszumokkal, a két USB 2.0-s csatló mellett további négy már 3.0-s szabvánnyal is rendelkezik. Emellett kapunk LAN-, HDMI-, DisplayPort-, DVI-I-, Wi-Fi-antenna- és optikai kimentet is, valamint egy manuális BIOS-reset gombot.

A plusz eSATA is hasznos extra a külső adattárolóval rendelkezők számára, ami az öt darab belső SATA 6 Gb/s portot egészíti ki.



INFO

Forgalmazó:
AQUA Electormax
Ár: kb. 37 900 Ft
Web: msi.com

Specifikáció:
Nvidia GeForce GTX750, OC kivitel, 1085 MHz boostórájelt, 5010 MHz memóriárajel, 1 GB GDDR5, 128 bit memória, PCI Express 3.0, 250x128x37 mm, Dual-link DVI-D/DMI/D-Sub, DirectX 11.2, OpenGL 4.4, 60 W TDP

Pro:
csendes hűtés; alacsony, 60 W TDP

Kontra:
sok monitorhoz nem ideális csatlakozók

91

INFO

Forgalmazó:
First Computer
Ár: kb. 52 900 Ft
Web: msi.com

Specifikáció:
Negyedik generációs Intel/Pentium/Celeron processzortámogatás, LGA 1150 foglalattal, 2x DDR3-3000(OC) memória, maximum 16 GB RAM, PCI-E x16 3.0 csatló, USB 3.0 + SATA 6 Gb/s + eSATA 6 Gb/s, Military Class 4 szabvány, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, Intel Wireless Display technológia, Sound Blaster Cinema hangkártya, aranyozott csatlakozók, mini-ITX-szabvány

Pro:
jó ár-teljesítmény arány és tuningpotenciál, rengeteg gamerextra
Kontra:
drága

86

INFO

Forgalmazó:

Blue Chip

Ár: kb. 41 000 Ft

Web: silverstonetek.com

Specifikáció:

fekete vagy ezüst alumínium ház, moduláris felépítés, DTX és mini-ITX alaplap támogatása, 12,7 mm vékony ODD-hely, 140 mm Air Penetrator hűtő, USB 3.0/audio/mikrofoncsatlakozók, SFX tápfomátum, max. 82 mm CPU-hűtő, max. 10" VGA-hossz, 188,9×397×235 mm méret

Pro:

exkluzív kinézet, minőségi kialakítás, kis méret

Kontra:

méretéből adódó táp- és VGA-korlátok

93

Egyedi toronyház extra-piciben

SilverStone Fortress FT03-Mini

EZÜTTAL EGY EGYEDI GÉPHÁZAT TESZTELTÜNK A FŐKÉNT HŰTÉSI MEGOLDÁSAINRÓL ÉS MINŐSÉGI SZÁMÍTÓGÉPHÁZAINRÓL ISMERT SILVERSTONE KÍNÁLATÁBÓL.

Az FT03-Mini főként azoknak szól, akik nem az óriási méretű PC-kre, hanem az apróbb kivitelre gerjednek. Az alumíniumból készült toronyház a korábbi Fortress családot erősíti, formáján viszont nem változtattak, csak a méret csökkent le jelentősen. Erre utal a mini jelző is, ami találó, mivel az így megépített PC nem éri majd el a 40 centit sem.

Működési elve teljesen megegyezik az Apple csúcsgépe, a Mac Pro hűtési megoldásával. Itt alul egy 140 mm méretű, extra csendes ventilátort találunk, ami beszívja a hideg levegőt, majd maximális, 1500-as fordulaton átpasszírozza a kéményszerű gépházon, alaposan lehűtve ezzel a benne található hardvereket. Mivel az elődön található oldalsó szellőzőt itt lehagyták, a forró levegő csak felül tud távozni, pont ott, ahol a fontosabb kezelőszervek és ki/bemenetek (2×USB 3.0, 2×3,5 mm jack) találhatóak.

Az állógépház-kialakítás miatt a VGA-kártyát is „állva” építették be, ami a 10 hüvelykes méretig korlátozza választásunkat. Egy komolyabb GTX 680-as is simán befér ekkora helyre. A kompakt kialakítás másik hátulütője, hogy hagyományos táp helyett csak SFX szabványt tudunk beépíteni, ami egyrészt sokkal kisebb az ATX-nél, másrészt jóval drágább is. Alaplapból DTX és mini-ITX szerelhető bele, ezekből viszont találhatunk akár itt, a GameStar Piacter rovatában is játékokra alkalmas csúcsverziót. Optikai meghajtónak szintén alakítottak ki teret, igaz, itt a hagyományos tálcás verziót egy 12,7 mm vékony „beszippkázásra” kell cserélni, ami további plusz költséget jelenthet. Processzorválasztásnál pedig figyelembe kell venni, hogy a CPU-hűtő magassága legfeljebb 78 mm lehet. A sok kompromisszum problémát okozhat egy régi gép átszerelésekor, ehhez nem is ajánljuk. Amennyiben viszont új gépet építünk, akkor csak át kell gondolni a részegységeket, és egy valóban apró és kompakt rendszerünk lehet, ami akár csúcs-technikát is magában hordozhat.



Komoly tárhely a zsebben

Patriot Supersonic Magnum 128 GB

EGY KÉK-FEKETE USB 3.0-S MEMÓRIAKULCCSAL ŐRVENDEZTETETT MEG MINKET AZ ITTHON TALÁN KEVÉSBÉ ISMERT PATRIOT, AMI KOMOLY ADATMENNYISÉG HURCOLÁSÁBAN LEHET SEGÍTSÉGÜNKRE.

Tárkapacitását tekintve a középső családtaghoz van szerencsénk, ami a 64 GB-os kistestvér és a 256 GB-os nagytesó között helyezkedik el, ára pedig épp csak valamivel több, mint 40 ezer forint. Negatívumként talán a széles kialakítást említhetjük meg, ami kevés szabad USB-kapu esetében lehet problémás.

A 128 GB-os Supersonic Magnum a gyártó egyik büszkesége, alumínium borítása ellenáll az ütődéseknek, a leejtésnek, sőt az extrémebb rázkódásnak is, ami ebben az esetben 15G-s erőhatást jelent. A kosztól és különféle szennyeződésektől egy lepatintható és könnyen elhagyható kupak védi az USB 3.0 kaput, amin keresztül a nyolccsatornás vezérlőchip 260 MB/s



maximális olvasási és 160 MB/s írási sebességet kínál. Ezt mi is leteszteltük egy Intel HM65 Express chipsetre épülő Acer Aspire 5755G lappal. Az AS SSD szintetikus benchmarkja szerint a gyári adatok kissé túloznak, olvasáskor átlagosan 200 MB/s-hoz volt közelebb az elért eredmény, míg íráskor inkább 90 MB/s a mérvadó.

A teszthez használtunk két 10 GB-os tesztkönyvtárat is, melyek nagyméretű filmekből, illetve csak fotókból álltak.

Agyakorlati teszten előkelő helyen végzett a Patriot pendrive-ja a konkurenciához képest, de a gyorsabb külső SSD-ket így sem főzi le, ugyanakkor kevéssel marad csak le tőlük. 10 GB-os adatmennyiségnél körülbelül fél perc a hátránya, ami nem vészes, ám a rendelkezésre álló teljes 128 GB-ot megtölteni már komolyabb mutatóvá, itt öt és fél perc is lehet a különbség egy SSD-hez képest. Igazából ez sem egetrengető, aki nem rohan sehová, és inkább tárolni szereti az adatait, mintsem villámgyorsan mozgatni, annak ez is tökéletesen megteszi. Főleg laptop mellé ajánlhatjuk, a relatíve komoly tárkapacitásért és árértékére jelentéktelen terhet kell csak magunkkal cipelnünk, és a plusz kábelekkel sem kell bajlódunk.

INFO

Forgalmazó:

AQUA Electromax

Ár: kb. 43 000 Ft

Web: patriotmemory.com

Specifikáció:

USB 3.0 interfész, 128 GB tárkapacitás, elméleti maximális 260 MB/s olvasási és 160 MB/s írási sebesség, ütés- és cseppálló alumínium burkolat, porvédő kupak, 32 gramm, 91×26×71 mm

Pro:

jó ár-MB arány, pendrive viszonylatban gyors

Kontra:

széles kialakítás, könnyen lejáró kupak

82

Tölts vizet a gépházba

Enermax LIQMAX 120S

FŐKÉNT AZOKNAK AJÁNLHATÓ A MOST BEMUTATANDÓ FOLYADÉKHŰTŐ-SZETT, AKIK NEM AKARNAK PUMPÁKKAL, CSÖVEKKEL ÉS EGYÉB KIEGÉSZÍTŐKKEL LEGÓZNI, „LAPRA SZERELT” MEGOLDÁST KERESNEK. A vízhűtés mára nem egy ördögösség, komolyabb szaktudás nélkül is használhatók ezek a rendszerek, igaz, egy minőségi léghűtésnek akár kétszeresét, háromszorosát is kifizethetjük értük a boltban. A 120S is egy ilyen kompakt rendszer a drágább fajtából, cserébe viszont mindent tud, amit elvárhatunk egy CPU-folyadékűtőtől. A legtöbb ma használatos processzorral kompatibilis az Intel LGA 775 foglalattól egészen a Socket 2011-ig, valamint AMD oldalon AM2-től FM2+ foglalattig az összes alaplapra felszerelhető. A CPU-ra rögzítés nem túl egyszerű folyamata után a hűtőt és a rászerezhető 12 centis ventilátort kell még felcsavarozni a gép hátsó részére, és gyakorlatilag kész is a rendszer.

Az igen csendes ventilátor alapesetben alig hallható, 600 és 2500 rpm sebesség között működtethető három állásban. Egy kü-

lön kis kapcsolóval választhatunk fordulatszámot terheléstől és felhasználástól függően, ezt a ventilátor tövénél kell manuálisan kapcsolgatni. A rendszer életre keltése után egy világító Enermax logó dobja fel a gépház belsejét, amit az ELC-LM120S-TAA modellnél a ventilátorban még plusz kék LED-ek is megbolondítanak, ezért nyitott gépházhoz ajánljuk. Teljesítményét tekint-

ve a réz talpazattal rendelkező folyadékűtő-blokk igen jól képes kordában tartani a forróbb fejű CPU-kat is. Ebben a mikrocsatornákat alkalmazó blokknak és a speciális kialakítású hűtőbordáknak is komoly szerepük van.

A tesztben használt i5-2500K processzort maximum ventilátorfordulaton 32 fokok alap- és 49 fokok terhelt értékeken tudtuk járattatni. Komolyabb tuning alatt is jól viselkedett a LIQMAX 120S, ugyanezt a processzort 4,5 GHz-re feltornászva 39/68 alap/terhelt értékeket mértünk, ami a felsőkategóriás Noctua NH-U14S-hoz képest is három-négy fokkal jobb eredmény. Hűtés szempontjából nem lehet kifogásunk, egyedül a legnagyobb fordulatra állítva tapasztalhatunk a ventilátornál komolyabb zajszintet, amit egy jobban szigetelő házzal elensúlyozhatunk.



INFO

Forgalmazó:

Enermax Technology
Ár: kb. 23 000 Ft
Web: bluechip.hu/
 Enermax

Specifikáció:

réz hűtőfelület, mikrocsatornákat alkalmazó ventilátor (600–2500 rpm), kerámiaacsapágyas, 12 cm-es ventilátor, Intel 775/1150/1155/1156/1366/2011, AMD AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1/FM2/FM2+ kompatibilis, radiátorméret: 32×120×156 mm

Pro:

három teljesítményfokozat, jó hűtési képesség

Kontra:

maximális fordulaton hangos, nehézkes szerelés

88

Négyszeres full HD sokszoros áron

Asus PQ321Q

MINDEN BIZONYNAL A 4K-ÓRÜLET JEGYÉBEN FOG TELNI AZ IDEI ÉV, A NAGYOBB GYÁRTÓK – KÖZTÜK AZ ASUS IS – KORÁN LÉPTEK, ÍGY MÁR AZ ASZTALI PC-T HASZNÁLÓ KÖZÖNSÉG SZÁMÁRA IS ELÉRHETŐ AZ ELSŐ UHD FELBONTÁSÚ KIJELZŐ. A 31,5 hüvelykes PQ321Q a Sharp IGZO-paneljére épül, maximális felbontása 3840×2160 pixel. Kialakítását tekintve az Asus minőségi és divatos házba csomagolta a 4K-s panelt, ami állítható magasságot, valamint jól dönthető és pozicionálható kialakítást kapott. A kijelzőt 45 fokban mozdíthatjuk el horizontális irányban, míg vertikálisan 5-25 fokban.

Mivel elég jók a betekintési szögei, akár többen is nézhetünk rajta filmet, 176 fokig nem módosulnak jelentősen a színek sem. A színhőmérsékletet rendben találjuk, bár kalibrálás nélkül közel sem színhelyesek az értékek, de játékokhoz, multimédiához jók a gyári beállítások. A nagy kijelzőkhöz mérten a fényerő korrekt, a 350 cd/m², ideális egy világosabb irodában vagy nappaliban, felülete pedig egy-

általán nem tükröződik. Bár az olcsóbb 4K-tévéket minden valószínűség szerint nem fogja megszorogatni méretével, filmzéshez bátran ajánlható a monitor, feketéje elég mély és homogén, a háttérvilágítás sem hagy foltokat a panel pereménél. A hangerőt tekintve elégedettek voltunk – bár a kétwattos hangfalpár nem komoly, akinek éppen nincs hangszórója, annak elég lehet általános használatra.

Egyedül a beüzemeléssel nem volt könnyű dolgunk, de ez még a technológia és a driverek összezecsiszolatlanságának tudható be. Mindenképpen érdemes vásárlás előtt a GPU-t is megvizsgálni, mert a

DisplayPort 1.2-t támogató videóvezérlők közül is van, ami elvéri natív felbontásban, és csak full HD-ben hajlandó működni. Ha viszont beállítjuk egyszer, és alátesszünk egy kellően erős gépet, meglepően jól muzsikál, 3840×2160-ban jóval részletgazdagabbak nemcsak a képek, de a játékok is. Ehhez persze minimum egy közép-felsőkategóriás VGA-ra is szükségünk lesz, különben marad a full HD, ami 4K után egyenesen bántó a szemnek. Az első fecske ugyan nem tökéletes, de mindenképpen előremutató, közel egymillió forintos ára azonban jelenleg még a megfizethetetlen kategóriában tartja ezt a modellt.



INFO

Forgalmazó:

ASUS Magyarország
Ár: kb. 930 000 Ft
Web: bluechip.hu/Asus

Specifikáció:

31,5 hüvelykes képátló, 3840×2160 pixel felbontás, 8 ms (g2g) válaszidő, 350 cd/m² fényerő, 800:1 kontrasztarány, 176°/176° betekintési szögek, Display Port 1.2, HDMI 1.4, 3,5 mm jack audio, 3 év garancia

Pro:

hatalmas felbontás, vékony dizájn, jól pozicionálható

Kontra:

jelenleg drága technológia, PWM-es háttérvilágítás

85

Egeres aszalterítő X2 XPAD Pro XXXL

VISZONYLAG RITKÁN TALÁLKOZIK AZ ÁTLAGEMBER ÓRIÁSI EGÉRALÁTÉTTAL, S HA MÉGIS BEKÖVETKEZIK EZ A PILLANAT, AKKOR ÉRTETLENÜL BÁMULJA AZ ASZTALON HEVERŐ, SŐT AZT LÉNYEGÉBEN TELJES EGÉSZÉBEN BEBORÍTÓ JELENTÉST.

Pedig ha belegondolunk, van logika az extra nagy méretű alátétek mögött. Példának okáért védi az asztallap burkolatát, amit különösen akkor fogunk értékelni, ha könnyen karcosodó, koszolódó, lakkozott vagy üveg felületen tartottuk eddig billentyűzetünket és egerünket. Nyilvánvaló, hogy nem ez volt az XPAD Pro XXXL gyártójának elsődleges célja, de ha már így alakult, fogjuk fel hozzáadott értéként. Ennél jóval nagyobb jelentőséggel bír, hogy egy ekkora alátétet használva sosem fogunk kifogni a helyből. Még akkor sem, amikor parázs tűzharc kellős közepén hajszányira a vereségtől már lendületesebben húzzuk-vonjuk a rágcsálót, mintha bizony bármit is tehetne a bánáságunkról.

HA TÚL NAGY LENNE

Természetesen gondolt a gyártó azokra is, akik nem tudnának mit kezdeni egy aszalterítő méretű egérpaddal. Nekik szája kisebb, ám a standard alátéteknél még így is valamivel méretesebb (40×30×0,3 cm), 3600 forint körüli áron kínált XPAD-ját, amely mind kivitelezés, mind anyagminőség tekintetében ugyanazt a színvonalat képviseli, amit a nagytestvér.



Tesztalanyunk az egérpadok lágy felületű alfajába sorolható, tehát felcsavarva is tárolhatjuk. Anyaga neoprén szivacs, alul gumírozással, ami megakadályozza az esetleges csúszkálást, felül pedig olyan, épp ideális mértékű ellenállást kifejtő, enyhén fényes műanyagszálakból szőtt réteggel, amely mind az optikai, mind a lézeres egerek igényeinek megfelel. Lágyságának (és méretének) köszönhetően könyökünk és felkarunk sokkal kényelmesebb felületen pihen játék, illetve munka közben, mint amit maga az asztallap jelentene. Ha sok időt töltesz a gép előtt, és még rendszeresen játszol is, akkor érdemes megfontolni az egérpad cseréjét egy olyanra, ami nemcsak jobb, de nagyobb is.

INFO

Forgalmazó: N/A
Ár: kb. 10 000 Ft
Web: x2products.com

Specifikáció:
1330 g; 120×60×0,3 cm;
5 évre tervezett élettartam; 2 év garancia

Pro:
jó anyagminőség, sosem fogunk ki a helyből, kényelmesebbé teszi a hosszan tartó géphasználatot

Kontra:
mérete miatt nem mindenkinek praktikus, sokaknak drága lehet, sűrűn szorul takarításra

88

Tágas és szellős Spire X2.6011 MOD Series

IGAZI NEHÉZSÚLYÚ VERSENYZŐ ÉRKEZETT SZERKESZTŐSÉGÜNKBE EGYENESEN HOLLANDIÁBÓL. Az X2 MOD Series családja legtermetesebb darabjának tervezésekor a hűtés problémájának megoldása játszott elsődleges szerepet. A 0,8 mm-es, antimágneses acélból készült, fekete házon ugyanis elől és felül két-két 12 cm-es ventilátor kapott helyet, hátul pedig egy ötödik, de igény szerint alulra, valamint a HDD-tartókonozlra is szerelhetünk még. Az elől és a felső légkeverők kék színű, ki-be kapcsolható LED-világítást kaptak, ami az oldalsó plexiablakkal kombinálva már egész vagány külsőt kölcsönöz a gépháznak az indokolatlanul szerény dizájn ellenére is. Két fokozatban állíthatjuk a ventilátorok sebességét, illetve manuálisan ki- és bekapcsolhatjuk őket a gép tetején található vezérlővel. Ugyanitt kapott helyet a LED kapcsolója, a power és a reset gombok, valamint a memóriakártya- és USB-slotok az audio- és mikrofonjacked társaságában. Ezeket ráadásul elcsúsztatható műanyag panel segítségével óvhatjuk meg a porosodástól.

ATX- és microATX-alaplap egyaránt jól érzi magát benne, a szerelés okozta kihívást pedig nagyban megkönnyíti, hogy a legtöbb beépítése nem igényel semmilyen szerszámot a két kezünkön kívül. Kizárólag lekerekített éllel találkozunk a ház belsejében kotorászva, elkerülendő az esetleges sérüléseket, a helykihasználásra pedig egy rossz szavunk sem lehet, akár 430 mm-es grafikus kártyát is berakhatunk. Nem is egyet, ami azt illeti, hiszen nyolc PCI-E-eszköz számára találunk hátul kivezetést, a 3,5 hüvelykes bővítőhelyek felének otthont adó felső ketrec pedig szükség esetén kivehető.

Jár a vállveretetés a tervezőknek, amiért úgy alakították ki a házat, hogy az alaplap kiemelése nélkül is lehessen CPU-hűtőt cserélni benne, illetve lehetővé tették, hogy átálljunk folyadékűtésre. Aprópó hűtés... a ventilátorokat kivehető filterekkel látták el, amiért a porosabb lakásban élők nem lehetnek eléggé hálásak. Ugyanígy pozitívként fogható fel, hogy kábelcsatornák segítenek úrrá lenni az egyszeri felhasználót őrlétebe kergető zsinórspagetti-rengetegeten.



Remek hűtéssel, praktikus kialakítással és számos kényelmi funkcióval rendelkező házat hozott össze a holland gyártó, amire hosszú távon is építhetünk, akár új konfigurációt raknánk össze, akár csak a régi-t költöztetnénk át.

INFO

Gyártó:
X2 Products
Ár: kb. 30 000 Ft
Web: x2products.com

Specifikáció:
52,1×23,2×52,6 cm; 9,5 kg; 8 db 3,5 hüvelykes és 3 db 5,25 hüvelykes bővítőhely; 5 db gyárilag installált 12 cm-es ventilátor; 2-2 db USB 2.0 és USB 3.0 kapu; 1 db SD/MMC/MS-kártya-olvasó; szerelési útmutató, kellek és garancialevél a csomagolásban; 2 év garancia

Pro:
kiváló (bővíthető) hűtés, moduláris szerkezet, könnyű szerelés

Kontra:
nem erőssége a zajszűrés, a kellekénél visszafogottabb formatervezés

90



Linuxos játékplatform

Kínpadon a Steam OS

A LINUX ÉS A NYÍLT FORRÁSKÓD A VIDEOJÁTÉKOK JÖVŐJE - E MEGLEPŐ KIJELENTÉSSEL KEZDTE 2013-AS LINUXCON-OS ELŐADÁSÁT GABE NEWELL, A VALVE TÁRSALAPÍTÓJA ÉS VEZÉRIGAZGATÓJA.

Szerinte ugyanis a Microsoft és az Apple által fejlesztett zárt rendszerek többek között a hosszú engedélyeztetési procedúra miatt nem képesek gyors innovációra, míg a demokratikusan fejlődő, nyílt megoldásokat nem kötik hasonló béklyók. A Valve első embere – aki egyébként a redmondi szoftvercégnél vált milliommossá az ott eltöltött 13 éve alatt – később ráadásul kész katasztrófának nevezte a Windows 8-at, mivel szerinte a kétarcú platform miatt számos gyártó és fejlesztő elmenekül majd a PC-piacról. Sőt, az érintésalapú vezérlést múló hóbortnak tartotta, a hangalapú irányítást pedig egy olyan fikciónak, ami valójában soha nem valósul meg. Sok ponton nem értünk egyet vele, főként mivel a Steam gazdájaként érdeke, hogy egy alkalmazásbolt se erősödjön meg mellette, illetve hogy a touchalapú – jellemzően mobil- – játékok ne váljanak túlságosan népszerűvé, hiszen akkor a Microsoft–Google–Apple hármásánál landol majd a gamerek pénze. A Valve a klasszikus PC-s világban érdekelt, és abban mindenképpen igaza van, hogy egy *Civilization*, egy *Need for Speed*

vagy éppen egy *Call of Duty* irányításához még jó darabig a billentyűzet-egér páros vagy egy controller lesz a legjobb választás.

HARC A NAPPALIÉRT

Ha a tényeket nézzük, akkor megérthetjük, milyen indokok vezettek a Steam OS megszületéséhez. A Valve vezetőségének ugyanis több negatív hírrrel is szembesülnie kellett az elmúlt években: adott volt egyrészt a PC-piac vergődése, megjelent a központi alkalmazásbolttal rendelkező Windows 8, a Sony és a Microsoft is piacra dobta következő generációs játékgépét, valamint a magas PC-s warezarány miatt a nagy játékcímek többsége előbb jött ki konzolra, mint Windowsra (ha egyáltalán megjelent PC-re).

Összességében nem lehettek nyugodt éjszakái a Valve vezetőinek, akik meglepték az egyetlen racionális lépést, célba vették a nappalit, a legnagyobb képernyőt, ami eddig e téren a konzolok játszótéere volt. E csatához valóban a nyílt forráskód, nevezetesen a Debian Linux adja a legjobb fegyvert, mivel szabadon átalakítható. A Windows e tekintetben nem lehet jó választás, hiszen egy játékgéptől azt várjuk, hogy bekapcsolás után rögtön elinduljon, kevesen szeretnek ilyenkor a Start menüben kutakodni, frissítéseket telepíteni, vírusirtót konfigurálni. Ráadásul a Microsoft rendszerében rengeteg olyan felesleges

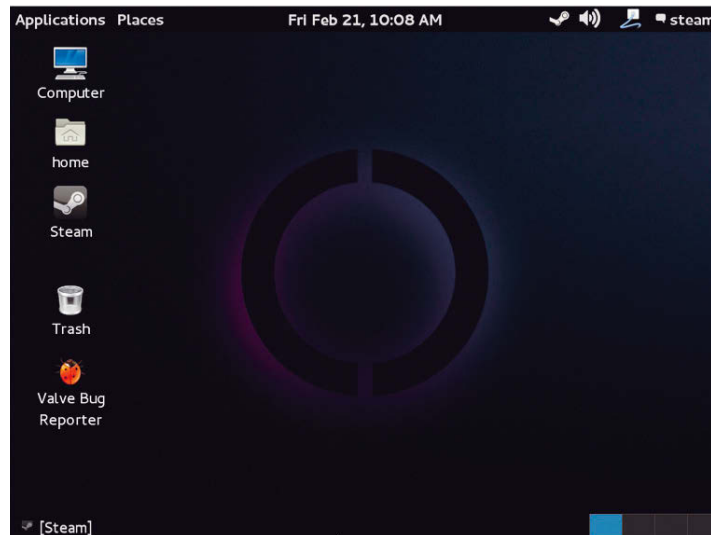
funkció van – például csoportházi-rendezés, VPN- és árnyékmásolat-kezelés –, amire egy játékosnak nem sok szüksége van, így azok az ő szempontjából csak tehernek számítanak.

Ellenben a Linux célfeladatra optimalizálható grafikus felülete szabadon átszabható és ingyenes, így ideális táptalajt ad egy pehelysúlyú játékosrendszer futtatásához. Ez lenne a Steam OS, ami elméletben akár sikeres is lehetne, főként hogy az új generációs konzolok – a rendkívül jó eladások ellenére – egyelőre nem tudtak megfelelni a ma-

gas elvárásoknak: szebbek és jobbak, de semmi extra.

MEGY A GŐZÖS

Fontos, hogy minden, amit itt leírunk, a bétaverzió alapján tesszük, azaz a végleges kiadás után akár homlok-egyenest megváltozhat a rendszerrel kapcsolatos véleményünk, még ha erre nagyon kis esélyt látunk is. A telepítés tekintetében biztosan lesznek változások, mivel jelenleg mélyebb informatikai ismeretek szükségesek a rendszer beindításához; nem véletlenül mondta



A rendszer alapját a Debian Linux adja, amelyhez a Valve egy saját GUI-t készített

STEAM MACHINE-FELHOZATAL



Origin PC - Chronos

3DMark:
 0 15 000
14 000
CPU: Core i7-4770K
GPU: 2x Nvidia GeForce GTX Titan
Ár: nem ismert



Digital Storm - Bolt II

3DMark:
 0 15 000
9 600
CPU: Core i7-4770K
GPU: Nvidia GeForce GTX 780Ti
Ár: kb. 580 000 Ft



Webhallen

3DMark:
 0 15 000
8 600
CPU: Core i7-4771
GPU: Nvidia GeForce GTX 780
Ár: kb. 340 000 Ft



Alternate

3DMark:
 0 15 000
5 400
CPU: Core i5-4570
GPU: Nvidia GeForce GTX 760
Ár: kb. 300 000 Ft



Materiel.net

3DMark:
 0 15 000
5 400
CPU: Core i5-4440
GPU: Nvidia GeForce GTX 760 OC
Ár: kb. 245 000 Ft



Gigabyte Brix Pro

3DMark:
 0 15 000
1 500
CPU: Core i7-4770R
GPU: Intel Iris Pro 5200
Ár: nem ismert

azt a Valve, hogy a bétát csak Linux-hackereknek ajánlják, akik nem ijednek meg, ha parancssorban kell dolgozniuk, vagy egy váratlan hibaüzenet alapján kutakodniuk a külföldi fórumokon. Több napba telt, mire egy, a rendszernek épített PC-n életet tudtunk lehelni a Steam OS-be, míg virtuális gépen egy kicsit egyszerűbb volt a dolgunk, ám ott – például a kontrollertámogatás hiánya és a csökkentett erőforrások miatt – nem volt teljes a felhasználói élmény. Installálását tehát csak haladó olvasóinknak ajánljuk. A következő oldalon megmutatjuk sűrítetten, hat lépésben a VirtualBox-os telepítés menetét, ám valójában a folyamat legalább 16 lépéses, ha nem jön közbe semmilyen gikszer.

Akár virtuálisan, akár egy épített gépen futtatjuk a rendszert, néhány paraméterre oda kell figyelni. Az egyik az UEFI megléte, másrészt hogy a platform egyelőre csak az Nvidia videokártyákat támogatja, az AMD és az Intel termékeit nem. Ha mi állítjuk össze a konfigurációt, ezen felül szükségünk lesz egy négymagos, 64 bites Intel vagy AMD processzorra, legalább 4 GB RAM-ra és 500 GB szabad tárhelyre. A Valve egy kicsit túllőtte a minimális rendszerkövetelményeket, mivel a platform kevesebb erőforrással is elboldogul, de a játékok futtatása miatt – végül is erről szól a történet – érdemes betartani a megadott specifikációt. Ha meglévő gépünk megfelel az előírásoknak, használhatjuk tesztgépként is, mivel a Windowshoz hasonlóan a Debian Linux és így a Steam OS is x86-alapú, de figyeljünk telepítés előtt arra, hogy a Valve rendszere teljesen legyalulja a partícióját.

PC-S KONZOL

Telepítés után a Debian felülete fogad majd minket, a Steam-kliens telepíté-

sét, illetve profilunk bejelentkezését követően érdemes újraindítani gépünket, hogy a hön áhított rendszer GUI-ja fogadjon minket. Itt a háttérben továbbra is a közismert Linux-disztribúció dolgozik majd, csak éppen nem fogunk abból sokat látni, helyette a PC-sek által már ismert Big Picture üzemmóddhoz 90 százalékban hasonlító Steam-felület jelentkezik, amit teljes egészében a tévékhez alakítottak ki, így a konzolokhoz hasonlóan lépkedhetünk az áruházzal, saját könyvtárunk és a közösségi modulok között. Ezen felül kezelhetjük az alapbeállításokat, elindíthatjuk az Iceweasel (egy Firefox-klón) böngészőt, illetve visszaléphetünk a Steam



A JÁTÉKOK TÖBBSÉGE TOVÁBBRA IS WINDOWSON FUT, A HATALMAS KÍNÁLATBÓL MINDÖSSZE KÖRÜLBELÜL HÁROMSZÁZ AZ, AMELY HAJLANDÓ ELINDULNI LINUXON

OS desktopnézetébe további alkalmazásokért (például képnéző, számológép, beállítások, terminál), ahova akár újakat is telepíthetünk. Véltetően utóbbi felületen nem sok időt fogunk eltölteni, mivel a platform a játékról szól. S pont ez a legnagyobb problémája. Hiába dolgozik a Valve a Linux-drivereket tökéletesítésén, hiába kínál pehelysúlyú gamerrendszert, a játékok többsége továbbra is Windowson fut, a hatalmas kínálatból mindössze körülbelül háromszáz az, amely hajlandó elindulni Linuxon. Habár a támogatott alkalmazások listájában olvashatunk olyan ismertebb neveket, mint amilyen a *Counter-Strike*, a *Football Manager 2014* vagy éppen

a *Metro: Last Light*, többnyire indie programokkal találkozhatunk, az ismertebb húzónevekkel csak elvétve. Ezt az inkompatibilitást megkerülve a fejlesztői ígérete alapján a jövőben a windowsos gépekről streamelhető lesznek a játékok Steam OS-re. A baj csak az, hogy így egyszerre két gépet kell futtatnunk és naprakészen tartanunk, ami pénzkidobás.

GŐZÜNK SINCS

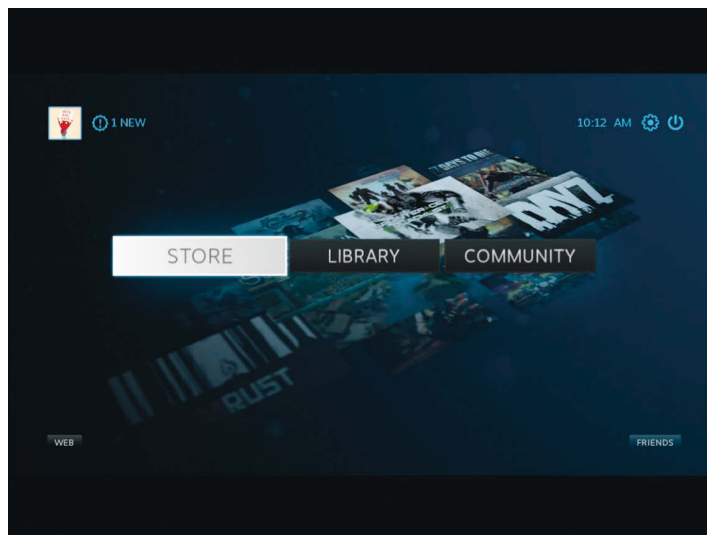
Ez egy olyan ördögi kör, amit nagyon nehéz lesz a Valve-nek feloldania. A nagyobb fejlesztőtűdiók jó eséllyel csak akkor fogják elkészíteni játékaik linuxos verzióit, ha egy nagyobb kritikus tömeget látnak majd a nyílt rend-

szerek mögött, ám e feltétel csak akkor teljesülhet, ha a Steam OS vonzó kínálatot tud felmutatni vásárlóinak, ami pedig nem valósulhat meg húzónevek nélkül. Körbeértünk. Lehet bármennyire szimpatikus a rendszer, lehet az bármilyen jó, tartalom nélkül nem sok esélye van. Ráadásul az eddigi bejelentések alapján úgy tűnik, hogy az árversenyben is hátrányba került, ami nem csoda, hiszen míg a Microsoft és a Sony vesztésséggel is árulhatja gépét, addig a Valve ezt csak akkor tudná megtenni, ha az egyetlen Steam Machine lenne, ami viszont a nyílt elgondolás ellen hat. Így a gépekbe kerülő minden videokártya, alaplap, processzor stb. gyártója leveszi

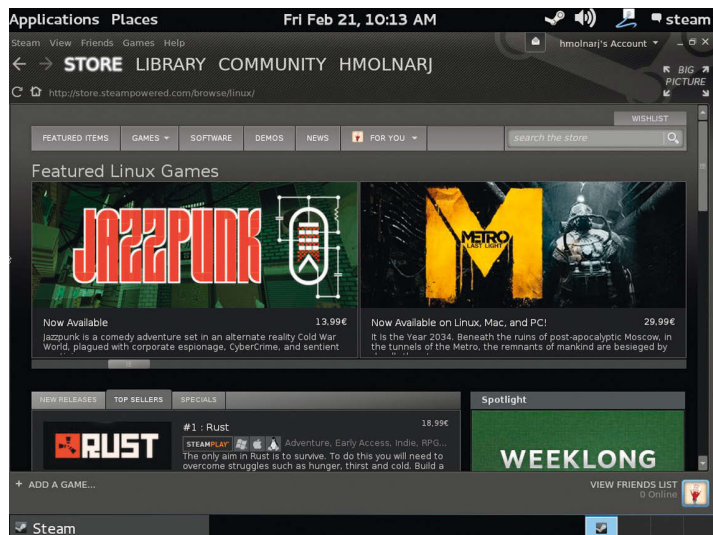
majd a maga jussát, azaz már a gazdasági modell miatt sem lehet egy Steam-gép olcsó. Ráadásul míg a konzolok zárt ökoszisztémát alkotnak, azaz a fejlesztőknek egyetlen hardverre kell programozniuk, addig a Steam OS nem tudja ezt a fajta koncentráltágot biztosítani, ami mindenképpen erőforrás-pazarláshoz vezet. Ezen felül buktatóknak látjuk azt is, hogy a Valve a jelenlegi status quo-ra épít, azaz nem feltételezi egy újabb szereplő vagy technológiai megoldás belépését a versenybe. Erre jó példa, hogy próbálják a népszerű amerikai tartalomszolgáltatókat is integrálni – Netflix, Hulu, stb. –, miközben azok a legtöbb okostévében már benne van-

nak. Nem számolnak az előfizetéként streamelt játékokkal, amelyek csak egy gyengébb vékonyklienst követelnek meg, hogy azokon keresztül megfelelő sávszélesség birtokában a maximum felbontáson élvezhessük a legújabb címeket. A Sony Playstation Now már egy kísérlet ebbe az irányba, ráadásul a hírek szerint az Amazon is mozog a téren. Mindeközben a Steam OS egy új játékkaput formát akar felépíteni mondhatni a semmiből, tehát egy globálisan kicsi felhasználói bázisra számíthat. Ezt már a Windows 8 is megpróbálta a „metróval”, megfelelő kínálat hiányában a modern felület nem tudta elcsábítani a felhasználókat.

hmolnarj

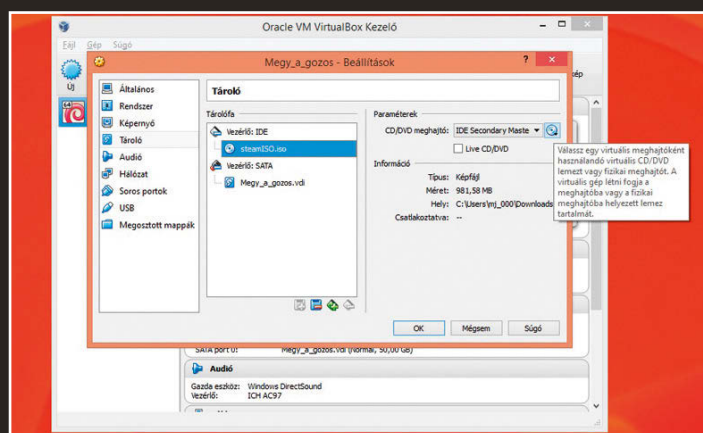
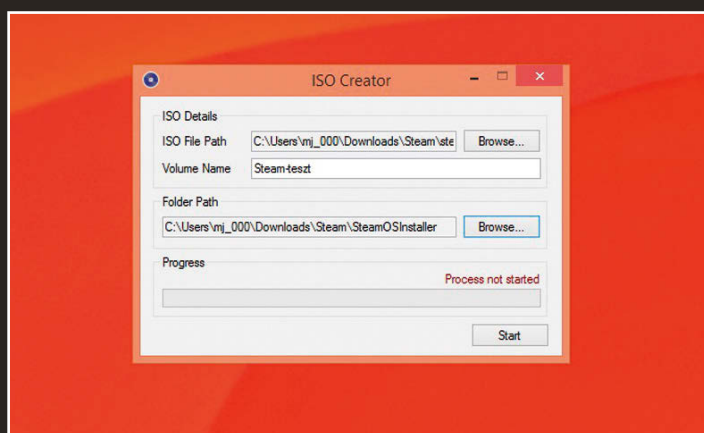


A Steam OS felülete ismerős lehet a PC-s kliens felhasználóknak, mivel 90 százalékban annak nagyképernyős nézetét kapjuk meg



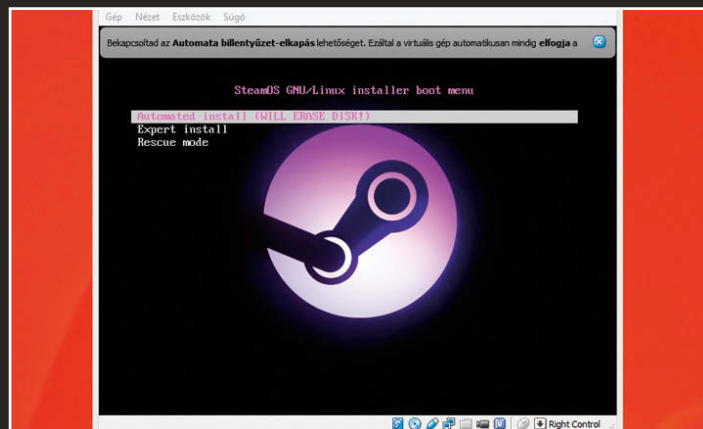
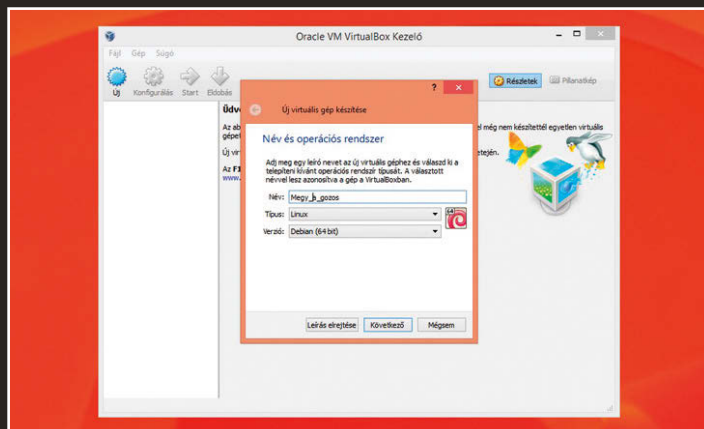
Sajnos a linuxos játékok száma még nagyon alacsony, de pár nagyobb név azért felbukkan

VIRTUALBOX STEAM OS TELEPÍTÉS HAT LÉPÉSBEN



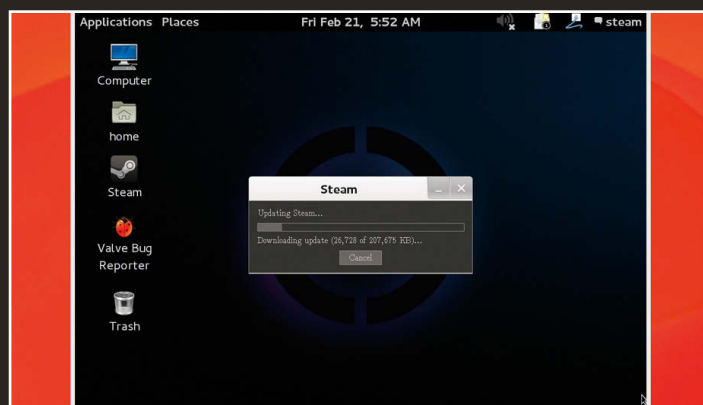
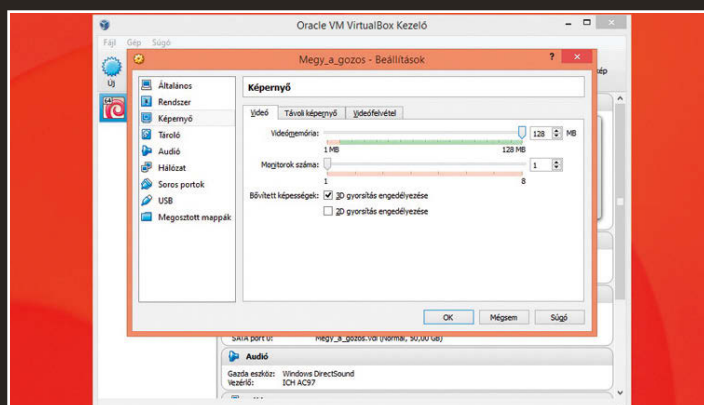
01 Szerezzünk be minden hozzávalót. Telepítsük a lemez mellékleten megtalálható VirtualBox legfrissebb verzióját, vagy frissítsük a keretprogram gépünkön megtalálható korábbi kiadását. Utána másoljuk át a DVD-n lévő SteamOSDVD.iso fájlt merevlemezünkre, hogy a telepítési művelet a lehető leggyorsabb legyen.

04 Maradjunk továbbra is a beállításoknál, és kattintsunk a [tároló] fölére, ahol a lemez meghajtót kiválasztva töltjük be a „CD/DVD meghajtó” melletti legördülő listából Steam OS lemezképünket. Készen vagyunk, indítsuk el virtuális gépünket. Ha itt hibaüzenetet kapnánk, akkor lépünk be a BIOS-ba, és engedélyezzük a virtualizációt.



02 Indítsuk el a VirtualBox programot, kattintsunk az [Új] gombra a virtuális gép előkészítéséhez. Adjunk neki nevet, válasszuk ki a Linuxot típusként és a Debian 64 bitet verzióként. A memóriának 4 GB-ot állítsunk be, a merevlemez típusánál pedig VDI-t, utána a tárhely legyen dinamikusan növekvő és legalább 50 GB-os.

05 Ha minden jól megy, akkor a fenti képernyőhöz kell eljutnunk. Válasszuk az [Automated install] lehetőséget, ami egyúttal minden adatot letöröl majd merevlemezünkről. Mivel virtuális gépben dolgozunk, ez nem probléma, hiszen valós adatainkat nem veszélyezteti. Ezt követően a telepítés néhány perc alatt, automatikusan végigfut.



03 A kész virtuális gépet kiválasztva kattintsunk a [Konfigurálás] gombra, majd a rendszernél engedélyezzük az EFI-használatot, a képernyő fölnél a 3D-gyorsítást, és a játékok futtatása miatt a videomemóriát húzzuk fel maximumra. A hálózat csoportnál pedig ezt követően válasszuk ki „Bridge-elt kártya” lehetőséget.

06 Az installálás után megjelenik a Steam OS Desktop, ahol elsőként frissítsük a Steam kliensét, majd jelentkezünk be fiókunkba, hogy egy újraindítást követően már a nagyképernyőkre optimalizált felület jelenhessen meg. Ide a későbbiekben bármikor visszaléphetünk, ha például el akarjuk érni a lemezkezelő programot.

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GRAFIKUS VEZÉRLŐ

Zotac GTX 750 TI 2 GB GDDR5

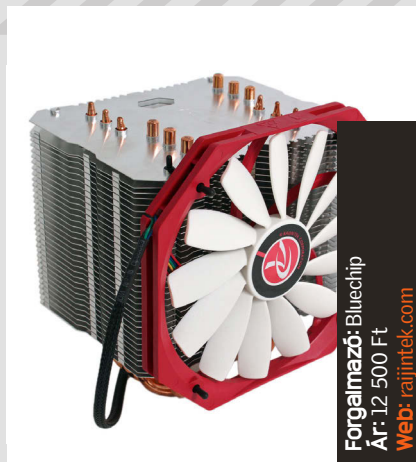


Forgalmazó: Ipon
Ár: 41.000 Ft
Web: zotac.com

A Zotac is kiadta az új Maxwell architektúrára épülő GTX 750-es kártyacsaládját, melyből az erősebbik Ti jelzésű változatot kaphatjuk meg körülbelül 41 ezerért. A külső nem változott, fekete borítást és a márkára jellemző narancssárga ventilátorhoz jutunk a pénzünkért. A GPU-órajelét 1033 MHz-es alap- és 1111 MHz-es boosértékekkel párosították, 5400 MHz-es memóriasebességgel lehet számolni. A 2 GB memória mellé két DVI és egy mini-HDMI jár.

CPU-HŰTŐ

Rajjintek EreBoss



Forgalmazó: Bluechip
Ár: 12.500 Ft
Web: rajjintek.com

Jó választás lehet a Rajjintek hatalmas univerzális hűtőbordája azoknak, akiknek megvan a kellő helyük a gépházban, és nagy hűtési teljesítményre van szükségük. A 13 mm keskeny, 140 mm-es ventilátorral kiegészített nikkel-réz bázisú megoldás nemcsak hatékonyan hűt, de az alacsony zajszintű PWM ventilátor miatt csöndessé is válik tőle a rendszer. Ebben a hat darab 6 mm-es hűtőcső és a brutális méretű hőelosztó lemezek is fontos szerepet játszanak.

PENDRIVE

Patriot Stellar 64 GB USB 3.0



Forgalmazó: PCland
Ár: 20.000 Ft
Web: patriotmemory.com

Nem extrém méretében vagy kialakításában rejlik a Patriot Stellar különlegessége, hanem OTG funkciójában. Az USB 3.0 csatlakozóval szemközi oldalon, a kupak alatt megbújik egy plusz microUSB-port is, ez pedig az androidos mobiltelefonokhoz és táblagépekhez használható útközben. Így bárhol elérhetjük a memóriakulcsban tárolt filmjeinket, zenéinket, dokumentumainkat, illetve könnyedén készíthetünk komplett backupmentést is mobilkészülékünkről.

CPU-FOLYADÉK-HŰTŐ



- Zalman LQ320**
30 000 Ft
bluechip.hu/Zalman
- Corsair Hydro H90 Univerzális**
27 000 Ft
corsair.com
- Alpenföhn Wasser**
21 000 Ft
alpenfoehn.de
- Antec H20 620**
18 300 Ft
antec.com
- Cooler Master Seidon 120 V**
15 800 Ft
cooler-master.com

RENDSZER-HŰTŐK



- Corsair Air Series SP120 Quiet Edition**
7600 Ft
corsair.com
- Noctua NF-S12A FLX 120 mm**
5600 Ft
noctua.at
- ENERMAX T.B. Apollish 180 mm**
5000 Ft
enermax.com.tw
- Xilence Red Wing PWM 80 mm**
1800 Ft
xilence.de
- Arctic Cooling F12 PWM 120 mm**
1500 Ft
arctic.ac

TABLET ANDROID RENDSZERREL



- Asus MeMO Pad FHD 10" 16 GB LTE**
143 000 Ft
asus.com
- Toshiba Excite AT10A 10,1"**
109 000 Ft
toshiba.com
- Samsung Galaxy Tab 3 8" 16 GB**
87 000 Ft
samsung.com
- Acer Iconia Tab A1 79" 16 GB 3G**
81 000 Ft
acer.com
- Lenovo IdeaTab A3000 7" 3G**
68 000 Ft
lenovo.com

TABLET WINDOWS RENDSZERREL



- Samsung ATIV XE500T1C 64 GB**
196 000 Ft
samsung.com
- Acer Iconia W510 10" 64 GB Wi-Fi**
157 000 Ft
acer.com
- Lenovo IdeaTab Miix 10" 64 GB**
138 000 Ft
lenovo.com
- Lenovo IdeaTab Miix 2 8" 64 GB**
113 000 Ft
lenovo.com
- Asus T100 10,1" 32 GB**
109 000 Ft
asus.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
Processzor	Intel Pentium G3420 16 000 Ft
Processzorhűtő	Gyári x
Alaplap	Asus H81M-A 15 000 Ft
Memória	Silicon Power DDR3 PCI10600 1333MHZ 4GB CL9 13 000 Ft
Grafikus kártya	Intel® HD Graphics x
Hangkártya	Integrált x
SSD	Kingston V300 SATA-III 2,5" 7mm 120GB 20 810 Ft
DVD-lejátszó/író	LG GH24NSBO 4 500 Ft
Ház	Zalman Z3 Fekete 13 000 Ft
Táp	Antec VP Strictly Power VP350P 12 600 Ft
ÖSSZESEN	94 910 Ft
Monitorral	LG 19EN33S-B 24 000 Ft



GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor	AMD FX-6350 35 000 Ft
Processzorhűtő	Arctic Cooling Freezer 13 Univerzális 9 000 Ft
Alaplap	ASRock 970 Pro3 R2.0 18 000 Ft
Memória	Geil Black Dragon Kit2 DDR3 1600MHz 8GB CL9 26 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire R9 270X OC 2GB DDR5 55 000 Ft
Hangkártya	Integrált x
Merevlemez	WD 3,5" 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue 15 500 Ft
Blu-ray-író	Nincs x
Ház	Zalman Z11 Plus 23 000 Ft
Táp	Antec High Current Gamer HCG-520 520W 80+ Bronze 23 000 Ft
ÖSSZESEN	204 500 Ft
Hangkártyával	Asus ROG Xonar Phoebus Solo 33 500 Ft
SSD-vel	Silicon Power Velox V60 SATA-III 120GB + keret 35 000 Ft



KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
Processzor	Intel Core i7 4770K 87 000 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS10X Extreme 10 000 Ft
Alaplap	Gigabyte Z87-D3HP 33 000 Ft
Memória	Geil EVO Veloce Red DDR3 PC14900 1866MHz 8GB KIT2 27 000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 780 OC 3GB DDR5 142 000 Ft
Hangkártya	Integrált x
SSD	Geil Zenith S3 2,5" 120GB 39 000 Ft
Merevlemez	WD 1TB 5400RPM 64MB CACHE SATA-III/600 Caviar 15 500 Ft
Ház	BitFenix Shinobi Core Window USB 3.0 - Fekete 21 000 Ft
Táp	FSP Group Raider S750 27 500 Ft
ÖSSZESEN	412 000 Ft
Capture kártyával	AVerMedia Live Gamer HD 42 000 Ft
Vízhűtéssel	Antec H20 920 33 000 Ft
Blu-Ray Olvasóval	Asus BW-12B1ST Blu-ray 25 000 Ft
Hangkártyával	Asus ROG Xonar Phoebus Solo 33 500 Ft



OFFICE



GAMER



KILLER GAMER

RAZER MOUSE NAGA 2014 8200DPI LÉZER 19GOMB

A Razer Naga forradalmi 12 gombos hüvelykujj-rácsa mechanikus kapcsolókkal lett felszerelve, amelyek tapintható, és hallható visszajelzést nyújtanak, így minden működtetésben biztos lehetsz.

A TERMÉK TULAJDONSÁGAI

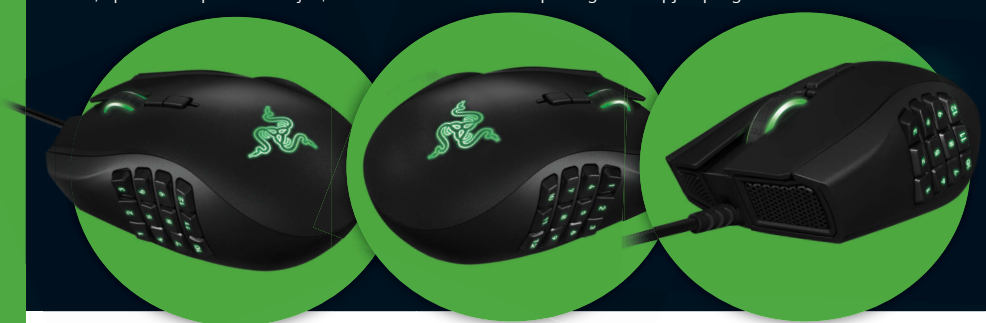
- Több mint 19 MMO-játékra optimalizált és átprogramozható gomb
- 12- gombos mechanikus hüvelykujj rács
- 3 pozíciós több funkciójú görgő
- 8200 dpi 4G lézer szenzor
- Razer Synapse 2.0 engedélyezve
- Zöld led háttérvilágítás
- 1000 Hz Ultrapolling
- 200 inches per másodperc / 50 g max
- Zero-acoustic egér talpak
- 2,1 m / 7 ft. kábel
- További tudnivalók:
- Hossz: 119 mm / 4.68 inches
- Szélesség: 75 mm / 2.95 inches
- Magasság: 43 mm / 1.69 inches
- A termék súlya: 135 g / 0.30 lbs

A hüvelykujj-rács kialakítása is javult a vadonatúj homorú alakkal, így minden gomb egyedileg kiáll. Ez lehetővé teszi, hogy vakon lehessen kezelni, és csak a játékokra kelljen összpontosítani, hogy az ösztöneid, és a reflexeid győzelemhez vezessenek.

A Naga formája is „frissítve lett”, alkalmazkodva a kor ergonomiai elvárásaihoz. Az új modell szélesebb, így garantálja a kényelmet bármilyen kéztípus-hoz. A negyedik és az ötödik ujjainkat is kényelmesebb, "peremen" pihentethetjük, ezzel hosszantartó

fáradtságmentes játékot biztosítva. A Naga fejlesztése hozott még egy újítást, egy precíz görgőt, ami már három pozícióban, az alap kattintás mellett jobbra és balra is tudunk kattintani, így bővítve a játékosok testreszabási lehetőségeit. A gyár gondolt a jobb tapadásra is, ez az egér kialakításából adódóan a nagyobb felületnek köszönhető.

Az MMO konfigurátor lehetőséget ad az egér testreszabására, így minden egyes gombot a saját képességeink alapján programozhatunk.



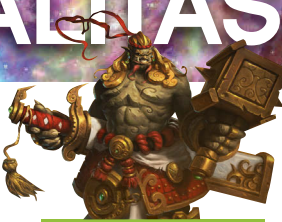
KULT

Játékpszichológia

MAGUKKAL RAGADÓ JÁTÉKOK: VIRTUALITÁS VAGY VALÓSÁG?

KÉPZELD EL, HOGY EGY AUDI TT KABRIÓBAN SZÁGULDASZ. HAJADAT BORIZOLJA A SZÉL. A NAP RAGYOG, ÉS VADIÚJ NAPSZEMÜVEGEDNEK HÁLA ÉLVEZHETED A SZÁGULDÁS ÖRÖMÉT. KÖZBEN A KEDVENC SZÁMODAT HALLGATOD, HANGERŐ A MAXIMUMON, UJJAJID ÜTEMRE JÁRNAK A KORMÁNYON. Helló, épp egy szöveget olvasol a GameStar hasábjain... és most már (sajnos) tudatában is vagy annak, hogy épp egy szöveget olvasol a GameStar hasábjain.

Annak ellenére, hogy a szöveg egyszerűen közöl információt, önmagában is képes magával ragadni a képzeletünket. Egy jó könyv vagy egy kocsmai történet alternatív, „virtuális” világba kalauzol minket. S akkor még nem is beszélünk a videojátékokról, amelyek a látványra és a hanghatásokra építenek. Sőt, azt is felkínálják, hogy interakcióba lépjünk a környezetünk-



KIK VAGYUNK?

Nevünk Király 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”).

kel és más karakterekkel, miközben a történet részeséivé válunk. A belemerülés – avagy angolul „immersion” – a szórakoztató média esszenciája. A kérdés az, hogy hogyan jön létre az immerzív állapot, és milyennek kell lennie egy játéknak ahhoz, hogy elhitesse velünk, a sarokban leselkedő zombi tényleg az életünket fenyegeti.

ÖSZTÖNEINK ÉS A FAÁGAK

Mindannyian ismerjük az érzést, mikor hirtelen elakad a lélegzetünk egy sötét árnyék, egy vicsorgó farkas vagy egy véres balta láttán. Mindez természetesen úgy, hogy egy kényelmes fotelból nézzük a képernyőt annak tudatában, hogy ez pusztán fikció. Mégis hevesebben ver a szívünk, izzad a tenyerünk, kiszárad a szánk. A rejtély nyitja az, hogy évmilliók alatt kifejlődött agyunk az első pillanatban képtelen különbséget tenni a valóság és egy valódinak tűnő dolog között.

Nálunk, embereknél az információfeldolgozás két különböző szinten zajlik: racionális, illetve ösztönös szinten. A racionális feldolgozás az evolúció kései terméke (ez különböztet

meg minket a többi emlőstől). Szándékosan és tudatosan történik, alapja a logika, és sok időt, energiát igényel. Ezzel szemben az információ ösztönös feldolgozása ősi evolúciós termék (a többi emlősről is jellemző). Érzelmek vezérik, automatikusan (tudattalanul) megy végbe, és ezért villámgyors. Ösztönös rendszerünk felelős a fiziológiai reakciók beindításáért is, mint például a heves szívverésért vagy az izzadásért. A két rendszer elkülönül egymástól, de működésük során hatnak egymásra.

Bármilyen tapasztalatban van részünk (legyen az akár virtuális), érzelmi rendszerünk automatikusan összeveti az észlelteket a már létező tapasztalatainkkal, és ezek alapján küld egy érzelmi válaszreakciót, ami meghatározza viselkedésünket. Mindez azonnal történik, anélkül, hogy tudatában lennénk. Amikor például egy túlélőhorrorban, a néma csendben rálépünk egy faágra, és az megrecszen a talpunk alatt, automatikusan összerendezünk, felgyorsul a pulzusunk, de akár fel is sikolthatunk. Racionális rendszerünk szerencsére képes a korrekcióra, vagyis lehetővé te-



AGYMENŐK

Sheldon:

„Találtam egy emulátort a neten, amivel klasszikus, 80-as évekbeli szöveges kalandjátékokat lehet játszani.”

Leonard:

„Ez jól hangzik.”

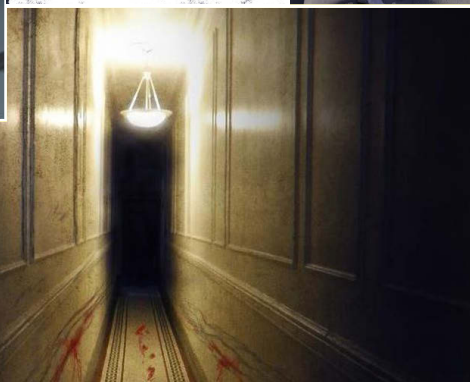
Sheldon:

„Igen, ráadásul a világ legjobb grafikus chipjével működik: a képzellel.”

Mégis jobb lett volna kint maradni...



Figyelitek ezeket az árnyékokat?



Meggyőző, ugye?

szi, hogy tudatosítsuk, mindez csak fikció, valójában biztonságban vagyunk. Ez azonban erőfeszítést igényel, és sokkal lassabban megy végbe, mint az ösztönös reakció. Hiába döbbenünk rá, hogy mi magunk okoztuk a zajt, ráadásul csak a játékban (!), szívünk a torunkban dobog.

MÁRPEDIG SÁRKÁNYOK IGENIS LÉTEZNEK

A videojátékok többsége hasonló ahhoz a környezethez, amelyben őseink éltek: fenyegető lények vesznek körül bennünket, megakadályozva abban, hogy megszerezzük azokat az erőforrásokat, amelyekre szükségünk van a túléléshez. Racionális feldolgozórendszerünknek vagy folyamatosan figyelmeztetnie kell minket, hogy amit látunk, az nem valódi, vagy egyszerűen feladnia a küzdelmet, és elfogadni az élményt úgy, ahogy van. Ráadásul egy olyan környezetben, amely tele van olyan (igazi) emberekkel, akik mind ugyanazt az élményt élik át, a csoport ereje még inkább eltántorítja tudatunkat attól, hogy ellenkezzek. Ha mindenki úgy tesz és reagál, mintha a sárkány valódi lenne, akkor az a sárkány a csoport számára tényleg igazivá válik. Ugyanakkor agyunk meglehetősen nehezen tudja elválasztani a játékokban észlelteteket a valóságtól, ha azok alapvető ösztöneinkre hatnak. Két egymástól független motivációs rendszerünk létezik: a vágyakozó és az irtózó. Például az étel és a szex a vágyakozó, míg egy kígyó az irtózó motivációs rendszerünk aktiválja. Amikor egy játékban harcolnunk kell valamilyen jutalomért, akkor mindkét motivációs rendszerünk egyszerre aktiválódik: az egyik arra készítet minket, hogy küzdjünk,

a másik meg arra, hogy meneküljünk. Agyunk ilyenkor annyira el van foglaltva azzal, hogy feldolgozza az észlelteteket, és hozzásegítsen minket a sikeres cselekvéshez, hogy nem marad kapacitása hamisnak beállítani az észlelteteket.

VIRTUÁLIS JELENLÉT: HOZZÁVALÓK

De hogyan merülünk bele egy játékba, és mitől érezzük úgy, mintha valóban abban a világban lennénk? Erre a „téri jelenlét” elmélete ad magyarázatot. Ennek a lényege röviden az, hogy a játékos létrehoz egy mentális képet a játéktérről, majd ezt a mentális teret kezdi elsődleges vonatkoztatási pontként kezelni a valós tér helyett, amelyben tartózkodik (vagyis a virtuális játékvilág lesz a vonatkoztatási rendszer, nem pedig a szoba, ahol játszik). Ez a váltás többnyire tudattalanul megy végbe, és nagy mértékben függ a játék, illetve a játékos jellemzőitől. A játékok jellemzői, amelyek elősegítik a belemerülést, két kategóriára oszthatók. Vannak, amelyek hozzájárulnak a játékvilág gazdag mentális modelljének létrejöttéhez, és vannak, melyek a játékelemek közötti következtetességet biztosítják.

A gazdag mentális modell létrejöttéhez a következők járulnak hozzá:

- az észlelés több érzékszervet vesz igénybe (látjuk, halljuk és akár érezzük is a játékot – gondolatok például a *Grid 2* rázóköveire);
- az észlelt információ minden apró részletre kiterjed (például az AC városok terei valóságghú, nyüzsgő helyek, tele emberi módon viselkedő NPC-kkel);

- a szellemi kapacitásunkat erőteljesen igénybe vevő környezetek (minél többféle, számunkra jelentőséggel bíró tevékenységet kell végeznünk a játékban, annál kevésbé marad kapacitásunk arra, hogy azon gondolkodjunk, ez nem is a valóság);
- egy magával ragadó, érdekes történet mindig segíti a mentális modell létrejöttét (a könyvek esetén ez az egyedüli eszköz a belemerülés létrehozásához, és minden egyéb érzékszervi ráhatás nélkül is remekül működik).

A játékelemek közötti következtetességet a következők biztosítják:

- ha nem szakítják meg az élményt oda nem illő elemek (például reklámok, oktatási célú feliratok vagy olyan esetek, amikor egy játékos-társ beszél Voip-on, hogy „Ugyan, ez csak egy játék!”);
- ha a játékvilág „élő” és „élettelen” elemeinek viselkedése következetes (például egy ör a társalgások elején köszöntött, akkor a társalgások végén is köszönjön el, vagy ha egy fa árnyékot vet, és fújni kezdi a szél, az árnyék se maradjon mozdulatlan);
- ha a játékvilág érzékelése megszakítás nélküli (ha egy új területre történő belépéshez hosszú másodperceket kell várunk a terület betöltésére, vagy alacsony az fps, és akadozik a játék, minduntalan kizökkenünk a „jelenlétből”);
- ha lehetőség van kapcsolatba lépni a játékelemekkel (az interaktivitás visszajelzést nyújt a játékos cselekedeteiről, és növeli a harmó-

niát a környezet különböző elemei között).

A játékok jellegzetességei mellett a játékosok tulajdonságai is fontosak a téri jelenlét létrejöttéhez. Bizonyos személekek számára a fantáziálás és a belemerülés könnyebben és gyorsabban megy, mint másoknak. Akiknek jók a téri képességei, és könnyen képeznek gazdag és élénk mentális modelleket, szintén előnyben vannak. A hozzáállás is rengeteget számít: azok, akik élvezik a szerepjátszást, vagy csak egyszerűen hinni akarnak az illúzióban, hajlamosabbak figyelmen kívül hagyni azokat a jeleket, amelyek kizökkentenék őket az élményből, és így gyorsabban és tartósabban lesznek „jelen” a játékvilágban, mint a kételkedésre hajlamos játékosok.

Orsi és Kata

FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

Clark, Niels – Scott, Shavaun (2009): *Game Addiction – The Experience and the Effects*, McFarland Publisher, North-Carolina
 Castronova, Edward (2005): *Synthetic Worlds – The Business and Culture of Online Games*. The University of Chicago Press, Chicago and London
 Jamie Madigan (2010): *The Psychology of Immersion in Video Games*.
 Elérhető: <http://bit.ly/1mCWLcY>



2006-ban Alan Jenyilejev a WCG színpadján



Alan Jenyilejev a XXII. téli olimpia megnyitóján, Szocsiban



Han Tienjü az olimpiai dobogón



Csen Ji-ping

E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

E-sport

MÁR A TÉLI OLIMPÁN IS TALÁLKOZHATUNK E-SPORTOLÓKKAL

A MEGGYŐZŐ ADATOK ELLENÉRE MÉG MINDIG VAN OLYAN, AKI HA MEGHALLJA AZ E-SPORT KIFEJEZÉST, AKKOR VAGY NEM TUDJA, MIRŐL VAN SZÓ, VAGY EL IS UTASÍTTJA AZ ÚJ, KÜLFÖLDÖN MÁR VIRÁGZÓ SPORTÁGAT. Ez utóbbi csoport a fizikai erőfejlesztés teljes hiányát hozza fel ellenérvé fő indoklásaként. Kár azonban az ismeretlent egyből elutasítani, érdemes inkább megismerni, mi is az – ami természetesen esetünkben is igaz. Lássuk, más országokban hogyan viszonyulnak a profi gamerekhez. Nem kell sokat visszamenni az időben ahhoz, hogy máris találkozzunk egy példával.

OLIMPIAI LOBOGÓT VITT A WCG-JÁTÉKOS

Február 7-én tanúi lehettünk a XXII. téli olimpiai játékok nyitóünnepségének Szocsiban, ahol nyolc közismert orosz személyiséget ért az a

TUDDAD?

Az Amerikai Egyesült Államokban az e-sport már akkora teret hódított magának, hogy nemcsak a számítástechnikai óriáscégek, de a Coca-Cola, sőt legutóbb egy filmipari cég is nevét adta egy nemrég indított StarCraft 2-versenyhez. Ez a vállalat a Lions Gate Entertainment, akik olyan címeket jegyeznek, mint a Saw-franchise, a Dogma, vagy hogy a legújabbakból szemezgesünk: az eddig kétrészes The Hunger Games, a The Expendables és a The Twilight Saga.

megtiszteltetés, hogy a játékok zászlaját elvihették felvonásának helyszínére. Ők név szerint Valentyina Tyereskova, az első női úrhajós, Valerij Gergijev karmester, a kétszeres olimpiai és hétszeres világ bajnok hokijátékos, Vjacseszlav Fetyiszov, az Oscar-díjas színész és filmrendező Nyikita Mihalkov, az egyetlen hatszoros olimpiai bajnok gyorskorcsolyázó Ligyija Szkoblikova, Chulpan Hamatova színésznő, Anasztaszja Popova, az orosz tévé tudósítója, valamint egy Alan Jenyilejev nevű fiatal férfi.

Jenyilejevről csak az e-sport régi motorosai hallhattak, mivel a 25 éves ex-játékos 2009 elején befejezte addigi aktív pályafutását. Alan a *Need for Speed* sorozattal harcolt ki magának nem kis elismerést, ugyanis két ízben is felállhatott a World Cyber Games (videójáték-világ bajnokság) dobogójára. A cyberatléta 2006-ban Monzában egyből egy aranyéremmel mutatkozott be a legjobbak között, amit egy évvel később Seattle-ben bronzéremmel töltött meg. Az Alan nicknéven sze-

repelt játékos ezzel egy életre szóló hírnevet szerzett nemcsak magának, de nemzetének is, amit most az ötkarikás zászló hordozásának jogával köszönt meg neki Oroszország. Nem mellékesen a „virtuális versenygépek terelgetésével” és a két éremmel egyébként átszámítva olyan négy milliárd forint tulajdonosa is lett.

AZ OLIMPIKONOK IS SZERETNEK „KOCKULNI”

A szocsi olimpia vonalán tovább haladva viszont nemcsak olyanokkal találkozhattunk az orosz üdülővárosban, akiknek a virtuális verseny volt a hivatása, némelyik olimpikon is büszkén dicsekedett el hobijával. Többek között a kínai Han Tienjü (Han Tianyu), aki másodikként ért célba a rövidpályás gyorskorcsolya 1500 méteres számában, ezzel megszerezve országa első érmét a téli olimpián. A 17 éves sportoló egy interjúban megemlítette, hogy szabadidejében szívesen játszik különféle számítógépes játékokkal, de az igazi kedvence a *League of Legends*, amelynek a közép-

Interjú Keszeli „nylon” Nikolett e-sportolóval

A LÁNYOK IS SZERETNEK VERSENGENI

Magyarország egyik legsikeresebb gamere, Keszeli „nylon” Nikolett 2005 óta foglalkozik az e-sporttal, azon belül is a Counter Strike -sorozattal. Első komolyabb női csapata a magyar provokeam volt még a Counter Strike 1.6-ban (2010), amit tavaly már a francia Imaginary Gamingre, illetve a még újnak számító Global Offensive játékra cserélt le. A francia együttessel részt vett az ESWC 2013-on, ahol a negyedik helyet szerezték meg a francia kvalifikáción. A továbbiakban a vele készült beszélgetést olvashatjátok.

GameStar: Más egy női gamer élete mint egy férfié, vagy ugyanúgy viszonyulnak hozzád az emberek? Keszeli „nylon” Nikolett: A férfiak szimplán lebecsülik a nőket ebben a játékban, tehát valamilyen szinten más. Nagyjából tíz játékból nyolc esetében biztos, hogy kapunk csúnya szavakat azzal kapcsolatban, hogyan nézünk ki, miből szerezük a megél-

hetésünket, és miért nem a konyhában tevékenykedünk inkább. Ha professzionális szinten nézzük a dolgot, akkor a lányoknak kevesebb lehetőségük van versenyekre jutni, kevesebb az online kupa, és persze nincs fix fizetés.

GS: El tudnád magad képzelni egy komoly, főként fiúkból álló csapatban? Ha igen, akkor mi az akadály, hogy belevágj? Ha nem, akkor miért a hölgyeket preferárod?

KNN: Továbbra is nagy vágyam ezt elérni, de ez az, ami valószínűleg csak vágy marad. Komoly csapat ugyanúgy van a lányok között is, viszont fiúkkal és fiúk ellen játszani teljesen más. Amikor csak tehetem, fiúkkal mixelek, és így volt ez régen is. Mellettük lehet a legjobban és a legkevesebb idő alatt fejlődni. Szerencsésnek mondhatom magam, mert kis idővel az után, hogy elkezdtem játszani, egy csoda folytán itthoni top playerek közé kerültem, így igazából nekik kö-

szönhetem azt, ahol most tartok. Lényegében az akadály csak annyi, hogy nincs rá lehetőség.

Nem véletlenül van szétválasztva a két nem, pedig régóta megy ezzel a témával kapcsolatban a diskurálás. Én személy szerint semmi esélyt nem látok arra, hogy aki (fiú) ezt a játékot komolyabban űzi, és eredményt szeretne elérni, az lányokkal akarja ezt megtenni, mikor rengeteg a tapasztalt és nyilván jobb férfi játékos. Ez nem baj, így viszont felesleges felhozni ezt a témát folyamatosan; lányok a lányokkal, fiúk a fiúkkal játszanak/versenyeznek, és ez így is marad.

GS: Családod, barátaid és ismerőseid tisztában vannak azzal, hogy mit csinálsz a szabadidődben? Mi a véleményük róla?

KNN: A családom és a barátaim igen, de erről az elfoglaltságomról nemigen mesélek. A családom egy ideje elfogadta ezt a tényt, és támogatnak, amennyire csak tudnak. A ba-

rátaim örülnek, hogy világot jártam emiatt, és természetesen mellettem állnak ők is.

GS: Mennyiben és milyen módon befolyásolja az e-sport a magánéletedet?

KNN: Egyelőre semennyiben. Fiatalkor vagyok még, és be tudom osztani az időmet. Majd ha 27 évesen is játszom, és nem jutok sehova az életben, akkor elkezdhetek aggódni.

GS: Mit üzensz a többi játszani vágyó hölgynek és a hozzájuk negatív viszonyuló embereknek?

KNN: Aki játszani akar, az fog is, mindent ki lehet próbálni, és rányomni az x-re, ha nem tetszik, szerencsére ilyen ez a virtuális világ. Engem személy szerint nem a lövöldözés és a vér fog meg ebben a játékban, sokkal komplexebb az egész. Negatív kiugrázású emberek pedig mindenhol vannak, ahogy negatív vélemény is, tudni kell belőle építkezni.

JOGGAL MERÜL FEL A KÉRDÉS, HOGY SZEREPHEZ JUT-E AZ E-SPORTBAN A HAGYOMÁNYOS SPORT, VAGYIS A TESTEDZÉS

mezőnyt jelentő arany divíziójában szerepel. Jól jelzi, mennyire népszerű Kínában ez a fajta szabadidős elfoglaltság, hogy a gyűrűn és csapatban nyolcszoros világ- és háromszoros olimpiai bajnok tornász, Csen Ji-ping (Chen Yibing) az első között gratulált honfitársra sikeréhez, egyúttal meghívta egy *League of Legends*-mérkőzésre is.

ÉS AZ E-SPORTOLÓK IS EDZIK A TESTÜKET

Joggal merül fel a kérdés, szerephez jut-e az e-sportban a hagyományos sport, vagyis a testedzés. Ha az elektronikus sport legprofibb rétegét tekintjük, akkor egyértelműen kitűnik, hogy az ilyenfajta hivatást magukénak választó fiatalok életéből egyáltalán nem hiányzik a testmozgás, sőt! El lehetne persze viccelődni azon, hogy biztosan nekik vannak a legerősebb ujjai a világon, de a dolog korántsem ilyen

egyszerű. A szerződéssel rendelkező gaming házakban élő játékosok mellett több különféle edző (ügyvezett „coach”) dolgozik, akik nemcsak a játékbeli gyakorlásra figyelnek oda, hanem betartatják az általuk kidolgozott és helyesnek ítélt napirendet is, amiben fontos szerepet kap a testnevelés.

Erre a legjobb példa talán a sajnálatos módon 2011 augusztusában megszűnt dél-koreai WeMade FOX szervezet lehet, akik a Mario Tower majd egy teljes szintjén rendezkedtek be. A létesítményben a szokásos háló- és játékszobák mellett egy személyzettel felszerelt konyha, étkező, külön bejárattal bár, valamint nem utolsósorban egy teljes konditerem is helyet kapott. Itt természetesen minden egyes játékosnak el kellett töltenie egy bizonyos időt testi egészsége megőrzése érdekében.

Takács „johnnie” Gábor

Nylon az ESWC nagyszínpadán



Az Imaginary Gaming; balról jobbra: Kim, nylon, Lalitá, AmandiNe, PrincesS



Hova tovább, Electronic Arts?

VERGŐDÉS A FUTÓSZALAGON

EGY ÉVE ANNAK, HOGY AZ ELECTRONIC ARTS VEZÉRE FELMONDOTT, DE AZÓTA SEM KÖRVONALAZÓDOTT IGAZÁN, HOGY MIBEN VÁLTOZIK A CÉG STRATÉGIÁJA. E cikk írásakor az Electronic Arts részvényeinek árfolyama majdnem eléri a 30 dollárt – utoljára 2008 őszén volt ilyen magasan, úgy tűnhet tehát, hogy a vállalat lassacskán talpra áll (fénykorában 50-60

2008 óta tartó vergődését látva simán lehet, hogy ez lesz a forgatókönyv. Lássuk, miért.

FEJLESZTŐK KEDVENCÉBŐL FEJLESZTŐK RÉME

Amikor a céget megalapította Trip Hawkins, az Electronic Arts a játékipar egyik legígéretesebb kezdeményezése volt. A nyolcvanas években képes volt jó és ezért sikeres játéksorozatokot indíta-

sajtóba: az EA-stúdiókban sokszor embertelen robotra fogják őket, nem ritkán túlorapénz nélkül, a magyarázat pedig annyi, hogy ilyen a játékipar, ha nem bírod, ott az ajtó. És a sikeres játéksorozatok? Ó, megvannak azok még, de új címek mutatóban is alig. Az EA nagyjából annyira friss most, mint az a fél kifli, amit nagytakarításkor találsz meg a kredenc mögé esve, ahova ki tudja, mikor került (de bizonyára akkor, amikor még élt Michael Jackson). Egy E3-as EA-sajtótájékoztatóra a világ leggonoszabb ivós játékát lehetne felhúzni. Ha elhangzik a *FIFA*, a *Battlefield*, a *Need for Speed*, a *Madden* vagy a *Sims* neve, igyál egy felest. Csak lehetőleg már a toxikológián kezd el a játékot, akkor talán túlél.

ELPOCSÉKOLT ÉVTIZED

Az EA-t nemcsak egykori önmagával érdemes összehasonlítani, hanem a Valve-val is, ezt a párhuzamot az *Escapist* meg is vonta a mi nap egy szép gondolatmenetben. A Valve tíz éve egy közepes csapatocská volt egyetlen igazán sikeres játékkal, a *Half-Life*-fal. Most a cégvezető Gabe

dollár között pattogott az árfolyamgrafikon), végre kezd megszabadulni a cég a gazdasági válság elhúzódó hatásaitól. Van ugyanakkor egy pesszimistább nézőpont is: az emelkedés csak átmeneti, ahogy az volt az elmúlt öt és fél évben bármikor, az árfolyam ugyanis azonnal visszazuhan, amint a cég megint olyasmit csinál vagy jelent be, amivel elrúgja a befektetőknél a pötytyöst. Az EA

ni, ugyanakkor folyton új címeket keresve friss maradni. Az EA abban az időben a tenyerén hordozta a fejlesztőket, roksztárként tekintett rájuk: a cég elsők között emelte ki kommunikációjában a fejlesztők nevét, és a bevételből is busásan visszacsorgatott nekik. Az EA azóta hátat fordított a dicső múltnak. Az elmúlt években a fejlesztők főleg panaszokkal kerültek be a

AZ EA LEGNAGYOBB BŰNEI

☠ Tehetséges stúdiók elköttyvettyélése: Az EA többször eljátszotta már, hogy jó fejlesztőcsapatokat akvirált, aztán vagy futószalag-termelésre állította őket, vagy nem tudott velük mit kezdeni. Az évek során így járt többek között a Bullfrog, a Westwood és az Origin is.

☠ Szeretett játébrandek meggyalázása vagy lecsüillesztése a középszerbe: Előbbire friss példa a *Dungeon Keeper*, utóbbira többek között a *Need for Speed*.

☠ Félkészen vagy teszteletlenül megjelent játékok: *Star Wars: The Old Republic*, *Sim City*, *Battlefield 4* – és még lehetne folytatni a sort.

☠ Mikrotranzakciók erőltetése: Ez tűnik a legerősebb irányynak most a cégnél, a törekvés felfedezhető free-to-play játékokban és olyan AAA-címekben is, mint a *Dead Space 3*.

☠ Béna kommunikáció a játékosokkal: Az EA nagyon rossz abban, hogy elismerje a hibáit és bocsánatot kérjen, viszont könnyen bánik lekezelően a játékosokkal. Láthattunk erre bőségesen példát a *Sim City* vagy az *SW: TOR* megjelenése után is.



HA TE MONDOD

John Riccitiello 2011-ben, egy részvényeseknek tartott előadáson: „Ha valaki hat órája játszik a Battlefielddel, és éppen nincs lőszere, de mi felajánljuk, hogy egy dollárért adunk neki muníciót, abban a pillanatban nem nagyon fogja mérlegelni az árat.”

Newell a játékipar Dagobert bácsija, aki talicskával hordja haza a profitot (bár valószínűleg gründolt már egy külön talicskacéget erre). Ezt nemcsak sikeres folytatásokkal (*Half-Life 2*) és jól kitalált új brandekkel (*Portal*, *Left 4 Dead*, *Team Fortress*) érte el, hanem azzal, hogy időben reagált a piaci változásokra. A Valve létrehozta a digitális játéktérjesztés fő platformját, a Steamet, és nagyon ügyesen lavírozott vele, kielégítve mind az indie fejlesztőt, mind a nagy stúdiókat, mind pedig az olcsó játékokra vágyó játékosok igényeit. Most meg éppen saját hardvert talált ki, mert már ezt is megteheti, és bevételét tekintve valószínűleg bőven abban a ligába számít, mint az EA.

Az EA ezzel szemben már tíz éve is dollármilliárdos óriás volt sikeres címekkel. Most is az, de inkább hátrafelé lépegetett: a sikeres címek fénye sokat kopott, a sok számjegyű forgalmat ugyanis elég népszerűtlen húzások árán sikerült fenntartani. A vezetőség mostanra a végsőkig facsarta a bejáratott brandeket, néha szinte félkészen kiadva folytatásokat hozzájuk, az ígéretes stúdiók közül többet bezárt, és több hullámban is elég jelentős leépítésekkel „racionalizálta a költségeket”. Mindeközben a digitális terjesztés terén csak 2011-ben lépett egy saját Steam-klónnal: az Origin nem ért a Steam nyomába, viszont elég nagy hiszti volt körülötte jogtalanul tárolt felhasználói adatok miatt (főleg Németországban támadták, de persze az EA mindent tagadott).

Az elmúlt egy év különösen hullámzó volt. 2013 márciusában az új *Sim City* DRM-je, illetve az indulást kísérő leállások, bugok és az MMO mód működés-képtelensége érték ki a biztosítékot a játékosoknál. Aztán az akkori CEO (elnök-vezérigazgató), John Riccitiello beadta felmondását. Áprilisban bejelentették, hogy elbocsátanak 900 embert, ami nagyjából az EA teljes munkaállományának 10 százaléka. Nyáron megjelent a *Plants vs. Zombies 2*, és csatlós volt az első részhez képest, mivel mikrotranszakciók nélkül elég nehéz volt benne boldogulni. A karácsony előtti szezonban a *Battlefield 4* borzolta a kedélyeket, ami megint igazi félkész EA játék volt, még sokáig kellett foltoztatni a megjelenés után,

hogy üzembiztosan lehessen vele játszani. Idén február elején az EA bezárta a Ghost Gamest, azt a stúdiót, ami a legutóbbi *Need for Speedet* fejlesztette. A legutóbbi érdekes húzás pedig a *Dungeon Keeper* mobilos újraélesztése volt, ami a kényszer-mikrotranszakcióztatás állatorvosi lovaként kerül majd be a történelemkönyvekbe: a játék gyakorlatilag használhatatlan anélkül, hogy a júzer ne költene rá folyamatosan. Free-to-play, my ass.

ÚJ SEPRŰ KELL

A fent vázolt üzletpolitika azt eredményezte, hogy az Electronic Arts jelenleg talán a legjobban utált vállalat egy olyan piacon, ahol Activision is létezik; sok játékos a szemét, pénzéhes multi archetípust látja benne. Pedig, ahogy

az Escapist cikke is megjegyzi, azzal nincs baj, ha egy vállalat pénzéhes – nehéz lenne tagadni, hogy a Valve is az, mégis milliók költenek el boldogan kisebb vagyonekat a Steamen. A gond az inkompetens, rövidlátó döntésekkel van, és ezekből az EA-nak jutott bőven az utóbbi időben.

Kérdés, hogy az új CEO, a szeptemberben kinevezett Andrew Wilson mennyire tud majd változtatni ezen. A mostani részvényemelkedés valószínűleg még nem neki szól. Eddigi legfontosabb bejelentése talán az volt, hogy az EA nyit a virtuális sisakkal játszott játékok és az Oculus Rift felé. Ez nem túl jelentős terv egyelőre, viszont az elmúlt hónapokban beérett pár korábbi, még Riccitiello alatt indult dolog: *Madden NFL 25*, *FIFA 14*, a címlapun-



kon is látható *Titanfall*, az új konzolgeneráció egyik definitív játéka – és nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a mobilos és webes terjesztés részben a már fentebb említett (még egyszer leírom, mert olyan szép szó) kényszer-mikrotranszakcióztatásnak köszönhetően nagyon beindult, már rávert a hagyományos lemezes forgalmazásra. Ez a lendület azonban valószínűleg csak pár hónapra elegendő, aztán előbb-utóbb megint történik egy-két olyan húzás, amin a gamervilág felháborodik, esetleg egy-két sittes folytatás, ami nem hozza a kívánt számokat, és ez a gyakorlat évek múlva újabb CEO-váltáshoz vezet, vagy az új vezér kisöpri a padlást, és komoly véráldozatok árán átforgalmazza az egyik legnagyobb – és tegyük hozzá, legfontosabb – játékkidő működését. Csak remélhetjük az utóbbi forgatókönyvet.

Stóki

AZ EA KULCSEMBEREI



TRIP HAWKINS

A Harvardon végzett zseni, aki 1982-ben lelécelt az Apple-től (ahol marketingigazgatóként dolgozott), és megalapította az Electronic Artsot. Irányításával az EA a játékipar egyik meghatározó vállalata lett olyan játékokkal, mint az *Archon*, a *M.U.L.E.*, a *Seven Cities of Gold* vagy a *Bard's Tale*. 1991-ben elhagyta a céget, hogy megalapítsa a 3DO-t és megcsináljon egy szuper konzolt – ami drágasága miatt óriásit bukott. Ezután kisebb játékegéknél tűnt fel újabb ötletekkel, legutóbb egy oktató-nevelő játékokat készítő startupot indított útjára.

LARRY PROBST

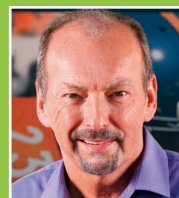
Üzletember, aki az illatszeriparból érkezett a játékszegmensbe. Sales-vezérként kezdte az EA-nál, de Hawkins távozása után hamar ő lett az új CEO. Ő követte el az ősbűnt: bevezette azt a gyakorlatot, hogy a cég tehetséges fejlesztőcsapatokat vásárol fel, majd futószalag-termelésre állítja őket. Az operatív munkába elvileg már nem folyik bele, de gyakorlatilag nagyon is érezni szellemét: nem véletlenül lett ő a megbízott CEO, amikor 2013-ban Riccitiello felmondott.



JOHN RICCITIELLO

Sokáig Probsttal dolgozott, de 2004-ben lelépett, és 2007-ben csak akkor jött vissza a céghez, amikor már

CEO-nak hívták. Aktív és szenvedélyes játékos, és bár az ő regnálása alatt indult pár sikeres EA-brand (*Dead Space*, *Rock Band*), cégvezetőként túlságosan elnéző volt a probsti szemlélettel. 2013 tavaszán lemondott, miután a cég éppen aktuális negyedéves eredménye elmaradt a várttól.



PETER MOORE

A Segánál a Dreamcast, a Microsoftnál az első Xbox éve alatt bábáskodott, majd 2007-ben átment az EA-hoz. Ott a sportjátékok részlegét vette át, de már mint operatív igazgató. Játékshow-kon igen szórakoztató alak, elég jól megtalálja a hangot a játékosokkal (a Halo 2-t például egy tetoválás formájában jelentette be). Riccitiello távozása után sokan azt remélték, ő lesz az új CEO.

ANDREW WILSON

Végül Andrew Wilson ült a székbe tavaly szeptemberben. Ő 2000 óta EA-alkalmazott, főleg a cég ázsiai és európai piacát felügyelte, később a FIFA sorozat főnöke lett. Meglepetés volt, hogy ilyen háttérembert választottak CEO-nak – a rossznyelvek szerint Wilson egy káder, aki úgy ugrál, ahogy Probst fütyül.



Minden szintem
szinte ingyen

A hónap játéka

SZABAD(A)JÁTÉK GunZ 2

Hála a multiban játszható rendkívül sikeres háborús akciójátékoknak, a free-to-play-piacon is megjelentek a trónbitorlók, több-kevesebb sikerrel. Mindeközben létezett egy lövölde, ami annak ellenére, hogy a legkevésbé sem akart élethűnek tűnni, vagy vetélytársa lenni az AAA címeknek, mégis hatalmas közösséget tudhatott magáénak. Ez volt a *GunZ*, melynek második része már mindenki számára elérhető.

Miről is szól a *GunZ 2*, ha távolról sem hasonlít a mai slágertermékekre? Először is ez egy külső nézetes lövölde, ami még nem sokkal tenné különbbét a legtöbb konzolos TPS-től. Mégis egyedi valamiért, és az valami a nagybetűs Arkád hangulat. Aki puskapországu realizmust követel, az rossz helyen jár. Itt minden pillanatot alatt történik, a karakterek lazán, futás, falon ugrálás és különböző speciális képességek bevetése közben lövöl-

döznek egymásra. A klasszikus csapatküzdelmek során fontos az ötfős kompánia összetétele, ez ugyanis egy kasztalapú játék, amiben jelenleg háromféle karakter létezik. A Silent Avenger a leggyorsabb kaszt, amely a sniper és SMG kategóriás fegyvereket forgatja nagy sikerrel, miközben a karddal is remekül bánik. A Gunslinger a hármas egyetlen női tagja, de korántsem egy gyengéd virágszál. Legalábbis biztosan nem ez fog eszedbe jutni, amikor arcon talál egy gránátvetővel, vagy kilyuggat a golyószórójával. A Shield Trooper a csapat nehézfűje, jól bírja a sebzést, miközben bárkit hamuvá éget. Persze minden karakter vehet új fegyvereket, tárgyakat, tanulhat új képességeket, ahogy fejlődik a coopküldetések teljesítése vagy a PvP-küzdelmek közepette. Ha át tudod adni magad az adrenalin vezérelte, gyors és arkádos akciónak, imádni fogod.

F2P INFO

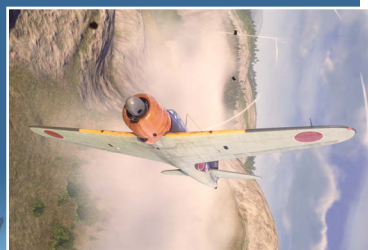
Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, ami mindenképpen megéri a letöltést.

A hónap frissítései

World of Warplanes 1.2

Achievement-vadászok, szevasztok! A *World of Warplanes* háborús pilótái ezentúl hetente kapnak teljesítendő feladatokat, melyekért zsíros jutalmak járnak. Nem kell semmi extra kihívásra gondolni, a lényeg, hogy észre se vedd, miközben megoldod a küldetéseket, csak játsz, ahogy eddig, és számold a jutalmakat. A számok bővületében élő profik örülhetnek majd az új, sokkal részletesebb csatavégi statisztikáknak is. Egyrészt az új ablak követi a heti feladatokat, másrészt minden adatot kiír, amire csak szükség lehet játékd fejlesztéséhez. Ebben egyébként a meccsek visszanézésének lehetősége is se-

gít. A rendszer szintén az új frissítés részét képezi, ahogy a német, brit, szovjet és amerikai gépek balansváltoztatásai is. A gépház alatti mechanikák szintén átestek némi fejlesztésen, így ritkábban futunk bele a játék motorjának hibáiba.



World of Tanks 8.11

A Wargaming.net srácái szorgosak voltak ebben a hónapban. A repkedő pilóták után lássuk, hogy mit kaptak a tanksofőrök. Kaptak például egy teljesen új terepet a lánctalpaik alá: a Windstorm térkép 1000×1000 méternyi havat kínál a rengeteg épület és villanyoszlop mellett. Egy klasszikus európai nagyváros hangulatát igyekeztek elkapni a készítők, és ez tagadhatatlanul sikerült. A másik izgalmas újdonság az új játékmód, a Confrontation. Ez annyiban különbözik az alap csapatos küzdelemtől, hogy a csapatkereső csak azonos nemzet tankjait dobja be egy oldalra. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha francia tankkal harcolunk, akkor olyan csapattársakat kapunk, akik szintén francia tankokat vezetnek, ellenfeleink pedig lehetnek britek, amerikaiak, németek és szovjetek. Ezt a játékmódot Random Battles alatt találhatjuk meg ugyanolyan eséllyel, mint az Encounter vagy Assault módokat.





Ragnarok 2 – War of Emperium

A *Ragnarok Online* örökösében nemcsak pezseg az élet, de hatalmas PvP-háborúk folynak a területek megszerzéséért. A céhek közti viadal a WoE kastélyért zajlott, ami a győztes céhek számára mindig rengeteg nyereménnyel járt, míg a vesztesek szomorúan kulloghattak haza. Ez a rendszer komoly átalakításon esett át. A kastélyt eddig az a cég kapta meg, amelyik az abban rejlő emperiumkristályt elpusztította. Ezentúl egy területfoglalós háború-

ba csap át a dolog. Továbbra is csak egy kastély lesz, de több erőd. A csapatok ezen erődök birtoklásáért folynak majd, melyekben szintén lesz egy-egy emperiumkristály. Elpusztításukért pontokat kapunk, a lényeg pedig értelemszerűen az, hogy az erődök birtoklásáért és a kristályok elporlasztásáért vívott harcok végén a mi csapatunknak legyen a legmagasabb a pontszáma. Ha ez összejön, akkor a győztes fél már be is költözhet új otthonába, és zsebrakhatja a jutalmat.

Hawken – Steam

A legutóbbi nagy *Hawken*-frissítés néhány szépészeti lehetőségen és egyéb, játékmenetet nem befolyásoló apróságokon kívül egy fontos újdonsággal járt. A *Hawken* átköltözött a Steamre. Ez főleg azért fontos, mert a játék egyelőre az Early Access rendszeren keresztül érhető el, ami azt jelenti, hogy nem lehet csak úgy letölteni. Kénytelenek leszünk a Valve platformján keresztül újra telepíteni a klienst, mivel a régivel már nem lehet bekapcsolódni a lő-

völdözésbe. Akinek már van *Hawken* accountja, az biztosan kapott egy e-mailt a kódsorral, amit hozzáadva a Steam-profiljához, megjelenik a letöltés opció, az új játékosoknak viszont a zsebük mélyére kell nyúlniuk. A Nemesis Bundle megvásárlásával az új pilóták hozzáférést kapnak a játékhoz, és még rengeteg eszközt a sikeres induláshoz. Aki nem szeretné kifizetni a csomag árát, annak várnia kell, amíg a *Hawken* átkerül a Steam Free to Play szekciójába.



SMITE – Agni

A *SMITE* első bétatesztje óta rengeteg idő telt el. Új istenek jöttek, akik teljesen átrendezték az erőviszonyokat. Éppen ezért fontos, hogy néha a régi harcosokat is átnézzék, és javítsák a velük kapcsolatos problémákat. Ezúttal Agni került vissza a tervezőasztalra, de olcsón megúszta a dolgot. Képességeit a fejlesztők érintetlenül hagyták, de megjelenését, hangját és varázslatainak effektjeit szépen átdolgozták, hogy hozza a *SMITE* jelenlegi grafikai szintjét. A küldetés, jelentem, tökéletesen sikerült. A tűz istene sosem nézett ki ilyen jól, és a

lényeg ugyan még mindig nem változott (tehát hogy a lehető leggyorsabban szénné égesstük ellenfelünket), de a textúrafrissítés sokak kedvét meghozta az Agnival történő pusztítás-hoz. A forrófejű sebzesosztó után az Escort aréna térképét is frissítették a fejlesztők, miután implementálták az ikonrendszert. Most már profilunkhoz kis avatárokat rendelhetünk, ami a barátlistánkon és profilunkban is megjelenik.



Guild Wars 2 – Escape from Lion's Arch

Lion's Arch Scarlet seregével áll szemben. Több hónapnyi felkészülés után megérkezett az esküdt ellenség, és nem egyedül. Itt az idő, hogy összedjétek a kalandozó társakat, és oldalukon csatába menjétek, hogy menthessétek, ami menthető, legfőképp a lakosságot. Ebben a háborúban a mi feladatunk az lesz, hogy megvédjük az ártatlanokat, és mindenkit evakuáljunk, akit csak lehet. A sok háborút megélt aggastyánoktól a kisgyerekekig mindenki a mi felelős-

ségünk. Olyannyira, hogy a Lionguard alapította menekülttáborba is el kell majd látogatnunk, hogy megnézzük, minden rendben van-e, és mellékesen beszerezni a csatákért járó jutalmainkat a helyi árusoktól. Annál több jutalmat kapunk, minél több elhagyott értéket juttatunk vissza a menekülteknek. A vérgőzös harc, a kaszabolás és pusztítás helyett most azokra kell figyelniük, akik e világ számtalan konfliktusát fegyverek és páncélok nélkül élték túl.



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

VÉGRE HIVATALOSAN IS TAVASZ. Nem tudjuk, hogy amikor éppen e sorokat olvassátok, milyen idő van kint, de mikor írtuk őket, tagadhatatlanul tűzött a nap, kényszeresen csicseregni kezdtek a madarak, ásítoztak a virágok, előbújtak téli álmukból a Disney-hercegnők. A március nemcsak azért szép, mert érdekel nélkül tetszik, hanem mert a GameStar magazinban ilyentájt már elég komoly címek kapnak helyet, indul az első negyedév végén esedékes dömping. Nem volt ez másképp a múltban sem, így nosztalgizálás közben azért nem semmi címekbe fut bele az ember. Össze is szedtünk pár emlékezetes játékot, és néhány hozzájuk fűzött emlékezetes mondatot, hogy együtt merengjünk el a játékipar szebb napjairól, a GameStar csodás őseiről. Jöjjön a múlt, mi most félre is állunk.

ez volt 10 éve

$$e=2,79$$

$$P=r^2-m \quad e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

itt vagyunk most

$$e=\cos x + tgy$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr - dx^2$$



10
ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Azért is lőn világhíresség, mert szerkesztőségünk nagyobb, szebb irodaházba költözött, ahol vannak hatalmas ablakok, ezáltal van sok fényünk és levegőnk is (ellentétben nem kevésbé szép és nagy régi irodánkkal, ahol minden tök klafa volt, csak épp nem voltak ablakaink).

És tényleg nem voltak ablakok, úgy képzelték el. Ekkor költöztünk a Madách térre, ahol aztán kilenc csodaszép évet töltött a GameStar. Nagyon szerettük ezeket az éveket, meg az ablakokat. Most még nagyobb ablakaink vannak egyébként, ez valami evolúció lehet.



Idézet: Gyu – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl beszámoló

Ukrajna nem hazudtolta meg magát: majd belénk fagyott a szusz, ahogy lefelé kászálódtunk a repülőről a tömött buszra. No persze a gondok folytatódtak: Zerót nem akarták beengedni, a Natasa-designos útlevelelkezelő vízumot követelt rajta, így be kellett avatkoznom hatalmas orosz-tuareg nyelvtudással. Ahogy az lenni szokott, a repülőtéren nem várt minket a megrendelt taxi, így Maffiózó and Co. gépkocsijába ültünk be, aki útközben egy-két „bizniszt” is lebonyolított. 160-nal száguldva hamar beértünk a szállodába, ahol elvették az útlevelelkezelőnk, amíg nem fizetünk – szóval jól kezdődött...

Gyu sosem ijedt meg a kalandtól, ha az olvasókért kell nyomulni. Zerót végül hazaengedték, de minden orosz-tuareg nyelvtudásra szükség volt hozzá.



Idézet: Szittyó – sacred teszt

Mint minden német játékban, itt is a totális stílusatlanság és fantáziahány uralkodik: kb. annyira életszerűek és emberiek a dialógusok, mint a régi időkben használt idegen nyelvű tankönyvek példamondatai. („Helló, idegen, én vagyok itt a Kovácsné. Sajnos elveszett a férjem. Megkeresné? Meghálalom. Köszönöm.”)

Szegény Kovácsné, nem elég, hogy elveszett a férje, még egyszerű is, mint egy német.



Idézet: Sam – Battlefield: Vietnam teszt

Csak az lehet meglepő, hogy egy UAZ-ban is dettó ugyanazok a rock and roll slágerek hallhatók, mint a másik oldal gépezeteiben: a leghidegebb hidegháború éveiben biztos jött volna a fekete autó, ha valaki ilyen szinten majmolja a nyugati zenét a néphadsereg szolgálatában...

Az is vicces lett volna, ha a harctérre érkezik ki a fekete autó, elvégre ott is rendnek kell lenni: „Szását most kicsit elvisszük, maguk meg ne nézelődjenek, tessék tovább rohamozni.”

TUROK 2 TELJES JÁTÉK a
Európa legolvasottabb gamer magazinja

GameStar

3CD 7 JÁTSZHATÓ DEMÓ
Kérjük: UT 2004, Painkiller, Sacred, Jack the Ripper
14 JÁTÉKANIMÁCIÓ
Kérjük: Colin 04, Richard Burns, Xpand Rally

STALKER.
VIGYÁZATI VESZÉLYES ANYAG! – EXKLUZÍV BÉTÁTESZT 8 OLDALON!

UT 2004
TESZTELTÜK ÉS CSALÓDTUNK – DE POZITÍVAN!

RALLY 2004
COLIN 04, RICHARD BURNS ÉS XPAND RALLY – KI VISZI A PRIMET?

PLUSZ
EXIGO, BLOODRAYNE 2
BATTLEFIELD VIETNAM

AMD+RADEON VAGY INTEL+GEFORCE!
PLATFORMHÁBORÚ: MELYIK A NYERŐ KOMBINÁCIÓ – LEÁNTJUK A LEPLET!

Szerkesztés: True Crime Streets of LA, The Movies, Painkiller
Bemutató: Sacred, Bloodrayne, Xpand Rally, The Movies, Chicago 1930, Jack the Ripper
Képek: Számítógépek-teszt, Projektorok tesztje, TFT technológiai áttekintés

5 ÉVE



Idézet: Sophaso - I Am Alive előzetes

Kockázati szinten a cég a különleges és a játékvilágban eddig ismeretlen stílusa, valamint a lehetőségek széles tárháza miatt az Assassin's Creed mellé helyezi, és bízik abban, hogy hasonló fogadtatásban és sikerekben részesül majd.

Utólag nézve a Ubisoft meglehetősen optimista volt a sikereket illetően...



Idézet: Chavaller - Anno 1404 előzetes

A kuszkuszu találkozása a nyugatról érkezett felfedezővel - Marco Polo Reloaded!

Azon merengünk, hogy Chava miért is nem foglalkozik magyar filmcímek kitalálásával, egymondatos stílusmeghatározásokkal, hangulatos szlogenek tervezésével, abszolút van helye a magyar piacon. Hogy milyen is a magyar piac, az más kérdés, de abszolút lenne helye!



Idézet: BZ - Wheelman teszt

Ezúton üzenem annak a jóra való valakinek, aki két éve a valóságban is beszállt a békésen parkoló, Ripley névre hallgató Thaliámba, és úgy elvitte, hogy azóta se láttam, hogy kíváncsok neki egy meghitt éjszakát Vin Diesellel és egy szekérdérknyi fegyverrel, mellyel hősiünk rektális vizsgálatot végez rajta. Bocs, ez kikíváncozott.

A GameStar magazin nemcsak tesztekkel, előzetesekkel, játékpiacon hírekkel, exkluzív anyagokkal, de az írók szentségelésével, átkozódásával, személyes gondolataival is kényeztetni olvasóit. Évek óta változatlan áron.



Idézet: Duncan - Empire: Total War

Ám ahogy Győziken kívül a világ minden szórakoztatóipari termékének, természetesen ennek a játéknak is vannak hibái.

Egyszerre tért rá szeretett írónk a dicső stratégiai játék kevés hibájának felsorolására (apróbb MI-hibák, hosszú töltési idő, hangerőproblémák a játékmenet során), és vetett oda egy kihagyhatatlan fricskát a kereskedelmi televíziós akkori bulvárballványának. Elegáns, egyedi megoldás.



Idézet: Mazur - H.A.W.X. teszt

Általában vevő vagyok az újdonságokra (feleségem szerint inkább egy könnyen befolyásolható konzumidióta vagyok, aki kényszeresen kipróbál minden új Fantát), úgyhogy alig vártam, hogy teszteljem a hangvezérlést.

Sajnos a „csokis-mentás-kardamomos Fanta” parancsszóra nem történt semmi a játékban, ezért kapott csak 86%-ot mazurtól. A konzumidióta kifejezés egyébként meglehetősen gyakori szerkesztőségünkben, szakmai ártalomnak tűnik - legalábbis barátnőink/feleségeink így próbálják magyarázni a tömeges jelenséget.



Idézet: Chavaller - Thief előzetes

Nicolas Cantin, aki nem melleleg a projekt vezetője is, mindössze annyit árult el Garretről, hogy az arcát elcsúfító forradás oka a múltjával áll összefüggésben. Emellett arra is felhívta a figyelmet, hogy az erősen felturbózott Unreal Engine 3-as grafikának köszönhetően még a főszereplő ujjbegyén látható barázdák is tisztán kivehetők.

Azért a végeredményt látva utólag kijelenthető, hogy Cantin úr hajlamos túlzásokba esni. Nem mintha csúnya lenne a Thief, de azért a tavalyi előzetest olvasva kicsit merészebbet álmotunk. Legalább van hova fejlődni.

Idézet: Mocsy - God of War: Ascension teszt

Tobzódunk a levágott végtagokban, omlanak a belek, nyílnak a torkok, recsegnek a csontok, szóval minden olyan gyomorforgató részlet helyet kapott, amitől eddig a hideg is kirázott. Ezzel csak az a gond, hogy az évek során szinte teljesen immunisak lettünk ezekre a borzalmakra, már a szempillánk sem rebben, ha a képernyőn éppen kibeleznek valakit vagy kettéfűrészelnék egy felsőtestet.

Értitek már, hogy miért rettegnek az írók Mocsy haragjától?

Idézet: Dudu - Aliens: Colonial Marines teszt

Mindezeket a hibákat pedig csak tetőzi a - sajnos nincs rá jobb szó - hihetetlenül ostoba mesterséges intelligencia, melynek köszönhetően mind ellenségeink, mind társaink tetteinek fő mozgatórugójává a „Hű, villámló bot van nála, álljunk elé!” gondolat válik.

Még egy év után is nehéz ezt a csalódottságot megemészteni. Az Isolationban van minden reménységünk, de benne van, hogy ott meg átesnek a készítő a ló másik oldalára, és végig egyedül lézengünk majd, villámló botok nélkül. Meglátjuk.

Idézet: RG - Sniper Elite: Nazi Zombie Army teszt

A modellek száma közepes, így ellenfeleink jelentős részét a kopasz, nagyon gonosz, a jól fésült, de kissé rothadó amorózó, a bilisiskos sunyi, valamint a hajlékony baka adják, ugyanakkor a sorba egyebek mellett befért még a gázálarcos hörgős, a csontváz ropegős, az öngyilkos sprinter, a repülő sniper és hasonló nyálánkságok.

Ezt a seregszemlét Homérosz, Zrínyi Miklós és Vörösmarty Mihály is megirigyelhetné. RG az eposzi jelzők koronázatlan királya.



1 ÉVE

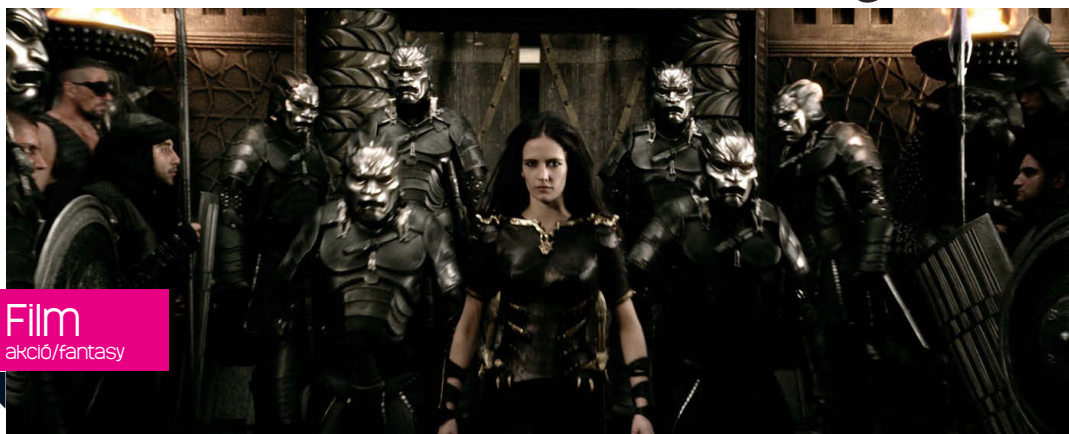


Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Folytatódik a görög-perzsa háború,
ezúttal a tengeren

300: A Birodalom Hajnala



Film
akció/fantasy

NYOLC ÉVEL EZELEŐTT ZACK SNYDER KIVÉTELES VIZUÁLIS ÉRZÉKKEL FESTETTE FILMVÁSZNRA FRANK MILLER KÉPREGÉNYÉT, S A 300 MINDEN ADDIGINÁL LÁTVÁNYOSABB CSATAJELENETEIVEL ÚJ FEJEZETET NYITOTT AZ ERŐSZAK ESZTÉTIZÁLÁSÁBAN. Tucatjával porba hulló testrészek, literszám kiemelő CGI-vér, rengeteg lassítás, kockahas, na meg feelgoodság. Nagyjából ez volt sikerének a titka, a dollármilliókat látva pedig Hollywood – lezár, kerek egész történet ide vagy oda – minden követ megmozgatott, hogy kicsikarjon egy folytatást.

Tehát amit nem sikerült Ridley Scott Gladiátorával elérniük, azt sikerült a 300-zal: addig győzködték Frank Millert, míg az neki nem állt a Xerxész című előzménytörténet megírásának. De miután látták, hogy az öreg túlságosan lassan halad, rávették a korábbi film forgatókönyvíróit, hogy pótolják ki a sztorit helyette, így lett a végeredmény előzményből az eredeti történetet kibővítő, körbeszövő, lemásoló és az esetleges folytatás(ok)nak megágyazó... valami. A Birodalom Hajnala ennek köszönhetően egyszerre játszódik a thermopilai csata előtt, után és túlnyomórészt vele párhuzamosan egy másik helyszínen, vagyis miközben Leo-

nidasz király próbál hőiesen helyt állni az északi hegyek közt háromszáz katonájával, ugyanaz történik a déli tengeren is: egy maroknyi athéni vívja elkeseredett harcát Xerxész jobb keze, a múltbéli sérelmekről fűtött Artemiszia hatalmas flottája ellen.

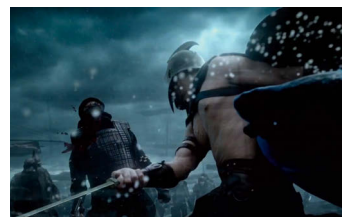
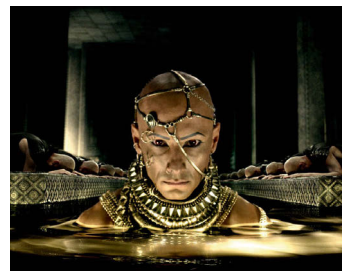
A recept tehát pontosan ugyanaz, mint korábban, még csak új karakterekre sem futotta, minden egyes spártainak megvan a kék köpenyes, üres másolata, kezdve a rosszul castingolt Themisztoklészszel, aki Leonidaszhoz képest – sajnálatos módon – híján van minden karizmának. De nemcsak Themisztoklész nem tud senkit sem megszólítani gyenge szónoklataival, emberei sem képesek maguknak a film során karaktert építeni. Míg az első részben majdhogynem együtt lélegeztünk Leonidasz seregével, addig az athéniak között nincs egy ember, akivel azonosulni és akiért izgulni lehetne. Nem véletlen tehát, hogy a közönség nagyjának inkább Artemiszia, az ördögien gonosz nőszemély lopta be magát a szívébe, hiszen ő az egyetlen, akit valamennyire kidolgoztak, és így legalább egy kicsit alkalmunk nyílik az eseményeket a perzsák szemzőgéből is átélni.

Sajnálatos módon a készítők beleestek abba a hibába, hogy azt hitték, a pazar látvány majd egymagában elviszi a hátán az egészet, ezért semmi másra nem fordítottak kellő figyelmet. Ennek köszönhetően minden egyes nem csatározással töltött perc sivár és érdektelen, a dialógusok vállalhatatlanok, a drámák – például apa–fia II. – súlytalanok, a „kötelező” szexjelenet pedig nemcsak hogy oda nem illő, de még kissé röhejes is. Ugyanakkor hiányoztak belőle a Perzsa Birodalom nagyságát hirdető fényűző orgiák, bizarr kreatúrák és meghökentető jelenetek, Frank Miller pedig hiába nevezte el a film alapjául szolgáló képregényt Xerxésznek, az istenkirály alig jut szerephez, ráadásul teremtéstörténete összetettségében a Chocapicéval vetekszik. Viszont legalább a látvány rendben van, a konvertált 3D még a gyorsan pörgő jelenetekben sem esik szét, és szerencsére már az előző rész szemcsés szűrőjének sincs nyoma, így aztán a harcok minden egyes képkockáján kiélvezhetjük a féktelen erőszakot, a kaszabolást, az arcunkba fröccsenő digitális vért, és ha csak percekre is, de úgy érezhetjük magunkat, mint egy hack&slash játékban.

mercenary

Felesleges folytatás, amit egyedül az ötletes tengeri csaták és a látványos vérontások mentenek meg.

2,5/5





Ki evett a tányérkából?

Hannibal

AZ UTÓBBI ÉVEK LEGVÉR-FAGYASZTÓBB SZOROZATA A NAPOKBAN A MÁSODIK ÉVADDAL FOLYTATÓDOTT. Aki

esetleg még nem nézné, azokat a következő pár sorban próbálom meggyőzni. Bár kissé bizonytalanul indít a sorozat, utólag érzékelhető, hogy a narratív vonal követelte meg az információ ilyen formában történő adagolását. A sztori még a Vörös Sárkány előttről indul, hogy aztán majd hét évadon keresztül képernyőre kerüljön A bárányok hallgatnak és a Hannibal regény is.

Az – eleinte humbugnak tűnő – mentális képességekkel rendelkező Will Graham (Hugh Dancy) az FBI-nak segít gyilkossági ügyek megoldásában, Dr. Hannibal Lecternek (Mads Mikkelsen) pedig őt kellene támogatnia pszichiáterként. Kiemelkedő párosuk mellett még komoly szerep jut Jack Crawfordnak, a nyomozások vezetőjének, akit Laurence Fishburne alakít, illetve Dr. Alana Bloomnak (a könyvben még Alan volt), akit pedig Caroline Dhavernas kelt életre. A sztorira nem vesztegetnék karaktereket, legyen elég annyi, hogy Hannibal tényleg megfőzi, süti, párolja az emberhúst, amit aztán a „szerencsétleneknek” fel is tálal. Szerencsések mi vagyunk, hogy tudunk erről, és a képernyő előtt élvezkedhetünk a szituációkon. És hogy miben más Mikkelsen Hannibalja, mint például Anthony

Hopkinsé? Elsősorban attól, hogy van tere és ideje kibontani a figurát, melyben mindig is több lakozott, mint ami a mozifilmek két-két órájába belefér. Színészi kvalitásokról balgaság lenne vitatkozni, de Mads Mikkelsen játéka visszafogottabb, hidegebb, számítóbb, mint az eddigi interpretációk, és ezáltal félelmetesebb is. Szót kell ejteni Hugh Dancyról, aki ismeretlenebb környezetből érkezvén nő fel a feladathoz, és zseniálisan érzékelteti Will Graham „megőrülését” és harcát Hanniballal.

Néhány jelenet valósággal sokkol, amit a képi világ (sárgás-vöröses szűrők használata, geometrikus szimmetria) vagy a szimbólumrendszer az agancsokkal is alátámaszt. A kikacsintások (Hopkins kórház, Ragyogás) vagy hogy az első széria összes címe egy-egy francia gasztronómiai kifejezés – a másodikban pedig szintén ez jellemző, csak japánul – is mind a precíz elgondoltságot és az építőkockaszerű rendeződést jelzi. Hiába az epizódonkénti más rendező, a készítő Bryan Fuller kézjegye (Haláli hullák, Halottnak a csók) meglátszik az évadon, koherens egészé alakítva az amúgy szerzteázgó, bonyolult cselekményt. Szerencsére így a második évad elején még emelkedett is a színvonal, és remélhetőleg a sorozat lezártakor felfedhetjük majd a polcra a DVD-kiadás példányaait a Thomas Harris regények mellé. **Haka**

Egy ismert történet eddig ismeretlen köntösben; a meglepetés garantált.

4,5/₅



Terry Pratchett

Mort

HALÁLNAK LENNI KORONGVILÁGON ELÉG IDEGŐRLŐ FELADAT: elbeszélgetni mind-

egyik delikvenssel azt követően, hogy az utolsó szemcsék is pörögve aláhullottak a homokórában, lelki támaszt nyújtani nekik, felkészíteni őket a folytatásra. Nem csoda, hogy előbb-utóbb elfárad, és pihenne egy keveset. Nyakigláb, csupa térd és csupa könyök legényként sem feltétlenül sétagalopp az élet, pláne, ha a szülők is inkább nyűgként tekintenek az emberre, inas-ként felfogadni pedig senki sem akarja. Egyértelmű, hogy kettejüknek találkozniuk kell, hogy a Halál végre több időt szentelhesen a légyhorgászásnak, miközben Mortimer szép lassan beletanul a haláli teendőkhöz, és hozzá szokik azokhoz az újonnan szerzett képességekhez, amelyek a munkával járnak. Minden jól is megy – oké, ez egyértelműen túlzás –, mígnem egy alkalommal Mort megszegi

a szabályokat, és nem azt az embert suhintja meg a kaszával, akit kellene. Naná, hogy egy lány és egy bimbódzó szerelem áll a háttérben, ahogy az is természetes, hogy nem maradhat következmények nélkül, ha valaki ilyen durván beavatkozik a történelem menetébe.

Pratchett zsenialitása egyebek mellett abban rejlik – mármint azon túl, hogy könnyűszerrel lehel életet egy kopogtatóba, majd személyiséggel is felruhazza –, hogy bármilyen témához is nyúl, képes azt úgy csomagolni, hogy a végeredmény szórakoztasson és megnevetessen. Utóbbi ráadásul jó hangosan és lehetőleg nyilvános helyen, mondjuk a tömött villamoson.

Egy biztos: amikor bekövetkezik az elkerülhetetlen, remélem, Cuki hátán lovagolva érkezik, és velem is elbeszélget. Megkérdezném, nem adná-e kölcsön a műlegyet.

Chavalier

Egyszerűen haláli.

5/₅

Szeretnél hivatásszerűen számítógépekkel foglalkozni?

Várunk képzésünkre, most 100%-os TÁMOGATÁSSAL!

Számítógép-szerelő, - karbantartó
(OKJ 34 523 02)

Egyedi e-learninggel kombinált oktatás, már 16 éves kortól!

Képzés helyszíne: Kecskemét

Jelentkezz most!

Tel.: 06-70/424-2325

www.matrixoktatas.hu

Mátrix
Oktatási Központ
ny.sz.: 03-0039-06

Oliver Bowden Assassin's Creed Fekete Lobogó

KEVÉS OLYAN KORSZAK VAN, AMELY ANNYI LEGENDÁS HŐST ÉS GONOSZTEVŐT TERMELT KI MAGÁBÓL, MINT A XVIII. SZÁZAD. Híres és hírhedt hadvezérek, kalózok, gonosztevők és privatérok járják az óceánokat csodaszép vitorlás hajóikkal, és keresik a kalandokat. A fiatalok nagy része a tengeren igyekszik megtalálni a szerencsésjét, de a legtöbb esetben bitófán végzik mint bukott és megvetett kalózsőpredék. Edward Kenway, a becsüvagyó angol fiatalember ennek ellenére útra kel, hogy vagyont és hírnevet szerezve visszatérhessen szülőföldjére, és leszámolhasson nagy hatalmú ellenségeivel. Útja során összetűzésbe kerül egy veszélyes idegennel, aki az orgyilkosok rendjének ruházatát és egy halálos rejtett pengét visel. Amikor a titokzatos kincs reményében Edward magára ölti a halott idegen személy-

azonosságát, nem is sejtji, hogy olyan hatalmasságok évszázadok óta dúló háborújába csöppen bele, akik képesek megváltoztatni a fennálló világrendet. A drámai végkifejlet előtt azonban Edwardnak még kalózként és hősként egyaránt bizonyítania kell, hogy méltó az orgyilkosok rendjének bizalmára.

Mocsy



Könyv
fantasy

Annyira jó a könyv, hogy kedvem támadt tőle végigjátszani az Assassin's Creed IV-et.

4,5/5

Mondkopf Hadès

HABÁR PAUL RÉGIMBEAU MONDKOPF NÉVRE HALLGATÓ ZENEI PROJEKTJE LASSAN MÁR TÍZÉVES MŰLTRA ÉS EGY NÉGYPONTOS DISZKOGRÁFIÁRA TEKINT VISSZA, A NEMZETKÖZI SZÍNTÉREN NAGYJÁBÓL AZ ELMŰLT ÉVIG SZINTE TELJESEN ISMERETLEN MARADT.

A Toulouse-i zenész régebbi felvételeit meghallgatva ez valamennyire érthető is, hiszen technikai szempontból ugyan nem volt semmi baj azokkal sem, de mondanivalójukat tekintve még eléggé csapongtak, nem túl konzervensen ugrálva IDM, drone, acid house, techno és ambient között. Az igazi áttörést a 2013-as, erőteljesen indusztriális hangzású The Nicest Way című kislemeze hozta meg, amely az iparibb hangzású zenék egyik fontos kiadójánál, a brit Perc Traxnél jelent meg, egyből magára vonva a nemzetközi elektronikus zenei sajtó figyelmét. Legújabb albumában, a Hadèsben talán az a legfigyelemreméltóbb, hogy Régimbeau a

keményebb hangzás ellenére is melodikus tudott maradni (külön kiemelném a szépen kidolgozott fúvósszekciót), másrészt pedig a techno és az ambient pont megfelelő arányban van adagolva ahhoz, hogy egy percig se legyen unalmas a lemez.

doppler



Zene
industrial

Ajánljuk mindenkinek, aki szeret odacsapni, de mindezt szívvel teszi.

4/5

Lisa Smedman A holtak serege

FOLYTATÓDIK A VEZÉKLŐ PAPNÓ TÖRTÉNETE, S EZZEL EGYÜTT A KÉT ISTEN-NŐ SAVA-JÁTÉKA. Fény és árnyék feszül a vegytiszta káoszban, ráadásul egy harmadik szereplő is feltűnik a tábla mellett, aki láthatóan nem tanult a legutóbbi istenség példájából, aki megpróbált beavatkozni a játszmába. Amit a Lolth-Eilistrae-Kiaransalee trojkafigurák tologatásaként él meg, az a lelkiértékvívott véres háború alakjában sújt le a halandók fejére. Az egyik oldalon a Sötét Szűz holdfényben táncoló papnóit, az őket erősítő Vhaeraun-híveket találjuk, a másikon a lichből lett istenség szellemeit, szipirtóit és élőhalott-hordáit. A Pókirálynő lépései pedig továbbra is kiismerhetetlenek, bárkinek meglepetést okozhat a megkínzott Halisstrával és démonölebével. Hasonlóan kiszámíthatatlan faktort képvisel Halisstra öccse és a vele tartó mágusok társasága. Tipikus trilógiaközepi regény

elvarratlan szálakon a végén, amelyek legnagyobb erőnye, hogy eddig sokak számára nem ismert titkokat fed fel a drow faj születésének körülményeiről.

Chavaler



Könyv
fantasy

Cselszövések kusza hálózata teszi szórakoztató olvasmányá, főként a drow-k rajongóinak ajánlan.

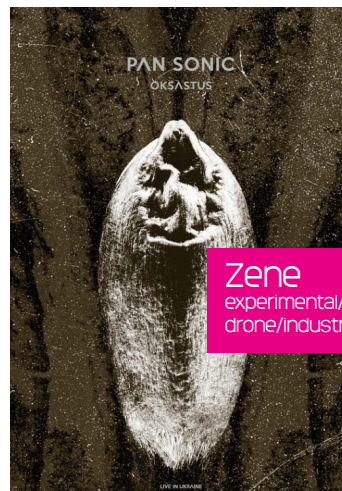
4/5

Pan Sonic Oksastus

A LEGENDÁS FINN EXPERIMENTÁLIS DUÓ, A PAN SONIC NEVE ÉS MUNKÁSÁGA ELEKTRONIKUS ZENEI KÖRKÖZBEN MÁR EGYSZERRE A MINŐSÉG ÉS A MÉRCE SZINONIMÁJA. A 2005-ben kiadott, Kesto című, négylemezes albumuk szinte kivétel nélkül szerepelt minden mérvadóknak tekintett zenei szaklap éves listáján annak ellenére, hogy a Pan Sonic sohasem készített könnyen hallgatható dolgokat: brutális, fémes hangzású zajok és agresszív drone-ok jellemezték mindig is zenéjüket. Nincs ez másként a most megjelent, Oksastus című lemezükkel sem, amely a duó 2009-es kijevi fellépését örökíti meg. Első hallgatásra – jó értelemben véve – nem tartogat túl nagy meglepetéseket az új megjelenés, ugyanis szinte kivétel nélkül visszaköszönnék azok a hangzások és témák, amelyek a Pan Sonicot mindig is jellemezték. A kiinduló- és végpontot ezúttal is a zaj adja, a kettő közötti teret pedig változó rit-

musú, de határozottan építkező jellegű kompozíciók töltik ki. A csúcspontot minden kétséget kizáróan az 5'41 című darab adja, amelyben Mika Vainioék laza eleganciával mutatják meg, hogy milyen is az igazi industrial techno.

doppler



Zene
experimental/
drone/industrial

Azoknak való, akik egy kicsit is kételkednek abban, hogy a fehérzaj is lehet szép.

5/5

Lucy Churches, Schools And Guns

MINT AZT A TÖBBSÉG RÉG-ÓTA TUDJA, A TECHNO NEM CSAK TUC-TUC. Ennek legékesebb bizonyítéka Lucy új albuma, a Churches, Schools And Guns. Akétezres évek végén sokan féltették (jogosan) a technozenét a kifulladás-tól, de szerencsére időben érkezett a fel-támadás néhány művész személyében. Olyan fiatalok bukkantak fel gyors egy-másutánban, mint Lucy, Perc, Tommy Four Seven vagy az Ancient Methods, és az emberek újra elkezdtek odafigyelni az okos és kemény technóra. Az egyik leg-konkrétabb térítő munkát – nem feled-ven kiadóját, a Stroboscopic Artefactsot – mindenképp Luca Mortellaro, alias Lucy végzi, akinek most jelent meg második szerzői albuma. Van itt zaj, elektro-nika, offbeat és deeptechno, de nem is a műfaj és a stílus a lényeg, hanem a kohe-rens hangulat spirituális köntösben, ami Lucy nem éppen hízelgő véleményét tol-

mácsolja felénk a világ jelenlegi állapo-táról. Számomra meglepő módon nem igazán sikerül kedvenct választanom, mindegyik track egy nagyobb egész ré-sze, és ez esetben így is van jól. A komp-lex zenei képpel rendelkező előadók filo-zófiával fűszerezik alkotásaikat, és mind-ezen elemek Lucynél is jelen vannak. A techno nem csupán zeneiség, inkább hoz-zzáállás kérdése. Ezért is az év egyik leg-fontosabb lemeze a Churches, Schools And Guns.



Haka

Zene
abstract/techno

Lucy mondanivalója: semmi sem az, aminek látszik. Ez viszont egészen biztosan egy jó lemez.

4,5/5

Kiscsillag Szeles

LOVASI ANDRÁS NEM HAJ-LANDÓ MEGÖREGEDNI. Korunk egyik legnagyobb magyar zenésze mellett, hogy most már hatodik éve szervezi a Fishing on Orfű fesztivált (melyen egyébként az el-következő három évben a már felosztott Kispál és a Borz is fellép, amolyan nosztalgia-múltidézés jel-leggel mennek végig a banda külön-böző szakaszain), gondosan ápolgatja a Kiscsillag zenekart is, ami most állításuk szerint elérkezett oda, aho-va az elejétől fogva tartott. A banda negyedik lemeze, a Tövisházi Ambrus közreműködésével készült Szeles az ígéretekhez híven kellőképpen válto-zatos. Kezdsenek ott a lassú, de kia-bálós Miért nem tudod?, amit a cím-adó dal, a lazulós, megnyugtató és zseniálisan összerakott Szeles követ. A 12 számot tartalmazó album nagy-jából felét teszik ki a lassú darabok (a már slágerré vált 2014 is ezekhez tartozik), és ahogy korábban, úgy most is vannak olyan dalok, amelyek

túlságosan hasonlítanak azokhoz, amiket már a korábbi albumokon egy-két meghallgatás után is csak szimplán átugrottunk (nekem ilyen volt például A kis óceán, illetve a Ki találja meg?). A lemez egyik legjobb dala az abszolút Kispáros Földre, de az igen furcsa nevű Melegsékből is lehet klasszikus.

Paca



Zene
alternatív

KISCSTILLAG
SZELES

A Kiscsillag új albuma abszolút kiscsillagos lett, és hogy ez mit jelent, azt mindenki magának dolgozza fel.

4,5/5

Perihelion Nap fele néz

LEGUTÓBBI NAGYLEMEZÜK, A PERIHELION UTÁN A LE-MEZ CÍMÉT VETTE FEL NE-VÉÜL A DEBRECENI NEOCHROME.

Nem pusztá őrü hóbort ez a váltás, dalszövegekben magyarra váltottak, és zenei megoldásaik is pozitív érte-lemben vett magyaros ízt kaptak, igaz, ez már utolsó lemezükénél is enyhén érezhető volt. A VHK Verőfényének feldolgozásával meg is erősítették ezt az érzetet: mintha (black?) metalra kapcsolt VHK-t hallanánk, bár a fekete fémből immár keveset lehet érzékelni; eltűnt a károgó ének, dobosuk sem lép sokszor eszeveszett duplázásba, talán csak a gitártémák és azok keverése emlékeztetnek néhol a kezdeti műfajra. Révületbe ejtő dallamaik ezúttal valamennyivel döngölősebbek, extati-kusabbak lettek, és mintha a hangzás, effektezés is kicsit nyersebbre sikerült volna. Letisztult, átgondolt koncepciót sejtetnek a fiúk, ez pedig elkövetkező albumukon mutatkozik majd meg igazán. Címadó daluk kapott egy világi

videóklipet Costin Chioreanu rendezé-sében, aki már a Darkthrone, a Deicide, az Ulver, az Arcturus, a Mayhem és egy egész sor más sztár csapat mellett is dolgozott. A klip olyan, mint a napba nézés: túlexponált, ragyogó, sárgás fények vakítanak el, pulzálnak, s benne a Perihelion legénysége ég, izzik, süvít keresztül a csillagok kódén.

Kowala



Zene
atmoszférikus
black metal

Szférahatáron, lobogó öntudatú sámánmetál.

4/5

Beyoncé Beyoncé

MÚLT ÉV DECEMBERÉBEN MEGYSZER CSAK MINDEN-FÉLE CSINNADRATTA NÉLKÜL MEGJELENT EGY BEYONCÉ ALBUM.

Így is szembe lehet men-ni az áramlatokkal: se reklám, se ki-szivárogtatás. Biztos sokan vannak, akik nem szeretik az R'n'B, soul, hip-hop zenéket (annyira én sem), de hogy Beyoncé körül valami nagyon profi és tiszteletreméltó dolog zajlik, az egé-szen biztos. Az underground és a po-pzene közti egyre vékonyabb határ-sáv bizonyítékaként egyre-másra je-lennek meg a bassmusic, a trap vagy a dubstep stílusjegyei a maistream áramlatban, ami jelen lemezen is tetten érhető. Producerkedhet itt Pharrell, Timbaland vagy The-Dream, nem ők a lényeges elemek. A klipet kapott számok kiemelkedőek (ponto-sítok, amelyek felkerült a Vevora, hisz a 14 szám 17 videót kapott!), a Drunk in love, az XO és a Partition is esé-lyes lenne sláger-pozícióra, de any-nyira mégsem, mint jó néhány múlt-

béli Beyoncé track. Ugyanakkor a Haunted struktúrája vagy a Flawless kísérleti jellege is figyelmet érde-mel. Beyoncé-nál nyoma sincs Gaga megalomániájának, Katy Perry tinédzserkompatibilitásának vagy Shakira manírijainak, ő a legőszintébb popdívá. Azt mondja, nem kell tökéle-tesnek lennünk: ő mégis majdnem az.

Haka



Zene
R'nB/swing

Az albumformátum mégsem halott, és az igényes popzene sem.

4,5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA

Megjelenik április 18-án

KÖVRSZÁM

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II

Folytatódik kishazánk büszkesége, a NeoCore akció-szerepjátéka. A The Incredible Adventures of Van Helsing II-ben mindenből többet kapunk: három karakterosztály, komplex, nem lineáris történet, több mint ezer felmarkolható tárgy, kibővült többjátékos lehetőségek, dinamikus időjárás, megnövelt szintár, rengeteg küldetés és feladat vár ránk. Ez a sok újdonság már olyan jól hangzik, hogy alig bírjuk kivárni, hogy megkaphassuk a tesztpéldányt, és egy minden részletre kiterjedő tesztben le is írjuk tapasztalatainkat.

segek, dinamikus időjárás, megnövelt szintár, rengeteg küldetés és feladat vár ránk. Ez a sok újdonság már olyan jól hangzik, hogy alig bírjuk kivárni, hogy megkaphassuk a tesztpéldányt, és egy minden részletre kiterjedő tesztben le is írjuk tapasztalatainkat.



INFAMOUS: SECOND SON

A Sony exkluzív sorozatában új főszereplő mutatkozik be. Delsin Rowe egy graffitiművész, aki nem különösebben barátja az irányító hatalomnak. Egy napon természetfeletti erőkre tesz szert. Azonban nem az a nagy kérdés, hogy miként jutott hozzájuk, hanem hogy mihez kezd velük.



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Tamriel kontinensén ezúttal nemcsak mi, de sok ezer másik kalandozótársunk is megjelenik majd. Az Elder Scrolls világa mindig is ordított egy jó MMO-s megvalósításért. A kiváló sztori és a gazdag világ adott, már csak az a kérdés, hogy helytáll-e az online szerepjátékok között.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Készül az Arkham széria utolsó fejezete. Batman ezúttal a Madárijesztővel kerül szembe, aki összetrombitálta Gotham összes sötét alakját, hogy még utoljára megpróbálják kivonni a forgalomból a denevért. Jövő havi cikkünkben mindent megtudhattok a Rocksteady következő nagy dobásáról.



ZAJTALAN GAMER-PC

Zavaró a processzor ventilátorának zúgása? Bosszantóan zümmögnek a merevlemezek, és a VGA-kártya is porszívóként szívja játék közben? Néhány trükkkel és pár új extra hardverrel teljesen csendessé tehetjük a legzajosabb gamerkonfigurációt is. Elég vastag pénztárcával pedig teljesen zajtalan gép is építhető.

TELJES JÁTÉK

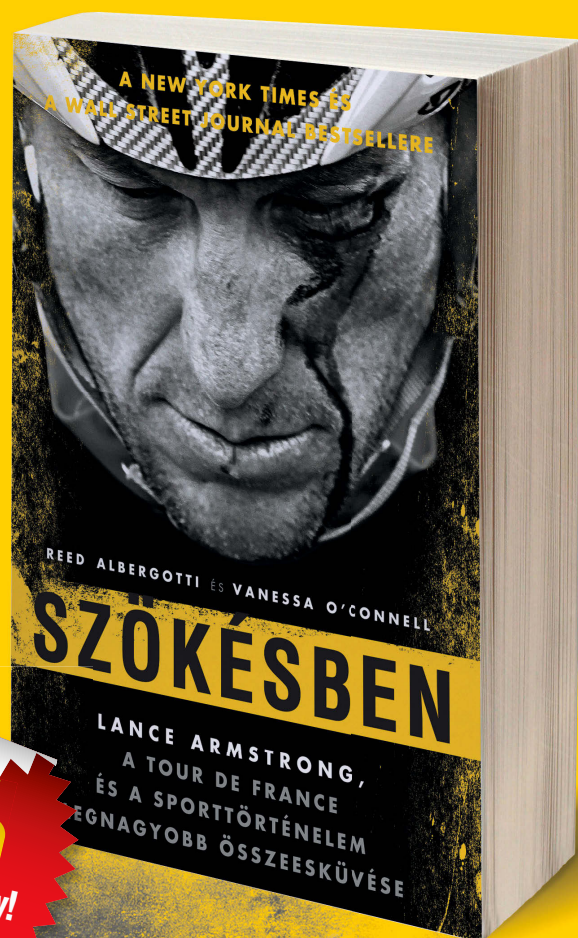
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

Miután végigolvassátok, mit rejt a folytatás, akár le is ülhetek végigjátszani az előzményt. A The Incredible Adventures of Van Helsing egy meglehetősen hangulatos és titkokban gazdag kalandra hív titeket Borgovia földjére. Rengeteg ocsmány teremtmény járja a világot, szerencsére

itt van Van Helsing és társa, Lady Katarina, akik lazán levágnak bármilyen szörnyet a jó (és a töméntelen mennyiségű zsákmány) érdekében. Többjátékos mód, Steam-támogatás, akár 100+ órányi szórakozás vár benneteket. Ne hagyjátok ki a lehetőséget!

Reed Albergotti és Vanessa O'Connell bestsellere széles körben tárja fel azt, hogy **Lance Armstrong** és a támogatói miként használták fel a pénzt, a hatalmat és a legmodernebb tudományt arra, hogy uralják a világ legnehezebb versenyét, a **Tour de France-t**.

A sporttörténelem egyik legnagyobb összeesküvéséről nem maradnak megválaszolatlan kérdések.



25%
webshop kedvezmény!
www.szokesben.hu

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

2UA68-IT2A4-GCW84-C4S8K-CC2GS
LJLSJ-JP88S-KCKSW-GK4CK-GWDL2
X8KHC2C5

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

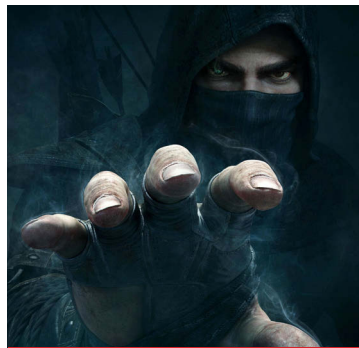
GSTV



VIDEOTESZT DARK SOULS II



VIDEOTESZT SOUTH PARK:
THE STICK OF TRUTH



VIDEOTESZT THIEF



VIDEOTESZT
NOSGOTH BÉTA



VIDEOTESZT
WILDSTAR BÉTA

HÁTTÉRKÉPEK: Dark Souls II, Diablo III: Reaper of Souls, Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Plants vs. Zombies Garden Warfare, South Park: The Stick of Truth, Titanfall, Trine 2, WildStar

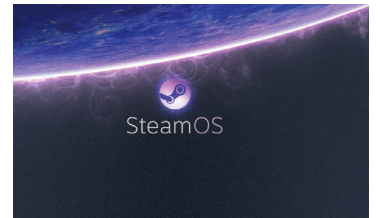
MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Az elmúlt hónapban érkezett meg a Magicka – Wizards of the Square tablet PC-s és a Tomb Raider: Angel of Darkness frissített magyarítása, valamint megjelent a Half-Life: Opposing Force szinkron. Köszönet értük The_Reaper_Cool-nak, a TombRaiderS.hu és a Half-Hun Team csapatának!



STEAMOS BÉTA

Az újságban szó lesz a SteamOS-ről, ezért a lemezre feltettük a rendszer bétáját, hogy a vállalkozó kedvűek kipróbálhassák azt. Részletes telepítési útmutatót a Mélyvíz rovatban és a DVD-mellékletben találtok, sok sikert a művelethez!



JÁTÉKDEMÓ BLINDING DARK



TELJES JÁTÉK TRINE 2: COMPLETE STORY

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhatsz hozzá.



DIGITALSTAND

www.digitalstand.hu

Keresse a GameStar HD alkalmazást az AppStore-ban!

WWW.DIGITALSTAND.HU

RENDELD ELŐ!



The Elder Scrolls

ONLINE

2014.04.04. 2014 JÚNIUS

 /elderscrollsonline

PC / MAC

PS4 & XBOX ONE

 @TESOnline #ESO





ELDERSCROLLSONLINE.COM











© 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.