

TELJES  
JÁTÉK

RED FACTION: GUERRILLA

STEAMEN AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT  
STEAM



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2014/05

# GameStar

15

ÉVES A  
GAMESTAR

KEVIN SPACEY AZ EDDIGI  
LEGÍGÉRETESEBB CALL OF  
DUTYBAN BÜNTET

# CALL OF DUTY

# ADVANCED WARFARE



TESZT

2014 FIFA  
World Cup  
Brazil



TESZT

Tropico 5

www.gamestar.hu  
2014/05 1995 Ft





# WATCH DOGS™

HACKING IS OUR WEAPON



2014.05.27.

Magyar felirattal\*  
Xbox One platform kivételével



:: [www.playon.hu/watchdogs](http://www.playon.hu/watchdogs) ::

©2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Trademarks are property of their respective owners.



UBISOFT®



# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) ivoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

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

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@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

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@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: +36 1 577 4310

Irodavezető: Bohn Andrea - abohn@smartsense.hu

Mediaajánlatok: project029.com/mediaajanlat;

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

## ÜGYNÖKSÉGI ÉRTÉKESÍTÉSI KÉPVISELET:



## Y-SALES MEDIA / ADAPTIVE MEDIA

1066 Budapest, Nyugati tér 1. 8. emelet

E-mail: sales@ysales.hu

Tel.: +36 1 577 4056

Web: www.adaptivemedia.hu

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

**Terjesztési igazgató:** Babinecz Mónika

mbabinecz@gamestar.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

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

hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hír-

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

tel: +36 1 477 6300).

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

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

## Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kizárásokat lehetőségei sze-  
rint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-  
sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő va-  
lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),  
minden megjelent képet, táblázatot, aktiváló  
kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodla-  
gos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasz-  
nálásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyé-  
vel történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k  
a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan  
forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken találha-  
tó programokat a szerkesztőség a legnagyobb fi-  
gyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, il-  
letve futásáért felelősséget nem vállal. A hírde-  
téseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel  
kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vál-  
lal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán  
juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésment-  
esen kicseréljük.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

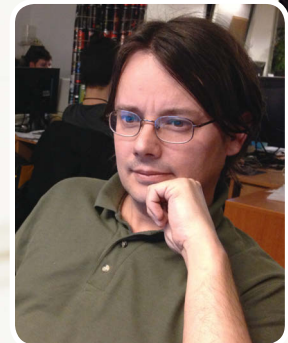
## CÍMLAPSZTORI » 20

## SZIASZTOK!

**E**DDIG AZT HITTEM, HOGY  
MÁJUS A KEDVENC HÓNA-  
POM, DE SAJNOS AZ IDEI  
ALAPOSAN ELVETTE A KEDVE-  
MET A TAVASZI ZSONGÁSTÓL.

Pedig olyan szépen indult minden.  
Sikerült megegyeznünk a *Watch  
Dogs* hazai forgalmazójával, hogy a  
megjelenés előtt megkapjuk teszte-  
lésre a játék PS4-es változatát. Már  
szépen el is képeltük, hogy a laple-  
adás utolsó hetében daev beköltö-  
zik a virtuális Chicagóba, és onnan  
irányítja telefonon keresztül a GSO  
aktivitásait. Az utolsó pillanatban  
azonban a Ubisoft felrúgta a megá-  
llapodásunkat, és hiába toltuk el egy  
héttel a GameStar megjelenését,  
nem járultak hozzá ahhoz, hogy le-  
hozzuk a tesztet. Nem mondhatom,  
hogy őszinte volt a mosolyom, ami-  
kor ezt meghallottam, és azokat a  
szavakat sem szeretném a gyerme-  
keim szájából hallani, amiket a tele-  
fon lerakása után hangosan kimond-  
tam. Ezúton szeretném megkövetni  
azt a kedves ubisoftos munkatár-  
sat, aki így döntött, egyáltalán nem  
gondoltam komolyan, amit ordibál-  
tam, és egészen biztos vagyok benne,  
hogy a rokonsága nagyon ked-  
ves és szeretetreméltó emberekkel  
van tele.

A kezdeti sokk után egy nagyon zsú-  
folt hét következett, eget-földet  
megmozgattunk annak érdekében,  
hogy összehozzunk egy olyan ma-  
gazint, amit magunk is szívesen át-  
lapozunk így a tavasz végén. Sze-  
rencsére a csúszásnak köszönhető-  
en sikerült egy halom információt  
megtudnunk az új, Kevin Spacey ne-



vél fémjelzett *Call of Duty*ról, ami  
a szerkesztőség egyöntetű vélemé-  
nye szerint a sorozat legjobbjá le-  
het. Az utolsó pillanatban beesett  
még a *Tropico* ötödik része is, amit  
Chava tesztel gőzerővel még most,  
a nyomdába adás előtt 17 órával is;  
bízom benne, hogy kibírja a 48 óra  
ébredlést, és nem esik össze... majd  
csak miután leadta a cikket. Teljes  
játék téren is kitettünk magunkért,  
a *Volition Red Faction: Guerrilla* cí-  
mű lövöldéje a kiadó egyik legszó-  
rakoztatóbb sci-fi játéka, ajánljuk  
mindenkinek, aki szereti a virtuális  
pusztítást.

Itt szeretnénk felhívni mindenki fi-  
gyelmét, hogy vésszesen fognak a  
helyek a nyári GameStar táborban,  
a tavalyi résztvevők szinte kivétel  
nélkül újrátztak, és van egy halom új  
jelentkezőnk is (köztiük négy rend-  
kívül bátor gamerleányzó is), szó-  
val aki szeretne csatlakozni hozzánk  
a nyár egyik legvidámabb hetére, az  
siessen, mert a végén még lemarad.  
Most már lassan kifutok a helyből,  
így nincs más hátra, mint hogy jó  
szórakozást kívánjak a tavasz utolsó  
GameStarjához. Maradjatok velünk  
nyáron is, viszlát júniusban!

Mocsy



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



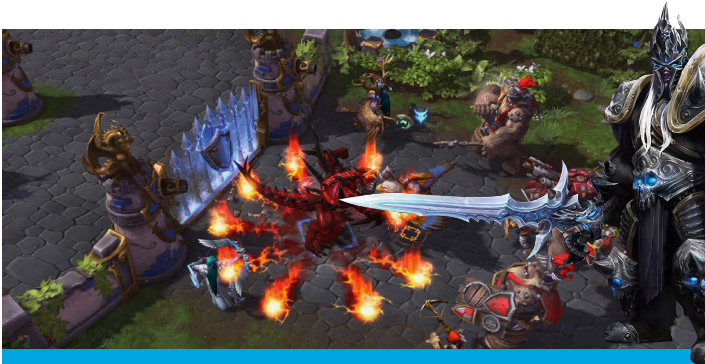
# TARTALOM



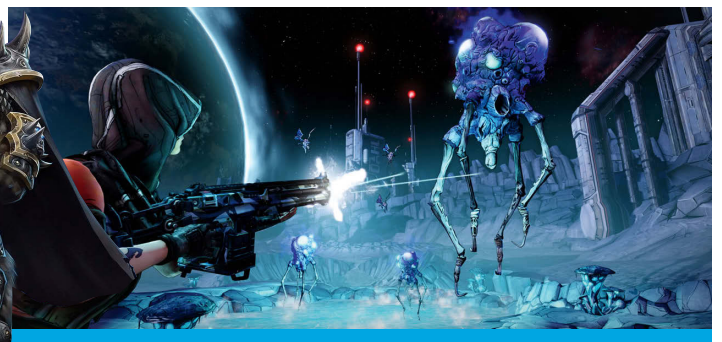
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE 20



WATCH DOGS 26



HEROES OF THE STORM 28



BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL 36



TROPICÓ 5 44



LEGO: THE HOBBIT 48



DARK SOULS II 52



2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL 54







**BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE TWO** 64

**PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE** 60



**WARLOCK 2: THE EXILED** 66



**OUTLAST: WHISTLEBLOWER** 71



**VÁLASSZ TABLETET ÉSSZERŰEN** 84



**MORÁLIS DILEMMÁK A JÁTÉKOKBAN** 94

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THE TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 20 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
- 26 WATCH DOGS
- 28 HEROES OF THE STORM
- 30 FORTNITE
- 32 CIVILIZATION: BEYOND EARTH
- 34 SNIPER ELITE 3
- 36 BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL
- 38 ENEMY FRONT
- 40 PLAYIT 2014 TAVASZ

## TESZT

- 44 TROPICO 5
- 48 LEGO: THE HOBBIT
- 50 THE ELDER SCROLLS ONLINE
- 52 DARK SOULS II
- 54 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL
- 56 TRIALS FUSION
- 58 CHILD OF LIGHT
- 60 PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
- 62 BATMAN: ARKHAM ORIGINS - COLD, COLD HEART
- 64 BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE TWO
- 66 WARLOCK 2: THE EXILED
- 68 FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
- 70 THE WOLF AMONG US: EPISODE 3 - A CROOKED MILE
- 71 OUTLAST: WHISTLEBLOWER
- 72 THE AMAZING SPIDER-MAN 2
- 74 THE LAST TINKER: CITY OF COLORS
- 75 CHRONOLOGY
- 76 MOEBIUS: EMPIRE RISING
- 77 1954: ALCATRAZ
- 78 HITMAN GO
- 78 MONUMENT VALLEY
- 79 THE AMAZING SPIDER-MAN 2
- 79 FAMILY GUY: THE QUEST FOR STUFF
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 VÁLASSZ TABLETET ÉSSZERŰEN
- 88 PIACTÉR
- 91 MÁSODKÉZBŐL
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KULT

- 94 MORÁLIS DILEMMÁK A JÁTÉKOKBAN
- 98 PROFI MAGYAR E-SPORTOLÓ, AKI SZINTE MINDENT ELÉRT
- 100 NEGYVEN ÉVE CSÖRÖGNEK A VIRTUÁLIS DOBÓKOCKÁK
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÄSVILÄG
- 112 KÖV SZÄM



## TELJES JÄTÉK RED FACTION: GUERRILLA

**A KÖRNYEZET NAGYFOKÚ ROMBOLHATÓSÁGÁRÓL EL-HÍRESÜLT RED FACTION SOROZAT 2001 ÓTA NYÚJT KELEMES ÉS KÖNNYED KIKAPCSOLÓDÁST AZ AMATŐR KÖMŰVESEKNEK, A GUERRILLA PEDIG KÉT NAGY ÚJDONSÁGGAL IS SZOGLÁLT AZ ELŐDÖKHÖZ KÉPEST:** a belső nézetet leváltotta a külső, valamint első alkalommal a széria történetében egy nyílt világban kalandozhattunk. A 2120-ban játszódó sztori főhőse Alec

Mason, aki megtévesztő módon a Mars-on folytat gerillaharcot a gonosz és elnyomó Earth Defense Force (EDF) erői ellen, akik megölték szeretett testvérét. Pöpec fizika, pörgős játékmenet, vezethető járművek, és ha mindez nem lenne elég: jetpack! Mi kell még?

A játék aktiválásához és telepítéséhez internetkapcsolat, Steam- és Games for Windows LIVE-felhasználói fiók szükséges. Kódbeváltás: [gamestar.hu/redfactionguerrilla](http://gamestar.hu/redfactionguerrilla)



Májusi eső aranyat ér – tartja a népi mondás, a májusi GameStar és lemez mellélete viszont még többet, úgyhogy durrantsátok is be gyorsan a gépbe elázás helyett!

# DVD TARTALOM

GSTV



EXKLUZÍV, FULL HD CITROM DÍJ 2014



EXKLUZÍV, FULL HD CITROM DÍJ 2014 BAKIK



VIDEOBESZÁMOLÓ PLAYIT SHOW 2014



VIDEOTESZT DARK SOULS II

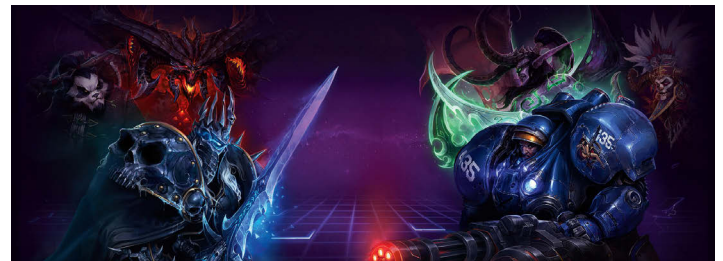
**HÁTTÉRKÉPEK:** Call of Duty: Advanced Warfare, Child of Light, Fortnite, LEGO The Hobbit, The Amazing Spider-Man 2, Trials Fusion, Watch Dogs, Wolfenstein: The New Order

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

Amennyiben a GS\_1405 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 részleteihez kattints a DVD kiemelt menüpontjára. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya-driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

## MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Hála a HUNosítók Teamnek, ezentúl a LEGO Marvel Super Heroest is anyanyelvünkön élvezhetjük, valamint a Steamről ingyenesen letölthető Serena fordítása is elkészült az AdventureGames HUN jóvótaból. Köszönjük a fordítók precíz és kitartó munkáját!



VIDEOTESZT HEROES OF THE STORM



VIDEOTESZT LEGO THE HOBBIT

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

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



### ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinál az ESS programcsomag látja el, mely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy fellepted a DVD-n található ESS kliensprogramot, majd ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel május 15-től június 30-ig használhatod a program licencét. A kódot a 114. oldalon találod.



# MEET THE TEAM

Mit vársz leginkább a 2014-es E3-tól?



MOCSY

**VÁLASZ:** Nagyon szeretnék már valami igényes Star Wars játékot látni, minőség és mennyiség nem számít, csak szép legyen sok tartalommal.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Diablo III: Reaper of Souls

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Watch Dogs



CHAVALIER

**VÁLASZ:** Amit vártam, annak egy részét (a Kinect elhagyása, GWG-promóció kiterjesztése) már meglépte a Microsoft – most először elhiszem, hogy tényleg le akarják hengerelni a közönséget. Azért egy Alan Wake 2 hiányzik.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Tropico 5, L.A. Noire, Army of Two: The 40th Day

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Murdered: Soul Suspect



MAZUR

**VÁLASZ:** Én a mínusz egyik napot várom. Reggel fél-álomban sorban állás Microsoftra, aztán Electronic Arts, futás Ubisoftra, este pedig lezárásképp Sony... Négy konferencia négy helyen, ilyen egy tartalmas nap.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Dark Souls II

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Dark Souls II NG+



HP

**VÁLASZ:** Egy Resident Evil 7 bejelentés jót tenne a lelkemnek, de természetesen az Alien: Isolation és a Star Wars címek is bizrigálnak. Titkon a Nintendónak is szurkolok, de nem reménykedem. Meglátjuk.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Rayman Legends

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

A GRID Autosport várós a tikkasztó melegben.



SOPHIASO

**VÁLASZ:** A négyesek világát, azaz egy jó kis szaftos Mass Effect 4-et, no meg egy kis Sims 4-et is.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

The LEGO Movie Videogame

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Azt, hogy ne kelljen vinni kabátot, amikor elmegyek valahova.



PACA

**VÁLASZ:** Elsősorban a Star Wars bejelentésekre és a Mirror's Edge-re vagyok kíváncsi, illetve arra, hogy mi vár a jelenlegi generációs konzolokra. Egy apró lőkés kell, hogy next-genre váltsak.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Grand Theft Auto Online, Trials Fusion

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Murdered: Soul Suspect, EA Sports UFC



BZ

**VÁLASZ:** Red Dead Redemptiont, mert csakazértsem veszek konzolt (és hozzá tévét), viszont ezt a játékot már jó ideje kinéztem magamnak. Hátha beigazolódná a pletyka...

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Hearthstone, Rust, WoW, Day of Defeat Source

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Nyagik vízben ázva egy hideg sört és a barátokat, este tábornützet és csillagokat. Aztán ezt minden nap.



KOX

**VÁLASZ:** Mirror's Edge 2-ről és az új Assassin's Creedekről bármiféle információt. Sokat.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Child of Light

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Lángosozás, strand, Watch Dogs, The Evil Within.



GYU

**VÁLASZ:** Azt várom, hogy a Nintendo kijön valami új hardverrel, amitől visszaáll a „szentháromság”, illetve hogy a Sony PS4 előnye tovább növekedjen az új bejelentésekkel.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Factorio, Star Trek Online, Minecraft

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

A Defiance Free-to-Playt, és bár az nemsokára kijön, a Tropico 5-öt. Ja, és az Anarchy Online új grafikus motorját.



DAEV

**VÁLASZ:** Szeretném, ha bejelentené a Mafia 3-at, mert félek, hogy RG és Endre megcsinálja maszekban. Egyébként Uncharted 4-et szeretnék. Jót.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

DayZ, Dragon Age: Origins, Jedi Academy

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Sok hétvégét a nyaralónkban, sok játékot a nappalinkban, kenyeret és cirksuzt.



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Egy HL3 feliratot, posztert vagy krétarajzot akarok, ami utalás lenne Gordon Freeman visszatérésére, de ilyet úgy sem fogok látni, ezért jó lenne már, ha a Cyberpunk 2077 kicsit többet is megmutatna magából.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Guild Wars 2, Red Dead Redemption

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

Az olvadó fagyit a kezemben.



EPRESPUSZEDLEE

**VÁLASZ:** A Dragon Age: Inquisitiont nagyon várom, és azt remélem, hogy még több infóval örvendeztetnek meg minket a készítőik. De örülnék, mint fajom a markának, ha végre bőfenténeket valamit a Mass Effect 4-ről is.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Mass Effect 3, The Elder Scrolls Online

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

A strandidőt.



DUDU

**VÁLASZ:** Természetesen az új Star Wars játékokat; remélem az Erő (így, szigorúan nagy E-vel!) ismét velünk lesz a monitorokon is. Protipp: az SW1313-at valamilyen formában újra láthatjuk még.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Max Payne és Machinarium mobilon.

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

A strandolást, mi mást?



ENDREMAN

**VÁLASZ:** A Sony Press Conference-t, hiszen a PS4-tulajok kalanddal, varázslattal és boldogsággal teli életét élem. Na jó, még PC-s dolgok is jöhetnek, nem fogok megsértődni, illetve Star Wars, minden mennyiségben.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

inFAMOUS Second Son, South Park

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

A Watch Dogsot és a labdarúgó világbajnokságot.



STÖKI

**VÁLASZ:** Egy jó Pitstop III- vagy Last Ninja 4-bejelentés esedékes lenne már.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

Klasszikus műveltségem hiányait foltozgatom egy 7th Guest végigjátszással. Hát izé... ez a játék nem öregedett szépen.

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

A balszamos nyári éjszakákat, romkocsmákból kiszűrődő halk muzikaszót. Na jó, kicsit az E3-at is.



RG

**VÁLASZ:** Nem is lehet kérdés a kérdés. Azt várom, hogy valaki valamit valahogy felbőgöjjen a Mafia 3-ról.

**MIVEL JÁTSZOL MOST?**

GTA IV: The Ballad of Gay Tony, OMSI 2

**MIT VÁRSZ IDÉN NYÁRON LEGINKÁBB?**

GameStar Tábor 2014 Collector's Edition



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## ÉLJEN MÁJUS BELSEJEI

Már lassan itt a hónap vége, kicsit később érkezett most el hozzátok a GameStar, de hát ilyen ez a popszakma, az ember tervez, az isten/élet/sors (illetve szabadon választott természetfeletti vagy akár ateista megközelítésbe helyezett külső erő, akár véletlenszerű káosz) végez. A lényeg, hogy itt vagyunk. És itt ragadnám meg az alkalmat, hogy megköszönjem mindenkinek, aki kint volt velünk a PlayIT-n, hogy ilyen remek napot tölthetünk együtt. Még élő Late Night Live Aréna is volt, ami nagy dolog, bár RG azért hiányzott a színről, viszont mazur, daev, Paca és Dudu velünk lehetett, éppen utóbbi kettővel sikerült elkapni egy csodás pillanatképet a színpadi műsor közben...



Szóval csodás volt. Ugyanakkor még korábbi levelekkel is adósotok vagyok, szóval igyekszem bepótolni a lemaradást, tehát ha véletlenül áprilisi témák merülnek fel, az pusztán annyit jelent, hogy van olyan levél, amit mindenképpen ide akartam préselni, mert nagyon jónak, érdekesnek vagy éppen válaszra érdemesnek találtam. Tehát rengeteg témát feszegetünk most, remélem ti is ihletet kaptok, és még több levél érkezik majd hozzánk, mert ettől boldog a gamestaros szív. Téma is van bőven: itt volt a PlayIT, fut az érettségi, jön egy új *Call of Duty*, befut a *Watch Dogs*, nyakunkon az E3 (tehát beszélhetünk arról is, hogy ti mit remélték az idei rongyrazástól), de bármi fontos nekem is, ami nektek az, szóval hajrá, tessék billentyűzetet ragadni, és mondani az őszintét, a bátrát. Egy levelet még itt a bevezetőben kiemelnék, mert csak egy mondat, de mindenképpen jól tükrözi azt a tiszta életérzést, amit elvárok a rovat íróitól (tőletek). Tehát akkor íme:

„Szia HP, f\*szta az újság, remélem, jó helyre írok.”

A válaszom: igen, jó helyre írtál, és köszönjük szépen. Egyébként érdekes felütés vagy lezárás, amikor a kedves levélíró begépel, hogy reményei szerint jó helyre ír. Még csak nem is kérdezi (annak sem lenne több teteje persze), hanem csak kifejezi hitét abban, hogy sorai nyitott fülekre találnak. Nemes gesztus, bár a lehetőségek tárháza nem végtelen. Szerencsére fent a cím, ha oda írtok, nem kell több mantra. Szóval hajrá, várok minden levelet szeretettel. Remélem, jó helyre írtatok.

## A WAREZPROBLÉMA

Sziasztok!

**Szia!**

A márciusi lapszámból a hónap levelem témájára próbálok reagálni, ami a warez, illetve a kalózkodás volt. Sejttem, hogy amit most írok, attól nem leszek igazán népszerű, és nem is védeni akarom magam, mert egyáltalán nem vagyok rá büszke, sőt! Gondolom, már leesett, hogy én sajna torrenten keresztül szerezem be a játékokat, de el is mondom, miért (ismét hozzátesszem, ez nem egy „mosom kezeim” jelenség), csak gondoltam, leírom az én szemzőgemből, hogy miért teszek így, és szerintem aki warezol, nagy többségben biztos ezért.

**Bár már élezem a kaszát, kapát, azért hallgatlak.**

Nálam például az a helyzet, hogy olyan helyen melózok, ahol épp a minimálbér megvan, és sajnos olyan családi helyzetben vagyunk, hogy hozzá kell járulnom a családi kasszához (kb. a fizum felével), és természetesen ruházkodni kell, meg ugye élni is. És akkor ott van egy felsőkategóriás játék a maga tízezer forintos árával (konzolon ez persze még több), az ember megveszi, és arról még nem is beszélünk, hogy sokszor félkész cuccot kapunk. A játék megjelenése után két nappal akkora update-ek jönnek ki méretben, mint maga a játék.

**Egyrészt sajnálattal olvasom, hogy ilyen nehéz helyzetben vagytok, és nagyon nemes dolognak tartom, hogy támogatód a családodat. Ugyanakkor a játékok ára és mi-**

a termékkel, tehát az ehhez való jogot ugyanúgy meg kéne vennem.

**Valahol igen, ezt gondolom tisztességesnek. Ugyanakkor a bajom inkább azzal van, hogy divat a warez, hogy hülyének nézik azt, aki költ játékokra. És emiatt szétesik a piac, a helyzet tovább romlik nektek, vásárlóknak is. Persze a másik oldalról a kiadók is tehetnének lépéseket, hogy más legyen a helyzet, de talán van is már ilyen irány. A steames (vagy bármilyen más digitális) akciók is lehetőséget adnak arra, hogy jogtisztán és olcsón vehessenek az emberek játékokat.**

Csak ha belegondolunk abba, hogy ott van például egy Rambo – The Video Game, amire negatívumként azt is írtátok, hogy teljes áron kínálják (és teljesen egyet értek veletek ezzel az értékeléssel), akkor azért megfordul az ember fejében, hogy ezért ugyan nem érdemel senki pénzt, aki részt vett benne.

**Nem is kell megvenni.**

Nyilván most sem értesz egyet, mivel ugyanúgy dolgoztak vele. Az a baj ezzel, hogy én bár nem látok bele ebbe annyira, de szerintem játékfejlesztés során a fejlesztők kapják a legkevesebbet. Nyilván volt már ilyen játék, és még tuti lesz is.

**De mert ők kapják a legkevesebbet, akkor már ne is kapjanak, mert mindenki leszedi ingyen? Ebben nincs sok logika.**

Kedves HP, ha esetleg el se jutottál idáig levelemben az első két mondat után, teljesen megértelek, tudom,

**”TE LESZEL, A FŐNÖKÖM. KEDVELNI FOGSZ, JÓ FEJ VAGYOK, ÉS NAGYON KEDVES AZZAL, AKI A FIZETÉSEMET ADJA**

**nősége közti kapcsolat (vagy az a tény, hogy a magyar árak el vannak szállva) itt most nehézkes érv.**

Ezzel nem magam mellett beszélek, hogy jogosan nem veszem meg a játékot, mert kész sincs teljesen. Ezzel azt akarom mondani, hogy ha anyagilag megtehetném, akkor is letölteném a játékokat, és ha tetszik, azonnal megvenném. Nyilván ezzel a felfogással sem értesz egyet, mivel attól még én ugyanúgy használtam, játszottam

hogy allergiás vagy a magamfajtákra, és igazad is van; hidd el, ha megengedhetném magamnak, én is fizetnék a játékokért. Ha viszont mégis képes voltál végigolvasni, akkor köszönöm szépen figyelmedet, és bocs, hogy ilyen hosszú lett. **(Pho3niX)**

**Nem, egyáltalán nem vagyok allergiás, sőt, nagyon korrekt dolognak gondolom, hogy kifejtetted a véleményed, és én is azt hiszem, hogy Magyarországon nagyon nem mű-**





A lopás nem feltétlenül játék.

**ködik ez jól. Alacsony fizetések, magas árak – a probléma adott. De ettől még nem lehet mindenki önjelölt Robin Hood, azt gondolva, hogy neki minden jár ingyen. Teljesen megértem a helyzetet, de abba is gondolj bele, hogy milyen kétélű fegyver az, ha már egy teljes olyan generáció nő fel, akik nem értik, miért kell fizetni valamiért, ami fent van a virágboltban. Akik nem tudják megbecsülni a munkát, amiért egyébként te is keveset kapsz. Szóval megértelek, de nem is akarok álszent lenni, de a tendenciát veszélyesnek gondolom.**

#### PLAYIT, PLAY ITTI

Üdv mindenkinek, szeretném megosztani veletek és a nagyközönséggel a 2014.04.26-án megrendezett PlayIT Show-s élményeimet.

**Csodásan teszed ezt, iszom soraidat.** Kezdjük hát: óriási elismerésem nektek, mivel engem személy szerint olyan nagy lelkesedésben tartottatok a rendezvény elejétől a végéig, hogy már-már pislogni is elfelejtettem.

**Nem száradt ki a szemed? Én is lelkes voltam, de adok a szemem világára, bár ez már biztos a korrall jár.**

Nagyon örültem, hogy láthattalak titeket, és hogy a rögtönzött Late Night Live-ban feltehettem az eddig bennem érlelődő kérdéseket. Újfént színvonalas műsort adtatok a nagyszínpadon is, és külön gratulálok a Citrom díjra készített *Rambo: The Video Game* DLC minden szereplőjének.

**Főleg EndreMant illeti az ünneplés, ő szervezte ezt az egészet, és persze a stáb többi tagjának is elismerés jár, RG megint nagyon badass karakter volt, valahogy ő ezt tudja mérnöki pontossággal hozni.**

A kvízmsoron nyert poszter már a szobám falát díszíti, és ezt (na meg persze a sok élményt) leszámítva több, eddig a gyűjteményemből hiányzó

GameStart is a kincses lootládamban tudhatok. (Na csak várjátok ki, mire a lootládám megtelik kincsekkel, és felvásárolom az egész GameStart, muhahaha!)

**Te leszel a főnököm. Kedvelni fogsz, jó fej vagyok, és nagyon kedves azal, aki a fizetésemet adja.**

Persze a PlayIT többi előadójának, munkatársának is elismerésem, de az időm nagy részét mégis a gamestartosok és színpaduk érdemelték ki. **Megtisztelő ez. Köszí az elismerést!** Hogy teljesítem az alku rám eső felét – tudniillik mazur lefizetett, hogy fényezzem a GameStart (igazából nem, de a következő PlayIT-n megtehetné, mert egy jeges teára mindig vevő vagyok) –, csak annyit mondom: a GameStar a hosszú élet titka (vagy ha nem is, legalább az élménydús életé mindenképp).

**Ez csodás mottó volt, de ne próbálg meg ilyen piti üzleteket a mazurra kenni, ez nem vall rá, maximum megfenyeget, lófejet lóbal, szúrós szemmel néz, nem áll le vesztegetni.** Szóval Vegyetek GameStart! De most komolyan, ha nem teszitek, bajom eshet. **(V.K.)**

**Mondom. Ne packázzatok mazurral, mert nincs több jeges tea.**

#### SZÜLINAPI JÓKÍVÁNSÁGOK

A minap a benzinkúton tankoltam, és fizetéskor az elkerülhetetlenre várakozva a sorban megakadt a szemem a GS áprilisi számán. Egyrészt mert *TESO* teszt volt jelezve a lap alján, másrészt pedig mert megláttam a „15 éves a GameStar” feliratot.

**Bizony, pattanásos kiskamaszok lettünk, már gusztáljuk a csajokat az utcán.**

Hirtelen fura érzés fogott el, amolyan édes-keserű hangulatom lett abban a pillanatban, tódult a sok szép emlék, ami jó volt, de az, hogy 15 éve vagyok kocka, már más tésza.

**Én még több ideje, nem hiszem, hogy ezért érdemes keserűséget érezni; öregsziünk, ez van. Viszont ha mégis italba fojtánád a bánatod, akkor meg tök jó, hogy ott van éppen egy újság, hiszen akkor „Vegyetek GameStart!”, és már nincs is semmi probléma.**

A levelezőrovatba írta valaki, hogy már 2004 óta veszi a lapot folyamatosan, nos, nekem sajnos nincs ilyen jó mérlegem, viszont én a lap alakulásától számítva jó három-négy évig voltam olvasója az újságnak – ma rászántam a napot, és keresni kezdtem a legelső számot. Sikerral jártam! Hogy lássátok, nem a levegőbe írok, mellékelem a szkennelt képet róla.

**Könnyek tódulnak az ember szemébe ilyen szép régi GS lapszám láttán.**

Megvannak a CD-k is; nem volt könnyű dolgom, mivel van egy irtózat renyhe öcsém, aki gyermekkorom óta megkeserítette az újsággal és egyéb programokkal kapcsolatos gyűjtői munkálataimat, így a régi GS lapok és CD-k egy része valószínűleg már sosem kerül elő, mert széthordott mindent, hiába a sok veszekedés, okítás, ő nyert – a kollekción az enyészete lett, de az, hogy megtaláltam az első számot, jó érzéssel töltött el.

**A „renyhe öcs” képen nem tudok túllépni. A renyhe jelentése egyébként dologtalan, lusta vagy piszokban, mocskokban fetrengő (ember),**

**illetve lompos, akin a ruha úgy áll, mintha villával hányták volna rá. Vajon öcséd melyik?**

Bizony, már az ezredforduló óta komolyan tolongok, 1999 decembere körül kaptam meg apámtól az első saját számítógépet, ami azokban az időkben komolyan nevezhető játékokat bírt futtatni. Nagyon vártam rá, addigra beszereztem három GS számot, hogy a mellékleten szereplő demókkal játszhaszak; az első kiadás címlapján szereplő *C&C Tiberian Sun* örök kedvenc lett, nem beszélve az *AoE 2*-ről.

**Nos, igen, mindenki itt bólogat körülöttem bőszen, hogy azok voltak a miccsoda idők! Kicsit olyan, mint egy nyugdíjasklub, amikor Sophia Loren fiatal bájai szóba kerülnek utizás közben.**

Azelőtt csak az iskolában volt alkalmam *Jazz Jack Rabbitet*, *Oroszlánkirályt* és *Wolfensteint* játszani, ezek voltak a kedvenceim. Miután a saját szobámba bekerült a TNT2 Rivával felszerelt Pentium gép, ott egy teljesen más játékvilág nyílt meg előttem. Talán a *System Shock 2* vagy *Shogo MAD* volt az első 3D-s FPS, amit játszottam vele, na az igazán különleges pillanat volt.

**Tényleg, itt bólogatunk, mint Dévényi Tibi bácsi a nosztalgia-diszkóban, imádtuk ezeket az időket.**

A régi játékoknak anno volt olyan hangulata, ami a mai kor alkotásairól már nem köszön vissza.



## Facebook-sarok

A lengyelek is inkább készítsenek pornót, meg alkoholt, játék fronton csak a bugos, igénytelenség ömlik belőlük, ami szinte már viccesen rossz.

**Azért egy Witcher 1-2 után ilyet állítani kissé erős túlzás, meg hát a magyar-lengyel barátságunk sem tesznek túl jól ezek a szavak.**

A grafika jó, a játékmennel vannak gondok de azért elmegy, a respawn rendszer viszont katasztrofális...

**Ez arra volt válasz, hogy az élet egy játék. És hát igaza van.**

Annyira nem érdekelnek a filmes játékok, mert általában mind hót szar.

**Egyszerűen tökéletes megfogalmazás, írásba foglalt népi nyelv, egyszerre pikáns és találó szófordulat.**

Hát, a kreatív osztály szerintem megérdemli az éves prémiumot a rendkívül egyedi cím kifundálása után...

**Ha valakinek nem lenne egyértelmű, akkor ez a mondat a Call of Duty: Advanced Warfare bejelentése kapcsán hangzott el, és teljesen igaza van. Illetve valaki még hozzátette a Call of Money: Recycled Warfare gúnynevet is, de ez olyan rosszindulatú, hogy nem is tudunk nevetni rajta (eleget).**

Anyátokba kérdeztek már ennyi mindent a posztok végén?

**Van, aki csak egyszer kérdez. De az legalább lényegre törő.**



**Ez igaz is, nem is. Ne felejtőd el, hogy akkor minden újdonság volt, egy törtető evolúció (még nem ennyire irányított) fejlődését láthattuk, ami sokkal nagyobb élmény volt, mint most nézni a toporgást, de ez nem feltétlenül minőségi kérdés, csupán más prioritások alapján épült az ipar, és sokkal könnyebben ámulatba eső, alacsonyabb ingerküszöbű műkődő fiatalok voltunk. És hát persze a nosztalgia érzése celofánba csomagolja még a legnagyobb trágyságot is (de félre ne érts, a fenti címek zsenik voltak).**

Talán mert minden műfaj újnak számított számomra, nem tudom.

**Szerintem ez is belejárt.**

A legfrissebb és a legelső számot összehasonlítva örömmel tapasztaltam, hogy habár a 15 év alatt tagok lecserélődtek (talán Stöki és Gyu dolgoznak azóta is a lapnál, ha még valaki lenne, attól bocsánatot kérek – Stöki most jött, Gyu külsős író), a lap minősége szuper maradt, ami a tartalmat illeti.

**Köszönjük, igyekezzünk mindig megújulni, de valamit meg is tartani abból, amit a GS jelent.**

A nyomtatást és a papírminőséget illetően már nem nyilatkoznék ilyen lát-

## VERS MINDEGY, KINEK

**Ebben a hónapban egy egész levél kerül ide, mert nemcsak vers, hanem egy nagyon kedves felvezetés is érkezett, írok is bele kicsit, aztán jöjjön a művészet:**

Szívélyes üdvözlétem minden gamestarosnak!

**Néked is legjobbakat!**

Lassan egy éve vagyok hű olvasótok, még 2013 júliusában vettem meg az első GameStar újságomat egy debreceni újságosnál, amikor hazafele indultam a vonattal. Elsőnek félttem, hogy unalmas lesz, de már amikor az Arénához értem, elképesztően tetszeni kezdett, így azóta egyetlen számotok se maradt ki a gyűjteményemből.

**És itt az írásos bizonyíték arra, hogy az Aréna miatt megy ilyen jól az újság, mondom is Mocsynak majd.**

Sőt, nemrég szert tettem a 2012-es második, hatodik és tizenegyedik számotokra, mert ez egy pakkban volt, sajnos még nem volt időm elolvasni, de szabaddidőmben ez lesz az első. A márciusi számotokban Chicky véleményét osztom: mint sokan, én is kalózkodom, de már nem játékokkal, hanem olyan sorozatokkal, amik Magyarországon nem elérhetők, és mivel nincs Netflix, nem is lesznek azok egy darabig.

**Igen, ez olyan dolog, amit nehéz támadni.**

A játékok kapcsán már lemondtam a warez típusú dolgokról, inkább boltban vagy weboldalon rendelem meg, ha van rá anyagi keretem. Emlékszem, az első játék, amit megvettem, a Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast volt, amit még a mai napig is imádok, és várom a GameStar Hungary csatornán, hogy a Star Wars Fest azt a részt kezdje el adni.

**Ha jól tudom, akkor az álmod azóta már teljesült.**

De hogy ne foglaljak olyan sok helyet az újságban, persze ha bekerül eme levelem (amit nagyon köszönök HP-nak, puzsi neked – **drága LalleEe, csókolom a fejed búbját, de jóban lettünk így hirtelen**), befejezem. További jó szórakozást kívánok mindenkinek a különféle játékokhoz, és ne feledjétek: „Vegyetek GameStart!”

**Jó duma. Erre iszok!**

ui: Kedves Vanda, remélem nem kell/kellett sokat javítani a levelemben.

(LalleEe)

(Akadt azért, de megbocsátom, főleg így, ezzel a figyelmes utóírással – V.)

Kedves Sirius miatt tértem eme csatornára

Ezért tettem szert első GS-em hírlapjára.

Melyben minden jót s szépet láttam

Az arénában HP válaszait vártam.

Míg a hírlap teszi szép dolgát

Addig neki szentelem szabad időm jóját.

**A „szabad időm jóját” nem volt könnyű látni  
De nem lehet mindig csak szép szavakat várni**

**A szándék a fontos, és bizony költői**

**Legyünk most együtt poharak töltői**

**„Vegyetek GameStart!” – csendül az ének**

**Így köszöntünk most körünkben téged!**

## SZERELEM, SZEX, GYENGÉDSÉG, GAMER ROVAT



Most olvastam csak a februári szám levelezés rovatát. Csak akkor olvasom el a rovatot, ha már kiolvastam kétszer is a magazint, és még mindig nincs meg a kövszám.

**De hát akkor honnan tudod majd, hogy most bekerültél?**

Soha nem szerettem a levelezést egyik magazinnál sem. Bár köllök-koromban nővérem Bravójában vagy Popcornjában a Szex, szerelem, gyengédség rovat vicces volt a sok kamu olvasói levéllel.

**Félek, az emberi butaságot tükröző levelek nem feltétlenül kamu írások...**

A „Szerelmes, Amerika-majmolós szép februárt mindenkinek!” bevezetésben volt egy felhívás, írjunk a páros játékról vagy játékban összejött párokról. Én ismerek olyan párt, akik bizony egy WoW guildben beszélgettek egymással először, majd összebarátkoztak, elkezdtek randizni, összeházasodtak, és már ott vannak a gyerekeik. Irigykedtem rájuk, nekem ez eddig nem sikerült. Mindig egyedül maradok, ha játékról van szó, alig játszanak körülöttem, pedig olyan jól jönne egy HoM&M ellenfél, és még szebb lenne, ha az a párom lenne. Ugyan öt-hat éve két év kemény munkával rászoktattam apámat a Heroes sorozatra, de még mindig nem kihívás ellene játszani.

**Viszont szerintem tök jó, hogy apukáddal együtt játszol. Ez fontosabb.**

A velem szerzett tapasztalataimat felhasználva (kézzel-lábbal tiltakozott apám is, hogy valaha játszani fog velem, most meg minden este játszik már egyedül is) úgy gondoltam, megpróbálom rászoktatni a játékra a fél éve megismert emberemet is.

**Milyen emberedet? A párod vagy a beosztottadat?**

(Ez tapintatlan kérdés volt, ejnye – V.)

Szintén tiltakozott, hülyeség, neki úgyse menne, nem érdekli stb., meg nagyjából csak havonta egyszer nézi meg az e-mail fiókját is,

szóval lesz kihívás. Kis gondolkodás után nem a Heroes elé ültettem le egyből, hisz nem tudtam mit kitalálni, amivel erre rávehettem volna (az érzelmi zsarolás nem kenyerem), hanem felraktam a Syberiat. Szép zene, jó hangulat, nincs öldöklés, lassú játékmenet, filmszerű élmény. Meg a második résszel nem is játszottam, érdekelt engem is a befejezése.

**Te valami hivatalos rákattintó ember vagy? Zseniális érzékkel toborzol a táborunkba embereket, le a kalappal!**

Nálam az egér, de egymás mellett összebújva játszunk, közösen gondolkodunk, és egyszer csak eltelik 1-3 óra a hülye játékkal. Mindig megvártam, hogy ő kezdeményezze, kérdezze, hogy mikor folytatjuk a játékot. Majd vége, Hans ellova-gol, egymás vállán sírunk a meg-hatód befejezésen, de nekem már jár az agyam sírás közben, hogyan tovább. Peregnek a fejemben a kalandjátékok, és beugrik, hogy a Longest Journey is hangulatos volt, és annak sem ismerem még a második részét, de emlékeim szerint abban már van némi akció is. Meg fantasyszál. Így közben felkészítem a mágiára is, és persze játékok közben már át-átadom az eget, kattintgasson ő is. És megemléktem közben a Heroest. Ha befejezzük az első részét, érdekelni fogja a folytatás is, és ott már nem csak statikus háttérrel előtti mászkálásból áll a játék.

**Konkrétan rászoktató. Őrület.**

Vajon játékfüggővé tudok-e tenni még egy valakit, aki szeret, és aki előtte tiltakozott az egész dolog ellen? Meglesz-e végre az állandó szerelmes Heroes LAN-partnerem, aki még meg is izzaszt néha? (xy)

**Valamilyen formában mindenképpen megizzaszt. Kívánjuk, hogy elerő a célot, hogy öröm legyen a közös játék. Ja, és a banántól nem lehet teherbe esni, hogy híék is legyünk a rovat-címhez (aki emlékszik rá, érti).**





## ★ A HÓNAP LEVELE ★

ran, az biztos, hogy a 15 éves újság a mai napig kitűnő állapotban van, egyben van az egész, az oldalak nem hullottak ki belőle, a megkopott borítót leszámítva szinte új. Hogy az e havi lap minősége milyen lesz 15 év múlva, az a jövő titka.

**Ilyen szépen megfogalmazva nem is fáj annyira, hogy leszóltad a pápminőséget. Ügyes!**

Külön remek dolog, hogy ebben a felgyorsult digitális világban még van igény a nyomtatott sajtóra, pár éve nem fogadtam volna, hogy idén is lesz GS újság, de van, és remélem, lesz is még nagyon-nagyon sokáig!

Valaki ajánlja a kedves szerkesztőségnek a WoW-ot. Valószínűleg csontig rágott téma, én csak annyit mondok, hogy nem is ellenzem, de nem is ajánlom senkinek ezt a játékot. Hosszú tapasztalatom van e téren, elkísértem a szériát a kezdetektől a *Lich King* kiegészítőig, ráment az érettségim és az a sok-sok év, amit más játékokkal tölthettem volna. **Az én érettségim még szerencsére nem erre ment rá, de ismerem az érzést.**

Catára már nem mentem, mivel az akkori masinám (ami idén tízéves, első installálású Win XP fut rajta) már nem birkózott meg a grafikai kihívá-

## MOCSY MÉG MINDIG BÓLOGAT A SAROKBAN, SZÓVAL NEM AKAROM ZAVARNI

**Most Mocsy bólogat a legjobban.**

Azt sem tudom, miképp lehetett megoldani, hogy steames játékokat mellékeljetelek, de biztos, hogy ez remek és kényelmes dolog. Ami engem illet, jöhetnek régebbi címek is.

**Igyekszünk minél több embernek kedvére tenni, semmi sincs kizárva.**

sokkal, nem voltam raidképes, mostanára pedig gyógyultnak nyilvánítottam magam. Rájöttem már miután letettem a játékot, hogy mi minden mással foglalkozhattam volna, hogy azt a sok más játékot talán soha nem lesz alkalmam játszani, mivel már nem tanulok, hanem dolgozom, és a

### JÁTÉKRA KIJELELT HELY

Helló, kedves HP, Vanda és a GS többi tagja!

**Látod Vanda, van itt olyan udvarias olvasó is, aki téged is illőn köszönt.**

*(Igen, nagyon kedves, bár amikor a nevemet látom említeni a rovatban, mindig rosszat sejtetek, persze szinte mindig alaptalanul – V.)*

Először is köszönöm, hogy bekerült a levelem a korábbi számba, utólag vettem csak észre, hogy a becenevemmel köszöntem el (Guli), miközben régebbi leveleimben megadtam a teljes nevemet, úgyhogy ezt most pótolom.

**Jól tetted, de szerintem ezzel azért nem okozol akkora zavart az Erőben, minden neveden írt levélnek örülünk.**

Másodszor pedig szeretnék adni egy

kis ajándékot köszönetképpen, amiért évek óta szórakoztattok és tanácsokkal láttok el a játékokkal kapcsolatban. Az ajándék történetéről: Szegeden élek, és épp mentem hazafelé, amikor egy nagy cég kerítésén megpillantottam egy újfajta „Dohányzó” matricát, amit kötelező kitenni mindenhová, és elgondolkoztam, hogy mi lesz az „okosok” következő lépése? „Fingásra kijelölt hely”?

**Ejnye. Vanda is olvassa ezt.**

*(Akkor most elárulom a nagy titkot: a lányok is fingnak [igen, direkt így írva], csak ők még tiszteletben tartják a fürdőszobaitítkot. Már aki. Úgy látszik, én nem annyira vagyok lány – V.)*

Ahogy ezen gondolkoztam, beugrott a nagy ötlet: a matrica sablonját felhasználva kéne vicces dolgokat reklámozni, csak úgy poénból. Az első ilyen plakátot annak az étteremnek csináltam, ahol dolgozok, és annyira megdöbbent a tulajnak, hogy fel is használtuk. A tiéteket ezután csináltam, remélem, tetszeni fog! (G. Dávid) **Köszönjük szépen, Dávid, ez valóban nagyon kedves tőled, sajnos nyomtatásban nagy méretben nem tudjuk megjelentetni, de azért idetesszük, hogy mindenki lássa, milyen is a hivatalos Játékra Kijelölt Hely. Ennél szebb ajándékot az Arénában el sem tudnánk képzelni. Most itt egy pacsi-ra kijelölt helyet is kellene csinálni gyorsan, mert abszolút megérdemled.**

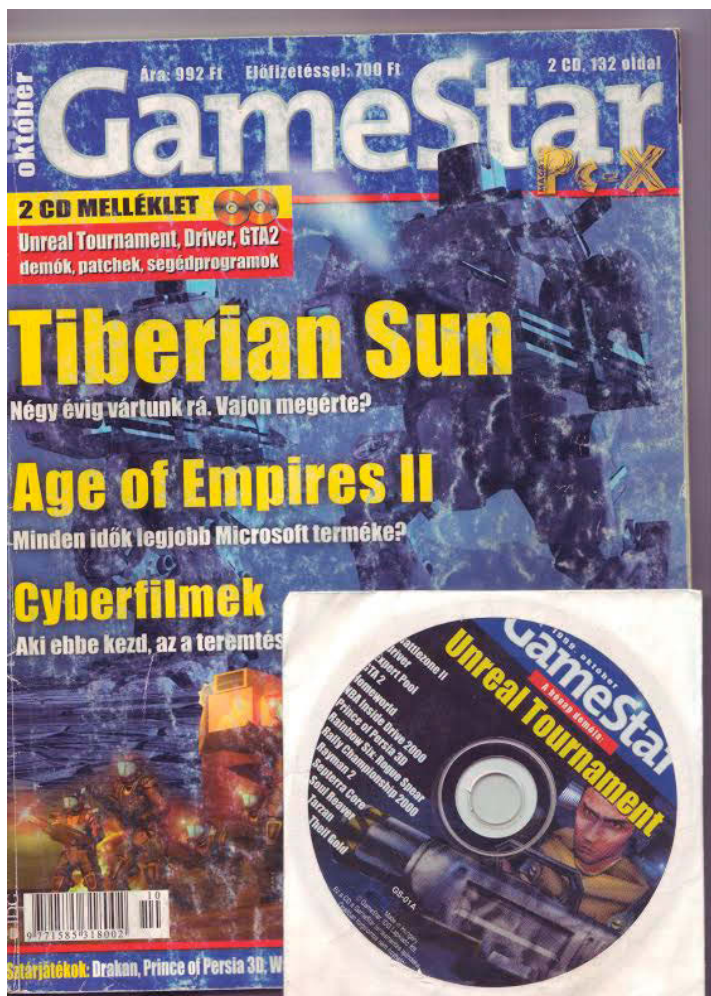


### JÁTÉKRA KIJELELT HELY

GAMING AREA  
ZONE DE JEU  
SPIELZONE  
ИГРОВА ЗОНА

Amennyiben játékhány győtri, segítséget kaphat, illetve bármilyen ludológiai szaktanácsadásért fordulhat az alábbi szolgáltatókhoz:  
Gamestar magazin  
www.gamestar.hu

Georgi Dávid



maradék időmet más dolgok kötik le. Az, hogy az ember akkor is tolja, ha már belefásult, csak azért, hogy naprakész legyen a gear, nem egészséges. Sok-sok hónap kell ahhoz, hogy eljuss arra a szintre, ahol most az elit réteg tart, fennmaradni sem egyszerű, ha a PvP-t nézzük, legalábbis nem volt az, nem tudom manapság mennyire casualosodott el ez a része. **Hát erről Mocsy tudna előadást tartani, de még mindig bólogat a sarokban, szóval nem akarom zavarni.**

Az a baj, hogy jönnek az utódok, mint írtam, a TESO érdekel most

a GW2 mellett. Mindig is tudni lehetett, hogy lesz MMO a *The Elder Scrolls* sorozatból, úgyhogy egy nagy álmom teljesült most, kiderül, hogy milyenre sikerült valójában, ha lesz időm beleásni magam. Arra is kíváncsi vagyok, hogy Puszedlee miként elemzi ki ezt a mesterművet, így megint befizetek.

**Várunk szeretettel, látod, az Arénát is érdemes most elolvasnod. Mármost is.**

Bocsánat, ha hosszú lett, most írtam először, de talán nem utóljára. Sok sikert a következő 15 évre, és jó munkát a GS csapatnak! (F.N.)

Nagyon jó volt megint veletek (a PlayIT-n is, élőben), szóval alig várom a következő számot, ahol megint rosszkodhatunk itt. Most is jön a kötelező meglepetőzés, elnézést attól, aki kimaradt, de hiába könyörgöm Mocsynak, hogy legyen negyven oldalas az Aréna, valamiért nem hajlandó megérteni, hogy nincs ennél fontosabb rovat az egész újságban. Viszont minden csak csúszik, nem marad ki, ígérem, lehet írni bátran, ne hagyjátok abba ezt a csodás szokást. Ahogy az ivós játék sem maradhat ki életünkől, legyen ez már hagyományörzés: „Vegyetek GameStart!”

HP



# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

EZ AZ E3 IS IZGALMAS LESZ, ÉS AZ EGÉSZ ESEMÉNYT ELŐBEN KÖZVETÍTJÜK A GSO-N, ÚGYHOGY MINDENKÉPPEN ÉRDEMES LESZ VELÜNK TARTANI

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 20 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
- 26 WATCH DOGS
- 28 HEROES OF THE STORM
- 30 FORTNITE
- 32 CIVILIZATION: BEYOND EARTH
- 34 SNIPER ELITE 3
- 36 BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL
- 38 ENEMY FRONT
- 40 PLAYIT 2014 TAVASZ



Mire E3-ig számolok

## MIT VÁRUNK IDÉN?

**A MIKOR ÉPPEEN ESZÜNK-BE JUTNA, HOGY AZ ÉV LEGNAGYOBB RÉSZÉBEN MONITORFÉNYNÉL BARNÍTOTT TESTÜNKET KIVONSZOLJUK A STRANDRA, AKKOR LOS ANGELESBEN ÖSSZEGYÜLNEK A JÁTÉKVILÁG LEGNAGYOBB SZEREPLŐI, HOGY EGY ÚJABB ÉVRE MEGTÖLTSEK SZÍVÜNKET REMÉNYKEDÉSSSEL, FÉLELEMMELEL ÉS IZGALOMMAL.** Jön az E3 2014. A legnevesebb kiadók és fejlesztők egész évben erre az alkalomra tartogatják a puskaport, hogy röpké három nap alatt ránk zúdítsanak mindent, amiért a következő évben érdemes lesz gamernek lenni. A Sony, a Microsoft és a Nintendo egyesével igyekeznek majd meggyőzni minket, hogy bizony az ő konzoljuk a legkeményebb vas a vidéken, de mi játékosok vagyunk, úgyhogy minket csak a tartalommal lehet hosszú távon megvenni. Eladók vagyunk, de nem olcsón. Az biztos, hogy hallani fogunk a – most már – jelenlegi generációs konzolok újításai-

ról és érkező feature-jeiről, de ez minket, magyar játékosokat mindig kevésbé érint. Úgyhogy koncentráljunk is inkább a játékokra.

### MICROSOFT – ARRA ONE EGY APPOM

Az Xbox One összel ugyan megérkezik hozzánk, de a tévés funkciókat ettől függetlenül nem fogjuk tudni használni, hacsak valami csoda folytán nem sikerül addig betörnie a Netflixnek. Az Xbox One eladásai egy kicsit elmaradtak a PlayStation 4 számai mögött, és ezen a Microsoft mindenképp változtatni szeretne. Számíthatunk rá, hogy némi árcsökkenést is bejelentenek, illetve valószínűleg arról is hallunk, hogy milyen új címekkel nyit majd a konzol a következő területeken. A Microsoft fő attrakciója viszont az új Halo lesz. A hírek szerint a cég mostantól évente szeretne megjelentetni egy új epizódot, amihez most egy külön csapatot is verbuválnak. A Halo-ról egyelőre nem tudunk szinte semmit, úgyhogy legalább lesz meglepe-

tés. A rossz nyelvek szerint még egy Gears of War 4-et is bemutathatnak a redmondiai, de ez azért elég valószínűtlen. Az viszont biztos, hogy többet hallunk majd az olyan Xbox One-exkluzívokról, mint a Quantum Break és a Project Spark, illetve a Sunset Overdrive fejlesztői is mozogódnak, nem beszélve az Undead Labs-ról, akik a State of Decay-ből szeretnék MMO-t csinálni. Talán még azt is megnézhetjük, hogy milyen eszközzel száll be az MS a VR-csatába. A 90 percbe belefér.

### SONY – EZ A JÁTÉKOSOKÉ

A tavalyi E3-at elvitte a Sony, és most is lesz mit mutatnia. Természetesen itt is a konzol lesz a középpontban és a PlayStation 4 azon újításai, amelyekkel a cég igyekszik megtartani biztos előnyét. A Sony nagy hangsúlyt fektet majd a Project Morpheusra, és lehet, hogy egy új játékot is láthatunk, amit direkt a VR-eszközre fejlesztenek. A komoly indie kampány is folytatódik, de végre hosz-





# AMIRŐL TUDUNK



## MGS: PHANTOM PAIN

Az előzmény már itt van, ideje többet megtudni a fő attrakcióról is



## ALIEN: ISOLATION

A Creative Assembly megpróbálja helyreállítani az Alien franchise megtépázott becsületét.



## BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Egy, még a szokásosnál is sötétebb lovag zárja le az Arkham-quadrológiát.



## BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

A Borderlands előtörténete új játékelemekkel és végre egy játszható Claptrappal tér vissza.



## EVOLVE

A Left 4 Dead alkotóinak aszimmetrikus lövöldéje átalakult, amióta legutóljára láttuk. Lássuk, mennyire.



## THE EVIL WITHIN

A klasszikus horrort Shinji Mikami szállítja az E3-ra. Ki. Akarjuk. Próbálni.



## MAD MAX

Max visszatérteől egyelőre nagyon keveset tudunk. Lesz fejleszthető kocsis és remek világvége-hangulat, de mi már ennél többet szeretnénk látni.



## TALES FROM THE BORDERLANDS

A Telltale és a Gearbox Software szerelemgyereke zseniálisnak ígérkezik, de egyelőre nem tudunk róla semmit. Majd most.



## GAME OF THRONES

A Telltale egy újabb epizodikus kalandjátékban dolgoz fel egy hatalmas franchise-ot. Nagyon kíváncsiak vagyunk rá.



## METRO: REDUX

A next-gen Metro-kollekció az összes eddigi részt is tartalmazni fogja, de a fejlesztők ígértek még meglepetéseket az E3-ra.



## CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Jön az új Civ és vele együtt egy teljesen új kaland. Sid Meier legújabb stratégiai játéka az Alpha Centauri modern örököse lesz.



## RESIDENT EVIL 7

Nincs megerősítve, de a Capcom nagy bejelentésre készül, és ez mi más lehetne, mint egy next-gen Resident Evil?

szabb pillantást is vethetünk olyan játékokra, mint az *Uncharted 4*, a *The Order 1886* és a *DriveClub*. A konzolos csodák mellett jön a *SOE* a *H1Z1*-gyel, és remélhetőleg végre kiderül, hogy milyen titokzatos IP-ken dolgozik a Sony Santa Monica és a Guerilla Games.

## NINTENDO – VÍJÓÓ, VÍJÓÓ, VÍJÓÓ

A Nintendónak idén sem lesz saját konferenciája. A japánok úgy döntöttek, hogy a tavalyihoz hasonlóan egy online „digitális konferenciát” tartanak június 10-én, délután 6-kor. Ezen a streamen a Nintendo konzoljainak jövőjéről lesz szó, és könnyen lehet, hogy egy Wii U-s árcsökkentést is megjótáznak. Az előzetes hírekkel ellentétben a Nintendo tagadja, hogy egy új konzolt mutatnának be az E3-on, úgyhogy valószínűleg még legalább egy évet várunk kell, mire a cég belép az új generációs harcba. A Wii U-t viszont tovább támogatják saját címeikkel, tehát jöhet egy új *Zelda* és a *Super Mario Bros* is.

## ELECTRONIC ARTS – NEM ÉRTEM A MŰVÉSZET

Az EA-nek rengeteg izgalmas projektje fut egymás mellett, és most jó eséllyel mind egyikből láthatunk legalább egy trailernyt.

A *Dragon Age: Inquisition* és a *The Sims 4* kapcsán pedig már nem is elégszünk meg ennyivel, ide kökemény gameplay és sziklába vésett részletek kellenek. Ha emlékeztek, tavaly láttunk három képkockányit a *Star Wars Battlefront*-ből és a *Mirror's Edge 2*-ből is, és bár azóta a DICE-t túlságosan lekötötte a *Battlefield 4* köztöztetése, remélhetőleg azért valami kedvcsinálót össze tudtak dobni. Apropó *Battlefield*: egyes – nyilván meg nem erősített – források szerint bemutatkozik majd a *Battlefield: Bad Company 3* is, de még kevésbé megerősített források egyenesen a *Battlefield 5* első részleteit várják. Ebben mi kételkedünk. Sokkal valószínűbb, hogy láthatunk valamit a *Mass Effect 4*-ből, ugyanis a BioWare már félúton jár a fejlesztéssel.

## UBISOFT – A FRANCIARÉMES

A cég, amelyiktől mindig sokat várunk. A cég, ami futószalagra rakta az *Assassin's Creed* sorozatot. Bizony, jön a *Unity* és a *Comet*, amiket most végre meg is nézhetünk majd mozgás közben, és eldönthetjük, hogy kell-e nekünk évente két új rész. A Ubisoft lóg nekünk még egy kis *The Division* gameplay-jel, illetve jó lenne tudni végre egy pontos megjelenési dátumot is. A franciáknak minden évben sikerül meglepniük minket, és

## AMIRŐL NEM TUDUNK

Az internet legsötétebb zugaiban mindenfélét suttognak, aminek az egy százaléka be is szokott jönni. Néha. A *Fallout 4* hoax nagyon fájdalmas volt, de nincs kizárva, hogy a Bethesda tényleg készül valamivel. Az Epic Games közben az Unreal Tournament ingyenes, közösségi megoldását szállítja, a Codemasters még a korábbi generációra serénykedik, illetve nagyon kíváncsiak vagyunk már, hogy milyen *Star Wars* játékon dolgozik a Visceral Gamesnél az *Uncharted* sorozat írója.

ezt idén is megpróbálják majd. Mondjuk egy piros masnival átkötött *Far Cry 4*-gyel. Esetleg egy *Beyond Good & Evil 2*?

## ACTIVISION – HOZZUK A KÖTELEZŐT

Az Activision egy nagy kérdőjel. Konferenciájuk nem lesz, de az biztos, hogy az E3 előtt, közben és után ömleni fog belőlük a *Call of Duty: Advanced Warfare*-rel kapcsolatos információ. Az előzetesünket is megtaláljátok pár oldallal később, de biztos lesz még mit mutatniuk júniusban is. A szokásos *CoD* mellett kihozzák a *Destinyt*, hogy még egy pillantást vehessünk rá a béta előtt, illetve a másik aranytojást tojó franchise-uk új része, a *Skylanders Trap Team* is ott lesz Los Angelesben. Ez az E3 is izgalmas lesz, és az egész eseményt élőben közvetítjük a GSO-n, úgyhogy mindenképpen érdemes lesz velünk tartani. Ugyan az E3 előtt nagyon nehéz bármit is titokban tartani, de minden évben van egy cég, akinek sikerül, szóval lesznek itt még meglepetések.

Daev



# Előzetes

HÍREK

## Igaznak bizonyult a legenda MEGTALÁLTÁK E.T.-T

Hatalmasat téved, aki úgy gondolja, hogy sosem volt még akkora választék játékkonzolok tekintetében, mint napjainkban. A '80-as évek elején tucatnyi masina közül választhatnak a vásárlók, amelyekre jórészt exkluzív játékok készültek. Mindenki szeretett volna magának egy szeletet abból a hárommilliárd dolláros tortából, amit az amerikai piac jelentett. Paradox módon a kiélezett verseny minőségi javulás helyett olyan állapotot teremtett, amelyben a lehető legrövidebb idő alatt kiadott lehető legtöbb játékban láttak fantáziát a gyártók. Ez végül oda vezetett, hogy millió – az adott hardvernél nagyobb példányszámban – legyártott alkotások árasztották el a piacot, ami egyszerűen összeomlott, és 1985-ben már csupán százmillió dollárt termelt.

Az egész iparágat maga alá temető válság megnevezett felelőseinek talán legismertebb „alakja” az 1982-es mozsiker alapján Atari 2600-ra készült *E.T. the Extra-Terrestrial*,

melyből állítólag több kamionnyit ástak el Új-Mexikóban. Ennek a városi legendának kívánt utánajárni Zack Penn dokumentumfilmje vezetésével és a Microsoft támogatásával egy forgatócsoport Alamogordo városában.

Végül áprilisban minden szükséges engedély birtokában kezdetét vette az ásás, amely 26-án pontosan a várt eredményt hozta: a munkások megtalálták a föld alá temetett *E.T.*-kazettákat. Sőt olyan, jobb sorsra érdemes alkotásokat is, mint a *Star Raiders*, a *Centipede*, a *Raiders of the Lost Ark*, a *Defender* és a *Phoenix*. Az ásás folyamatát dokumentáló, annak előzményeit, valamint a válság hátterét is boncolgató *Atari: Game Over* című filmet a Signal to the Noise sorozat keretében a Microsoft saját gyártású műsoraként (játékok és képregények alapján készített tévésorozatok, realiték és más műsorok várhatóak még a jövőben) Xbox One és Xbox 360 konzolon lehet majd megnézni az év folyamán.



## JÓBÓL IS MEGÁRT A SOK

1982-ben tizenhárom különféle (Atari 2600, Atari 5200, Bally Astrocade, ColecoVision, Coleco Gemini, Emerson Arcadia 2001, Fairchild Channel F System II, Magnavox Odyssey2, Mattel Intellivision, Intellivision II, Sears Tele-Games, Tandyvision, Vectrex) konzol volt kapható az Egyesült Államokban, és további kettőt (Odyssey3, Atari 7800) terveztek piacra dobni a gyártók 1984-ben.

## Grid, DriveClub, Project CARS

# MI LESZ AZ ÉV AUTÓS JÁTÉKA?

**EZ AZ ÉV HIHETETLENÜL ERŐS FELHOZATALLAL KECSÉGET A VERSENYJÁTÉKOK TERÉN, NAGYON NEHÉZ DOLGUNK LESZ KIVÁLASZTANI A LEGJOBBAT.** Két újonc és egy nagy visszatérő is küzd kegyeinkért, ráadásul szerencsére nemcsak a konzolok reménykedhetnek. Az autós játékok rajongóinak egyik fejlesztőcsapatot sem kell bemutatni, hiszen mind a három bizonyított már, a legpatinásabb múlttal azonban egyértelműen a Codemasters rendelkezik. A *Co-*

*lin McRae Rally* sorozatot követően a *Dirt* és a *Grid* szériákkal pumpálták az adrenalin, miközben sorra jöttek tőlük az *F1* játékok is. A *Grid 2* nem lett közönségkedvenc, ezt a fejlesztők is tudják, hibáit a nemrég bejelentett *Grid Autosport* hivatott helyrehozni. Érdekes módon ez az új rész nem az új generációs konzolok, hanem a PlayStation 3 és Xbox 360 kínálatát gazdagítja, de legalább a PC-sek is örülhetnek, kapnak egy 5 GB-os textúracsomagot, hogy a látványra se legyen okuk panaszkodni. A fejlesztők

emellett sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek az élethű fizikára, az egyes járművek eltérő menettulajdonságokkal rendelkeznek majd. Az új epizódban 22 helyszín több mint 100 pályája közül válogathatunk, amelyek igencsak különböznek egymástól. A sepangi *F1*-es versenypályától kezdve San Francisco hepehupás emelkedőin át sokfelé gyorsulhatunk, minden pálya teljesen más kihívást kínál. A *DriveClub* mögött álló Evolution Studios nagy tapasztalattal rendelkezik a PlayStation-exkluzív verseny-

## MEGJELENÉSI DÁTUMOK

Elsőként a *GRID Autosport*ot kapjuk meg, ennek megjelenése június 26-án esedékes, így már nyáron is lesz mivel játszani. Ősszel aztán besűrűsödik a program, hiszen a *DriveClub* októberi megjelenését szorosan követi a *Project CARS*, ami novemberben kerül a boltok polcaira.

Akár éjszakai versenyeken is indulhatunk

## GRID AUTOSPORT



Visszkapjuk a második részből hiányolt belső kameraállást



Van élet a HALO után

# DESTINY

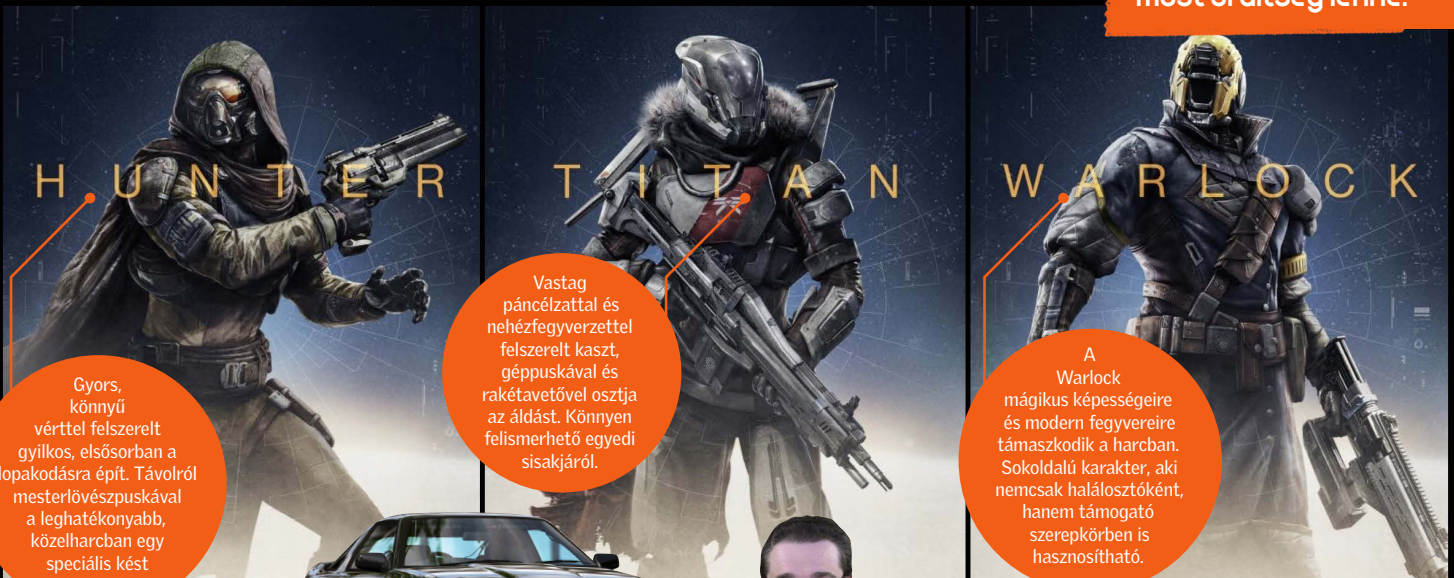
Annyi apró újdonság gyűlt össze a Bungie stúdiójában, hogy nem voltak képesek tovább magukban tartani, kénytelen-kelletlen megosztottak néhány titkot a nagyvilággal. Megtudtuk, hogy a PC-s portot még korai lenne temetni, egyszerűen csak nincs rá jelenleg kapacitásuk. Az első játszható demóval már az E3-on találkozhatunk, a nyár kö-

zépén pedig beindul a béta is, amiben a karaktergenerálás után azonnal fejest ugorhatunk a kompetitív többjátékos módba, vagy egy háromfős osztaggal nekiláthatunk különböző Strike-ok teljesítésének, mikor is a lootolás lesz a főszerep. Tyson Green, a Bungie vezető dizájnere elmondta továbbá, hogy a PvP nem lesz elérhető rögtön a kezdetektől,

az első pár szintet meg kell lépnünk, mielőtt nekieshetnénk a többi játékosnak. Erre azért van szükség, mert hatalmas hátrányban leszünk az elején, amikor még nincs szuperképességünk, és a fegyverek közt sem nagyon tudunk válogatni, tehát nem árt, ha a fejlesztők vigyáznak kicsit ránk, mielőtt kezdetét veszi a kacsaszegzon...

**Lars Bakken**  
Játékmenet-tervező,  
Bungie: „Mindent házon belül csinálunk, ez hatalmas erőfeszítés. Amikor tesztelek, egyszerre játszom a PS4, az Xbox One, az Xbox 360 és a PlayStation 3 portokkal, ami nagyon sok munkát jelent. Még hozzátenni most örülnék lenne.”

HA TE MONDOD



H U N T E R

T I T A N

W A R L O C K

Gyors, könnyű vérttel felszerelt gyilkos, elsősorban a lopakodásra épít. Távrolról mesterlövészkával a leghatékonyabb, közelharcban egy speciális kést használ.

Vastag páncélzattal és nehézfegyverrel felszerelt kaszt, géppuskával és rakétavetővel osztja az áldást. Könnyen felismerhető egyedi sisakjáról.

A Warlock mágikus képességeire és modern fegyvereire támaszkodik a harcban. Sokoldalú karakter, aki nemcsak halálosztóként, hanem támogató szerepkörben is hasznosítható.

# DRIVECLUB



Lélegzetelállító tájakon vezethetünk



Realisztikus törésmóddal találkozunk

# PROJECT CARS

## HA TE MONDOD

**Clive Moody** producer, Codemasters:  
„Korábban úgy gondolkodtunk, hogy ha valamit nem tudunk megcsinálni konzolon, akkor azt nem csináltuk meg. Ezzel szemben most, ha nem tudjuk megcsinálni konzolon, hát megcsináljuk PC-n.”

játékok terén, így nem csoda, hogy a PlayStation 4 nyitócélmének szánt játék fejlesztése is náluk landolt. A projekt sajnos nem készült el időben, így először tavaszra halasztották a megjelenést, majd áprilisban a stúdió bejelentette, hogy csak az év vége felé várható. Az így felszabadult egy évet nem a kezük tördelésével töltötték a fejlesztők, szorgosan kalapálták a játékot. Nem egy egyszerű, ezerszer látott autós játékot akartak piacra dobni, hanem egy innovatív játékmenettel rendelkező, közösségkövácsló csodát, így szükségük volt az extra évre. Csak reménykedünk benne, hogy így végre a PS4 is fel tud mutatni valamit az Xbox One-os Forza Motorsport 5 ellenében. Bár a korábban említett játékok látán sem sírtuk el magunkat, a Project CARS még így is kiemelkedik a me-

zőnyből. A Slightly Mad Studios játékka már az új generációs Sony és Microsoft konzolokat célozza meg, emellett PC-re, Steam OS-re és a manapság ritkán emlegetett Wii U-ra is megjelenik, valamint kap 4K- és Oculus Rift-támogatást. A lélegzetelállító részletességgel kidolgozott játék fejlesztőinek egyébként annyi a felesleges energiája, hogy egy free-to-play autós MMO-n, a World of Speeden párhuzamosan dolgoznak. Ha pedig az itt felsorolt játékok közül nem lenne elég nehéz választani, akkor gondoljunk arra, hogy idén még piacra dobják a The Crew-t, a Next Car Game-et és a jelenleg Early Accessben elérhető Assetto Corsa-t is. 2014 tehát a versenyjátékok éve, biztosak vagyunk benne, hogy nehéz lesz csalódnia a stílus szerelmeseinek.



# Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

## TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Már itt a *Watch Dogs* megjelenése, ezért egészen biztosak vagyunk benne, hogy a következő hónapban egyetlen név lesz a listák elején. Most viszont még az áprilisi toplista előttünk; egész hónapban elég szoros volt a verseny, a lapzárta előtti utolsó állásról adunk nektek pillanatképet. A brit vásárlók kedvencei, a steames elitklub, a GSO-olvasók által legtöbbet keresett címek és persze egy szubjektív lista is helyet kapott rovatunkban, következzenek a legjobbak.

### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN ÁPRILIS VÉGÉN

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

1. TITANFALL
2. 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL
3. CALL OF DUTY: GHOSTS
4. FIFA 14
5. LEGO THE HOBBIT
6. MINECRAFT XBOX 360 EDITION
7. SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
8. THE LEGO MOVIE VIDEOGAME
9. PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
10. BATTLEFIELD 4



### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN ÁPRILIS VÉGÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. DAYZ
2. DARK SOULS II
3. PORTAL 2
4. RUST
5. WATCH DOGS
6. SPACE ENGINEERS
7. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
8. ENDLESS LEGEND
9. PORTAL - PORTAL 2 BUNDLE
10. ARMA III



### TOP 10 JÁTÉK A GSO-OLVASÓK SZERINT

(Mert ezt olvastátok legtöbben áprilisban)

1. WATCH DOGS
2. HIZ1
3. TITANFALL
4. DAYZ
5. DRAGON AGE: INQUISITION
6. THE ELDER SCROLLS ONLINE
7. HALO 5
8. MASS EFFECT 4
9. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
10. LEAGUE OF LEGENDS

# GSO

### A TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK DUDU SZERINT

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

1. WATCH DOGS
2. ALIEN: ISOLATION
3. MURDERED: SOUL SUSPECT
4. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
5. FIFA 15
6. ASSASSIN'S CREED: UNITY
7. PROJECT CARS
8. TOM CLANCY'S THE DIVISION
9. QUANTUM BREAK
10. THE ORDER: 1886



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



# XXXX ROVAT

Tudhattuk volna, hogy egy nem kellő szigorral irányított MMO esetében a közösség túlzott szabadságtudata furcsa irányba viszi el a dolgokat. Megmondtuk már ezerszer, hogy a fiatalságot nem szabad egyedül hagyni, mert mindig torz viselkedési formákat vesznek fel. A *DayZ* alaphelyzete a tisztességes, erőszakos morál szempontjából tökéletes: egy poszt-apokaliptikus világban az emberek a zombik irtása helyett egymás levadászásával vannak elfoglalva. Nincs is ennél patetikusabb alaphelyzet, de sajnos az emberi természet még a legvidámabb órákban is képes elhajlásra, szokatlan devianciára, ahogy ez az alábbi „társas játék” keretében is tapasztalható. Nem is szeretnénk elemezni a látottakat, szerkesztőségünk az „emberi százlábú egy emberrel, akinek magán van az orrában” jellegű humort mélységesen lenézi. A viccelődés a becsületes öldöklés kerékkötője, a humor a gyenge hippik kábítószer. De mi nem adjuk fel a harcot!

## Gyorsabban készül a folytatás

# WATCH DOGS

Bár még az első rész sem került fel a boltok polcaira, sokan már most borítékolják a sikert, és a játék folytatása felől érdeklődnek. Mivel a *Watch Dogs* elég komplex világgal és játékmennettel rendelkezik, nem lehet csak úgy sebtiben összedobni, de a fejlesztők fogadkoznak, hogy egy esetleges következő rész fejlesztése nem tartana sokáig. A játékból több extra funkciót és játékmekanikai trükköt kihagytak, nehogy ezzel felborítsák az egyensúlyt. Ezeket természetesen nem dobták ki, csak félretették a folytatás számára, így a rengeteg betárazott ötletnek köszönhetően dinamikusan halad majd a fejlesztés.

tése nem tartana sokáig. A játékból több extra funkciót és játékmekanikai trükköt kihagytak, nehogy ezzel felborítsák az egyensúlyt. Ezeket természetesen nem dobták ki, csak félretették a folytatás számára, így a rengeteg betárazott ötletnek köszönhetően dinamikusan halad majd a fejlesztés.



## HA TE MONDOD

Jonathan Morin kreatív igazgató, Ubisoft Montreal: „Jelenleg nem létezik olyan, hogy *Watch Dogs 2*. Az alapok a helyükön vannak, csak néhány innovatív funkció és egy új sztori kell, de a fő kérdés az lesz, mi jön be a játékosoknak, miből akarnak többet a folytatásban.”



ÚJ CÍMEKKEL BŐVÜLT  
A PREMIUM GAMES!

Szabadságot és  
fizetésemelést  
októberre!

## DRAGON AGE: INQUISITION

Már eddig is komoly dilemmát okozott, hogy az *Alien: Isolation* című túlélőhorror vagy az *Assassin's Creed*-szériából táplálkozó *Middle-earth: Shadow of Mordor* zsebeljük-e be október 7-én, ám az EA még tovább bonyolítja a helyzetet: „véletlenül” ugyanerre a napra tűzte ki a multiplatform (PC, PS3, PS4, X360, XO) *Dragon Age: Inquisition* premierjét. A bejelentéshez természetesen új trailer is dukált – amit megnézhettek a GSO-n –, no meg a hivatalos borítófestmény, amelyre már nem jellemző az előző részek fehér-piros színkompozíciója, ugyanakkor egy sárkányt azért csak elrejtett rajta a művész a biztonság kedvéért. Mindeközben elérte az alfa státuszt a játék, ami jelen esetben azt jelenti, hogy lényegében elkészült az összes, szinkronnal kísért szöveg, csupán a feleslegesnek ítélt csonkok lenyisszantása, majd az egyes részek összeillesztése maradt hátra.



### SZABAD SZERELEM

A BioWare hagyományainak megfelelően a *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* óta a stúdió minden egyes játékában lehetőségünk nyílt pixel (később polygon) szívünk hangját követve romantikus kapcsolatot kialakítani valamelyik csapattagunkkal. Ez alól az *Inquisition* sem kivétel, a játékos évődéstől a minnesangereket megszágyenítő széptevésen át a heves pármacsatákig mindenre számíthatunk XXX-rovatunk szerkesztőjének legnagyobb örömére.

Magyarul szólva

## LEAGUE OF LEGENDS

A magyar *League of Legends*-közösség folyamatosan nő, így a Riot elérkezettnek látta az időt, hogy kis hazánkban is lokalizálja a népszerű MOBA-t. A szinkron bétája április 22-én elesedett, és bár hagy még némi kívánnivalót maga után, nagyon komoly munkát végeztek a szinkronstúdióban. A karaktereknek olyan neves színészek adják a hangjukat, mint Bozsó Péter, Kossuth Gábor, Antal Olga vagy Barabás Kiss Zoltán. A lokalizáció hosszas zárt béta után vált elérhetővé, de még mindig nem végleges – amennyiben valamely részével problémátok van, a hivatalos fórumban jelezhetitek a készítőknél. A játékosokat eléggé megosztja a szinkron, sokakat már a magyar hang is zavarja, a legtöbb probléma azonban az átiratokkal akad: a készítők néhol görcsösen ragaszkodtak az eredeti mondatokhoz vagy kifejezésekhez, amelyek magyarul nem hangzanak túl jól, ezeken valószínűleg még változtatni fognak a jövőben. Ezzel együtt köszönjük mindenkinek, hogy lehet magyar *League of Legends*.

### ÍGY BESZÉLNI MAGYAR

A szinkron bekapcsolásához a frissítőképernyőn kattintsatok a Change Region gombra (avagy a kék gombra a bal hasábjában), majd válasszátok ki a fenti listából a magyar nyelvet. A váltás csak az EUNE régióban lehetséges.



A LEGJOBB  
SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK  
EKLUZÍV SOROZATA

CENEQA

PREMIUM GAMES®



# Előzetes

HÍREK



A Telltale újabb klasszikust ígér

## TALES FROM THE BORDERLANDS

A Telltale és a Gearbox koprodukciójában készülő kalandjáték már nyáron a virtuális polcokra kerülhet, a stúdió ugyanis ekkor tervezi megjelentetni az első epizódot. Az epizódok számáról vagy a megjelenések közti időről egyelőre nincs információnk, de annyit már tudhatunk, hogy egy-egy rész ára mindössze 5 dollár lesz. A történet közvetlenül a *Borderlands* eseményei után játszódik, és két, merőben eltérő

karakter, egy kibernetikusan felturbózott Hyperion-dolgozó, valamint egy szélhámós bőrébe bújva járjuk majd a vidéket. A játék szerves részét képezi majd egy egyelőre ismeretlen alapokon nyugvó lootrendszer, amelynek köszönhetően olyan tárgyakra tehetünk szert, amelyeket nemcsak ebben a sorozatban, de a franchise többi részében is használhatunk a későbbiek során.



Kilóra megvették a Dark Souls II fejlesztőit

## DÖL A LÉ

A From Software azon kevés japán fejlesztők egyike, akik képesek voltak berobbanni a nyugati piacokra. A *Dark Souls* széria gyorsan a maochista játékosok kultikus darabja lett, külön érdekesség, hogy a PC-s számok dobták meg igazából az eladásokat. A siker nem is maradt következmények nélkül, a fejlesztőcsapatot bekebelezte a Kadokawa kiadó,

amely főként mangakiadványairól híres. A játékbizniszbe viszonylag későn csöppentek bele, eddig csak két japán játékot, a *Killer is Dead*et és a *Lollipop Chainsaw*-t adták ki Japánban. A From Software-rel megerősödve azonban szeretnének új és minőségi címeket gyártani, melyeket a japán és a nyugati közönség egyaránt jól fogad.



### HA TE MONDOD

Kadokawa Japán kiadó: „Mostantól fogva az új rendszernek köszönhetően újabb és sokkal tartalmasabb játékokat leszünk képesek előállítani.”

Itt a Sony-féle apokalipszis

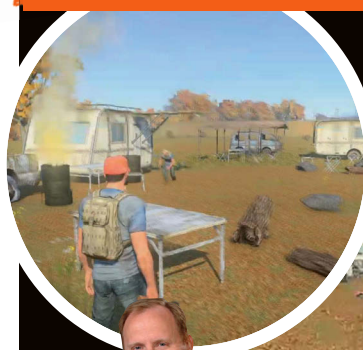
# H1Z1

A *DayZ* és a *State of Decay* sikerén felbuzdulva a Sony Online Entertainment is fejest ugrott a zombis-túlélős-gyűjtögetős játékok világába, még hozzá egy free-to-play címmel. Sokan titulálták a játékot *DayZ*-klónnak rögtön a bejelentést követően, a fejlesztők azonban megnyugtattak mindenkit, hogy rengeteg ponton eltér a két játék, ezért a feltételezés teljesen alaptalan. A *H1Z1* alapját a kidolgozott craftolási és építési rendszer jelenti majd, amelyre a játék saját gazdasága épül. A játékosok egymásra lesznek utalva, ha elő akarják teremteni a megfelelő eszközöket és felszerelési tárgyakat, ezért elsősorban a közösség aktív tagjai járnak majd jól, a magányos farkasoknak igencsak meg kell küzdeniük

az életben maradásért. A térkép mérete kenterbe veri majd a *DayZ* több mint 200 négyzetkilométeres pusztaságát, és ha játékosokkal nem is, zombikkal biztosan sűrűn találkozunk majd. És persze nincs ingyen játék a zsebünkben turkálás lehetősége nélkül: a májusban induló Early Access-be 20 dollárért csatlakozhatunk be, megjelenéskor azonban ingyen vágathatunk neki a kalandnak. Valódi pénzért nem vehetünk majd fegyvereket, élelmet vagy egyéb boostereket, felszerelést és karakterslotokat viszont igen. A játékban található random lootot tartalmazó zárt ládákat is, amelyekhez néhány dollárért adják majd a kulcsot, talán ez még nem annyira véres kategória az F2P modellek között.

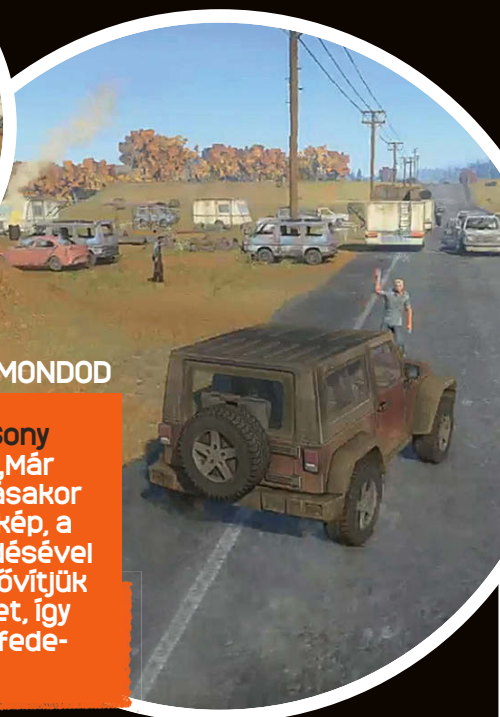
### A SEMMIBŐL EGY ÚJ VILÁGOT

A SOE szeretné, ha a játékosok teljes mértékben azt kapnák, amit elvárnak, ezért lehetőségünk lesz saját szerverek létrehozására. Ezek a szerverek saját struktúrával és szabályrendszerrel rendelkeznek majd, amit a közösség tagjai befolyásolnak, így mindenki megtalálhatja a számára ideális kialakítást és nehézségi szintet, hogy a lehető legideálisabb játékélményben legyen része.

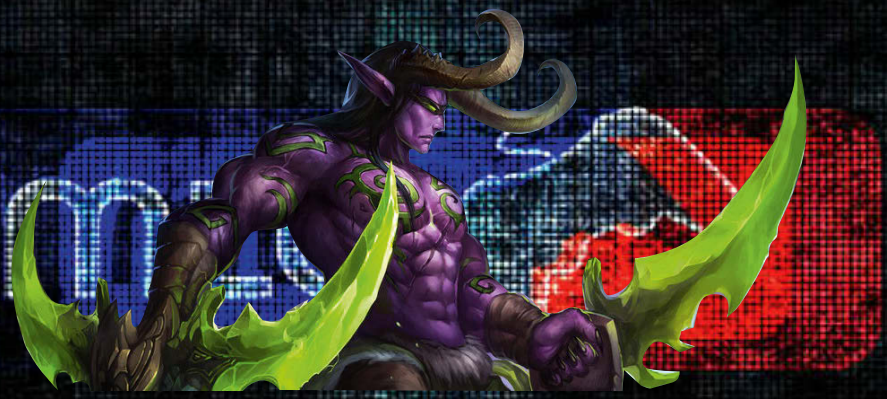


### HA TE MONDOD

John Smedley elnök, Sony Online Entertainment: „Már az Early Access indulásakor is hatalmas lesz a térkép, a játékoszám növekedésével pedig folyamatosan bővítjük a bejárható területeket, így végül megmarad a felfedezés öröme.”

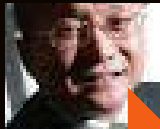






## Rohamosan terjed a stadionépítési láz KÍNÁBAN ÉPÜL AZ ELSŐ E-SPORT ARÉNA

Nemcsak Magyarországon szeretnek stadionokat építeni, Kínát is megfertőzte ez a hóbort. Néhány nagyon pénzes kínai befektető és az MLG (Major League Gaming) összedugták a fejüket, és kitalálták, hogy megépítik a világ első olyan stadionját, ahol csak és kizárólag e-sportokkal foglalkoznak.



**HA TE MONDOD**

A nagyszabású tervek valamikor 2017-ben realizálódnak, de aki csak egy fedett sportpályát képzel el, az nagyon téved. Egész kis játékos témájú negyed épül ki Makaó partjainál, ahol egyaránt megfér egymás mellett a *League of Legends* étterem és a *World of Tanks* masszázsszalón. Mindent a gamerek kényelméért. A közvetítési jogokat természetesen fenntartja magának az MLG.tv, de aki itt szeretné eltölteni a nyári szünet egy részét, azt tárt karokkal várják a szervezők.

**Chew Fook Aun executive director, eSun: „Rendkívül örülünk, és izgatottan várjuk az együttműködést a MLG-vel. Bízunk benne, hogy nagyszabású terveink gyümölcsöző együttműködéssel zárulnak.”**

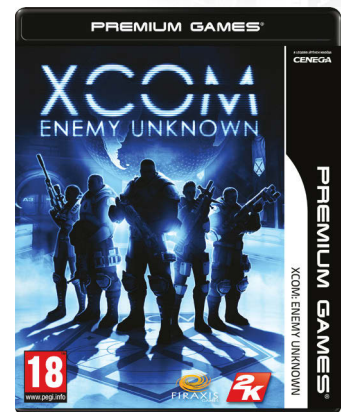
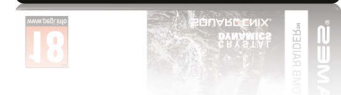
## Ha veszítesz, hívd a kommandósokat CALL OF DUTY

A sportszerűség kapcsán nem ezt a hírt fogják emlegetni majd, az is biztos. Egy amerikai fiatalalt annyira felbosszantott ellenfele, hogy nem érte be némi szitkozódással, komolyabb bosszút eszelt ki. Skype-on felhívta a Long Island-i rendőrséget, és a 17 éves Rafael Castillónak (a győztes) adta ki magát. Azt állította, hogy megölte az anyját, és másokkal is végezni fog. A New York-i rendőrök ennél már cifrábbat is láttak, így

nem vették félvállról a dolgot, 60 járőrrel, kommandósokkal, helikopterekkel vonultak a helyszínre. A fiatalembert azonban hiába szólították, az még annyira benne volt a játékban, hogy észre sem vette, hogy egy teljes hadsereg ütött táborát a ház előtt. A történet nyilván onnan lett igazán kellemetlen, amikor kiderült, hogy téves a riasztás, és elkezdték kinyomozni a hívás forrását.



A KÖZELMŰLT  
LEGNAGYOBB  
CÍMEI...



A LEGJOBB  
SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK  
EKLUZÍV SOROZATA

**CENEGA**

**PREMIUM GAMES**



**„A HYPE-VONAT HIVATALOSAN IS ELHAGYTA AZ ALLOMÁST, MI PEDIG EGY TIZENEGYSZER LYUKASZTOTT HELYJEGGYEL DÖCÖGÜNK A JÖVŐ HÁBORÚJA FELÉ**

## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Sledgehammer Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360**  
Röviden Az Activision legnagyobb sorozatának idei részét három éve fejlesztí a Sledgehammer Games. Nagyon az elvárások. Megjelenés **2014. november**  
PEGI 16+

## KÉT ÉVVEL EZELŐTT A TREYARCH HALMAS SIKERT ARATOTT A BLACK OPS II-VEL, MAJD TAVALY AZ INFINITY WARD EGY SZÉP NAGYOT LÉPETT VISSZAFELE.

Most itt van a Sledgehammer Games, hogy visszaterelje minden idők egyik legnagyobb franchise-át a helyes útra, és bebizonyítsa, hogy még messze nem halott. Az Activision igyekezett tartani magát a szokásos menethez: egy májusi bejelentést egy E3-as megerősítéssel fejelnek meg a novemberi megjelenés előtt; de a játékvilágban lényegében mindegy, hogy mennyi lakat alatt tartasz valamit, úgyis minden kiszivárogo. Egy *Call of Duty*ra pedig ez hatványozottan igaz, túl sok embert foglalkoztat, és ezért még Eric Hirshberg titkárnőjének melltartómérete sem lehet titok. Így történt, hogy a kitűzött dátum előtt két nappal szinte mindent megtudtunk az *Advanced Warfare*-ről, és ezért az Activisionnál is úgy döntöttek, hogy felesleges a titkolózás, inkább kitalálnak. A hype-vonat hivatalosan is elhagyta az állomást, mi pedig egy tizenegyszer lyukasztott helyjeggyel dőcögünk a jövő háborúja felé.

„Teljesen máshogy közelítünk ehhez a játékhoz. Új játékmélet-mechanizmusok lesznek az exoskeletonnak köszönhetően. Egy teljesen új történet. Egy felejthetetlen új karakter, amit a világ egyik legjobb színésze, Kevin Spacey játszik. Nagyon jól szórakozunk a játék fejlesztése közben, és úgy gondoljuk, hogy a játékosok még jobban fogják majd élvezni” – ezek az Activision ügyvezetőjének, Eric Hirshberg szavai. Persze ő nyilván nem fogja azt mondani, hogy vacak az egész, de annak alapján, amit eddig tudunk, több okunk van bízakodni, mint 2013-ban. Tavaly ilyenkor még az időeltolódástól egyre súlyosbodó migrénnel igyekeztem meggyőzni magam, hogy van a *Ghosts*ban fantázia, csak én nem látom. Most sokkal jobb a helyzet. Nézzük.





Amikor a Call of Duty jövője biztatóbb, mint a sajátunk

# CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

## FALTÖRŐ COD

Az Activision egy váratlan húzásra szánta el magát és úgy döntött, hogy egy szinte szűz stúdiót, a Sledgehammer Gamest bízta meg a következő *Call of Duty* fejlesztésével. Váratlan, de egyáltalán nem átgondolatlan döntés volt ez, ugyanis a 2009-ben alakult csapat igazi veteránokból áll, akik korábbi munkáik fényében valóban új szint vihetnek a sorozatba. A Sledgehammer Gamest az Electronic Arts ünnepelt stúdiójától, a Visceral Gamestől távozó vezetők alapították. Glen Schofield és Michael Condrey korábban a *Dead Space*-en dolgoztak együtt, és az EA-tól való búcsú után az Activisionnál találtak új otthonra. A Visceral több alapemberével együtt megalapították a Sledgehammer Gamest, és azonnal el is kezdtek dolgozni első játékuken. A projekt egyébként elég érdekes kezdeményezés volt, ugyanis egy *Call of Duty* ihlette TPS-t csináltak, ami a vietnami háború időszakában játszódott volna. Vietnam, Laosz és Kambodzsa sok mérföldön át húzódo földalatti alagútrendszerében új mechanizmusokkal és természetesen egy kis *Dead Space* beütéssel

a széleken elég ígéretes játék lehetett volna. Persze azért még ne tessük. Amikor az Infinity Ward vezetői, Vince Zampella és Jason West az Infinity Ward nagy részével együtt fogták magukat, és átmentek az Electronic Arts-hoz titánokkal babázni, akkor az Activisionnak hirtelen nagy szüksége volt egy megbízható stúdióra, aki segít időre befejezni a *Modern Warfare 3*-at. Ez volt a Sledgehammer első találkozása a *CoD*-dal, és ugyan nem sok fejlesztőcsapat mondhatja el magáról, hogy első kiadott játéka a világ egyik legnagyobb franchise-ának részét képezi, Schofield bevallotta, hogy nagyon nehéz döntés volt otthagyni a készülőfélben lévő TPS-t. A stúdió végül egyöntetűen úgy döntött, hogy besegítenek, és sikerült is kiadni az *MW3*-at az ígért időre, ráadásul munkájukkal elnyerték az Activision bizalmát. Olyannyira, hogy a cég őket bízta meg az *Advanced Warfare* fejlesztésével.

## A 22-ES CSAPDÁJA

A milliónyi játékos úgy szeretne valódi innovációt, hogy a játék azért *Call of Duty* maradjon. Az éves megjelenéssel és a kétéves fejlesztési cik-

lussal ezt nem könnyű megvalósítani, mert ugyan az Infinity Ward és a Treyarch munkái között szignifikáns különbségek vannak, a játékmenet gerince lényegében ugyanaz. Amíg az újításokra éhes játékosársadalom a *Titanfall*-ban keres menedéket, addig a Sledgehammer elkészíti azt a *Call of Duty*-t, amit Zampellának nem tudtak – vagy nem akartak – kivárni. Az *Advanced Warfare* ezzel együtt nem a *Respawn* játékaának egy olcsó utánzata lesz, hanem az első next-gen *CoD*, aminek a *Ghosts*-nak kellett volna lennie, ha az IW nem mérte volna el a lépést. A jövő háborúja és a futurisztikus kütyük persze okot adnak a *Titanfall*-al való összevetésre, de ezt majd csak akkor fogjuk tudni igazán elvégezni, ha magát a játékot is kipróbálhatjuk. Nézzük inkább azt, amit tudunk.

## EGY NEM TÚL VALÓSZÍNŰTLEN JÖVŐ...

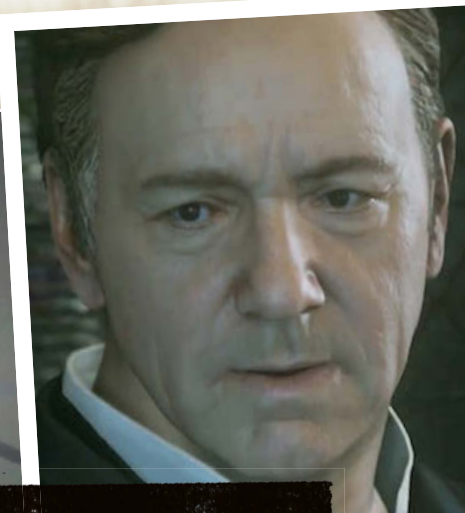
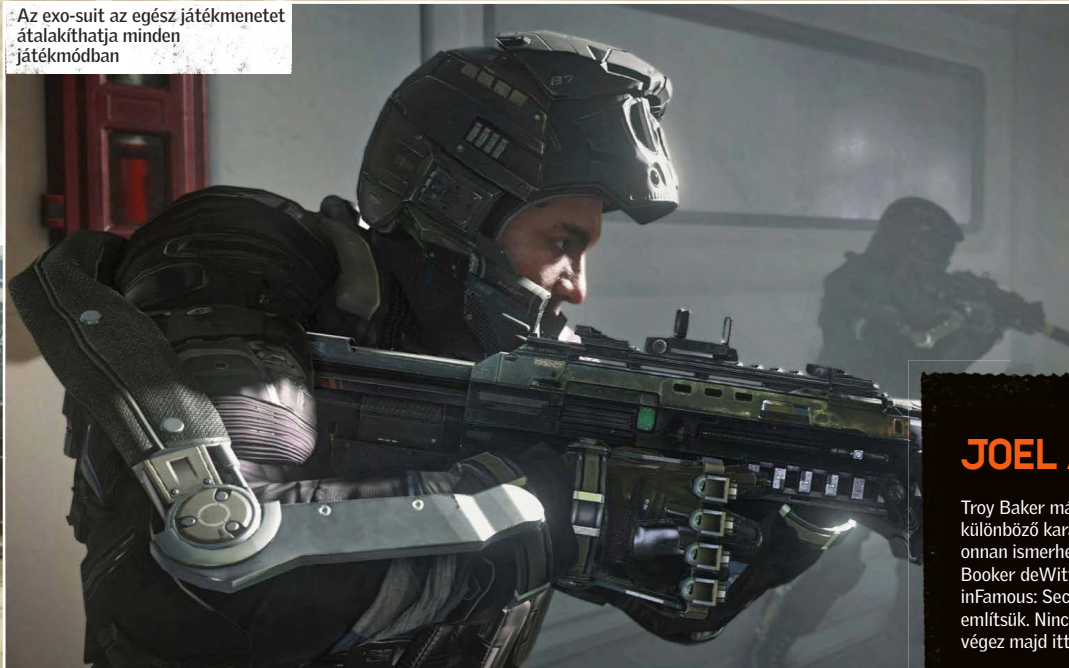
Az *Advanced Warfare* története 2052-ben zajlik, tehát alig negyven évet repülünk előre az időben. Magyarország beolvadt Üzbegisztánba, Justin Bieber 39 éve életét vesz-

tette kábítószer-túladagolásban, a GameStart tizenhét nyelven nyomják negyvenöt országban, egy világ-szintű tragédia pedig térde kényszeríti a világ legnagyobb országait. (Na jó, az első kettő nem biztos.) Egy KVA nevű terrrorszervezet csapást mér a világ legnagyobb városaira, amitől a köz-igazgatás és az infrastruktúra is összeomlik. A Sledgehammer társalapítója úgy írja le a történetet, mint egy „globális 9/11-et”. Ebben a nem is olyan elképzelhetetlen jövőben világunk legfőbb katonai erői a magánkézben lévő hadseregek, a PMC-k (Private Military Corporation), az igazi hatalmat pedig azok az emberek birtokolják, akik ezeket a seregeket irányítják. Felborult a világrend, a multik kezében vagyunk.

## ... AMI MINDJÁRT JELEN

Mostanában – tehát az utóbbi 30-40 évben – a fejlesztők arra törekedtek, hogy minél közelebb rugdos-sák a játékokat a valósághoz. Ez a *Call of Duty*-nál különösen fontos, hi-

Az exo-suit az egész játékményt átalakíthatja minden játékmódban



## JOEL A COD-BAN

Troy Baker már öt korábbi *Call of Duty*-ban kölcsönözte különböző karaktereknek a hangját, de a legtöbben inkább onnan ismerhetik, hogy ő volt Joel a *The Last of Us*-ban, Booker deWitt a *BioShock Infinite*-ben és Delsin Rowe az *inFamous: Second Son*-ban, hogy csak a legutóbbi munkáit említsük. Nincs kétségünk afelől, hogy kivételes munkát végez majd itt is.



# Előzetes

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

## A CSATAZAJ

A Call of Dutyk visszatérő problémájaként a fegyverhangok inkább olyanok voltak, mintha valaki egy üres hordót püfölne hatalmas átéléssel. Ez például egy olyan aspektus, amiben a Battlefield mérföldekekkel előbbre jár. Most viszont itt van a Visceral volt vezető hangmérnöke, Don Veca, aki már a Dead Space játékoknál bizonyított, és most az új konzolok erősebb hardverével a háta mögött azt ígéri, hogy „az Advanced Warfare lesz minden idők legjobb hangzó játéka”. Ezt majd még meglátjuk, mindenesetre biztató, hogy a Metal Gear Solid zeneszerzője, Harry Gregson-Williams is a csapatban van.

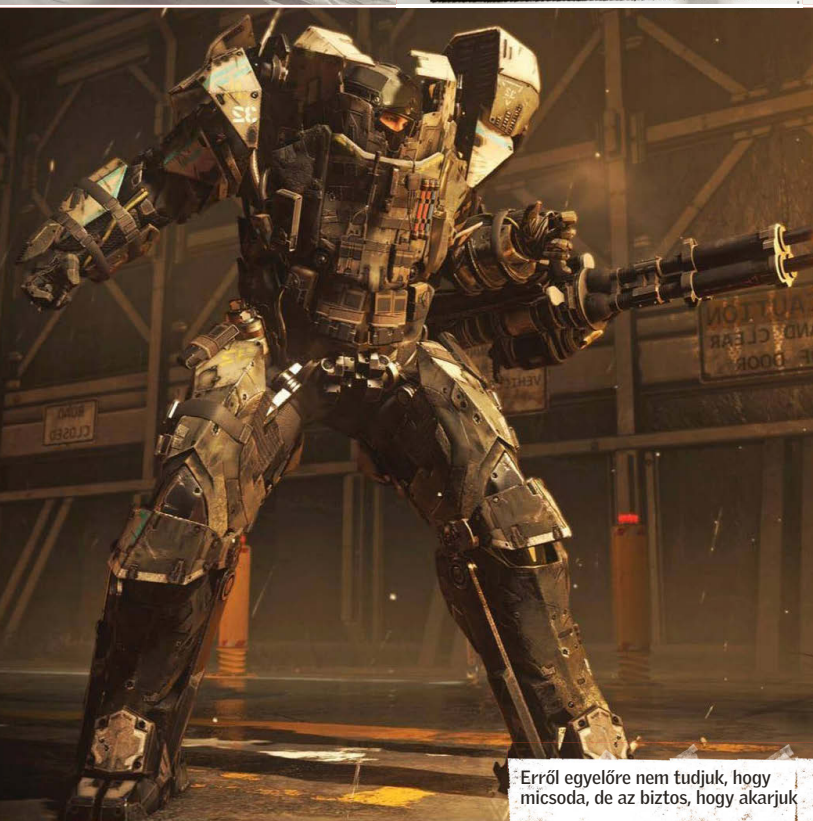


szen minél hihetőbb egy háború, egy harci szituáció, annál jobban beleéli magát a játékos, és annál nagyobb ütnek azok a bizonyos filmszerű pillanatok. A Sledgehammer különösen megszállott ebből a szempontból, a csapat rengeteg időt tölt különböző katonai technológiák és prototípusok utáni kutatással, szakértőkkel tárgyalnak, még a Bombák földjén és a Bin Ládén hajszá című filmek producer-írójával, Mark Boallal is egyeztettek, hogy minél realiztikusabban tálalhassák elénk a jövő háborúját. Elég biztató, hogy a srácok nem elégedtek meg annyival, hogy lézerfegyverekkel rohangáló androidokkal pakolják tele a játékot, hanem olyan eszközöket igyekeztek összeszedni, amelyekkel négy évtized múlva valóban találkozhatunk a harcmezőn. A levegőben suhanó tankok, az exoskeletonok, az energiafegyverek és az ellenfél pozícióját felfedő

gránátok talán túlzásnak tűnhetnek, de ezek a technológiák prototípus szinten már léteznek, és sokukkal kísérleteznek a tudósok.

### JOHN DOE ÉS A TÖBBIK

A legnagyobb PMC, az Atlas vezetője – és az *Advanced Warfare* főellensége – Jonathan Irons, akit nem kisebb ember, mint Kevin Spacey alakít. A Hetedik, a Közöségek bűnözők és a House of Cards sztárja nemcsak a hangját kölcsönzi a karakternek, hanem ő is játssza a szerepet. Korábban olyan hírességek fordultak meg a sorozatban, mint Ed Harris és Gary Oldman, sőt, a szakos marketingkampányba még Eminemet és Robert Downey Jr.-t is sikerült beáramítani, de annyira komoly részt egyikük sem vállalt a játékban, mint Spacey. Játékosként Mitchell közlegényt alakítjuk majd, aki ugyan nem beszél, de az átvezetők alatt igen, ráadásul meg-



Erről egyelőre nem tudjuk, hogy micsoda, de az biztos, hogy akarjuk

”AMÍG AZ ÚJÍTÁSOKRA ÉHES JÁTEKOSTÁRSADALOM A TITANFALLBAN KERES MENEDÉKET, ADDIG A SLEDGEHAMMER ELKÉSZÍTI AZT A CALL OF DUTYT, AMIT ZAMPELLÁÉK NEM TUDTAK, VAGY NEM AKARTAK KIVÁRNI



## HA TE MONDOD

**Michael Condrey társalapító, Sledgehammer Games:** „Valószínűleg el tudjátok képzelni, milyen lehetőségek lesznek [a többjátékos módban]; az a rengeteg dolog, amit a kampányban láthattatok, online is meglesz.”





lehetősen ismerős hangon. A történet szerint Mitchell egy amerikai tengerészgyalogos volt, akit Jonathan Irons fia, Will hívott meg apja speciális hadseregébe. Itt kapjuk meg azt az úgynevezett exoskeletonot vagy ortézist, amitől gyorsabbak, erősebbek és halálösztöbberesek leszünk, és ami a *Call of Duty: Advanced Warfare* játékmotornak legfontosabb eleme is lesz egyben. Egyelőre nem világos, milyen módon fordulunk majd a gonosz nagyvállalat ellen, de kétlem, hogy csak a KVA katonái ellen fogunk harcolni. Nem mint-ha ki akarnám nyírni Kevin Spaceyt.

### A KIFORDÍTOTT TERMINÁTOR

Ez az exoskeletonos dolog lesz az *Advanced Warfare* gerince. Ahogy a katonáknak, úgy a fejlesztőknek és nekünk is hatalmas szabadságot ad az új megoldás, és teljesen átalakítja a játékmotort. A mesterségesen felturbózott katonák nemcsak erősebbek, de lényegesen mozgékonyabbak is lettek, hatalmasakat ugranak, lebeghetnek a levegőben, és fel tudnak mászni a falakon. Ez számunkra

egy sokkal dinamikusabb élményt eredményez, a fejlesztőknek pedig alkalmat nyújt arra, hogy a pályák kialakításakor vertikálisan is gondolkozhassanak – ezzel minket is rákényszerítve ugyanerre. A Sledgehammer képzelete ráérősen kalandozik a jövőben, és nem fél olyan kisérlugaskodott technológiákhoz nyúlni, mint az optikai álcázás, a levegőben suhanó motorok vagy a különböző harci drónok és futurisztikus gránátok. A fegyverekről egyelőre kevés szó esett, de a szokásos felhozatal mellett biztosan számíthatunk különböző energiafegyverekre és minden olyasmire, amit a jövő háborúja elbírná. A Treyarch sem volt félős a *Black Ops II*-ben, szerintem a Sledgehammer sem lesz az.

### ZS KATEGÓRIA

A neves színészek bevonásától már önmagában eggyel őszintébb a mosolyom, mert így lehet, hogy a papírvékony, kizárólag Dolph Lundgren-szövegekkel operáló karaktereket emberibb szereplők váltják majd fel. Bármit is mondjon a bátyám, egy háborús FPS-be is kell

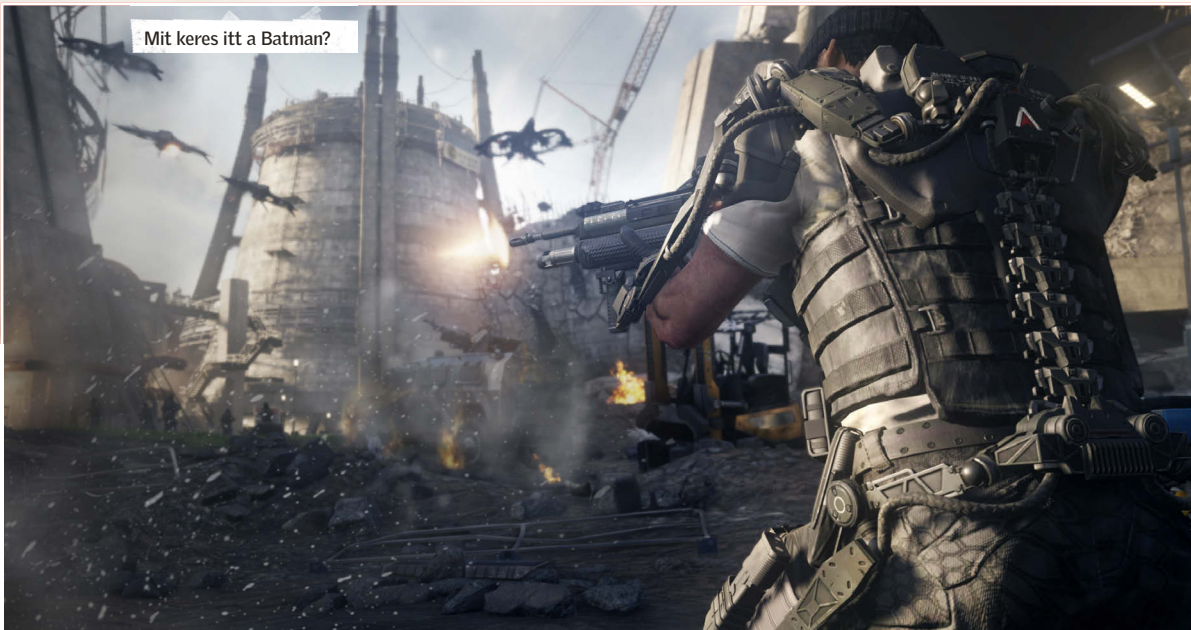
történet. A Sledgehammer elmondta, hogy szakítanak azzal a *Call of Duty* hagyománnyal, hogy a történetet a küldetések előtti high-tech térkép fölött eldűnyögött véletlenszerű katonai ki-kezelések egymás után pakolásával adják át a befogadónak, ehelyett teljesen renderelt átvezetőkből ismerkedhetünk majd meg a történettel. Így könnyebb lesz együtt élni a sztorival, illetve ezáltal a szereplőknek is több teret adnak a kibontakozásra. A korábbi epizódokban gyakran találkozhattunk azzal a problémával, hogy az indokolatlanul túlbonyolított történet a játék felénél teljesen érdektelenné vált, mert vagy nem volt ki emesélje, vagy csak pusztán elhalt a csatazajban. A *Dead Space* sztorija, hangulata és előadásmódja zseniális volt, és az előzetes hírek szerint a Sledgehammer mindent elkövet, hogy minél többet átmentsen ebből az *Advanced Warfare*-be.

### TÖBBEN, TÖBBEL

A többjátékos módról természetesen kevesebb szó esett most, mert ezt

a puskaoptikát a Activision az E3-ra – vagy legalábbis későbbre – tartogatja. Biztos, hogy lesz, és az is biztos, hogy egy egészen más élményre számíthatunk, ha a Sledgehammernek sikerül áttelepítenie az egyjátékos mód új megoldásait a multiba. Annyit elárultak, hogy lesz valamiféle kooperatív mód a szokásos kompetitív játékmódok mellett, de további részletekre sajnos várnunk kell a következő nagy információkig. A mesterségesen felturbózott, rendkívül mozgékony, részlegesen láthatatlanná váló és futurisztikus fegyverekkel rohángáló katonákból már vehettünk egy késhegynyit a *Titanfall*-ban. Nagyon kíváncsiak vagyunk a *Call of Duty* választásra, mert ezek a technológiák megváltoztathatják azt, ahogy a franchise multijáról gondolkodunk.

A *Black Ops II*-ben a Treyarch-nak sikerült egy kicsit az e-sport irányába mozdulnia, amit aztán a *Ghosts* is igyekezett továbbvinni. Az Activision egyelőre csak annyit kötött az orrukra, hogy a profi játékosok tovább-



## EXOSKELETON A VALÓSÁGBAN

A katonaságnál főleg arra játszanak, hogy a mesterséges külső vázak segítségével gyorsabb és erősebb katonákkal vonulhassanak harcba, de az exoskeletonokkal sok más, békésebb területen is kísérleteznek. Egy ilyen szerkezet akár meg is tűszerezheti egy ember teherbírását, mert az ízületek helyett a terhet a külső fém váz veszi át, ezért a tűzoltóságnál és a katasztrófaelhárításnál is fontos szerepe lehet. Az orvosok elsősorban a sérült végtagok pótlásakor hasznosítanak a exoskeletonokat, de több irányban is folynak kutatások a technológiával kapcsolatban. Sajnos egyelőre még nincs áttörés.





## MELYIK A KEDVENC CALL OF DUTYD?



**RG:** Könnyes szemmel nosztalgizálok az első és a második részen, mert régen minden jobb volt, és akkor még volt a játékokban anyag, meg sztori, meg innováció, meg életérzés, meg nem csak a pénzlelűzés. Aztán persze lehet, hogy csak az idő szépít meg mindent, és valójában akkor sem volt jobb, mint most, és ha figyelembe veszem, hogy a legutóbbi CoD játékoknak csak megközelítőleg a felével játszottam, akkor tulajdonképpen a véleményem nem is releváns. De a Doom, a Doom az jó. És a Far Cry 3 is... és a Train Simulator 2014 is.



**Chavalier:** A Call of Duty 4: Modern Warfare, mert pont akkor érkezett, amikor már a csapból is a második világháború folyt, és nyüszögve könyörgött a katonai shooterek műfaja valami új iránt. Most viszont épp napjaink háborúiba fojtanak bele minket a kiadók, tehát ismét időszzerű lenne egy váltás. Vessetek egy szakasznyi kiéhezett bébióka elé egy szál kanadai lobogóval felfegyverezve, de az Advanced Warfare nevetséges alcíme ellenére is tetszik. Bár ez jórészt Kevin Spaceynek és a politikus témának köszönhető.



**mazur:** Csipőből én is a Call of Duty 4: Modern Warfare-t vágtam volna rá, pont a Chava által sorolt okok miatt. De emlékszem, amikor annak idején tátott szájjal néztük a Call of Duty 2 partraszállás jelenetét, hogy kész, ennyi, ez a csúcs, és ebből a műfajból többet kép-te-len-ség kihozni.



**BZ:** Mindig az a jó, ami éppen nincs. Amikor annak idején minden a második világháborúról szólt, és több játékban szállhattunk partra Normandiában, mint ahányszor lementünk a kisközértbe sörért, a német bunkerek árnyékában imádkoztunk valami témaváltásért. Utána egy kis ideig úgy éreztük, imáink meghallgatásra lettek, de most meg már pont azt érzem, hogy a sok hi-tech kütyü, cyberkutya és efféle csodák közt elveszett az igazi játszhatóság. Az Advanced féle vonal egyelőre hasonló félelmekkel riogat, ezért a nosztalgiafaktor és a játszható játékok nevében én az első két CoD-részre szavazok.



**Kaci:** Rám egyértelműen a Call of Duty 2 volt a legnagyobb hatással, amihez nagyban hozzájárul, hogy ez volt az egyik első komoly lövölde, aminek a kampányát is kitoltam. Néhány haverom a magyar élvonalba tartozott, így én is ellestem pár trükköt, és bár a 360 quickscope fejések sose mentek igazán, a nyári lanokon még tudok meglepetést okozni, amikor valakinek a sisakján koppan a gránát. Ha nem lették volna az egész pályás képes killek, talán a későbbi részek multiját is kipróbáltam volna.



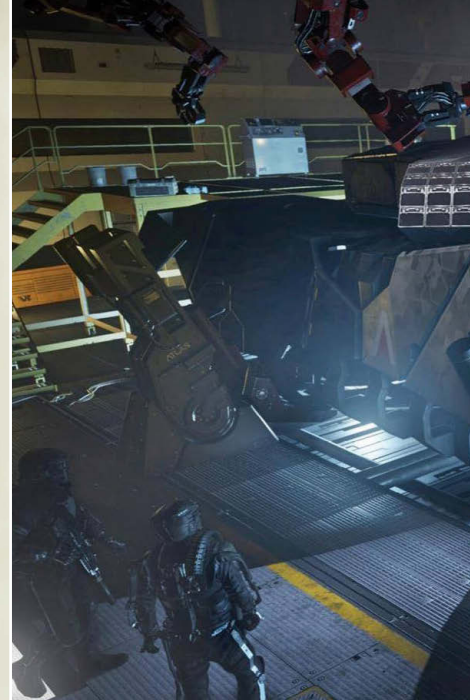
**daev:** Egyértelműen a Call of Duty 2. Bár a Black Ops II zombimódjába zavarba ejtően sok órát sikerült beleölnöm, a tizenegy éves klasszikust a mai napig mosóporeklámmosollyal az arcomon tudom újra és újra végigjátszani. Ó, és a multi. A mosin nagant. Na, meg Toujane! Nem bannék egy rebootot, na.

ra is kiemelten fontosak számukra, és mindent elkövetnek majd, hogy megfelelő hátteret jelentsenek azon játékosok számára, akik egy kicsit komolyabban veszik a dolgot. Reméljük, hogy ez túlmutat majd egy beépített streamfunkción.

Jó hír viszont, hogy a stúdió legújabb álláshirdetésében egy olyan fejlesztőt keres, aki ért a fegyverekhez és a járművekhez, és képes „hiper-realistikus játékbeli tartalom” előállítására. Könnyen lehet, hogy ez csak az egyjátékos kampányt érinti, mert arról nem esett szó, hogy a suhanó motor mindig elérhető lesz-e a játékmenet alatt, de érdemes elmélázni azon, hogy milyen változásokat hozna a multiban a járműves harc. Lebegő tankos deatchmatch? Yes, please.

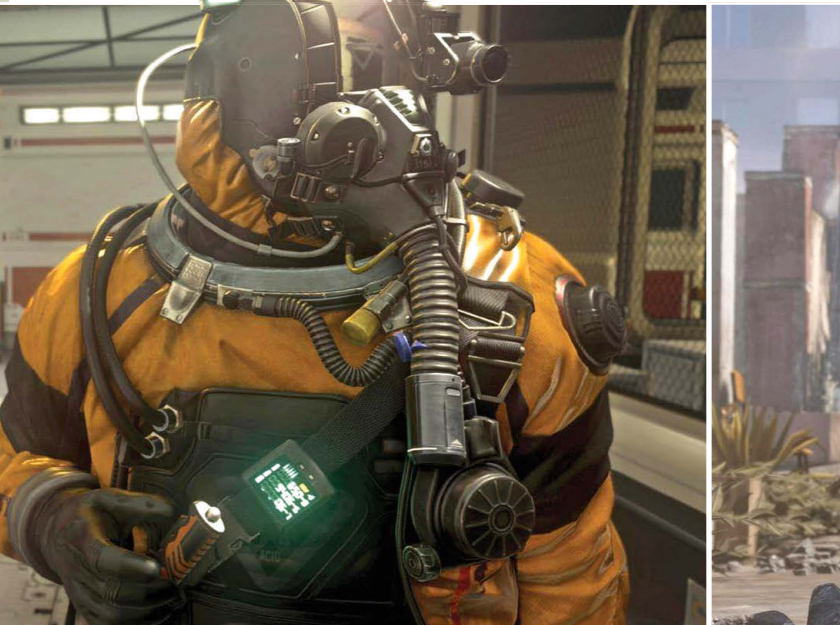
### MI LESZ EBBŐL?

Először is elegánsan libbenjünk túl azon, hogy az *Advanced Warfare* a legkliséesebb játéknév, amit az utóbbi időben hallottunk, viszont ez a *Call of Duty* az, amit a Respawn Entertainment fejlesztői nem tudtak



kivárni, és elmentek megcsinálni inkább a *Titanfall*-t. A Sledgehammer egészen más oldalról közelít a sorozathoz, és nemcsak a játékmenetbeli újításokkal operálnak, a szereplőgárda összeválogatásán is látszik, hogy igyekeznek majd komolyabb hangsúlyt fektetni a történetre is. A játék állítólag egy új motoron fut, ami

A levegőben suhanó motorokat vajon a többjátékos módban is használhatjuk majd?







A futurisztikus járművek bizonyára fontosak lesznek, a Sledgehammer egy külön embert vett fel miattuk

egyelőre túlságosan is *Call of Duty*-nak tűnik ahhoz, hogy biztosak legyünk benne, de tagadhatatlanul nagyon szép.

Mivel ez az első olyan *Call of Duty*, amire a fejlesztők három teljes évet kaptak, és elsődlegesen a jelenlegi generációra koncentrálnak, az elvárások is nagyok. Persze az Xbox 360-ról és a PlayStation 3-ról sem feledkezett meg az Activision, de ezeket a portokat nem a Sledgehammer készíti majd. Arról egyelőre nincs hír, hogy melyik stúdió felelőssége lesz a leköszönő generáció, de mindenesetre jó hír, hogy nem egy csapatnak kell az összes platformra koncentrálnia, abból mindig csak a baj van.

Bár sokan sietnek vele, ítélkezni még korai. A *Call of Duty: Advanced Warfare* egyelőre csak egy ígért, viszont annak nagyon szép, és ha a Sledgehammer képes lesz felnőni a feladathoz, akkor eljőhet az a változás a sorozat életében, amit legutoljára a *Modern Warfare* tudott elhozni.

daev



A LEVEGŐBEN SUHANÓ TANKOK, AZ EXOSKELETONOK, AZ ENERGIAFEGYVEREK ÉS AZ ELLENFEL POZÍCIÓJÁT FELFEDŐ GRÁNÁTOK TALÁN TULZÁSNAK TÚNHETNEK, DE EZEK A TECHNOLÓGIÁK PROTOTÍPUSSZINTEN MÁR LÉTEZNEK, ÉS SOKUKKAL KÍSÉRLETEZNEK IS A TUDÓSOK



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/call-of-duty-advanced-warfare](http://gamestar.hu/jatek/call-of-duty-advanced-warfare)



# Előzetes

WATCH DOGS



Ha nem éppen küldetéseket csinálunk, akkor egész Chicago a miénk



A rendőrök elől való menekülésnél nagy segítség a hackelés



A robotpókos játék mellett több Digital Trippel is találkozunk majd



Arra van egy appom

# WATCH DOGS

## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**  
**Röviden** A Ubisoft hackelős, nyitott világú akciójátéka hosszú várakozás után végre hamarosan megérkezik.  
Megjelenés **2014. május**  
PEGI **18+**

## A WATCH DOGSRA MAJDNEM PONTOSAN KÉT ÉVE VÁRUNK.

Most kilátogattunk Párizsba, hogy a megjelenés előtt még egy hosszú, megfontolt pillantást vessünk arra a játékra, ami 2013 legjobban várt címéből egy csendes októberi keddi délután hirtelen 2014 legjobban várt alkotásává változott. Huszonhárom hónapja döcögünk a *Watch Dogs* hype-vonaton, és ez idő alatt tengernyi videóval, agyonphotoshoppolt képpel, hangzatos ígérrel és legalább két előzetessel gazdagodtunk, amiktől mind csak egyre nehezebben teltek a napok a megjelenésig. De hadd mondjak valamit a hype-ról. Ez az eladásserkentő, olvasócsalogató marketingvarázslat egy nagyon veszélyes dolog. Jóval a megjelenés előtt olyan elvárásokat támaszt a játékkal szemben, aminek a jövő év megjelenései sem tudnának megfelelni, és a túlzott várakozás miatt végül gyakran a beteljesedés kellemes érzése helyett rossz szájját hagynak maguk után. A *Watch Dogs* legnagyobb ellensége nem a hat platformra történő fejlesztés összehangolása, de még csak nem is a *Grand Theft Auto V* esetleges PC-s megjelenése, hanem saját maga. A Ubisoft

Montrealé korrekt és minőségi munka, amibe mosolyogva pakolunk majd bele száz órát, de nem lesz képes megmászni azt a hegyet, amit elvárásokból épített magának.

## HACKELEM, ELSŐ PILLANTÁSRA

Ez volt a második alkalom, hogy Párizsba látogattam, megnézni a *Watch Dogs*-ot, de az első, amikor szignifikáns időt töltöttem Aiden Pearce társaságában. Valljuk be, még a gamescomos félórás demóból leszűrhető információ sem volt egy félhangos ordításnyira attól, amit már érdeminek lehet nevezni, viszont most négy teljes órány jutott rá. A jó hír, hogy még így is csak a *WD* által nyújtott lehetőségek egy kis szeletkáját volt időm kipróbálni. Csak maga a történet 35 óra, és a mini-térképen jelzett mellék, mellék-mellék, mellék-mellék-mellék és multiplayer küldetésekkel együtt nagyon simán 100+ óránál vagyunk. Mivel ennek a töredékét tudtam csak Chicago lakosságának terrorizálásával tölteni, a történetből ijesztően kis keretben volt alkalmam megismerni. Aiden Pearce egy nagyon tehetséges hacker, aki az egyik munkája során összetű-

zésbe kerül egy alvilági alakkal, aki megöli az unokahúgát. Főszereplőnket a bosszúvágy és a bűnbánat Max Payne-hez hasonló elegye indítja el az útján, ami igazából nem is olyan magányos. Az eddig megismert karakterek a montreali sráctól elvárható módon remekül ki vannak dolgozva, és semmi kétség, hogy elbírák majd a történetet a hátukon. Ne ijedjünk meg a sokszor lerágott kerettörténettől, mert ebből ki lehet hozni valami nagyon jót is.

A *GTA*-val ellentétben a *Watch Dogs* története nem egy, a társadalom arcába erőltetett görbe tükör, hanem egy olyan jövőkép, ami könnyen lehet, hogy hamarosan valósággá válik. A sztori komoly, a tét nagy, de ekkora hatalommal a kezünkben Chicago egy játszótér.

ChicaGo Go Go!

A főszál mellett rengeteg egyéb lehetőségünk van. Az első küldetés után az egész város kinyílik előttünk, és csak nagyon kevés olyan kihívás akad, amibe különböző fejlődési korlátok miatt nem tudunk azonnal fejést ugrani. A mini-játékok (ívós játékok, sakk, póker) mellett több kiterjesztettség-játék, úgyneve-





## HA TE MONDOD

**Jonathan Morin kreatív vezető, Ubisoft Montreal: „Ez a fajta többjátékos mód segít majd a játékosoknak, hogy még jobban elmerüljenek az élményben. Nagyon kíváncsi vagyok, hogy mit szólnak majd hozzá.”**

A Watch Dogs PS4-en szép, de nem annyira, mint PC-n



## ZSENITELEFON

Aiden telefonját nemcsak az egész város irányítására használhatjuk, saját okostelefonunkhoz hasonlóan ez is tele van különböző applikációkkal, amiket használhatunk. A zenés appon kívül van egy Cars-on-Demand nevű alkalmazás, amivel a közelbe rendelhetünk akármilyen járművet, illetve a meta-játékok egy részét is innen érhetjük el. A Ubisoft még különböző letölthető alkalmazásokkal bővíti majd a kínálatot ingyenes és fizetős DLC-k képében.

## A WATCH DOGS LEGNAGYOBB ELLENSÉGE NEM A HAT PLATFORMRA TÖRTÉNŐ FEJLESZTÉS ÖSSZEHANGOLÁSA, DE MÉG CSAK NEM IS A GRAND THEFT AUTO V ESETLEGES PC-S MEGJELENÉSE, HANEM SAJÁT MAGA

zett digital trip is akad, melyekkel egy kicsit kiszakadhatunk a játék komorabb valóságából. Hatalmas robotpókkal máskálhatunk, a *Space Invaders*ből szabadult idegeneket lövöldözhetünk a nyílt utcán, vagy égő zombikat gázolhatunk halálra. És persze ott van még a rengeteg mellékküldetés, amelyekben egy-egy embert kell likvidálnunk, konvojokat megsemmisítenünk, illetve a többjátékos mód, ami a WD talán legizgalmasabb része.

### VALAKI ALUDT A JÁTÉKOMBAN

Ebben a világban tényleg minden mindennel összekapcsolódik. A *Watch Dogs* többjátékos módját a Ubisoftot belemosta az egyjátékos élménybe, ráadásul három különböző ízben érkezik. Először is a *Dark Soul*hoz hasonlóan itt is be tudnak törni idegenek a játékunkba. Ilyenkor meg kell találnunk az illetőt, de a betolakodó a mi játékunkban egy mezei NPC-nek tűnik, ezért nem olyan könnyű a helyzet. Ha megtaláltuk és likvidáltuk a hackert, akkor természetesen jár az XP is, ugyanakkor át is látogathatunk az ő játékába bosszút állni. Ez a funkció természetesen kikapcsolható, és koncentrálhatunk csak a tradicionális multira, ami főleg Capture the Flag-szerű játékmódokból és versenyekből áll, de akár barátokat is meghívhatunk a mi Chicagónkba egy kis free-roam mókára. A harmadik többjátékos megoldás az ingyenes társalkalmazás, amivel még akkor is be-

szállhatunk, ha maga a játék nincs meg nekünk. Ezzel különböző feladatok elé állíthatjuk a játékosokat, melyek teljesítésében aztán igyekszünk őket megakadályozni.

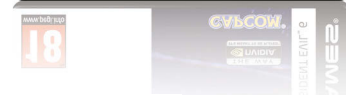
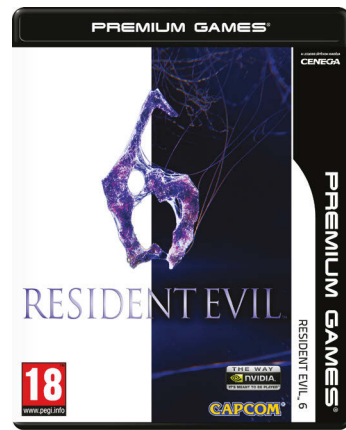
A *Watch Dogs* nem fogja megrengetni a világunkat, sem nem kényszerít majd rá minket, hogy másként tekintsünk a játékvilágra. Az egyszerűen és intuitívan működő hackeléssel egy olyan hatalmat adott a kezünkbe, ami tökéletesen alkalmazkodik a jól ismert játékelemekhez, és amitől mindezek frissnek hatnak. Sok fejleszthető képesség, rengeteg fegyver és izgalmas megoldás kapott helyet a játékban, de még nagyon sok kérdés maradt megválaszolatlanul. Korai lenne ítéletet mondani – és egy előzetesnek nem is ez a célja –, de úgy gondolom, hogy a *Watch Dogs*, bár nem lesz képes felőni az irreális hype-hoz, de egy olyan játékelményt tesz majd le elének az asztalra, ami megéri a befektetett időt és pénzt. Jövő hónapban egy minden részletre kiterjedő élménybeszámoló olvashatók, amiben maguk a fejlesztők is megszólalnak.

Daev

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

...ÉS A KLASSZIKUSOK A MÁR JÓL MEGSZOKOTT, IGÉNYES KÜLSŐVEL ÉS EXTRA TARTALMAKKAL\* VÁRNAK!



További címek honlapunkon és a boltokban. [www.cenega.hu](http://www.cenega.hu)

A LEGJOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK EXKLUZÍV SZOROZATA

**CENEGA**

\*A sorozat egyes címeinél. A tartalmak leírását keresd a csomagoláson.

PREMIUM GAMES



# Előzetes

HEROES OF THE STORM



Grafikailag talán a Warcraft III-hoz áll a legközelebb a HoTS, és mi ennek nagyon örülünk



Az első dolgunk legyen az, hogy szerezzünk valami menő hátast, mert ezek a gebék roppant lehangolók



Amint megszorogtatják az öreg Diablót, azonnal előjön belőle a kisördög és a tűzkarika

## Blizzard világok harca

# HEROES OF THE STORM



## INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**  
Platform **PC**  
**Röviden** A Blizzard külön bejáratú MOBA-ja, amely komoly kihívója lehet a LOL-nak.  
Megjelenés **N/A**  
**PEGI 12+**

**F**ELSOROLNI IS NEHÉZ LENNE, HOGY AZ UTÓBBI ÉVEKBEN ONLINE BATTLE ARENA) JÁTÉK PRÓBÁLTA MEG ÖRÖKRE BEFÉSZKELNI MAGÁT AZ ERRE A JÁTÉKSTÍLUSRA FOGÉKONY JÁTÉKOSOK MEREVLÉMEZÉRE. Ezért is volt nagyon furcsa, hogy a Blizzard szinte utolsóként lépett be erre a túlsúfolt játszótérre. Aki azonban ismeri játékaikat, egy percig sem fog csodálkozni. Köztudott, hogy előszeretettel vesznek át ötleteket más fejlesztőtől, majd azokat a tökéletességig polírozzák, és a végén kihoznak egy elképesztően sikeres játékot, melynek alapötlete egészen másnak a fejéből pattant ki.

**EGY MOBA-SZŰZ VALLOMÁSA**  
Vessetek a mókusok elé, de be kell valanom, hogy egészen idáig még egyetlen MOBA-meccset sem tudtam végigjátszani. Valahogy egyáltalán nem fogott meg ez a stílus, csodálkozva figyeltem, hogy a *LOL* és a *DOTA* micsoda tömegeket képes meghódítani. A *Heroes of the Storm* bejelentésének pillanatában viszont elhatároztam, hogy ha az ég a földdel összeér, akkor is ráveszem magam néhány meccsre. Hiába, ennyit tesz az, hogy már vagy húsz éve játszom a Blizzard játékaival. A Blizzard-karakterek régi ismerőse-

im, és alig várom, hogy kiderüljön, mit ér Kerrigan démoni ereje Arthas mágiájával szemben.

**A KORAI ALFA**  
A Blizzard jóvoltából lehetőségünk nyílt egy korai alfa verziót kipróbálni. Esetükben megszokhattuk, hogy még a kezdeti szakaszban lévő fejlesztések is teljesen korrektil futnak, tapasztalatlan szemlélő még csak véletlenül sem fedez fel benne hibát. A *HoTS* is ilyen, korrekt méretével, rajzfilmszerű grafikájával és nagyszerű játszhatóságával egyből sikert aratott nálam, bár gyanítom, hogy amit megmutattak, az csak a jéghegy csúcsa. A tesztelt verzióban 25 hős kapott helyet, de komoly összegben le merném fogadni, hogy rendszeres időközönként új tagokkal bővül a díszes kompánia. Erről a *Warcraft*, a *Diablo* és a *Starcraft* univerzumok elképesztően színes és részletes történelme gondoskodik, ezekben ugyanis minden egyes karakter háttértörténete olvasható, számos kisregény a jobbik fajtából. Az alfa első néhány napjában még árak is szerepeltek a karakterek mellett, 4 és 9 dollár között kellett fizetnünk az oly nagyon vágyott hősökért. Mivel azonban alapvetően ingyenes játékról van szó, a játékban összegyűjtött aranyból is megvehetjük őket, illetve a kozmetikai kiegészít-

tőket. Az alfából egyelőre úgy tűnik, hogy a Blizzard igencsak szűkmarkúan méri az aranyat, vagyis aki gyors előrelépésre és menő karakterekre vágynak, annak bizony mélyen a zsebébe kell nyúlnia.

**EASY TO LEARN, BUT...**  
Minden Blizzard játék azonos filozófia mentén épül fel. Könnyű megtanulni, de keményen meg kell küzdeni azért, hogy valaki igazán jó legyen benne. Legyen az *World of Warcraft* vagy *HearthStone*, a fenti állítás igaz minden játékukra. A *HoTS* annyira egyszerű, hogy már hároméves kortól bárki képes egy menetet lejátszani. Jól lejátszani viszont csak az tudja, aki hosszú heteket vagy hónapokat öl a játék zseniális taktikáinak kiismerésébe. Adva van két város, ahol bizonyos időközönként katonák jelennek meg, akik ész nélkül elindulnak a másik bázis irányába, hogy ott jól legyilkoltassák magukat. Ezeknek az észlényeknek kell segítenünk, hogy elérjék és lerombolják az ellenség palotáját. Ennél egyszerűbb játékmenet nem nagyon létezik, mégis elképesztően népszerű a játékosok körében sok-sok éve már. Szerencsére a Blizzard nem akarta ismét feltalálni a spanyolvisaszt, nem hozott vad újdonságokat a játékstílusba. Sőt odáig ment, hogy még a népszerű ötleteket is lecsérlette a sajátja-



## NOVA, A HALÁLÓS SZŐKESÉG

A végzet asszonya – főként ha van a közelben egy futurisztikus mesterlövészpuska. Csak arra kell vigyázni, hogy soha ne engedjük az ellenfelet testközelbe

## PANDARIA BAJNOKA

A panda szerzetes első ránézésre egy nagy játékmackóhoz hasonlít, de a látszat ne tévesszen meg senkit. Bottal a kezében veszedelmes ellenfél

## A PRIME EVIL

Annyiszor legyőzték már a Jó bajnokai, hogy képtelen számon tartani. Végleg elpusztítani azonban senki sem volt képes, és ebben rejlik a Gonosz igazi ereje

## KETTŐS ÜGYNÖK

Tychus Findlay igaz barátunk mutatta magát, de a döntő pillanatban elbukott a próbán. Most lehetősége nyílik törleszteni, és csak rajta múlik, melyik oldalt választja

**”A HOTS ANNYIRA EGYSZERŰ, HOGY MÁR HÁROMÉVES KORTÓL BÁRKI KÉPES EGY MENETET LEJÁTSZANI. JÓL LEJÁTSZANI VISZONT CSAK AZ TUDJA, AKI HOSSZÚ HETEKET VAGY HÓNAPOKAT ŐL A JÁTÉK ZSENIÁLIS TAKTIKÁINAK KIISMERÉSÉBE**

ira, így például nem tudunk tárgyakat adni hőseinknek. Ennek a hiányságnak az ellensúlyozására viszont behozták a talentrendszer, amit a *WoW*-játékosok már jól ismerhetnek. Egy meccs alatt (bizonyos szintek elérése után) választhatunk az aktív és a passzív képességek közül (általában négy közül szemezgethetünk). A maximum szint a 20-as, ez alatt hétszer dob fel a játék választóképernyőt, szóval a variációk száma elég nagy, bőven lesz lehetőségünk finomhangolni karakterünket.

A másik merész húzás a karakterfejlődés, a *HotS*-ban egyszerre fejlődik mindenki, az összes tapasztalati pont egy nagy kalapba kerül, és egyenlően részesülnek belőle. Ezzel a módszerrel megszűnik annak a lehetősége, hogy valakiből überharcost csináljunk, aki aztán egymaga végez a fél ellenséges hadsereggel. Hátulütője viszont a do-

lognak, hogy ha az ötfős csapatban van egy vagy két sunnyogó játékos, aki hátul várja a tapasztalati pontok csordogálását, akkor bajban leszünk, mivel ők nem igazán fognak hozzájárulni a sikerhez.

### SÁRKÁNYLOVAG RENDEL

Bár a pályák első ránézésre nagyon hasonlóknak tűnnek, tüzetesebb szemrevételezés után azért kiderülnek az apró különbségek. Minden pályán van valamiféle extra megoldás, amit ha ügyesen kihasználunk, akkor komoly előnyre tehetünk szert az ellenféllel szemben. Az egyik kedvencem a kalózos pálya, ezen az elszórtan heverő kincsesládákból aranydukátokat kell összeszedni, majd elvinni azokat a pálya közepén álló szellemhájóhoz. A pénzt le kell számolnunk Feketeszakáll szellemének, aki cserébe a hajó ágyúival nekilát leamortizálni a legközelebbi ellenséges épületeket. Más pályákon rövid időre megidézhe-

tünk egy elképesztően erős sárkánylovagot, gólemet vagy akár az ellenséges épületekre és katonákra egyaránt ható átkot is. Minden egyes játékelem más-más stratégiát igényel, érdemes okosan kihasználni az extrák nyújtotta lehetőségeket.

### GYAKORLAT TESZI

A klasszikus PvP mellett a gép ellen is csatába vonulhatunk egyedül vagy a barátainkkal. Ilyenkor azonban csak korlátozott mértékben kaphatunk tapasztalati pontokat, bizonyos idő eltelté után már csak az igazi játékosok elleni harc ad fejlődést. Okos húzás viszont a különféle napi és hősküldetések bevezetése. A napi küldetések nem valami nagy kalandok, mindössze részt kell venni egy csatában (még nyerni sem kell) egy bizonyos típusú karakterrel, és máris kapunk egy kis extra tapasztalati pontot és némi aranyat. Okos húzás, mondom, mert ráveszi a játékosokat, hogy napon-

ta legalább egyszer belogoljanak a játékba, és végigvigyenek egy meccset (ami általában olyan 15-20 percig tart). A hősi küldetésekben a karakterek kapták a főszerepet, a cél pedig az, hogy minél többször csatázzunk kedvenc karakterünkkel. A küldetések teljesítésével tapasztalati pontokat kaphatunk, illetve különféle kozmetikai dolgokat oldhatunk fel.

Mondanom sem kell, hogy mint minden Blizzard játék, ez is megvett azonnal, még akkor is, ha látszik, hogy ezen a játékon egy kisebb csapat dolgozik – grafikai nem annyira kimunkált, mint a *WoW* vagy a *StarCraft II*, illetve elég kevés átvezető animációval találkoztam játék közben. Nekem az irányítás még egy kicsit furcsa, valahogy nem tűnik olyan folyamatosnak, mint a *Diablóé*, bár ez csak megszokás kérdése. A játék megjelenési idejéről a Blizzard mélyen hallgat, de a tesztelési módszereiket ismerve meg lennék lepve, ha néhány hónapon belül nem kezdődne el a béta, amellyel már a szélesebb játékosréteg is kivehetik a részüket a Blizzard Világok Harcából.

Mocsy

## HA TE MONDOD

Dustin Bowder game director, Blizzard: „Ez az a játék, ahol egy murloc is képes legyőzni a hatalmas Diablót. Viszont ezt nem kell komolyan venni. Nem valami véresen komoly játék, nem része a hivatalos történetmesélésnek.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/heroes-of-the-storm](http://gamestar.hu/jatek/heroes-of-the-storm)






A huskok nagy csapatokban támadnak



Amikor a Left 4 Dead és a Minecraft találkozik

# FORTNITE



**INFO**  
Kiadó **Epic Games**  
Fejlesztő **Epic Games**  
Platform  
**PC**  
**Röviden** Egy kooperatív TPS lövöld, amelyben nemcsak a pusztítás, hanem a gyűjtögetés és az építkezés is szerephez jut. Megjelenés **2014 vége**  
PEGI **N/A**





## AZ EPIC VITT MÁR SIKERRE SHAREWARE JÁTÉKOKAT, PC-S ÉS KONZOLOS LÖVÖLDÉKET, MOBILJÁTÉKOT IS, MOST PEDIG EGY ÚJABB PIAC, A FREE-TO-PLAY MEGHÓDÍTÁSÁRA KÉSZÜL.

Bár a csapatból már hiányoznak olyan nevek, mint Cliff Bleszinski, Mike Capps vagy épp Rod Fergusson, az Epic még mindig elő tud húzni új ötleteket a lapból, és ha a *Fortnite* csak fele olyan jó lesz, mint amilyennek most tűnik, akkor borítékolható a siker.

### KÖZELEG A VIHAR

A *Fortnite* nem túl barátságos világának egyedül vagy többedmagunkkal is nekivághatunk, de ha nem akarjuk már első este holtan látni karakterünket, mindenképp célszerű, ha társaságban indulunk szörnyvadászatra. A történet szerint a világban több portál is található, amelyek veszedelmes viharok létrehozásáért felelősek. A viharokból jönnek a szörnyek, a mi feladatunk pedig visszaszorítani a hordát, és bezárni a portálokat. Fontos szerepet játszik majd a napszakok váltakozása, hiszen míg napal elsősorban alapanyagok után kutatva járjuk a vidéket, az éjjeleket rögtönzött erődítményünk falai közt töltjük majd abban reménykedve, hogy az építés során nem vétettünk hibát, és kint tudjuk tartani a hullámokban támadó szörnyeket.

### A SEMMIBŐL EGY ÚJ VILÁGOT

Az Epicnél felhagytak a lineáris pályatervezéssel, de azért emlékeznek még néhány dologra abból az időből, amikor AAA kategóriás lövöldékhez építettek világokat. A játék nem lesz teljesen nyitott, a hatalmas zónák közt a menüben tudunk váltani. Az egyes zónák procedurálisan generálódnak, így nem találkozzunk majd kétszer ugyanazzal a városrészsel. A területek különböző tematikák alapján épülnek fel, így hol kertvárosi környezetben, hol egy gyártelepen kell majd boldogulnunk, a terület sajátosságai pedig erősen befolyásolják játékstílusunkat. Míg az erdős részeken elsősorban fából építhetünk, az iparosított zónákban a különböző fémekre kell támaszkodnunk. A *Fortnite* pályáinak minden eleme rombolható, így gyűjthetünk majd alapanyagokat autóroncokból vagy épületekből. A rombolási vágyat csak tovább növeli, hogy a pályákon rengeteg rejtett dologra bukkanhatunk. Ha egy házról feltételezzük, hogy van padlása, de nincs odave-

zető lépcső, akkor egyszerűen építünk egy rámpát, és a tetőn át közelítjük meg a rejtékhelyet.

A kampányok három nagy csoportba oszthatók, választhatunk 10, 20 vagy 50 órás küldetéssorozatot közül. Az építkezés során nem kapunk akkora szabadságot, mint a *Minecraft*-ban, de nem is nagyon lesz időnk az épületek építészeti lehetőségeivel foglalkozni, hiszen azzal leszünk elfoglalva, hogy mihamarabb összedobjunk valamit, ami nem omlik a fejünkre, miközben a szörnyek százai döngetik a kaput. A küldetések zónái mellett lesz egy Home Base névre keresztelt terület, ahol különböző speciális épületeket húzhatunk fel, ezzel is buffolva magunkat és a csapattagokat.

Az egyes játékosok bónuszai összeadódnak, így érdemes a küldetések alatt felgyülemelő fölösleget saját bázisunk építésére fordítani. Emellett találunk egy harmadik zónát, a Fort nevűt, ahol pusztán azért építünk erődöt, hogy építészeti tudásunkkal és szépérzékünkkel felvágassunk a többiek előtt. Ezek az erődök a későbbiekben néhány speciális játékmódban is szerephez jutnak, így például a különböző PvP-csatákban. A falak, kerítések és rámpák felhúzása dinamikus magától értetődő. Kiválasztjuk a kívánt struktúrát, majd a holografikus 3x3-as képen a fölösleges elemeket. A módszer segítségével könnyen kijelölhetjük az ajtók és ablakok helyét, beállíthatjuk a rámpák dőlésszögét. Az épületekre is hat a fizika, így ha az épület nem ér a földhöz, lezuhan, és szétrombolódik. Ezt jó, ha eszben tartjuk, hiszen jól jön majd akkor, amikor alapanyagot akarunk kinyerni a különböző épületekből.

A *Fortnite*-ban található fegyvereket az RPG-kben megszokott szinkódolással látták el, így első ránézésre eldönthető, mennyire értékes az adott tárgy. Amellett, hogy rengeteg különböző tárgyat lootolhatunk, a pályákon elrejtett tervrajzoknak köszönhetően magunknak is craftolhatunk fegyvereket, ha összegyűjtjük a szükséges alapanyagokat. A fegyverek mellett számos csapdát és más kutyút is készíthetünk ezzel a módszerrel, így akár elektromos falakkal is körülvehetjük a bázisunkat.

### AHOVÁ ÉPÍTEK, SZÖRNY TEREM

A küldetések során rengeteg különböző szörnyrel kell majd szembenéznünk, amelyek nem csak kinézetükben különböznek egymástól. Az egyes csoportok más-más céllal és harcmodorral támadnak, így minden eshetőségre fel kell készülnünk. Persze a

már jól ismert csorgó nyálú, agyatlan zombi itt is jelen van, és bár ez a típus csak nagy tömegben jelent veszélyt, némelyikük önmagában is hatalmas pusztításra képes. Míg bizonyos szörnyek prioritási listáján mi állunk az első helyen, lesznek olyanok, akik ránk se hederítenek, csak a bázist vagy az általunk védett objektumot próbálják elpusztítani. Bár egy magas kerítéssel a szörnyek jó részét távol tudjuk tartani, a flinger simán átdobálja őket a fal fölött, így könnyen elbukhatunk egy küldetést, ha nem vagyunk elég körültekintőek. Egyes szörnyek az erdő falaikat is képesek lerombolni, így bármelyik pillanatban beszabadulhat a horda, ez pedig igencsak megrögzíti majd a védelem megszervezését.

### TŰZOLTÓ LESZEL S KATONA

Bár minden karakter képes gyűjtögetni, építeni és harcolni is, a különböző képességeknek és szintenként leosztható pontoknak köszönhetően minden kaszt sajátos játékstílussal bír.

A constructor lesz a csapat virtuális kőművese, aki gyorsabban, kevesebb alapanyag felhasználásával képes a falak felhúzására. Kedvenc társa a scavenger, aki a gyűjtögetésben jeleskedik, de a harcban is ki tud osztani néhány pofont, ha odáig fajul a helyzet. Vérontásra szakosodott kaszt kettő is elérhető jelenleg, és míg a ninja egy mobilis, füstbombákkal, dobócsillaggal és katanával operáló közelharcos karakter, a commando egy jóval megfontoltabb, gépfegyverrel és gránátokkal felszerelt halálosztó. Az Epic újabb osztályok bevezetését is tervezi, amelyek különböző frissítések formájában érkeznek majd.

A *Fortnite*-tal az Epic ismeretlen vizekre evezett, free-to-play játékkal ugyanis nem próbálkozott korábban. A manapság népszerű modellel sok fejlesztő átesik a ló másik oldalára, a stúdiónál azonban fogadkoznak, hogy a játék nem lesz pay-to-win. A pontos részleteket még nem dolgozták ki, de semmi olyanhoz nem juthatunk hozzá pénzért, amit ne tudnánk megszerezni anélkül.

Kaci

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## LEGYEN INKÁBB MESESZERŰ

Az eredeti tervek szerint a *Fortnite* fotorealistikus grafikát kapott volna, a fejlesztés közben azonban rájöttek, hogy az építkezés részek így nagyon igénytelenül néznek ki, ezért újradolgozták a teljes koncepciót, és inkább a rajzos vonal mellett döntöttek.



## TÖBB KASZT, NAGYOBB ÉLVEZET

A Home Base-ben épített épületek erősítik majd különböző statjainkat, segítségükkel gyorsabban gyűjtögethetünk, egyszerűbben építhetünk. Az épületeket tovább erősíthetjük, ha megfelelő karakterünk is van hozzá (az Armoryhoz commando). Ezzel azt szeretnék elérni, hogy a játékosok ne csak egy karakterrel játszanak, hanem mindet próbálják ki, hiszen minél magasabb szintű egy karakter, annál nagyobb bónuszt ad.



# Előzetes

SID MEIER'S CIVILIZATION:  
BEYOND EARTH



Noha a környezet nem feltétlenül barátságos, terraformálással „megszelídíthetjük”



Mobil kolonizáló egységek fektetik le a települések alapjait



A végtelenségbe és tovább

# SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH



## INFO

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Firaxis Games**  
Platform **PC**  
**Röviden** Körökre osztott stratégia, amely a legendás Civilization sorozat és annak mellékága, az Alpha Centauri legjobb elemeit kombinálja. Megjelenés **2014. ősz** PEGI **18+**

**H**A VALAHA IS ÁBRÁNDOZTÁL ARRÓL, MIKÉNT ALAKULHAT AZ EMBERISÉG JÖVŐJE, MIKOR VÁLIK EGYSZERŰ RUTINFELADATTÁ AZ ŰRHAJÓZÁS, ÉS KEZDÜNK NAPRENDSZERÜNKÖN KÍVÜLI PLANÉTÁK KOLONIZÁLÁSÁBA, AKKOR EGÉSZEN MOSTANÁIG AZ ALPHA CENTAURI VOLT A TE JÁTÉKOD. Ősztől azonban könnyen meglehet, hogy a Civilization legújabb vadhajtsága, a Beyond Earth jelenti majd az időutazásra feljogosító menettértyűt. A Firaxis nemrég leleplezett játéka azzal a felütéssel indít, hogy valaki valahol valamit nagyon elszúrt, és aligha okolható a természet azért a globális katasztrófáért, ami „A nagy hiba”-ként vonul be a történelemkönyvekbe. Szerencsénkre elég fejlett már ahhoz a technológia, hogy pár szerencsés fogja a pereputtyát, a cókómkját, és nekivágjon az ismeretlennek az expedíciós űrhajók egyikén. Na de vajon...

### MINDENT BEPAKOLTUNK AZ ŰTRA?

Nem elég ugyanis kiválasztani azt a frakciót, amellyel szívesen vállalnánk sorsközösséget, még az űrhajó felszerelése is a mi feladatunk. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy személyesen állítjuk össze a rakományt, és döntünk arról, hogy a korlátozott méretű rakományt extra tökévé konvertálható értékes áruval, esetleg szorgos kezű munkásokkal (gyorsabb építkezést

tesz lehetővé) vagy valami mással töltjük meg. Követendő stratégiánk ilyenképpen már az elején eldőlt, csupán a későbbi kihívásokhoz alkalmazkodva kell majd kisebb-nagyobb változtatásokat eszközölnünk. A bolygóra (melynek típusát is mi választjuk meg) megérkezve létrehozzuk első kolóniánkat, amely hosszú ideig az egyetlen emberi település lesz az ismeretlen világban, ugyanis a rivális frakciók csak később csatlakoznak be a játékba. Ennek megfelelően egy-egy játszma első szakasza arról szól, hogyan boldogulunk egyedül az idegen környezetben. Ha nyugodtabb, embereink jelenlétére csáppja botját sem mozgó életformák mellé rakunk pipát játéknunk indításakor, akkor vélhetően nem lesz sok bajunk velük, viszont az agresszív vendéglátók alaposan megkeseríthetik és jócskán megrövidíthetik telepeseink életét.

### ÉN VOLTAM ITT ELŐBB

Aztán persze előbb vagy utóbb megérkezik szép sorban a többi űrhajó, kikészülődnek az utasok, megejtik az első kapavágást, aztán pikk-pakk felhúzzák saját telepeiket. Miután ők is emberek volnának, törvényszerű, hogy a kapcsolatfelvételt követő barátkozás valahol félresiklik, esetleg nem osztják az újonnan jötték a génebeszetről vallott nézeteinket, vagy csak egy szimpla pókerparti alatt kiált valaki csalást, és mielőtt kettőt pislognánk, már nyakunkon is a háború. Mivel az adott hexamezón egyazon körben állomásoztatható egységek számát

a Civilization V-ben egyetlen egyre redukálták, és ez a Beyond Earthben sem változik, csak reménykedhetünk benne, hogy az MI időközben megtanult alkalmazkodni a szabályokhoz, és ésszerűen helyezi el csapatait. Íjászokat hátra, kardforgatókat előre, nem olyan bonyolult. Most pedig ugyanezt kellene sci-fi köntösben kezelni. Optimista vagyok.

### NÉZZ A FEJED FÖLÉ!

A Civilization: Beyond Earth játékményt érdemben befolyásoló újdonságok közül az egyik legizgalmasabb a bolygó körüli pálya táncba hívása. Műholdakat bocsáthatunk fel, amelyek aztán különféle bónuszokat nyújthatnak frakciónk számára a gazdaság, a kémkedés, illetve a hadviselés területén. Nem árt már most megbarátkozni a gondolattal, hogy odafent hamar zsúfolttá válhat a tér, tehát ha sokáig késlekedünk, nem lesz már hova szatellit felhőnünk. Furcsa, nem igazán létező szabály ez, ami fel is boríthatná a játék egyensúlyát, de szerencsére észnél voltak a tervezők. Egyrészt a megfelelő eszközök birtokában eltávolíthatjuk (például lelőhetjük) az ellenség műholdjait, de az idő előrehaladtával egyébként is addig-addig módosul a pályájuk, míg végül a légkörbe érve le nem zuhannak.

### MARADNÉK, HA NEM BAJ

A legnagyobb jelentőséggel azonban egyértelműen az ún. affinity system bír. Ma-



## AZ ELŐDÖK NYOMÁBAN

Habár a Beyond Earthön dolgozó csapat a legújabb űrkutatási eredményekre és elméletekre támaszkodva teremtette meg saját vízióját a tőlünk még két-háromszáz év távolságra lévő jövőről, kutatását az Alpha Centauri Wikipédia-bejegyzésében említett ihletforrásként szolgáló könyvek elolvasásával kezdte.



Védelmünk első vonalát tengerészgyalogosok alkotják



## HA TE MONDOD

**Sid Meier alapító, kreatív vezető, Firaxis: „Minden összejött: a lehetőség, az emberek és kiváló ötleteik. Örülök, hogy megcsinálhatjuk.”**

gyarán a kolonizálás során felmerülő kihívásokra adott válaszaink egész civilizációnk sorsát meghatározzák. A *Beyond Earth* jelen pillanatban három, egymástól gyökeresen eltérő affinitást ismer, ezek a purity, a harmony és a supremacy.

Előbbi az emberi genom tisztaságának megőrzését takarja, ami csakis úgy válik lehetségessé, ha új életterünket teljesen átalakítjuk, és létrehozunk földiünk mását. Utóbbi hívei viszont épp az emberi természet gyengeségeit szeretnék kiirtani a kibernetika révén.

A harmadik – egyértelműen az *Alpha Centauri* Gaia frakciójának megfelelője – út viszont új otthonunk megértését és a környezethez való alkalmazkodás jövőképét vetíti telepeseink elé.

Amennyiben ezt választanánk, kutatásaink iránya az idegen fajok, földrajz és a génmanipuláció területére kellene, hogy fókuszáljon, ami közvetett módon hadászati eszközeinkre és módszereinkre is kihatna. A harmóniára törekvő frakció egységei gyorsabban, hamarabb gyógyulnak, külsejük pedig némiképp emlékeztet a filmbeli Predatoréra. Affinitásunk mértékét egyebek mellett küldetések végrehajtásával erősíthetjük.

Jó hír, hogy egyáltalán nem lesz megkötve a kezünk, tényleg olyan utat jelölünk ki tudósaink számára, amelyet akarunk. Ráadásul a klasszikus technológiai fa helyett ezúttal technológiai hálóba rendezték a fejlesztők az egyes ismereteket, miáltal egy-egy technológia megszerzéséhez több út is vezet (és akkor még szóba sem került a kereskedés, a diplomácia vagy a kémkedés).

Ahogy a győzelemhez is, hiszen a három affinitás meghatározott célján (1. felébreszteni a bolygó intelligens szuperorganizmusát, és ezáltal a tudatállapot következő szintjére lépni; 2. terraformálás útján létrehozni a földi édenkertet, ahol az anyabolygón maradt emberek is menedékre lelnek; 3. kiborghadsereg élén visszatérni a Földre, és kiszabadítani az embereket hűsvér testük fogságából) túl még két feltétele adott a diadalnak. A Domination értelemszerűen ellenfeleink elpusztítását takarja, míg a Contact értelmes élet nyomainak felfedezését, majd pedig az idegen faj képviselőivel történő kapcsolatfelvétel révén segít győzelemhez.

## ALPHA CENTAURI 2?

Noha bevallottan egy régi klasszikus szellemi örökösének szánja a Firaxis a *Beyond Earth*-t, amelynek néhány elemét fel is használja a csapat, és a fejlődőtök jó néven veszik, hogy boldogboldogtalan párhuzamot von a két alkotás között, meggyőződésük, hogy az összel érkező játék képes lesz a saját lábán is megállni. Az eddigiek ismeretében osztom a srákok optimizmusát, és úgy gondolom, hogy elég újdonságot vonultat fel a játék az affinitástól kezdve a műholdakon át a nem-lineáris kutatásig bezárólag ahhoz, hogy akár még az eladásmaximalizáló céllal ráaggatott *Civilization* előtagra se legyen szükség.

Chavalier

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/civilization-beyond-earth](http://gamestar.hu/jatek/civilization-beyond-earth)



## TÖRTÉNELEMLECKE

Noha nem Sid Meier projektje volt az 1999 februárjában megjelent *Alpha Centauri*, hanem a *Colonization*-ön edződött, és később a *Rise of Nation* sorozattal csúcsra jutott Brian Reynoldsé, ez semmit sem vont le az értékéből. Neves sci-fi szerzők (Frank Herbert, Vernor Vinge, Larry Niven, Jerry Pournelle, Kim Stanley Robinson, Greg Bear és Stephen R. Donaldson) műveit tanulmányozta a csapat, mielőtt nekilátott volna létrehozni az idegen életformákat, a távoli jövő tudományáigait és eszközeit, valamint megálmodta volna, hogyan változik az emberek egymáshoz való viszonya.

A *Civilization*okkal ellentétben szokatlanul mély, aprólékosan kidolgozott és jól felépített kerettörténetet is kapott a játék, melyben mi magunk dönthetünk arról, milyen ideát (az *Alpha Centauri*-ra érkezett telepések egységét nemzetiségi helyett világméretű ellentétek bontották meg) képviselve látunk neki új otthonunk felfedezésének. Miközben a velünk nem egy véleményen lévő csoportokkal marakodtunk, lassacskán a tudásra ébredtünk annak, hogy a bolygó él, és nem úgy, ahogy azt a Földdel kapcsolatban szoktuk mondani.

A militánstól a kapitalistán vagy épp a liberálisan keresztül a tökéletes harmóniára törekvő, Gaia filozófiát követő zöldreig összesen hét különböző frakció mellett kötelezhettük el magunkat, amelyek kellően különbözőre sikerültek ahhoz, hogy eltérő stratégiát igényeljenek. Az *Alien Crossfire* című kiegészítővel már tizennégyre emelkedett a számuk, ráadásul az új csoportosulások közül kettő idegen faj volt.

Aki akarta, felvette a kesztyűt, és minden lehetséges eszközzel – a terraformálást is bevetve – küzdött a helyi flóra és fauna ellen, ugyanakkor előnyt is kovácsolhattunk belőlük. Amennyiben kutatásaink megfelelő irányt vettek, még psi-egységekkel is gyarapíthattuk sorainkat. Természetesen nem csupán katonai erővel, minden riválisunkat elpusztítva szerezhettük meg a győzelmet, hanem a kereskedelmet ellenőrizve, esetleg diplomáciai úton a planetáris tanács fejevé választva magunkat, de azáltal is elérhettük a kívánt eredményt, ha az emberiség evolúciójának következő lépcsőfokára léptünk.



# Előzetes

SNIPER ELITE 3



Egyetlen golyó megváltoztathatja a történelmet

# SNIPER ELITE 3



## INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő **Rebellion Software**  
Platform  
**PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden Mesterlövészünkkel együtt Afrikába látogatunk, hogy megmentsük a világot.  
Megjelenés **2014. június-július**  
PEGI **16+**

**S ZÜK NYOLC ÉS FÉL ÉV TELT EL AZÓTA, HOGY A SOROZAT ELSŐ RÉSZÉBEN GOLYÓT ERESZTHETTÜNK A ROSSZALKODÓ NÁCIK FEJÉBE, ÉS AZT KÖVETŐEN IS TÖBB ALKALOM KÍNÁLKOZOTT ERRE MÉG ÚGY IS, HOGY A HARMADIK BIRODALOM KATONÁI FELTÁMADTAK HOLTUKBÓL.** Nem nagyon lehet vitatni, hogy a Rebellion jól döntött, amikor a játékos kezébe adta a lopakodás-fejlövés arány megválasztásának lehetőségét, de nem vallott szégyent az agyatlan gyilkolásnál sem, mikor is rosszcú német zombik kívánták tőlünk megvonni a lélegzés lehetőségét. A sebészhallgatók anatómiai ismeretének bővítésére is megfelelő killcam pedig olyan tulajdonságává vált a játéknak, amit ezredszerre is élvezettel néztünk végig, akár hatszor is, gyors egymásutánban. Betegek vagyunk? Dehogynis! A világ beteg körülöttünk, de az nagyon.

### VISSZA A VILÁGHÁBORÚBA

Tíz-tizenkét évvel ezelőtt a *Medal of Honor* és a *Call of Duty* vezényletével elkezdődött egy trend, miszerint minden lövöldét a második világháborús hadszínterekre kell helyezni, mert az kell a játékosoknak, így idővel az explicit oldalunkon is az Ardennek, a partraszállás, Sztálingrád és a Csendes-óceán harcmezői pottyantak ki, ha leültünk megpihenni néhány percre. Aztán a *CoD* és a *Battlefield* fokozatosan elkezdtek

előre haladni az időben, majd pedig lenni is lépték a jelent, így mindinkább elhanyagolódott a II. világháború. Olyannyira, hogy talán ismét érdemes lenne visszalátogatni, és többek között ez is pozitívum lehet a *Sniper Elite 3*-ban. 1942-ben találjuk magunkat a játékban, méghozzá Észak-Afrikában, ahol az Afrika Korps Tigrisei éppen készülnek kiszorítani a szuszt a szövetségesekből, akik attól sem kapnak röhögőgörcsöt, hogy közben Hitler ismét valami világszűzítő kópéságot forgat megbomlott elméjében. A náci titkos fegyvere hamar pontot tehetne az afrikai csatározások végére, de ez még a kisebbik baj, mivel az igazi fejfájást az okozná, hogy a szupercsúzi segítségével a németek nyernék az egész világégest. Ez ebben a formában természetesen elfogadhatatlan opció a szövetségesek számára, így ismét érkezik jólfélt barátunk, aki egy emberként képes megoldani a problémát azzal, hogy mindenkinek golyót repít a fejébe, akinek bármi köze lehet (értsd: náci egyenruhában van) a titkos fegyverhez.

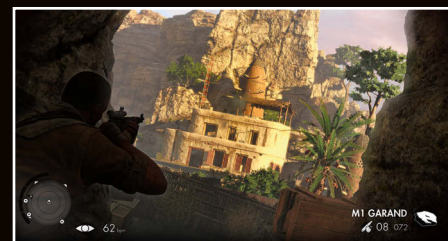
### „INDULJ EL EGY ÚTON...”

Tartja egyik kedvenc gyerekkori természetjáró sorozatom főcímdala, de az *SE3* esetében nem lenne igaz, mert a korábbi részekben voltak alternatíváink a haladási útvonal kiválasztásakor, de megközelítőleg csak annyi, mint az állatkerti oroszlánnak, azaz hogy balról jobbra vagy jobbról balra sétálja körbe a rácsot a ket-

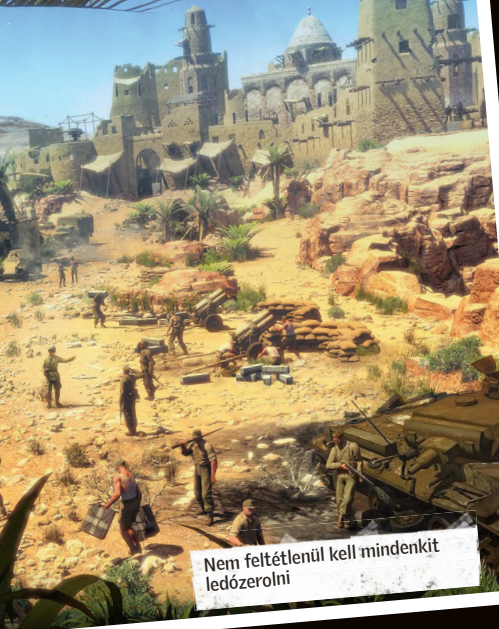
rechen. Most azonban a fejlesztők ígérete szerint minden más lesz, és háromszor nagyobb területet kapunk a császkálásra, mint az előző részben, ami egyúttal alighanem azt is jelenti, hogy még inkább mindenki megtalálhatja a maga számára leginkább megfelelő stílust. Aki abban hisz, hogy észrevétlenül maradvá sikerült elérni nagyobb feladat, az ennek megfelelően dolgozhatja ki az útvonalat, míg a született Rambók megpróbálhatják az utolsó náci is élettelen hűskupacá alakítani.

### A HALÁL EZER ARCA

Talán vannak olvasóink között olyanok, akik emlékeznek az azonos című filmre, amely egyaránt igen komoly munkára készíti az elmét és a gyomrot, bemutatva azt, milyen változatos módokon érhet véget az emberi élet. Az (ál?)dokumentumfilm egyik fontos eleme, hogy fizikai valójában tárja fel az emberi belsőt, mint ahogyan eddig tette és a harmadik részben is tenni fogja a *Sniper Elite*, méghozzá sokkal részletesebben és valószínűsítőbben, mint ahogyan azt ed-







Nem feltétlenül kell mindenkit ledőzerolni



## AMIKOR NEM VOLT ELÉG HULLA

1827-ben Robert Knox professzor két ir vendégmunkásnak daraboként tíz fontot ígért azért, hogy hullarablással holttesteket hozzanak neki. William Burke és William Hare nem akart koporsókat nyitogatni, ezért élőket gyilkoltak a dokinak a boncoláshoz. A rendőrség megcsípte őket, és végül vádalku keretében Hare mindent elmondott. Társát kivégezték, testét pedig a tudománynak adták, de készült még a bőréből könyv, csontjából pedig len sétatálcá.



## SOKKAL TÖBB KOPONYASZILÁNK, VESEDARABKA, BÉLSZÖVET ÉS MIEGYMÁS TÁVOZIK A TESTÜKBŐL

dig láttuk. A lövések hatására ellenfeleink úgy rognak össze, mint ha egy húzóra végignyomtak volna hat Armin van Buuren élő!t Amszterdamban, miközben sokkal több koponyaszilánk, vesedarabka, bélszövet és miegymás távozik a testükből. Amint a szemgolyón áthatoló lövedék szétrobbantja környezetét, az olyan, hogy az 1820-as években egy emberi hulláért tíz fontot fizető Robert Knox professzor (lásd: doboz) elérzékenyülve morzsolna el egy a szeme sarkában rezgő könnycseppel. De nemcsak úgy oszthatunk majd halált, hogy beledurrantunk a testbe, hanem a környezetet is felhasználhatjuk, így tehát egy kővére hízott

üzemanyagtartályt megpuskálva a melléte lézengő katonákat is örök nyugalomba ringathatjuk, és mindezt szintén a killem segítségével tudjuk végignézni. Ami azonban igazi újdonság, hogy már a járművek esetében is elérhető ez a ficsör, vagyis ha természetesen nagyképmű náci bakák utaznak egy teherautón, akkor hamar elronthatjuk a napjukat azzal, hogy elegánsan golyót repítünk a motorba. Ezt követően megtekinthetjük, amint a blokkba hatoló lövedék elrendezi a szelepeket és a dugattyúkat, miközben helyes kis lángocskák érlelődnek az öntvény körül. A folyamat katarzisa egy csodálatos robbanás, melynek végén élő ember nem marad a teherautó körül.

lesleges utánunk kutatni, hiszen már messze járhatunk. Pedig nem, ha-ha-ha! Ahogyan korábban már megszokhattunk, nem feltétlenül kell egyedül felvennünk a harcot, hiszen lehetőség van kooperatív játékra is, ami azért jó, mert nem vagyunk alkoholisták, hogy egyedül sörözzessünk otthon a szofistikált gyilkolás közben, másrészt pedig így még inkább ki tudjuk aknázni azokat a taktikai lehetőségeket, amelyekről korábban írtunk.

### AZ XP-NEK CSAK WINDOWSBAN VAN VÉGE

Érdemes lesz ráfeküdni a tapasztalati pontok gyűjtésére, mivel a karakter és a fegyverek testreszabásához kell, de nagyon. Ahogy gyűlik az XP, emberünk is úgy lesz mind fesebb, nem is beszélve kedvenc csúzlíjairól, melyek a megfelelő alkatrészeket megkapva egészen komoly gyilkolószerzőkké válhatnak, ráadásul a multiba is magunkkal vihetjük őket.

A *Sniper Elite 3* szerfelett ígértes, és innen úgy néz ki, hogy még jobb lehet, mint az előző részei, tehát a röntgengépes gyilkolászásra megéri várni, de mire kezdetét veszi 2014 legnagyobb bulija, vagyis a GameStar tábor, addigra testközelből is bőven megismerhetjük.

RG

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/spiner-elite-3](http://gamestar.hu/jatek/spiner-elite-3)



Sokszor jobban járunk, ha inkább csendesen intézzük a dolgokat

### LŐJ ÉS FUSSI

Említettük már a taktikát, ami a harmadik részben különösen fontos szerepet kap, hiszen megtehetjük, hogy először kilövének egy magas rangú tisztet valamelyik ablakban, ezzel természetesen magunkra vonva az ellenség tüzét, de ha elég gyorsan elillanunk a tethelyről, akkor azt fogják hinni, hogy még mindig ott vagyunk. Így amíg ők németes alapossgal szórják az ólmot a bokorba, addig mi megpattanhatunk, és menetelhetünk tovább célunk felé, avagy egy másik állásból kiiktathatunk egy újabb jelöltet. Ugyanakkor, ha mégsem kívánunk angolosan távozni, lehetőségünk van meghúzni magunkat egy kevésbé nap-, hold- vagy lámpafényes helyen, míg a nációk úgy nem vélik, hogy fe-



# Előzetes

## BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL



A Pre-Sequel cselekménye még a nagy robotforradalom előtt játszódik



"Telihold, romantika, vonító „farkasok”..."



Valahol a kenguru füle és a farka között

# BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

## INFO

Kiadó **2K Games**  
 Fejlesztő **2K Australia/Gearbox Software**  
 Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**  
 Röviden Előzmény is, meg folytatás is, nagyon ausztrál és a valóságtól elrugaszkodott. Mi az? Naná, hogy egy újabb Borderlands.  
 Megjelenés **2014. ősz**  
 PEGI **18+**

### A LAPOSAN CSÜLKÖN RAGADTA A FENNVALÓT A GEARBOX, AMIKOR 2009-BEN KASSZÁT ROBBANTOTT A BORDERLANDSSZEL.

Nem tudhatjuk, hogy akkor is ugyanez történt volna-e, ha körműk szakadtáig ragszkodnak a srácok az eredeti realiztikus stílusvilághoz, ám tény, hogy a képregényes látvány, a csapatjátékra kihegyezett lövöldözés és az ARPG-kből (lásd: *Diablo*) áttemelt kasztosodás, valamint lootvadászattal egybekötött karakterfejlesztés mintegy 4,5 millió vásárlót fogott meg. Ez pedig több, mint amennyit a stúdió arculatát öt éven át meghatározó második világháborús *Brothers in Arms* szériából kézi konzolos és mobilis vadhajtásokkal együtt valaha értékesítették. A *Borderlands 2*-ből már négymillióval több fogyott, s ezzel nem csupán a 2K Games legnagyobb példányszámában eladott játékvá vált, hanem a cég megkezdhetetlen franchise-ává, ami még idén két résszel bővül. Míg a kalandjátékok piacára a *Tales from the Borderlands* készülő betörni, addig a fősodor hívei is megkapják a maguk adagját a *Borderlands: The Pre-Sequel* formájában. Randy Pitchford fejlesztőcége tehát úszik a pénzben és a dicsőségben, helyzete pedig olyan nyíra stabilnak tűnik, hogy még a *Duke*

*Nukem Forever* piaci (és rajongói) elvárásokat jócskán alulmúló eredménye vagy az *Aliens: Colonial Marines* körüli botrány sem képes megingatni, hisz rég befedte őket a tavalyi hó. Na de milyen is lesz a *Borderlands* folytatása, illetve a *Borderlands 2* előzménye? Például...

### AUSZTRÁL

Nem titok, hogy a Gearbox ezúttal csupán felügyeli a fejlesztést, miközben a munka oroszlánrészét a kiadó saját stúdiója, a 2K Australia végzi. Javarészt ennek köszönhető, hogy a *The Pre-Sequel* humora eltér az előző részekétől. Egyelőre még nem tudni, hogy az írók mely ismertebb ausztrál humorista (például Barry Humphries) munkásságából merítettek ihletet, vagy hogy milyen filmekből számíthatunk idézetekre és utalásokra, de meg lennék lepve, ha a *Mad Max* lenne az egyetlen. Az már biztos, hogy Bruce Spence, a *Mad Max 2* gyrocopterpilótájának szerepéhez hasonló karakterhez kölcsönzi a hangját, de én várnék még valamit a *Chrocodile Dundee*-ből, illetve a *Priscilla*, a sivatag királynőjéből is. És akkor még nem említettem az olyan történelmi személyiségeket, mint Ned Kelly. Sőt, a cselekmény jelentős részének otthon nálunk szolgáló Holdon egyebek mellett egy krikett ihlette mellékküldetést is kapunk.

### LÉGIÉS

Pandora felfedezésére már két teljes epizódot fordítottunk, ezért tényleg itt volt az ideje annak, hogy új, eddig nem látott helyszínekre is eljuthassunk. Nos, az említett kritériumokból egy már teljesült is, hiszen mind a Hold, mind a Hyperion űrállomás az újdonság erejével hat majd, de látni már láttuk őket, ha felnézünk az égre. Hogy pontosan mit is keres az új vault hunter csapat ott, ahol még sosem jártunk korábban, egyelőre hét lakat alatt rejlik számos egyéb részlettel együtt. Mindenesetre tényként könyvelhetjük el, hogy az események részese lesz egy idegen fegyver, amit valahol a belélegezhető levegőben komoly hiányt szenvedő égitesten rejtettek el. A Hold tömege kisebb a Földénél, ergo gravitációja is alacsonyabb, ugyanez az alapigazság érvényes a Pandorára és égi kísérőjére is. Hála ennek, a holdbéli szabadtéri küldetések során hatalmasakat tudunk ugrani, pláne, ha még rá is segítünk egy kicsit oxigén hajtotta háti rakétánkkal. A számunkra nélkülözhetetlen gázból rendelkezésre álló készleteink bőségesek lesznek, fulladástól nem igazán kell majd tartanunk, ráadásul számos helyen újratölthetjük a tartályokat.



Mindazonáltal az alacsonyabb gravitáció révén immáron vertikálisan is mozoghatunk, felülről lépve meg ellenfeleinket, viszont nem árt, ha fél szemmel mi is folyton az égboltot kémleljük, hogy aztán azonnal zárótűz alá vegyünk mindenkit, aki egy picit is ellenzenves. Tehetjük ezt most már lézer-, illetve cryofegyverekkel is. Előbbiek hatékony működéséhez nem árt, ha éghető oxigén is megtalálható a légtérben, ezért inkább zárt helyszíneken használjuk őket. Tartsuk azonban észben, hogy nem egy esetben kikapcsolható az épületek oxigénellátása is, tehát ha az ellenség épp lézeres szemműtétet hajtana végre rajtunk, a mi arzenálunkban pedig nincs hasonló fegyver, tegyük meg a szükséges lépéseket.

A fagyasztófegyverek (köztük gránátok) nem igényelnek részletes használati útmutatót, akiből jégszobrot készítettünk, azt mihamarabb zúzzuk apró szilánkokra.

### TÁRSASÁGI

Ahogy az eddigi részeket, úgy a *Borderlands: The Pre-Sequel* is baráti körben – kettesben, hármasban, de leginkább négyesben – lesz érdemes végigjátszani. Egyedül is lehet persze, de nem lesz ugyanaz az élmény, még úgy sem, hogy az első epizódkhoz képest magyarságrendekkel jobb történetvezetés, érdekesebb szereplők és kidolgozottabb küldetések várták a második rész játékosait, és abból a színvonalból jöttányit sem haj-

landók engedni a 2K Australia srácai. Nem csupán annak leszünk majd szemtanúi, miként fordul fel fenekesül egy jó szándékú fickó élete, és hogyan válik belőle az elmúlt évek egyik legjobban etalált karizmatikus főgonosza, Handsome Jack, hanem olyan mélyrehatóan megismerhetjük az általunk irányítható vault huntereket, mint eddig még soha.

Első körben négyen állnak majd a rendelkezésünkre – de a Gearbox már most további kincsvadászokat szeretne, hogy legyen mire jól tejelő DLC-eket építeni –, és ebből a csapatból is csak kettőtől meséltek részletesebben a fejlesztők. Claptrap the Fragtrap például ugyanakkora rejtély számunkra, mint a törvényhozó Nisha, de annyi azért csak kiderült, hogy a mélynövésű robot szemszögéből játszva hozzá kell majd szoknunk ahhoz, hogy az emberek lenéznek bennünket, magyarul a kamera alacsonyabban helyezkedik el.

Többet tudunk viszont a *Borderlands 2* egyik főellenfeléről, az akkor már szinte teljesen robottá alakított Wilhelmről, aki most még épp hogy csak elindult a géppé válás röggös útján. Képességei közül eddig az Air Power ismert, ami által segítő drónokat enged szabadjára, hogy azok aztán vagy az ellenfél sorait zilálják szét, vagy pedig őt buffolják.

Hasonlóképpen ismerős lehet Athena is, amennyiben az első *Borderlands*hez készült

### NEM HIÁNYZIK VALAMI?

Meglehetősen prózai oka van annak, hogy nem találjátok meg az új konzolok egyikét sem a támogatott platformok között. Addig ugyanis, amíg nem adnak el elegendőt belőlük, a Gearboxnak esze ágában sincs rájuk *Borderlandst* fejleszteni, és ez vonatkozik a majdani *Borderlands 3*-ra is.

*The Secret Armory of General Knox* DLC-t annak idején bezsebeltük. A leányzó egykoron a Crimson Lance zsoldos kompánia orgyilkosaként dolgozott, mielőtt csellel rávétették saját nővérei meggyilkolására. Róla eddig az derült ki, hogy közelharcban is megállja a helyét, valamint jól bánik a lőfegyverekkel, különleges képességre pedig egy rövid ideig fenntartható kinetikus pajzsot eredményez, amelynek segítségével összegyűjti a becsapódó lövedékek mozgási energiáját, hogy aztán ezt az erőt fegyverként fordítsa a rossziúk ellen.

### UGRÓDESZKA

A *Borderlands: The Pre-Sequel* lehet az az alkotás, amelyik elhozza a 2K Australia számára a régóta várt áttörést. Amennyiben jól sülnek el a stúdió által foganatosított játékméletbeli változtatások, valamint az előzetes elvárásoknak megfelelő kereslet mutatkozik a játékra, azzal nem csupán fennmaradását biztosítja a canberrai csapat, hanem talán arra is lehetőséget kap a kiadótól, hogy létrehozza saját szellemi termékét, azt az új és eredeti játékot, amely éveken át meghatározhatja a 2K Australia identitását.

## PANDORA FELFEDEZÉSÉRE MÁR KÉT TELJES EPIZÓDOT FORDÍTOTTUNK, EZÉRT TÉNYLEG ITT VOLT AZ IDEJE ANNAK, HOGY ÚJ, EDDIG NEM LÁTOTT HELYSZÍNEKRE IS ELJUTHASSUNK

### ISMERŐS, DE NEM TUDOM HOVA TENNI

A stúdió még 2000-ben kezdte meg működését Irrational Canberraként, majd a 2K Games általi felvásárlást követően, 2006-tól 2K Australia néven folytatta tevékenységét. E két esemény között pedig a *Freedom Force* és a *Tribes 4: Vengeance* játékokon dolgozott. Ezt követően egy rövid időre beolvadt a kaliforniai 2K Marinbe, míg a *BioShock 2* fejlesztését segítette, ám a *BioShock Infinite* és a *The Bureau: XCOM Declassified* munkálataiban már újfent 2K Australiaként vett részt. A folyamatos névváltoztatás miatt olyan alacsonyra értékelik a keresőmotorok, hogy ha rákeresünk a stúdióra, még a 2K Marin is fölötte jelenik meg.

Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/borderlands-the-pre-sequel](http://gamestar.hu/jatek/borderlands-the-pre-sequel)

Válogatott ellenfelekben nem lesz hiány



# Előzetes

ENEMY FRONT



A robbanó hordókat még a legnagyobb jóindulattal sem lehet modern játékelemek nevezni



A CryEngine 3-nak köszönhetően megkapjuk az egyik lezsebb második világháborús játékot

## A második világháború elfeledett csatái

# ENEMY FRONT



## INFO

Kiadó **Namco Bandal**  
Fejlesztő **City Interactive**  
Platform  
**PC, Xbox 360, PS3**  
Röviden Második világháborús FPS, ami-ben Európa kevésbé ismert hadszínterein bizonyíthatunk a náci ellen.  
Megjelenés **2014. június**  
PEGI **N/A**

**M**EREM REMÉLNİ, HOGY NEM-CSAK NEKEM VAN TELE A HÓCIPŐM AZOKKAL AZ FPS-JÁTEKOKKAL, MELYEKBE MODERN ÉS A KÖZELJÖVŐBEN HADRENDBE ÁLLÍTOTT FEGYVEREKSEL KELL AZ ELLENSÉG TESTPÁNCÉLJÁT KILYUGGATNI. Szerencsére a lengyel illetőségű City Interactive is így lehetett ezzel, ezért szépen visszakanyarodott a második világháborúhoz, mi pedig egy amerikai fotóriporter képében igyekszünk megnyerni a háborút.

### A NEVEM HAWKINS, ROBERT HAWKINS

Az *Enemy Front* főhőse egy ízig-veéig amerikai haditudósító, mégpedig a tökösebb fajtából. Hawkins barátunk nem igazán jön zavarba, ha kést kell szorítania egy háromgyerekes német őrszem torkához annak érdekében, hogy sikeresen túljusson egy náci ellenőrzőpontra. Európa több részén is felbukkan majd a történet során, a készítőik kifejezetten törekedtek arra, hogy az *Enemy Front* ne a már unalomig megszokott hadszínterek eseményeit dolgozza fel.

Aki a hatodik normandiai partraszállást vagy Berlin ostromát szeretné lejátszani, az jobb, ha most odébbáll, mert a lengyel srácok inkább a kisebb, méltatlanul elfeledett ütközeteket állítják előtérbe ebben a játékban.

A sztori nagy részét a varsói felkelés adja, ez teszi ki körülbelül a tíz órás játékidő negyven százalékát. Volt szerencsém a közelmúltban Lengyelországban járni, és tudom, hogy a lengyelekben milyen mélyen él még ez a hetven évvel ezelőtt történt tragédia. Elmondhatatlanul büszkék a történelmüknek erre a szomorú fejezetére, de közben tisztában vannak azzal, milyen óriási nagy ár volt az a kétszáz ezer, többségében civil áldozat, amit meg kellett fizetniük hazafiságuk érdekében. Mindezt úgy, hogy a folyó túloldalán ott várakozott a dicsőséges Vörös Hadsereg azokkal a lengyelekkel, akik Sztálint választották a nyugati hatalmakkal szemben. Az eleve kudarcra ítélt lengyel események mellett persze lesznek olyan küldetések is, ahol kicsit jobb lesz a kedvünk a küldetések befejezésekor. Franciaországban az Ellenállás embereit kell segítenünk csodaszép vidéki környezetben,

míg Norvégiában egy nehévíz gyártására specializálódott vízerőművet kell szabotálnunk a norvég kommandósokkal karöltve.

### NEHÉZ SZÜLÉS

A fejlesztésről először 2011-ben lehetett hallani, akkor még Stuart Black, a *Black* és a *Bodycount* vezető tervezője állt a kormánykerék mögött. Az élet azonban úgy hozta, hogy a játékot már nem sikerült befejeznie, 2012-ben váratlanul távozott a cégtől. Az azóta eltelt két évben folyamatosan átszabták a játékot, az ilyesmi azonban jellemzően nem vezet eredményre. Kinézetéért a CryEngine 3 felelős, ami meg is látszik rajta. Nem kell egyből *Crysis 3* minőségére gondolni, de azért a látottak alapján nyugodtan elmondhatjuk, hogy egészen pofás darabról van szó. Láttam néhány elképesztő videót a játékból, ezek alapján megállja a helyét az elmúlt évek mezőnyében. Azt azonban sajnos nem tudom nyugodt szívvel leírni, hogy felveszi a versenyt a next-gen konzolokon látottakkal, de abban biztos vagyok, hogy egy komoly PC-n nem fog csalódást okozni. A prev-gen konzolok esetében már nem vagyok ilyen





## HA TE MONDOD

**Steven Hart executive producer, City Interactive: „Az Enemy Front helyszínei rendkívül sokfélék. Harcolhatunk vidéki tanyákon, kiterjedt csatornarendszerekben, hegyek között, erdők mélyén. Lesznek kötelező havas küldetések és menekülés német fogolytáborból is.”**

A küldetések egy része valós eseményekre épült. A német vonalak mögött szabolhatjuk az ellenséges utánpótlást és ráadásul még zavart is kelthetünk



## A JÁTÉK- FEJLESZTÉS VESZTESE: STUART BLACK

optimista, de addig nem akarok elhamarkodottan ítélni, amíg nem látom a saját szememmel a végeredményt. Csak ugye ezek az átkozott megérzések és előítéletek nem nagyon szoktak megcsalni, túl régóta vagyok már ebben a szakmában.

### REALISZTIKUS... EGY FRÁSZT

A kiadott videóknak csak úgy hemzsegetek az akciódús részek, de ezek a legtöbb esetben a tudományos fantasztikum kategóriába tartoznak. A kedvencem az volt, amikor az amerikai főhős behajtott egy német ellenőrzőpontra, ahol MG42-es nehézgéppuskákkal lőtték a terepjáróját, de annak csak a szélvédője tört be. A következő percben viszont a már említett tökök amerikai kilőtt egy német Opel teherautót, ami néhány gépkarabély-lövedéktől darabokra szakadt, és az azt követő robbanás végzett egy szakasz némettel. Aztán ott volt az a jelenet, amikor a páncélozott csapatszállítót sikerült mindössze két gyalogsági gránáttal a levegőbe repíteni. Értem én,

Szegény Stuart Blackre nagyon rájár a rúd. Utoljára 2006-ban sikerült egy valamirevaló játékot, a Blacket összehoznia. Azóta csak olyan fejlesztésekben vett részt, amelyek csúfosan megbuktak. Először a Codemastersnél próbált meg nagyot domborítani a Bodycounttal, de az 50 százalékos körüli értékelések meglehetősen nagy csapásként érték. Ráadásul olyan kínos kérdések is elhangzottak, mint hogy hová tűnt húszmillió font a Bodycount fejlesztéséből. Ettől függetlenül sikerült beszivárognia az Enemy Front gárdájába, de aztán 2012-ben a kiadó nemes egyszerűséggel lapátra tette. Mindössze annyit volt a bűne, hogy a játékot a Sas leszáll filmhez hasonlította akkor, amikor a menedzser Ryan közlegény megmentését akart. Azóta szegény kerül a nagy kiadókat, saját indie céget alapított, és figyelmét az iOS-játékok felé fordította. Sajnos ezidáig abban sem sikerült túl látványos eredményeket elérnie.



A mesterlövészpuskák jó szolgálatot tesznek azokban a küldetésekben, amelyekben kerülni szeretnénk a közelharcot

hogy a tízéves, *Call of Duty* felcseperedő FPS-rajongóknak kellene ezek a pillanatok, de azért nem ártana, ha a fejlesztők néha ragaszkodnának a fizika törvényeihez. Voltak viszont egészen okos megoldások is, kifejezetten tetszett például, amikor a dombtetőn álló teherautó kereke alól kilőttük az éket, minek következtében az elszabadulva becsapódott a domb aljában lévő géppuskafészekbe. Összesen 28 különféle fegyver lesz a játékban, a 8 milliméteres kézifegyvertől egészen a hordozható géppuskáig. Lesznek ezen kívül gránátok és hajítópengék is, ez utóbbiak különösen alkalmasak lesznek arra, hogy csendben végezzünk az őrszemekkel.

### ACHTUNG, RIADÓ!

A fejlesztők igyekeznek úgy beállítani a játékot, mint egy olyan sandbox lövöldét, ahol csak rajtunk múlik, milyen eszközökkel teljesítjük a kiszabott feladatokat. Alapvetően négy különböző módszer áll a rendelkezésünkre menet közben. Az agresszív beállított-ságú játékosok nekironthatnak egy egész német helyőrségnek, de a készítő szerint ez nem túl hatékony módszer, mivel a mesterséges intelligencia

gondoskodik arról, hogy a megfelelő fogadtatásban részesüljünk. Sokkal kifinomultabb megoldás a lopakodás, ilyenkor késsel elvághatjuk az örök nyakát, sőt akár élő pajzsként magunk előtt tarthatjuk őket. A megölt örök testét érdemes eltüntetni a színről, mivel a náci járőrök azonnal riadót fújnak, ha meglátnak egy hullát. Botorság lett volna kihagyniuk a mesterlövész életérzést a játékból, különösen annak fényében, hogy a készítő nevéhez fűződik a *Sniper: Ghost Warrior* című játék fejlesztése. Igazából azonban a negyedik megoldás, a szabotőr módszer érdekel, ilyenkor lopakodva robbanószereket helyezhetünk el a fontosabb helyeken, majd egyetlen gombnyomással a levegőbe repíthetünk mindent.

Már az első ránézésre látszik, hogy nem ez lesz az a játék, ami forradalmasítja a műfajt, ettől függetlenül egészen kellemes felüldülést jelent majd a sok „modern hadviselés” mellett. Mi már nagyon várjuk.

Mocsy

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/enemy-front](http://gamestar.hu/jatek/enemy-front)





Rio egy napra Budapestre költözött. Ne kérdezték miért, minket csak a látvány érdekelt

Sok jó gamer most már nagy helyen

# PLAYIT 2014 TAVASZ

**SZERETÜNK EZEKRE A KIÁLLÍTÁSOKRA MENNI.** Persze az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy rendszeren elfáradunk a végére, de utólag visszagondolva mindig arra jutunk, hogy megérte az az elképesztő mennyiségű munka, amit a szervezők és a GameStar csapat közösen beletesz egy ilyen kiállításba. Csak ne fájna úgy másnap a lábunk...

## GAMESTAR SZÍNPAD 2.0

Aki azt gondolja, hogy csak és kizárólag azon a bizonyos szombati napon (április 26-án) dolgozott a GameStar csapata, az bizony hatalmasat téved. Hónapokkal a rendezvény előtt

megkezdődtek az első megbeszélések, melyeken vadabbnál vadabb ötletek kerültek felszínre. Ezek nagy része persze már első ránézésre is a fantasztikum kategóriájába tartozott, de azért roppant szórakoztató volt figyelni, ahogy a kollégák agya elszáll. Sajnos az ötletek zöme végül a kukában landolt, de aztán jött HP mentő-ötlete: változtassuk tévéstudióvá a GameStar színpadát. Ez persze egyből felvillanyozta a társaságot, és mindenki hozzátett egy kicsit a sikerhez, így született meg a reggeli torna (Endre feledhetetlenül vezényelte le focimezében), volt Vers mindegy, Kinect (alkalmam nyílt megfigyelni a

kiállításra a megrökönyödött látogatók arckifejezését, amikor a kőkemény Rambo szavainál kezdett), aztán ott volt a ropievő verseny, a villámkvízek, az elképesztően laza Late Night Élő (bár személy szerint nekem RG nagyon hiányzott a színpadról, de igazoltan volt távol, és letette a nagy esküt, hogy legközelebb eljön ismét). A végén természetesen nem maradhatott el a kötelező *Guitar Hero* koncert, amely újfent bebizonyította, hogy soha nem fog kimenni a divatból a ritmusjáték. Egészen zárásig ment az öröme, más már régen összehapolt, amikor a GameStar színpadon még javában folyt a buli.

mozogni. Idén egészen hihetetlen látogatottságot sikerült elérni, összesen 13 100-an voltak kíváncsiak a tavaszi felhozatalra, illetve a vásárra. Az előző években mindig gondot okozott a hatalmas zsúfoltság, de idén a szervezők okosan úgy döntöttek, hogy két hatalmas csarnokot is megnyitnak a látogatók előtt. Így a tömeg szépen eloszlott, és nem volt az az érzésünk, hogy heringek vagyunk egy szűk fémdobozban. A SYMA Csarnok két termében öt színpad várta a szórakozni vágyókat. A sokak által kedvelt nagyszínpadon egész nap pörögtek az előadások, a cosplay-bemutatók, versenyek. A szervezők arról is gondoskodtak, hogy a közönség megkapja a szórójárandékokat megfelelő időközönként. Ezzel természetesen elérték, hogy a nagyszínpad előtt soha nem volt üres szék. Nem unatkoztak a MOBA-rajongók



Kioszkokból nem volt hiány, de még így is 90%-os volt a foglaltság. Mert játszani jó

## 13 100 MENNYI?

A térség legnagyobb videojátékos rendezvényévé fejlődött PlayIT évről évre egyre nagyobb tömegeket képes meg-

Ki mondta, hogy a gamerek nagy része pattanásos, kövér, és utálja a testmozgást?







A GameStar-standon egész nap nagy volt a pörgés, köszönjük mindenkinek, aki meglátogatott minket



A GameStar-stand mellett felállított flippergépekhez egész nap nem lehetett hozzájutni

## „A PLAYIT RENDEZVÉNY ÉVRŐL ÉVRE EGYRE NAGYOBB TÖMEGEKET KÉPES MEGMOZGATNI. IDÉN EGÉSZEN HIHETETLEN LÁTOGATÓSZÁMOT SIKERÜLT ELÉRNI, ÖSSZESEN 13 100-AN VOLTAK KIVÁNCSIAK A TAVASZI FELHOZATALRA, ILLETVE A VÁSÁRRA

sem, két hatalmas színpadon mérhették össze az erejüket *LOL*-ban és *DOTA 2*-ben. Napközben kicsit megálltam a *LOL* színpad mellett, és nem kis meglepetésemre azt láttam, hogy a meccseket figyelő nézők száma bizony évről évre nő. Hihetetlen a *LOL* diadalmenete, nagyon kíváncsi vagyok arra, hogy mikor sikerül megszorítania valamelyik riválisának. A színpadok közül a kvízzsínpad volt a legkisebb, de szerintem az egyik legszórakoztatóbb, mivel Gyu és BZ volt a két konferan-szié. Gyu elképesztő szakmai tudásával vívta ki a résztvevők tiszteletét, míg BZ hozta a szokásos formáját, hihetetlen mennyiségű és minőségű szöviccet eresztett meg menet közben. A szerencsések Kvízmaster feliratú pó-lóban távozhattak a kiállításról, de ehhez bizony szükség volt tudásra is. BZ úgy gondolta, hogy nagyon vicces, ha felrángat engem is a színpadra, de nem igazán tudtam érvényesülni, olyan kvízkérdéseket állítottak össze, melyek percek alatt kifogtak rajtam. A GameStar mellett testvérlapunk, a PC World szerkesztősége is kiláto-

gatott a rendezvényre saját stand-dal, egy roppant menő Tesla elektro-mos autóval és egy versenypályával, ahol a kisautókat a pálya mellett ke-rékpárokkal lehetett gyorsulásra bírni. Nem kicsit szeretttük volna kipróbálni, de esélyünk sem volt, reggel kilenctől este kilencig folyamatos volt a pörgés, az üzemeltetők szerint a PlayIT-n volt eddig a legnagyobb az érdeklődés a játék iránt.

### PLAYIT GAMER CHAMPIONSHIP

A PlayIT előtt néhány nappal kaptam egy felkérést a szervezőktől, miszerint szeretnék, ha részt vennék a három-fordulós játékversenyen a Nagyszín-padon, ahol ismert játékosokkal, ille-tve YouTube sztárokkal mérhetem ös-sze a tudásomat olyan játékokban, melyeket soha nem próbáltam még ki azelőtt. Az esélytelenek nyugalmá-val álltam fel a színpadra, mivel biztos voltam benne, hogy már az első kör-ben kiejtenek a fiatalok. Legnagyobb meglepetésemre azonban sikerült továbbljutnom, végül a GameStar színe-iben versenyezve egy nagyon szépen

csillogó ezüstéremmel lettem gazda-gabb. A fődjé egy *titanfall* Xbox One volt, amit Sirius barátja, Slowmo2 vitt el. Maga a verseny rendesen ta-nulságos volt, furcsa volt látni, hogy a fiatalabb korosztály mennyire odáig van a YouTube segítségével hírnvre szert tett fiatalokért. Képesek voltak ott tolongani órákat a kordonok mö-gött csak azért, hogy egy autogramot szerezzenek kedvencüktől. A szeren-csésébbeknek még az is megadatott, hogy közös fényképet készíthettek ve-le. Kicsit értetlenül álltam a jelenség előtt, de aztán amikor kiderült, hogy döntős lettem a versenyben, már hoz-zám is odajöttek a nyolcéves „rajon-gók” az aláírásomért. Ennyit a húsz éves gamer munkásságomról, elég egy szerencsés ezüstérem, és máris enyém az a bizonyos „15 perc hírmév”.

### VÁSÁRFIA

Az idei kiállítás egyik nagy meglepe-tése az volt, hogy az 576 nem jött ki a rendezvényre, a szervezők azonban figyeltek arra, hogy most se marad-jon ki a nagyrédemű a kedvenc leár-

tékeléséből. Ez a közönségcsalogató módszer ezúttal is bejött, ami ismét csak bizonyítja, hogy a magyar játé-kosok is szeretik az eredeti szoftvere-ket, csak ugye a nyugat-európai vá-sárlóerőhöz árazott játékokat egészen egyszerűen nem képesek megfizetni. Elég azonban csökkenteni az árat 30-50 százalékkal, és máris képesek órá-kig sorban állni. A szoftverek mellett nagyon komoly leértékelések voltak hardverfronton is. A harmincezer fo-rintos Xbox 360 láttán még én is el-gyengültem, kifejezetten jó vásár volt, ennyiret még nem is láttam teljesen új konzolt.

Érdekes figyelni a PlayIT fejlődését, évről évre nagyobb tömegeket ké-pes megmozgatni. Még csak megjö-solni sem tudjuk, mikor éri el csúc-spontját a rendezvény; 13 ezer ember nagyon szép teljesítmény, de druk-kolunk, hogy az őszi-téli PlayIT elér-je a 15 ezres álomhatárt. Rajtunk nem fog múlni, mi egészen biztosan ott le-szünk. Gyertek el ti is!

Mocsy



Egy kicsit nem figyel oda a gamer újságíró, és máris YouTube-celebek között találja magát a nagyszínpadon. Legközelebb jobban vigyázzok





**Valami készül a Velencei-tónál...**

Gold partner

**AQUA**  
electromax

  
**SAPPHIRE**

Bronz partner

**ZyXEL**  **Skullcandy**



# 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.

Ár: Alapcsomag

**44 900 forint**

(napi háromszori étkezés, szállás, internet,  
hálózatkiépítés, részvétel a versenyekben)

Amennyiben nem szeretnél saját gépet  
(billentyűzetet, egeret, monitort) hozni, lehetőség van arra,  
hogy **54 900 forint** befizetésért cserébe megkapd az alapcsomagot,  
valamint egy hétre a tiéd lehet egy közepkategóriás PC teljes felszereltséggel.



Aki befizeti  
a részvételi díjat  
**MÁJUS 31-IG,**  
az garantált ajándékot  
kap, amit a tábor  
első napján  
vehet át!

itt minden kiderül  
hamarosan:  
[gstabor.web4.hu](http://gstabor.web4.hu)

Jelentkezni lehet:

Mocsáry József

e-mail: [jmocsary@gamestar.hu](mailto:jmocsary@gamestar.hu)

telefon: +36 20/403-4580

## #GSTÁBOR2014



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 44 TROPICO 5
- 48 LEGO: THE HOBBIT
- 50 THE ELDER SCROLLS ONLINE
- 52 DARK SOULS II
- 54 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL
- 56 TRIALS FUSION
- 58 CHILD OF LIGHT
- 60 PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
- 62 BATMAN: ARKHAM ORIGINS - COLD, COLD HEART
- 64 BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE TWO
- 66 WARLOCK 2: THE EXILED
- 68 FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
- 70 THE WOLF AMONG US: EPISODE 3 - A CROOKED MILE
- 71 OUTLAST: WHISTLEBLOWER
- 72 THE AMAZING SPIDER-MAN 2
- 74 THE LAST TINKER: CITY OF COLORS
- 75 CHRONOLOGY
- 76 MOEBIUS: EMPIRE RISING
- 77 1954: ALCATRAZ
- 78 HITMAN GO
- 78 MONUMENT VALLEY
- 79 THE AMAZING SPIDER-MAN 2
- 79 FAMILY GUY: THE QUEST FOR STUFF
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Isten övjon engem!

# TROPICO 5

## INFO

Kiadó **Kalypso Media**  
Fejlesztő **Haemimont Games**  
Platform  
**PC, Xbox 360, PS4, Mac, Linux**  
Röviden Jókora adag humorral átszótt politikai és gazdasági szimuláció önjelölt diktátoroknak.  
PEGI 16+

**LESLIE L. LAWRENCE VALAHA ÍRT LEGJOBB KALANDREGÉNYÉNEK HÁTOLDALÁN OLVASHATJUK A KÖVETKEZŐT: „VIGASZTALANUL ZUHOG A MONSZUNESŐ AZ ARANYHÁROMSZÖGBEN...”** Mikor félrehajtom a sötétítőt, hogy kinézzek az ablakon, hasonlóan szomorú látvány tárul eléem. Csupán egy mindkét oldalán néhány lépésnyi szélességű járdával szegélyezett egyirányú utca választ el a szemközti háztól, mégis azt hihetném, hogy nincs ott semmi. Masszív tömegét elrejtí a sűrű esőfüggöny, amelybe hiábavalóan próbál részt hasítani az utcai lámpa fényugara. Legfőképpen azért olyan sokkoló az élmény,

mert valamivel korábban még egy trópusi szigeten, a gyarmati időkben épült palota teraszán időztem időnként nagyokat szippantva szivarkámból, és a kezem ügyébe helyeztem rumos pohárral játszadoztam, miközben azon törtem a fejem, hogy elfogadjam-e az Egyesült Államok kereskedelmi együttműködésről szóló ajánlatát.

Ha valamiképp elkerülte volna figyelmeteket a cikk címe, akkor nagyjából mostanra már

kezdtek sejteni, hogy még megjelenés előtt befutott szerkesztőségünkbe a *Tropico 5* El Presidente személyes üdvözlétől kísérve. E nagy formátumú, korszakos jelentőségű államférfi kifejezte abbéli reményét, hogy nem kell szankciókat bevezetnie a játékot tesztelő újságíró hazájával szemben azt követően, hogy elolvasta a GameStarban megjelent kritikát. Ezen kívül szó esett még valamilyen svájci bankszámláról, illetve a megállapodás szerint előre átutalt ötezer euróról, de fogalmam sincs, hogy mire célozhatott ezzel.

### CSAK AZ ENYÉM

Aki találkozott már valamelyik korábbi részszel, az szinte azonnal otthon fogja érezni magát a játékban. Nyugodtan át lehet ugrani az aprólékos oktatómódot, amely a kezelés elsajátítása mellett olyan hasznos dolgokat rág a szánkba, mint hogy az egyes épületeket rá kell csatlakoztatni az úthálózatra, máskülönben A) sosem húzzák fel őket a melólok, B) nem kezdhetnek hozzá feladatuk – legyen az termelés vagy szolgáltatás – ellátásához. Amennyiben még nem érezzük magun-



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

## 90-99%

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

## 80-89%

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

## 70-79%

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

## 60-69%

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

## 1-59%

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

A kenyér cirkusszal mindig beválik



### HA TE MONDOD

**Bisser Dyankov projektvezető, Haemimont Games: „Látszólag a történelem egy komoly szeletét kihagyva ugrunk a gyarmatok korából a világháborúk éveibe, de ha a Kubához hasonló országok szemszögéből vizsgáljuk a dolgot, akkor máris ésszerű döntésnek tűnik.”**

kat elég tapasztaltnak egy sandbox játésmához vagy a szériától kissé idegen többjátékos módhoz, szavazzunk a kampányra, és akkor minden rendben lesz. Minekutána nem egyszerűen nehézségi szintet választunk, hanem minden egyes misszió előtt külön-külön meghatározzuk, hogy mekkora kihívást támasszon velünk szemben a gazdaság felvirágoztatása és barangolásunk a politika útvesztőjében, továbbá milyen sűrűn érjenek bennünket természeti csapások, lényegében igényeinknek megfelelően személyre szabhatjuk a játékot.

Első feladatunk El Presidente... pardon, kicsit előreszaladtam... a kormányzó avatárjának létrehozása. Cicomázhatjuk őt kedvünkre, akár szkfanderbe is bújtathatjuk, a legnagyobb jelentőséggel azonban a választott bónusz bír. Az én Lorenzo Vorellóm egy altruista figura, aki valamely épülethez rendelve menedzserként – feltéve, hogy lemondott hatalmáról egy rokona javára – jelentős mértékben javítja az ott dolgozó alkalmazottak anyagi helyzetét, illetve jobb állapotban lévő államkincstárral vág neki a kampány küldetéseknek.

A bónuszok határfoka megnő, amennyiben emberünk szintet lép, ám ez meglehetősen költséges folyamat, amit svájci bankszámlánkon gyarapított vagyonunkból vagyunk kénytelenek finanszírozni. Még ha hagyjuk is magunkat korrumpálni, a közpénz alapvetően tabu, mindössze a támogatásokat tudjuk lenyúlítani, illetve a külnadókból csorog valamennyi a zsebünkbe.

Egyébiránt rajtunk áll, hogy mihez kezdünk a rokonokkal. Én elismertem az összes zabigyereket, befogadtam az idegenbe szakadt unokatestvéreket, aztán mindannyiukat munkára fogtam. Állhatnak egy-egy üzem élén, növelve annak hatékonyságát, de diplomáciai küldetéseket is rájuk bízhatunk.

### KOROKON ÁT

Szépen gyarapodó dinasztiaink magvit a 19. században vetjük el, majd csak ezt követően lépünk át a két világháború időszakába, amint a hidegháború, végül pedig a modern jelen követ. Minden korszaknak megvannak a maga kihívásai, de a leküzdésükhöz szükséges eszközök is a rendelkezésünkre állnak, csupán meg kell tanulnunk használni őket.

Tropicó kezdetben nem több egy jelentéktelen gyarmatnál, amit kedvére sanyargathat a király. Persze ennél azért jóval árnyaltabb a helyzet, ugyanis a korona minden évben jelentős összeget folyósít költségeink fedezésére, és az egyes feladatok (építsünk fel valamit, szállítsunk meghatározott mennyiségű árut stb.) sikeres teljesítése esetén is csörög a kassza. Hogy ezek a pénzek végül a költségvetés egyensúlyához járulnak-e hozzá, vagy személyes vagyonunkat hizlalják, tőlünk függ. Illetve pénzzal helyett választhatjuk még megbízatásunk meghosszabbítását is. Mielőtt ugyanis átlépünk a következő korszakba, ki kell kiáltanunk függetlenségünket, időbe és nem kevés pénzbe kerül forradalmárokat nevelni a royalistákból. Aztán még valamiképp rendezni kell a nézetkülönbséget a koronával, szabadságunkat megválthatjuk pénzzel, de vérrel is. Hamar megtanuljuk tehát, hogy miről is szól a Tropicó: a tökéletes egyensúly megtalálásáról az ellentétes célokról álmódó érdekcsoportok között lavíroz-

va úgy, hogy közben ne sérüljön a népszerűségünk, pozitív legyen a gazdaság mérlege, és akkor a külpolitika még szóba sem került. A korszakváltások alkalmával jelentősen bővülnek lehetőségeink, új technológiákat használhatunk, ugyanakkor több nehézséggel kell szembenéznünk. Példának okáért a világháborúk idején már elvárják alattvalóink, hogy négyévente választásokat tartsunk. Persze megtagadhatjuk tőlük, de ez rossz vért szűlné. Tehát nem elég, hogy folyamatosan érkeznek a jutalmakkal kecsegtető opcionális, illetve kötelező feladatok tanácsadóinktól, illetve a nagyhatalmaktól (a szóban forgó érában a tengelyhatalmaktól és a szövetségesektől), valamiképp a polgárok kedvére is kell tennünk. Ekkorra már polarizáltabb a társadalom, nem csupán két csoport ad hangot igényeinek és szavaz majd akként, hogy mi teljesült a követelések közül. A századokon átívelő játékmenetnek köszönhetően ezúttal nemcsak kisebb-nagyobb fejlesztéseket hajthatunk végre, hanem akár új funkcióval is elláthatunk egy-egy épületet. Napja-



## VAJSZÍVŰ DIKTÁTOR

Szokatlanul nagyvonalú volt a Kalypso Media a Tropicó 5 steames elővásárlási akcióját illetően. A pénzköltésre hajlandóságot mutató játékosok számától függően az első lépcsőfoknál még „csak” a Tropicó 4 járt ajándékba, a másodiknál már a Tropicó 5 nyáron várható The Big Cheese DLC-je, végül pedig az Omerta: City of Gangsters volt a ráadás. Mivel mindhárom mérföldkövet teljesítették a vásárlók, nem vitás, hogy megérte befizetni a játékra.

Útmutató a layerek használatához: a zöld jó, a piros rossz

Régen minden fekete-fehér volt





# Teszt

TROPICO 5

Állam- és kormányfőkkel barátkozhatunk össze



Így fest a harc

**MÉG HA HAGYJUK IS MAGUNKAT KORRUMPÁLNI, A KÖZPÉNZ ALAPVETŐEN TABU, MINDÖSSZE A JÁMOGATÁSOKAT TUDJUK LENYULNI, ILLETVE A KÜLÖNADÓKBÓL CSOROG VALAMENNYI A ZSEBÜNKBE**

inkban aligha vennék hasznát egy, a gyarmati időkből visszamaradt erődnek, ugyanakkor turistalátványosságának nem lenne utolsó. Ahhoz, hogy új technológiákhoz, fejlettebb épületekhez jussunk, elengedhetetlen legalább egy könyvtár megléte. Szerencsére nem kerül pénzbe a kutatás, csupán időt emészt fel, de hasonló célt szolgáló intézmények felhúzásával meggyorsítható a folyamat.

**TOVÁBB IS VAN...**  
Meglepetésként érheti a veterán diktátorokat, de még korántsem értünk az újdonságok végére. Vegyük például a kereskedelmi útvonalakat. Legyen szó kivitelről vagy behozatalról, az a lényeg, hogy meghatározott időre garantált áron kötünk le adott mennyiségű árut. Némelyik útvonal komolyabb haszonnal kecsegtet, mint a másik, ugyanakkor egy-egy kereskedelmi megállapodás kihatással lehet külpolitikánkra és fordítva. Ha teszem azt, két egymással farkasszemet néző nagyhatalom közül az egyiknek szállítunk, akkor azt a másikkal ápolott kapcsolatok sínnyik meg. Egyébként pedig tartasuk észben az olyan közgazdasági alapigazságokat, miszerint a feldolgozott termék lényegesen jobb áron értékesíthető, mint a nyersanyagok, és akkor nem lesz baj. Cukorból rum, dohányból szivar, vas-

ból és szénből acél, s még hosszan sorolhatnám. Igaz, hogy pénzbe kerülnek az üzemek, oktatásban kell részesíteni a jövőnd munkavállalókat, de hosszabb távon garantáltan megtérül a befektetés. Amennyiben mégis nagyon megszorulnánk, bocsássunk ki államkötvényeket. Arra sem volt eddig példa, hogy finom kód borítaná szigetünk azon részét, ahova még egyetlen polgárunk sem tette be a lábát. Immmáron tehát felderítőexpedíció (ez általában az elnöki palotát védelmező szakasznyi katona) kiküldését kell finanszíroznunk, amennyiben terjeszkedni kívánunk, és újabb nyersanyaglelőhelyeket, termékeny földeket kapcsolnánk be a gazdaság vérkeringésébe. Bevallom, az utolsóként tárgyalt játékmechanizmust speciel erőltetettnek éreztem, de korántsem annyira, mint a fegyveres összecsapásokat. Már az előző részeket is jogosan érte kritika a háborúzás megvalósítása miatt, ugyanis meglehetősen lehangoló látványt nyújt, ahogy katonáink a saját fejük után csatangolnak (csupán a megóvándó épületek prioritását fokozva sikerült úgy-ahogy terelgetnem őket). Hiába jelentek meg a harcjárművek, illetve a repülőgépanyahajók, nem vált tőlük felhasználóbaráttá a rendszer. Csupán abban bízhatok, hogy az ellenség kisebb

# ÉS ŐK VEZETTEK ORSZÁGOKAT

## NICOLAE CEAUSESCU

(ROMÁNIA, 1965-1989)

A tanulatlan suszterinasból lett államfő önmagát a Kárpátok géniuszának nevezte, írástudatlan feleségét pedig megtette a tudományos akadémia vezetőjének. Már az óvodában azt sulykolták a gyerekekbe, hogy ő a nemzet atyja, Elena pedig az anyja, tehát több szeretet jár nekik, mint a szülőknek.



## KIM DZSONGIL

(ÉSZAK-KOREA, 1994-2011)

Népével elhitette, hogy ő találta fel a hamburgert, hogy így táplálja a nehéz gazdasági helyzet ellenére is az egyetemi hallgatókat, az oktatókat és a kutatókat. Ezzel apja, Kim Ir Szen nyomdokaiba lépett, aki azt állította magáról, hogy képes rizzsé változtatni a homokot.



## MOAMMER KADHAFI

(LÍBIA, 1969-2011)

Kizárólag szűz hajdonokból álló testőrséggel vette körül magát, de még ezzel a hölgyecskorral sem volt hajlandó egyszerre 35-nél több lépcsőfokot megmászni. Rendszerint nem is ment fel a magasabb épületek felső emeleteire. Utazásai alkalmával pedig mindig saját beduini sátrában hajtotta álomra fejt.



## ENVER HODZSA

(ALBÁNIA, 1941-1985)

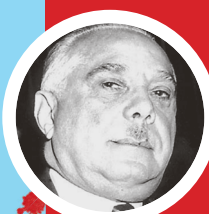
Betiltotta a szakáll viselését, az írógépet és a színesét. Anyyira rettegett egy szovjet megszállástól, hogy elrendelte 750 ezer bunker megépítését. Ennyi kellett ahhoz, hogy a mintegy hárommillió lakosság apraja-nagyja biztonságban meghúzhassa magát.



## RAFAEL TRUJILLO

(DOMINIKAI KÖZTÁRSASÁG, 1930-1938/1942-1952)

Hároméves fiát ezredesi rangra emelte, majd hét évre rá tábornokká nevezte ki. Hasonlóan bőkezű volt feleségével is, akit íróként és filozófusként igyekezett elhelyezni a köztudatban, sőt még kampányt is folytatott azért, hogy az asszony elnyerje az irodalmi Nobel-díjat. Kár, hogy sem írni, sem olvasni nem tudott.



## IDI AMIN DADA

(UGANDA, 1971-1979)

Anyyira felháborodott azon, hogy II. Erzsébet királynő nem volt hajlandó feleségül menni hozzá, hogy négy, helybéli brit üzletemberrel cipeltette magát hordszéken egy ugandai diplomáciai konferencián.



## MOBUTU SESE SEKO

(ZAIRE, 1965-1997)

Muhammad Ali és George Foreman ötmillió dollárt kapott tőle, hogy országában mérkőzzenek meg, ahol rajta kívül senki sem hordhatott párdúcintás fejfedőt. A felhők közül alattvalóira mosolygó képével kezdődött a tévéhíradó, amelyben más neve nem hangozhatott el, csak az övé.



## SZAPARMURAT NIJAZOV

(TÜRKMENISZTÁN, 1991-2006)

A videojátékokat betöltő minden türkmének atyja 75 méter magas forgó talapzatra állította fel saját 15 méteres arany-szobrát, hogy az mindig a nappal nézzen szembe. A januárt átnevezte türkménbasira, könyvét a Koránnak kijáró tisztelet övezi, ráadásul kötelező tananyag.







Megesik, hogy a természet visszavág



Múlt és jövő békésen megfér egymás mellett



haderővel rendelkeznek, mint te magad. Mindezt azért, mert a fejlesztők nem akarják, hogy a játékosok RTS-ként kezeljék a *Tropico*-t. Sajnálatos módon ez a tervezési hiba rányomja a bélyegét a vadonatúj többjátékos módra is, hiszen nemcsak arra van lehetőség, hogy egy szigeten négyen osztozkodva munkálkodjunk együtt egy szebb és boldogabb jövőért, és vetélkedjünk abban, hogy ki tesz szert nagyobb vagyonra vagy adott technológiára, hanem háborút is viselhetünk egymás ellen.

### VÁLASZTÁSI EREDMÉNY

Sok mindennel lehet vádolni a *Tropico* sorozatot, de azzal aligha, hogy ugyanolyan lendülettel igyekezze részről részre megújulni, mint amilyen hevesen a kommunisták követelik a vallásra vonatkozó passzus eltávolítását a szigetország alkotmányából. Arról ugyan ezúttal sem beszélhetünk, hogy radikális átalakításnak vetette volna alá a legújabb epizódot a bolgár fejlesztőcsapat, ám a harmadik és negyedik iteráció közötti különbséghez mérten a *Tropico 5* már-már felér egy forradalommal. Igazán kár, hogy még mindig nem rázták gatyába a harcrendszert, mert ebben a formájában felesleges. Még szerencse, hogy nem igazán fajsúlyos eleme a játéknak. Azt sem bántam volna, ha nagyobbat mernek álmodni a srákok, és jelentősebb szeletet kanyarítanak ki a történelem tortájából. Nyugodtan visszamehettek volna az Újvilág felfedezéséig, elvégre az is El Presidente érdeme, szemben mindazzal, amit az a Kolumbusz állít magáról. Akadnak tehát kisebb hiányosságai a játéknak, de legalább annyira szerethető, mint az eddigi részek, sőt. A gazdasági rendszer alapjaihoz nem kellett hozzányúlni, a termékláncok logikájába eddig

sem lehetett belekötni. Ugyanez elmondható a politikai szálról is, kiegészítve azzal, hogy az alkotmány (illetve annak módosításai) révén többek között szavazati jogról, állam és egyház viszonyáról, illetve a kötelező sorkatonai szolgálatról is dönthetünk, ezek pedig nem hagyják érintetlenül a játékményt. Végül, de nem utolsósorban egyszerűen imádni való a *Tropico 5* humor. Mindegy, hogy épp a sznob Lord Oaksworth, a talpnyaló Penultimo vagy valamelyik másik tanácsadónk szólal meg, többnyire olyan kommentár kíséretében közlik mondandójukat, jelentenek be egy-egy tudományos áttörést, hogy az ember képtelen megállni nevetés nélkül. Minderre nagyszerű latin muzsika teszi fel a koronát, varázsol fiesztahangulatot, és hozza el a nyár megleget szobánkba. Miközben odakint még mindig úgy szakad, mintha dézsából öntenék, de sebah, holnap felmarom a pénzt, aztán elsöprök pár hétre valahova, ahol hét ágra süt a nap.

Chavalier

#### HARDVER

Wins Vista SP2/Win7/Win8; 2 GHz Dual Core CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 400/AMD Radeon HD 4000/Intel HD 4000; 4 GB HDD

- + jól testreszabható
- + az újítások legtöbbje hasznos
- + humora fergeteges
- + most már multi is van
- négy korszaknál többet is elbírna
- még mindig bénácska a háborúzás

#### CHAVALIER

Csinos latina kis testi hibával urát és parancsolóját keresi.

87



# WILDSTAR

## VÁR A NEXUS!

MEGJELENÉS: 2014.06.03.



©2011-2014 Carbine, LLC and NCSOFT Corporation. All rights reserved. WildStar, NCSOFT, the interlocking NC Logo, Carbine Studios and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCSOFT Corporation. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.







A világító kard rossz ömen a koboldkalendárium szerint



A dagadt nagyfőnöknek is ismerős, valahonnan ez a ragyogó kard, de az istennek sem jut eszébe, hogy miért is kellene vele vigyázni



## A megyétől keletre

# LEGO: THE HOBBIT



## INFO

Kiadó Warner Bros. Entertainment

Fejlesztő Travelier's Tales

Platform

PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PS Vita

**Röviden** A Magányos hegy meghódítására készülő kis csapat legókokakból kövezi ki az odavezető utat. Még mindig menő a tizenévesek között. PEGI 7+

**ÉVRŐL ÉVRE MEGÖRVENDEZTETI A NAGYÉRDEMŰT A TRAVELIER'S TALES GAMES A MENETRENDISZERŰEN ÉRKEZŐ LEGO JÁTÉKKAL.** Idén már volt egy közepesen erős rész a mozikban is vetített *The LEGO Movie Videogame* alkotásról, de az nem hagyott igazán mély nyomokat sem a játékosokban, sem a kritikusokban. Zsákos Bilbót azonban egészen más műanyagból faragták.

### (NEM) VÁRATLAN UTAZÁS

A készítőik a nagy sikerű *LEGO The Lord of the Rings* játék után adósak maradtak a *The Hobbit* feldolgozásokkal. Két film is lement már a mozikban, mire elkészült a nagy mű, de a végeredményt látva nem igazán tudunk belekötni az elgondolásba. Hozza a szokásos LEGO-formulát, a film cselekményét követve tudunk rombolni és építeni. Tizenévesen ezzel nincs is semmi gond, Csongor fi-am (12 éves múlt) egy teljes napot rászánt a tavaszi szünetből a végigjátszásra (ez tisztán olyan 8-10 órát jelentett), és a saját bevallása szerint igenis élvezte. Nekem felnőtt fejjel már nem volt ekkora türelmem hozzá, inkább csak néztem a háttérből, és a nehezebb fejtörőknél besegítettem, bár nagyon sokszor előfordult, hogy mire körbejártam a terepet, és megnéztem, hogy mégis mit kellene csinálni, addigra a gyerek már fejben megoldotta a feladványt.

A coop mód ismét nagyon hasznos, elképesztő módon szórakoztató, amikor a szülő és a gyerek együtt próbálnak meg továbbjutni egy trükkösebb pályáról. Szerettem volna kicsit én is beszélni a játékba másodiknak, de a hároméves ikreim esélyt sem adtak arra, hogy kézbe vegyem a kontrollert (persze azért erre büszke is vagyok valahol). Aki az interneten keresztül próbál meg játszótársat keresni, annak újfent csalódnia kell, mert erre sajnos nincs lehetőség.

### KÖZÉPFÖLDE, TE CSODÁS

Nem fogom azt mondani, hogy a *LEGO The Hobbit* a legjobb *LEGO* játék, de véleményem szerint az egyik legszebb. Elképesztő, hogy az évek múlásával a TT Games művészei milyen mértékben tudják felülmúlni önmagukat. Gyűrűk ura- és Hobbit-rajongóként nem igazán tudtam belekötni a látványba, kifejezetten öröm volt látni, hogy milyen megoldásokkal tudták végrehajtani azt a csodát, ahol az apró legókokakból létrejött ez a varázslatos látvány. Mindig azt mondom, hogy már nincs hová fejlődni, de a fejlesztők folyamatosan képesek meglepetést okozni. A játékot Xbox 360-on játszottuk végig, de bizonyos pályákon (például amikor nagy totálban mutatják a sárkány barlangjának kincseit) láthatóan belassult a gép, megközelítőleg 15-20 fps-t tudott kipréselni magából a prev-gen kon-

zol. A karakterek kidolgozása és animálása a tökéletesség határait súrolja, a készítőktől megszokott finom humor most is átjárja az egész játékot. Kicsit zavaró, hogy a törpéket nem nagyon lehet megkülönböztetni egymástól, de ekkora törpepopulációnál ez nem túl nagy bűn. A törpéknek különböző fegyvereket adhatunk, bár ennek nincs különösebb jelentősége (a harc csak másodlagos ebben a játékban, és meglehetősen repetitív).

Aki ismeri a történetet, az simán nyomon tudja követni az eseményeket, de aki egy szikla alatt húzta meg magát az elmúlt két évben, és arra sem vette a fáradságot, hogy elolvassa a könyvet, annak bizony komoly kihívás lesz megértenie az eseményeket. Az egész mesét nagyon finoman átszővi Howard Shore zseniális zenéje, enélkül bizony szegényebb lenne az egész alkotás.

### MÁSKÉNT MÁS

Bevált recepten ne változtass, legalábbis ne túl sokat. Ezt a régi bevált formulát követték a fejlesztők, nem is nagyon kapunk mást, mint amit eddig megszoktunk. Az igazat megvallva nekem már egy kicsit unalmas ez a megoldás; mindig várom, hogy valami radikális újítással álljanak elő a fejlesztők, de folyamatosan csalódnom kell. Értem én, hogy nem a felnőtt családapák a célközönség, de ettől függetlenül szeretnék kicsivel változatosabb játéktechnológiai



megoldásokat. Ezt az igényt a TT Games fejlesztői is érezhették, mivel megpróbáltak néhány aprócska változtatással. Középföldén barangolva lehetőségünk lesz különféle nyersanyagokat begyűjteni, amiket aztán felhasználhatunk a szükséges tárgyak felépítésére. Ez elméletileg nagyon jópofa kis újítás, de bizonyos pályákon sikerült elkövetni azt a hibát, hogy nem pakoltak eleget a nyersanyagokból a helyszínekre, és csak úgy tudunk továbbjutni, ha előlről kezdjük az adott részt (a már megszerzett nyersanyagokat elraktározta a gép). Ez nem valami elegáns megoldás, különösen akkor bosszantó, ha már vagy húsz perce mászkálunk ugyanazon a pályán, és kétségbeesetten próbálunk meg minden tárgyat szétverni.

Az újdonságok között meg kell még említenem a törpök összehangolt támadásait, ahol két törp egymásba kapaszkodva aprítja a trollokat és a koboldok királyát. Első nekifutásra ez határozottan vicces, de amikor harmadszor kell ugyanazt a cselet használni egy csatában, akkor bizony lehervad a mosoly az arcunkról. Ugyancsak a törpök új és külön-

leges képessége az élő létra: a szálfegyverekkel felfegyverzett törpök szépen egymás nyakába állnak, hogy feljuthassanak valami magasabb helyre. Gyakran előfordul, hogy a törpök csapata kettéoszlik, és külön szálon fut a cselekmény. Ilyenkor a gép automatikusan átvált az aktuális csapatra, és gond nélkül folytathatjuk a kalandozást. Ez főleg a menekülős részeknél volt zseniális (a koboldbányában), megvolt a dinamikája az eseményeknek.

### MAXIMALISTÁK ELŐNYBEN

Mint minden tisztességes LEGO játékban, itt is a főszál befejezése után kezdődik a gyűjtögetős rész, ahol kedvünk szerint bejárhatjuk Középfölde ikonikus helyszíneit. Sajnos jelenleg csak a játék kétharmada érhető el, hiszen a trilógia befejező része csak decemberben jelenik meg, így a játékban sem vehetünk véget Smaug rémuralmának. A készítő egy letölthető DLC segítségével építik be a hiányzó részt a játékba. Egyelőre nincs információ arról, hogy ez pontosan mennyibe fog nekünk kerülni, de van egy olyan érzé-

## EKEKBEN AZ ELADÁSOK

A LEGO sorozat az 1997-es indulás óta hihetetlen mennyiségű pénzt termelt, mára már 50 millió felett tart az eladott játékok példányszáma. Ezzel olyan sorozatokat volt képes megszorongatni, mint a Halo, a Donkey Kong vagy éppen a Bejeweled. Ennyit arról, hogy csak az erőszakos játékok mozgatják meg a vásárlókat.

sem, hogy a kiadó nem lesz szívбайos karácsony előtt az árazásnál. Jobban belegondolva ez azért annyira nem korrek, hiszen egyszer már kifizettük a játékot, az nem a vásárlók hibája, hogy a filmet később vetítik, mint hogy kiadták a játékot.

Összességében elégedett vagyok, hiszen évek óta folyamatosan hozza ugyanazt a magas minőséget, amit megszokhattunk már a Traveller's Tales „jómunkásemberitől”. Nem fogja megváltani a játékvilágot, de az biztos, hogy a fiatalabb korosztálynak remek szórakozást nyújt egy ideig. Nagy kérdés viszont, hogy merre indul tovább a TT Games, hiszen már szinte minden komolyabb franchise-t kiaknáztak, lassan nem lesz olyan népszerű sorozat vagy film, amit ne dolgoztak volna fel. Bár egy Trónok harca LEGO kiadást azért szívesen megnéznék.

Mocsy

## A KÉSZÍTŐK EGY LETÖLTHETŐ DLC SEGÍTSÉGÉVEL ÉPÍTIK BE A HIÁNYZÓ RÉSZT A JÁTÉKBA

### HARDVER

Windows XP SP3/Vista/Win7/Win8; Athlon 64FX EE3800+/Intel Pentium Dual Core E2180; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 7600/Ati Radeon X1950 Pro; 2 GB HDD

- + lenyűgöző látvány
- + eredeti hangok
- + grandiózus zene
- „kétharmadkés” játék
- apróbb bugok
- kevés újítás

### MOCYSY

Mert baktatni még mindig jó.

80

### HA TE MONDOD

Nick Rick executive producer, Traveller's Tales: „Az a célunk, hogy a család együtt játsszon a játékaikkal. Amennyiben a gyerekek valami nehéz részhez érnek, bármikor átadhatják az irányítást a szülőknek. Ez az egyik oka annak, hogy nem tervezünk a jövőben online coop megoldásokat.”



Ősi tekercs? Betekerjük azt is...

# THE ELDER SCROLLS ONLINE



**INFO**

Kiadó **Bethesda Softworks**  
 Fejlesztő **ZeniMax Online Studios**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A kezdeti akadályok elhárultak, mi pedig kezdtük egyre jobban megkedvelni ezt az MMORPG-t.  
**PEGI 16+**

**E**LTELT EGY HÓNAP AZ INDULÁS ÓTA, ÉS A JÁTÉK RENGETEG VÁLTOZÁSON MENT KERESZTÜL, AMI A FEJLESZTŐK SZORGOS MUNKÁJÁNAK KÖSZÖNHETŐ. A karbantartások alatt a szerverleállások, a frissítések feltöltése néha türelmet kívánt tőlünk, játékosoktól, de mindenki belátta, hogy ez közérdek, és rózsát is termett a mélységes tolerancia. Egyrésztől sok bosszúságtól mentettek meg minket, másrésztől plusz öröme ad okot, hogy a szervizre kiesett időt visszakapjuk: öt napot csapnak hozzá előfizetésünkhöz. Maga Gandalf is elégedett lehet, amikor bokros teendőiből pirkadatkor, kelet felől hazatérve nem kell azzal szembesülnie, hogy kevesebbet ülhett a TESO előtt, hisz minden kiesett percet jóváírnak neki. Ja, de az egy másik történet.

## SEMMI PARA

Kapott a játék hideget, meleget, ez mégsem retenti vissza a hős gamereket, akik többedmagukkal akarják belelegezni a jól ismert *Elder Scrolls*-atmoszféra legfrissebb levegőjét. Első blikkre a negatív vélemények alkottak többséget, ám ezek a hangok szépen elcsendesedtek, ahogy képviselőik előrehaladtak a játékban. Tehát a Bethesda öröme napról napra egyre többen gyűlnek Tamriel tábornözei köré, a Zenimax csapata pedig sokat éjszakázik. Ennek több oka is van. Az egyik a bogárirítás – még mindig előfordul néhány bug, de közel sem olyan sűrűn, mint az induláskor. A pórul

jártak közül már csomóan visszaszerezheték a tárgylistán eltűnt cuccokat vagy az elveszett bank tárhelyeket, de javították a hibás küldetéseket és egyéb apróbb hiányosságokat is. A kiabrándító csalások ellen küzdenek viszont a leginkább. Szomorú, hogy vannak, akik még mindig telepokolják spammel a chatablakot, de ott van a botok jelenléte is. Nekem személy szerint nem gyűlt meg a bajom a kóklerekkel (csupán itt-ott beleragadtam a textúrába), de az én szilárd belső békémet ez amúgy sem képes megingatni. Mindenesetre nyelje el őket a bermudai magnathorax! Szóval a csíny le tudva, és bár mindig akadnak majd nyűgök és farmolók, remélhetőleg nem lesz már erre akkora gondunk.

## AMIKOR MÁR A KEZÜNK ALÁ SIMULT

Mára már elegen vagyunk Tamriel földjén ahhoz, hogy bármerre haladva beleakadjunk segítő kezekbe. Másrésztől épp emiatt könnyen lemaradhatunk egy-egy szafosabb csatáról. Persze hamar felélednek a mobok, de egyes küldetéseknél, publikus dungeonoknál és bossoknál, ha lemaradunk, várhatunk az újratöltésre. Ez már pont a botok/farmolók kiküszöbölésének utózóngéje. Persze mindig találunk más elfoglaltságot, ami csak egyre gyarapodik, ahogy barangolunk, és közben a legkülönbébb ellenfelekre bukkanhatunk. Szerencsére ebben nem egyhangú a játék, viszont zavart, hogy az életünkre törő lények si-

mán kiismerhetők. Amikor éppen erőt gyűjtenek egy nagyobb támadáshoz vagy varázslathoz, előre láthatjuk az interakció hatósugarát – ráadásul piros sáv jelzi irányát és kiterjedését is. Így a kitérés és a védekezés szinte gyerekjáték, habár előfordul, hogy egy-egy jól irányzott elvetődés után ugyanúgy sebződünk, mintha megálltunk volna rosszakarónk előtt egy „ÜSSI” felirattal a homlokunkon. (A karakterem darabossága csökkent, amint lejjebb vettem a grafikát. Vannak részek, ahol szükségeltetik az atomerómű, különben pisloghatunk a diavetítés előtt.) Ellenben tetszik, hogy a küzdelmek nem arról szólnak, hogy célba veszem a bestiákat, néha megnyomok egy numerikust, és megfekszik a nyomorult, sokkal jobban igénylik a figyelmünket. Most már azt is látom, hogy nem csupán a szörnyek, hanem az NPC-k is változatosak, nincsenek köztük harmincnégyes ikrek, ahogy azt sok esetben tapasztalhatjuk, de a tájak is sokszínűek. Pozitívum, hogy a kezdeti kóválygás után, ha már sok területet felfedeztünk, jelentősen könnyebb a járás, és a küldetések sem hátráltatják az előrehaladást, pont jó tempóban jutunk újabb régiókba. A tesztsorozat első részében írtam, hogy milyen jó a lopakodás lehetőségé, amit még fejleszthetünk is. Sokszor szükségünk is van rá, mert egyes térségek jól meg vannak szórva ellenfelekkel. Annyi hátránya a dolognak, hogy simán ránk húzzák őket játéktársaink, hiába osonunk olyan profin, mint menzán Gabika a repetá-



Az instance dungeonokban szinte elengedhetetlen, hogy legyen minimum egy tank és egy healer; különben rendszerint meggyűlhet a bajunk a főbosszal.



A zárnyitás tudományát egy minijáték formájában sajátíthatjuk el. Később, ha rajtakapnak, következményei is lesznek.

A várostromokhoz nemcsak egy nagy csapatra, hanem taktikusságra és egy jó stratégiára is szükség van, mert a másik oldalon is remek játékosok védekeznek.



val. Magányos farkasként zavaró lehet ebbe belefutni, de más a helyzet akkor, ha csapatban játszunk, ami lássuk be, egy MMO-nál eléggé jellemző dolog. Pillantsatok hát bele, mit tapasztaltam Cyrodiilban.

## ENYÉM A VÁR, TIED A LEKVÁRI

Nesztelenül surrantunk fel az egyik domboldalon – gyerekkorom igazi számháborús élményét felelevenítve –, amikor megpillantottuk a másik frakció regimentjét. Halált megvető bátorsággal mentünk nekik, és győzelmet arattunk a fák árnyékában. Gondoltam, ez jól kezdődik, de még nem érzek euforikus gyönyört a diadal felett. Nem vesztegettük az időt, nyomban nekieredtünk a látótávolságba kerülő erdőnek. Ebben a pillanatban többen is csatlakoztak hozzánk frissen szerzett ostromgépeikkel, és elkezdtük lebontani a falat. Az utolsó kő lerombolása után egészen látványossá vált a harc, de néha el is vesztetem a sűrűjében. Ekkor már tényleg úgy gondoltam, hogy „na, ezzel játéktörténelmet írtunk”, de a móka még közel sem ért véget. Az általunk megtépzott vár restaurálása után meg is kellett védeni azt.

A térkép átláthatóan mutatja a fő stratégiai pontokat, és hogy azok éppen melyik szövetség kezén vannak. Képernyőnkön láthatjuk az oldalunkon álló csapatokat, melyekhez invitálhatunk tagokat (előhívhatjuk a területen lévő játékosok listáját, amely mutatja a szintjüket és egyéb adataikat is), ahogy miniket is behívhatunk társként. Ha mi vagyunk a legügyesebbek, akkor császárrá tesznek,

amivel extrákat szerezhetünk saját frakciónknak, de mezei bakaként is gyarapíthatjuk pontjait. Mindenesetre jól meg kell dolgoznunk azért, hogy itt igazi hőssé váljunk, ugyanis rengeteg a szuper stratégia.

Cyrodiilban az esélyegyenlőség miatt másként fejlődünk, ezért érdemes azt is átgondolni, hogy mivel vértezzük fel magunkat a riválisok ellen, váltsunk-e buildet. Ez a rész egyébként kellően izgalmas és életszerű volt – hosszú órákra lekötött. A instanceolt dungeonokkal inkább meggyűl a bajom, mert itt már nagyobb szerepet kap, hogy a velünk tartó három harcos merrefelé specializálódott, és vannak bossok, melyeket kiemelt nehéz leigázni, ha nincs tank vagy éppen healer a bandánkban. (Én a dps utat választottam.) A kihívások kedvelői biztos szívesen nekilódulnak ennek a lehetőségnek, főképp, hogy a végén bőkezű jutalmat kapunk.

## COMING SOON...

Mindentől függetlenül tudtam úgy is élvezni a játékot, hogy csak egymagam jártam a városokat, tettem az ott lakóknak szívességeket, és voltam hatással az életükre. Legközelebb már bizonyára be tudok számolni nektek az első megnyitott Craglorn adventure zónáról, a 12 fős trailsharcokról, ahol már ötvenes szint felett duhajkodhatunk akár veterán 1-es ranggal is. Addig is kellemes időtöltést kívánok mindenkinek!

(A folytatást keresd a következő lapszámban.)

*Eprespuszedlee*

## MMO MINISZÓTÁR KEZDŐKNEK

**Bot:** A robot kifejezés rövidített formája. Egy automatizáló program, ami a karakterünket helyettünk fejleszt. Ennek használata kizárással jár.

**Mob:** A mobile object szavakból eredő kifejezés. Olyan NPC (Non Player Character), amely azért létezik, hogy mi kinyírhassuk.

**Farmolás:** folyamatos harc vagy tevékenység a fejlődésért, tárgyakért, nyersanyagért, tapasztalati pontokért etc. Végezhetjük egyedül vagy csapatban, de a monotonitása miatt hamar unalmassá válhat. (Hasonlít a grindeléshez.)

**Instance dungeon:** Röviden instaként emlegetik. Egy adott terület másolata, ahol csak a csapatunk tartózkodik, tehát más játékosok nem léphetnek be a mi játéktérünkre. Ezek a helyszínek rejtik a legnehezebb, de legnagyobb jutalommal kecsegtető kihívásokat.

**Tank:** olyan karakter, aki magára húzza az ellenfeleket, és jól állja azok ütéseit.

**Healer:** gyógyító, akinek a jelenléte elengedhetetlen a csapatban.

**DPS:** Damage per second rövidítése. Az ilyen karakterek rövid idő alatt nagyot sebeznek ellenfelükön.



King] zone: Anyone know where the hell Razum-dar  
argle's Strand?  
[ame] zone: he moves around (first time) saw him he  
the bridge  
King] zone: oh, so he moves to Mistral?  
[ame] zone: oh sorry yeah that's where I found him  
[ame] zone: getting tired, brain not working

A közelharcokat életszerűvé teszi, hogy az egész küzdelmet felügyelnünk kell, kitérni a támadások elől, megszakítani a varázslatokat, védekezni stb.



## EGY MAKULÁTLAN HANG

Judith de los Santos, művésznévén Malukah, egy csodálatos zenész, a hangja pedig minden szívet megérint. Valószínűleg ennek és a Skyrimből ismert The Dragonborn Comes c. (műhelytitok: Mocsy hónapokig ezt használta csengőhangként telefonján, amit rendszeresen a szerkesztőségben felejtett a kollégák legnagyobb „öröme”) melódiának köszönheti hírnevét, amit eredetileg Jeremy Soule komponált. A lány több játék zenéjét is feldolgozta, amivel több millió rajongót szerzett. A TESO készítői tehát nem hiába bízták rá a „Beauty of Dawn”-t, amit ajánlok figyelmetekbe, mert gyönyörű lett. Természetesen többi dalát is meghallgathatjátok saját videoszatórnáján, és munkásságát nyomon követhetitek honlapján.

## A KÜZDELMEK NEM ARRÓL SZÓLNAK, HOGY TARGETOLOM A BESTIÁKAT, NÉHA MEGNYOMOK EGY NUMERIKUST, ÉS MEGFEKszik A NYOMORULT



Cyrodiil földrajzilag is kiváló helyszíne a PvP-nek, nem beszélve óriási kiterjedéséről.

### HARDVER

Windows XP/Vista/Win7/Win8; Dual Core 2 GHz CPU; Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon 2600; 2 GB RAM; 60 GB HDD

### EPRESPUSZEDLEE

Csak túl kell lendülni az elején, és meg fogjátok szeretni.

FOLYTATÁSA  
KÖVETKEZIK





„Ha kicsi a tét, a kedvem sötét”

# DARK SOULS II



## INFO

Kiadó **Namco Bandai Games**

Fejlesztő **From Software**

Platform

**PC, PlayStation 3, Xbox 360**

**Röviden** Egy keményvonalas akció-szerepjáték, ami nehézségével komolyan megizzasztja még a hardcore arcokat is.

PEGI 16+

### EGY POPSIVAL MEGÜLNI KÉT UGYANOLYAN KOMISZ ÉS KEZELHETETLEN PATÁS JÓSZÁGOT NEM EGY LEÁNYÁLOM.

Felér egy alapos gyomrozással és farba rúgással, de ha egy kedves embertársam – akinek a barát feliratú matricát éppen most kapargatom le a homlokáról – kényszerít bele újra egy rühellt szituációba, akkor ott nemcsak a test sajog, hanem a lélek is sötét tumorra torzul... Szóval utállak, Chava! Persze könnyű Katát táncba vinnie egy daliás főszerkesztő-helyettesnek, aki báját az unikornisok könnyéből készült arckrémből nyeri, így két határozott és három tétova köhintés után belementem, hogy másodsorra is kikészítsen a „YOU DIED” felirat.

### KATA A TÁNCPARKETTEN

Hála az égnek, mára már sikerült kiírni magamból mindazt a frusztrációt, amit a *Dark Souls* második része hasított rajtam, de a hegek serényen sajogni kezdtek, mielőst felcsendültek a játék dallamai. Gyomorgörccs, meginduló lábrángatózás, sok-sok „miért?” kérdés a levegőben, de magamon is meglepődve szinte sziporkáztam az első komolyabb próbatételek alatt. Mondjuk „az igazi királynő vagyok” érzés egy nyamvadt csontváznak köszönhetően nem tudtam beleringatni magam, ezért megint lelassítottam, és új-

ra tiszteltem minden kis mocskot – még a zombidisztnókat is.

Hóha, egy pillanat! Ha most olyan személy olvassa ezeket a gondolatokat, aki azt sem tudja, hogy mi fán terem ez a *Dark Souls* mizéria, annak gyorsan felvázolom, hogy miről is van szó: egy idegrendszerzt csunázó akció-szerepjáték, ami vagy beutal próbafekvésre a legközelebbi örültekházába, vagy büszkeségtől dagadó mellkassal ékesíti fel a kitarító kalandorokat. A legőszintébb, legősibb érzelmeket váltja ki mindenkiből, hiszen vagy üvöltve a földhöz vágod magad, esetleg az irányítót, vagy csókokkal halmozod el... magad, esetleg az irányítót.

Hangulatát tekintve igen egyedire sikerült, mert egy magányos, kiszolgáltatott, se kutyám, se hazám atmoszférájú világba csöppenünk, ahol teljesen magunkra vagyunk utalva – akárcsak a sorozat előző részében. Ha ez vonz, és az érzelmek teljes skáláját szeretnéd átélni egyetlen alkotásban, akkor tessék szépen futni, akarom mondani, megfontolt lépéseket tenni vele, mert a műfaj kedvelői majdhogynem tökéletes szórazoztatást kapnak. Ennél több kedvcsinálót szinte már eretnokség felsikiccelni az újoncoknak, de ha valakit széttépt a kíváncsiság, az vegye elő Eprespuszedlee kimerítő bemutatóját a konzolos verzióról, és azonnal tudatosul benne, hogy sírni fog. Ebben az eszmefuttatásban most inkább foglalkozunk azzal, hogy miként sikerült a From Software munkásainak PC-re átültetniük a második felvonást.

### SOK PIÁTÓL MINDEN SZÉP

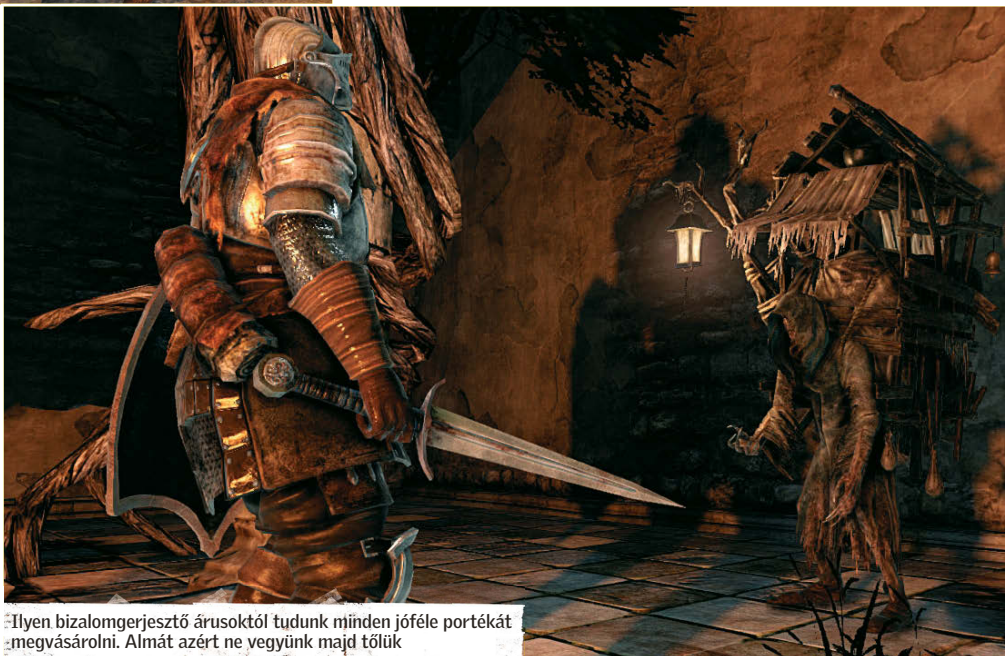
Hogy gyengéd legyek és nőies, csak annyit írnék, hogy nem igazán sikerült tökéletesre az első rész portolása. Néhány fórumot olvasgatva még a semleges nézelődők is kellemetlenül feszkelődtek a székükben, hiszen egy líncshangulat smafu ahhoz képest, amit egyes véresszájú kanapéforradalmárok műveltek az ilyen hangot adó helyeken. Pedig nem volt az akkora bokán lövés, csupán technikailag potyogott ki pár foga. Ami inkább felért egy alapos állkapocsrepezítő jobboszal, az a folytatás első körben bemutatott néhány videója, melyek olyan mutatósak voltak, mint skót harcoson a kockás kil. Aztán jött a nagy pofára esés, és mintha nem is ugyanazt a játékokat kaptuk volna meg konzolokra, mint amit nekünk a „kifutón” mutogattak. Kimondottan rusnya volt a látottakhoz képest, de csak legyintettünk kapára támaszkodó földművesek módjára, hogy majd biztos a PC-re tartogatják a grafikai paradét. És nem. Pedig a teszavasakon nem múltot, húztuk, amíg lehet, de sajnos kedvenc platformunkon sem kápráztatott el minket úgy, mint a mézesmadzagként élénk tárt grafika. Azért azt jegyezzük meg, hogy most már feltekerhetjük a felbontást 1080p-re, és néhány beállítással is növelhetjük a szépséges kivetülést, ami tetszetős, de még mindig nem az igazi.

### MEGÖLLEK, HA MEGFORDULOK

Óké, ruhánk rojtjai nem úsznak egyenként a szélben, és a páncél csillogása sem vakít



Érdekes néha meg-megállni, és helyet szorítani a nyugodt pillanatoknak



Ilyen bizalomgerjesztő árusoktól tudunk minden jóféle portékát megvásárolni. Almát azért ne vegyünk majd tőlük



Ha kettőnél több ellenfél jön ránk, érdemesebb kihátrálni a harcokból, és egységesen levadászni az ellent





el bennünket, de legalább szépen lassan tökéletes harcosokká válunk – feltéve, ha urai vagyunk a karakterünknek. Ez viszont nem lesz laza menet annak, aki egérrel és klaviatúrával veselkedik neki. A műanyag sajtuzabálónak köszönhetően a kamerakezelés gyorsabb, de ezen kívül az egész művelet körülményesebb egy szimpla irányítóhoz képest. Persze mint mindent, ezt is meg lehet szokni, és tavasszal a gaz is bonthat virágot, ám tessék szépen elhinni nekünk, sokat látott pomogácsoknak, hogy egy controller az ideális pajszer ehhez a melóhoz – ha rendszeresen kezeli a program. Sajnos több jelzés is érkezett a játékosok részéről, hogy egyes vezérlőkkel előszeretettel szórakozik a rendszer. Minden előzmény nélkül elakad, és nem veszi a beérkező jeleket, utána pedig ismét felismeri az irányítót. Mondjuk, így még izgalmasabbá teszi az egész mókát, és amikor épp egy kritikus pillanatban (vagyis mindig) száll el a controller, akkor tényleg megtanul repülni, egészen a falig. De az ebadta rúgja meg, nem csak ez az egy hardveres gikszer ütötte fel a fejét, hanem azok is gyakorta panaszkodnak fennakadásra, akik LCD-tévén szeretnék futtatni a játékot. Se kép, se

hang, a szoftver nem ismeri fel, hogy hova kellene kidobnia a képet. A tesztelés során ilyen gondok szerencsére nem terheltek az idegeinket, és LCD-, valamint LED-tévéken is rendben, elsőre működött minden. Ha ti esetleg beleszaladtok az említett dologba, nyugodjatok meg: a hiba valószínűleg nem a ti készülékeitekben van.

### LÉLEKBEN ERŐSI

Látva a végterméket, határozottan állíthatjuk, hogy a fejlesztők most komolyabban vették a PC-s kiadást, és nem holmi egy az egyben áthúzott konzolportot vágtak hozzá. Nem lett tökéletes darab, de ez nem változtat azon a tényen, hogy a *Dark Souls II* remek alkotás. Kikaparsz magadból mindent, mire végigszenveded, de a komoly kihívást keresők folyamatosan rá fognak járni – bármennyire is bosszantja őket. Igaz, én nem tartozom közéjük, és néha a jó büdös francba kívántam az egészet, de 20 perc után újra kénytelen voltam visszakapcsolni, mert nem hagyott nyugodni a dolog: „Nehogy már ne tudjam legyúrni azt a mocskot, tükörpajzsos majmot!” Hát, nem tudtam. Kikapcsolás, üvöltés, fél óra múlva újrapróbálás. Van egy romantikája az

## GYORSAN JÁRJ, TÚLÉLED!

Mindenkit arra intenek, hogy lassan, megfontoltan haladjon a *Dark Soul II*-ben, ám akadt egy srác, aki fittyet hányt a figyelmeztetésre, és egy apró hibát kihasználva (ami az 1.0-s változatban volt benne) mindössze 1 óra 15 perc alatt letudta a játékot. Én ennyi idő alatt legalább 97-szer meghaltam.

egésznek, az már biztos, de ha ne adj' isten PSP Vitára is kitolják a játékot, és Chava megkeresne azzal, hogy harmadszorra is nézzek a körmére, akkor kérlek benneteket, minél előbb hívjátok ki a jardot, mert embert fogok ölni.

Nightwolf

### HARDVER

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

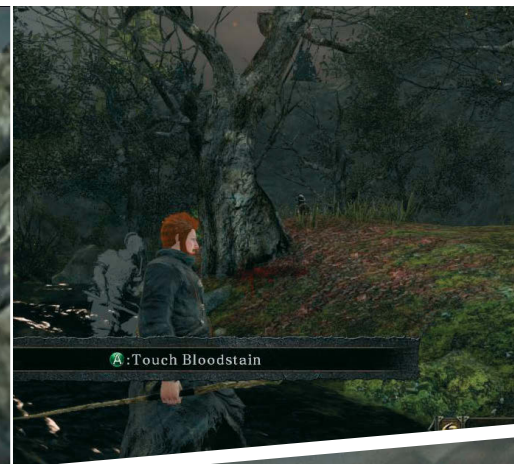
- + kiadták PC-re is, köszönjük
- + a siker utánozhatatlan íze
- + pofásabb grafika...
- ami még mindig nem az igazi
- technikai problémák az irányítókkal és a kijelzőkkel

### NIGHTWOLF

Komolyan mondom,  
elég az elmúlásból!

85

## EGY IDEGRENDSZERT CSUMÁZÓ AKCIÓ-SZEREPLŐ, AMI VAGY BEUTAL PRÓBAFEKVÉSRE A LEGKÖZELEBBI ÓRULTEKHÁZÁBA, VAGY BÜSZKESÉGTŐL DAGADÓ MELLKASSAL ÉKESÍTI FEL A KITARTÓ KALANDOROKAT



## SPANYOLORSZÁG ELTŰNNE

A halál nem váratlan vendég a *Dark Souls II*-ben, vagyis mielőtt elkezdenénk vele nyomulni, nyugodtan tegyünk ki neki is egy terítéket. Zabálni fog a dicső kaszás rendszer, de hogy mégis mennyit, azt most számokkal is igazolni tudják a fejlesztők. A megjelenést követő első héten több mint 50 millió elhalálozást regisztráltak a játékban. Ez még gombócból is sok. Hogy kicsit érzékeltessük: Spanyolország teljes lakossága – közel 48 millió lélek – egy hét alatt kopna el, és még maradna is pár kiosztatlan elhalálozás.



# Teszt

» 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL



Ez sem lehetetlen, az igazi vb-győztesre viszont még várunk kell: kezdés június 12-én, döntő július 13-án!



A labdakezelés és a fizika érezhetően más, azonban nem akkora a különbség, mint az évenként megjelenő részek között



## Gól és szamba

# 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL



## INFO

Kiadó EA Sports  
Fejlesztő EA Canada  
Platform Xbox 360,  
PlayStation 3  
Röviden A FIFA sorozat éppen aktuális világválogatós-feldolgozója ezúttal Brazíliából, igazi vb-helyszínekkel és -hangulattal.  
PEGI 3+

**VILÁGBAJNOKSÁG MEGINT, ÚJ FIFA WORLD CUP MEGINT; NA NEM MINTHA PANASZKODNI SZERETNÉK, HISZEN A MAGYAROK ISMÉT KIJUTOTTAK, ÉS DZSUDZSÁK VEZÉRLÉVEL NEMSOKÁRA MEGKEZDIK MENETELÉSÜKET A VILÁG TRÓNJA FELÉ.** Az előbbi állítások közül

legalább egy nem igaz, de most ne ezzel foglalkozunk, hanem hogy mit tud nekünk nyújtani az idej – egyébként „stand alone” – FIFA-kiegészítő. Előjáróban annyit, hogy míg a 90-es évek végén és a 2000-es évek elején imádtuk az aktuális EURO és World Cup verziókat, mára ez a „normális” FIFA-szezon mellett kissé megkopott, és a legutóbbi, még lemezes formában is megjelent EURO sem aratott túl nagy elismerést.

### OLY KÖZEL, ÉS MÉGIS OLY TÁVOL

Először is kezdjük a játékkal kapcsolatos legmegosztóbb ténnyel, nevezetesen hogy csak és kizárólag PS3 és Xbox 360-as rendszerekre jelenik meg. Ez a döntés meglehetősen megkérdőjelezhető, még akkor is, ha nem látunk rá pontosan a fejlesztési költségek megtérülési arányára. Mert azért a világ boldogabbik felén már nem

## HA TE MONDOD

**Mészöly Kálmán szövetségi kapitány, MLSZ, 1994: „Miért mindig mi futunk az eredmény után?”**



egy PS4 és Xbox One talált gazdára, ráadásul egy PC-s port esetén még az engine is ugyanaz lett volna, a módosított „next-genekkel” szemben. Abszolút megértenék a mai világban, ha PC-re csak digitális formában jelenne meg, de nem hiszem, hogy a számítógépes konverzió olyan hatalmas fejlesztési költséggel járt volna. Problémás továbbá a játék utóélete is. Míg az évenként megjelenő FIFA a rajongók körében gyakorlatilag szeptembertől szeptemberig a gépen van az online és egyéb mindenféle játékmódok hatására, addig valljuk be, hogy a World Cupban augusztus tájáig már nagy eséllyel pangani fognak az online arénák, és mindenki újra visszatér kedvenc klubcsapatához. Ebből kifolyólag, ha szigorúan vesszük, csak körülbelül két hónapnyi mókára számíthatunk a cirka 12 000

forintos World Cupban, ami ár-érték arányát nézve megint új megvilágításba helyezi a dolgokat. De azért a kissé negatív felütés után jöjjenek jó dolgok is, lássuk, mit kapunk a pénzünkért.

### IRÁNY BRAZÍLIA

Természetesen a dizájnerek az összes grafikai elemet „brazilosították”, sárga-zöld minden, szólnak a helyi zenék, de az opciók között ettől függetlenül az eredeti FIFA 14 játékosai biztosan nem fognak elveszni. A csapatválasztó kissé átalakult, a már korábbi részekben látott földgömbön rámutatva, ki honnan érkezzon. A különböző nemzeti válogatottakat kvalifikációs zóna szerint osztották csoportokra kiválasztáskor, pont ugyanolyan besorolásban, ahogy a vb-re is kijuthattak. Gondolom, a





A meccsek előtti, külön is elérhető gyakorlófeladatok nem változtak az alapjátékhoz képest



A légi csaták mintha egy fokkal realizitikusabbak lennének a World Cupban

## DUDU MÁSVÉLEMÉNYE

Amikor egy-egy FIFA-partiról van szó, Endrével képesek vagyunk hajnalokig a gép előtt ülni, míg kezünk már-már görcsbe rándul a kontroller gombjai felett. Nem volt ez másképp a 2014 FIFA World Cup Brazil esetében sem, sőt, a tesztelésbe bevontunk két lelkes amatőrt is, biztos, ami biztos alapon. Első indításkor rögtön szemet szúrt nekünk, hogy csapatválasztáskor nem választhatunk egyszerre, ahogy eddig megszoktuk, hanem meg kell várnunk, míg az ellenfél leokézza saját válogatottját. Furcsa „újítás” ez, inkább felesleges időhúzásnak érzem, ahogy az alapjátékban a kirúgott labda után futó játékosokat is, akik miatt értékes másodperceket veszíthetünk a játékidőből. No de visszatérve a WC-hez: ahogy tanult kollégám már említette, érezhetően változott a fizika és a meccsek ritmusa, sőt, talán kevesebb rudigóllal találkoztunk, a labda lövéserejére vonatkozó észrevételekkel viszont nem értek egyet, ilyesmit egyáltalán nem tapasztaltam (Endre valószínűleg csak kifogásokat gyárt a bekapott gólokra). Foci- és FIFA-rajongóknak kötelező, szeptemberben pedig érkezik a FIFA 15, addig is jó játékot, jó szurkolást!



A fejlesztők ismét alapos munkát végeztek, a játékban az összes brazil stadiont megtalálhatjuk



RIO DE JANEIRO.

# Estadio do Maracana

CAPACITY 76,804 Est. 1950

15 June ARG - BIH 18 June ESP - CHI 22 June BEL - RUS 25 June ECU - FRA 28 June TC - 20 4 July W53 - W54 13 July W61 - W62

végleges keretek módosulhatnak majd, és online frissíti magát a rendszer, mint ahogy ez remekül működik a sima 14-ben is, de mivel cikkünk írásának pillanatában még nem hirdettek végleges keretet a kapitányok, ezt nem volt alkalmunk letesztelni. Ha már a csapatoknál tartunk, az egyik leggyakoribb és szerintem nem igazán átgondolt kérdés, amit a legtöbben feltettek nekem, mikor meséltem, hogy tesztelem a játékot: „És a magyarok benne vannak? Hiszen nem jutottunk ki.” Nos, igen... A játék a selejtezőktől indul, tehát mind a 203, a selejtezőn elindult csapat játszható. Ez egyrészt mindig is így volt, másrészt elég unalmas lenne egy 32 csapatos játék, nem? Ezen felül természetesen a vb összes stadionja megtalálható a játékban; itt legalább időre felépültek, nem úgy, mint a valóságban (egy-kettő még így, egy hónap-pal a nyitómeccs előtt is csak 50%-os állapotban van).

Minden meccs előtt kis animációban odarepülünk a helyszínére, ahol a megszokott konfettiesőben, stadionmámorban részeselehetünk. Külön mókás, hogy úgy mutatják az otthon maradt szurkolókat, mintha mindenki a saját országában nézné a meccseket az utcákon, óriás kivetítőkön. Ebbe mondjuk egy kis hiba is csúszott, ugyanis nem egyszer előfordult, hogy a magyarok gólt kaptak, de az animációban örületesen boldogok voltak a kivetítők előtt.

A játékmenetben egyébként meglepően pozitív változások történtek, és az egyik legfontosabb dolgot, a védhetetlen fejeseket némileg lejjebb vették, köszönhetően többek között a kicsit megváltozott beívelésnek. Ugyanis ezek szabályozása sokkal érzékenyebb, nehezebb eltalálni a megfelelő erőt a pontos célba éréshez. Ha csak kicsit több erőt fejtünk ki, a labda érintetlenül átszáll, ha pedig

gyenge, könnyedén a védők csemegéje lesz. Még ez sem tökéletes, de végre nem az történik, hogy a játékosok egy jó nagy százaléka nem is megy sosem kapu felé, csak direkt beívelésre és fejesre játszik. Nem egy meccset vesztettem el úgy, hogy az ellenfél egyik gólját sem lábbal szerezte, ami azért egy kisé frusztráló és nevetséges, hiszen mégiscsak valamennyire a valóságra kéne hasonlítania a játéknak. A lövések ereje is mintha nőtt volna, hatalmas hálózaggató bombákkal boldogíthatjuk a kapusokat.

Szóval furcsa állatorvosi lóval állunk szemben, hiszen a next-gen engine-hez szokott játékosoknak elsőre visszalépésnek tűnhet a játék, de végre mégis belepiszkáltak az ordító problémákba, ami mindenképp fejlődés. Újdonság még a szögleteknél és a közeli szabadrúgásoknál, hogy megzavarhatjuk az ellenfelet azzal, ha játékosainkat a hosszú vagy a rövid sarok felé, esetleg konkrétan a kapus arcába küldjük tömörülni, így okozva káoszt és meglepetést. Szintén sokat adhat a hangulathoz az EA Talk Radio, ami a zene helyett szólhat, tele van érdekességekkel, és rádió-szerűen, két műsor között válthat hallgathatjuk. Jópofa a captain your country mód, mikor egy (kreált vagy létező) játékost irányítva kell évekre visszamenőleg végigmennünk a válogatottság rögös útján, túlélve a kapitány sorozatos keretszűkítéseit, hogy a világbajnokságra már mi vezethessük ki a válogatottat csapatkapitányként. A Story of qualifying mód volt talán a kedvencem: a selejtező sorozat legemlékezetesebb meccseit lehet újra játszani, ráadásul az európai csoportban két magyar vonatkozású meccsel. Az egyik a lassan negatív klasszikussá érő román-magyar 2-0, amivel újraírhatjuk a történelmet, és nyerhetünk, a másik pedig a szintén csodás emlékü holland-magyar, ahol Van Persie-vel

kell három gólt rúgnunk, hogy hazája válogatottként legtöbb gólt rúgó játékosa legyen. Hát igen, legalább benne vagyunk a játékban, ugye...

### LEFÚJVA

Összegzésképp mit is mondhatnék még a World Cupról? Aki imádja a sorozatot, él-hal a vb-ért, és baráti társasága is van, akikkel rendszeresen fifázik, annak jó vétel lehet nyárra, egy pár házi-

## HÁT IGEN, LEGALÁBB BENNE VAGYUNK A JÁTÉKBAN, UGYE

### ZENEI MENÜ

Megszokhattuk, hogy a FIFA sorozat menüinek zenéi között mindig szerepelnek az aktuális „legmenőbb” slágerek is. Most sincs ez másként, hiszen a bajnokság hivatalos Pitbull-nótája (We Are One), valamint a Coca-Cola vb-zenéje (The World is Ours) is megtalálható.

EndreMan

bajnokság lejátszására az igazi meccsek mellé. De egyébként újítások ide vagy oda, a rövid élettartam miatt a sima 14 mellé nem feltétlen szükséges. Reméljük, az újításokat nem felejtik el, és szeptembertől a next-gen verziókba is bekerülve – és persze sok egyéb hibát javítva – a FIFA 15 már minden területen tökéletesebb verzió lesz!

- + kevesebb fejés
- + pár apróbb pozitív javítás
- + hangulatos új játékmódok
- két hónapos futamidő
- csak PS3 és Xbox 360
- 12 000 forint

**ENDREMAN**  
Nem rossz, de fura módon régen menőbb volt.

# 75



Vigyázat, videojátéktól megvadult fiatalok!

# TRIALS FUSION



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **RedLinx**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360**  
Röviden A RedLinx legendás sorozata egy újabb epizóddal bővült, melyben minden benne van, amiért egy Trials játékot szeretünk. PEGI 12+

**WELCOME TO THE FUTURE! WEL-COME TO THE FUUUUUUUUUUUTURE.**

**FUTURE. FUTURE.** Ez a bicskanyitogatóan fülbemésző dal megy a fejemben megközelítőleg egy hete. A *Trials Fusion* minden porcikájában addiktív. És egészen addig nincs is ezzel semmi baj, amíg az ember időmilliomos, vagy végtelenül megértőek a főnökei, esetleg – rácáfolva szüleiére – abból él, hogy videojátékokkal foglalkozik. Pár hónappal ezelőtt meghívtam kaptam Helsinkibe a *Trials Fusion* preview rendezvényére, ahol először mutatták be a RedLinx játékát a sajtónak. Megvan a *Trials* sorozat? Nincs? Akkor hadd meséljek valamit.

### A ROBOGÓTÓL A CROSSMOTORIG

A sorozattal először 2000-ben találkozhatunk, amikor is a RedLinx akkor még marknyi csapata flashjátékként fellőtte egy finn kommunikációs cég honlapjára. Az első *Trials* egy pixelbe öntött fájdalom volt, egyszerre szórakoztató és idegesítő – amikor már éppen feladnád, pontosan annyi sikerélményt ad, hogy még beletegyél egy órácskát. A finn cég 2003-ban megkereste a fejlesztőket, és elmondta nekik, hogy a világ minden tájáról milliók landoltak azon a honlapon, amiből igazából egy szót sem értettek, csak hogy játszhassanak a *Trialsszal*. A RedLinx számításai szerint összesen harmincmillió ember. Aha, siker. A RedLinx ezek után pár folytatással ünnepe, de egészen 2007-ig leginkább mobil-

játékokra koncentráltak, majd 2009-ben a *Trials HD* meghozta számukra az igazi átörözt. A játék ekkor nyitott az Xbox Live Arcade-en, ahol alig egy év alatt eladtak belőle egymillió példányt. Három évvel később jött a *Trials Evolution*, ami szintén hatalmas siker volt, 2012-ben megdöntötte minden idők legjobban fogyó letölthető játékának rekordját, és Kacival együtt egy életre megutáltatta velünk a skillgameket. Azóta a *Minecraft* ezt a címet elvette tőle, de most a Ubisofttal és több mint száz játékkal a háta mögött a RedLinx újra itt van, hogy bizonyítson.

### A JÖVŐ

A *Trials Fusion* ugyanazokra a betonkemény alapokra épít, mint a széria korábbi epizódjai. A könyörtelen, fizikaalapú játékmenet, amit a rengeteg koppintási kísérlet ellenére továbbra is csak nekik sikerült tökéletesen belőniük, az egyszerű, de kihívást jelentő irányítás és a remek pályadizájn a *Fusion*ben is visszatérnek, de a finn fejlesztők most ennél sokkal többet is adnak. Amióta a Ubisoft felkarolta a RedLinx stúdióját, a srácoknak lehetőségük nyílt más fejlesztőkkel együtt dolgozni, ami természetesen a játékon is látszik. Több csapat is bebedolgoztatott a játékba, és segítettek őket, akiknek a multiplatform fejlesztés és a marketinges hajtépés is újdonságnak számít.

A látványvilág is megváltozott, végre magunk mögött hagyhatjuk a poros raktárépületeket és a hegyes-völgyes pályákat,

és az új konzolgenerációhoz tökéletesen illő jövőbe költözünk. A futurisztikus világban letisztult sci-fi-szerű környezetben hajtjuk előre a motorbiciklit, ahova a dizájnerek a hatvanas éves összes neonját beerőszakolták. A pályák kialakítása még mindig zseniális, a 2D-s játéknak adegy kis mélységet, és az utolsó pillanatban a helyére pottyantó elemek és átverős megoldások miatt mindig okoznak némi meglepetést. Az előző részből visszaköszön a hatalmas sikernek örvendő pályakészítő is, amivel az *Evolution*ben több mint 200 ezer tracket csináltak a játékosok. Ez a móka viszont nem való mindenkinek, mert a legkevésbé sem felhasználóbarát. Azok számára, akik szeretnek vele bibelődni, biztosan remek szórakozás lesz, viszont az egyszerű játékos nem fog YouTube-videókat nézegetni azért, hogy izzadságos munkával összerakjon magának egy saját mapet.

### KÖNNYEK ÉS ÖRÖMKÖNNYEK

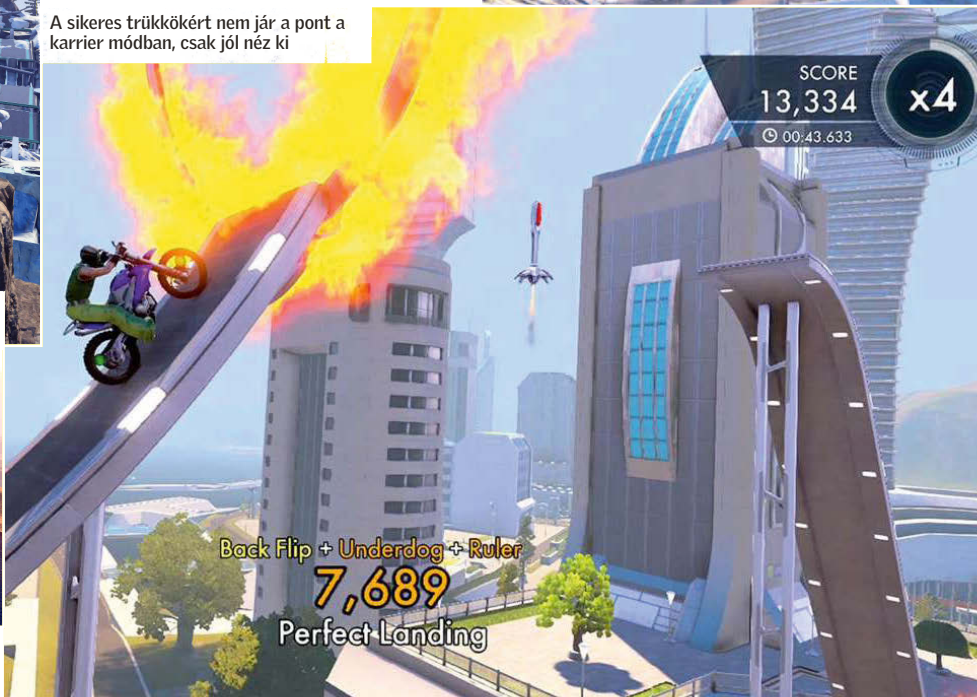
Igazából erről szól a *Trials Fusion*. A siker továbbra is attól függ, hogy milyen ügyesen abajgatjuk előre a motorunkat az egyre nehezedő pályákon, és annak ellenére, hogy az irányítás meglehetősen egyszerű, a feladat nem az. A karrier módban fokozatosan haladunk előre az egyre nagyobb kihívást jelentő pályák felé, miközben egyre agilisebb járműveket oldunk fel. Ez így elméletben egyszerűnek hangzik, de a legtöbbet használt gomb továbbra is a „retry” marad, amivel egy pillanat alatt visszarepülhetünk a legutolsó ellenőrzőponthoz.



A sikeres trükkökért nem jár a pont a karrier módban, csak jól néz ki



A quadral egy unikórnissóhajtásnyival egyszerűbb a játék





Vagy a pálya elejére, ha azzal az elfajzott ötlettel mentünk neki a *Fusion*nek, hogy minden pályán tökéletesen szeretnénk végigmenni. Ez már a hard mapeknél is merész vállalkás, az extreme-eknél pedig maga a digitális öngyilkosság.

A RedLinx is tudja, hogy a *Trials* egy idő után repetitív – és mérhetetlenül idegesítővé – válhat, ezért az aranymedálókért történő grindolást meg-megszakíthatjuk vicces skillgame-ekkel, rejtett feladatokkal és extra kihívásokkal. Egyes pályáknak akár két-három változata is lehet; van, amikor visszafele kell mennünk ugyanazon a tracken, esetleg fejfelé, de találkoztam olyannal is, ahol a levegőben irányítva kellett átrepülni tüzes karikákon.

### A PINGVIN ÉS A TRÜKKÖK

Miért pont a pingvin? Ez a kérdés motoszkált a fejemben, amikor a pályákon elrejtett kihívásokat csináltam, és negyedszerre futottam bele valamilyen pingvinnel kapcsolatos easter eggbe. Amikor rákérdeztem milderre a fejlesztőknél, akkor egy laza „Miért ne?” volt a válasz, és igazából ennél több magyarázat nem is kell. Figyeljétek majd a frakkos kis madarakat. A másik üdítő újdonság a trükkök bevezetése volt. Korábban csak előre és hátra szaltókkal dobhattuk fel a játékot, de most FMX módban a jobb gombával különböző trükköket csinálhatunk motorosunkkal. Ez is a *Trials* könyörtelen fizikáján alapszik, ezért nem különösebben

könnyű, de hamar rááll az ember keze. A különböző motorok mellett kapunk egy quadot is, amivel ugyan nem mehetünk minden pályán, de kifejezetten jó adalék, mert teljesen új játékményt nyújt.

### TE VAGY A LEGJOBB

A *Trials Fusion* többjátékos módjai nem okoznak különösebb meglepetést, viszont hozzák a kötelezőt. Természetesen van lokális multi, ahol egyszerre négyen versenyezhetünk, és a játék az időeredményünk, illetve bukásaink száma alapján kalkulálja ki a nyertest. Az igazi kihívás viszont az online toplista, amiben a világ összes játékosával mérhetjük össze a teljesítményünket, és pimasz másodperceket verhetünk barátaink eredményeire.

A *Fusion* a legjobb *Trials* játék, amire egy rajongónak valaha szüksége lehet. A RedLinx nem mert – vagy éppen nem akart – kockáztatni, de nem is gondolom, hogy ennek a zsánernek van még hova fejlődnie. Már az *Evolution* is egy kész játéknak tűnt, és félttem, hogy a folytatás izzadságszagú lesz, de szerencsére a *Fusion* pontosan annyi innovációval és grafikai fejlődéssel kecsegtet, hogy nyugodt szívvel ajánlhatom mindenkinek, aki szereti a kihívásokat, ráadásul a pályakészítőknek köszönhetően biztosították a fejlesztők a folyamatos frissítéseket is. Welcome to the futuuuuure! Future... Future...

Daev



## TRIALS FRONTIER, A KIS BARÁTOD

A *Fusion* mellett érkezett egy mobilis játék is, ami laza kapcsolatban áll a nagy testvérrrel. E cikk írása közben a *Frontier* már meghaladta a hatmillió letöltést annak ellenére, hogy sokan szidták erőszakos mikrotranzakciói miatt. Ha kíváncsiak vagytok a játékra, akkor ingyenesen letölthetitek, de előtte olvassátok el Paca tesztjét a GS 2014/04-es számában, hogy ne érjen titeket meglepetés.

#### HARDVER

Intel Core i3 550 3,2 GHz/AMD Athlon II X4 620 2,6 GHz; 3 GB RAM; Nvidia GeForce GTX460/AMD Radeon HD5850; Windows Vista/7/8/8.1; 8 GB HDD

- + ízig-vérig *Trials*
- + remek hangulat
- + pingvinek és trükkök
- nehéz pályakészítő
- néha már túl nehéz
- Welcome to the Future!

#### DAEV

Nem kell ennél jobb *Trials* játék.

81

„A SIKER TÖVÁBBRA IS ATTÓL FÜGG, HOGY MILYEN ÜGYESEN ABAJGATJUK ELŐRE MOTORUNKAT AZ EGYRE NEHEZEDŐ PÁLYÁKON, ÉS ANNAK ELLENÉRE, HOGY AZ IRÁNYÍTÁS MEGLEHETŐSEN EGYSZERŰ, A FELADAT NEM AZ

A többjátékos mód még mindig a legerősebb pontja a sorozatnak



Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy JRPG

# CHILD OF LIGHT



**INFO**

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform  
**PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**  
Röviden Különleges hangulatú, eleganciát sugárzó JRPG a Far Cry 3 kitalálójától, felejthetetlen mesevilágba helyezve.  
PEGI 12+

**NEM TÉVEDTÜNK MÚLT HAVI ELŐZETESÜNKBEN, AMIKOR MÁR A RÖVIDKE DEMÓ ALAPJÁN KÜLÖNLEGESNEK NEVEZTÜNK, HISZ A CHILD OF LIGHT TELJESEN EGYEDI STÍLUSSAL RENDELKEZIK – MIND KINÉZETÉT, MIND PEDIG JÁTÉKMENETÉT ILLETŐEN.**

Egyedisége már a nyitó képkockákban világossá válik, hisz 1895-ben indul a játék, méghozzá egy osztrák herceg palotájában. Mintha csak egy réges-régi, csodálatosan illusztrált mesekönyvet néznénk, úgy áll össze a háttértörténet a finoman animált képkockákból és a rímeket használó narrációból: Aurora, a herceg lánya egyik reggel nem ébred fel álmából, az orvosok menthetetlenek mondják. Apját összetöri a hír, mostoháját viszont nem rázzák meg különösebben az események. Persze Aurora története ezzel a katasztrófával épp csak elindul; egy másik, igen furcsa világban tér magához, egy fura faragásokkal teli oltáron.

csak akkor térhet vissza saját világába, igazi otthonába, ha segít megmenteni ezt a birodalmat a gonosz boszorkány rabigájából; ha kiszabadítja a börtönbe zárt holdat, napot, csillagpalástot. Aurora kalandjai a legmagasabb bércektől az óceánokig és még tovább vezetnek, és bár a küldetés során megannyi ellenféllel kényszerül megküzdeni, egy rakás barátot is szerez.

A *Child of Light* története, ha csak az alapokat nézzük, nem tartalmaz tehát sok egyediséget – azonban a játék világa olyan szép és olyan egyedi, hogy ezt nem is fogjuk bánni. Ebben oroszlánrésze van a nagyszerű látványvilágnak, illetve a 2D-s játékmenetnek is, ez tényleg mesekönyv jellegű érzetet kölcsönöz a programnak. Egyszer egy törpefalut találunk, ahol a békésen pipázó, avagy repülő disznókat tartó lakosságot hollóvá változtatja valami gonosz mágia, máskor pedig egy komoly közgazdasági problémákkal küzdő egérvárosnak kell segítenünk. Lesz szerencsénk hegy méretű, szívfájós óriáshoz, kiszabadítjuk egy rabigába taszított nép vezérét, és e kalandok közt is különleges helyeken fogunk repkedni.

Igen, repkedni, hisz Aurora a játék legelején mágikus szárnyakat kap, és innentől kezdve gondunk csak akkor lesz a manőverezéssel, a továbbjutással, ha fúj a szél, avagy ha valami gépezet állja utunkat. A limit nélküli szárnyalás remek döntés volt a fejlesztők részéről: a felfedezést gyorsá teszi, és azzal sem lesz problémánk, ha valami mellékküldetés miatt korábban már

bejárt részekre kell visszatérni. A felfedezés pedig fontos, hisz a fák tetején, rejtett házakban, sötét barlangokban százzal találunk majd kincseket – néhol ládákban, másszor az Igniculus által kinyitható rekeszekben. Kis kék barátunk állandóan körülöttünk legyeskedik (a jobb karral irányíthatjuk), és a csatákon kívül is igen hasznos: elérhetetlen helyekről markolja fel a zsákmányt, fényével bevilágítja a máskülönbent teljesen sötét barlangokat, és a fényt termő bokrokról learatja a termést.

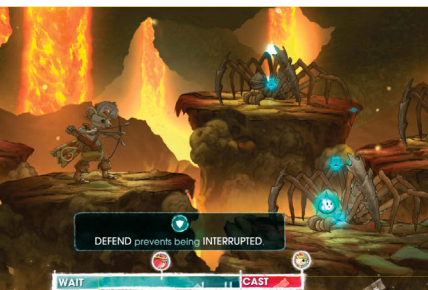
## ELŐ A KARDOT, A TŰZGOLYÓTI

Amikor harcra kerül a sor, Igniculus akkor is (majdnem) mindig velünk lesz, és itt még fontosabb hatása van, mint békeidőben. Azon túl, hogy itt is tud közvetlenül gyógyítani és fénybokrokat legelni, ő tudja ugyanis lassítani ellenfeleinket. És mivel a *Child of Light* harcrendszere teljes egészében az időzítésre épül, az ellenfelek lassítása létfontosságú lesz. A *Grandia 2* harcrendszerét ugyan sikerült százszázalékosan lelopni, de mivel annak már 14 éve, vélhetően nem sokak fognak emiatt hóbörögni – meg aztán ez a rendszer parádésan jól működik ma is.

A képernyő alján elhelyezkedő, két részre bontott idővonal az egész megoldás leke, amin az egyes karakterek ikonja szépen csordogál a vörös zóna felé. Amint ezt eléri valaki, kiadhatja az arra a körre vonatkozó parancsot: támadást, gyógyital-hörpölést, varázslatot, bármit. Minden ilyen parancsnak saját tempója van, így egy mindenkire

## RÉGES-RÉG, EGY KÖZELI ÁLOMVILÁGBAN

A fiatal lány eleinte teljesen magányosan kóborol a komor erdőben, ám hamarosan barátra lel: Igniculus, egy saját személyiséggel bíró kék energiapamacsszegődik mellé, hogy segítsen neki a hazajutásban. Együtt felderítenek egy ősi templomot, ahol a Fény úrnője közli a rossz hírt:



A megfelelő képességekkel egyszerre akár három nyílvesztőt is kilőhetünk



Az efféle gépezetek és csapdák vagy Igniculus vagy kapcsolók segítségével hatástalaníthatók



Aurora szinte minden ellenfelet hatékonyan tud sebezni fénymágijával



Új barátunk „megjelenése” csak Aurorának fog meglepetést okozni



ható durva tűzvarázslat bevetése lassú folyamat, egy szimpla támadás viszont igen fürgé. A trükk ott jön, hogy ha sikerül úgy sebezést leadnunk, hogy az egy ellenfelet a vörös zónában érjen el (azaz közvetlenül az ő támadása előtt csapjuk meg), akkor belezavarjuk az akcióba, és visszaküldjük az idővonal közepére. Mivel két karakterünk lehet a csatában, a magányos ellenfeleket Igniculus taktikus alkalmazásával gyakorlatilag úgy végezhetjük ki, hogy szóhoz sem jutnak. Természetesen emellett minden, a szerepjátékoktól megszokott rendszer itt van: az erre arra immúnis vagy éppen különösen érzékeny ellenfelek, a megzavarást ellentámadással honoráló lények, no és persze a millió bevethető képesség. A fejlődés amúgy igen egyszerűen megy: szintlépések után képességpontokat kapunk, amit minden karakternél külön költethetünk el újabb támadásokra, varázslatokra és passzív bónuszokra. A képességfákat jó ágas-bogasra rajzolták meg, de igazából három nyílegyenes útvonalon haladhatunk. Emellett titkos helyeken található vagy melléküldetések megoldásáért kapott tárgyakal tápolhatjuk magunkat.

### NEMASÁGI FOGADALOM

A játék talán legnagyobb gyengéje, hogy amennyiben ráérzünk a harcrendszer működésére, az Igniculuszal történő időmanipulációra, alig néhány óra múltán egyszerűen túl erőssé válunk. A játék felétől már nem

is nagyon volt kedvem csatázni, mert mindig ugyanazt kellett csinálni: Igniculuszal úgy állítom be az ellenfeleket, hogy mindenki pont jókor üsse meg, és mindenki ellen azt az elementált használom, ami hatalmas sebezést okoz rajta. Elég könnyű kiakasztani tehát a harcrendszert, és ezt a ritmust csak a főellenfelek törik meg – akik ugyan táposak, de a temérdek gyógyitalal és a sűrű karaktercserével együtt nem kell sokat küzdenünk (én az egész játékban egyszer sem haltam meg, sőt, olyan is csak kétszer akadt, hogy az egyik karakterem kidőlt).

A másik panaszom a szinkron szinte teljes hiánya. A legfontosabb részekenél jelentkező narrátor ugyan élőszóban meséli el az eseményeket, a játék közben látott párbeszédnek néma csendben zajlanak. Ez nyilván büdzcsoökkentési okokkal magyarázható, ám mivel rímekbe szedett beszélgetésről van szó, sokkal érezhetőbben hiányzik, mintha szimpla próza lenne. Noha karaktereink múltja nincs kidolgozva, személyiségük is leírható két-három szóval, meg fogjuk őket szeretni, bármilyen fura bandáról is legyen szó. A rímeket állandóan elrontó Rubella folyamatosan kiakasztja a versszerető Aurorát és Igniclust, a törpe varázsló, Finn fájának talán leggyávább képviselője, de a többiek, köztük a depressziós bohóc, a szerelmi bánattal küzdő egér íjász vagy a heveny depresszióval és társai megvetésével küzdő maszkos harcos is mind kedves, szeretni való figurák.

## DLC-BONBONOK

A játékhoz már megjelenésének pillanatában féltucat apró DLC jelent meg egy-két dolláros áron. Ezek beszerzése sajnos abszolút nem javasolható, parányi tápok (drágaköveket, képességpontokat) tartalmaznak csupán eltérő kombinációkban, melyek még a játék elején sem javítják észrevehetően képességeinket.

A *Child of Light* tényleg nem mindennapi játék lett. Noha vannak hibái, ezeket nagyrészt elnézi neki az ember, hisz máskülönben varázslatosan jó. Egyedi, nehezen felejthető kaland, amire vélhetően évek múlva a kultjátékoknak kijáró tisztelettel nézünk vissza. Én a magam részéről nagyon örülnék egy folytatásnak még mélyebb, jóval változatosabb harcrendszerrel és kidolgozottabb fejlődéssel, de így sem panaszodhatok.

Grath

### HARDVER

Windows Vista/Win7 SP1/Win8 Core 2 Duo E8200 2,66 GHz/Athlon IIX2 240; Nvidia GeForce 8800 GT/AMD Radeon HD2900 XT; 2 GB RAM; 3GB HDD

- + fantasztikus körítés
- + meglepően hosszú
- + taktikus harcrendszer
- nincs szinkron
- pár óra után túl tápos leszel

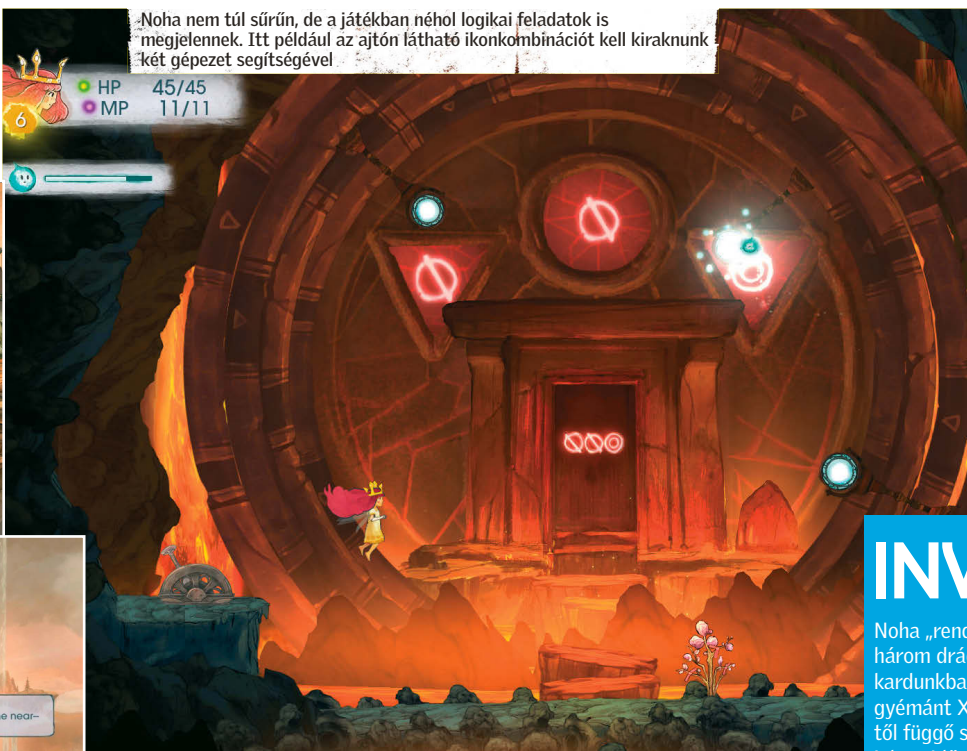
### GRATH

Sajnos a végére monotonná válik, de minden más tekintetben varázslatos.

80

## RITKA, HOGY EGY JÁTÉK ILYEN ELEGÁNS, ENNYIRE MELANKÓLIÁVAL TELI LEGYEN, DE A CHILD OF LIGHTNAK EZ FANTASZTIKUSAN ÁLL

Noha nem túl sűrűn, de a játékban néhol logikai feladatok is megjelennek. Itt például az ajtón látható ikonkombinációt kell kiraknunk két gépezet segítségével



## INVENTORY HELYETT

Noha „rendes” tárgylista, igazi felszerelési tárgyak nincsenek a programban, három drágakövet azért aktiválhatunk, melyek extra bónuszokat adnak. A kardunkba tett vörös rubin például tűzsebezést ad, a páncélunkba helyezett gyémánt XP-bónuszt ad, a nyakékre tett sárga citrin pedig arra ad méretétől függő százalékos esélyt, hogy ellenfeleinket minden ütással hátrébb lökjük az idővonalon. Eleinte csak kisméretű köveket fogunk találni, és ezekből ugyanúgy tudjuk kikeverni az egyre nagyobb, akár más színű drágaköveket, mint mondjuk a Gemcraftban.



## A SZOMSZÉD XBOXA MINDIG ZÖLDEBB

Az Xbox One-os változat mellett, hogy sokkal szebb Xbox 360-as kitesőjénél, két exkluzív funkciót kínál. Az egyik az osztott képernyős mód, a másik pedig a Battlefield 4 Commander Mode-jához hasonló Boss Mode, melyben a SmartGlass használatával szólhatunk bele a küzdelembe.

Kerti parti

# Plants vs. Zombies: Garden Warfare



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **PopCap**  
Platform **Xbox 360, Xbox One**  
Röviden Már nem annyira casual, de azért még casual. A Plants vs. Zombies műfajt váltott: ezentúl TPS nézetből írhatunk, nem csak a növények oldalán. **PEGI 7+**

**N**A, ITT A KERT - MONDTA ANNO EGY NAGYON BÖLCS EMBER, AKI RÖGTÖN EZT KÖVETŐEN ELVESZTETTE EGYENSÚLYÁT, ÉS NÉHÁNY BIZONYTALANNAK TŰNŐ LÉPÉS UTÁN AZ ÉPP A HELYSZÍNEN FORGATÓ HÍRADÓSTÓL NAGYJÁBÓL FÉL MÉTERRE ELTERÜLT A FÖLDÖN.

Nem volt túl sok növény a kertjében, a zombik sem rohamozták meg a házát, de ő volt minden olyan játékos megtestesítője, aki először tett bizonytalan lépéseket az első *Plants vs. Zombies*-al. Akkor nem volt ám egyértelmű, hogy jó lesz-e, ha az első sorba ültetünk egy borsóköpőt, vagy hogy van ez a napraforgóból napenergia dolog, de a legtöbben az első néhány próbálkozás után felálltak, és képzett kertészként, tudatosan gondozták azt a kis parcellát, amit a játék nekik kínált. Nagyon jól tudjuk, hogy melyik zombi ellen milyen növényt érdemes bevetni (de azért rekord idő alatt zárkózánk be a kerti szloziba, ha a saját kertünkben elültetett borsó reggel elkezdene köpködni felénk), és azt is tudjuk, hogy ha minden kötél szakad, a fekete pénteken akciósan vásárolt öt darab fűnyírót segít a bajban. Most viszont eldurvult a helyzet. Kiszakítottak minket kertünk kényelméből. A növényeknek előre kell törniük, hogy megakadályozzák a zombikat. A zombiknak új taktikákat kell alkalmazniuk, mert a másik fél a lassú vonaglást már túl jól ismeri. Megkezdődött a háború.

### A KERTI HADVISELÉS

Ha a *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* egy film lenne, akkor már biztos csörögne a telefonom, hogy a készítő felhasználnák a fenti pár sort a trailer elkészítéséhez. Vagy legalább a szinopszist én írhatnám. Vagy leg-

alább én vihetném a rendező borsóreggelijét a forgatásra. Mielőtt tovább haladnék egy olyan irányba, amilyenbe nem kéne, beszéljünk (vagy hagyjátok, majd én beszélek, ti meg olvassatok) inkább arról, ami tényleg megtörtént: a *Plants vs. Zombies* franchise elkezdett egy merőben új irányba nyitni. Az alap PvZ és az egyelőre még mindig csak mobilokon játszható második rész inkább hasonlított egy tower defense-hez (mert hogy tulajdonképpen az is volt, csak mégis más), mint egy akciójátékhoz, a PopCap viszont úgy érezte, a növények és a zombik harcát máshogy is érdemes bemutatni. A *Garden Warfare* egy hátulnézetes lövöldözős csoda, amiben mindkét felet irányíthatjuk, de a készítő nemcsak egy új sablont húztak a *Battlefielldre* (bár való igaz, hogy a játékot szintén a DICE-féle Frostbite 3 hajtja), hanem egy teljesen egyedi és új élménnyel ismertettek meg minket, ami sokkal jobb annál, mint amilyenek elsőre hangzik.

### VIRÁGOM, KIRÁGOM

Túl egyszerű lett volna szimpla, mezei fegyvereket adni bármelyik fél kezébe. Meg egyszerűen hülyeség is. A növényeknek ugyanis többnyire nincs kezük. Elég ijesztő, amellyiknek van. Ráadásul ha egy napraforgónak gépfegyvert adnánk, akkor a *Garden Warfare*-t tulajdonképpen semmi nem emelné ki a lövöldözős játékok egyébként is túlszűfolt, a kifulladás határán lévő kategóriájából.

Dr. Zomboss időnként megfenyegeti csicskásait. Akí nem ló eleget, nem kap agyat estére



A PopCap bölcsőbb volt ennél: a játék összes irányítható karaktere különbözők, még a két szemben álló oldal között sem lehet egyértelműen megfeleltetni egymásnak a kasztokat. A zombik között például nincs olyan, aki kimondottan a közelharcban jó, mivel mindenkinek fegyver van a kezében. Talán a Scientist az egyetlen, aki shotgunjával nem céloz olyan jól távolra. De azért egy tízes skálán ő is elmegegy gyenge ötösnek. Minden karakternek három képessége van, mindegyik az adott karakterre jellemző, az ő harcsztílusához igazított. A zombiknál például a sima közkatonának megfelelő Foot Soldier gyorsan tud mozogni, rakétavetőjével magasra tud ugrani, és szintén ezt használva képes egy erősebb találatot bevinni. A legzeniálisabb a vetőmagból felnőtt Chomper. A hűsítő növény lőni egyáltalán nem tud, azonban beáshatja magát a föld alá, és amikor a harc hevében vakon lövöldöző zombi alá ér, hirtelen előbukkan, és megzabálja oszladozó testű, alacsony tápértékű riválisát. Igazi sunyi kis rohadék, ügyesnek kell lenni vele, és mindig oda kell rá figyelni.

Sem a képességeket, sem magukat a karaktereket nem lehet fejleszteni, a harcmenü szinten is pont azt tudják, amit akkor tudtak, amikor feloldottuk őket. A fegyverek is csak gyorsabbak lesznek, a tár több löszert bír el. Ez azért jó, mert egyensúlyban tartja a játékot, a magasabb szintűek nem fognak minket könnyen lealázni. Minden azon múlik, meny-

## HA TE MONDOD

**Brian Lindley producer, PopCap Games: „A vezető producer és én mindig más véleményen voltunk azzal kapcsolatban, hogy mi a vicces. Ez a srác egy WC-pumpát visel a fején. Szerinted ez vicces? Szerintem nem, de ő úgy gondolja, igen.”**



A karakterek külsejével együtt változik a lövedékek, képességek kinézete is, de hatásuk ugyanaz marad





Egyértelműen a napraforgó a legalszentebb mind közül. Hiába mosolyog, nem fogjuk jobban szeretni, mikor nap sugarat ló a szeméből

nyire vagyunk jók. Matricacsomagok vásárlásával a külsőt lehet változtatni, vagy teljesen új kinézeteket is felldhatunk, de ezek senkit nem tesznek erősebbé, csak sokkal-sokkal menőbbé.

### BOMBA, BOMBA, BOMBA, GNÓMBOMBA

A játékmódok száma egyelőre kimonodtan alacsony, de a fejlesztők azt ígérték, hogy ez a jövőben változni fog. Egy coop mód van, és igazából ez áll legközelebb a klasszikus *Plants vs. Zombies* játékmótnak. A Garden Ops során hülámokban jönnek a zombik, nekünk pedig meg kell védeni a területünket. Csepegekbe ültethetünk növényeket, amiket matricacsomagokból szerezhetünk be, ezek automatikusan teszik a dolgukat. Sok múlik a taktikán és a csapatjátékon, bár én egyedül is eljutottam a nyolcadik körig a tízből, de nem mondom, hogy nem verejtékeztem közben. A 24 főt támogató kompetitív kategóriában található a Team Vanquish, ami igazából a Team Deathmatch; itt 50 pontot kell elérni a győzelemhez, semmi extra. A Gardens & Graveyards már sokkal érde-



Az Engineert távolról fel lehet ismerni. Nem csak öltözékéről



kesebb, ebben különböző pontokat kell elfoglalni/megvédeni, és a zombik csicskásokat is bevethetnek (további, nem a játékosok által irányított zombikat). A Mixed Mode folyton váltogatja ezeket, a Gnome Bombban pedig egy kerti törpére erősített bombát kell felvenni, majd eljuttatni az ellenséges csapat póznához. Nyilván ez a legabszurdabb és legviccesebb, bár amikor már mindenkinek csak egy póznája van, kicsit túl nehéz lesz az egész.

### HOBBIKERTÉSZEKNEK

De tényleg csak egy kicsit. A *Garden Warfare* célközönsége ugyanis nem a hardcore, hanem a casual réteg, leginkább azok, akik az eredeti PvZ-vel is játszottak. Ezért nincs szerteágazó fejlődési rendszer, ezért nincsenek összetett játékmódok. Nem kötelező annyit gondolkodni, de azért fontos, hogy egy csapatként működjünk. Mindenki, aki a mikrofonba beszélt játék közben, még bőven mutálás előtt állt. És nem káromkodott. Legalábbis nem angolul. A játék átmenetet képez a két színt között. Nagyon régóta szükség volt erre.

A *Garden Warfare* szórakoztató, humoros, és folyamatosan fejlődik. Minden DLC ingyenes lesz hozzá, tényleg csak a testreszabásért fizethetünk, és tényleg opcionális. Mondhatnánk, hogy minden rendben van, de a célközönség szűkítése és az egyelőre kevés tartalom miatt azért mégsem vagyunk maradéktalanul elégedettek. Öntözni kell még.

Paca

## KIS NÖVÉNY- ÉS ÉLŐHOLT-HATÁROZÓ

### ZOMBIK

#### Foot Soldier:

Sima közlegény. A hátára szerelt rakétavetővel rocket jumpol, a növények közé ló, a bűzfelhővel pedig elrejtetheti magát és társait, valamint sebezheti a növényeket.



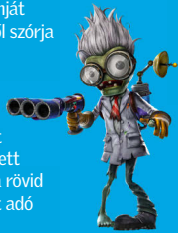
#### Engineer:

Ő a jó munkászombi. Hátán betonkeverő, alatta kőművesdekoltázs, ahogy kell. Léggalapácsán lovogolva suhan, eldobható megafonjával meg tudja zavarni a növényeket, drónját irányítva pedig a levegőből szórja az áldást.



#### Scientist:

Az örült professzor, aki trükkös találmányait viszi bevetésre. Fegyvere egy shotgun, emellett tapadógránáttal tud sebezni. Képes továbbá rövid távon teleportálni, és le tud helyezni életerőt adó tűzcsapokat.



#### All-Star:

A focicsapat sztárja. Ő a legkeményebb, öklelése halálos, gyakorlóbábukat elhelyezve tud fedezéket készíteni, és robbanékony csicskásait bármikor szabadon engedheti. Stílusosan amerikai focilabdákat lövő minigunnnal pusztít.



### NÖVÉNYEK

#### Peashooter:

Régi barátunk a borsólövő, aki hogy, hogy nem, borsókat ló. Emellett robbanó chilisbabot használ gránátként. A földbe ásva magát gépágyúvá változik, vagy harmadik képességét aktiválva szuper sebességgel rohan, és nagyon magasra ugrik.



#### Chomper:

Az egyetlen karakter, aki nem tud lőni. Harapása veszélyes, be tudja ásni magát a föld alá, majd hirtelen előbukkanva elfogyasztja célpontját. Kópése lassít, az általa lerakott tüskés növények pedig egy medvecsapdához hasonlóan működnek.



#### Sunflower:

A napraforgó természetesen elsősorban healer, nemcsak ő maga, de az általa elhelyezett cserepes virágok is életerőt adnak. Viszont ha földbe gyökerzik, erős nap sugarat lövelve pusztít el mindent. Aljas figura.



#### Cactus:

A mesterlövész, aki tüskéket köp egészen távolra. Emellett fedezéket tud építeni, aknákat rakhat le, és ő irányíthatja a hagymadrónt, aminek csak egy szeme van, és emiatt ha lehet, még ijesztőbb, mint a napraforgó.



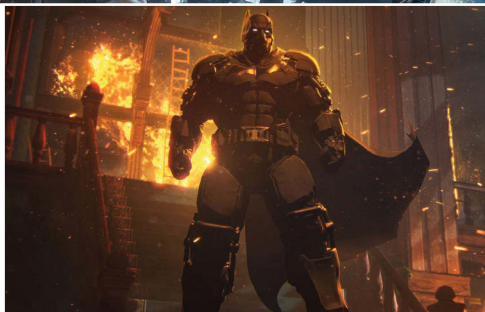
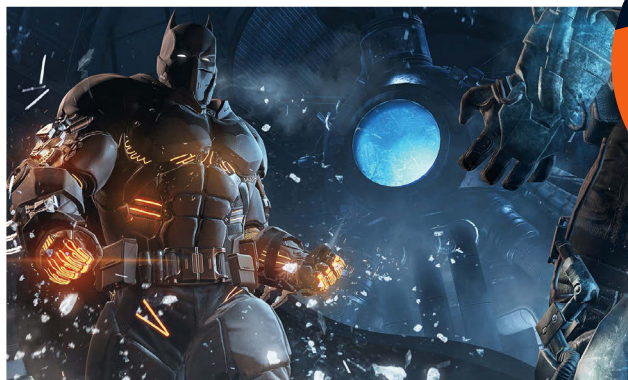
- + a karakterekhez illő képességek, tulajdonságok
- + jópofa játékmódok
- + a végtelenségig casual, könnyű rákapni
- a végtelenségig casual, a veteránok nem fogják szeretni
- nehéz célt találni
- a karakterek túl sokat takarnak ki a képből

#### PACA

Vicces, pörgős, változatos – aki a franchise-t szereti, ezt is szeretni fogja.

76





Szárnyak nélkül repül! Akkor csakis a Denevérember lehet



Fagyban nagy

# BATMAN: ARKHAM ORIGINS – COLD, COLD HEART

**NEM TUDOM, KI HOGY VAN VELE, DE NEKEM A BATMAN ÉS ROBIN MOZIFILMBEN AZ ARNOLD SCHWARZENEGGER ÁLTAL MEGFORMÁLT FAGY ÚR TETSZETT A LEGJOBBAN.**

A tragikus hős, aki bármit hajlandó megtenni azért, hogy szeretett feleségét megmentse, és ebbe a bármibe az is beletartozik, hogy összekülönbözik magával a Sötét Lovaggal is.

## JÉG VELED

Az *Arkham Origins* első (és utolsó) nagy DLC-je is ezt az összecsapást állítja a középpontba, ráadásul egészen elfogadható módon. Az elmúlt hét hónapban ezen dolgozott a Warner montreali kirendeltsége, s nem szegte a kedvüket, hogy közben a sajtó és a játékosok az alapjáték hiányosságainak közösrülték a nyelvüket. Ezzel a mai napig nem értek egyet, mivel a fejlesztők mindent elkövettek annak érdekében, hogy hívek maradjanak az első két játék szellemiségéhez. A *Cold, Cold Heart* is ezt a vonalat követi, egészen élvezetes formában. Az egész játék olyan két óra alatt végig-

## INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment  
 Fejlesztő Warner Bros. Montreal  
 Platform PC, PS3, Xbox 360  
 Röviden Az első komoly DLC az *Arkham Origins*hez, melyben Batman és Mr. Freeze összecsapásának lehetünk aktív részesei.  
 PEGI 16+

tolható, de persze aki szeretne kicsit barárgolni szilveszter éjjelén Gotham városában, az ennek a többszörösét is eltöltheti az utcákon. Míg az *Arkham Origins* karácsony éjjelén játszódik (bérgyilkosok igyekeznek eltenni láb alól a Denevért Black Mask parancsára), addig a *Cold, Cold Heart*ban éppen a szilveszteri mulatságra készülnek Gotham jóra való polgárai.

A történet elején Mr. Freeze-t láthatjuk, amint éppen lefagyasztja szeretett felesége, Nora testét, hogy a gyilkos kór ne tudjon továbbterjedni benne. Ezután a Wayne család kastélya kerül a képbe, ahol épp az év emberbarátja címet adományozzák a város egyik leggazdagabb emberének egy puccos estélyen. Bruce Wayne lelkesen magyarázza a kissé szkeptikus Alfrédnak, hogy Gothamnak még több ilyen derék polgárra lenne szüksége. Na itt azonnal felkapjuk a fejünket, mivel a legtöbb ilyen alakról az esetek többségében gyorsan kiderül, hogy jó néhány gaztett szárad a lelkén, amit nagyon szeretne valahogy eltussolni (később persze kiderül, hogy mint mindig, most is a fején találtuk a szöveget, kár, hogy ennyire kiszámítható karakterek kerültek a játékba). A bulinak gyorsan véget vet Fagy úr belépője, aki Pingvin embereivel az oldalán átveszi az irányítást. Bruce Wayne feltűnés nélkül eloldalog, de csak azért, hogy magára öltse legendás öltözékét, és nekilásson felfüggyölni ezt a meglehetősen zavaros ügyet.

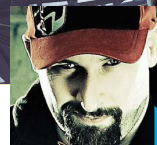
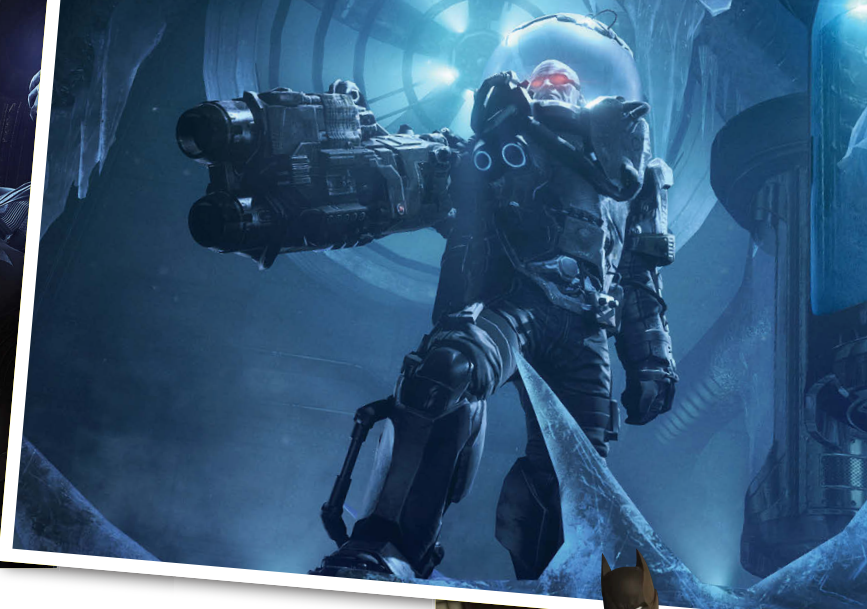
## MEGSZOKOTT MEDERBEN

Túlzás lenne azt állítani, hogy a DLC-t zsúfolásig megtöltötték vérpezsdítően új ötletekkel. Maga a történet sem teljesen ismeretlen az animációs sorozat rajongóinak, szinte egy az egyben lemásolja a Heart of Ice epizódot. A dolog érdekessége az, hogy a Rocksteady által készített *Arkham City*ben is volt egy pontosan ilyen nevű mellékküldetés, ahol Mr. Freeze feleségének testét kellett biztonságba helyezni. A kiegészítő több új területet kapott, köztük a már említett Wayne Manorról, Pingvin egyik éjszakai klubjával, illetve egy titkos kutatóközponttal, ahol csúcstechnológiával készült fagyasztófegyverekkel kísérleteznek. A bejárható területek nagysága nem túl jelentős, de a DLC végigjátszása után tettség szerint bepótolhatjuk az alapjátékban ki-maradt mellékküldetéseket. A fejlesztők három új gyűjtögetős mellékszálát is betettek a játékba, ezeket viszonylag kis időráfordítással teljesíthetjük. Anarky barátunk ismét nem fér a bőrébe, kódolt üzenetekkel festi tele a várost, ezeket kell megtalálnunk, illetve le kell állítanunk az általa szervezett zendüléseket, majd egy nagy erejű bombát is hatástalanítanunk kell a végén. Ezalatt Pingvin bandája sem unatkozik, a fagyfegyver prototípusával egy egész osztag rendőrt lefagyasztanak, őket csak a játék közepétől elérhető hőkesztyű segítségével tudjuk kiolvasztani. A gyűjtögetős részek teljesítése után végre nem valami béna achievementet kapunk, hanem ténylegesen használható képességeket





A videojátékok történetének egyik legjobb harcrendszere most is kiemelt szerepet kapott



## HA TE MONDOD

**Eric Holmes executive producer, Warner Montreal:**  
**„Mr. Freeze-t egészen más motiválja, mint az Origins bérgyilkosait. Ő nem a pénzért vadászik Batmanre, őt a haldokló felesége iránti szerelme inspirálja.”**

(a már meglévő képességeink vagy tárgyaink kicsivel továbbfejlesztett változatát).

### FRISS HÓ

A DLC egyik legnagyobb újítása, az új Batman ruha csak a játék közepétől érhető el. Ez tulajdonképpen egy spéci öltözet, ami képes megvédeni a Denevérembert az extrém hidegtől. Mivel a maszk már teljesen zárt, Batman hangja kicsit hasonlít Darth Vaderéhez, de ez egy percig sem volt zavaró játék közben, kifejezetten tetszett, hogy a készítőik odafigyeltek még az ilyen apróságokra is. Új ellenfelek terén nem nagyon erőltették meg magukat a készítőik, igazából csak egy gazfickót tudok kiemelni Pingvin bandájából, aki a jégfegyver prototípusával van felszerelve. Nem különösebben nehéz őt legyőzni (sajnos fegyverét nem tudjuk elvenni tőle), viszont ügyesen manőverezve elérhetjük azt, hogy befagyassza társait. Az XE (Extreme Environment) öltözékekhez tartozó termokesztyű segítségével nemcsak fagyott barátainkat olvashatjuk ki, de a jégfalakat is meggyengíthetjük. A felmelegített

batarang pedig kiválóan alkalmas arra, hogy kiolvassza a kapcsolókat, illetve megszüntesse a jegesedést. Új taktikai elemként megjelennek a jégcsapok, ezeket ügyes időzítéssel az ellenfél fejére tudjuk dobni.

Sajnos a játék egyik erősségeként számon tartott bossharcokból csak egyet pakoltak bele a *Cold, Cold Heart*-ba, Mr. Freeze-t kell melegre tennünk. Ez a harc zavarba ejtően hasonlít az *Arkham City* küzdelmére, de mivel még a jobbák közé tartozik, elnézzük a készítőknél. Nagyon tetszettek viszont az új detektívfeladatok; sok agymunkát nem igényelnek, viszont profin és látványosan vannak kivitelezve. Grafikailag nem sokat változott a játék, PC-n szerintem még mindig gyönyörű, persze csak akkor, ha egy megfelelően erős gépen nézzük, és bekapcsoljuk az Nvidia által beépített grafikai nyalánkságokat



(tesszelláció, PhysX, dinamikus árnyékok, 4K-támogatás...). Nekem kifejezetten tetszettek a jéggel kapcsolatos részek, teljesen jól illettek a december végi hangulathoz. Sajnos az ismert főellenések közül egyedül Pingvin bukkan elő (mondjuk igaz, csak egy pingvin bírja ki a doktor körül kialakult extrém hideget), ebben lehetnek volna kicsit kreatívabbak is a készítőik.

Összességében rendben van a *Cold, Cold Heart*, bár nem fogja forradalmasítani a játékpiacot. Kétórás, igényes szórakoztatást kínál, mindössze 3000 forintért. A készítőik ebbe a két órába okosan beszüfoltak némi verekedős részt, megspékelték az egészet lopakodással és gyűjtögetéssel, beletettek bossharcot, egy kis nyomozást, és megfejelték az egészet egy keserűes történettel, amiben ugyan győz a jó, de a furcsa nyomás a gyomrunk környékén emlékeztet arra, milyen szimpatikus a főellenesség, és hogy mennyire nem érdekelte meg ezt a sorsot.

Mocsy

## BEHAVAZOTT HÚSVÉTI TOJÁSOK

Mint ahogy azt megszokhattuk a Batman játékokban, itt is rengeteg filmes és képregényes utalást rejtettek el a készítőik. Ezeket csak az igazán szemfüles és kellően motivált játékosok képesek észrevenni. A teljesség igénye nélkül megpróbálunk néhányat bemutatni, a maradékhoz pedig jó vadászatot kívánunk.

- Martha Wayne legendás nyakéke egy üvegvitrinben van kiállítva a Wayne Manóban.
- A falakon a Wayne család felmenőiről találhatunk festményeket.
- A rádiót hangolva értesülhetünk a lázongások háttéréről.
- Szintén a rádióból értesülhetünk arról, hogy valaki (Enigma) levelet küldött a médiának, melyben leleplezi a polgármester, az új rendőrfőnök és a maffia közötti kapcsolatot.
- Az egyik polcon ott van a híres Golden Skull, ami utalás egy Batman epizódra: egy aranykoponya után kellett nyomoznia a denevéreknél.
- Batman asztalán ott van a legendás piros telefon, amin a régi sorozatban hívták Bruce Wayne-t.
- A GothCorp bejáratánál az asztalon láthatunk egy belepőkártyát Pamela Isley, ismertebb nevén Méregcsók nevére kiállítva.
- Mr. Freeze asztalán hever az Arkham City fagybombájának prototípusa, illetve a tervrajza.
- Az intróban látható szobrot később megtalálhatjuk a laborban, immár gyémánt nélkül. Utalás arra, hogy a Batman és Robinban gyémánttal működött fagyurászág öltözéke.
- Az egyik falon diagramokat láthatunk a LexCorps (Lex Luthor) éves teljesítményéről.
- Két olyan mellékküldetés is bekerült a játékba, amivel az E3-on promózták az Originst, de a végleges változattól kivágták.

### HARDVER

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

- + még több Batman
- + briliáns harcrendszer
- + kidolgozott történet
- kevés újdonság
- kiszámítható karakterek

**MOCYSY**  
 Hidegen minden jobb.

75





Kertbe rekesztettem, tudod-e?

# BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE – EPISODE TWO

## INFO

Kiadó **Revolution Software**  
 Fejlesztő **Revolution Software**  
 Platform **PC, PlayStation Vita, Android, iOS**  
**Röviden** Az első epizód nem hagyott mély nyomot még a legnagyobb rajongókban sem. Most is valami hasonlóra legyetek felkészülve.  
**PEGI 16+**

## AZ IGAZSÁGBAN VALÓ HIT AZ ÖSSZES EDDIG HITT IGAZSÁGOKBAN VALÓ KÉTKEDÉSEL KEZDŐDIK – MONDTA NIETZSCHE, ÉS FELSZÁLLT A 4-ES METRÓRA.

Komolyra fordítva a szót, ez az egy sor megfelelően körvonalazza a játék fő mondanivalóját, amiről roppantul elnagyoltan csak annyit árulhatok el, hogy köze van a jó és rossz harcához. Tudom, még a nagyi almás pite receptjével is több információt közöltem volna a történetről, de szeretném elkerülni a spoilerézést, úgyhogy még picit gondolkodom azon, miként írhatnám körbe a sztorit. Egy dolog viszont bizonyos: George Stobbart, Nicóval az oldalán, valódi üldözője az igazságnak. Ahogy egyre közelebb és közelebb kerülnek az első epizód elején történt gyilkosság hátterének feltárásához, annál több veszedelem keresztezi útjukat.

## HA AZ ELŐ GOMBLYUKAT ELVETJÜK...

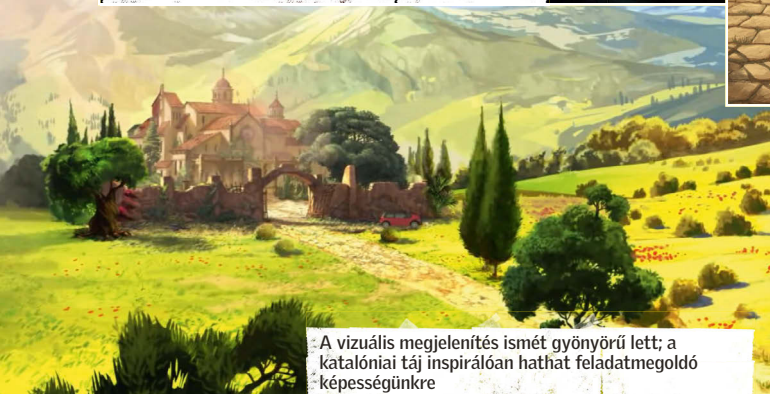
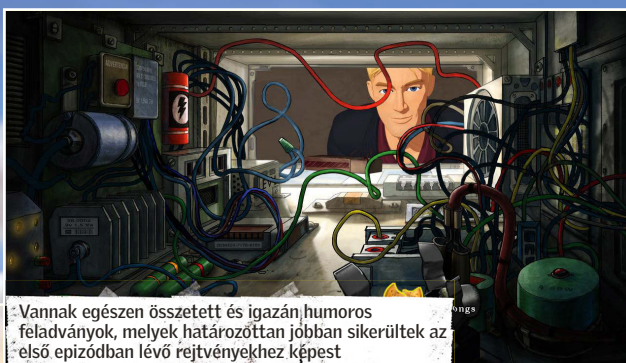
A *Serpent's Curse* kalandjának első fejezete vegyes visszhangokat keltett a sajtóban és a rajongói oldalon egyaránt. A januári GameStarban megjelent tesztben már körvonalaztam, hogy személy szerint mi volt a gondom a játékkal, és utólag sok hasonló visszaigazolást olvas-

tam ezzel kapcsolatban. Első kifogásom az volt, hogy a kezdeti lelkesedés, amit a már autentikusnak nevezhető *BS* hangulat okozott, hamar ellillant, amikor az-az kellett szembesülnöm, hogy csak egy átlagos point and click móka előtt ücsörgök. Gyerekkorom egyik kedvenc időtöltése volt a *The Shadow of the Templars*, amit nyomokban felidézett az első pár jelenet, de a következő belélegzésnél már elvártam volna valami újat és meglepőt. A másik pont, amely meglepetést okozott, hogy a készítőik nem hagytak esélyt kedvünk szerint bejárni a sztori álmosságait, és csak akkor haladhatunk tovább egy helyszínről, ha ott már mindent felfedeztünk. Ettől nem csupán könnyebbé vált a játékmenet, hanem linearitásával egyhangúvá tette a kihívásokat – főképp azt a tényre figyelembe véve, hogy bármit teszünk, képtelenek vagyunk meghalni vagy elrontani a feladványokat. Ezek után kíváncsian néztem elébe a második epizódnak. Hopp, meg is van, hogy mit írok le nektek a históriáról.

## AZ IGAZSÁG BAJNOKAI

Mielőtt megkezdeném kurta mesémet, írok néhány részletet a megjelenéssel kapcsolatban. A történetet hosszúsága miatt szeltek ketté és adták ki cirka négy hóna-

pos különbséggel. Ettől függetlenül én külön-külön túl rövidnek érzem a két részt – mire elmélyültem volna bennük, már véget is érték. Az viszont szerencsés, hogy nem kérnek teljes árat a különálló epizódokért, csak azoktól, akik egyben veszik meg a tyutyerkát. Ha végigtöltátok a játék első felét, és a telepítés után azzal találkoztok, hogy a sztori az elejétől kezdődik, csak töltsétek be a legutolsó állást. A fejlesztők gondoltak azokra is, akiknek ez már nem áll a rendelkezésére, de nem akarnak újra nekilátni a nyomozósádnak: feltették a honlapjukra és hivatalos Facebook-oldalukra is a szükséges mentést, ami egyenesen a zárójelenethez repít. Amint túllendülünk ezen a fejezeten, Katalónia dimbes-dombos, hegyvidékes tája tárul elénk; merőben más, mint Párizs romantikától átítatott atmoszférája. A környezetváltás máris jó alapul szolgál arra, hogy kissé felpörögjön a mármár ellasszódó cselekményszál. Nem beszélve arról, hogy egy birtok kapujához érve azonnal lőnek ránk, és ha ez nem lenne elég, még össze is futunk a hírhedt és rettegett kecskével. A találka kedves emléket állít ennek a régi esetnek a patás jószág és George között, de ne várjatok óriási kihívást tőle. Innen bontakoznak ki az események, és belemerülhetünk a vallási





## A MOZIBA BE

Egyre több játékból készítenek filmadaptációt több-kevesebb sikerrel, így adta magát a felkérés a Broken Sword sorozattal kapcsolatban is. Charles Cecil megerősítette, hogy valóban már több stúdió is vászonra akarta vinni George és Nico egyik izgalmas kalandját. Cecil viszont nem szeretné, ha sérülne a BS brandje, ezért óvatosan kezeli ezt a témát. Ha egyszer beadja a derekát, akkor az egész munkafolyamatot kézben akarja tartani, és részt kíván venni egyes munkálataiban. Bokros teendői közepette erre egyhamar nem kerül sor.

hozta a régi vágású kalandjátékok jól bevált stílusát, de a mai mezőnyben pont emiatt nem érhet el magasabb értékelést. Sajnos a készítők a második epizóddal sem villantottak semmi újat, csupán apró finomításokkal lezárták a történetet, ami egész jónak bizonyult, mégsem töltötte ki teljesen az első rész által hagyott űrt. Nyilatkozataik azt tükrözik, hogy ők viszont maximálisan elégedettek az eredménnyel. Ezek után kérjük a következőt?

*Eprespuszedlee*



misztikumba, melynek központjában a Tabula Veritatis áll. Annyit tudunk erről a titokzatos tárgyról, hogy ha rossz kezekbe kerül, akkor az egész világot a pusztulás fenyegetheti. Ennek oka, hogy az ereklye birtokában felborulhat az egyensúly a gonosz és a jó között, ugyanis a gnosztikusok szerint nem létezhet egyik a másik nélkül. Természetesen feladatunk George és Nico kezét fogva előbb megtalálni a relikviát a háttérben mozgolódó ellenlábasként, és ehhez nem meglepő módon sok rejtvényt kell megfejtenünk. Számomra viszont a legnagyobb talány az volt, hogy ezzel a résszel akartak-e valami újat villantani, vagy tényleg csak kitérőtávták a történetet és ennyi?

### JÓ PAP IS HOLTIG TANUL

Reméltem, hogy sok kritikát meghallgatnak és megszívelnek a Revolution Software-nél, és előjönnek valami forradalmian újjal, ha már benne van a nevükben. Sajnálatlaltapasztaltam, hogy kevés változást sikerült észrevennem. A cselekmény vonalvezetése oly egyenes maradt, mint a lénia, még az a pár rész sem terel minket más irányba, amiben választhatunk kétféle reakció közül – döntésünk továbbra sincs befolyással a fő történetszálra. Emellett szintén csak akkor dobbanthatunk egy következő helyre, ha már minden szükséges teendőnk elvégeztük, és minden fellelhető tárgyat magunkhoz vettünk. Valószínűleg a linearitás miatt számolták fel a térképet is, hisz okafogyotává válik használata, ha úgysem ingázhatunk

kedvünkre ide-oda. Néha előfordult, hogy a főhős csak úgy ukmukfukk elpárolgott, de ami lázadásnak tűnt, az igazából csak egy fránya bug volt. Valamiért az első epizódnál mégis jobban tetszett a folytatás. Lehet, hogy a változatosabb egzotikus környezet és az egyre gyorsuló események hatására kapott kalandosabb feelinget az alkotás. Nem véletlen, hisz nyitottabb területeken, eldugott zugokban, rejtékhelyeken, sőt még mozgó járművön is játszódnak jelenetek, amivel ha csak egy kicsit is, de sikerült megfűszerezniük nemcsak küldetésünket. Visszatérő elem és mindenképp a játék erényeként említendő az a számtalan szellemes megjegyzés és csevej, melyek mellett egy-két igen humorosra sikeredett feladvány is mosolyt csalt az arcra. Ugyanezt a hatást érte el Duane és Pearl Henderson ismerős arcának felbukkanása is – csak tovább erősítették a nosztalgikus hangulatot, amit ugyancsak sikerült megteremteniük. Ezen felül a rejtvények között akadtak igazán összetettek, de a hintrendszerrel továbbra is csak egy-két esetben kellett használnom. Némi sikerélményt éreztem ezek megoldása után, de az igazi, mélyről feltörő eufória elmaradt.

### MAJD LEGKÖZELEBB...

Összegzőképpen, ha osztályoznom kéne az alkotást, egy hatalmas %4-et kapna. Utáltam mindig az ilyen törtéjegyeket, de jól jöttek, ha mellettük csak kanyarodóim voltak. Egyszóval nem bukott meg a történet, mert

## ” A VÁLTOZATOSABB EGZOTIKUS KÖRNYEZET ÉS AZ EGYRE GYORSULÓ ESEMÉNYEK HATÁSÁRA KAPOTT KALANDOSABB FEELINGET AZ ALKOTÁS



A „La Maledicció” sokszor lesz segítségünkre, egyben sok bonyodalom forrását is jelenti

### HARDVER

Windows XP/Vista/Win7/Win8; 1,6 CPU;  
1 GB RAM; 256 MB GPU

- ✦ kicsit több akció
- ✦ kicsit nehezebb feladványok
- ✦ kicsit változatosabb tájak
- ✖ nagyobb változást vártunk
- ✖ rövide sikerült
- ✖ lineáris játékmélet

### EPRESPUSZEDLEE

Jó és rossz egyensúlyát nemcsak a történetben próbálták fenntartani a készítőik.

79





Még a sekély víz is lehet veszélyes



Városok, erődök, csaták



Kingsword egyelőre még békés városnak tűnik

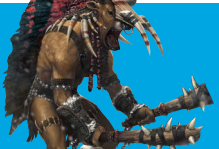


Mágus vs. sárkány: gigászok csatája



Fogj egy kissé bizarr fantasykörnyezetet, és harcolj

# WARLOCK 2: THE EXILED



## INFO

Kiadó **Paradox**  
 Fejlesztő **Ino-Co Plus**  
 Platform **PC**  
**Röviden** Civilization-szerű, körökre osztott, 4X játék, amely igen egyedi és érdekes fantasykörnyezetben zajlik.  
**PEGI 12+**

**A KARTATOK VALAHA VALAMELY RÉGI MESE ALAPJÁN ÖSZVÉRES LOVAGOKAT VAGY HASONLÓAN VICCES, BIZARR KATONASÁGOT CSATÁBA VEZETNI? ELJÖTT A TI IDŐTÖK!** Ezúttal egy mágust alakítunk – ahogy a játék címéből is látszik –, aki egy hexagonális, azaz hatszögeken alapuló fantasyvilágban építgeti birodalmát, illetve fejlesztgeti mágikus tudását. Már a klasszikus *Master of Magic* óta tudjuk, hogy ez a stílus kihívásokkal teli – nem egyszerű elszakadni a konvencióktól úgy, hogy netalántán valami újat is hozunk a stílusba.

### SZÁMÜZVE

Az új játékmód egyben a játék alcíme is – minket bizony kitaszítottak, avagy száműztek Ardaniából. Ez nekünk nagyon rosszul esett, így mindenképpen revansot szeretnénk venni azokon, akik ezt megtették, arról nem is beszélve, hogy a kedvenc kispáránkat otthagynak kellett elmenekülnünk, és ez tarthatatlan állapot (ez a szituáció a szerzői képzelet szülötte), így megpróbálunk hazatérni. Mindezt ezúttal nem egy nagy térképen, hanem egy multidimenziós világban tehetjük meg, ahol úgynevezett shardok (ezek amolyan égben lebegő szigeteket/kontinenseket) végigjárásával térhetünk haza. Útközben rengeteg mindenkivel

találkozhatunk – a megszokott NPC-k mellett jó néhány gonosz és kevésbé gonosz, illetve hozzáuk hasonlóan száműzött mágus is utunkba kerül. Nem mindegy tehát, hogy kivel leszünk jóban, és kivel nem – sőt, keresni kell a szövetségeseiket és a barátokat, mert egyedül nem fogunk tudni mindent megoldani.

Miért is nagyon érdekes ez a rendszer? Azért, mert minden ilyen shard egy másik világ – gyakorlatilag olyan, mintha bolygóról bolygóra járnánk –, és mindenütt más a természet, a viszonyok, a környezet, és persze ennek kapcsán az ellenfelek is sokfélék, különbözőek. Más terepen másképp kell játszani, és itt nemcsak a stratégiai döntésekről van szó, hanem az építkezésről, illetve a felfedezésről is. Nagyon fontos tehát, hogy minden ilyen új „világot” igyekezzünk jól felderíteni, mert a túlélésünk múlhat rajta. S aki nem képes egy multidimenziós birodalmat áttekinteni, annak lesznek gondoljai bőven.

### TESSÉK MONDANI, MELYIK ÚT VEZET ITT A PORTÁLHOZ?

A *Warlock 2* világa a *Warlock* első részében már látott alapokon nyugszik, itt nagyon fontos a mágia szerepe. Azonban a mágia sajnos néha gondokat is okozhat, ugyanis a *The Exiled* üzemmódban, ahol a különböző világok láncolatán át juthatunk

haza, több furcsaság is előfordulhat. Mivel mágiánk a terepet is képes átalakítani (és nem csak a mi mágiánk), akár be is akadhatunk egy-egy helyre úgy, hogy a portál számunkra megközelíthetetlen lesz. A tervezők egyébként is ügyeltek arra, hogy a portál olyan helyeken legyen, ahol nem túl egyszerű megközelíteni, esetleg lehetetlen keresztülvágni magunkat a rengeteg ellenfélrel vagy mágiával. Ellenfeleink ugyanis nem úgy működnek, mint a *Civ* sorozatban, ahol inkább a békesség, a diplomáciai üzenetváltások a jellemzőek. Akivel hamar kiegyezünk, azzal elleszünk egy darabig, de ha valaki ellenséges, akkor a kezdetektől minden erejével azon lesz, hogy megkerítse az életünket. Ez pedig odáig is vezethet, hogy már azt hisszük, mesterei vagyunk a játéknak, s egy apró baki folytán szinte mindenki ránk támad. S remélem, komolyan veszítke, amit mondok: a gépi ellenfelek kitarthatók. Minél közelebb kerülünk Ardaniához, annál erősebbek, s igaz ez a vezetés alatt nem áll, csak úgy „kóborló” egységekre is, amikkel vigyázzunk nagyon, mert kellemetlen meglepetésben részesíthetnek. Ez a megállapítás fokozottan igaz a sandbox kampány módra.

A fejlesztők okosan egyensúlyoztak – az ilyen jellegű játékoknál egy idő után szinte értelmetlen a dolgok menete, hiszen míg a mi kezünkben mondjuk már száz város van,





ami azt jelenti, hogy az ellenfélnek esélye sincs felállni, itt nem lehet száz városunk, mivel ha nagyon sok van, a polgárok felláznak. Lehet ugyan fejleszteni a maximális városmennyiséget, de hét-nyolc körül van az ideális számuk. Szerencsére lehetnek autonóm városaink is, amelyek bár segítenek (erőd-ként, pénztermelőként stb.), nem igényelnek vezetést, és nem is tudunk a dolgaikba beleszólni.

A *Warlock 2*-ben két új frakció is található, a planestriderék és a stalvartok. A készítő ezt is jól eltalálták, ugyanis annyira érdekesek (a stalvartok olyanok, mintha steampunk vikings lennének), hogy a játékosok örülhetnek a rengeteg választható egység és a tényleg különböző megközelítések miatt. Azonban akármennyire jópofa vagy bizarr egységek vagy frakciók is léteznek, ha sárkányok jönnek ellenünk,

jobb, ha nekünk is van néhány belőlük, lehetőleg több, mint amennyi minket támad, biztos, ami biztos.

### „ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK”

A *Warlock 2* minden szempontból jóbb játék elődjénél, gyakorlatilag a kisebb-nagyobb javítások és változtatások segítségével minden 4X stratégia-kevelőnek tiszta szívből ajánlom. Még inkább javasolnám a játék szerkesztője miatt – itt aztán tényleg mindent meg lehet változtatni, pályákat tervezni, sztorivonalakat létrehozni, minden létező varázslatot és képességet átírni, így gyakorlatilag nemcsak az adott univerzum viszonyai között készíthetünk alternatívákat, hanem teljesen magunk kitalálta terepen, szereplőkkel és szabályokkal dolgozhatunk. Persze ez nem egy kétperces folyamat, viszont aki

ilyesmire vágyakozik, annak jól használható, viszonylag egyszerű eszköz áll majd a rendelkezésére.

Amikor ezt a cikket írom, még csak 57 tárgy van a játék Workshopjában, ami nem túl sok, azonban én optimista vagyok azt feltételezve, ez csak annak köszönhető, hogy a rajongók egyelőre még el vannak foglalva magával a játékkal. Az is igaz persze, hogy ez a fajta stratégiai játék nem most van a csúcson, ennek ellenére mindenkit, akiben van egy kis kreativitás, arra biztatok, próbálja ki a szerkesztőt.

A játék a 21. század második évtizedének megfelelő kinézettel rendelkezik: változatos, színes, jól kidolgozott. Irányítása nem bonyolultabb, mint a hasonló jellegű játékoké; vi-

szont elég idegesítő lesz egy idő után a szinkron. Egy Sean Conneryt utánozó hang kikapcsolhatatlanul ismételt dolgokat, amelyek az én fülemet speciál zavarták. Lehet, hogy ezzel a véleményemmel egyedül vagyok, de én letekertem a hang-erőt, és inkább betettem a Cheeto's Magazine nevű zenekar új lemezét. A körökre osztott stratégiákat, a 4X stratégiákat, az úgynevezett Grand Strategy játékokat kedvelőknek a *Warlock 2: The Exiled* nagyon fog tetszeni, s az a bizarr fantázia, amely át-átszővi csak még vonzóbbá teszi. Reméljük, az e játék tapasztalatai alapján valaha elkészülő *Warlock 3* még jobb lesz, és akkor a *Civilization* sorozat nem egyedül ül majd a trónon ebben a stílusban.

Gyu

## PARADOX – A STRATÉGIAI „ELLENTMONDÁS” BIRODALMA

Néhány évvel ezelőtt sokan nem is tudták, mi fán terem az 1998-ban alapított svéd kiadó; eleve kevés esélyt adtak az angolszász/japán/francia kiadói világban egy skandináv cégnek a túlélésre. A Paradox Interactive mára egy 143 millió svéd koronás (4,9 milliárd forint) bevételű vállalatná nőtt ki magát olyan játéksorozatokkal, mint az *Europa Universalis*, a *Hearts of Iron*, a *Magicka*, a *Crusader Kings* vagy a *Cities in Motion*. Ahogy más cégek kínálatából lassan kikoptak a stratégiai játékok (tisztelőt a nem túl sok kivételnek), úgy lett erősebb a Paradox portfóliója, amely ma már minőségben is egyre jobb játékokat jelent. Nekünk, stratégiai játékokat kedvelőknek gyakorlatilag kötelező figyelemmel kísérni a munkásságukat.



Egy shard, azaz kisebb földterület a *The Exiled* kampányból



#### HARDVER

Windows Vista/Win7/Win8; Dual Core 2,66 GHz CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT/ATI Radeon HD 6570; 2 GB HDD

- + izgalmas fantasyvilág
- + kiváló szerkesztő
- + különböző témájú shardok
- nehezebb fokozatokon túl nehéz
- a városfejlesztés túlzottan leegyszerősített

#### GYU

Csak ajánlani tudom a stílust kedvelőknek.

83



Romantika hādésítve

# FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER

## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Square Enix**  
Platform

**PS3, PS Vita**

**Röviden** A Final Fantasy sorozat

talán egyik legjobban sikerült darabját kaparinthatjuk most meg, természetesen nagyfelbontású köntösben.

PEGI 12+

**TÖBB SZEMPONTBÓL IS IGAZI MÉRFÖLDKŐ VOLT A FINAL FANTASY X.** Egyrészt ez volt az első FF játék, ami PS2-re érkezett, aztán ebben volt először igazi szinkron, ráadásul ez volt az első FF játék, ami direkt folytatást is kapott (az most nem számít, hogy a folytatás nem lett annyira jó, mint az alapjáték). Aki elég régóta RPG-rajongó, az bizonyára jóleső nosztalgiával gondol a játékra, ami az egyik legjobban sikerült Final Fantasy volt.

A sztori igazán nagyívú tele metaforákkal, de alapvetően egy romantikus mese szerelemről, árujáról, vallásról. Vitathatatlan tény, hogy Tidus és Yuna szerelme az egyik legmeghatóbb, amit valaha is videojátékban láthattunk, de a Final Fantasy X nem csak ettől volt különleges. Az összes szereplőről elmondható, hogy profi módon alkoták meg őket a készítő, nem egyszerű papírmásé arcok kísérgetik főhőseinket. Tidus barátai hihető karakterek, célokkal, motivációval és persze sötét titkokkal. Mindehhez jön Spira világa, ami szintén iszonyatos odafigyelésről tanúskodik. Az egyik leghihetőbb (már amennyire egy FF-világ hihető, ugye), a legjobban kidolgozott világgént emlékszünk rá így tíz-szok év távlatából.

Hihetetlen látni, hogy akkoriban mennyi energiát fordítottak még ilyesmikre a játékfejlesztők. Egyedül talán a Mass Effect és a Dragon Age univerzuma kapott ennyi törődést, de azokból hiányzik a japán játékokra jellemző kegyetlen báj. Mert hát végül is mitől lesz egy játék olyan nyira magával ragadó, hogy sok-sok évvel a végigjátszás után is emlékszünk a nagyobb bossfightokra, az igazán örödi főgonoszokra, és ha megpillantjuk játékbeli szerelmünk képét, megdobbann a szívünk? Kellenek persze a hősök és a jól kidolgozott fantáziavilág, mégis sokszor érezzük, hogy valami hibádzik, valahogy nem áll össze egésze a játék, hiába adott minden. A hozzávalók minden játékfejlesztő előtt ismeretesekek, mégis kell valami hatodik érzék, hogy mindezt egy olyan mixtúrává keverjék, ami rabul ejt, elvarázsol. Hogy pontosan mi is a Final Fantasy X varázsa, nem tudom, de érzem. Mert működik.

### SPIRA, TE CSODÁS

Manapság nagy divat, hogy a régi klasszikusokhoz nyúljanak a tanácstalan kiadók. Egyszer már sikerült nagyot durantani, adjuk hát el még egyszer. Esetleg rebootoljuk az egész franchise-t. Vagy csináljunk belőle HD-verziót. Alapvetően persze nincs ezzel baj, hiszen az emberek szeretik újra átélni az emléke-

ket, és jelen esetben a Square tett róla, hogy ne csak az emlékeinkben széplőjön az egykori kedvenc. Az FF X iskolapéldája lehetne annak, hogyan is kell HD-verziót készíteni a népek. A játék grafikájára simán mondhatjuk, hogy csodaszép, még akkor is, ha a karaktermodellek esetében a csoda csak aprócska. Ők bizony kissé esetenlén mozognak a pópec módon újratexturázott, majd kézzel kifestett hátterek előtt. Elég kellemetlen az is, hogy bár a főszereplőkre láthatóan nagyon odafigyeltek a srácok, az egyszerű NPC-k baltával faragottak maradtak. Ez főleg akkor zavaró, amikor valamelyik – a játék motorjával készült – átvezetőt nézzük, ezekből pedig akad bőven. Legalább blitzballcsapatunkat megrajzolhatták volna szépre, ha már elvileg több száz órát fogunk úszkálni velük. Ám még ezt is megbocsátjuk, hiszen Spira igazából pompásra sikeredett. Még az olyan fanatikusok is, akik anno százszor végigtölték kedvencüket, többször keresik majd az állukat az asztal alatt. A zenéket is újakeverték, néhol egy kicsit meg is változtatták a Square programozói, de lassan 30 óra csatangolás után azt kell mondanom, itt is jó munkát végeztek. A mesésép tájakon kóborlást elképesztően hangulatos melódiák teszik felejthetlenné, és a főbb karakterek szinkronja sem lett annyira borzasztó, mint általában szokott a JRPG-k



Gyorsan cserélj bugyit, ez a szörny nem bírja a csipkét



HA TE MONDOD

**Shinji Hashimoto producer, Final Fantasy: „Ha elég sok rajongó rimánkodik érte, egy FF XII HD remake is elképzelhető.”**



Igazi fekete mágia...



esetében. Ne is törődjünk ezzel, inkább csak csodálkozunk rá a világra bátran. Megéri.

### SPIRA NEMZETI FRONT

Mivel a *Final Fantasy X* csak félig mese, elég sok galád ellenféllel fogunk találkozni. Az *FF X* harcrendszere simán az egyik legjobb, amit valaha is *FF* játékba implementáltak, ráadásul nagyszerűen kiállja az idő próbáját – taktika mindenképp felett, egy kis ügyességgel megfűszerezve mindent visz. Csapatunk tagjai egytől egyik jók valamiben, így ne habozzunk csata közben akár körönként variálni a partit, mert sokszor csak így lesz esélyünk a győzelemre. Vagy legalábbis nem kell egy dungeon felénél elhasználni az összes gyógyító cuccunkat, ha okosan variáljuk harci csapatunkat. A csapattagok cserélgetése azért is fontos, mert az „aki nem dolgozik, ne is egyék” filozófia van érvényben, azaz aki csak lapul a hátsó sorban, nem kap egy kiskanálnyi XP-t sem, ami hosszú távon nagy eredménytelenséghez vezet. A fejlődés – hála a nemzetközi kiadás alapuló rendszernek – teljesen sze-

mélyre szabható, azaz bárkiből csinálhatunk bármilyen karaktert, így ha másodszer futunk majd neki a játéknak, egészen új taktikákat is alkalmazhatunk az új hullámos csapattal. Mondjuk odáig még sok idő fog eltelni, mivel az alapjáték legyűrése is bőven 40-60 órát igényel, és akkor még nem beszéltünk a kötelező post-game farmolásról, hogy a – szintén a nemzetközi kiadásnak köszönhetően – szuper főellenfeleket is legyen esélyünk legyűrni. Persze nem muszáj nekünk ezzel pepecselni, a játék elején választhatjuk az egyszerű fejlődési módszert. Ilyenkor karaktereink a fejlesztők által megálmodott módon fognak fejlődni, Yuna például gyógyító lesz, míg Rikku amolyan tolvajféleség. Az *FF X-2* harcrendszere már egy kicsit más, valós időben kell villámstratégiákat kiötlölni, és akad egy csomó extra, ami még a veteránoknak is újdonság lehet. Van Creature Creator, szinte végtelen Job-fejlődés és egyéb nyálánkságok. Mindkét rendszerre rendszeren rá lehet kattanni, de megéri, mert nincs is jobb érzés, mint egy igazán kemény – és persze monumentális –

főpimaszt móresre tanítani mesterien alkalmazott harci tudásunkkal. A harcokba belefáradva nézzünk körül egy kicsit máshol is.

### GÓL

Pihenésre több lehetőség is lesz az *FF X-2* esetében. Itt egy kicsivel nyitottabb világban kalandozhatunk, több a melléküldetés, több a minijáték. Az *FF X*-ben leginkább a blitzball „pályán” fogunk tevékenykedni üres perceinkben. Ez amolyan fociszerűség lenne, de azért annál jóval bonyolultabb műsorszám. A két ötfős csapat egy hatalmas vízgömb belsejében parádézik, a labdát pedig rúgni és dobni is lehet. Nagyjából ennyi, de persze mint az *FF* minden más aspektusa, ez is jóval kifinomultabb rendszer, mint azt elsőre kinéznék belőle. A HD Remaster még egy csomó extrával felvértezve érkezik, mint például a Last Mission, ami az *X-2* befejezését taglalja, míg az *X* olyan extra bossokat kapott, akikkel csak teljesen kimaxolt partival érdemes böllenedni. Aztán találunk még egy közel félórás hangoskönyvet is az extrák között, ezt sem árt végighall-

gatni legalább egyszer. Akad még egy csomó más apróság is, de ha mindent leírnék, akkor egyrészt tele lenne vele az újság, másrészt mindenki tudja, hogy felfedezni öröm.

Extrákkal vagy anélkül, a *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* igazi ajándék ennyi pénzért (10 000 Ft). Beszerzése rajongóknak kötelező, azoknak pedig, akik anno lemaradtak róla, esetleg sírva röhögtek a *Final Fantasy XIII*-on, erősen ajánlott.

Gulius

- + szépséges
- + jószágos
- + bőséges
- idejét nem tagadható animáció
- a sok farmolás néha unalmas
- a szinkron lehetne jobb is

**GULIUS**  
Így kell ezt csinálni, kérem, most pedig len jöhet a Final Fantasy XII is.

88

## VITATHATATLAN TÉNY, HOGY TIDUS ÉS YUNA SZERELME AZ EGYIK LEGMEGHATÓBB, AMIT VALAHA IS VIDEOJÁTÉKBAN LÁTHATTUNK



A lányok, a lányok, a lányok angyalok



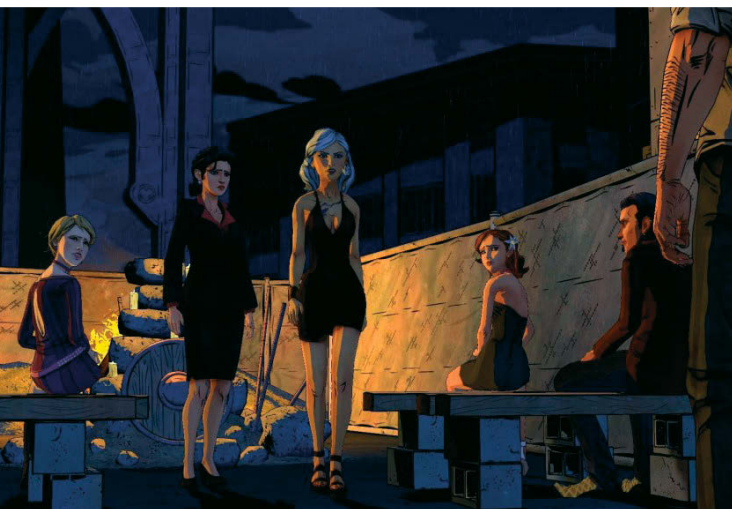
### RÚGJUNK BLITZBALLT ÜGYESEN

Az *FF X* egyik leginkább időrabló tevékenysége a blitzball. A stadionban hosszú órákat tölthetünk el, de megéri, mert egy kazal extra jutalomban részesülünk, ha leverünk mindenkit. Akinek nem jönne be a kezdőcsapat, nyugodtan toborozhat új arcokat is a brigádba. Ehhez van egy extra képességünk, a „scout”. Nézzünk körbe szemfülesen Spira nagyvárosaiban, mert egy csomó jó játékos bujkál az NPC-k között.

És ezt a haját reggelente két perc alatt prezentálom







(Nem) félünk a farkastól

# THE WOLF AMONG US: EPISODE 3 – A CROOKED MILE

**A TELLTALE GAMES ÖTRÉSZES SZOROZATÁNAK ELSŐ RÉSE BEVEZETT MINKET A FABULÁK KÉPREGÉNY-MESEHŐSEINEK KORRUPT, KRIMINÁLIS VILÁGÁBA.**

A felütés lebilincselő volt: alig tudtunk elszakadni az újraértelmezett Ordas farkas főszereplésével készült „game noir”-tól, ahol ráadásul javarészt mi alakítottuk a történet menetét. A második epizód sajnos nem tudta elérni az első által felállított magas mércét, a játékos csupán egy interaktív film döcögős jeleneteit nézhette végig. A széria bevezette az önálló döntéshozatalt, amit aztán egy csettintéssel elvett tőlünk, mikor a Wolf második részében kiderült, hogy tulajdonképpen bármit mondunk is, a többi karakter reakciója szinte ugyanaz lesz. Kétkedve, de azért még az első epizód nagyszerűségétől megrészegedve vártam a *The Wolf Among Us: Episode 3 – A Crooked Mile*-t, ami végül minden kétséget eloszlatott afelől, hogy a *Wolf* azért mégiscsak egy remek kis széria.

## MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

A mindössze másfél óra alatt végigjátszható rész bővelkedik mindenben, amit egy ilyen kalandjátéktól elvárhatunk. A történet nagyon átható: egyszerre érezzük az általunk irányított Farkast végtelenül gyengének, ugyanakkor erősebbnek, mint valaha. Érdekes helyszíneken járunk, ahol attól függően alakul sorsunk, hogy mikor érünk oda, és ott mit csinálunk. Ebben az epizódban a párbeszéddek is összeérnek: a karakterek tényleg mintha arra reagálnának, amit és ahogyan mondunk, ellentét-

## A WOLF HANGJAI

A játék érdekessége, hogy a karakterek hangjait adó szinkronszínészek a Telltale Games más alkotásaiban is felbukkantak már. A Szépség, valamint a kis béka hangját például ugyanaz a hölgy adja, akít a *Walking Dead*-játék Clementine-jaként ismerhetünk. Adam Harrington pedig, aki a *WD*-ben három szereplőnek is kölcsönözte a hangját, itt néha magában beszél: ő a főhős, Bigby és a Vadász egyben.



A békaherceg talán fontosabb szerepet kap majd a későbbiekben



Elkerülhetetlen, hogy a farkas néha beguruljon



Főszereplőnek mindig van oka a gondterheltségre

## INFO

Kiadó **Telltale Games**  
Fejlesztő **Telltale Games**  
Platform **PS3, PC, Xbox 360**  
**Röviden** A Telltale Games ötrészes, interaktív filmhez hasonló játékának harmadik epizódja, amely a Grimm mesékből ismerős karaktereket helyezi modern, városi környezetbe.  
**PEGI 16+**

ben az előző résszel, ahol mintha csak elbeszélgettünk volna a mindig ugyanazt válaszoló beszélgetőpartnerek füle mellett. A harmadik epizód bemutat néhány új szereplőt, de az előzőleg feltűnt „mesefigurákról” is sokat megtudunk. Újra találkozunk Babszem Jankó, Hófehérke, Ariel, a Vadász és mások modern változataival, akikből választásainktól függően vagy szimpátiát, vagy életre szóló utálatot válthatunk ki. Az epizód legerősebb része a végjáték, melyben megismerjük az igazi gonoszt, aki valószínűsíthetően a 4-5. rész legnagyobb kihívását jelenti majd számunkra. Egy jó filmhez hasonlóan a *Wolf* okosan csavarja a történet fonálát, kiszámíthatatlanná téve, hogy mi vár ránk a későbbiekben. Ettől válik igazán izgalmassá a sorozat. Egy biztos: körömrágós fináléra számíthatunk.

## AMIKOR ÉJFÉLT ŪT AZ ÓRA

Annak ellenére, hogy a történet és a cselekmény szempontjából a harmadik epizód messze túlszárnyalja az eddigieket, az *A Crooked Mile* sem sikerült teljesen problémamentesre. Alapvetően nem is annyira hiányosságokról, mint inkább kihagyott ziccrekről beszélhetünk: bár csodásan sikerült, minden lehetőség adott volt, hogy még valami ennél is fantasztikusabb kerekedjen ki a történetből. Ez leginkább a játék belső időkezelésén látszik: egy részében nagyon gyorsan kellene nyomokra bukkannunk, ugyanis időnk véges, mivel egy nagyon fontos találkozó helyszínére kell érünk – az időpontot ismerjük, csak épp a helyet nem. Három területen kell átvizsgálunk a nyomokat, és mindegyiken megkapjuk az információt, hogy mennyi idő van még hátra a találkáig.

Remek ötlet, csak sajnos a *Wolf*ban teljesen haszontalan, mert valójában mindegy, hogy mennyit töltünk egy helyszínen, a következőre pontosan ugyanakkor fogunk megérkezni, és a meeting is ugyanakkor – kévsé – zajlik le. Zseniális lett volna a készítőktől, ha mondjuk minden egyes megvizsgált tárgy elvett volna az időnkől, és sherlocki képességeinktől függően lehetőségünk lett volna jóval hamarabb, esetleg jóval később rábukanni a megoldásra. De tudjuk, nem lehet mindent egyszerre – a harmadik rész így is messze túlmutat az előzőeken. *A Wolf Among Us: Episode 3* sikerrel palástolja a sorozat második részének hiányosságait, és izgalmas történetével, sokszínű karaktereivel elismerésre méltó játékká emeli a szériát. Fináléja után pedig csak azt mondhathatjuk: még, még, még!

Sophiaso

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Core 2 Duo 2 GHz CPU; 3 GB RAM; 12 MB GPU; 2 GB HDD

- + erős történet
- + érdekes új karakterek
- + szuper lezárás
- nincs elég jelentősége az időnek

### SOPHIASO

A sorozat fele, mint egy szezonzáró, remekül szerepel, és csak többet akarunk utána.

90



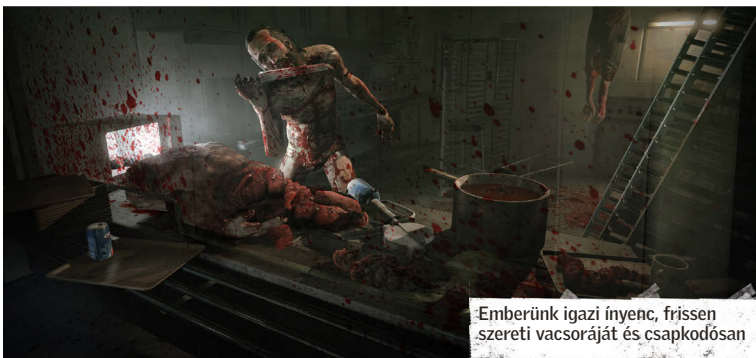
GameStar

Tesztünket az alapjátékról keresd a 2013/09-es GameStarban



## KÉRJE KI KEZELŐORVOSA TANÁCSÁT

Ahhoz, hogy hihetően ábrázolják az ápoltak viselkedését, személyiséget kölcsönözzenek nekik, a Red Barrels ahhoz a Thwack! nevű vállalatához fordult, amely nem mással foglalkozik, mint hogy játékfejlesztőket köt össze a megfelelő tudományos terület szakértőivel. Az Outlast mellett Maral Tajerian neurológus idegsebész dolgozott tanácsadóként a Stanford egyetemről. Az ő javaslata volt például, hogy csupán a páciensek egy része viselkedjék agresszíven, és jelentsen tényleges veszélyt másokra.



Emberünk igazi nyenc, frissen szereti vacsoráját és csapkodósan



A vőlegény és menyasszonya



Sajnos elfogyott az érzéstelenítő



Kamera által homályosabb

# OUTLAST: WHISTLEBLOWER

**A TAVALYI ESZTENDŐ EGYIK LEGKELLEMESEBB MEGLEPÉSÉNEK BIZONYULT A NÉVTELENSÉG HOMÁLYÁBÓL ELŐBUKANT OUTLAST, AMELYRE ALIGHA FOGHATJUK RÁ, HOGY MEGÚJÍTOTTA VOLNA A TULÉLŐHORROR MŰFAJÁT, ÁM OLY ÜGYESEN HASZNÁLTA FEL AZ ISMERŐS ELEMENKET, HOGY MÉG A SOKAT PRÓBÁLT HORRORFANOKRA IS RÁHOZTA NÉHÁNYSZOR A FRÁSZT.** Nem kellett ehhez más, mint egy elmegyógyintézet, egy náci tudós, egy félig-meddig misztikus sztori és egy camcorder, valamint az, hogy ne adjanak fegyvert a játékos kezébe. Jómagam hol szorongva óvakodtam végig a vérrel borított folyosókon, hol pedig torkomban dobogó szívvel rohantam az életre törő üldözőimmel a sarkamban, máskor pedig biztos helyre próbáltam rejtőzni, de csak akkor, ha nem látta senki. Élmény volt, nem is akármilyen, s ezen csak keveset rontott a feladványok egyformasága, illetve a megnyugtató, de még csak kielégítő lezárással sem szolgáló befejezés. Nem meglepő hát, hogy izgatottan vártam DLC-t, folytatást vagy akár egy egészen új projektet a Red Barrels csapatától.



## INFO

Kiadó **Red Barrels**  
Fejlesztő **Red Barrels Platform**  
PC, PlayStation 4  
Röviden A remek túlélőhorror első DLC-je nemcsak válaszokat tartogat számunkra a rettegésen túl, hanem elvarr néhány félbehagyott szál is.  
**PEGI 18+**

ságrónak. Ezzel olyan eseményláncolatot indított el, amely a Walrider projekt leleplezésével fenyegetett, saját magát pedig roppant kellemetlen helyzetbe sodorta. Nem telik bele sok idő, és Waylon is kezelésben bolyong mezítláb, a folyosókon kiutat keresve a kószból, az orvosok kontrollja alól kiszabadult mesterséges pokolból.

### A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL...

... minden megmaradt. Ne várjunk újdonságot a *Whistleblower*től, mert azzal sajnos nem tud szolgálni. Ellenben mindent megtalálunk benne, amit az alapjátékban szeretünk, tehát olyan nagyon nem tudunk mellőlni, ha bizalmat szavazunk a DLC-nek. Ezúttal is egy elemzabáló kamera jelenti egyetlen „fegyverünket”, de ezt is csak arra használhatjuk, hogy éjjellátó módban tájékozódjunk a sötétben, illetve zoom funkciójával előbb kiszűrhetjük a veszedelmes egyedeket, mint azt szabad szemmel tenénk. Nem vágthatunk vissza, nem torolhatjuk meg a bennünket ért sérelmeket, magunk vagyunk, mások játékszere csupán, egér fogak és karmok nélkül a kígyó szorításában. Szinte csak a deus ex machinában reménykedhetünk.

Miután a helyszín ugyanaz a Mount Massive elmegyógyintézet, mint az alapjátékban, kevésbé meglepő módon a komplexum ismerős részein kódorgunk többnyire, de azért olyan részeket is felfedezünk, mint a tornaterem vagy a sportpálya. A feladványok sem változtak az *Outlast*hoz képest, ugyanúgy meg kell keresni egy-egy kulcsot vagy kapcsolót a továbbjutáshoz, és ezzel kifűjt. A legnagyobb kihívást inkább az jelenti, hogy hidegvérünket megőrizve rábukkanjunk a mindenkori egyetlen menekülési útvonalra olyankor is, amikor valaki épp a testünket akarja... vagy így, vagy úgy. Igen, úgy.

Visszont amit elvesztettünk a réven, azt viszont szanyertük a vámon, ugyanis a *Whistleblower* atmoszférája ugyanolyan tömény és fojtogató, mint az alapjátéké volt. Ezúttal is szerencsénk lesz néhány különösen bogaras elmebáborodotthoz – a körszakállas-körfürészés kannibál még hagyján, de a vőlegény minden férfi rémálma. Még nézni is fáj, hogy mit művel áldozataival.

### NEM KÉRDÉS

Ha tetszett az *Outlast*, akkor ne hagyjátok ki a *Whistleblower*t sem, viszont előzmény mivolta ellenére se kezdjétek a DLC-vel a végigjátszást, mert már az első negyedórában elspoilerezi mindazt, amit az alapjátékban csak a vége felé kezdünk sejteni. Összességében hasonló élményt kapunk cirka két órába belezsúfolva, kiteljesíti a történetet, hiszen nemcsak az előzményeket ismerjük meg, de Miles sorsára is fény derül.

Chavalier

### HARDVER

Windows XP/ Win7/ Win8; 2,2 GHz Dual Core CPU; 2 GB RAM; 512 MB Nvidia GeForce 9800 GTX/ ATI Radeon HD 3000; 5GB HDD

- + megborzongat
- + keretbe foglalja a teljes történetet
- rövid
- nem mer újítani

### CHAVALIER

Rajongóknak nyugodt szívvel ajánlható, bár meglehetősen konzervatív DLC.

78

### ÁRULKODÓ JÚDÁS

Nos, az utóbbiak még váratnak magukra, de bő fél év alatt elkészült az első DLC, amely a beszédes *Whistleblower* (besúgó) alcímet kapta a keresztségben. Ennek megfelelően Waylon Parkot, a Murkoff vállalat alkalmazásában álló szoftvermérnököt alakítjuk, vagyis azt a személyt, aki az intézmény falai között látott szörnyűségek hatására sutba vetette munkáltatója iránti lojalitását, és névtelen tippet adott az alapjáték főszereplőjének, Miles Upshur szabadúszó új-





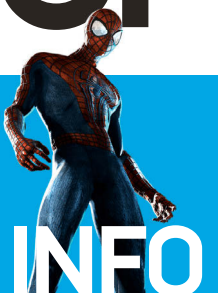
A csengőhang sajnos nem azonos a filmben hallhatóval, ami egyébként utalás volt az 1967-es rajzfilm zenei főtémájára



Keselyű szárnyai nemcsak a mozivászonon, itt is megjelennek. Alakul a Baljós Hatos!

Újabb filmes játék, újabb szép remények, újabb elkéserítő végeredmény

# THE AMAZING SPIDER-MAN 2



## INFO

Kiadó **Activision**  
 Fejlesztő **Beenox**  
 Platform  
**PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**  
**Röviden** Kedvenc hálózatról ismét az open-world Manhattan felett járőrözök, hogy ha kell, öklével tegyen rendet a városban, a megszokott külső nézetes stílusban.  
**PEGI 16+**

**HOGY KI VAGYOK? BIZTOSAN TUDNI AKARJÁTOK? ÉLETEM TÖRTÉNETE NEM ÉPPEŒ LÁNYREGÉNY... - HALLHATJUK PETER PARKER GONDOLATAIT A 2002-ES FILM LEGELEJÉN.** És valóban, mintha csak Pókember videójátékos próbálkozásairól lenne szó: egy-két kivételtől eltekintve erős közepes a felhozatal, ami alól a *The Amazing Spider-Man 2* sem kivétel. Pedig Pókfej igazán megérdemelne már egy méltó feldolgozást, követve az öreg Bóregér példáját, erre viszont egyelőre várunk kell.

### ÖSSZEKUSZÁLT SZÁLAK

„De mielőtt kedveteket szegném, ez a történet is – ahogyan a legtöbb – egy lányról szól” – folytatja mondókáját Peter a Tobey Maguire-féle etapban, ami számomra sokkal szimpatikusabb volt, mint a reboot. Mondom ezt úgy, hogy kiskorom óta Pókember-rajongó vagyok, faltam a képregényeket, rajzfilmeket és játékokat a témában. Igaz, hogy Andrew Garfield Pókembere sokkal közelebb áll az eredeti képregények karakteréhez, ennek ellenére állítom, valami nem stimmel vele – bár erről inkább majd máskor, más formában. Mostanra legyen elég annyi, hogy a lányról szóló történet a játékban kimarad, főhő-sünk szerelme, Gwen ugyanis meg sem jelenik a kalandok során. Sőt, a játék egyáltalán nem követi a film eseményeit, inkább csak felhasznál belőle elemeket, amiket öszszegyűr ismert és kevésbé ismert Pókember sztorikkal, így létrehozva egy alterna-

tív univerzumot, ami viszont sem nem filmes, sem nem önálló. A történet tehát elég kaotikus: a játék kezdetén Ben bácsi halálának lehetünk szemtanúi, majd ugrunk pár évet az időben, amikor végre a bűnös nyomára akadunk, de az utolsó pillanatban egy rejtélyes, Carnage Killer fantáziánévű sorszatgyilkos végéz vele (rajongóknak nem kell sokat törniük a fejüket, igen, róla van szó). Ezek után Harry „Zöld Manó Jr.” Osborn és Wilson „Vezér/Aduász” Fisk egy privát hadsereget állít fel zsoldosokból, de ezt a motívumot a későbbiekben nem bontják ki. Ha mindez nem lenne elég, további random főgonoszok jelennek meg a mixben, majd el is tűnnek, miután levertek őket. A 14 küldetésből álló fő sztorivonal nem áll össze szerves egészzé, olyan, mintha egymástól független miniepisódokat játszanánk végig, ami nem feltétlenül lenne baj, a lyukacsos narratíva által keltett hiányérzetet viszont a játékmenet sem képes kitölteni.

### KÖSZÖNJÜK, MEGDÖGÖLHETSZ

„Mindazok ellenére, amit értük tettél, előbb-utóbb meggyűlölnék. Megéri?” – teszi

fel a költői kérdést Willem Defoe Zöld Manó Pókembernek. Ezt a gondolatot átültették az aktuális játékba is, az úgynevezett Menace System formájában. Azt már megszoktuk, hogy a küldetések között opcionálisan választható kisebb-nagyobb bűnesetek történnek szerte a városban, melyeket megakadályozhatunk. Most azonban rá vagyunk kényszerítve ezek elvállalására, mivel ha kihagyjuk őket, felkúszik a menace-, azaz fenyegetésszintünk, minek hatására a város lakói megutálnak (mind- egy, mennyit segítettünk rajtuk), és a Fisk-Osborn katonák folyamatosan támadni kezdenek, ezzel lehetetlenné téve a tényleges előrehaladást. És ami még nagyobb baj, ezek a mellékküldetések rendkívül repetitívek: piti bűnözőket kell megvernünk, illetve elkapunk autós üldözések során, esetleg embereket kell kimenekítenünk égő házból, vagy tetthelyeket lefotózunk Peter Parkerként. Ennyi, más feladat nem nagyon akad, ami számomra érthetetlen. Bár az is igaz, hogy a valóságban még nem voltam manhattani superhős, szóval lehet, hogy tényleg csak ennyi dolguk van.



### HA TE MONDOD

**Benjamin Parker nagybácsi: „A nagy erő nagy felelősséggel jár.”**



A játékmenet gerince egyébként maradt a régi: egy nyitott világban felhőkarcok között hálöhintázhatunk, illetve Web Rush módban (kijelölünk egy pontot, ahová a Falmászó automatikusan odaleng) haladhatunk, a harcokban pedig reflexeinket és ujjaink gombpüfölő képességeit kell kihasználnunk. A bossfightok és a lopakodós részek szerencsére színesítik az élményt, ám hosszú távon ez sem ment meg minket az unalomtól. Sőt, a hosszú táv sem annyira hosszú, a játék 6-7 óra alatt kijátszható Menace Systemestül, telefonhívások és audiologok meghallgatásával együtt.

Ezt a játékidőt szerencsére kitolhatjuk különböző jelmezek feloldásával és a 300 gyűjthető képességoldal felkutatásával, illetve azok elolvasásával. Erre kedvenc helyemen, Stan Lee képregényboltjában lesz lehetőségünk, ahol a pult mögött maga a Mester áll, valamint itt nézhetjük meg a feloldott akciófigurákat, koncepcióképeket, és gyakorolhatjuk a harcot egy árkaéd játékgépen. Termé-

szetesen fejlődési rendszer is került a játékba, újabb és újabb képességeket és kombókat szerezhetünk meg teljesítményünk alapján. Érdekes még megjegyezni, hogy a párbeszéd-ekbe valamiért választható mondatokat csempészték, ám ezek egyáltalán nincsenek hatással a beszélgetés kimenetelére, szóval teljesen feleslegesek.

### PÓKEMBER-MANHATTAN: 1-0

„Milyen cuki a rucid... a férjedtől kaptad?” – heccelte a Csodálatos Pókember kétszer akkora pankrátor ellenfelét, majd érthetetlen módon (pókösztön?!), bekapott egy ütést. No, kábé ilyen érthetetlen módon vitték be nekünk is egy ütést a fejlesztők a látványvilággal. A grafika közepesre sikerült, a város unalmas színeivel és épületeivel, tereptárgyaival inkább áraszt halott, semmint vibráló, élettel teli hangulatot. Az objektumokhoz hasonlóan a városlakók sem nyernének virtuális szépségversenyt, ami pedig még nagyobb baj, hogy Pókemberen kívül senki más sem, mivel egye-

dül öt dolgozták ki tisztességesen. Ugyan a játék megjelent PS4-re és Xbox One-ra is, az eltérés mindössze annyi a jelenlegi generációhoz képest, hogy szebbek a fény-árnyék effektek, és nagyobb felbontásúak a textúrák. A hangzásvilág működik, bár érződik rajta, hogy a szinkronszínészek nem a film szereplői közül kerültek ki (kivéve persze Stant). A zene is korrekt iparosmunka, de annyira nem egyedi, hogy a stáblista lepergése után akár egyetlen dallamot is fel tudjunk idézni magunkban.

Az irányítás is maradt az eddig bevált, annyi különbséggel, hogy itt már a bal egérgombbal a bal hálövetőt, a jobbal pedig a jobb oldalt külön irányíthatjuk, és a hálóknak valóban épülethez kell tapadnia, szóval mostantól nem hintázhatunk kedvünkre a felhők szárnyán. A már-már szabad mozgás-élményt viszont jócskán korlátozza a kamera véletlenszerű beakadása zárt terekben, szóval egy ujjgyakorlatnak tűnő, égő házból történő kimenekítés nem is olyan könnyű, mint elsőre gondolnánk.

### KITARTÁS, PÓKFEJI

„Mi, együtt lehetetlen dolgokat vihetnénk végbe. Csodákat teremthetünk... vagy pusztíthatunk.” – próbálta győzködni a Zöld Manó Pókembert, és szinte látom magam előtt, ahogy a Marvel hasonló szövegű szerződést íratott alá a Beenoxszal (vagy fordítva, fene tudja). Ezúttal sajnos elmarad a csoda, Peter Parkerrel pedig mi is tovább várhatunk egy méltó játékfeldolgozásra kedvenc hálósövönkkel a főszerepben. „Áldás vagy átok, nem tudom. A nevem: Pókember.”

Dudu

### HARDVER

Win XP SP3/Vista/Win7/Win8; Core 2 Duo 2,6 GHz/Athlon 64 X2 3800+; 3 GB RAM; GeForce 8800 GT/Radeon HD4770; 9 GB HDD

- + Pókember univerzum
- + Stan Lee képregényboltja
- + lopakodós küldetések
- csapongó sztori
- repetitív
- csúf

### DUDU

A csodálatos Pókember ezúttal nem annyira csodálatos, mint reméltük.

60

## A JÁTÉK EGYÁLTALÁN NEM KÖVETI A FILM ESEMÉNYEIT, INKÁBB CSAK FELHASZNÁL BELŐLE ELEMÉKET, AMIKET ÖSSZEGYÜR ISMERT ÉS KEVÉSBÉ ISMERT PÓKEMBER SZTORIKKAL, ÍGY LÉTREHOZVA EGY ALTERNATÍV UNIVERZUMOT



## DENEVÉR A NAPBAN

Pókember mozdulatait egy Aaron Schoenke nevű tag mozgásáról mintázták a fejlesztők, aki rendezőként, forgatókönyvíróként és színészként is ismert a tengerentúlon. Hogy ez miért érdekes számunkra? Azért, mert Aaron kisfilmeket szokott készíteni, melyekben szuperhősök és más népszerű karakterek számolnak le egymással. Wolverine vs. Predator, Superman vs. Thor, Lara Croft vs. Nathan Drake – csak hogy párat említsek. Mindenképp látogassatok el YouTube-csatornájára, megéri: [youtube.com/batinthefun](http://youtube.com/batinthefun).





Egy jó kombóval hatalmas pusztítást okozhatunk

Minden kerület egyedi színvilággal rendelkezik

Nem a vér, csak a festék fröcsög

## SZÉGYEN A FUTÁS...

Bár az elején még viszonylag könnyűek a harcok, a játék közepén eléggé bedurvul a helyzet, így nem célszerű fejfel menni a falnak. Hál' istennek zöld támadásunkkal elriaszthatjuk az ellenfeleket, a játék vége felé pedig már a kék szín is a segítségünkre lesz, amivel lebéníthatjuk őket.

Színezd újra, színezd újra

# THE LAST TINKER: CITY OF COLORS

**B**ÁR ELSŐ RÁNÉZÉSRE IGENCSAK GYERMETEGNEK TÚNIK, A NÉMET FEJLESZTŐCSAPAT ZSENIÁLISAN FELÉPÍTETT JÁTÉKA MÉG A SOKAT LÁTOTT FELNÖTTEK SZÍVÉT IS MEGDOBOGTATJA. A

*The Last Tinker: City of Colors* rengeteg módosításon esett át az elmúlt évek során, de a játék magját képező ötletek és elképzelések mindvégig megmaradtak. A stúdió véghezvitte mindazt, amivel korábban már többen is eredménytelenül próbálkoztak: az innovatív játékmotre nemcsak hogy ráhúztak egy érdekes történetet, de társadalmi problémákat is felvetettek, és anélkül közvetítettek morális értékeket, hogy az bárki számára erőtetettnek tűnt volna. A főszereplőt körülvevő karakterek és élethelyzetek már-már La Fontaine-i szinten adnak át megannyi élettapasztalatot, miközben a cselekményt is előrelendítik.

### AGYTORNA HALADÓKNAK

A játékmot jelentős részét a különböző fejtörők töltik ki, amelyek fokozatosan nehezednek, és bár egyikhez sem kellett külső segítséget kérnem, nem minden esetben volt teljesen egyértelmű, mit is kellene csinálnom. Vannak bevett gyakorlatok és egymásra épülő kombinációk, de még a játék végén sem tűnik a dolog repetitívnek, köszönhetően a színekkel való játékban rejlő lehetőségeknek és a remek pályatervezésnek. Egyik társunkat füttyszóval tudjuk magunkhoz édesgetni, szegény

azonban süket, mint az ágyú, így néha megszenvedtem, mire sikerült a megfelelő helyre beállítanom.

### KÉK-ZÖLDRE VERLEK

Harc közben nemcsak az ütéseket kombinálhatjuk, hanem az egyes színek speciális képessége is rendelkezésünkre áll, melynek köszönhetően mindenki kialakíthatja saját harcmodorát. A képességek jól harmonizálnak egymással, és ha ügyesen keverjük a kártyákat, a szorult helyzetekből is könnyen kivághatjuk magunkat. Ne gondoljuk azonban, hogy rutinból mennek majd ezek a részek, mert bár az Instant Death nehézséget nem nagyon kell magyarázni, hard fokozaton sem kell több két bekapott pofonnál, hogy az előző checkpointnál találjuk magunkat. Az ügyességi feladatokat helyenként a játékmot hiányosságai teszik nehezzé: a dinamikus részeknél az esetlen kamerakezelésből adódóan kell majd többször újratöltenünk.

### ZENÉL AZ ERDŐ

A játék zenéje önmagában megérdemelne néhány oldalt, egyszerűen zseniálisra sikeredett. Volt olyan terület, ahol megálltam hallgatni az egy szál gitáron feljátszott dalt, és közben azon gondolkodtam, miért is nem zenész lettem inkább. Vannak azonban hangok a játékban, amelyek kevésbé sikerültek jól. Ilyen például az aktuális feladat változását jelző csipogás, amely miatt még a játék ötödik órájában is folyamatosan a telefonomat és a különböző chatablakokat figyelgettem, hogy ugyan ki keres

már megint. A karakterek különböző csipogó-dörmögő hangja is jól működik, de bizonyos esetekben zavaró tud lenni, ezért néha úgy nyomkodtam a beszélgetést átprörgető billentyűt, mintha QTE lett volna.

Bár elsőre rövidebbre számítottam, a játékkal töltött hat óra után az az érzés fogott el, hogy játszanék még. Ez az idő kitölthető, ha minden gyűjtögethető ecsetet megkeresünk, amivel számos gyönyörű concept artot és néhány vicces játékmódot is feloldhatunk. A fantasztikus látványvilág és a mesterien megkomponált zene azonban magával ragadott, és ha csak rövid időre is, de teljesen kiszakított a szürke hétköznapokból.

Kaci

## INFO

Kiadó **Unity Games**  
Fejlesztő **Mimimi Productions**  
Platform **PC, Mac, Linux, PS4**  
**Röviden** Egy logikai feladványokkal és izgalmas harcrendszerrel tarkított platformer, amelyben tapasztalattól függetlenül mindenki megtalálja a színeit. **PEGI N/A**



### HARDVER

Windows XP/Vista/Win7/Win8; Core 2 Duo 2,66 GHz; 2 GB RAM; 512 MB GPU; 2 GB HDD

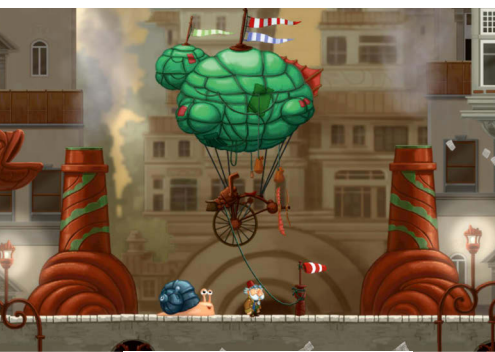
- + fantasztikus zene
- + ötletes fejtörők
- + gyönyörű világ
- olykor esetlen kamerakezelés
- idegesítő csipogás
- lehetne hosszabb

### KACI

Gyerekeknek és örök gyerekeknek is kötelező darab, megtanít egyet s mást az életről.

89





Bele sem merek gondolni, hogy mi ez



Ezzel a kukaccal mennyi halat lehetne fogni!



Bajuszok, ha találkoznak...



## A LEGJOBB INDIE?

A Chronologyt is jelölték a The 2014 Nordic Game Indie Sensation díjára, ahol a legjobb svéd, norvég vagy dán indie darabot keresik. Május 22-én derül ki, hogy mely alkotás diadalmaskodott, de olyan indulók között, mint az Among the Sleep és a Goat Simulator, a Chronologynak nincs könnyű dolga.

Vissza a jövőbe és a múltba

# CHRONOLOGY

## A MINDÖSSZESEN ÖT TAGOT SZÁMLÁLÓ, DÁN OSAO GAMES FEJLESZTÉSE AZ EGYIK LEGÉKESEBB BIZONYÍTÉK ARRÁ, MIÉRT ILYEN NAGY A KERESLET AZ INDIE CÍMEKRE.

Ezek a gyöngyszemek képesek ötletességben árnyékot vetni az AAA kategóriás játékokra is, ráadásul azok fejlesztési költségeinek apró töredékéből készülnek. Mivel nincs kiadói nyomás, sem szorító határidők, az indie fejlesztők bátran kidolgozhatnak minden olyan elemet, amitől jobbnak gondolják alkotásukat, a *Chronology* pedig számos ilyenrel büszkélkedhet.

## EGY ÖREG, AKI ESZES, MEG A CSIGÁJA, MI NESZES

A játék hőse, a Feltaláló arra ébred, hogy a világ romokban hever, és bárhogyan törri a fejét, nem tudja felidézni, mi történt. Miután sikeresen magához veszi időutazásra alkalmas eszközt, nekiindul, hogy kiderítse az igazságot, és visszanyerje emlékezetét. Ebben lesz segítségére egy vajszívú állatka, a Csigá, aki képes megállítani az időt, és ha a helyzet úgy kívánja, a háza akár ugródeszkeként is használható. A játékmenet során mindösszesen a kettejük képességeire és egy kis találékonyságra van szükség, ugyanis gyakran előfordul, hogy az őszbajszúval valamit meg kell változtatni a múltban, hogy a jövőbeli továbbjutást segítsük, és ez fordítva is igaz. Például a múltban elültethetünk egy facsemetét, melynek jövőbeli lombjaira ugrálva továbbjuthatunk. Persze ahhoz, hogy az ilyesfajta feladványok feltűzeljék a játékosok vágját a tel-



## INFO

Kiadó **Osao Games**  
Fejlesztő **Osao Games**  
Platform **PC, Mac, Linux**  
Röviden

A *Chronology* egy, az idő manipulálásán alapuló, kedves platformer-kaland, amelyben egy öreg felfedező egy csiga segítségével oldja meg a fejtörőket.  
PEGI 16+

jesíteni akarásra, a megvalósításnak is helyén kell lennie.

## VÁR ÁLLOTT, MOST KÖHALOM... S MEGINT VÁRI

Szerencsére a *Chronology* mind grafikailag, mind hangulatában, mind fejtörők kivitelezésében a minőséget tartja szem előtt. Külleme és stílusvilága le sem tagadhatná, hogy a fejlesztők hatalmas rajongói Hayao Miyazaki munkásságának; a játék varázslatos világa A vándorló palota című animációs műre emlékeztet, de elmondásuk szerint nagy hatással voltak rájuk olyan klasszikusok is, mint a *Day of the Tentacles*, a *The Lost Vikings* vagy az újabbak közül a *Braid*. Szépen megrajzolt hátterek előtt, változatos helyszíneken, részletesen kidolgozott platformokon ugrálhatunk, miközben egyetlen gombnyomásra alakul át a világ a poszt-apokaliptikus „rémálomból” zöldellő reménnyé.

A nem hétköznapi páros kalandjait és a továbbjutásra koncentrációsunkat bizonyos időközönként képregényes átvezetők szakítják meg, amelyek nem csupán a fejezetekre osztott történet összekapcsolása miatt fontosak, de általában új lehetőségeket is jelentenek. A rajzolt átvezetőkhöz hál' istennek színvonalas narratíva tartozik. A Felderítő – és egyben a narrátor – hangját a viszonylag ismeretlen Brett Donnelly kölcsönzi, akinek jellegzetes, kifejezetten idősebb karakterekhez passzoló orgánuma remekül kiegészíti a Csigát szinkronizáló Nicki Rapp (*The Walking Dead*, *Psychonauts*, *Broken Age*) elváltoztatott hangját. Az aláfestő dallamokat az Osao Games házon belül komponálta, és akár önmagukban is megállják a helyüket, kivéve a menüben felcsendülő zenét, ami egy idő után frusztráló.

## HOMOKSZEM A GÉPEZETBEN

Az örökbecsű szabály szerint nincs hibátlan játék, ami alól a *Chronology* sem kivétel. Ritkán, de előfordult, hogy a Felderítő pár pillanatra beakadt két textúra közé (a hiba egy kis nógatasra rendszerint megoldódott), vagy fél lábbal a levegőben állt, viszont ezeken kívül már tényleg csak azt lehetne felhozni hátrányként, hogy a szépen kidolgozott környezet lehetne egy pindurkát interaktívabb is. Mindent összevetve a *Chronology* könnyen helyet kaphat a közkedvelt indie játékok csarnokában, ugyanis egy gyorsan addiktívó váló, jól összerakott darab, már csak az hiányzik, hogy a Steam felhasználói is felkapják.

Szada

### HARDVER

Win7/Win8; 1,8 GHz CPU; 2 GB RAM, Intel HD 4-es és 5-ös/AMD HD 7-es széria; 900 MB HDD; DirectX 9.0c

- + időmanipulálás
- + lenyűgöző világ
- + ötletes fejtörők
- + remek szinkron
- néha beakad a főhős két textúrába
- frusztráló menüdallam

### SZADA

Csigának még soha nem örültem ennyire.

85



Egy érdekes játékelem: állapotuk meg a részletekből, milyen ember is beszélgető-partnerünk



Sajnos ez a játék egyik grafikai legjobban kidolgozott jelenete



- Sharp gaze
- Highly intelligent
- Angry
- On a stimulant

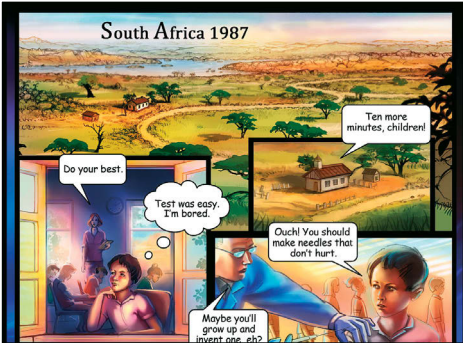
AMBLE DEXTER

FOUND: 0/3



## CSALÁDI VÁLLALKOZÁS

A korábbi sikerek óta eltelt némi idő, és átalakult a kalandjátékok helyzete is. Épp ezért Jane Jensen előbb egy kis magyar stúdiót, a Tonuzabát bízta meg 2008-ban a Gray Matter elkészítésével, amit végül a francia Wizarbox fejezett be két évvel később. Jensen velük sem volt elégedett, ezért férjével, a zeneszerző Robert Holmessel megalapította a Pinkerton Road Stúdiót – a Moebius: Empire Rising készítése már e név alatt zajlott, miután sikeresen összekapoztak némi támogatást a Kickstarteren. Ha javasolhatunk valamit, irány vissza sztorit írni, a fejlesztést pedig tessék megint profikra bízni!



South Africa 1987

Ten more minutes, children!

Do your best.

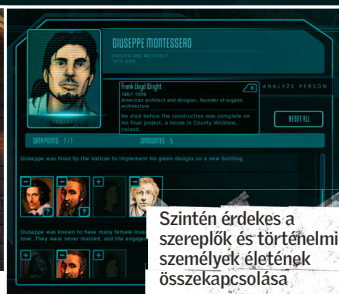
Test was easy. I'm bored.

Ouch! You should make needles that don't hurt.

Maybe you'll grow up and invent one, eh?



Detection: The public search for killer found. And so on.



GIUSEPPE MONTESEO

Sharp gaze

Highly intelligent

Angry

On a stimulant

FOUND: 0/3

ANALYZE PERSON

RESET ALL

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

PERSONALITY: 1/3

# Nincs csúnya játék, csak másképpen szép. Na, ez pont az MOEBIUS: EMPIRE RISING

## KÁR, HOGY A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL NEM MARADT SEMMI - ISMERJÜK JÓL AZ ÖREGES PAMPOGÁST.

Jómagam is így vagyok sok mindennel, például a kalandjátékokkal: olyan jó lenne, ha újra régi fényükben tündökölnének! Mi kellene ehhez? Csupán két dolog: jó történet és kiváló megvalósítás, amelyek közül egyik sem ér semmit a másik nélkül. Ellövöm a próbt: a *Moebius: Empire Rising* is az egyik kritérium teljes elbaltázásába pusztul bele.

### TE JANE, ÉN TORZAN

Jane Jensen megvan? Na nem úgy, te kis huncut. A kedves hölgy kalandjátékos körökben a félisten és az egész isten között helyezkedik el, egyebek mellett a *Gabriel Knight* sorozat megalkotásáért. 2010 környékén a kissé felemás fogadtatású, de azért alapvetően szerethető *Gray Matter*rel tért vissza, és sokan várták izgatottan a Kickstarteren megfinanszírozott új játékának, jelen recenzióm tárgyának megjelenését. Minden bizonnyal arra számítottak, hogy újra nagyszerű történet bontakozik ki Jensen „mesélőkéjéből”: ez így is történt, csak az a fránya „de” ne lenne ott minden gondolatomban. A történet egy régiségkereskedővel indul, akit nem melleleg hihetetlen logikai képességekkel áldott meg a sors, így például sokan bérlik fel műkincsek eredetiségének megálapítására. Most azonban egy titokzatos üzletember bízta meg egy furcsa haláleset körülményeinek felderítésével. Ugyan a Malachi Rector névre hallgató főhősnek nem ez az elsődleges munkaköre, bizonyos körülmények felkeltik az érdeklődését, és



## INFO

Kiadó **Phoenix Online Publishing**  
 Fejlesztő **Pinkerton Road/Phoenix Online Studios**  
 Platform **PC, Mac, Linux, iOS, Android**  
 Röviden **A klasszikus kalandjátékokat idéző nyomozós-misztikus sztori extra rondán találva.**  
 PEGI **N/A**

Velencébe utazik, ahol a város egyik jómódú polgárának feleségét egy kanális fölött átívelő hídra felakasztva találták.

### FREUD ÉS A SIEGMUNDÉR BECSÜLETE

Innentől a klasszikus kalandjátékok jó szokása szerint point&click módban nyomozhatunk különféle helyszíneken, felkeresve szemtanúkat, ismerősöket és ismeretleneket, közben összerakosgatjuk a történet egyre szövevényesebb és misztikusabb hátterét. A szokásos „beszélünk, tárgyakat keresgélünk és használunk” játékmélet mellett viszont van pár érdekes fűszer is, amelyek némi újdonságot csempészenek a kalandba. Egyrészt nem árt, ha ismerjük azokat, akikkel beszélgetünk, nem csak úgy szóba állunk velük. Épp ezért Malachi mindenkit megvizsgálhat első látásra, és a műkincsekkel szerzett tapasztalatok alapján már a beszélgetés kezdete előtt „beszakulázhatja” az illetőt. Ha jól következtetünk, sokkal könnyebben szerezhetünk információkat az illetőktől. A másik érdekes adalék, hogy már a játék elején kiderül, hogy a szereplők életútja és a velük történtek sok esetben nagyon hasonlóan történelmi személyek életéhez. Az ilyen kapcsolatokat szintén kideríthetjük az összeszedett információk, valamint egy kis „történelmi ténytár” összevetésével.

### NEM SZÉP, DE LEGALÁBB RONDA

Az eddigiek ugye nem is hangzottak rosszszul? Ha eddig ismerném a tényeket, alig várnám, hogy játszani kezdjek a *Moebius: Empire Rising*gal – és itt jön az a bizonyos „de”. Mert bármilyen finom egy fagy, ha lócitromot flótyentenek a tetejére, mégsem tud-

juk megenni. Már magában a 2D-s helyszínek előtt mozgatott 3D-s karakterek is tizen-, sőt huszonegyes dívat szülőttei, de itt olyannyira embertelenül ronda minden figura kidolgozása, hogy egy fél napos programozóverseny utolsó helyezettje is jobbat alkotna. Baltával faragott fejek, végtelenségig elnagyolt mozgás, a szinkronhangok fele simán szárnalmas, a többi pedig mintha egy C64-es beszédészintetizátorral hozták volna össze. Már a bevezető „képregény” kidolgozottsága láttán is fogtam a fejem, a játék ronda grafikájához ráadásul irtózatosan bugos motor társul. Szóval hiába a finomnak ígérkező fagy (azaz Jensen sztorija), a teljes megvalósítás akkora lócitromot nyom a tölcsérbe, hogy még bottal se piszkálnám meg. Bevallom, felülton abbahagytam a játékot, és nem is akarom látni többet.

BZ

### HARDVER

Windows XP/Vista/Win7/Win8; 2 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB GPU; 4 GB HDD

- + vizsgálódós-következtetős ötlet
- + történelmi személyekkel összevethető szál
- + alapvetően érdekesen indul a sztori...
- amit agyonvág a kezelhetetlen játékmotor
- vérgagyi grafika
- röhejes animációk

### BZ

A Gyűrűk Ura 2.0 is lehetne, de olyan borzasztó ronda és rossz, hogy messze elkerülendő.

# 55



## A MÁSIK MOCSY

Az 1954: Alcatrazt az a San Francisco-i születésű Gene Mocsy írta és rendezte, aki korábban az Electronic Arts csapatát erősítette, és olyan játékokon dolgozott pályatervezőként és modellezőként, mint a Tiger Woods PGA Tour 2003, a 007: Everything or Nothing, valamint a The Simpsons Game. Csak később, a 2008-ban megjelent A Vampire Story című kalandjáték kapcsán kezdett el az írással is foglalkozni, amivel azóta sem hagyott fel. Ő jegyzi például a Ghost Pirates of Vooju Islandet is.

Christine épp három csőre töltött stukkerral néz farkasszemet, de magasról tesz rá



Joe-nak szerelőként szinte mindenholva bejárása van a börtön területén



Saját szemzőgü verekedés egy kalandjátékban? Ez csak rosszul sültet el...



What's the hold up?  
Anyone visiting you today?  
You were talking last night about a...project?  
(end the conversation)

Szabadulni minden áron

# 1954: ALCATRAZ

**NEM AKAD MÉG EGY OLYAN MŰFAJA A VIDEOJÁTÉKOKNAK, MINT A KALANDJÁTÉK, MELYNEK ANNYSZOR KELTETTÉK VOLNA HALÁLHÍRÉT.**

Képtelen érdemben megújulni, eddig csak dollár tízmilliók elköltésével és más műfaji elemek átvételével, keverésével sikerült néhány címnek újat mutatnia. Ilyen volt az open world akciójátékba oltott *L.A. Noire* vagy az interaktív mozi és a videojáték házasságából született *Fahrenheit-Heavy Rain-Beyond: Two Souls* trojka. Ezeket a hibrid alkotásokat leszámítva viszont minden maradt a régi. Még 2014-ben is statikus háttérrel előtt mozognak a kézzel rajzolt vagy épp 3D-ben modellezett karakterek, a játékos pixelről pixelre végigmozgatja a kurzort az aktuális képernyőn, hogy felfedezze azokat a pályaelemeket, tárgyakat, amelyekkel valamiféle interakcióba léphet. Természetesen ezek többsége csupán mecsodálandó, az irányított szereplő által kommentálható ornamentumként funkcionál. Más darabokat viszont megtagogathatunk, esetleg zsebre vágathatunk, hátha később még hasznukat vesszük. Időnként pedig még arra is rákényszerülünk, hogy ezeket a tárgyakat kombinálva ériük el a továbbjutást jelentő kívánt hatást. Csapjuk még hozzá a kötelező feleletválasztós párbeszédet, valamint az esetleges fejtörőket, és már készen is áll az n+egyedik tökéletes kalandjáték.

### RÁCS MÖGÖTT MINDEN RUSNYA

Persze azok, akik hozzám hasonlóan rokon-szenveznek ezzel a huszonegyedik századi dinoszauruszként cammogó műfajjal, minden lehetőséget megragadnak arra, hogy kezükbe kaparintsanak egy-egy friss megjelenést, mert ugyan játékmenetbeli új-



## INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**  
Fejlesztő **Irresponsible Games**  
Platform **PC**  
**Röviden** Klasszikus point & click kalandjáték, amelyben legalább olyan sok jó ötletet sikerült belezsűfolni, mint rosszat.  
**PEGI 18+**

donságokra nem számítanak, egy izgalmas történetért vagy a szemgyönyörködtető, kézzel rajzolt látványvilágért hajlandók szemet hunyni a hiányosságok felett. Noha a Daedalic játécai rendszerint mindkét kritériumnak megfelelnek az előbb említettek közül, az *1954: Alcatraz* fejlesztése közben valami félresiklott. Oké, ezúttal a németek csupán kiadóként támogatták a projektet, de ez nem lehet melegség az elfuserált képi világra. Zavaróan éles a kontraszt a kézzel rajzolt háttérrel és a baltával faragott, furcsán animált karakterek karikatúrái között. Vagy a teljesen 3D-s, vagy a képregényszerű ábrázolásmód mellett kellett volna dönteniük a fejlesztőknek, mert ezúttal nem működik a két koncepció ötvözése. A végeredmény pedig nemcsak ronda, hanem barettsapkába tekert William S. Burroughs kötetekkel üti agyon a játék hangulatát is.

### BEATNIK VAGYOK, LÁZADNI AKAROK

Holott pont a beatkorszak ábrázolása lenne a játék legerősebb része. Mindenképpen az *1954: Alcatraz* mellett szól, hogy a fejlesztőcsapatnak sikerült megragadnia a Zeitgeist üstökét, és hol közvetlenül, hol pedig közvetett módon megmutatnia az '50-es évek lázadó fiataljait, a szőnyeg alá söpört homoszexualitást vagy épp a színes bőriűeket hátrányosan érintő szegregációt. Mindezt részben a fekete Joe Lyonson, illetve hőstünk fehér feleségén keresztül teszi, akiket felváltva irányíthatunk. Míg a férfi igyekszik kiszabadulni a börtönből, addig felesége feladata megtalálni az elrejtett zsákmányt még azelőtt, hogy Joe testársai rábuknának. Tetszett, ahogy az egy páncélaút kirablása miatt negyven évre ítélt háborús veterán és neje kezdetben megingathatatlanul hitt házasságát

egyre komolyabb megpróbáltatások – feltűnik a még mindig vágytól fűtött ex-pasi, napvilágra kerülnek a férj eltitkolt bűnügyei – élé állította az író, Gene Mocsy. Kár, hogy nem fordított ugyanekkora energiát a cselekmény céltalanul csapongó szálainak korábban tartására. Azt sem bántam volna, ha a korszakra jellemző lazaságot nem úgy próbálta volna éreztetni a dialógusokban, mintha az összes szereplő már az anyatejjel szívta volna magába a leszarom tablettát. Mocsytól többet és jobbat vártam az *A Vampire Story* után, mert hiába kapott két lehetséges befejezést az *1954: Alcatraz*, hiába a kitűnő korrajz vagy épp a háttérben szóló remek jazz, ha a feladványok még gombnyomásra igénybe vehető segítség nélkül sem nyújtanak kihívást, és az egész kaland letudható egy délután alatt.

Chavalier

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; 2,5 GHz (Single Core)/2 GHz (Dual Core) CPU; 3 GB RAM; Nvidia GeForce 200-sorozat/Radeon 300-sorozat/Intel HD 3000-sorozat; 6 GB HDD

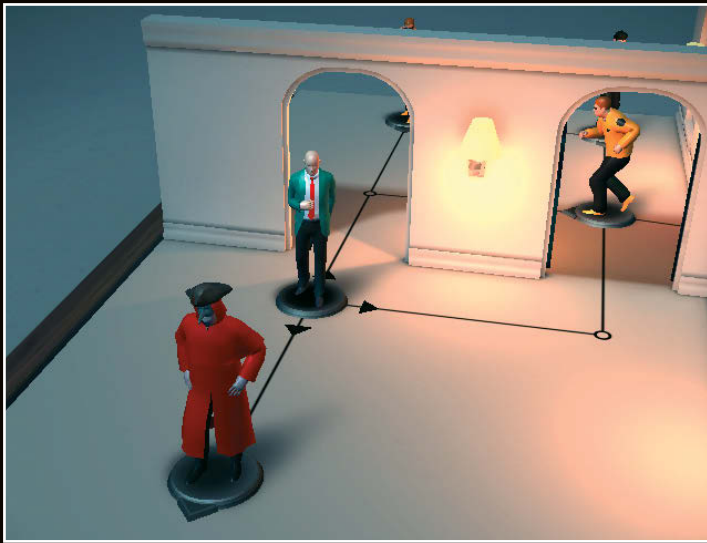
- + megragadja a kor szellemét
- + nem teljesen lineáris
- nem szép
- nem elég izgalmas
- túl könnyű
- túl rövid

### CHAVALIER

A játéktól előbb akartam szabadulni, mint a börtönből.

# 53





A legnépszerűbb bérgyilkos

## HITMAN GO

**INFO** Kiadó Square Enix Fejlesztő Square Enix Montreal Platform IOS **Röviden** A 47-es ügynök összement, és még csendesebb lett – de pontosan ugyanolyan élvezetes őt irányítani, mint korábban. iTunes Rating 17+

### A JÁTÉKVILÁG ÉS TULAJDONKÉPPEN MAGA AZ EGÉSZ TÁRSADALOM

#### OLYAN, HOGY MINDEN APRÓ VÁLTOZTATÁSON KÉPES FELHÖRDÜLNI.

Megint kinézetet vált a Facebook, megint más lett a YouTube elrendezése, megint megváltozott a címke a kenyéren... Emiatt sem meglepő, hogy amikor a Square Enix Montreal bejelentette a *Hitman GO*-t, mindenki felhördült, és elkezdett hangosan „de nemá!”-zni. Oké, ki vagyunk éhezve egy igazi *Hitman* játékra, mert az *Absolution* jó volt, de mégsem olyan nagyon jó, ráadásul tudjuk, hogy készül a sorozat első next-gen darabja is, ugyanakkor nem kell egyből leszólni azt, aki hajlandó másfelé nyitni. A *Hitman GO*, amennyire furcsának tűnt első látásra, annyira egyben van, képes úgy működni, hogy bár játékmenetében gyökeresen eltér a sorozat konzolos és PC-s epizódjaitól, azokhoz nagyon hasonló élményt nyújt. Tényleg.

Adott egy játéktér, amin különböző tereptárgyak, bábuk, egyéb elemek helyezkednek el. A 47-es ügynök is egy bábu, őt kell mezőről mezőre mozgatnunk úgy, hogy végül eljussunk vagy a célba, vagy a célpontunkhoz. A pályákon közben örök is található, akiket a legtöbbször célszerű elkerülni. Mindegyik máshogy viselkedik, néhányan egy helyben állnak, csak akkor vesznek észre, ha az előttük lévő mezőre állunk, mások viszont megállás nélkül mozognak egy kötött pályán.

A mezőkön továbbá elszórva találunk különböző fegyvereket, elterelésre használható eszközöket is, amikkel elvonhatjuk az örök figyelmét. A legzseniálisabb a jelmezek megoldása, ami – hasonlóan az *Absolution*-ben látotthoz – csak azokkal szemben működik, akik ugyanolyan ruhát viselnek. Minden pályán a fő cél mellett további célokat is teljesíthetünk (ne öl meg senkit, csináld meg a pályát x lépésből stb.), melyekkel tovább bonyolít-hatjuk az egyébként sem egyszerű feladványokat. A legtöbb esetben csak próbálgatjuk a megoldásokat, míg az egyik be nem válik. Kiderült, hogy a *Hitman* – mindenki nagy meglepetésére – táblás játékként is működik. A Square Enix tökéletesen ültette át a sorozat hangulatát mobilokra, még ha a módszer rendhagyó is.

Paca

- + megőrizték a sorozat alapjait
- + a hangulat tökéletes
- + kihívást jelentő fejtörők...
- ...melyek néha túl nehezek
- több múlik a próbálkozáson, mint a logikán
- mindig csak egy helyes megoldás létezik

**PACA**  
Nem egy hagyományos Hitman, de tulajdonképpen mégis az.

80



Játék és képzőművészet

## MONUMENT VALLEY

**INFO** Kiadó ustwo Fejlesztő ustwo Platform IOS **Röviden** Ha a zseniális Escher mester ma élne, büszke lenne a Monument Valleyra. Merész, gyönyörű és innovatív kaland IOS-re. iTunes Rating 4+

### SOKAKKAL VITATKOZTAM MÁR ARRÓL, VAJON A VIDEOJÁTÉK-FEJLESZTÉS MŰVÉSZETNEK TEKINTHETŐ-E.

Nyújthat-e egy játék valódi esztétikai élményt? Szerintem igen. Némely játék esetében igenis nehéz meghúzni a határvonalat a szintista művészet és a szórakoztató termék fogalma között. Minél kevésbé számít egy adott platformon a játékos fotorealistikus grafikára és ujjakat izzasztó akcióra, minél több indie fejlesztő a platformra, és minél kevésbé van kőbe vésvé, milyen műfajú játék lesz tuti siker, annál többször találkozhatunk egészen eredeti, a hatást előtérbe helyező és a játékmechanikát csak az élményt kiszolgáló funkcióként kezelő programmal. A *Monument Valley* ilyen. Ha csak a játékmechanikát vizsgálnánk, az lenne a konklúzió, hogy egy igen eredeti, de nagyon rövid, nagyon könnyű, az alapötletet korántsem kihasználó, nyúl-farknyi apppért fizettettek velünk. Hál' istennek erre nem lesz módunk, mert ahogy elindul a játék, leesik az állunk. A *Monument Valley* tíz pályáján abszurd geometriájú, az Escher mester műveire hajazó, elvarázsolt tájakon vezethetjük néma hercegnőket a titokzatos cél felé. A pályákon az interaktív elemek mozgatásával fordíthatjuk egymásba és egymásból ki a síkokat, így válik egymás folytatásává két elérhetetlen lépcső vagy Möbius-szalaggá a terep – minden egyes fejtörő megoldása igazi „a-ha!” élményt garantál anélkül, hogy bármikor is elakadnánk pár percnél hosszabb időre.

A kaland során makacs varjak, egy titokzatos tündér és egy hűséges, élő totemoszlop lesznek társaink. Narratíváról nemigen beszélhetünk – a tündér egy-egy mondatán kívül szöveg nincs is a játékban –, helyett a képek, a történetek és a tájak mesélik az elfelejtett völgy titkait. Az utolsó pálya végén bekövetkező fordulat során és egy bizonyos dramaturgiai ponton mégis azt érezzük, hogy a játék sokkal többet tud elmondani ilyen kevés eszközzel, mint a legtöbb AAA-s cím a hosszas, csilivili átvezetők során. A *Monument Valley* esetében igaznak bizonyul a közhely: egy kép többet ér ezer szónál. És hogy megéri-e az igen rövidke játék az árát? A másfél óra alatt, amíg a végére érünk, több mindennel gazdagodunk, mint a videojátékok és a mozifilmek kilencven százaléka által, a fejlesztők pedig már készítik az új történetet és az új pályákat tartalmazó kiegészítőt.

Kacor

- + csodálatos képi világ
- + újszerű játékmechanika
- + szívfacsaró történet
- könnyű
- rövid
- mikor jön a folytatás?

**KACOR**  
Egy kihagyhatatlan elvarázsolt kaland.

91





## Nem jöt jelez a pökösztön

# THE AMAZING SPIDER-MAN 2

**INFO** Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft Platform Android  
**Röviden** A Pókember újra itt van, az adaptációt ismét a Gameloft gondozza, ami egyszerre jelent jót és rosszat. GPR MM

**R**OSSZ NAPOKAT ÉLHET MEG AZ, AKI ZSIGERBŐL UTÁLJA A PÓKEMBERT. Mozikba került a Csodálatos Pókember 2 film, konzolon és PC-n megjelent a *The Amazing Spider-Man 2* játék, a Gameloft pedig gondoskodott a mobilos adaptációról, mint ahogy tette azt az első rész esetében is. Az *Amazing Spider-Man* elfogadható mobiljáték volt átlagon felüli grafikával, de olyan betegségekkel, melyek a grafika mellett sajnos szintén a Gameloft védjegyévé váltak. A folytatásban valamivel jobb a helyzet, viszont még mindig vannak olyan nem elhanyagolható elemek, amelyek hamar tönkreteszik az élményt. Ilyen például az, hogy a játék ugyan egy személyes, mégis állandó internetkapcsolatot igényel. Az állandó netkapcsolat egyébként is a játékvilág legkevésbé kedvelt fogalmai közé tartozik, de egy mobilos játék esetében, amit az emberek zöme nem otthon játszik, még inkább kellemetlen. Ha esetleg épp sikerül elkapni egy hullámot, és a csatlakozás is létrejön, az addig abszolút lefelé görbülő szánk felfelé kanyarodik. A *The Amazing Spider-Man 2* ugyanis gyönyörű. Nem gyönyörűbb, mint bármely más mobilos játék a piacon, de a Gameloft ebből ismét nem engedett. New Yorkot szabadon bejárhatjuk akár lengedezve is, ami köztudottan az egyik legjobb élmény, amit a játék okozhat, és bár néhány NPC nem olyan részletes, mint lehetne, a főellenegre azért kellő figyelmet fordítottak.

A városban szétszórva találhatjuk meg a fő- és mellékküldetéseket, melyek nagy részében szimplán össze kell verni mindenkit, akit a játék kijelöl. A csata nem bonyolult, három gombot kell nyomogatni a megfelelő pillanatokban. Az ellenfelek legyőzéséért spiderpontokat kapunk, amiket Spidey fejlesztésére és új ruhák vásárlására fordíthatunk. És itt megint előjön egy visszatérő probléma: a mikrotranzakció. Persze nem kötelező költeni, és ez például azért jó, mert néhány jelmez ára a 20 eurót súrolja; kíváncsi vagyok, ki fizetne ennyit egy skinért. Jó, jó, de nem elég jó. A Gameloft ismét egy csodaszép játékot készített, ami viszont hagy kivétneivalót játékmenetében. Leginkább azoknak ajánlott, akik egy percig sem bírják Peter Parker nélkül.

Paca

### Az Android-rovat támogatója a Samsung

- + New Yorkon hálával átsuhanni még mindig jó
- + többnyire szép
- + el lehet vele lenni egy darabig
- drága jelmezek
- állandó internetkapcsolat kell
- repetitív

**PACA**  
Nem leszünk folyton a hálóra akadva. Ha értitek.

# 64

## Hová tűntek a régi értékek?

# FAMILY GUY: THE QUEST FOR STUFF

**INFO** Kiadó Fox Fejlesztő TinyCo Platform Android  
**Röviden** A *The Simpsons: Tapped Out* sikerét próbálja utolérni a *Family Guy: The Quest for Stuff* is, de nem mehet ez mindenkinek. GPR MM

**S**OKÁIG ŐRLÖDTEM AZON, ÉRDEMES-E TESZTET ÍRNI A FAMILY GUY: THE QUEST FOR STUFFRÓL. Amikor a Fox bejelentette, hogy Quahogot is újraépíthetjük a saját ízlésünk szerint, nyilván egyből az ugrott be, hogy az elképesztően jól sikerült, a mai napig súlyos addikciót okozó, a show-hoz abszolút hű és azzal szorosan összefonódó *The Simpsons: Tapped Out* sikerén felbuzdulva a Fox másik sikeres rajzfilmsorozatával is valami hasonlót akarnak csinálni. Az elején még minden jel arra mutatott, hogy egy hasonló színvonalú alkotást kapnak a Family Guy-rajongók is. Aztán megjelent a *The Quest for Stuff*, és hamar rá kellett jönnöm, hogy bizony hatalmas különbség van a kettő között. Ha a játék valamit tényleg jól csinál, az az, hogy hű a sorozathoz. A sztorit és a dialógusokat a show íróinak köszönhetjük, a poékok megint ütnek, és rengeteg kicacsintás van a rajongók felé. Az egész mindjárt úgy kezdődik, hogy Quahog elpusztul. A várost nekünk kell újraépítenünk. Ahogy egyre több épületünk és egyre nagyobb területünk lesz, úgy jelennek meg a karakterek, akik hozzájuk illő, vicces feladatokat hajtának végre. Vannak páros tevékenységek, amiket csak akkor tudunk végrehajtani, ha két konkrét karakter is rendelkezésre áll, ami egy kimondottan jópofa újítás. A haladás lassú (és sajnos egyre lassabb

lesz), persze minél több pénzt szánunk rá, annál gyorsabb, de míg a *Tapped Out*tal tökéletesen elvagyok egy cent befizetése nélkül, sőt, szívesen fizetnék egy-két épületért (csak hát ugye enni is kell), addig itt nem ezt érzem. Főleg azért, mert a játék egyik questje(!) az, hogy vegyék 4,49 euróért egy zsák kagylót. Ha lehetőségem van rá, egyszerűen csak nem élek vele, de amikor küldetesként kapom, akkor azért álljon már meg a menet. A *Family Guy: The Quest for Stuff* sztorija, küldetései viccesek, de mint játék, csúnyán elbukik. Az egész hamar elveszti a varázsát, mert túl sok pénzt akar kicsalni tőlünk. Többet kell még tanulnia a *Tapped Out* példájából.

Paca

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

- + a poékok betalálnak
- + az animációk jók
- az is quest, hogy pénzt költés
- néhány programozói baki
- nem elég ahhoz, hogy sokáig megtartsa a rajongókat

**PACA**  
Biztos, hogy Mort Goldman áll az egész mögött.

# 46



Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## GYŰJTŐI/LIMITÁLT KIADÁSOK

**Watch Dogs**  
– Vigilante Edition



Platform PPC/PS3/PS4/XONE/X360/  
WIIU 2014. MÁJUS 27. Ár 19 999 Ft

GameStar  
**N/A**

Rengeteg csúszás és hosszú várakozás után végre belebújhatunk Aidan Pearce kabátjába, hogy a jövő Chicagójában szuperhőst játszassunk egy okostelefonnal a kezünkben. A Vigilante Edition a legjobb választás lesz azok számára, akik tényleg rajonganak a főszereplőért. A csomag tartalmazza Aidan maszkját és sapkáját, és hát valljuk be, ezekben Watch Dogsot tolni minden pénzt megéri. A különleges álca és a játék egy spéci gyűjtői dobozban érkezik, mellette a soundtrack lemezével és némi extra játékbeli tartalommal.

**Wolfenstein: The New Order**  
– Occupied Edition



Platform PC/PS3/PS4/X360/XONE  
2014. MÁJUS 20. Ár 15 990 Ft

GameStar  
**N/A**

Az FPS műfaj egyik legidősebb képviselője visszatér, ráadásul az új konzolokat is meglátogatja. A Wolfenstein: The New Orderben William „B.J.” Blazkowicz bőrében kell megmentenünk a világot a hatalomra éhes náciktól, ehhez pedig nem árt, ha tudjuk, hogy hova csöppentünk. Nagy szerencsénkre ebben segít az Occupied Edition, amely a játék mellett egy húszoldalas könyvet is tartalmaz, ami a megszállás alatt álló Britanniáról mesél. Mellette kapunk még három képeslapot is, melyek egy-egy jól ismert fotó alternatív változatait mutatják be.

**Final Fantasy X / X2 HD**  
– Collector's Edition



Platform PS3/PSVITA  
2014. MÁRCIUS 21. Ár 17600 Ft

GameStar  
**88**

A Final Fantasy sorozat rajongóinak bőven van mivel játszaniuk idén. Egyik hónapban az online szerepjáték újul meg, a másikban folytatás érkezik, most pedig itt van a sorozat két, talán legsikeresebb részének újra kiadása, amely a modern konzolokra hozza el a nosztalgikus élményt felújított grafikával. A gyűjtőknek sem lehet okuk panaszra, a Collector's Edition egy gyönyörű, 40 oldalas könyvet tartalmaz, ami a világot mutatja be képekben. Ennek átbogarászásához tökéletes háttérzene lesz a csomag részét képező zenei gyűjtemény.

## ELŐRENDELŐI AKCIÓK

**DESTINY**  
2014. SZEPTEMBER 09.



A Halo sorozat alkotói új dobásra készülnek. A Destinyvel térnek vissza a műfaj öregjei, akik szeretnék megreformálni a lövöldéket, és egy online világba dobni a kalandozókat. Rengeteg kaland, feladat és zsákmány várja a játékosokat, azok pedig, akik előrendelik a játékot, kicsivel korábban meghódíthatják az új vidéket. Aki már jó előre lefoglalja magának saját Destiny-példányát, azonnal elindulhat világhódító útjára, amint beindult a béta teszt. Mire kijön az éles verzió, ti már sokat láttok veteránokként vezethettek majd az újoncokat.

de, akik előrendelik a játékot, kicsivel korábban meghódíthatják az új vidéket. Aki már jó előre lefoglalja magának saját Destiny-példányát, azonnal elindulhat világhódító útjára, amint beindult a béta teszt. Mire kijön az éles verzió, ti már sokat láttok veteránokként vezethettek majd az újoncokat.

**WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER**  
2014. MÁJUS 20.



William „B.J.” Blazkowicz újabb küldetésre megy, ami talán életének legveszélyesebb bevetése lesz. A Wolfenstein sorozat új életre kel az új generációs konzolok erejének hála, de miközben mi a The New Order megjelenésére várunk, az id Software már egy lépéssel előrébb jár. Készül az új DOOM játék, amibe az összes Wolfenstein: The New Order-előrendelő betekintést nyerhet. A béta teszt kezdetével minden tapasztalt katona kipróbálhatja magát a pokolban. Ezért bőven megéri előre fizetni.

William „B.J.” Blazkowicz újabb küldetésre megy, ami talán életének legveszélyesebb bevetése lesz. A Wolfenstein sorozat új életre kel az új generációs konzolok erejének hála, de miközben mi a The New Order megjelenésére várunk, az id Software már egy lépéssel előrébb jár. Készül az új DOOM játék, amibe az összes Wolfenstein: The New Order-előrendelő betekintést nyerhet. A béta teszt kezdetével minden tapasztalt katona kipróbálhatja magát a pokolban. Ezért bőven megéri előre fizetni.

## BUDGET MEGJELENÉSEK



**PRINCE OF PERSIA TRILOGY**  
1990 FT

A perzsa herceg háromrészes története lezárult, de ez nem jelenti azt, hogy már mindenki végigjátszotta. A Prince of Persia trilogia a maga teljességében emmiért kihagyhatatlan.



**FALLOUT 3**  
2490 FT

Nagy a csend a Fallout sorozat körül, de addig is itt van nekünk a harmadik rész, amely több száz óra játékidőt rejt. Ebben a poszt-apokaliptikus világban mindig öröm visszatérni.



**TOMB RAIDER ULTIMATE EDITION**  
2490 FT

Megtetszett a legutóbbi Tomb Raider, de szeretnétek megismerni az előzményeket? Itt a remek alkalom. Most rendkívül kedvező áron juthattok hozzá Lara Croft kilenc kalandjához.



# PC



**TITANFALL**  
**GS 2014. MÁRCIUS - 89%**  
**10 990 FT**  
 Megérkezett az év egyik legjobban várt lövöldéje. 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.



**THE ELDER SCROLLS ONLINE**  
**GS 2014. ÁPRILIS - N/A**  
**13 990 FT**  
 Ismét ellátogathatunk sokunk kedvenc fantasyvilágába, ezúttal viszont nem egyedül megyünk. A TES univerzumból MMO lett, de megtartotta varázsát.



**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 kóoszt vagy rendet teremtünk Redview Countyban.



**THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN Helsing II**  
**GS 2014. ÁPRILIS - 87%**  
**3300 FT**  
 Rendkívül hangulatos akció-RPG, amely ismét Borgovia veszélyes vidékeire hív meg bennünket néhány óra szörnyvadászatra.



**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.

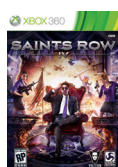


**CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2**  
**GS 2014. FEBRUÁR - 85%**  
**8990 FT**  
 A vámpírrajongók ne hagyják ki a sorozat legutóbbi epizódját, melyben Drakula erejét kell visszaszerzünk, hogy az szembenézhessen ősi ellenségével.



**LEGO HOBBIT THE VIDEO GAME**  
**GS 2014. MÁJUS - 80%**  
**15 990 FT**  
 Ha nem untatók meg a LEGO-játékokat, akkor vessetek egy pillantást Zsákos Bilbó kalandjára. Tolkien meséje nem lesz kevésbé csodálatos a kockáktól.

# 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 gonosztervek 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 szezon. Több száz órányi szórakozás vár Los Santosban.



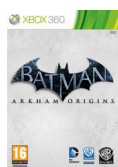
**FABLE ANNIVERSARY**  
**GS 2014. FEBRUÁR - 70%**  
**10 500 FT**  
 Albion kapuja ismét megnyílik, de ezúttal új történet helyett egy régit élhetünk át. A Fable HD-grafikával és rengeteg finomítással tér vissza.



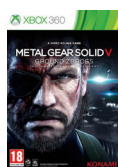
**LEGO MARVEL SUPER HEROES**  
**GS 2013. DECEMBER - 86%**  
**15 990 FT**  
 Ezúttal Iron Man, Hulk, Thor, Pókember és megannyi Marvel-hős kalandjait élhetjük át a kockákból épült New Yorkban.



**PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE**  
**GS 2014. MÁJUS - 76%**  
**5990 FT**  
 A zombik még mindig agyunkra éheznek, és ezúttal is csak mindenre elszánt kerti növényeink menthetnek meg minket, akiket most nekünk kell irányítanunk.



**BATMAN: ARKHAM ORIGINS**  
**GS 2013. NOVEMBER - 86%**  
**15 990 FT**  
 Bruce Wayne még épp hogy csak magára öltötte a fekete köpenyt, máris vadásznak rá. Egy nyersebb és dühösebb Batman vigyáz most Gotham utcáira.



**METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES**  
**GS 2014. ÁPRILIS - 78%**  
**9990 FT**  
 A Metal Gear sorozat következő részében mindent megtalálunk a rajongók. A csodálatos látványvilágon kívül teljes szabadságot is kapnak a játékosok.

# PS3



**ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG**  
**GS 2013. NOVEMBER - 92%**  
**13 990 FT**  
 Edward Kenway kalóztörténetei tárulnak a szemünk elé az Assassin's Creed sorozat legújabb részében. Orgyilkosok és templomosok harca a Karib-tengeren.



**THIEF**  
**GS 2014. FEBRUÁR - 89%**  
**14 999 FT**  
 Sokéves pihenő után visszatért a Thief széria. Ismét Garrett bőrére bújva kell meglapognunk a gazdagokat, és az árnyékok rejtekéből elintéznünk üldözőinket.



**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 őszre. Az új verzió szebb, jobb és tartalmasabb, mint elődei. Idén is nehéz lesz a döntés.



**GRAN TURISMO 6**  
**GS 2014. JANUÁR - 80%**  
**15 990 FT**  
 A Gran Turismo sorozat hatodik része megmutatja, hogy korai temetni a PS3-at. Elképesztő sebesség tuningolható autókkal, új, gyönyörű versenypályákkal.



**INFAMOUS: SECOND SON**  
**GS 2014. ÁPRILIS - 85%**  
**17 990 FT**  
 A sorozat next-gen epizódjában Seattle a játszótérünk, ahol Delsin Rowet irányítva oldhatunk meg több száz küldetést szupererőink segítségével.



**FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN**  
**9990 FT**  
 A Final Fantasy XIV újjászületett. Rengeteg friss tartalom dobta fel az MMORPG-t, melyet most már konzolon is élvezhettek. Ideje rendet vágni.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Watch Dogs  
 Mario Kart 8  
 WildStar  
 Murdered: Soul Suspect

május 27.  
 május 30.  
 június 3.  
 június 6.

GRID Autosport  
 Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PC)  
 Sniper Elite 3  
 Madden NFL 15

június 27.  
 június 27.  
 június 27.  
 augusztus 29.





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

# HARDVER

Melyik konzolból vittünk haza többet?

## A PlayStation 4 jobb, mint az Xbox One



A konzolpiac nagy kérdése: PlayStation 4 vagy Xbox One? A hivatalos statisztikák szerint egyelőre a Sony nyerő. A Microsoft konzoljából világszerte eddig ötmillió darab fogyott el, ugyanakkor ez nem azt a számot jelzi, amenny-

nyit ténylegesen haza is vittek, hanem amennyit a kereskedők megvettek a redmondiaktól. Bár az Xbox One Amerikában 60 százalékkal nagyobb siker, mint anno az Xbox 360 volt, a Sony ilyen téren is előrébb jár. Ők az áprí-

lis 6-ig regisztrált hétmillióst tényleges eladással 94 százalékkal lekörözték a PlayStation 3 korábbi eredményeit. Míg a hardveres eladásokat tekintve a Sony egyértelműen veri a Microsoftot, addig szoftveres fronton a helyzet ki-

egyenlítettőbb. A Microsoft konzoljaira 1,4 és 2,7 millió játékot (Xbox One és Xbox 360) adtak el márciusban, ami a játékipiac 49 százalékát jelenti. A legkeresettebb cím az Xbox-exkluzív *Titanfall* volt.



## Hihetetlenül nagy siker Mini-3D-nyomtató az asztalon

A 3D-nyomtatók legnagyobb problémája kétség kívül az, hogy nem amolyan olcsón hozzáférhető apróságok, melyek otthon az asztalon is elférnek. Egy, a Kickstarteren felbukkant projekt ezen próbál meg változtatni, az átlagfelhasználók kezébe adva egy ilyen készüléket. A micro3D-nyomtató projekthez 50 000 dolláros célt tűztek ki, ezt azonban 11 perc alatt sikerült elérni. Azóta több mint hárommillió dolláros támogatást kapott, ezzel pedig elképesztő-

en nagy siker, ami a fejlesztők legvadabb álmain is túlmutat. Az első igazi, fogyasztóknak szánt 3D-nyomtató nemcsak kicsi, de még trendi is. Kisebbségi tárgyak, például vázák, sütőformák készítésére tökéletesen alkalmas, és még a nyílt forráskódú szoftvereket is támogatja. A készülék leghamarabb 2015 elején juthat el az emberekhez, viszont ekkora támogatás és kereslet mellett nemcsak korlátozott darabszámban, hanem akár teljes sorozatgyártásban is.

## HyperXpress SSD-vel újít az Asus Szupergyors SSD-kre számíthatunk

Amikor az első SSD-k a piacra kerültek, a legtöbben úgy gondolták, soha nem helyettesíthetik majd a HDD-ket. Ugyan tárhelyben van még hová fejlődniük, de a megbízhatóság kérdése már nem tűnik aggasztónak, és úgy néz ki, nemcsak PCI Express csatlakozóval lehet nagy sebességeket elérni. Az Asus első SSD-je azt jelzi, mire számíthatunk a következő hónapokban, főként a júniusi Computexen. A Kingston HyperX brandjével közösen készí-

tett meghajtó 2,5 hüvelykes, 9,5 milliméter vastag, és SATA Express csatlófelülettel rendelkezik. Belül RAID 0 elrendezésben található két 6 Gb/s adatátvitelre képes mSATA meghajtó, ezeket egy ASMedia controller vezérli. Az mSATA változatok mellett M.2 verzió is lesz, az adatviteli értékek ott pedig már a jelenleg mért 778 MB/s szekvenciális értékeket is túlszárnyalják.





## A Kickstarteren a Cesium 133

# Jön a világ első viselhető atomórája

Csuklón már eddig is hordhattunk atomórákat, de azok valójában csak egy rádiójel segítségével szinkronizálták a közeli atomórák adatait – ha kikerültünk ezek hatósugarából, egyszerű kvarcórává változtak. A világ első valódi, tényleges atomórája, amit csuklón is hordhatunk, John Pattersonnak és a Bathys Hawaii-nak köszönhető, és a Cesium 133 névre hallgat. A Kickstarteren felbukkant atomóra lapkaméretű háza egy Cézium-alapú oszcillátort is tartalmaz, és

magán a lapkán olyan eszközök találhatók, amelyeket nem lehetett volna korábban elképzelni egy ekkora házban. Ez az óra elképesztő pontosságot kínál: a legrosszabb esetben ezer év alatt mindössze egy másodpercet téved. Van persze negatív oldal is: hiába könnyű, rozsdálló és szénszálas a ház, nem túl stílusos, az újratölthető lítiumionos akku pedig csak 36 órát bír ki. A Cesium 133 limitált darabszámban készül, ára 10 000 dollár.



Befellegzett a fényképezőknek?

## Digitális zoomra képes okostelefonok

Hacsak valaki nem hivatásos fotós, nagyon valószínű, hogy képei döntő többségét okostelefonnal készíti. A digitális fényképezők jövője most még érdekesebb lesz, a HTC szerint ugyanis hamarosan eltűnik a minőségbeli különbség a fényképezők és az okostelefonok között. Az HTC azt ígéri, hamarosan szükségtelenné válhatnak a legtöbb embernél a fényképezők: az egyetlen komoly hiánynak az optikai zoomot tartják az okostelefonoknál, ezt viszont két éven

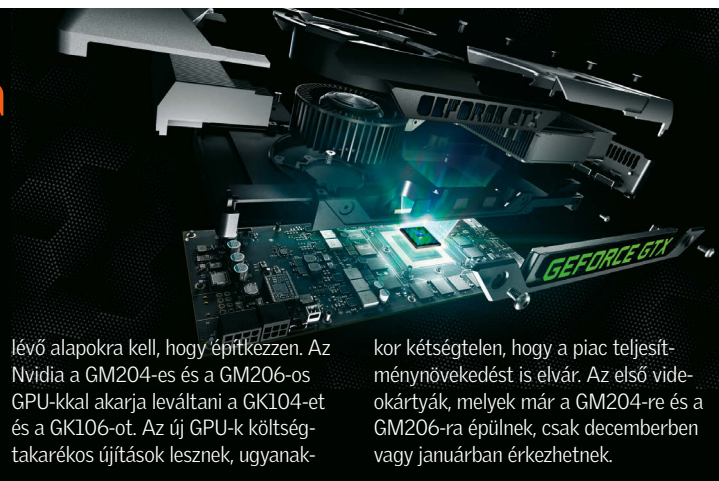
ből alapértelmezetté akarják tenni készülékeikben. A gyártó ezzel komoly ígéretet tett, ráadásul azt mondja, hamarosan csak nosztalgiazni (vagy profinak) kell majd külön fényképező. Egy DSLR-t persze nehéz lenne helyettesíteni egy telefontal, de a kompakt fényképezők léte komoly veszélybe kerülhet. Erre intő jel a frissen bemutatott Samsung Galaxy K is, amely hatmagos processzor és LTE mellett egy 20,7 megapixel, 10x-es optikai zoomos kamerát is kínál.

## Marad a 28 nm-es technológia

# Idén nem lesznek 20 nm-es GPU-k

A hírek szerint az idei évben sem az AMD, sem az Nvidia nem ad ki 20 nm-es technológiára épülő GPU-kat. Lisa Su, az AMD elnöke egyenesen leszögezte, hogy 2014-ben végig a 28

nm-es technológia mellett maradnak, csak ezután térnek át a 20 nm-esre és a FinFET-re. Mivel a két nagy gyártó partnerénél, a TSMC-nél gondok akadnak az átállással, mindkét cég a meg-



lévő alapokra kell, hogy építkezzen. Az Nvidia a GM204-es és a GM206-os GPU-kkal akarja leváltani a GK104-et és a GK106-ot. Az új GPU-k költségtakarékos újítások lesznek, ugyanak-

kor kétségtelen, hogy a piac teljesítménynövekedést is elvár. Az első videokártyák, melyek már a GM204-re és a GM206-ra épülnek, csak decemberben vagy januárban érkehetnek.





Táblagépen játszani?

# Válassz tabletet ésszerűen

**M**A MÁR NINCΣ PIACI RÉΣ TABLETFRONTON, AZ-**AZ SZINTE MINDEN MÉRET- ÉΣ ÁRKATEGÓRIÁBAN BŐSÉGES A VÁLASZTÉK. DE MELYIKET ÉRDEMES VÁLASZTANUNK, HA JÁTSZANI SZERETNÉNK?** Összeállításunkban igyekeztünk minden szegmensből kiemelni egy-egy darabot, hogy bemutassuk az adott méret-kategória előnyeit és hátrányait, valamint természetesen a konkrét termék legfontosabb jellemzőit is megvizsgáljuk. A fizikai tulajdonságok mellett ma legjobban az határozza meg egy adott tablet használhatóságát, hogy milyen operációs rendszer fut rajta, illetve hogy ezen keresztül milyen ökoszisztémába illeszkedik. Jól jellemzi a helyzet bonyolultságát, hogy a szerkesztőségben is okozott némi fejtörést és vitát, mely termékek kerüljenek bele válogatásunkba, de végül azért sikerült dűlőre jutni, így a következő tabletek mérettettek meg: Kindle Fire HDX 89, Asus Fonepad 7 LTE, Samsung Galaxy Note Pro, Wayteq xTAB 7x, iPad Mi-

ni, Lenovo Miix 2. Jól látszik, hogy a fentiek között vannak korábbi típusok is: erre egyszerűen azért volt szükség, mert kategóriájukban etalonnak számítanak, hozzájuk hasonlítanak minden más konkurenst.

Célunk tehát, hogy a tabletvásárláson gondolkozóknak olyan szempontrendszer adjunk a kezükbe, amellyel megkönnyíthetjük a döntést. Természetesen senkinek nem ismerhetjük egyéni speciális igényeit (na jó, játszani mindenki szeretne tabletjén), de megvannak azok az objektíven értékelhető tulajdonságok, amelyek bemutatásával segíthetünk abban, hogy egy hosszú távon jól működő és szerethető tablet boldog tulajdonosai legyünk.

## A BELÉPŐKATEGÓRIA ETALONJA: WAYTEQ XTAB 7X

Érdekes módon aktuális körképünk legkisebb gyártójának tablette nyújtja az egyik legátfogóbb szolgáltatáscsomagot. A WayteQ egyik legújabb készüléke több olyan extrával is rendelkezik, amelyeket a drágább konkurens

termékek sem tudhatnak magukénak. Ilyen például a dual-SIM-támogatás és a GPS teljes Európa-térképet tartalmazó navigációs szoftverrel. Kétségtelen, hogy mind kialakítását, mind hardverelemeit tekintve ez a legszerényebb tablette aktuális tesztünknek, de a belépő termékkel szemben támasztott követeléseket könnyedén teljesíti. Az ARMv7 architektúrájú, 1,2 GHz-es processzor kétmagos, a grafikaért pedig egy Mali-400MP kódnevű chip felel. Memóriából sajnos 1 GB áll rendelkezésünkre, és a belső tárhely mérete is csupán 4 GB. Ennek az operációs rendszer elfoglalja majdnem a felét, így mindössze körülbelül 2,1 GB-ból gazdálkodhatnánk, ami nevetségesen kevés. Szerencsére a WayteQ-nál is így gondolták ezt, így került a tabletre egy microSD-foglalat, ami akár 32 GB-os kártyákat is tud kezelni. Az Android 4.2.2 gördülékenyen fut ezen a rendszeren (is), bár azért egyes alkalmazások betöltésénél és futtatásánál érezhető, hogy nem egy erőmű dolgozik alatta. A hátlap alá egy 2700 mAh tel-

jesítményű akkumulátort sikerült beépíteni, ami még a nem túl erős hardverelemek kiszolgálására is csak 4-5 órán keresztül képes, átlagos használat mellett. Ez nem kívívóan gyenge eredmény, de jobban örültünk volna, ha ezen a téren nagyobb tud dobni a WayteQ. Az IPS-panel 1024×600 pixel felbontású, ami ma már lassan egy mobiltelefon esetében is kevésnek számít, mégsem kellemetlen a használata. A WayteQ xTAB 7x ár-érték arányban mindenképpen az egyik legjobb vételnek számít, de ehhez azért kompromisszumokat kell kötnünk. Aki nem szeretne vagyonokat költeni tabletre, esetleg most ismerkedik ezzel a termék-kategóriával, annak érdekes lehet.

## KÖZÉPKATEGÓRIA KIRÁLYA: ASUS FONEPAD 7 LTE

A héthüvelykesek ligájában játszik az Asus Fonepad 7, mi a legfrissebb LTE-vel szerelt verziót próbáltuk ki az egyébként már tavaly óta piacon lévő modellből. A Fonepadet egy ideje ismerjük, a frissített változatok di-



# VÉDJÜK ÉRTÉKÜNKET

A most bemutatott tabletekről érdemes tudni, hogy törékeny jószágok, nem tanácsos őket védelem nélkül hagyni. Legérzékenyebb részük természetesen a kijelző: bármennyit is fejlődik évről évre ellenállóságuk, egy-egy szerencsétlenebb leejtés ma is pókhálónak változtathatja az egész képernyőt. Egy minőségi tok vásárlása azonban nemcsak azt, hanem az elektronikát is jó eséllyel megkíméli a károsodástól, ráadásul megjelenésén is javíthat. Ezek árai nagyban függenek az adott tok anyagától és méretétől, de ötezer forint környékén már elegáns és hatékony darabok kaphatók. Persze ennek akár a háromszorosát is rákölthetjük egy igazi bőrből készült, állványként is funkcionáló változatra, ha villogni szeretnénk vele egy tárgyaláson. Nem érdemes továbbá a fólián sem spórolni, a zavaró karcok elkerülése érdekében. Ezek négyezer forint körüli áron beszerezhetők, és hosszú távon megőrzik a kijelző karcmentességét.

## A LEGINKÁBB KIFORROTT ÖKOSZISZTÉMA MÉG MA IS AZ APPLE RENDSZERE

zájnja nem módosult, kivételt ez alól csak az elülső oldalra szerelt sztereó hangszóró jelent. Fizikai gombok itt nem, csupán a tablet két oldalán foglalnak helyet. A kialakítás minősége rendben van, de mai szemmel kicsit talán tömzsinék érezhetjük az eszközt, bár fogása ennek ellenére (vagy pont emiatt?) kényelmes, tömege kellemes (328 gramm), nem fárasztja a kezét hosszú távon sem. A héthüvelykes IPS LCD-kijelző 1280×800 pixel felbontással dolgo-

zik, amely átszámolva 217 ppi sűrűséget jelent. A panel fényereje átlagos, de még pont elég kültéri használatra is, szerencsére a kijelző nem nagyon tükröződik. Videót akár többen is nézhetünk rajta egyszerre, a nagy betekintési szögeknek köszönhetően oldalról sem csorbul az élmény jelentősen. A kétfagos, 1,6 GHz-es Intel Atom processzor egy Power VR GPU-val dolgozik együtt, meglehetősen gördülékeny használatot produkálva. Mindennapos használat során nincs

türelmetlen vakarózás egy-egy applikáció megnyitásakor, minden megy, mint a karikacsapás. A tablet könnyedén viszi a legnépszerűbb videós formátumokat (AVI, MOV, MKV, MP4), bár a beépített hangszórók elég gyengén muzsikálnak, fejhallgatót használva megoldódik ez a probléma is. Az akkumulátor viszont csak 3950 mAh teljesítményű, így öt-hat óra intenzív használat mellett gyorsan lemeríthetjük. Mivel egy telefonálásra is alkalmas tabletről van szó, érdemes szót ejteni erről is: szerencsére tökéletesen működik, könnyedén talál hálózatot, és a hívások hangminősége sem marad el a telefonokétól. Bár azt nehezen tudom elképzelni, hogy valaki teljes mértékben kiváltaná telefonját egy ekkora készülékre, kiegészítő opciónak és mobilnetezéshez jól jöhet.

### AZ ETALON: IPAD MINI

Aktuális körképünk minden bizonnyal legismertebb darabja a tabletpiacot annak idején az iPaddel forradalmasító Apple termék, az iPad mini retina-kijelzős változata. A mini 7,9 hüvelykes kijelzővel méret tekintetében a középmezőnyben helyezkedik el, minőségét és árát tekintve viszont inkább a felsőkategóriában utazik. Az újabb iPad mini fizikai tulajdonságaiban alig különbözik elődjétől, mindössze néhány grammal nehezebb és pár tizedmilliméterrel vastagabb lett. Mindeközben viszont a kijelző felbontása a duplájára nőtt (2048×1536 pixel), így az erőfor-

rásoknak is fel kellett nőniük a feladathoz. A tabletbe ugyanaz az A7-es processzor került, amely az iPhone 5S-t is hajtja, de itt azért jóval nagyobb kihívásokkal kell szembenéznie. Látszik ugyanakkor, hogy vannak tartalékai, hiszen ha néha izzadva is, de mindenmel megbirkózik. Csak egy-egy játéknál vehetünk észre néha megbicsaklást, illetve lassan izzadni kezdő ujjbegyeink adnak tanúbizonyságot arról, hogy a gépházban komoly munka folyik a szórakoztatásunkért.

Ami az operációs rendszert illeti, természetesen az iOS 7 fut rajta, amit az Android valószínűleg soha nem fog utolérni konzisztenciában. Szinte minden elsőre egyértelmű egy háromévesnek is, minden könnyedén megtalálható és beállítható az Apple ökoszisztémájában. Persze a zárt rendszernek általában megvannak a hátrányai, de az Apple szolgáltatásainak annyira teljes, hogy nagyon kevés felhasználó akad, akinek igényeit nem tudja kielégíteni. Pontosan ezért nem számít pófátlanul drágának az iPad mini, hiszen ha csak a specifikációkat vennénk alapul, nem érne többet például egy Nexus 7-nél, viszont az Apple rendszeréből nagyságrendekkel több tökéletesen iPadre szabott appot (köztük játékokat) szerezhetünk be.

### WINDOWSOS VERSENYZŐ: LENOVO MIIX 2

Habár korábban is láttunk már néhány Windowst futtató tabletet, eddig nem igazán győztek meg minket. Valami-



WayteQ xTAB 7x



iPad mini



Asus Fonepad 7 LTE



ért nem működött jól együtt a hardver és a szoftver – legalábbis az Apple termékeihez és az Androidot futtató modellekhez viszonyítva. A Lenovo Miix 2 igyekszik cáfolni az eddigi kevésbé jó tapasztalatokat.

A tablet annak ellenére, hogy egészen olcsó, meglepően jól néz ki, és minőségi alapanyagokból építkezik, érzésre inkább a felső kategóriába helyeznénk. Ez mindenképpen pozitívum, sosem értettem, hogy azért, mert valami olcsó, miért kell rondának is lennie. A 8 hüvelykes IPS-panel 1280×800 pixel felbontású, ami manapság kevésnek tűnhet, ekkora méretnél azonban még bőven elegendő. Ha nem vizslatjuk nagyon közelről, még pixelesnek sem tűnik a kép, ráadásul – és ez fontosabb – a színek szép teltek, élhetőek. Átlagos használat mellett a négymagos 1,3 GHz-en működő Intel Atom processzor és a 2 GB RAM eléggé bizonyult, ám ha több dolgot csinálunk egyszerre, akkor azért hajlamos belassulni. Ha jót akarunk magunknak, figyeljünk arra, hogy hány program fut egyszerre, ez igényel némi odafigyelést, cserébe viszont mindig fürgé marad az eszköz. Ezzel szemben nem tudunk elmenni szó nélkül az akkumulátoros üzemidő mellett: átlagos használat mellett nekünk alig több, mint négy óra alatt sikerült lemeríteni. Ez jelentős részben a Windows 8.1 hibája, így később talán számíthatunk arra, hogy különböző frissítésekkel sikerül redukálni a rendszer fogyasztását.

Aki szeretne a tabletek között is a jól megszokott Windows rendszerben maradni, ráadásul egy kedvező árú, mégis fürgé készüléket akar, annak ideális választás lehet a Lenovo. Aki viszont számítógépes appokat futtat, és a hosszú üzemidőre is számít, inkább magasabb árkategóriában keressélgjen.

### AZ AMAZON CSÚCSRAGADOZÓJA: KINDLE FIRE HDX 8.9

Az Amazon Kindle Fire HDX 8.9 egy elég sajátos kategóriát képvisel, hiszen a 8,9 hüvelykes méret pont a megszokott „nagy” és „kicsi” tabletek között helyezkedik el. Külsőre rengeteget fejlődött az elődjéhez képest. Jóval vékonyabb és könnyebb lett: az iPad Air-hez képest ugyan 0,8 hüvelykkel kisebb a kijelzője, viszont mindössze 0,3 milliméterrel vastagabb, és majd 100 grammal könnyebb. Ennek köszönhetően gyakorlatilag bármennyig kényelmes egy kézzel tartani például videózás közben. Egyébként ez nemcsak pusztán tömegének, hanem remek egyensúlyának is köszönhető. Ehhez jön még hozzá a a kitűnő anyagminőség és fogás, valamint a kifogástalan munka, amit az összeszereléskor végeznek. Bekapcsolás után rögtön látszik a kijelző bámulatlan minősége, amely jelenleg az egyik legjobb, mind a felbontást, mind a pixelsűrűséget tekintve: a 2560×1600 pixel 8,9 hüvelyken 339 ppi pixelsűrűséget eredményez, ami a legjobb érték a most tesztelt tabok között. A kijelző ráadásul rendkívül jó fényerővel és betekintési szögekkel is rendelkezik, öröm volt rajta olvasni, videót nézni és játszani egyaránt. Teljesítményben is óriási ugrott a modell az előzőkhöz képest, a 2,2 GHz-es, négymagos Qualcomm Snapdragon 800-as processzor és a 2 GB RAM vilámgyorsan pörgeti a szintén megújult operációs rendszert még ilyen óriási felbontás mellett is. Játék közben persze ez utóbbi okozhat itt-ott megakadást, de a mindennapos használat hihetetlenül gördülékeny, gyors. Azt gondolhatnánk, hogy ekkora teljesítmény leadása tekintélyes mennyiségű hőt termel, de a Fire HDX soha nem melegedett fel számottevő mértékben a kezében. Ezzel együtt az üzemidőt

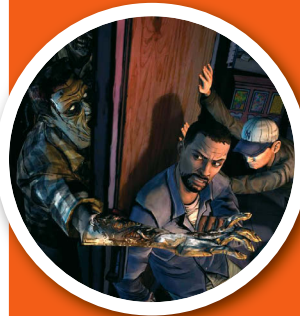
## MILYEN JÁTÉK FUT RAJTUK?

Sokunk számára a legizgalmasabb kérdés az, hogy a rengeteg munka vagy tanulás mellett milyen játékokkal üthetjük el az időt szabad óráinkban.

**IOS:** Nem meglepő módon az Apple-tulajdonosok itt is némi előnyben vannak, hiszen hihetetlenül sokszínű kínálatból válogathatnak, nem kevés exkluzív darabbal. Itt van például az Epic Games roppant látványosra sikerült Infinity Blade 3-ja, amely remekül kidolgozott sztorijának köszönhetően órákra képes lekötöni a bárkit, de a Hitman GO agyafűrt fejtörői is szórakoztatóak, akár hosszú távon is.



**Android:** Az Android-játékok is rengeteg játékból válogathatnak, de nekik érdemes tisztában lenniük azzal, hogy nem minden verziójú rendszeren és főleg nem minden hardveren futnak jól, ezért érdemes mindig ellenőrizni a minimális követelményeket. A népszerű sorozat alapján készült The Walking Dead: Season One április egyik legnagyobb durránása, ajánljuk mindenkinek, aki szívesen ragad fegyvert.



**Windows:** A Windows-t futtató tableteknél is leginkább a gépigényt érdemes figyelni, hiszen ha nem RT, hanem sima Windows 8 fut rajtuk, akkor gyakorlatilag bármit megpróbálhatunk feltelepíteni, kérdés, hogy élvezhető lesz-e.

is csak dicsérni lehet: egy feltöltéssel 8-10 óra intenzív használatot is kibír az eszköz.

A tableten az Amazon saját operációs rendszere fut, a Fire OS 3.0, amely az Android 4.2-es verzióján alapul. Ez nem meglepő módon arra van kihegyezve, hogy az Amazon által árult tartalmakhoz a lehető leggyorsabban és legegyszerűbben hozzá lehessen férni. Itt érkezünk el a gép egyetlen hátulütőjéhez is, azaz hogy az Ama-

zon boltjában még messze nincs annyi applikáció, mint az Apple-nél vagy a Google-nél. Ennek ellenére mindenképpen ez az egyik legjobb tablet ma a piacon, ár-érték aránya kitűnő.

### A LEGNAGYOBB: SAMSUNG GALAXY NOTE PRO

A koreai gyártótól már megszokhatuk, hogy szereti feszegetni a határokat a mobiltelefonok méretében, és nincs ez másképpen a tabletek kö-

Termék	Kategória	Ár	Értékelés	Kijelző mérete	Felbontás	Processzor	Memória (RAM)
Wayteq x-TAB 7x wayteq.hu	Kisméretű, belépőszintű	30 000 Ft	81%	7	1024×600	1,3 GHz	1 GB
Asus Fonepad 7 LTE asus.com/hu	Kisméretű, középkategória	75 000 Ft	79%	7	1280×800	1,6 GHz	1 GB
iPad Mini (retina) apple.com	Kisméretű, csúcskategória	110 000 Ft	92%	7,9	2048×1532	1,3 GHz	1 GB
Lenovo Miix 2 lenovo.com	Windowsos felső kategória	95 000 Ft	78%	8	1280×720	1,3 GHz	2 GB
Amazon Kindle Fire HDX 8.9 amazon.com	Közepes méretű, csúcskategória	85 000 Ft	82%	8,9	2560×1600	2,2 GHz	2 GB
Samsung Galaxy Note Pro samsung.com	Nagyméretű, csúcskategória	250 000 Ft	79%	12,2	2560×1600	2,3 GHz	3 GB





Lenovo Miix 2



Samsung Galaxy Note Pro



Kindle Fire HDX 8.9

zött sem. A piacon kapható egyik legnagyobb készüléket is ő gyártja, a Galaxy Note Pro a maga 12,2 hüvelykjével mindenképpen kiténik a tömegből. Mit sem érne a nagy kijelző hasonlóképpen tekintélyes felbontás nélkül (2560×1600), ami 247 ppi pixelsűrűséget jelent. Ez utóbbi természetesen a méret miatt nem kimagasló adat (telefonoknál már láttunk 400 felett is), de a kijelző képe így is szép, a színek élénkek és teltek.

A készülék fizikai méretét azonban szokni kell: habár 753 grammos tömege nem mondható soknak, mégis meg fogjuk érezni a táskánkban, és egy notebook mellett például különösen nem jön jól ekkora plusz tömeg, de akár játék közben is viszonylag hamar elfáradhat a kezünk tőle. Éppen ezért ezt a tabletet leginkább egy notebookot kiváltó gépként tudjuk elképzelni, semmint annak kiegészítőjét.

Ehhez megvan a megfelelő teljesítménye is: kiszerezéstől függően egy fejlett nyolcmagos Exynos processzorral szerelik, vagy ha az LTE-s változatot választjuk, akkor egy 2,3 GHz-es négymagos Snapdragon 800 dolgozik a házban. Akárhogy is, gördülékenyen fut rajta az operációs rendszer és az applikációk is, de például a játékok ekkora felbontásban történő futtatásához el is kél a brutális teljesítmény.

A nagy méretnek megvan az az előnye is, hogy jó nagy akkumulátort tudtak beépíteni. A 9500 mAh-s energiaforrás könnyedén bírja 9-10 órán keresztül is a legkeményebb kiképzést, kímélve pedig ennek akár többszöröse is elérhető. A tableten az Android 4.4.2 (KitKat) fut, természetesen a szokásos Samsung-féle TouchWiz felülettel, amelyről megoszlanak a vélemények. Nekem például sokkal jobban tetszik

az eredeti Android kezelőfelület, de ez ízlés kérdése, bármelyiket hamar meg lehet szokni. Összességében remek gép a Galaxy Note Pro, akinek mindenképpen nagy kijelző és teljesítmény kell, és erre a pénzt sem sajnálja, nem fogja megbánni a vételt.

### A PLATFORM LEHET A DÖNTŐ

Ha a mindennapok során a tabletet csak internetezésre, levelezésre szeretnénk használni, gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy milyen platformra épülő készüléket választunk. Könnyű dolgunk van, dönthetünk pusztán ár és specifikációk alapján. Ha azonban szeretnénk kicsit mélyebbre ásni, multimédiás tartalmakat fogyasztani, applikációkat próbálgatni és egyáltalán, minél inkább kihasználni az eszköz képességeit, érdemes megfontoltan dönteni. A leginkább kiforrott ökoszisztéma még ma is az Apple rendszere: a fejlesztők-

nek könnyű dolga van, csak a nem túl nagy számú Apple telefonra és tabletre kell testreszabniuk a programot, nem úgy, mint az ezeryi különböző méretű és hardverű Android-eszközök esetében. Itt a legnagyobb a merítés is, a Statista adatai szerint 2014 februárjában 905 ezer működő app közül válogathattak az iOS-felhasználók. Nem sokkal marad el ettől a Google Play áruháza a maga 850 ezer programjával, de ezek közül korántsem biztos, hogy mindegyik zökkenőmentesen fut a készülékünkön. Mindenesetre a választék legalább megvan. A Windows Phone Store 220 ezres választéka ettől messze elmarad, bár utóbbi elképesztő ütemben fejlődik. A különböző specifikációk mellett tehát ezeket vegyük mindenképpen figyelembe, mielőtt vásárlásra adjuk a fejünket.

Kiri

Operációs rendszer	Kamera felbontása	Akkumulátor	Méret	Tömeg	Pro	Kontra
Android 4.2	2 MP	10 Wh	190×110×10,3 mm	275 g	Kedvező ár, Dual-SIM-támogatás, navigációs szoftver	Gyenge kijelző
Android 4.2	5 MP	15 Wh	196,8×120×10,5 mm	328 g	LTE-támogatás, letisztult dizájn, jó teljesítmény	Lehetne erősebb az akkumulátor
iOS7	5 MP	23,8 Wh	200×134,7×7,5 mm	331 g	Gyönyörű kijelző, csúcsmínőségű kialakítás, nagyon sok rá szabott alkalmazás	Borsos ár
Windows 8.1	5 MP	17,5 Wh	216×132×8 mm	350 g	Erős hardverek, minőségi kialakítás	Gyenge üzemidő
Fire OS 3.x	8 MP	22,5 Wh	231×158×7,8 mm	374 g	Bámulatos kijelző, remek üzemidő, jó teljesítmény	Kevés app az Amazon boltjában
Android 4.4	8 MP	47,5 Wh	295,6×204×8 mm	753 g	Hosszú üzemidő, erős processzor, multitasking	Kicsit nehéz, drága



## Fémes csoda

# HTC One (M8)

**ÉVEK ÓTA IGYEKSZIK A HTC KITÖRNI AZ APPLE ÉS A SAMSUNG ÁRNYÉKÁBÓL, DE VALAMI KIS PLUSZ MINDIG HIÁNYZIK EHHEZ.** Bátran állíthatjuk, hogy a

One (M8)-cal dizájnban és a kialakítás minőségében sikerült az etalon Apple szintjére kerülniük, annál is inkább, mert a Samsung (lásd Galaxy S5 tesztünket) még mindig a műanyaghoz ragaszkodik, ki tudja, miért. Ez egyébként akár döntő szempont is lehet sokaknál vásárláskor, hiszen ha már valaki az Android mellett teszi le a voksát, ráadásul hajlandó kifizetni érte 200 ezer forint körüli összeget, az jogosan várhat el exkluzív minőségérzetet. Persze a gépházban is jelentős fejlődés ment végbe az elmúlt évben. Négymagos, 2,3 GHz-en süvítő Krait 400-as processzort építettek be, amelynek egy Adreno 330-as segít a grafikus elemek megjelenítésében, a rendszernek pedig 2 GB RAM áll rendelkezésére eltárolni a futó programokat. Ez a hármas kombináció nagyon izmos teljesítményt eredményez, minden, ma a piacon lévő programmal, játékkal könnyedén elbánik. Applikációkkal és

személyes tartalmainkkal 16 vagy 32 GB-os belső tárhelyen gazdálkodhatunk, amit idén már szerencsére külső microSD-kártya segítségével is bővíthetünk akár további 128 GB-tal. A telefon bönge-szöje villámgyors, érzésre ugyanúgy hasít, mint az iPhone 5S vagy a Galaxy S5, bár a szintetikus tesztek némi lemaradást érzelenek, erre azonban biztosan nem fog senki sem panaszkodni: szempillantás alatt betöltődnek a honlapok, gyors a görgetés, valamint a nagyítást is profin kezeli. A már említett, hátoldalon található dupla kamera valójában nem egészen dupla: az alsó optika fotózza a környezetet, a felső modul a térbeli elhelyezkedésre koncentrál, ennek köszönhetően pedig egy sor különleges effekttel játszhatunk. Bár



a kamera továbbra is csak 4 megapixel-es, különleges kialakításának köszönhetően sötétebb környezetben is kellemes fotókat készíthetünk vele, csak ne nagyon akarjunk belenagyítani. Videózni maximum 1080p-ben, 60 fps sebességgel tudunk, ami szintén teret ad művészi hajlamaink kiélésének. Összességében nagyon jó telefon az új HTC, igazából a hosszú távú tesztek és a piac fogja eldönteni, hogy mennyire lesz sikeres, kirívó hibát mi nem találtunk.

## INFO

**Forgalmazó:**  
HTC Magyarország  
**Ár:** kb. 200 000 Ft  
**Web:** htc.com/hu

**Specifikáció:**  
5" kijelző, 1080×1920 felbontás, 2 GB RAM, 16 GB tárhely, 2,3 GHz-es négymagos Krait 400 processzor, Adreno 330 GPU, 4MP kamera, 160 g

**Pro:**  
minőségi kialakítás, nagy teljesítmény  
**Kontra:**  
magas ár, csak 4 MP-es kamera

90

## A legújabb trónkövetelő

# Samsung Galaxy S5

**I MMÁR HAGYOMÁNYOSAN A SAMSUNG NEVÉHEZ FÜZŐDIK AZ ÉV MÁSODIK LEGJOBBAN VÁRT MOBILPIACI BEJELENTÉS, ÍGY NAGYON VÁRTUK MI IS, HOGY MEGVIZSGÁLHASSUK, Milyen DOBÁSSAL KÉSZÜLT 2014-RE A LEGÚJABB GALAXY.** Azoknak ismét

csalódnuk kell, akik egy új, exkluzívabb, mondjuk fémborítást képzelnének el a Samsung zászlóshajójának: az ideai változat ugyan valamelyest megújult, lyukacsos, bőrhatású borítást kapott, ám ez még mindig nem kölcsönöz annyira minőségi érzetet, mint az iPhone vagy mondjuk a HTC legújabb One-ja. Mind-ez persze túllendülhetünk, de ha valaki tudja, miért ragaszkodik a Samsung ehhez a műanyag koncepcióhoz, nyugodtan írja meg nekünk.

A telefon Super AMOLED-kijelzője továbbra is nagyon szép, bár felbontása nem, mérete egy kicsivel nőtt tavalyhoz képest, 5,1 hüvelykre. Ezzel együtt persze pixelsűrűsége valamelyest csökkent, de nincs az a sasszemű felhasználó, aki ezt valójában érzékeli. Ellenben a 22 szá-

zalékos fényerő-növekedés nagyon jól jött a napfényes tavaszi napokon, még nap-szemüveg mögül is egész jól olvasható maradt a kijelző.

A Snapdragon 801-es processzornak köszönhetően érzékelhető előrelépést jelent az S4-hez képest, ráadásul nemcsak a teljesítményt sikerült vele feljebb srófolni, hanem a fogyasztást is mérsékelni tudták, így a rendszert kiszolgáló 2800 mAh-s akkumulátor másfél napig viszonylag intenzív használat mellett is életben tudta tartani a készüléket. Hasznos újdonság az ultratakarékos üzemmód is: ekkor gyakorlatilag a készülék visszaváltozik egy nagy monokrom kijelzős 3210-es Nokiává, és csak a leg-  
alapvetőbb funkciók érhetőek el rajta – de azok legalább jó sokáig.

A hobbifotósok kedvence továbbra sem a Galaxy sorozat lesz; bár a 16 megapixel-es kamerával lehet jó képeket készíteni, az iPhone vagy éppen a Nokia Lumia 1020 ezen a téren jobban muzsikál. Mindenképpen érdemes viszont kiemelni az S5 por- és vízálló kialakítását, amelynek nem árt a zápor, de még akár egy méretes pocolyába beleejtve sem kell búcsút mondanunk kicsit sem olcsó készülékünknek, ami mindenképpen óriási pozitívum.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Samsung Magyarország  
**Ár:** kb. 200 000 Ft  
**Web:** samsung.hu

**Specifikáció:**  
5,1" kijelző, 1080×1920 felbontás, Snapdragon 801 processzor, 2 GB RAM, 16/32 GB tárhely, 16 MP hátlapi kamera, 2 MP előlapi kamera, IP67 por- és vízálló kialakítás, 145 g

**Pro:**  
akkumulátorkímélő üzemmód, gyors böngésző

**Kontra:**  
még mindig műanyag

88



Csúcsragadozó a pályán

# Sapphire Vapor-X R9 290

**ITT A LEGÚJABB SAPPHIRE  
VIDEOKÁRTYA, AMELYÉRT  
LEGINKÁBB A TUNINGÓRÚLTEK  
FOGNAK LELKESEDNI.**

A brutális méretű Vapor-X R9 290 2,5 slotnyi helyet foglal el a gépházban, ezzel érdemes mindenkinek számolnia beszerzés előtt. Nem véletlen persze a nagy méret, hiszen az óriási számítási kapacitás komoly hűtést igényel, de ezt nagyon jól megoldották a Sapphire mérnökei. A rendszernek tartalékai is vannak: aki tovább szeretné tuningolni a kártyát, az nyugodtan megteheti ezzel a gyári hűtőrendszerrel. Itt érdemes elmondani, hogy beépítettek egy nagyon dizájnos, a hőmérséklet emelkedésével a színét változtató LED-es világítást, ami nemcsak jól néz ki, de hasznos visszajelzést is küld a kártya aktuális hőmérsékletéről. Ha folyamatosan pirosan izzik, akkor talán érdemes egy kicsit lejjebb venni az órajeleket, amennyiben nem akarjuk, hogy néhány hónapon

belül különleges fali dísz váljon a 150 ezres csodakártyából. Szerencsére a tervezésnél szem előtt tartották a zajcsillapítást is: az intelligens ventilátorvezérlő (Intelligent Fan Control – IFC) igyekszik mindig az aktuális hőmérsékletnek megfelelően állítani a 9 centiméteres ventik lapátjainak fordulatszámát. A kártya a referencia órajelekekhez képest alaphoz jó tíz százalékos túlhúzással érkezik: 947/5000 MHz-es mag- és memóriafrekvenciáját egészen 1030/5600 MHz-es értékig húzták fel, mely a teljesítményben is nagyjából ilyen arányú javulást okoz.



A kártya az ismert Graphics Core Next architektúrára épül, cGPU 2560 számológésséggel rendelkezik, memóriából pedig 4 GB-nyi GDDR5 került rá. A szokásos kimenetek természetesen ezúttal sem hiányoznak, két DVI-D, egy HDMI 1.4 és egy DisplayPort 1.2 található hátul. Tesztjeinken 15 ezer feletti 3dMark11 pontszámot produkált, ami nagyjából 25 százalékos javulás jelent az előző, 280X Vapor X-hez képest. Ez mondjuk még nem ok arra, hogy azt rögtön a kukába dobjuk, viszont a csúcsteljesítményre vágyóknak már érdemes inkább ezt választaniuk.

## INFO

**Gyártó:**  
Sapphire Technology  
**Ár:** 145 000 Ft  
**Web:** sapphire.com

**Specifikáció:**  
28 nm-es gyártástechnológia, 1030 MHz GPU órajel, 2560 streamprocessor, 4 GB GDDR5 memória, 5600 MHz memóriaórajel, 240 W fogyasztás terhelés alatt, 2 db DVI-D, 1 db HDMI 1.4, 1 db DisplayPort 1.2

**Pro:**  
nagy teljesítmény, fejlett hűtőrendszer

**Kontra:**  
magas ár, fogyasztás

89

Lesz mit NAssolnunk

# Zyxel NSA325 v2

**KEDVEZŐ ÁRA MELLETT SZÉLES KÖRŰ SZOLGÁLTATÁSAIVAL TÚNT KI A TÖMEGBŐL A ZYXEL NAS ELŐZŐ VERZIÓJA.**

A felturbózott változat ismét kedvelt a hobbi-felhasználók között. Az NSA325-ről néhány gyermekbetegségtől eltekintve mindenki jó véleménnyel volt. A gyártó célja egyértelműen az, hogy a véleményekre hallgatva a legfontosabb hibákat kijavítsák, viszont megmaradjanak a korábbi árkategóriában.

Az új változat valamivel elegánsabb házban érkezik, minőségibbnek ható anyagokból építkezik. A korábbi verzióval kapcsolatban a legtöbb kritika a winchesterek nehézkes szerelését, cseréjét érte. Ebből tanulva a v2-ben már megtalálható két darab, 2,5 és 3,5 hüvelykes merevlemezek fogadására alkalmas műanyag tálca, amelybe gumitávtartókkal együtt könnyedén bele lehet csavarozni a winchestereket. A távtartók hatékony segítséget nyújtanak abban, hogy kevésbé terjedjen át a rezgés, így tovább csökkenjen az üzemzaj. Ez utóbbin az is sokat segít, hogy a korábbihoz képest megnövelt átmérőjű venti-

látort építettek be, így nemcsak a hűtés hatásfoka nőtt, de csökkent a zaj is. Ami az eszköz teljesítményét illeti, több mint elegendő az átlagos feladatokra: az 1,6 GHz-es Marvell Armada 300-as processzor 512 MB DDR2 memóriával gördülékenyen végzi feladatát távoli elérés esetén is. Az eszköz hátulján egy darab USB 3.0, valamint két USB 2.0 található, ezeken kívül pedig csupán a gigabites RJ-45 csatlakozó kapott helyet. Szolgáltatásai rendkívül szerteágazóak: Squeeze Center, Wordpress blog, eMule és Transmission kliensek mellett automatikus Flickr- és YouTube-feltöltési opcióval rendelkezik, sőt elboldogul a Dropboxszal és a Google Drive-val is. Újdonságnak számít a saját felhő működtetésére használható OwnCloud alkalmazás, amely nagyon hasznos funkció lehet a sokat utazóknak és/vagy rengeteg adathoz folyamatos hozzáférést igénylőknek. Természetesen a megfelelő alkalmazásokkal – például Zyxel Cloud, Polkast vagy Remote Transmission – mobilról is könnyedén hozzáférhetünk a



## INFO

**Forgalmazó:**  
Zyxel Magyarország  
**Ár:** 42 000 Ft  
**Web:** zyxel.com

**Specifikáció:**  
2 db 3,5"/2,5" SATA-fiók, Marvell Armada 300 1,6 GHz CPU, 512 MB DDR2 RAM, 2 db USB 2.0, 1 db USB 3.0

**Pro:**  
rengeteg alkalmazás, könnyű szerelhetőség  
**Kontra:**  
csak próbaverziós a backup szoftver

92

NAS-on tárolt médiafájlokhoz, dokumentumokhoz. A Zyxel NSA325 v2 ára 40 ezer forint körül mozog, ehhez jön még hozzá a beszerezni kívánt merevlemez ára, így összességében 60 ezer forint körül megúszhatunk egy ilyen beruházást.





Játék (hang)határok nélkül

## Razer Tiamat 7.1

**A PROFESSZIONÁLIS GAMERKIEGÉSZÍTŐIRŐL ELHÍRESÜLT RAZER A FEJHALLGATÓK PIACÁN IS IGYEKSZIK HELYET SZORÍTANI MAGÁNAK.** Bemutatjuk a nyolccsatornás Tiamat 7.1-et. A profi játékosok mindig is a fejhallgatókat preferálták a különböző hangrendszerekkel szemben. Jobban lehet koncentrálni, pontosabban érzékelhetők az irányok, és nem utolsósorban kiszűrni a közvetlen környezet zavaró hangjait. A tiszta hangzás mellett nagyon fontos szempont a kényelem is, sajnos nem ritkák a szó szerint fájdalmasan rossz kialakításúak. Márpedig a játékosok nem arról híresek, hogy csak fél órára ülnek le naponta a gép elé, így elengedhetetlen, hogy akár hosszú órákon keresztül viselés esetén is kényelmes maradjon. Ezt a Razernek ezúttal nagyon jól sikerült megoldania, puha párnázása nemcsak kényelmes, de jól szűrni a külső zajokat is; a szülőknek garantáltan üvölténiük kell, hogy egy *Battlefield 4* csata közben is meghallja a csemete, hogy kész a vasárnap ebéd.

### FUTURISZTIKUS KÜLSŐ

A fülcsapó dizájnya a Razertől megszokottan robosztus, formaterve kissé futurisztikus, és természetesen elmaradhatatlan a világító Razer logó. Ha az Apple a letisztultság megtestesítője, akkor a Razer pontosan a másik véglet, de jól is áll neki. Az óriási dobozból kivéve, kézben tartva kimondottan nehéznek tűnt, de felvéve már egyáltalán nem volt zavaró a tömege. Jó pont, hogy a kábel egyfajta üvegszálas, fonott burkolatot kapott, amely hatékonyan akadályozza meg az ösz-

szegabalyodást. A hangerő-szabályozó elég méreteresre sikerült, három gyorsgombot is helyeztek rá, melyekkel a mikrofont tudjuk kapcsolgatni, a sztereó és 7.1 üzemmód között tudunk váltani, a harmadikkal pedig fejhallgató- és hangfalszettünk között villámgyorsan válthatunk. Ennek felülete fényes, így gyorsan koszolódik, az ujjlenyomatok is meglátszanak rajta, de amikor tiszta, akkor valóban jól mutat. A dobozban ezen kívül két felpattintható fülkagylóvédőt kapunk még, amiket könnyedén a fülesre lehet applikálni, valamint aranyozott csatlakozókat. Itt érdemes megjegyezni, hogy USB-csatlakozóra mindenképpen szükségünk lesz a működtetéshez, így például MP3-lejátszókon nem tudjuk élvezni a füles nagyszerű basszusait.

### VALÓDI TÉRHATÁS

A legújabb Razer-specifikációt látva egyértelmű volt, hogy ezzel a fülessel a felső kategóriát célozzák meg. Oldalanként öt-öt hangszórót építettek be: középen helyezkedik el a 40 milliméteres mélynyomó, amit két 30 milliméteres és két 20 milliméteres vesz körül a valódi térhangzás elérése érdekében. Frekvenciatartományuk 20-tól 20 000 Hz-ig terjed, impedanciájuk 16, 24 és 32 ohmos a 40, 30 és 20 mm-eseknél, érzékenységük pedig 116, 102 és 120 decibel. A mikrofonba került egy zajsűrő is, amelynek minőségéről a játékosoknak világszerte megosztó a véleménye, nekünk mindenesetre nem akadt problémánk vele, tisztán hallottak bennünket társaink az online meccsek közben is. Hangzásába nem tudunk belekötni – zenehallgatáshoz érdemes a lehető legjobb minőséget választani,

## INFO

**Forgalmazó:**  
Bluechip.hu  
**Ár:** kb. 50 000 Ft  
**Web:** razerzone.com/  
tiamat/en

**Specifikáció:**  
7.1 hangzás, tíz beépített hangszóró, zajsűrős mikrofon, cserélhető fülkagylóvédők, USB- és jackbemenetek

**Pro:**  
minőségi kialakítás, szuper hangzás, kényelmes viselet

**Kontra:**  
magas ár, 7.1 hangkártya kell hozzá

90



így kis túlzással kivehető lesz egy félrehangolt hegedű hangja is a zenekarban. Filmzésre is tökéletesen alkalmas, a mélyek és a magasok egyaránt jól szólnak, de igazán valóban játék közben érzeti elemében magát, nagyon jól jelennek meg a különböző speciális effektek is.

### CSÚCSKATEGÓRIA JÁTÉKOSOKNAK

A fejhallgató egyébként jó ideje kapható már a piacon, időtállóságát és csúcstechnológiáját jól bizonyítja, hogy még ma is legalább 50 ezer forintot kell otthagynunk érte a boltban. Tisztában vagyunk vele, hogy ennyi pénzt egy fejhallgatóért kevesen engedhetnek meg maguknak, és nyilván csak a valódi profiknak van szükségük rá, ennek ellenére örülhetünk neki, hogy van egy olyan termék, amely ezt a szűk réteget is megfelelően ki tudja szolgálni.





Casual játszótér

# Másodkézből: Dell Latitude 4310

**E**GYRE GYAKRABBAN TAPASZTALJUK, HOGY AZ EGYSZERI FELHASZNÁLÓ A BÖNGÉSZÉS, A VIDEOLEJÁTSZÁS ÉS AZ OFFICE MELLETT SZERETNÉ A GÉPÉT MÁSRÁ IS HASZNÁLNI (KONKRÉTAN JÁTÉKRA). Az igazán maximalisták még azzal is megfelelnek ezt, hogy gépük könnyedén hordozható legyen, illetve a pénztárcájukba se kelljen olyan mélyen be nyúlniuk. Ez így első hallásra a teljesíthetetlen kategóriába tartozik, de egy kis szerencsével és persze minimális hozzáértéssel megoldható a probléma. Ebben a hónapban egy használt Dell Latitude laptopot kaptunk tesztelésre a Hardverkertől. Sokas szerint tipp-topp állapotban érkezett meg a gép, egyetlen porszem sem csúfította el a billentyűzetet, és bármennyire is igyekeztem foltot találni az LCD-kijelzőn, nem jártam sikerrel. A lényeg az, hogy teljesen újszerű állapotban találtam, első ránézésre senki sem tudta volna megmondani, hogy ezt a gépet már más is használta.

## JÁTÉK HATÁROK NÉLKÜL

Szerencsére már alaptól rá volt telepítve egy Windows 7 operációs rendszer, így azonnal belevághattam a játékok tesztelésébe. Mivel jelen pillanatban a Blizzardot tartom a világ legjobb

## INFO

### Specifikáció:

Intel Core i5-M560  
2,66 GHz,  
4 GB 1066 MHz DDR-3  
memória,  
250 GB HDD, DVD-RW  
optika,  
Intel QS57 Express  
Chipset,  
Intel GMA Integrált VGA  
32 MB,  
IDT 92HD81 kétsator-  
nás audio,  
Gigabit Lan, Wi-Fi,  
Bluetooth,  
Dell 5540  
EVDO+HSPA+AGPS 3G,  
beépített 2 MP webka-  
mera,  
1× eSATA, 1× USB, 1×  
EC slot,  
SD-kártyaolvasó,  
SmartCard port,  
13,3" WLED-kijelző  
(1366×768)

A termékre hat hónap  
garanciát vállalnak.

fejlesztőcégeknek, az ő palettájukról néztem ki három játékot. Az első a *Diablo III* volt (amit az utóbbi időben a legtöbbet használtam, és ezt hiányoltam a leginkább azokon a hosszú és – valljuk be férfiasan – meglehetősen unalmas vidéki rokonlátogatásokon, melyeken minden családos embernek részt kell vennie előbb vagy utóbb). A laptopban nincs külön dedikált VGA-kártya, így minden műveletet a 32 MB-os integrált kártyának kell elvégeznie. Ettől persze nem vártunk csodákat, de az eredmény még így is elég jó volt. Bizonyos kompromisszumok megkötése után a *Diablo III* teljesen elfogadhatóan futott, nem okozott gondot a démonok hentesítése, bár tagadhatatlan, hogy nem volt olyan látványos, mint az asztali gépen, ahol egy GTX 780 gondoskodik a számtalan speciális effektükhöz. Másodikként a Blizzard ingyenes kártyajátékát, a *HearthStone*-t telepítettem fel, ami a jellegéből adódóan hibátlanul futott. Ott is ragadtam a gép előtt vagy hat meccsre, elképesztően addiktív az a játék. Harmadiknak ismét egy ingyenes játékot választottam, nevezetesen a *Heroes of the Storm* technikai alfáját próbáltam ki. Itt is vissza kellett vennem a részletességet, ettől függetlenül teljesen folyamatos volt a játék, nem éreztem semmiféle akadást. Összességében elmondható, hogy az alacsonyabb gépígényű játékok közben teljesen jól muzsikál a Dell laptop, de ez in-

kább a viszonylag erős processzornak (Intel Core i5-M560 2,66 GHz), és nem a VGA-nak köszönhető.

## MÁSODIKBÓL AZ ELSŐ

Teljes terhelés alatt (játékok közben) érezhetően melegeedett a gép oldala, a ventilátorok hangja mégsem volt zavaró (míg a szerkesztőségi Alienware „beindulását” még a folyosón is lehet hallani). Összességében elmondható, hogy nem csalódtunk, teljesen korrekt második masinának, főként akkor, ha az a fő cél, hogy hordozható legyen. Inkább azoknak tudom ajánlani, akik az F2P kategóriába tartozó játékok felé kacsingatnak, mivel ennek a kategóriának alacsonyabb a gépígénye.

A cikkben szereplő termék megvásárolható a Hardverker üzletében. Ára bruttó 83 820 forint fél év garanciával. Márkás, használt gépek (Dell, Lenovo, HP) széles választékban. A termék kedvezményes felár ellenében tetszés szerint bővíthető.

Cím: 1094 Budapest, Berzenczey utca 11/a

Tel./fax: +36 216 36 19

Mobil: +36 20 333 89 26

Web: [hardverker.hu](http://hardverker.hu),  
email: [info@hardverker.hu](mailto:info@hardverker.hu)

[facebook.com/hardverker](https://www.facebook.com/hardverker)  
(x)



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MONITOR

### LG UltraWide 25UM65-P



Forgalmazó: Mediakar.hu

Ár: 68 600 Ft

Web: mediakar.hu

Egy szokatlan, 21:9 oldalrányú, roppant dizájnos monitorral jelentkezett az LG. Ez a fajta kialakítás leginkább a rendszeresen sok ablakon dolgozóknak vagy a megrögzött multitaskingolóknak lehet kényelmes. Maximális felbontása 2560×1080 pixel, ráadásul nagyszerű színeket produkáló IPS-panelt használ. Található rajta DVI-D, HDMI csatlakozó és DisplayPort is, a két 3 wattos hangszóró pedig jól jöhet, ha a szomszédokat meg akarjuk kímélni a basszusoktól.

## 2.1 HANGFAL

### TDK LoR A73



Forgalmazó: Speedshop.hu

Ár: 96 000 Ft

Web: speedshop.hu

Egy igazán stílusos, az utcai hip-hop kultúrát eszünkbe juttató, leginkább a táskarádióra hajazó, vezeték nélküli hangszóróval jelentkezett a TDK. Az A73 a felsőkategóriát képviseli mind kialakításban, mind minőségben. Egy 2.1-es hangrendszerrel van szó: két darab 2 hüvelykes, teljes sávzélességű hangsugárzó, két darab 5,25 hüvelykes passzív hangsugárzó, valamint egy 5,25 hüvelykes aktív mélysugárzó adja az ütemet. Vezeték nélkül Bluetoothon, vezetékkel pedig jackkabel segítségével szólaltathatjuk meg.

## USB 3.0 PENDRIVE

### Patriot 128 GB Supersonic Magnum



Forgalmazó: PCLand

Ár: 31 000 Ft

Web: pcland.hu

Aki nem bízik a felhőben, vagy egyszerűen nem elég gyors az internetkapcsolata nagy fájlok mozgatásához, annak még mindig a pendrive a legkényelmesebb megoldás. A Patriot Supersonic Magnum névre keresztelt apróság SSD-khez mérhető fürgeséggel szállítja az adatokat többcsatornás felépítésének és USB 3.0 csatlakozójának köszönhetően. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy 200 MB/s fölötti olvasási és 120 MB/s körüli írási sebességet is elérhetünk vele ideális körülmények között.

## GAMEREGÉR



- 1 **Saitek Cyborg R.A.T. 7 Contagion**  
35 000 Ft  
saitek.com
- 2 **Razer Naga EPIC**  
33 000 Ft  
razerzone.com
- 3 **Logitech G602**  
27 000 Ft  
logitech.com
- 4 **Corsair Vengeance M95**  
25 000 Ft  
corsair.com
- 5 **Gigabyte GM-M6880**  
4 000 Ft  
gigabyte.com

## MEREV-LEMEZEK (SATA, 3,5")



- 1 **Western Digital AV GP 3 TB**  
35 000 Ft  
westerdigital.com
- 2 **Samsung SpinPoint F3 1 TB**  
33 000 Ft  
samsung.com
- 3 **Seagate 2 TB ST2000DM001**  
24 000 Ft  
seagate.com
- 4 **Toshiba 1 TB SATA III**  
14 000 Ft  
toshiba.com
- 5 **Hitachi Deskstar 500 GB**  
13 000 Ft  
hitachi.com

## HANGFAL 2.1



- 1 **Bose Companion 5**  
120 000 Ft  
http://global.bose.com
- 2 **Corsair SP2200**  
70 000 Ft  
corsair.com
- 3 **Harman/Kardon SOUNDSTICKS BT 2.1**  
60 000 Ft  
harmankardon.com
- 4 **Creative GigaWorks Inspire T3**  
55 000 Ft  
creative.com
- 5 **Logitech Z-623**  
40 000 Ft  
logitech.com

## VIDEOKÁRTYA 55 EZER FT ALATT



- 1 **Sapphire R9 270X OC 2 GB DDR5**  
55 000 Ft  
sapphiretech.com
- 2 **Asus R7265 2 GB GDDR5**  
50 000 Ft  
asus.com
- 3 **Gainward GTX 750 Ti „Golden Sample”**  
46 000 Ft  
gainward.com
- 4 **Gigabyte R7 260X 2 GB GDDR5**  
39 000 Ft  
gigabyte.com
- 5 **EVGA GeForce GTX750 1 GB**  
35 000 Ft  
evga.com



PC Konfiguráló

[bluechip.hu/pckonfigurator](http://bluechip.hu/pckonfigurator)

OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> Intel Core i3-4130	29 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Gyári	×
<b>Alaplap</b> ASRock H87M	19 000 Ft
<b>Memória</b> Silicon Power DDR3 PC10600 1333MHZ 4GB CL9	13 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Intel® HD Graphics	×
<b>Hangkártya</b> Integrált	×
<b>Merevlemez</b> Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB ST1000	15 500 Ft
<b>Optikai meghajtó</b> Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete	4 000 Ft
<b>Ház</b> Bitfenix Merc Alpha	12 000 Ft
<b>Táp</b> Antec VP Strictly Power VP350P	11 500 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	104 000 Ft
<b>Monitorral</b> Asus VS197DE	24 000 Ft

GAMER	
200 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> AMD FX-6350	35 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Arctic Cooling Freezer 13	9 000 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte 990FXA-UD3	34 000 Ft
<b>Memória</b> Geil EVO Veloce Red DDR3 PC14900 1866MHz 8GB KIT2	26 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Sapphire R9 270X OC 2GB DDR5	56 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Integrált	×
<b>Merevlemez</b> Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB ST1000	15 500 Ft
<b>Optikai meghajtó</b> Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete	4 000 Ft
<b>Ház</b> Zalman Z9 Plus	22 000 Ft
<b>Táp</b> Corsair CX PSU-500CX 500W	17 500 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	219 000 Ft
<b>SSD-vel</b> Silicon Power Velox V70 120GB + 3,5" beépítőkeret	25 500 Ft

KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
<b>Processzor</b> Intel Core i7 4770K	87 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Arctic Freezer i30 CO	13 000 Ft
<b>Alaplap</b> MSI Z87-G45 GAMING	40 000 Ft
<b>Memória</b> Geil EVO Veloce Red DDR3 PC14900 1866MHz 16GB KIT2	50 500 Ft
<b>Grafikus kártya</b> MSI GTX 780 OC Twin Froze 3072MB GDDR5	144 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Integrált	×
<b>SSD</b> Silicon Power Velox V70 120GB + 3,5" beépítőkeret	25 500 Ft
<b>Merevlemez</b> Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB ST1000	15 500 Ft
<b>Ház</b> Enermax Fulmo ST	27 500 Ft
<b>Táp</b> Enermax-Lepa MaxGold 800W 80+ Gold	40 500 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	443 500 Ft
<b>Digitalizáló kártyával</b> AVerMedia Live Gamer HD	45 000 Ft
<b>Vízhűtéssel</b> Enermax Liqtech 120X	29 000 Ft



OFFICE



GAMER



KILLER GAMER

**RAZER ADARO STEREO**

Ahhoz, hogy megalkossuk a tökéletes fejhallgatót zenehallgatáshoz, 3 irányból közelítettük meg a dizájnt – kifogástalan hangzás, hosszan tartó kényelem valamint robusztus hordozhatóság. A Razer Adaro Stereo-val úgy hisszük, elértük a célunkat.

Razer Adaro kiváló minősége abban rejlik, hogy a hangmérnökök egyedileg hangolt, nagy teljesítményű, 40 mm-es neodímium mágneses meghajtókkal tervezték meg, a zenehallgatás élményét gazdagítva.

Kényelmes könnyű kialakítás

A fejhallgató tervezése során fő szempont volt a súly csökkentése és a kényelem fokozása. A kiterjedt ergonomiai tanulmányok és a különböző anyagokkal való kísérletezés eredménye, hogy az Adaro tökéletes kialakítása elfeledtetni viselőjével zenehallgatás közben a fejhallgató viselését.

Ötvözi a tökéletes hangzást, az elegáns robusztus megjelenést és a kompakt hordozhatóságot. Kényelmes és tiszta zenei élmény akár otthon akár úton.

- A Razer Adaro Stereo szíve és lelke a nagy teljesítményű, 40 mm-es neodímium mágneses meghajtókban fekszik, amelyeket a hangmérnökeink egyedileg hangoltak.
- Teljesen állítható architektúra, könnyű és rendkívül kényelmes, észre sem fogja venni, hogy hordja.
- Kisméretű, mégis rendkívül robusztus a használat végtelen órához. Egész napos viseléshez van tervezve.
- Egyedileg hangolt 40 mm-es meghajtók.
- Kényelmes és könnyű, fém és műanyag anyagokkal, állítható fejpánttal, és puha fülpárnákkal.
- iPhone-nal, Androiddal, és más mobil eszközökkel is kompatibilis

[www.bluechip.hu/termek/razer-adaro-stereo](http://www.bluechip.hu/termek/razer-adaro-stereo)



# KULT

Játékpszichológia

## MORÁLIS DILEMMÁK A JÁTÉKOKBAN

**E**GY ELSZABADULT VILLAMOSKOCI SZÁGULD A SÍNEKEN. NÉHÁNY SZÁZ MÉTERREL ELŐTTE ÖT EMBER FEKSZIK A VÁGÁNYON, LEKÖTÖZVE. TE EGY GYALOGHÍDON ÁLLSZ, MELY A VILLAMOSSÍNEK FÖLÖTT ÍVEL ÁT, ÉS MEGMENTHETED AZ EMBEREKET, HA EGY NEHÉZ TÁRGYAT DOBSZ A SÍNEKRE.

Körülnézel, de semmilyen megfelelő tárgy nincs a közelben. Melletted áll azonban egy jól megtermett, vaskos férfi. Az egyetlen mód, hogy megállítsd a villamoskocsit, az, ha letaszítod a melletted álló férfit. Így megölnéd őt, de megmentenéd az öt ember életét. Az elszabadult villamoskocsihoz hasonló morális dilemmák fontos részét képezik az emberi történelemnek. A filozófiai viták mellett számos irodalmi mű, színdarab és film dolgoz fel hasonló, végletes és megoldhatatlan morális kényszerhelyzeteket. A különböző írói és rendezői stratégiáknak köszönhetően az olvasók és a nézők nem pusztán szemtanúi a kényszerhelyzetben lévő szereplők lelki vívódásának, hanem résztvevői is. Empátiánk révén azonosulunk a szereplőkkel, és mélyen átérezzük helyzetüket.

### FEKETE ÉS FEHÉR, AVAGY A JÓ ÉS A ROSSZ ÚT

A videojátékok és az interaktív történetmesélési technikák születése további izgalmas lehetőségeket kínált a morális dilemmák és úgy általában az etikai kérdések feldolgozására. Míg a korai videojátékokban pusztán át-



**KELLŐ ÖNMAGUNKRA FIGYELÉS ÉS KRITIKUS HOZZÁÁLLÁS ESETÉN AKÁR EGY GONOSZ SZEREP MEGTAPASZTALÁSA IS JOBB EMBERRÉ TEHET BENNÜNKET**



### KIK VAGYUNK?

A nevünk Király Orsolya szociológus és Nagygyörgy Katalin pszichológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Prof. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

fogó történeti keretként jelent meg a moralitás (a *Doom*-ban például a földet kellett megmentenünk a démonoktól), a későbbi játékok elkezdtek a játékdizájn részeként morális rendszereket integrálni a játékméletbe. Ez gyakran „jó és rossz” ellentétként valósult meg. A *Fallout* sorozatban például a Karma szolgál a jó és a gonosz cselekedetek mércéjéül. A játék során az éppen aktuális karmapontszám határozza meg, hogy az NPC-k hogyan viszonyulnak a játékoshoz, illetve a játékos ennek révén férhet hozzá bizonyos cselekvési lehetőségekhez és párbeszédhez.

Ezekben a döntési helyzetekben világosan elkülönül a „jó és a rossz út”. A *Fallout 3* elején például a játékos egy küldetés során el-

döntheti, hogy pénzjutalom ellenében felrobbantja-e Megaton városát, elpusztítva így a város összes lakóját, vagy inkább háttástanítja a bombát. Mivel azonban az ilyen döntések határozzák meg a játék további alakulását, a morális mérlegelés gyakran alárendelődik a kívánt cél elérésének, vagyis a játékos nem morális megfontolásból fog a robbantás mellett vagy ellen dönteni, hanem azért, hogy a történet az általa kívánt módon folytatódjon.

Bár ezek a tiszta morális helyzetek kevésbé komplexek és gondolatébresztőek, mint a villamoskocsi esete, megfelelnek a szerepjátásra. Lehetővé teszik, hogy a saját magunktól eltérő morális szerepeket próbáljunk ki, vagyis kísérletezzünk személyi-



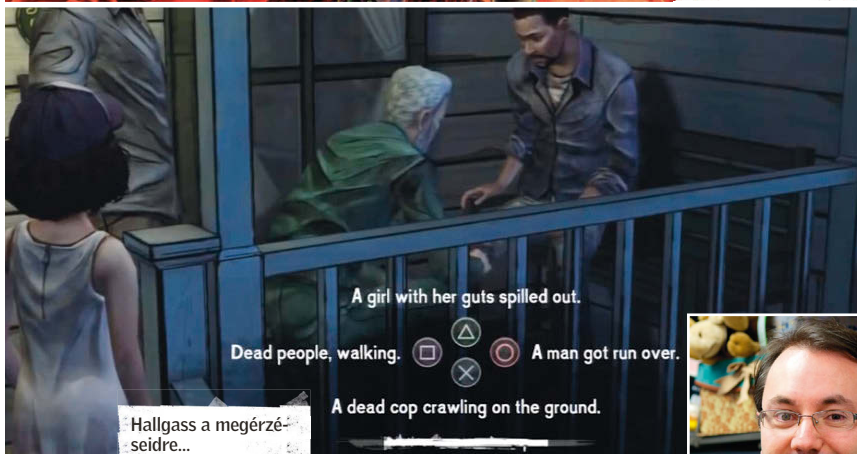
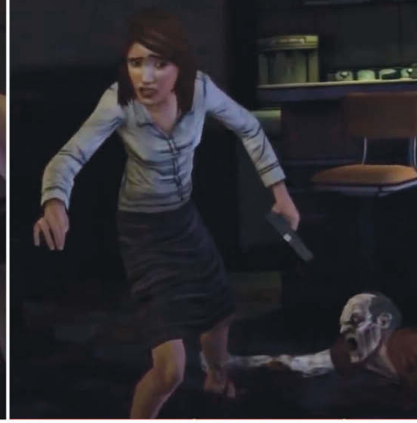
Nem szívesen kerülnék egy renegadé Shepard útjába

Shepard: I'm done being patient. Give me a name, or I'll cut your balls off and sell them to a krogan!





Doomguy megmenti a földet



A girl with her guts spilled out.

Dead people, walking.

A man got run over.

A dead cop crawling on the ground.

Hallgass a megérzé-  
seidre...



Save Doug or Carley

Melyiküket mentjük meg? Az igazi kérdés  
azonban: Melyiküket hagyjuk meghalni?



## HA TE MONDOD

**Jose Zagal, Játéktervező és kutató:** „Azok a játékok, amelyek lehetővé teszik a morális viszonyulást, egyebek mellett arra ösztönzik a játékost, hogy a felmerült problémák mentén elemezze saját etikai elveit, a problémák társadalmi vonatkozásait, és elgondolkozzon az alternatív megoldási lehetőségeken.”

ségünkkel. Ez sok esetben kifejezetten nehéz morális-érzelmi helyzeteket szülhet, a bevonódás miatt ugyanis egy bomba felrobbantása, de akár egy lekezelő vagy elutasító megjegyzés is valódi büntudatot kelthet bennünk. Kellő önmagunkra figyelés és kritikus hozzáállás esetén azonban akár egy gonosz szerep megtapasztalása is jobb emberré tehet bennünket.

### SZÜRKE TEREP - MINDENNAPI DÖNTÉSEK

Néhány játék szakít a hagyományos értelemben vett jó és rossz megkülönböztetésével, és olyan jelentőségteljes történetekbe vonja be a játékosokat, amelyekben a döntések etikai megítélése gyakran bizonytalan, és a következmények sem előre láthatók. A *Quantic Dream* 2010-es játéka, a *Heavy Rain* kiemelkedő ebből a szempontból. Minden döntésnek és cselekedetnek valódi súlya van, mert minden erőteljesen befolyásolja a történet alakulását. Ha pedig nem befolyásolja, a játékos akkor sem tudja eldönteni, hogy éppen mire számíthat. A cselekmény több szálon fut, és a játékos négy különböző karaktert irányít a játék során. A játékmenet a megoldandó rejtvények mellett kisebb-nagyobb horderejű döntések sorozatából áll, és sokszor a legjelentéktelenebbnek tűnő döntések is elgondolkoztatnak, mivel mindennapi életünket mintázzák. Norman Jayden FBI-ügynök bőrében például az irodába érkezésünkkor eldönthetjük, hogy hozzájárulunk-e egy kollégánk előléptetési ajándékához vagy sem. Scott Shelby magánnyomozóként eldönthetjük, hogy saját épségünket koc-

kára téve közbeavatkozunk-e, amikor egy prostituáltat egy férfi bántalmaz. Édesapaként el kell döntenünk, hogy meddig engedjük tévézni a kisfiunkat iskola után, és ha túl szigorúak vagyunk, vállalnunk kell a következményeket. A kölyök nagyon zokon veszi ezt („Gyűlöllek, apa!”), és bosszúból még azt is hozzánk vágja, hogy az édesanyja, azaz a volt feleségünk mennyivel jobb szülő nálunk („Anya mindig engedi, hogy tévézsek!”).

### SZÜRKE TEREP - SZÍVSZAGGATÓ DILEMMÁK

A hétköznapi dilemmák mellett nagyobb horderejűekkel is szembesülnünk kell a *Heavy Rain*-ben. A játék cselekményének középpontjában Ethan áll (az egyik karakter a négy közül, akit a játék során irányítunk), egy édesapa, aki két évvel a cselekmény fő szála előtt elvesztette az egyik fiát egy balesetben, amiért önmagát vádolja. Most azzal kell szembesülnie, hogy egy „Origami gyilkos”-nak nevezett ismeretlen elrabolta a másik fiát, és egy sor feladatot kell teljesítenie ahhoz, hogy megtudja a címet, ahol fogva tartja. Az egyik

feladatban Ethannak egy idegen férfit kell megölnie azért, hogy megkapja a cím következő néhány betűjét. A lakáshoz érve kiderül, hogy a férfi, akit meg kell ölnünk (vagyis Ethannak kell megölnie), egy drogárus. Látszólag egyszerű tehát a döntés, mint ahogy az Ethan gondolataiból is kiderül („Ez a fickó csak egy díler, aki gyerekeknek árulja az anyagot.”), vagyis nyugodtan megölhetjük, hogy megmentünk egy ártatlan gyereket. Egy rövid tűzharc után azonban a férfi lakásának gyerekszobájában találjuk magunkat, a férfi pedig felemelt kezekkel az életért könyörög: „Kérlek... kérlek, nem ölhetsz meg, öreg... gyerekeim vannak.” Majd előhúz egy fényképet a két kislányáról: „Ezek a kislányaim, látod? Ez itt Sarah, ez pedig Cindy, a kicsi... Kér-

lek, öreg... látni akarom még őket...” A dilemma most már teljes súlyával nehezedik ránk: megölhetünk-e egy másik embert, és ezáltal tönkretethetünk-e egy egész családot azért, hogy megmentjük a saját fiunkat? Ezután Ethan egy más jellegű dilemmával szembesül. „Az utolsó feladat. Az utolsó kérdés. Készen állsz arra, hogy feláldozd a saját életedet, hogy megmenthesd a fiadét? Egy halálos mérge van ebben a fiolában. Pontosán hatvan percen belül meg fog ölni. Ha megiszod, megkapod a cím utolsó néhány betűjét. Elég időd lesz, hogy megmentsd a fiad, és elbúcsúzz tőle, de utána meg fogsz halni. Megihatod a mérget, vagy szabadon elmehetsz. A döntés a tied.” A dilemma ismét világos: feláldoznánk-e az életünket

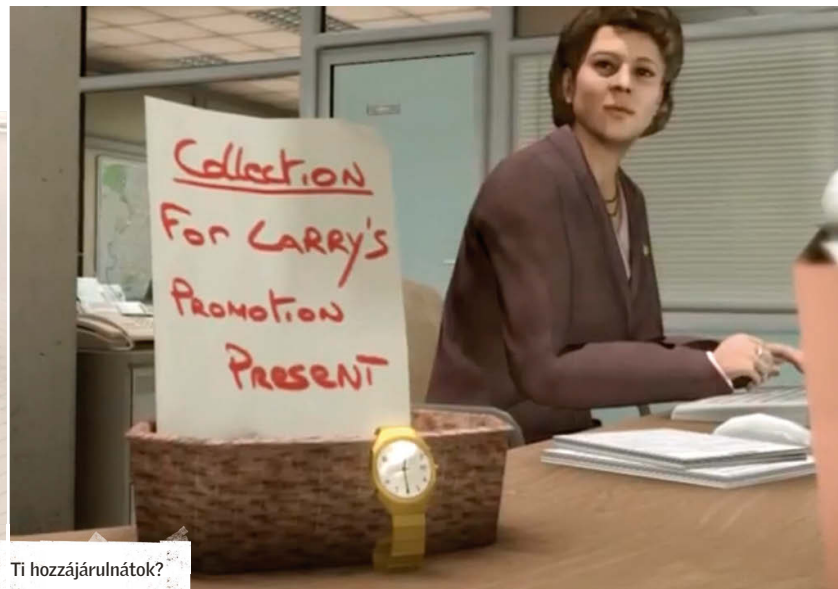
### A MEGFIGYELŐK HATÁSA (SPECTATOR EFFECT)

Az, hogy egy bizonyos viselkedést mennyire tekintünk etikusnak, azon is múlik, hogy milyen körülmények között hajtjuk azt végre. Ha például apaként épp a GTA-val játszunk, amikor bejön a kisfiunk, és megkérdi, hogy „Mit csinálsz, apa? Autókat lopkodsz?”, valószínűleg az addig szórakoztatónak tűnő tevékenységünk hirtelen más fényben fog feltűnni számunkra.





Szegény Ethan...



Ti hozzájárulátok?



A Mass Effect morális rendszere: Renegade vs. Paragon



GTA: hülyék számára nem ajánlott

azért, hogy megmenthessünk egy szeretett személyt?

A Telltale Games *Walking Dead*-je hasonlóan szívsgagató dilemmákkal van tele. Az apokaliptikus világban játszódó zombitörténet során egy csapat túlélő küzdelmét kísérjük végig egy fiatal, fekete férfi, Lee karakterét irányítva. A legtöbb döntés, amivel szembeesülünk, kísértetiesen hasonlít a vilamoskocsis esethez. Nincsenek elfogadható válaszok, csak kevésbé rosszszak. Számos esetben kell vérvő szívvel eldöntenünk, hogy két társunk közül kit mentünk meg, és kit hagyunk meghalni, de néha még ennél is nehezebb eldöntenünk, hogy egy vita esetén kinek a pártjára álljunk. Ellenségeket szerezni egy „ember embernek farkasa” világban pedig még sokkal nagyobb felelősség, mint békeidőben.

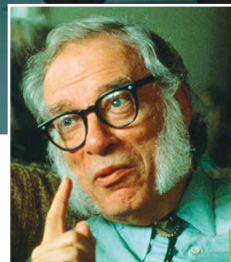
Főleg, amikor a sajátunkén kívül még egy nyolcéves kislány, Clementine életéért is felelősek vagyunk.

### JÁTÉKDIZÁJN A MORÁLIS BEVONÓDÁS SZOLGÁLATÁBAN

Annak ellenére, hogy a moralitást hosszú ideig a racionalitással kapcsolták össze, a legújabb kutatások azt mutatják, hogy érzelmeink jóval fontosabb szerepet játszanak a morális döntéshozatalban, mint azt eddig gondoltuk. Amikor például eszünkbe jut egy üzletben, hogy ellophatnánk valamit, a gondolat miatt rögtön bűntudat ébred bennünk. Bár ez az érzés egy racionális elvek mentén történő nevelés eredménye, közvetlenül az érzés az, ami meggátol minket a cselekvésben, nem pedig az etikai elvek és szabályok.

## HA TE MONDOD

**Issac Asimov sci-fi író: „Soha ne engedd, hogy morális elveid meggátoljanak a helyes cselekvésben.”**



Ahhoz, hogy a játékok lehetővé tegyék a tényleges etikai gondolkodást és önreflexiót (önmagunk és cselekedeteink kritikus elemzését, kívülről szemlélését), érzelmileg kell bevonniuk minket a történetbe. El kell érniük, hogy azonosuljunk a karakterrel, akit irányítunk, törődünk vele, féltünk, érezzük együtt vele. Ez elsősorban az interaktivitás és az aktív részvétel révén valósul meg. A továbbiakban néhány olyan speciális technikát szemléltetünk, amelyek a már említett két játékban kifejezetten a morális helyzetekbe történő bevonódást hivatottak elősegíteni.

**Belső monológok:** A *Heavy Rain*-ben egy bizonyos gomb megnyomásával elérhetővé válnak a karakter aktuális helyzetre vonatkozó gondolatai, egy másik gombnyomással pedig egy bel-

ső monológot hallhatunk az adott gondolat kapcsán. Amikor például Ethan szembesül azzal, hogy meg kell innia a mérget, felmerül benne, hogy mi van, ha átverik, és nincs is hatvan perce. A belső gondolatok és monológok remekül kiegészítik az egyébként rendkívül valóságghú gesztusábrázolást, és ezáltal közelebb hozzák a szereplőt.

**Időkényszer:** A *Walking Dead*-ben a játékosnak többnyire az idő szorításában kell meghoznia döntéseit. A kérdések mellett a képernyőn egy folyamatosan zsugorodó sáv jelzi, hogy mennyi időnk van a döntésre. Rendszerint annyira gyorsan fogy a sáv, hogy a kérdés elolvasása után mindössze néhány pillanatunk marad. Ez pedig egy kellemetlen, sürgető érzést kelt bennünk, ami hozzájárul, hogy a

## MORALITÁS A LINEÁRIS JÁTÉKMENTEN

Bár úgy tűnhet, hogy a lineáris játékmenet nem nyújt lehetőséget a morális bevonódásra, ez nem más, mint a dolgok durva leegyszerűsítése. Azokban a játékokban ugyanis, amelyekben a játék által diktált értékeket kell követnünk, gyakran kényszerülünk olyan cselekedetekre, amelyek eltérnek saját etikai értékeinktől, és így erőteljes erkölcsi érzelmeket élünk át, például bűntudatot vagy szégyent.





„Nem ölhetsz meg, öreg... gyerekeim vannak. Ezek itt a kislányaim, látod? Sarah és Cindy...”



Clementine, Lee morális irányítójáé

karakterünkéhez hasonló szorult helyzetben érezzük magunkat, és ösztöneinkre hallgatva döntünk. Ilyenkor az elmélkedés a döntés után jelentkezik, amikor immár racionálisan végiggondoljuk tetteinket és azok következményeit.

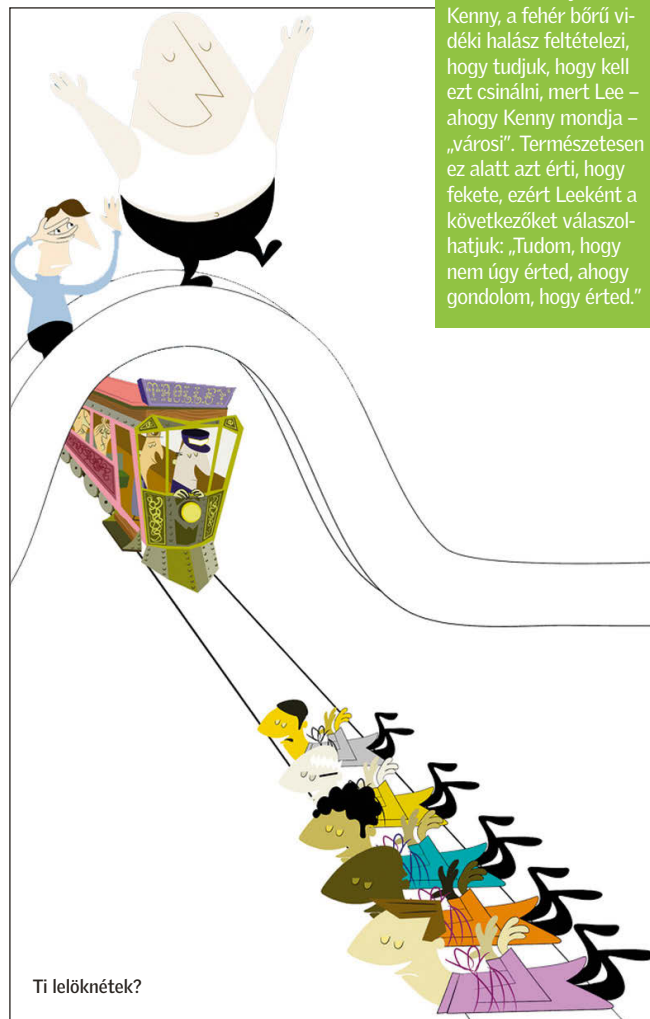
**Rezgő válaszlehetőségek:** Ehhez hasonlóan, amikor a *Heavy Rain*-ben a karakter feszült érzelmi állapotban kell, hogy reagáljon, a válaszlehetőségeket tartalmazó ikonok rezegnek, és körbe-körbe mozognak. A játékkervezők ezzel azt szeretnék elérni, hogy a játékos átérezze a karakter zaklatott lelkiállapotát és azt, hogy milyen nehéz ilyen körülmények között helyesen dönteni. Az ikonok rezgése miatt az is előfordulhat, hogy a játékos más ikonra kattint, mint amire szeretett volna, és így akaratlanul olyan döntést hoz, amit utólag bánni fog. Ez azonban egy valós élethelyzetben is előfordulhat, és valószínűleg a karakter, akit irányítunk, szintén retteg attól, hogy véletlenül rosszul dönt. Az egyik jelenetben Norman Jayden (az FBI-ügynök) egy másik nyomozó társaságában egy gyanúsítottat hallgat ki, aki félelmében és idegességében előránt egy pisztolyt, és Norman nyomozótársára fogja. Erre ő értelmeszerűen rákiabál Normanra, hogy lője le a gyanúsítottat. Szinte azonnal rezgő ikonok jelennek meg Norman feje körül, és keringeni kezdenek, ki- és berepülve látóterünkbe. Egyetlen ikon nem kering csak, az R1-nek címkézett, és nem tartalmaz kísérőszöveget. A többi nagyon nehéz elolvasni, a másik detektív pedig eközben folyamatosan üvölt, hogy lőjük már le a gyanúsítottat (akiről különben sejtjük, hogy ártatlan). Ilyen feszültség közepette kézenfekvő megoldás megnyomni az R1-et, főleg hogy késlekedésünk a másik detektív halálát eredményezheti. Ha az R1-et választjuk, Norman elsüti a fegyverét, és megöli a gyanúsítottat. Tudjuk/érezzük, hogy helytelenül cselekedtünk, de ilyen drámaian feszült körülmények között ez érthető és talán meg is bocsátható. A játékdizájn ilyen módon zseniálisan járul hozzá ahhoz, hogy a játékos érzelmileg azonosuljon a karakterrel, és ezáltal hozzásegít minket ahhoz, hogy elmerengjünk a helyzet erkölcsi kérdésein.

**Morális irányítójáé:** Egy teljesen más jellegű, de hasonlóan erőteljes játékelem a morális önreflexió kiváltására Clementine reakcióival kapcsolatos. A *Walking Dead* főszereplője, Lee a történet elején találkozik a nyolcéves kislánnyal, akit magával visz, és akiről az egész történeten keresztül gondoskodik. Clementine Lee (azaz a játékos) „morá-



## A JÖVŐ KÉRDÉSE (...) AZ IS, HOGY MILYEN TÉMÁKAT ÉS HOGYAN ÉRDEMES FELDOLGOZNI AHHOZ, HOGY AZOK HOZZÁJÁRULHASSANAK A JÁTÉKOSOK SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉSÉHEZ

lis irányítójáé”, mert egy szigorú erkölcsi értékrendet követve reagál Lee minden egyes megkérdőjelezhető cselekedetére. Amikor például a csapat tagjai az erdőben egy étellel megrakott, elhagyatott autóra találnak, túlélésüket szem előtt tartva el akarják venni a táplálékot. Leeként a játékosnak kell döntenie arról, hogy mit tegyenek, Clementine azonban megkérdezi, hogy joguk van-e ehhez; mi van akkor, ha a tulajdonosok még élnek, és nekik is szükségük van az élelmiszerekre a túléléshez?



### FAJI ELŐ-ÍTÉLETEK

A *Walking Dead* olyan kényes témákhoz is hozzányúl, mint a rasszizmus, és lehetővé teszi a játékos számára, hogy elgondolkozzon rajtuk. Amikor például (a fekete) Leeként egy lakatot kell kinyitnunk, Kenny, a fehér bőrű vidéki halász feltételezi, hogy tudjuk, hogy kell ezt csinálni, mert Lee – ahogy Kenny mondja – „városi”. Természetesen ez alatt azt érti, hogy fekete, ezért Leeként a következőket válaszolhatjuk: „Tudom, hogy nem úgy érted, ahogy gondolom, hogy érted.”

### A JÁTÉKTERVEZŐK FELELŐSSÉGE

Nem állítjuk, és nem is állíthatjuk, hogy a videojátékok jelenleg a morális nevelés eszköztárához tartoznak, de igyekeztünk szemléltetni, hogy a többi művészeti ághoz hasonlóan képesek keretet nyújtani a morális gondolkodás és önreflexió kiváltására. A központi kérdés azonban az, hogy az emberi tragédiákat meglevenítő morális dilemmák játékokba szövése milyen céllal történik. Ha ugyanis pusztán az adrenalinszint növelése a cél, akkor – a hollywoodi filmgyártáshoz hasonlóan – az emberiség súlyos tragédiái a játékgártók üzleti érdekeinek esnek áldozatul ahelyett, hogy a játékosok erkölcsi fejlődését szolgálják. Még akkor is, ha ezt a játékgártók így próbálják kommunikálni. A jövő kérdése tehát nemcsak az, hogy milyen technikai és játékkervezési módszerekkel lehet elérni, hogy a játékosok mélyen elgondolkozzanak az etikai problémákon, hanem az is, milyen témákat és hogyan érdemes feldolgozni ahhoz, hogy azok hozzájárulhassanak a játékosok személyiségfejlődéséhez. **Orsi és Kata**

### FELHASZNÁLT FORRÁSOK

- Zagal, J.P. (2011) „Heavy Rain: Morality in Inaction, the Quotidian, and the Ambiguous”, Poels, K. and Malliet, S. (Eds.), *Vice City Virtue: Moral Issues in Digital Game Play*, pp 267-286, Acco Academic, Belgium.
- Švelch, J. (2010) *The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games*. In: Schrier & Gibson: *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*. Information Science Reference, Hershey, New York.
- Bachmann, A. (2013) *The Moral Gray Area of 'The Walking Dead'*: <http://aaronbachmann.com/the-moral-gray-area-of-the-walking-dead/>





Az Epsilon csapata játék közben

## E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvencei, a profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen játszsz.



Összpontosítás, kitartás, csapatszellem, győzelem!



Frissen, üdén még 2011-ben

## E-sport

# PROFI MAGYAR E-SPORTOLÓ, AKI SZINTE MINDENT ELÉRT

**AZ ORSZÁG EGYIK, HA NEM A LEGSIKERESÉBB JÁTÉKOSÁT SIKERÜLT MIKROFONVÉGRE KAPNUNK PÁR KÉRDÉS EREJÉIG: ÁRVAI „BOCO” ATTILA A CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE-BEN ÉRT EL NEM KEVÉS SIKERT MÁSİK NÉGY MAGYAR JÁTÉKOSSAL AZ OLDALÁN.** A

*CoD4* még 2007 novemberében jelent meg az európai piacon, és elődjének, a *CoD2*-nek sikerét továbbvívve rövid idő alatt az egyik legnépszerűbb FPS-sé nőtte ki magát a *Counter-Strike* és a *Quake* mellett. A *CoD*-széria negyedik része 2008 és 2011 között élte aranykorát, de hazánkba csak némi késéssel érkezett meg. Ennek ellenére egy elszánt kis csapat rátalált a sikerhez vezető útra, és lehetetlent nem ismerve bebizonyította, hogy elég kitartással be lehet férközni a legjobbak közé. Boco 2010 márciusára odáig jutott csapatával (Fézlér „Stormy” Dávid, Beder „FUTUREEE” Csongor, Sakal „sTIng3R” Gábor, Bálint „eLastic” Viktor), hogy az online sikerek után meg akarták mutatni tudásukat offline környezetben is, így szinte teljes egészében saját zsebből fizetve kiutaztak a hollandiai Crossfire Intel Challenge 7-re. A 46 induló közül

## TUJTAD-E?

A magyarországi e-sport-kedvelők és -űzők számára létrejött egy mozgalom, ami az Egymillióan a magyar e-sportért nevet viseli, és célja az e-sport hazai elismertségének növelése, hogy ne csak mint kockákról beszéljenek itthon ennek képviselőiről. A kezdeményezés egyelőre csak online formában van jelen a hazai játékos köztudatban, de a tervek szerint ez a későbbiekben változni fog. A már majdnem ötezer taggal rendelkező csoport a [facebook.com/1millioesportolo](http://facebook.com/1millioesportolo) címen érhető el.



egészen a negyedik helyig jutottak, amivel sikerült megalapozniuk jövőjüket. Ezek után tökéletesítették felállásukat, sTIng3R és eLastic helyére érkezett Ádamszky „kZstaR” Tamás és Kosztyu „zIkoX” Roland, akikkel a végtelenségig kitarítottak egymás mellett.

Ugyan az augusztusi Antwerp Esports Festival nem a vártakozásoknak megfelelően alakult, 2011 elején így is sikerült új támogatót találniuk az Anaxis eSports képében. Az együttműködés meglehetősen jól alakult, hiszen a *Call of Duty 4* történetének legnagyobb LAN-győzelmi szériáját könyvelhették el hat, színórbán megnyert nemzetközi és megannyi hazai versenyyel. A három ízben Hollandiában, egy-egy alkalommal Finnországban, Csehországban és Írországban diadalmaskodó alakulat ezzel, valamint az online megmérettetésekkel átszámítva majd ötmillió forintot kasszírozott egy naptári évben. A továbbiakban a bóczóval készült beszélgetést olvashatjátok.

**GameStar: Elérted, amiről sokan csak álmodhatnak. Te hogy érted meg, hogy profi játékos voltál?**

**Árva „boco” Attila:** A kérdésre a választ, azt hiszem, egész nap ecsetelhetném: fantasztikus érzés volt, iszonyat jól éreztem magam a csapat légkörében. Talán egész idő alatt, míg a dolgok és események (lanok) folytak, pörögtek egymás után, fel sem fogtam, mi is történik velünk pon-

tosan. Egész idő alatt arra koncentráltunk, hogy hozzuk ki a maximumot, és tegyük magunkat egyénileg is oda 100%-osan. Ezt az is bizonyítja, hogy a versenyek viszonylag gyorsan, 2-3 havonta követték egymást. Szinte hihetetlen, de a hazafelé tartó úton már azt terveztük, hogy mi lesz a következő megmérettetésen, már akkor próbáltunk tervezgetni, és ami a legfontosabb volt, hogy nemcsak tervezgettünk, de elérhetőnek láttuk azokat a célokat, amelyek korábban szinte teljesen elképzelhetetlenek voltak számunkra is. Aztán tavaly, mikor leültem, és elkezdtem visszanezni a videókat magunkról, tudatosult bennem úgy igazán, hogy milyen fantasztikus eredményeket sikerült elérnünk a csapattal. Felemelő érzés volt körbeutazni Európát, és bizonyítani, hogy igenis mi vagyunk a legjobb csapat az egész kontinensen.

**GS: Mi mindenről kellett lemondanod, hogy elérd ezt a szintet a játékban?**

**Boco:** Ami nyilvánvaló és köztudott, az a szabadidő. Rengeteg, de tényleg elképzelhetetlenül sok időt kellett arra áldozni, hogy különböző felállításokkal és taktikákkal bővítsük a csapatot. Amivel pedig talán nem foglalkoznak ennyit az emberek, az a családi háttér. Nem árt, ha a szüleid támogatják ezeket a dolgokat, és látják benne a fantáziát.

A csapat nagyon sok mindenre keresztülment, talán elsősorban azokat a megmérettetése-



# MAGYAR EREDMÉNYEK



Az offline versenyzési időszak beindulásától ezentúl folyamatosan tájékoztatunk titeket a magyar csapatok és játékosok itthoni és külföldi LAN-okon elért eredményeiről. Márciusban az ESL Major Series One-on és az ICL18-on is izgulhattunk magyarokért, igaz, utóbbi eleve hazai megmérettetés volt.

## ESL MAJOR SERIES ONE

A Battlefield 4-es EMS One LAN döntőt az ESL kölni stúdiójában tartották meg, Németországban. A nyolc induló között ott volt a három magyar játékos is a soraiban tudó Epsilon eSports, akik végül az 5-6. helyen végeztek.

**Dátum:** 2014. március 2.  
**Helyszín:** Köln,  
Németország  
**Játék:** Battlefield 4



**5-6. helyezés:** Epsilon eSports (köztük három magyar játékosal: Zalai „Aakoshi” Ákos, Sebestyén „david2k6” Dávid, Horeczki „Horec” Dávid)

## INFINITY CSARNOK LAN 18. ÁLLOMÁS

Az ideai első ICL-en a MOBA-játékoké, vagyis a League of Legendsé, illetve a Dota 2-é volt a főszerep. Ahogyan lenni szokott egy hazai versenyen, a közösség apraja-nagyja képviselte magát.

**Dátum:** 2014. március 7-9.  
**Helyszín:** Vác, Magyarország  
**Játék:** Dota 2



**1. helyezés:** WiLD MultiGaming  
**2. helyezés:** GAME IS HARD  
**3. helyezés:** RAGE eSports

**Játék:** League of Legends  
(EU West)



**1. helyezés:** Tökös-Mákos Muffinok  
**2. helyezés:** Wasteland Heroes  
**3. helyezés:** WiLD MultiGaming

**Játék:** League of Legends  
(EU NE)

**1. helyezés:** Aurorage Multigaming  
**2. helyezés:** Last Five Legends  
**3. helyezés:** iNstation



Boco az E-series Maximuson, Hollandiában

ket és akadályokat kellett legyőznünk, amelyek nem a játékban mutatkoznak meg, hanem leginkább egymás közt. Jó viszonyt kell ápolni a csapattársakkal, ha valami nem működik, akkor leülni és megbeszélni. Aki azt gondolja, hogy nálunk nem volt veszekedés és üvöltözés, az nagyon gyorsan felejtse ezt el; rengeteg vita támadt, de ezeket próbáltuk a legminimálisabbra faragni, és ami a legfontosabb, hogy ne az adott pillanatban, ebben az esetben a játék közben kelljen ezt megbeszélni, hisz ez nagyon zavaró tényező tud lenni.

A kitartást semmiféleképpen nem hagynám ki. Majd négy éven keresztül együtt játszottunk mint csapat, nem forgattunk ki senkit azért, mert nem tudt két embert lelétni, vagy épp vacak szériában volt, és nem ment neki a játék. Biztattuk egymást, és azt hiszem, hogy nyugodtan kijelenthetjük: bevált. Ahogy az egész csapatnak, nekem is nagyon sok mindenről le kellett mondanom. A siker közös érdemünk. Nekünk gyakran a gyakorlás volt a hétfégi buli és szórakozás ahelyett, hogy leültünk volna borozni a haverokkal, vagy a családdal tévéztünk volna. Ha játszottunk, akkor ötven játszottunk, nem csak én egyedül. Persze ezt nem úgy kell felfogni, hogy semmi szabadidőnk nem volt, nem jártunk barátokkal bulizni, vagy ha nyugoltunk volna a családot.

**GS: Milyen tanácsokkal látnád el azt, aki profi, fizetett játékos akar válni?**

**Boco:** Erre talán nem lehet felkészülni, kell egy elhatározás és mindenképpen rengeteg türelem, küzdelem. A kulcsmondat: „Nem feladni!” És persze mellé kell, hogy pártoljon egy kicsit a szerencse is, valamint az a négy fantasztikus csapattárs, hiszen őket megismerni és összehozni velük biztosan nem megy egy-kettőre. Nagyon hálás vagyok a mai napig, hogy mi így, ebben a formában megtaláltuk egymást a csapattal. Kívánom, hogy minél többen belekóstolhassanak ebbe az életbe, hiszen nagyszerű élmény.

**GS: Van olyan eredmény, amire kifejezetten büszke vagy?**

Takács „Johnnie” Gábor



A csapat személyre szóló, gravírozott fejhallgatója

**Boco:** Az egész pályafutásunkra büszke vagyok. Ha ki kell emelnem egy eredményt, akkor legyen az, amit a Hollandiában megrendezett E-series Maximuson értünk el. Esméletlen nagy harcot vívtunk a döntőbe jutásért és a döntőben is, a mai napig emlékszem azokra a pillanatokra. Nagyon élveztem!

**GS: Szerinted minek volt köszönhető az egy éven át tartó veretlenségetek?**

**Boco:** Ádámszky Tamásnak, Fézler Dávidnak, Kosztyu Rolandnak, Beder Csongornak és jómagamnak. Azt hiszem, magunknak köszönhetjük, illetve a családdal támogatásért, és persze az összes multi-gaming egyesületnek, akik segítettek kijutni a versenyekre.

**GS: A CoD4-versenyek kezdenek eltűnni. Hova visz innen az utad? Egy új játék vagy inkább egy teljesen új típusú élet felé?**

**Boco:** Igen, sajnos kihalóban van a CoD4. Mi magunk sem játszottunk már vele egy ideje, hiszen nem volt, ami motiváljon bennünket; valljuk be, a játékelmény és az együtt játszás már édeskesvés. Motiváció alatt értem a kihívásokat, a fantasztikus nyereleményeket, az utazást... Nem tudom, mennyi esély van arra, hogy ez visszatérjen a játékba, rengeteg támogatást igényelne. Szinte kizártnak látom, hogy ez megtörténjen, ezt a fejezetet sajnos le kell zárunk az életünkben, és örülök, hogy megéltük. Én kikapcsolódásként a Counter-Strike: Global Offensive játékkal játszom, de csak hobbiszinten. Jelenleg a tanulás és az élet „marad” nekem.





A CRPG-k diadalmenete

# NEGYVEN ÉVE CSÖRÖGNEK A VIRTUÁLIS DOBÓKOCKÁK

**A Z EMBER NEM IS GONDOLNÁ, HOGY A CRPG (COMPUTER ROLE-PLAYING GAME, SZÁMÍTÓGÉPES SZEREPJÁTÉK) MENNYIRE ÖREG MŰFAJ.**

A játékipar hajnalán jellemzően egyszerű ügyességi vagy akciójátékok bontogatták szirmaikat, egyik négyzettel vagy körrel el kellett kapni a másikat, vagy visszaütni azt, esetleg elmenekülni előle – ennyi. A *Pong*tól az *Asteroids*ig (oppardon, *Spacewar!*) a legtöbb arcade alapjáték visszavezethető egyszólamos, nagyon egyszerű szabályokra. A CRPG ezzel szemben nagyon összetett zsáner, ezért joggal hihetnénk, hogy sokkal később lépett porondra – pedig az igazság az, hogy a *Pong* kortársa volt már a hetvenes évek közepén, csak éppen nem ért el akkora tömegeket, mert játéktérmekek helyett egyetemi számítéklaborokban hódított.

## INSANE IN THE MAINFRAME

A CRPG-k gyors megjelenéséhez két dolog kellett. Az egyik a hagyományos, asztal mellett játszott szerepjátékok (RPG-k) megszületése. Minden RPG öregapja, a *D&D* 1974 elején de-

bütált, és lefektette e bonyolult társasjáték alapszabályait. Az egyik játékost kinevezte kalandmesternek, aki kitalálta a játék „pályáját”, a többiek pedig egy-egy karaktert alakítva főhősként mentek végig a cselekményen és a helyszíneken, amiket a kalandmester kitalált. Persze sok akadályt, csapdát, fejtörőt és szörnyet épített



## RPG-RAJONGÓ MAINFRAME-PROGRAMOZÓK ELKEZDTEK GONDOLKODNI AZON, MI LENNE, HA A MESÉLŐ MAGA A SZÁMÍTÓGÉP LENNE

be a történetbe, hogy próbára tegye a hősokeket, és a különleges események sikerét (csatákban találatot kapott-e az ellenfél, észrevette-e a fogadós, hogy a tolvaj lopni akart tőle és hasonlók) kockadobásokkal döntötték el, melyek eredményeit a karakterek tulajdonságai is befolyásolták. Gondolom, nagyon nem kell ezt ragozni, mindenki találkozott már játékokban RPG-elemekkel (karakterfejlődés, képességpontok). Az asztali szerepjáté-

kok villámgyorsan terjedni kezdtek, az addig jobbára táblás taktikai társasjátékok mellett üldögélő geekék azonnal ráharaptak az új, élő multiplayer szórakozásra.

A másik tényező, ami a CRPG-k megjelenéséhez kellett, a mainframe gépek elterjedése volt. Ezek az ipari, kutatási és oktatási célokra szánt, több szek-

szenek a maguk és egymás szórakoztatására, egyszersmind feszegettek a mainframe korlátait.

A hetvenes években elképesztő, korukat megelőző játékok születtek, például az első kalandjáték (*Colossal Cave Adventure*, 1975), egy korai FPS (*Maze War*, 1974) vagy éppen egy 32 játékosra tervezett úrhajós szimu-

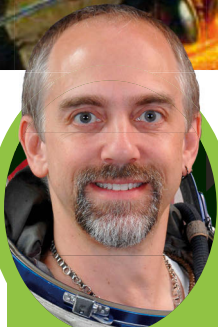
látor (*Spasim*, 1974). A mainframe-programozóknak és a szerepjáték-rajongóknak volt egy szerencsés közös metszetük, és ezek a drága emberek elkezdtek azon gondolkodni, hogy mi lenne, ha a mesélő maga a számítógép lenne, ismerné a játékszabályokat és a kalandot, kezelné a kockadobásokat, és akkor bárki végigjátszhatná a gépen a kalandot. Aztán ahogy lenni szokott, ezt az ötletet egyszerre többen próbálták megvalósítani.





### MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR (MEG A DIABLO)?

A Dél-illinois-i Egyetemen például Gary Wisehunt és Ray Wood már 1974-ben elkezdett dolgozni egy PLATO gépen a *dnd* nevű játékon, ami – nahát! – a *D&D* szabályaira épült. Egy évvel később az elsők között volt szintén Illinois-ban Rusty Rutherford is a *pedi5*-tel és Don Daglow a Claremont Egyetemi Központban a *Dungeomel*, de csak 1975-ig kellett várni az első, Tolkien világa által ihletett CRPG-re (*Moria*). Amennyire negyven év távlatából vissza lehet fejteni – nem egyszerű, mert egyes játékokból, például a *pedi5*-ből mára semmi nem maradt –, ezek még inkább kalandjátékokból, amolyan interaktív lapozgató szerepjátékönyvek voltak (mint a nálunk Kaland, Játék, Koc-



### HA TE MONDOD

**Richard Garriott vezető fejlesztő, Ultima széria:**  
„Kevés emberrel dolgoztam, aki annyira jó játékefejlesztő lenne, mint én. Nem azért, mert én olyan brilláns vagyok, hanem mert a legtöbb játékefejlesztő egyszerűen béna.”

kázat), nem igazi szerepjátékok. Hiszen a számítógép előtt csak egy játékos ült, és általában csak egy karaktert irányított, így az első CRPG-ekkel éppen a szerepjáték lényege vesztett el: az, hogy több ember egyszerre szórakozik. De erre is hamar született megoldás: 1978-ban Roy

Trubshaw az Essex-i Egyetemen megalakította *Multi-User Dungeon (MUD)* című szöveges játékát, amiben többen játszhattak ugyanazzal a kalanddal. A *MUD*-ba hamar szerepjátékelemek is kerültek, és rövidesen már egy műfaj nevét jelölte a rövidítés. Ma ezt a műfajt MMORPG-nek hívjuk, ami a *MUD* egyenes továbbélése (annyira, hogy az *Everquest*et és a többi korai MMORPG-t még grafikus *MUD*-nak hívta a sajtó).

És ha már a műfajon belüli műfajteremtőknél tartunk: 1980-ban két kaliforniai egyetemen Michael Toy, Glenn Wichman és Ken Arnold lefejlesztette *Rogue*-ot. Már akkoriban sem lehetett szép játéknak mondani (karaktergrafikát használt, minden szörny egy betű volt, a zombi például Z), de játékmenete a mai napig él. A játékos előtt óriási véletlengenerált – hatalmas szó volt ez akkoriban – játéktér nyílt meg szörnyekkel, megtalálható tárgyakkal, fegyverekkel, mindebből viszont csak annyit látott, amennyit felfedezett. A random pályák miatt nem nagyon lehetett megunni a játékot, ezért – miután 1984-ben DOS-ra is portolták a Unixra készült eredetét – többen másolni kezdték, és a roguelike, azaz a „*Rogue*-szerű” jelző pár éven belül beépült a szaksajtóba (aki a leírás alapján párhuzamot von a *Rogue* és a *Diablo* között, az jó úton jár).

### AZ ARANYKOR

Ahogy a háztartásokba beköltöztek a számítógépek, úgy jelentek meg rajtuk a CRPG-k először Apple II-re, később a Commodore gépeire és PC-re. Ha mindet felsorolnám, kifogyna a lólam a pa-

pír, így maradunk csak a legsikeresebb sorozatoknál. Ez mindenekelőtt az *Ultimát* jelenti, Richard Garriott (játékbeli nevén Lord British) csodás szériáját. Garriott 1980-ban az *Akalabeth* című Apple II-játékkal próbálta ki magát a műfajban, aztán 1981-ben elkészítette az *Ultimát*, ami olyan sikeres lett, hogy rögtön kiadót alapított (Origin, mára csak szép emléke maradt). 1999-ig kilenc *Ultima* jelent meg (bár van, aki tíznek számolja, mert az *Ultima VII* két részben jött ki), de volt jó néhány mellékága is. Nem lehet eléggé hangsúlyozni, hogy a széria mennyire korszakalkotó volt. Az *Ultima VII* például az *Elder Scrolls*-atyaúristen Todd Howard bibliája, a leghíresebb spinoff, az *Ultima Underworld* pedig már másfél évvel a *Doom* megjelenése előtt mutatott olyan FPS-világot, amiből John Carmack is lopott pár ötletet. És akkor még ott van az *Ultima Online*, ami az egyik első sikeres, mai értelemben vett MMORPG volt 1997-ben – és azóta is működik. Ha tehát egy CRPG-rajongó szobájában Richard Garriottnak emelt házi oltárt látunk, az teljesen normális.

De Garriott mellett is voltak fejlesztőistenek, akik előrevitték a műfajt. Andrew Greenberg és Robert Woodhead szintén 1981-ben elindították a *Wizardry* sorozatot. Nyolc rész és rengeteg spinoff után ez is az MMO-nál kötött ki: a két éve megjelent *Wizardry Online*-ról ugyan nem sok jót lehet mondani, de a hetedik rész nemcsak a sorozat, hanem a műfaj egyik koronaékszere, a korai kilencvenes évek definitív szerepjátéka. Kevés gamer létezik, aki akkoriban volt

## KAZAMATÁK ÉS SÁRKÁNYOK

Ugyan a szerepjáték eredetét akár a XIX. századba is vissza lehetne vezetni – viktoriánus középosztálybeliek is szórakoztatták már magukat azzal, hogy fiktív karakterek bőrébe bújva improvizáltak történeteket –, a modern asztali szerepjáték kezdete a *Dungeons & Dragons*. A negyven éve megjelent játékot Gary Gygax és David Arneson alkotta meg, főleg korábbi táblás taktikai társasjátékokból és persze fantasyregényekből merítve ihletet. Mivel nem sikerült a játékhoz kiadót találni, Gygax maga alapított egyet



Tactical Studies Rules (TSR) néven. Ez jó ötletnek bizonyult: a kiadvány – és pláne a második kiadás, az *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* – szép sikert hozott, így a TSR a nyolcvanas évek elején már sok millió dolláros forgalmat bonyolító kiadó volt, miközben folyamatosan jelentette meg a különféle játékvilágok (*Dragonlance*, *Forgotten Realms*, *Ravenloft* stb.) leírásait, melyekhez regények, majd videójátékok is készültek. A kilencvenes évekre aztán a piac kicsit megcsömörlött már a hagyományos RPG-ktől, a *Magickel* bejöttek a gyűjtögetős kártyajátékok, és persze a videójátékok is elég sok szerepjátékost elszívtak az asztalok mellől. Ennek ellenére a *D&D* ma is létezik, sőt idén jelenik meg az ötödik kiadása – csak már nem játsszák akkora tömegek, mint 15-20 éve.



játékos, és ne játszott volna a *Wizardry VII*-tel, és még kevesebb, aki végig is játszotta (brutálisan hosszú volt).

Aztán ott van Jon Van Caneghem is, aki rögtön az első játékához céget alapított New World Computing néven, majd 1983-tól három évig dolgozott a programon (igen soknak számított ez akkor), amit eleve sorozatindítónak szánt. Van Caneghem elképesztően gazdagon részletezett világot talált ki, amibe a fantasy- mellett sci-fi-elemek is belefértek, és a szabályrendszer is kevesebb tömörséggel bírt, mint a szokványos *D&D*-játékokban. A *Might & Magic* néven futó sorozat 2002-ig kilenc részt ért meg, aztán idén januárra összejött egy tizedik is (persze már Van Caneghem nélkül). A IV-V. rész volt a sorozat csúcса, illetve a rengeteg spinoff közül az egyik a széria fejére nőtt: a körökre osztott stratégiák felé húzó *Heroes of Might & Magic* folytatásaival sikeresebb lett, mint a *Might & Magic* RPG-k.

Az Electronic Arts is felkarolta a szerepjátékokat, 1985-től a *Bard's Tale* trilógiával csaptak oda az asztalra, és ők forgalmazták az SSI által fejlesztett, az *AD&D* szabályaira épülő híres „aranydobozos” sorozatot. Ez a *Pool of Radiance*-szal indult 1988-ban, az első néhányban a *Forgotten Realms*, a *Krynn*-sorozatban pedig a *Dragonlance* világa köszönt vissza. A játékosok zabálták, de aztán a széria képtelen volt technikailag megújulni, és elsorvadt.

### HELLŐ, VALÓS IDŐ, HELLŐ, DIABLO!

A megújulás egyébként is állandó gondja volt a műfajnak. A nyolcvanas évek végére CRPG-kben úszott a játékipiac, de mindegyik elég hasonló alapokra épült: a játékos egy egész csapatot irányított, a világot jellemzően felülnézetben lehetett bejárni (és közben a térképet szorgosan rajzolgatni kockás spirálfüzetekbe), a csaták és egyéb interakciók pedig pofás FPS nézetű állóképekkel, esetleg animációkkal voltak tálalva. Ebből a sablonból többen is

## A KELETI CRPG-K

Szinte látom magam előtt, ahogy a cikket olvasva mazur spánielszemeket mereszt, és sírásra görbülő szájjal megkérdezi: „D-de Stöki-kun, m-mi lesz a japán szerepjátékokkal?” Igen, a cikkben a nálunk jobban ismert nyugati szerepjátékok útját foglaltam össze, a keletiek-ről (amiket Japán után JRPG-nek is neveznek) legalább ilyen hosszan lehetne értekezni. Egy kerestet azért mindenképpen kapnak.

A keleti szerepjátékok a nyolcvanas évek elején jelentek meg a japán piac személyi számítógépein (PC-8001, Sharp X1 stb.), aztán hamar utat találtak a konzolokra is (főleg a Nintendo gépeire, persze). Már az első JRPG-k között voltak olyanok (például a *Bokosuka Wars*), amelyek a szerepjátékelemek közé stratégiai részeket csempészték, és ebből fejlődött ki az a körökre osztott harc, ami szinte minden JRPG-ben visszaköszön. A későbbiekben egyébként jellemző volt a japán szerepjátékokra, hogy a technológiai fejlődéssel kevésbé törődtek, maradtak a jól megszokott keretek között, cserébe viszont történetben, fantáziában és vizuális ötletekben sok nyugati RPG-t leiskoláztak.

Az első nagy JRPG-sikersorozatok között a *Nihon Falcon Dragon Slayer* játékaikat kell megemlíteni, illetve két nintendós klasszikust. Az egyik a Square, a másik az Enix istállójából származik (azóta ugye már Square Enixről beszélünk): *Final Fantasy* és *Dragon Quest*. 14, illetve 10 rész után talán már egyiket sem kell bemutatni – vagy mégis? A *Dragon Quest* a keleti piac egyik legnagyobb sikere, de itthon nem nagyon ismerik, és a *Final Fantasy* is csak a PC-re kijött csodálatos *Final Fantasy VII* óta mond valamit a magyar átlaggamernek – sőt, általában a nyugati világban is sok országba ez a játék vitte el a JRPG-t.

megpróbáltak kitörni, más utakon. Ezen a ponton mindenképp az FTL Games játékát, a Doug Bell tervezte *Dungeon Mastert* (1987) kell megemlíteni. Bell ugyanis olyat tett, amit sokan szentségtörésként éltek meg: az addig körökre osztott – és ezzel az asztali szerepjátékok egyik alapját híven modellező, sőt tiszteletben tartó – csatákra ráengedte a valós időt. Vagyis ha a tisztelt játékos nem szecskázott elég szorgosan, csapatát seperc alatt kifilézték a támadó szörnyek. Ez az adrenalinlöket új vad-



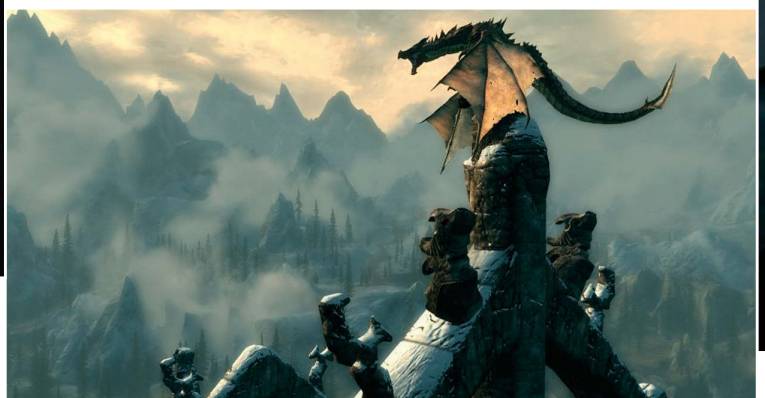
A későbbi platformokon is születtek nagy klasszikusok, például a *Chrono Trigger* (SNES, PS, 1995), a *Legend of Mana* (PS, 1999) vagy a *Star Ocean* (1998, PS), és ezekre különösen igaz, hogy sztorijukkal váltak emlékezetesek, és ezen a fronton mutattak be emlékezetes furcsaságokat. Az 1999-es *Persona 2*-ben, nyolc évvel a *Mass Effect* előtt például már lehetett randizni és akár homoszexuális kapcsolatba keveredni, a *Star Ocean* második része pedig 86 különböző befejezést tartogatott. A *Kingdom Hearts* széria a Disney-figurákat próbálta összepasszintani a műfajjal, és azt se felejtjük el, hogy a *Pokémon* is szerepjátékként (sőt, kézikonzolos szerepjátékként) indult a kilencvenes évek közepén. De el lehet filózgatni azon is, hogy a *Zelda* sorozat mennyire RPG (sokak szerint legalább annyira, mint amennyire akció vagy kaland). A japán konzolok exkluzív címei között egyébként mindig is voltak ütős JRPG-k, és ez most is így van: Wii-re például a *Xenoblade Chronicles*, PS3-ra pedig a *Tales of Xillia* volt olyan, amire a PC- és Xbox-tulajdonosok csak áhítozhattak.

Japán mellett még Dél-Koreát kell megemlíteni, ahol az MMORPG-k vertek mély gyökereket még a kilencvenes évek közepén, a *Nexus: The Kingdom of the Winds* megjelenésekor. Azóta több olyan koreai MMORPG is megjelent, ami Nyugaton is tudott hódítani, például a *Lineage* széria, az *Aion* vagy a *Ragnarok Online*. A keleti és nyugati szerepjáték-iskola folyamatosan hat egymásra, érdekes dolgok fognak ebből még születni a jövőben.

## KÉT ÉV DIABLÓZÁS UTÁN A MŰFAJ RAJONGÓI MÁR UNTÁK A SOK KLIKKELÉST, ÉS ELKEZDTÉK MONDOGATNI, HOGY DE RÉG JÁTSZOTTÁK EGY IGAZI, KLASSZIK SZEREJÁTÉKKAL

hajtást indított el a dungeon crawl (azaz labirintusfelfedező) CRPG-k ágán, és a *Dungeon Mastem*ek rengeteg sikeres klónja született – például a kilencvenes évek elején az *Eye of the Beholder* széria. Aztán voltak azok az úttörők, amik grafikailag is próbálták előrébb vinni a műfajt. Az *Ultima Underworld*öt már említettem, de az 1993-as *Betrayal at Krondor* is ide kívánczok, ami az első 3D CRPG-k egyike volt, 1994-ben pedig már

az *Elder Scrolls* sorozat is elindult. És aztán még akadtak olyan játékok, amelyek technikailag nem nyújtottak sok újat, de játékviláguk elszakadt az orkos-sárkányos sablonoktól – például a furcsa úrfantasy szerepjáték, a *Spelljammer* CRPG-je, a *Pirates of Realmspace*. De akárhogy is újult meg a műfaj, a játékipiac éppen akciólázbán égett a kilencvenes évek közepén. A kalandjátékok haldokoltak, a stratégiákat az RTS-ek uralták,





egyébként meg minden második megjelent program FPS volt. Ebbe a piaci klímába robbant be 1996-ban a már említett *Diablo*, ami akció-szerepjátékként hirdette magát. Jóérzésű RPG-rajongók persze láát hánytak az Igazgy Szerepjátékos Csapatmunkát klikkelőbajnoksággá silányító, izometrikus *Rogue*-klón láttán, de ettől még a *Diablo* óriási siker lett, és a netes játékban rejlő lehetőségeket is megmutatta.

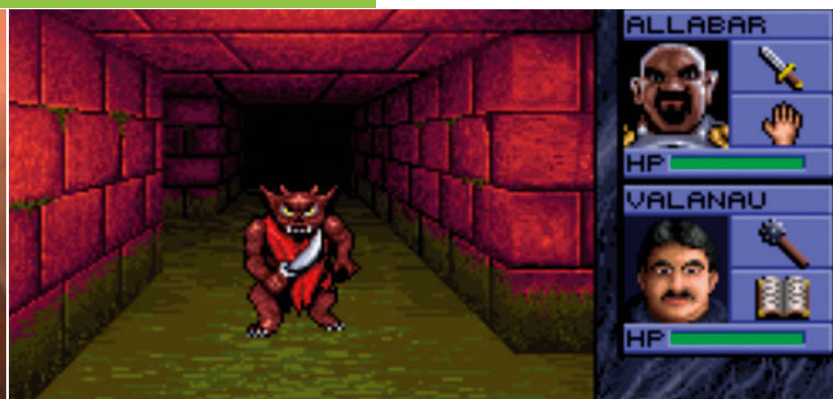
### KLASSZIK, MMO, AKCIÓS

Két év diablózás után aztán a műfaj rajongói már unták a sok klikkelést, és elkezdtek mondogatni, hogy de rég játszottak egy igazi, klasszik szerepjátékkal. Ebbe a hangulatba érkezett meg 1998 végén a BioWare a *Baldur's Gate*-tel, ami elindított egy szerepjáték-reneszánszot. A szépen megrajzolt izometrikus háttér előtti hagyományos CRPG-zés királya a Black Isle Studios volt; mindenekelőtt a pazar *Planescape: Torment* és az *Icewind Dale* játékokat kell említeni tőlük, illetve a *Fallout 2*-t, ami az Interplay csodás *Fallout*jának folytatása volt, és poszt-apokaliptikus környezetben villantott ízig-vérig hagyományos, statisztikákra épülő szerepjáté-



## HA TE MONDOD

**Todd Howard vezető fejlesztő, Elder Scrolls széria és Fallout 3: „A szerepjátékok következő generációja a karakterekről fog szólni. Arról, hogy olyan élethűen reagáljanak és viselkedjenek, mint a környezet. Még nem tartunk ott.”**



# A 10 LEGJOBB SZEREPJÁTÉK

(ami a cikk átolvasásakor jutott eszembe, hogy még időrendben ezeket is bele kellett volna írni)

**1. Phantasy Star széria (1987-):** A Sega JRPG-sorozata, amiben mágia és technológia találkozik.

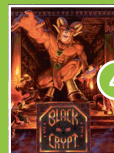
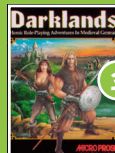
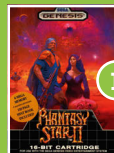
**2. Wasteland (1988):** Már a Fallout előtt is volt poszt-apu szerepjáték, C64-re is. És milyen jó volt!

**3. Darklands (1992):** Fantasyvilág helyett a XV. századi Európa egy komor és eredeti CRPG-ben.

**4. Black Crypt (1992):** Dungeon Master-klón, ami legalább olyan jó volt, mint az Eye of the Beholder. És nem mellesleg az id Software későbbi udvari beszállítójává vált Raven Software legelső játéka.

**5. Dark Sun: Shattered Lands (1993):** Az egyik utolsó jó AD&D játék az SSI-től. Sivatat! Sáska-harcosok! Félóriás!

**6. Stonekeep (1995):** Sima Dungeon Master-klón, de édes istenem, hogy nézett ki! A CD-ROM-os korszak egyik szép emlékműve.



**7. Knights of Xentar (1995):** Valójában Dragon Knight III a neve, és Japánban már 1991-ben megjelent, de angol nyelvterületen csak később jött ki. Eroge, azaz eléggé 18+-os tartalommal van tele, de attól még nagyon-nagyon vicces újraértelmezése a Grimm-meséknek.

**8. Anachronox (2001):** Az utolsó, Quake II motorral készült játék, ebből következően elég ronda, viszont a volt id-s Tom Hall tervezte, így minden sarkon zseniális ötletekbe botlott az ember. Az egyik legfurcsább játék, amivel valaha játszottam, az egyik játszható karakter például egy bolygó volt. Kár, hogy óriásit bukott.

**9. Fable sorozat (2004-):** Akció-szerepjáték, ahogy Peter Molyneux elképzei. Az első résznek nemrég jelent meg az évfordulós kiadása.

**10. South Park: The Stick of Truth (2014):** Korunk egyik legjobb szerepjátéka, egyszerre JRPG-műfajgyakorlat és stílusparódia. És hát South Park.



kot. A hullámhoz aztán a kétezres évek elején 3D-s CRPG-k is csatlakoztak, így a BioWare *Neverwinter Nights* szériája és a Gas Powered Games *Dungeon Siege*-e. Addigra viszont a játékosok már bőven megismerték az MMORPG rövidítést. Az említett *Ultima Online* után két évvel, 1999-ben megjelent az *Everquest*, és bár elég ronda, kevés poligonnal dolgozó grafikát mutatott, milliós tömegek kattantak rá. Aztán jöttek a többiek: *Asheron's Call*, *Eve Online*, *Guild*

*Wars* és persze 2004 végén a *World of Warcraft*, a Blizzard pénzjegynomdája. Azóta is próbálták többen is megszorongatni – köztük olyan nevek, mint az *Age of Conan* vagy a *Star Wars Galaxies* –, de eddig nem nagyon sikerült senkinek ez a mutatvány. És ezzel lassan el is érkeznünk a jelenig. A kétezres években a CRPG-k általában dűskáltak az akcióelemekben. 2000-ben a *Deus Ex* mutatta meg, hogyan lehet ezt jól csinálni, de a BioWare *Star*

*Wars: KotOR*-ja, illetve persze a *Dragon Age* és a *Mass Effect* széria is ékesen bizonyította, hogy egy akciójátéknak tűnő program hogyan lehet nagyon is összetett szerepjáték. Hasonló szellemben az Obsidian fejlesztett pár remek folytatást az elmúlt bő tíz évben (*Star Wars: KotOR 2*, *Fallout: New Vegas*), a Bethesda pedig felélesztette a *Fallout* sorozatot, és az *Elder Scrolls* szériát is szépen ápolta (legutóbb a *Skyrim*mel, ugye). A CRPG ma már nem olyan kékvérű zsáner, mint a nyolcvanas években volt, de ezzel nincs semmi baj, elvégre amikor a mainframe-ekkel zsúfolt géptermekben megszületett, akkor is rögtön özszenőtt egy másik műfajjal (a kalandjátékkal). Ott volt, amikor a videojáték-piac megszületett, és változó formákban ugyan, de köszöni, jól van. Nagyon úgy tűnik, hogy amíg lesznek videojátékok, a virtuális dobókockák csörögni fognak.

Stöki



Mit I'll buy a sword when u get more

Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A)JÁTÉK

## Realm of the Mad God

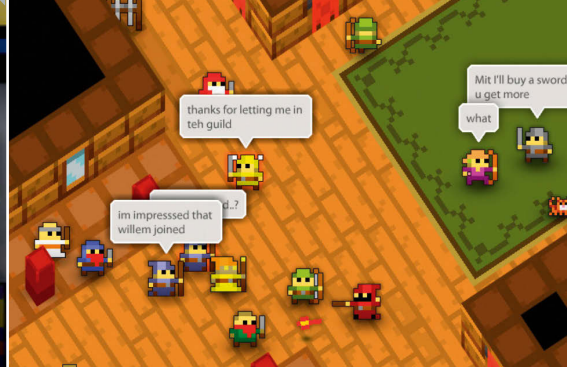
Az ember sokévnnyi MMO-zás után már azt hiszi, semmi sem tudja meglepni, és akkor belebotlik egy olyan gyöngyszembe, mint a *Realm of the Mad God*, amely alapvetően egy rém egyszerű akció-MMORPG, de egyben kategóriájának egyik legkeményebb címe is. Amikor azt mondtam, hogy rém egyszerű, akkor úgy értettem, hogy faék a Paksi atomerőmű négyes blokkja a *Realm of the Mad God*hoz képest.

Felső nézetből kell irányítanunk hősünket, aki alig pár pixelből áll, és minden küldetése arról szól, hogy juss el X pontba társaiddal, és öld le, ami szembejön. Egyszer csak felbukkan egy indikátor, ami jelzi, hogy éppen hol található egy komolyabb szörnyeteg, és minél magasabb szintű karakterrel rendelkezünk, annál nehezebb lesz eljutnunk az aktuális ellenségig. Csapattársaink azok lesznek, akik a pixeles vi-

lág ugyanazon másolatában játszanak, mint mi. A közösségek pillanatok alatt összeállnak, hogy segítsék egymást élve eljutni a célig, leölni a főellenséget, és szintet lépni. A játék ennyiből áll. Persze azt leszámítva, hogyha véletlenül mégis elhalálozna avatárunk, akkor annyi. Nincs feltámadás, sem feltámasztó varázslat. Emberünk végérvényesen fűbe harap, és csak annyi marad meg belőle, hogy profilunk kiírja, mekkora volt a legmagasabb szint, amit elértünk az adott kaszttal.

A választható foglalkozásokat úgy tehetjük hozzáférhetővé, hogy a megadott kaszttal elérjük a kívánt szintet. Innentől a cél világos: feloldani minden karaktert, zsákmányt gyűjteni, és ismeretlenekkel kalandozni egy meglehetősen örült világban. A játékot letölthetitek a Steamről, de a *Realm of the Mad God* hivatalos oldalán akár böngészőből is futtathatjátok.

**F2P INFO**  
Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap leg-ütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, ami mindegyik megéri a letöltést.



A hónap játéka



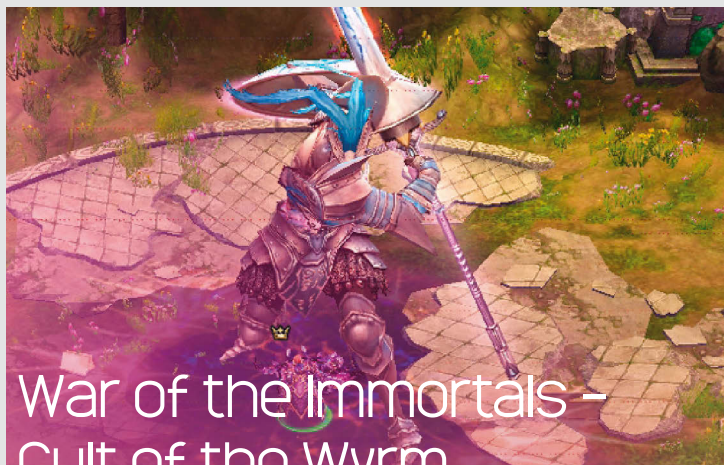
A hónap frissítése

## Star Trek Online - Season 9

Megannyi kaland és vészhelyzet után a Csillagflotta kapitányaink ismét le kell porolniuk jelvényeiket. Kezdődik a kilencedik évad, amely főleg a hirtelen felbukkanó undine fenyegetéssel foglalkozik. Ezúttal Tuvok admirális (a *Star Trek: Voyager* rajongói biztosan felismerik) kéri segítségünket, szeretné, ha közreműködnénk a válaszlépésben. A Season 9 fő küldetéssorozatában, a Surface Tensionben a Jenolan Dyson-szférába kell vezérelnünk hajóinkat, hogy azok fézereivel rendet tegyünk az idegek között. Ha ezt az akadályt sikerrel vették, akkor irány a Bajor, ahol az undine behatolók alakváltókként rejtőznek a nép között. Bármely frakció csapata részt vehet a nyomozásban, amely végül rengeteg extra reputációponttal jutalmazza fáradozásunkat. Ezt

követően ismét az űrben lesz dolguk a kapitányoknak. Az Undine Assault küldetéssorozatban a cél jól ismert planéták megvédelése lesz a hullámokban érkező ellenséges flottáktól. A játékosoknak komoly csapatmunkára lesz szükségük, hogy leverjék a komplett bolygók elpusztítására is alkalmas csatahajókat. A rengeteg extra játékbeli tartalom mellé a Season 9 hozott néhány technikai újítást is. Például az új kapitányok biztosan értékelik majd a teljesen átszabott karakterkészítő képernyőt, ahogy a régi motorosok is örülni fognak az átalakított reputációs rendszernek. Van itt még egy totálisan átalakított Earth Spacedock állomás, új Kit System és rengeteg misszió. Ha valamilyen oknál fogva otthagytad a flottát, itt a remek alkalom a visszatérésre.





## War of the Immortals - Cult of the Wyrms

A *War of the Immortals* világa maga lett a béke szigete, miután Khart legyőzték. Persze a kalandorok előbb-utóbb belehalnának az unalomba, ám szerencsésükre megjötték az első furcsaságok, melyek egy új kaland előhírnökei. Különös, mérgező hamu kezdett hullani az égből, mely elrothaszt mindent, amihez csak hozzáér. A játékosok feladata, hogy a paladínok segítségére siessenek, akikkel együtt nyomozzák ki a furcsa természeti jelenség forrását. A nép már egy éhes sár-

kányról pletykál, ami nekünk rengeteg kalandot és zsákmányt ígér. A *Cult of the Wyrms* kiegészítő öt teljesen új instance-szal várja a hősokeket, melyek egytől egyig komoly kihívást jelentenek a felkészületlen hódítóknak. Ha nincs meg a megfelelő felszereltséged, ne is áldomj róla, hogy látni fogod a Fjalar's Golden Palaceben rejlő, törpök által felhalmozott aranytartalékokat. Van itt még két új esemény, két zóna, emelt szinthatár és rengeteg technikai javítás. Na, ki jön sárkányra vadászni?



## Atlantica Online - Empires of Gold

Teljesen új hőst hozott a kezdőkészletbe az *Atlantica Online* legutóbbi frissítése. A Celestial Hunter az első Hero kaszt. A vadász különlegessége, hogy a 30-as szintről indul. Mivel a szokásos tanulófázis kimarad, a Celestial Hunter csak és kizárólag haladó játékosoknak ajánlható. Az új hős természetesen annyira nem erős, hogy egymagában meghódítsa a világot: neki is társakra lesz szüksége. Itt van például a legújabb felfogadható utazó, Quilla. Ahhoz, hogy őt a csapatodban tudhasd, legalább

155-ös szintűnek kell lenned, de ha ez megvan, akkor máris szerződheted ezt az elképesztően erős és tapasztalt máguskaraktert. Szükséged is lesz rá, ha mondjuk meglátogatnád az új Raid dungeont, a Golden Empire Defense-t. Ez a minimum 155-ös karaktereknek készült helyszín mindenki számára elérhető, azonban nem mindenkinek ajánlott. Itt csak a tapasztalt játékosoknak van esélyük az életben maradásra, de ha sikerül, elképesztően erős tárgyakhoz juthatnak hozzá.

## Neverwinter - Curse of Icewind Dale

Érkezik a *Dungeons & Dragons*-rajongók kedvenc online szerepjátékának harmadik, ingyenes kiegészítője, a *Curse of Icewind Dale*. A helyszín természetesen az az ikonikus régió lesz, mely nemcsak R.A. Salvatore több regényének szolgált táptalajával, de rengeteg videojátékban is bejáráhattuk már. A nosztalgia édes, fagyos levegője önmagában ugyan kevés lenne, de lesz azért itt mit csinálniuk az unatkozó kalandoroknak. Icewind Dale ad otthont egy izgalmas és fordulatos PvE-kampánynak. A küldetésorozat nem lesz egyszerű, de akinek sikerül végrehajtania a feladatokat, az

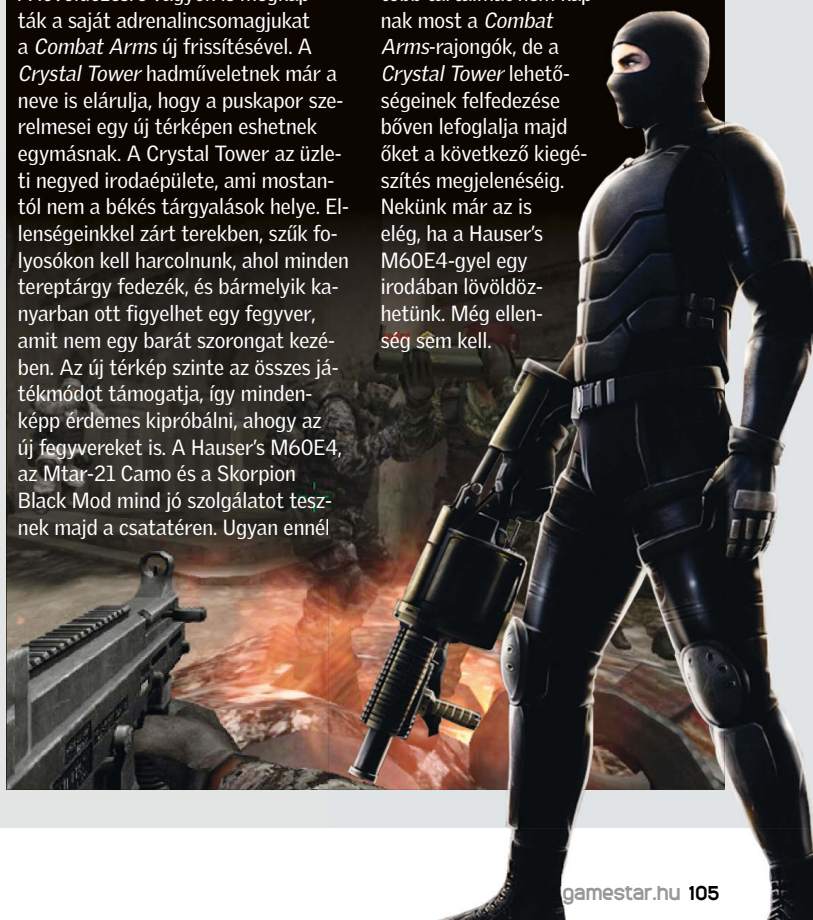
rengeteg értékes tárggyal gazdagodik. Ráadásul az ismételhető küldetéseket mind úgy alakították ki, hogy a kalandorok véletlenül se hagyják ki az új terület egyetlen izgalmas pontját sem. Miközben épp megváltjátok a világot, nézzetek körbe azon a csodálatos terepen, amit a fejlesztők elétek varázsoltak. Aztán ha megvolt az ámulat, lehet egymás vérént ontani a kiegészítő PvP-kampányában. Ez szintén ismételhető feladatokból áll össze, melyek lényege az erőforrásokért folytatott küzdelem. Ez nem egy barátságos síparadicsom, de garantáltan jó móka lesz belépni a kapuin.



## Combat Arms - Crystal Tower

A lövöldözésre vágyók is megkapják a saját adrenalincsomagjukat a *Combat Arms* új frissítésével. A *Crystal Tower* hadműveletnek már a neve is elárulja, hogy a puskapor szerelmesei egy új térképen eshetnek egymásnak. A *Crystal Tower* az üzleti negyed irodaépülete, ami mostantól nem a békés tárgyalások helye. Elenségeinkkel zárt terekben, szűk folyosókon kell harcolnunk, ahol minden tereptárgy fedezék, és bármelyik kanyarban ott figyelhet egy fegyver, amit nem egy barát szorongat kezében. Az új térkép szinte az összes játékmódot támogatja, így mindenképp érdemes kipróbálni, ahogy az új fegyvereket is. A Hauser's M60E4, az Mtar-21 Camo és a Skorpion Black Mod mind jó szolgálatot tesznek majd a csatatéren. Ugyan ennél

több tartalmat nem kapnak most a *Combat Arms*-rajongók, de a *Crystal Tower* lehetőségeinek felfedezése bőven lefoglalja majd őket a következő kiegészítés megjelenéséig. Nekünk már az is elég, ha a Hauser's M60E4-gyel egy irodában lövöldözhetünk. Még ellenesség sem kell.





Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**M**INDEN HÓNAPBAN VAN ILYEN MÚLTBA RÉVEDŐS IDŐSZAKUNK, AMI EBBEN A ROVATBAN EGYSZER TÁJÉKOZTATÓ, NOSTALGIÁZÓ ÉS CSODÁLATOS. Nosztalgizunk, sóhajtozva múltat idézünk. Ez a folyamat két dologra ébreszt rá: régen tényleg jó volt minden, és csodálatos volt a GameStar. Másrészt most még jobb minden, mert azokkal játszunk, amikről korábban álmotunk, még mindig velünk van pár régi motoros, de az újak sem szégyenkezhetnek, és az új-ság maga pedig csak javult az elmúlt tíz év során. Lehet, hogy nem mindenki ért velünk egyet, de mivel minden hónapban alaposan végigolvassuk a régi lapszámokat, nekünk valahogy olyan jó érzés az újat is kézbe fogni. Most ti is ezt tesztitek éppen, tehát köszönjük nektek, hogy velünk vagytok. Nézzük akkor, mit is írtak régen a GS-arcok.



ez volt 10 éve

$e=2.79$

$$P=r^2-m$$

$$e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10 ÉVE



Idézet: Ender – Hírek rovat bevezetője

Csak tiszta forrásból, mondhatnám, célozva ezzel egyrészt a Valve-ra, illetve a GameStarra is. Ugyan- is bárhol olvastok információt a játékról, ne felejtsetek el: az nagy valószínűséggel valamelyik GameStarból származik...

Magabiztosságunk nem volt alaptalan, akkoriban indult el az amerikai GameStar, és így a Valve minden GS-es újságírónak (nekünk is) első kézből mutatta meg a *Half-Life 2*-t. Ki tudja, hogy mi történt ott pontosan, de a *Half-Life 3*-at valamiért nem akarják megmutatni nekünk sehogyan sem.



Idézet: mazur – Knights of the Old Republic II: Sith Lords előzetes

Csata közben, ha úgy kívánja a nagy harci helyzet, egy fegyvercsere miatt nem kell hosszasan pakolászni a hátizsákban (milyen ciki már egy perc türelmet kérni az ellenféltől, és kipakolni a mobilt, szalámis zsemlet, walkmant, mire legalul megtaláljuk a plazmagránátot...), hanem előre definiált fegyverkonfigurációk között gyorsbillentyűvel is válthatunk.

Az a baj, hogy a mai fiatalok már nem tudják, mi az a walkman.



Idézet: Boe – Painkiller teszt

A *Painkiller* nem kifejezetten az a játék, ahol a sarkon álldogáló kalapos öregember számára kell megkeresnünk elveszett óráját.

Tökéletes meghatározás, bár pár sorral később a sztoriról Boe a következőt írja: „80-as évek B-mozijait megsegyenítő módon bugyuta, sőt, patetikus”. Látszik, hogy a Jóbarátok sorozat néha zseniális, máskor ijesztően ostoba fordítása beleverte egy generáció fejébe, hogy a patetikus szánalmast jelent (a pathetic szóból következő), de persze ez nem igaz. Emelkedett, szenvedélyes a patetikus, de nem gondolnánk, hogy a *Painkiller* sztorijára illene ez a jelző.



Idézet: Bad Sector – Van, aki durván szereti című cikk

Érdekes, hogy míg az emberek mészárlása miatt annyira ki tudnak kelni az erőszakos játékok ellenzői, addig a hihetetlenül primitív *Deer Hunter* sorozat ellen, ahol ártatlan szarvasok tömkelegét kell legyilkolni, még nem szólt fel senki.

Ma annyival tisztább világot élünk, hogy a PETA már ennek kapcsán is felszólal, emlékezzünk csak a *Battlefield 3* patkányölős jelenetére, ami miatt ment a hiszti, de az *Assassin's Creed IV: Black Flag* bálnavadásza is okozott némi problémát. Mi viszont még mindig azt gondoljuk, hogy a virtuális öldöklés csak arra veszélyes, aki képes ezt komolyan venni. Főleg akkor, ha nem is játékos, de mégis a videojátéktól vadul megmorális alapon. Na, az tényleg kemény.

2 TELJES JÁTÉK, KÖZTÜNK: DAVE MIRRA F...  
Európa legnagyobb gamer magazinja

GameStar

3CD BÓNUSZ TELJES JÁTÉK: FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN 7 játszható demó, 12 animáció, 33 játékkiegészítés a CD-n!

HALF-LIFE 2 FELEJTSD EL A BOTRÁNYT... LÁTTUK A VALÓSÁGOT!

HITMAN 3 FÓKUSZTESZT + JÁTSZHATÓ DEMÓ A CD-N!

ARMIES OF EXIGO RÉSZLETES INFÓK ÉS EXKLUZÍV KÉPEK A VILÁGON NÁLUNK ELŐSZÖR!

K.O.T.O.I.

AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB RPG-JE FOLYTATÓDIK! VILÁGPREMIER = 0 ÚJ CD-RAL!

2004.06 • Előfizetés: 1272 Ft • Árszám: 1648 Ft • € 6,50

Előfizetés: Syberia 2, Counter-Strike: Condition Zero, TOCA 2, Singles, Castle Strike, Dead Man's Hand, Crime Scene Investigation 2, Painkiller, Rainbow Six 3, Athena Blood

Előfizetés: AG P&S vs. NVIDIA NV 50, Kormánygázolás, T-9000000000, 33 Delta Chrome



5  
ÉVE



Idézet: Matteo – Meet Da Team

Egyébként én is úgy kezdtem, mint minden egyéb ember, megszülettem szépen, ettem sokat, láb-ra álltam, majd azonnal el is estem. Totál átlagos babakor, bár azt még ma is felelmegetik nekem a nagyszülők, hogy bébiétel helyett én inkább a töltött káposztát választottam.

Mocsy a feles poharat, Wolfi a somlót, HP a hamburgert, Daev a jegeskávét, mazur a bagdulyást, Chava a csirkecombot, Paca az egyetlen, aki csecsemőkorában is az Update módszerben hitt. Mindig van rosszabb.



Idézet: Gyu – Aréna rovat

Aki játszik 40 évesen, az biztos elmebeteg, pedofil vagy gyerekes... bezzeg kocsmában ülni a haverokkal egész este, az az igazi felnőtt biznissz. Én kérek elmézést.

Meglehetősen drámai kirohanásnak tűnik, de jól mutatja, milyen sztereotípiák élnek a gamerekkel szemben (sajnos még ma is). Persze a haverokkal kocsmában ülőkkel szemben ugyanúgy, ha teljesen igazságosak akarunk lenni. A legjobb az lenne, ha egyszer mindenki azt csinálná, amit szeret, és nem azt méregetné, hogy a másik mit és hogyan. Még a végén egész jól meglennénk.



Idézet: Sophiaso – The Sims 3 előzetes

A kisebb korokban „barbizni” szerető lányok és fiúk biztosan megtalálják számításukat a rengeteg pirosító, alapozó, rúzs, szemfesték között, amikre ráadásul egyedi színeket is lehet applikálni (nincs is szebb annál, mint Jokert megcsinálni Simsben).

Sophiaso furcsa lány, félték tőle az oviban. Vigyorgó, fehér arcú babák, kibelezett plüssdenevérek között ült csendesen mosolyogva. És a mai napig meg tud verni mindannyiunkat...

(Az „és fiúk” kitételen meghatódtam. Mindig éreztem, hogy Sophiasóval van valami közös bennünk... – V.)



Idézet: Eskin – X-Men Origins: Wolverine teszt

A tinilányok hőse, a szemöldök-se-rezzen-amikorodaabszok-a-gonoszoknak-majd-utána-rágyújtok-egyszivarra-MAN a mozikban és a képernyőkön!

Vajon milyen lehet valakinek tényleg keményen odaabszni? Komolyan foglalkoztat minket a gondolat.

(A korrektornak nem volt kedve végigolvasni a kötőjelezett gondolathömpölyt [a hömpöly szóért köszönet Lábnak] – V.)



Idézet: Daev – Watch Dogs előzetes

A Watch Dogs megjelenése már csak egy félhangos ordításnyira van, közvetlenül az új generációs konzolok debütálása után, november 22-én, Nyugat felől, napkeltekor.

Emlékeztek még erre? Amikor azt hittük, hogy a Watch Dogs már ősszel a miénk lehet? Most pedig végre itt van, és csak arra vár, hogy megismerjük. Őrült hetek várnak ránk. És talán a PC-sek sem sírnak majd annyit a GTA V után.

Idézet: Paca – Grand Theft Auto V előzetes

A rablások értelemszerűen jelentős bevétellel járnak, amit a GTA sorozat korábbi epizódjaiban egy idő után már nehéz volt elherdálni (főleg akkor, ha a prostituáltakat, akivel pillanatokkal azelőtt közösiültünk, el is gáztuk, hogy visszavegyük tőle a pénzt – épeszű ember ilyet nem csinál, de az ügyvédek szeretnek erre hivatkozni).

A megoldás nagyon egyszerű: életben kell hagyni az utcalányt fizetés után. Csak úgy röpül majd a pénz a kasszából, de akár ügyvédekre is költhetjük. Kábé ugyanaz.

Idézet: HP – Dead Island: Riptide teszt

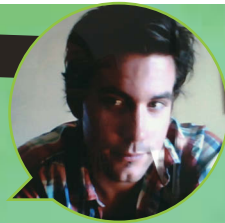
Azt hittem, az első nyaralásnál nem lesz rosszabb. Kifizet az ember egy rakat pénzt, hogy a hálószoba teraszáról a tengerbe lógjon a lába, erre egy reggel arra ébred, hogy egy zombi szájában lóg a lába. Káosz, tülekedés a svédasztalnál, mocskos és véres a padló, naptej sehol. Az orromat mindig megkapja a nap... Az élőhalottak sem segítőkészek, a minigolfpályát utcai cipőben tapossák össze, forgalomnak háttal araszolnak az út közepén, alapvető etikett nélkül lakmároznak az ember húsából.

Ez a baj a Last Minute utazásokkal, még jó, hogy valami nyaralási jogról szóló előadást nem kellett végighallgatnia szegény HP-nak, láthatóan nehezen viseli az ilyen dolgokat.

Idézet: Duncan – Metro: Last Light teszt

Két okból lenne praktikus, ha a Metro című apokaliptikus horrorszéria következő része Budapestben játszódna. Egyrészt néhány állomás különösebb átalakítás nélkül, már jelen állapotában megfelelne díszletnek, másrészt éjszakánként még szörnyeket is találhatnának itt a készítőknél, hogy egyetlen forintot költöttek volna maszkmesterre.

Ahogy A.H. Weiler találta mondani: „Egy ember számára semmi sem lehetetlen – ha nem neki kell megcsinálni.” Erre épült kis magyar valóságunk, de hát Duncan is csak pötyög a gép előtt ahelyett, hogy takarítaná rendesen az állomásokat. Meg úgy az egész trehány, munkakerülő, léhűtő GameStar-csapat.



1  
ÉVE





Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

## A szegény ember katarzisa Csúnya, gonosz bácsik – Big Bad Wolves

Film  
krimi



**T**ARANTINO SZERINT 2013 LEGJOBB FILMJE. SZERINTEM AZ ÉV LEGNAGYOBB TÉVEDÉSE. Természetesen többen fogtak hinni „mindenki kedvenc” ex-videotékásának, mint nekem, és az eddig megjelentetett kritikák nagy része szerint is jó film a Csúnya, gonosz bácsik, de azért én venném a bátorságot ennek megcáfolására. Néhány jobb (animációs) alkotást és fesztiválsikert leszámítva (Ari Folman: Libanoni keringő, A futurológiai kongresszus; Samuel Maoz: Lebanon) misztikus ködbe vész számunkra az izraeli filmgyártás. A vallási és etnikai ellentétek ábrázolása szorosan kötődik az izraeli művészekhez, bár egyes elemzések szerint egy ideje már nem a zsidó-palesztin konfliktusról, hanem a zsidók közti ellentétekről szól történeteik többsége. Targyalt filmünk, a Csúnya, gonosz bácsik szerencsére kerüli a politikát, egyetlen eleme van az alkotásnak, amely e téren elbizonytalanítja nézőjét, erre a későbbiekben még részletesen kitérek.

Aharon Keshales és Navhot Papushado író-rendező páros előző műve, a Veszettség a slasher műfajával játszadozott el, míg második, a műfaji konvenciókat újfent kiforgató alkotásuk a gyermekrablós krimit ötvözi a kínzós horrorral. Sajnos a magyar címváltás megint nem az igazi: a Big bad wolves-ban rejlő komolyság felülíródott a „bácsik” kifejezéssel, ezáltal jelezve a

kétértelműséget. Amiből van bőven a filmben: már a nyitójelenetben látható, ártatlan gyermeki bújócskázás hangulatát elbizonytalanítja az alatta szóló baljós zene. Az egyik kislány eltűnik, míg a következő jelenetben már egy vallasba csöppenünk, ahol még csak egy telefonkönyv és az ököl az eszköz, a későbbiekben ezek cserélődnek le többek között fogóra vagy lángvágóra. A szenvedő alany egy középiskolai tanár (Dror – Rotem Keinan), akit több kislány elrablásával is vádolnak, az igazság „könnyen vett” keresésében pedig az egyik gyermek apja (Gidi – Tzahi Grad) és nagyapja (Rami – Menashe Noy), illetve az ügyben nyomozó rendőr (Micki – Lior Ashkenazi) a résztvevők.

A briliáns (és könyörtelen) kiindulópont által keltett remények a humor szerencsétlenül történő adagolásával és Dror elrablásának összecsapottságával kezdenek szertefoszlni. A film ritmusa ennek (és cselekménytelenségének) ellenére rendben van, a népmesei motívumok (a kislány elrablása után hátramaradt vörös cipellő, a holttestéhez vezető szirmok az erdőben) elhíttése vagy az elbizonytalanítás Dror tanár úr bűnösségével kapcsolatban is működik, mégis óriási logikai bukfcenek nehezítik az azonosulást. Mikor Rami leérkezik a pincébe, miért

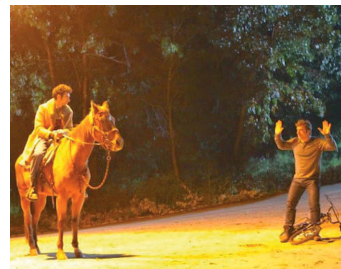
a sebek nélküli embert hiszi a bűnösnek a másik összevert egyeddel szemben? Amikor Micki biciklivel elmenekül, utána miért nem azzal megy tovább? Azt is megtudjuk, hogy Didi lányát az iskola elől rabolták el – akkor viszont milyen jelenetet néztünk a nyitó képsorokon? Miért beszélnek (hozzánk?) a szereplők hangosan, mikor egyedül vannak?

Említettem, hogy visszatérek egy elbizonytalanító momentumhoz, ez pedig az arab lovas megjelenése a mű két fontosabb pontján. Újránézés közben jöttem rá, hogy valószínűleg ugyanaz a szerepe, ami az egész film lényege: arra számítottunk, hogy valami kiszámítható dolog fog történni, de mégsem az történik; ugyanakkor sajnos ez sem működik, ha rájövünk a trükkökre. Mindezen tényekből kiténik, hogy a rendezéshez már ért az izraeli direktor-páros, de a forgatókönyvíráson még bőven van mit csiszolniuk. A humort (telefonok, „barbecue-illat”) alárendelik a katarzissnak, egyfajta szimbiozist próbálnak létrehozni a két szemben álló érzés között, nem sok sikerrel. Ami a Coen-fivéreknek a kisujjában van, azt Aharon Keshalesnek és Navhot Papushadónak még tanulnia kell.

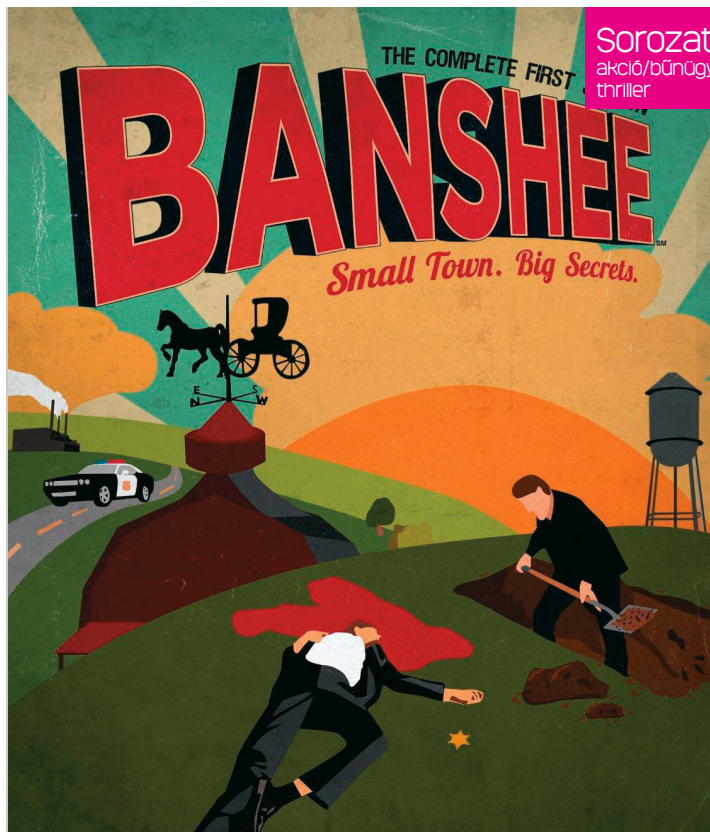
Haka

A közízlés hátulütői: nem mindig működik az, amiről sokan azt mondják.

3/5







## Piers Anthony A mágia forrása

**M**AJD' KÉT ÉVET KELLETT VÁRNUNK A VARÁZSLAT KAMÉLEONNAK FOLYTATÁSÁRA, melyből megtudhatjuk, hogy a teljesen hétköznapi világtól (Mundánia) elzárt Xanth mágiával átítatott földjén minden a lehető legnagyobb rendben zajlik. A gonosz varázslóbból jó lett, a jóból mogorva, a varázslónő férjhez ment, Bink is megnősült, ráadásul épp gyereket vár. Aztán egy álarcosból eseményei egészen odáig vezetnek, hogy egy kisebb csapat inkább nekilát felkutatni a mágia forrását, mintsem hogy szembenézzen az otthoni nőgondokkal. Küldetésük természetesen hatalmas kalamajkát okoz, amely egész Xanth sorsát megpecsételheti. Anthony sajátos – hol kifinomult, hol mérhetetlenül debil, máskor szándékolatlan pikáns – humora csillan meg a közel 460 oldalas kötet minden egyes lapján olyan történetvezetéssel és dialógusokkal karöltve, amelyeket olvasva néha csak értetlenül csóváltam

a fejem, máskor pedig hangosan röhögtem. Egyedül Binkkel, a szinte mindig ostoba döntéseket hozó és lehetetlenül viselkedő központi karakterrel nem tudok kibékülni, miközben a többi szereplőt hamar a szívembe zártam.

Chavalier



Felejts el mindent, amit a fantasyról tudsz, vagy tudni vélsz.

4/5

## Kis város, hatalmas titkok Banshee

**M**I, AKIK SZERETTÜK A SPARTACUST, VALÓSZÍNŰLEG MIND EGYETÉR-TÜNK ABBAN, HOGY MIKOR VÉGE LETT, HATALMAS ÚRT HAGYOTT MAGA UTÁN. Van azonban egy sorozat, ami nemcsak hogy több szempontból is hasonlít rá, de rövid időn belül sikerült méltó utódjává is válnia. Ez a Banshee.

Elsőre furának tűnhet a párhuzam, hiszen a Banshee egy belterjes, képzeletbeli pennsylvaniai kisvárosban játszódik, ahol ráadásul meglehetősen gyakoriak a bűn- és halálesetek. A Cinemax első saját gyártású sorozatának közép-pontjában azonban egy olyan marcona (anti)hős áll, akinek Spartacushoz hasonlóan nem tudjuk az igazi nevét, de bármerre jár, minden lépését erőszak, szex és intrika kíséri.

Ehhez persze nagyban hozzájárul önfeljusége és – a vele nem túl egészséges kombót alkotó – veszélykereső attitűdje is. Ezt már rögtön a sorozat felütése is remekül példázza, hiszen alig jön ki a síttről, egy szerencsés(?) véletlennek köszönhetően máris Banshee önjelölt seriffjévé avanszál, ám a törvény betűi helyett inkább saját unortodox mód-

szerei szerint igyekszik rendet tartani. Márpedig erre egy olyan helyen, amit egyik oldalról indián őslakosok, a másikkól pedig amish telepesek vesznek körbe, gyakran szükség is van. Rengeg a generációkon átívelő ellentét, a kétes üzelmek és a lakosság múltjában megbúvó mocskos, sötét titok, úgy-hogy egy biztos: Banshee minden, csak nem egy unalmas kisváros.

A Spartacushoz hasonlóan alaposan átgondolt, szépen felépített, stílusos, remek castinggal megáldott, egyedi és szerethető karakterekben gazdag sorozatot üdvözölhetünk a Bansheeben, rengeteg vérben, felkavaróan nyersen és életszerűen ábrázolt ökölharcban, illetve öncélúan explicit lepedőakrobatikában bővelkedő jelenet gondoskodik arról, hogy a lehető legtöbbet hozzák ki a 18-as karikából. Külön pozitívum, hogy a szakmában még újoncnak számító készítőik a trendek helyett – főhősükhöz hasonlóan – inkább a saját fejük után mennek, amitől az egész abszolút üdítően hat, és még inkább az átlag fölé emeli az eddig két évadot megért (januárban jön a harmadik) sorozatot.

mercenary

Kőkemény bunyókban, egyedi(en sériült) karakterekben és izgal-  
makban gazdag közönségkedvenc.

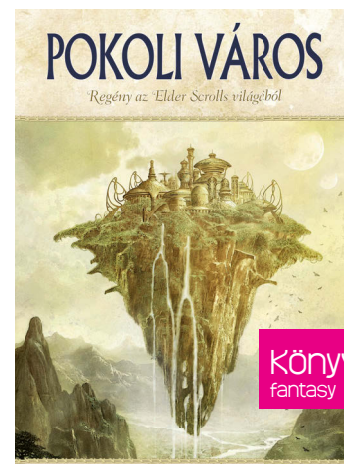
5/5

## Greg Keyes Pokoli város

**T**AMRIEL FÖLDJÉN BÉKE HONOL, DE A BEAVATOTTAK TUDJÁK, HOGY HATALMAS KATASTRÓFA VAN KIALAKULÓBAN. Oblivion egy darabja kiszakad a pokoli létsíkról, és átkerül a halandók világába: egy repülő város, ahol nagy hatalmú démonurak szövögetik világalurmi terveiket, miközben rab-szolgák egész hada lesi kívánságait. A mágikus szigetnek minden nap rengeteg lélekre van szüksége ahhoz, hogy a levegőben maradjon, így amerre jár, minden élőlényt letarol. A lélek-telen testek aztán élőhalottként követik a várost, hogy az adott pillanatban uraik parancsát végrehajtva ostrom alá vegyék az élők városait. Egy maroknyi csapat azonban elindul a trónörökösrel, hogy megoldást találjon a helyzetre. Közben egy ifjú alkimista lány egy varázslatnak köszönhetően a szigeten találja magát, ahol belekeveredik a hatalmasságok játszmájába. A trilógia első kötete kicsit lassan indul, s mire kibontakoznak az esemé-

nyek, már el is érkeztünk az utolsó oldalra. Az Elder Scrolls világát jól ismerő olvasók imádni fogják, bár néhány fordításon igencsak ráncoltam a homlokom. Ettől függetlenül izgalmas fantaszregénnyel bővült a könyvtárunk, alig várjuk a folytatást.

Mocsy



Regény az Elder Scrolls világából.

4/5



## Alley Catss & S Olbricht Alley Catss & S Olbricht

**A MAGYAR ELEKTRONIKUS ZENE MINDEN KÉTSÉGET KIZÁRÓAN FELJÖVŐBEN VAN, ÉS E FOLYAMAT EGYIK LEGKOMOLYABB ALAKÍTÓJA A FARBWECHSEL KIADÓ.** A label köré csoportosuló (baráti) társaság egyik oszlopos tagja S Olbricht, akinek közös lemeze a mindössze 16(!) éves Alley Catss-szel tartalmazza azt a profizmust és tudatosságot, melynek köszönhetően külföldön ismertebbek tárgyalt zenészeink, mint itthon. Egy-egy szám található a két szerzőtől a kultkiadó Opal Tapes kazettáján(!), melyek stílszerűen az A és B címetek kapták. Alley Catss (Janky Máté) zenéje egy tizenhét perces zajos elektronika-jungle-rave fúzió, amely összetettségével zavarba ejtő hatással van az emberre. Elektronikus zenét mindössze három éve szerez, és előszeretettel hasonlítja saját munkáit az építészethez. A B „oldalt” birtokló S Olbricht (Mikolai Martin) anno Poor Jiffyként kezdte zenei pályáját, manapság pedig szó-

lóprojektjén kívül még a szintén egyre népszerűbb SILF (a MILF kifejezés Motherjét tessék Synth-re cserélni) „másik” tagja a Farbwechsel-alapító Alpár (Zalkai Bálint) mellett. Olbricht szintén 17 perces alkotása visszafogottabb, mint az A oldal anyaga: atmoszferikus részeket úsztat egymásra, miközben folyamatosan játszik a ritmikával és a dallammal. Egy melankolikus, elvont remekmű született meg. Ezért is... vásároljatok kazettát!

Haka



Zene  
experimental

Senki sem lehet próféta a saját hazájában. Legfeljebb alázatos munkával.

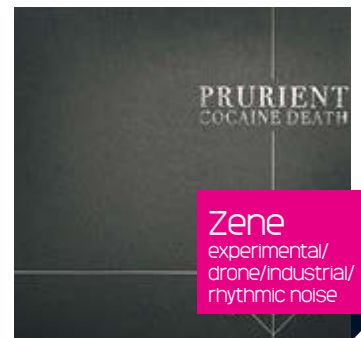
5/5

## Prurient Cocaine Death

**DOMINICK FERNOW TÖBB SZEMPONTBÓL IS AZ ELEKTRONIKUS ZENEI SZÍNTÉR MEGKERÜLHETETLEN ALAKJÁNAK SZÁMÍT,** hiszen amellett, hogy ő a legendás zajzenei kiadó, a Hospital Productions alapítója és vezetője, Vatican Shadow nevű egyszemélyes projektjével az industrial techno egyik úttörője is egyben. Prurient projektje szintén csak egy Fernow számtalan alteregója közül, de mind a zenei sajtó, mind pedig az edzett fülű zajgenerajongók szerint is talán az egyik legfontosabb. Olyannyira, hogy a mainstream médiumok, mint a Pitchfork vagy a The New Yorker is figyelemmel követi Prurient munkásságát. A Cocaine Death ugyan kazettán már megjelent egyszer 2007-ben, viszont vinylen csak idén áprilisban vált először szélesebb közönség számára is elérhetővé. Bár nem könnyű hallgatni való, a koncepció nem bonyolult: a durván za-

jos, agresszív drone alapokra kiabál rá Fernow doom metalt idéző, szét-torzított hangon. Mitől működik ez a zene mégis ilyen jól? Leginkább azért, ami szinte az összes Hospital Productions-ös megjelenésre is elmondható: az összetéveszthetetlen sötét, melankolikus és egyszerre paranoid, sokszor Lynch-filmek hangulatát idéző atmoszféra miatt.

Doppler



Zene  
experimental/  
drone/industrial/  
rhythmic noise

Ajánljuk mindenkinek, akít vonzanak a zenei komfortzónán kívül található kihívások.

5/5

## Various Artists 14 tracks Digital Diaspora

**LEGYEN SZÓ MAINSTREAM VAGY UNDERGROUND ZENÉRŐL, A MAGYAR ELEKTRONIKUS SZCÉNA JÓ IDEJE UGYANABBAN A TESZTHALOTT ÁLLAPOTBAN LÉTEZIK.** Yonderboitól Tigricsig azért mindig kísérték apróbb sikerek a hazai próbálkozásokat, de csak az utóbbi idők tudatos építkezésének köszönhetően kerültünk még jobban reflektorfénybe. Jelen válogatás, a 14 Tracks Digital Diaspora fontosságát az adja, hogy egyrészt szerepel rajta hazánk fia, Lázár Gábor, másrészt az, hogy a lehető legtágabb szeletét nyújtja a kortárs kísérleti zajzenének. A pár évvel ezelőtt még Dean Olbrichtként (nem véletlen a névazonosság S Olbrichttel) ténykedő Lázárnak jelent már meg közös kazettája a zenei félisten Bill Laswellel, és legutóbbi, ILS című lemeze is nagy kritikai támogatást kapott tavaszi megjelenésekor. A Pécsi Tudományegyetem elektronikus

zenei szakán végzett Lázár esetében szerencsésen találkozott az akadémikus tanulmányi háttér a kísérletező attitűddel. A digitális kultúra konkrét lenyomata ez a lemez: algoritmusok, szinuszhullámok, fehér és rózsaszín zaj, mikro-hangszobrászat, orgonaimitáció... olyan, már többször bizonyított előadók tolmácsolásában, mint Hecker, Ryoji Ikeda, Rene Hell, Opera Mort, Evol vagy Cristian Vogel.

Haka



Zene  
experimental

A zaj és a gépek zenei esztétikája a 21. században.

4/5

## Liquid Limbs Teknikum777

**ÖRÖK SZERELEM A LIQUID LIMBS MÉG AKKOR IS, HA EZ A LEMEZ NAGYON NEM OLYAN, MINT A 90-ES ÉVEKBELI MEGHATÁROZÓ KIADVÁNYAIK VOLTAK.** Nyomokban megvan a hangulat, mégis igen más, például nem követi a hajdani trance vonalat, inkább kísérletezget. Harmadszori meghallgatás után azt mondom, jól teszi. Az ember hajlamos megijedni, mikor az első pár track inkább a mainstream technoid bulik közepénél valamivel érdekesebb darabjaira emlékeztet, de az ötös, a TekknoBoy című beváltotta, amit a neve ígért, és megnyugtatta a lelkem. Innen vegyesen mindenféle techno, acid meg csapongó elektronikus ez-az változik, akár egy számon belül is, felépítve, átúszva egymásba. Az utolsó előtti meglepetésként hard dnb csendül fel – kellemes ugrás volt, még egy jó ponttal fejtete meg az értékelést a gyenge kezdet utáni bizalomkeltő folytatást betetőző érdekes fináléban.

Liquid Limbs-hagyomány mindenféle magyar szövegeket belepakolni a zenébe, a harmincas olvasóközönségnek nemigen kell bemutatni a -2+3 című rádióslágert Kudlik Júlia hangjával. Ezen az albumon is elszórt Suta, a producer egy-egy beszédrészletet, de hogy mit, azt már derítsétek fel magatok, spoiler lenne, ha elárulnám.

H.A.L.



Zene  
techno/  
acid/house

Nem tudom, miért 777, a Teknikum stimmel.

4/5



## hologram\_

# Geometrical Keys

**VAN EGY ANT-ZEN („ANTI-ZENSUR”, AZAZ CENZOR-ELLENES) NEVŰ NÉMET KIADÓ, AMI 1993 ÓTA ONTJA MAGÁBÓL A VÁLOGATOTT AUDIO-VIZUÁLIS GYÖNGYSZEMEKET AZ IPARI ZAJ, RECSEGSŐ-ROPOGÓS INDUSTRIAL-KÖZELI MŰVÉSZEK ÉS A POKOL LEGMÉLYEBB BUGYRAIBÓL FELTÖRŐ KAOTIKUS, KÍSÉRLETI NOISE TECHNO ZÁSZLAJA ALATT.** A francia Martin Delisle nevével fémjelzett hologram\_ projektet talán az Amon Tobin, Nine Inch Nails, HR Giger és David Lynch világainak egybegyűrésével lehetne elképzelni: nehéz, súlyos, ütemes zörejek monotoníájára épül rá a zongora- és hegedűdallamok gyönyörű atmoszférája, éteri füstből törnek elő a glitchbe torzult sikolyok. Összességében viszont a gépi harmóniát üdvöztető lemezeiről beszélhetünk, fém, hús és lélek találkozására értelmet nyer ebben a hosszú és kalandos történetben. Ha Silent Hillben lett volna filharmonikus

zenekar, amiben minden tag egy-egy zárlatos terminátor, pontosan ilyen zenét csináltak volna. Én az első sorból néztem volna őket minden koncerten. Ha pedig megtetszett ez a világ, melegen ajánlom következő lépésnek a This Morn Omina maja-azték kult zaj-industrial formációt, akiknél jobbat elképzelni is nehéz lenne.

Ninth



Zene industrial/ electronica/ dubstep & grime

Békés-ijesztő sci-fi trip, dubstepre hajazó zűzásokkal és nagyzenekaros-ambientes történetmeséléssel.

5/5

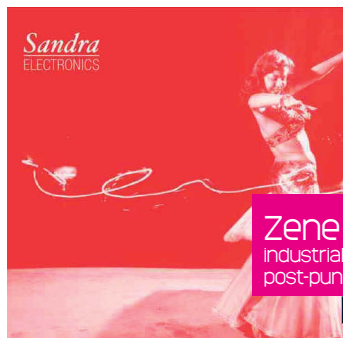
## Sandra Electronics

# Want Need

**A SANDRA ELECTRONICS DUÓJA NEM TAKAR MÁST, MINT KÉT IGAZI TECHNO-VETERÁN, EGÉSZEN PONTOSAN KARL O'CONNOR (REGIS) ÉS JUAN MENDEZ (SILENT SERVANT) EGY TELJESEN MÁS JELLEGŰ PROJEKTJÉT.** Bemutatni valószínűleg egyikőjüket sem kell nagyon: nem kevesebb, mint húsz éve diktálják kompromisszumot nem tűrően a techno új trendjeit olyan legendás formációk tagjaként, mint a British Murder Boys vagy a Sandwell District. Az viszont talán kevésbé köztudott, hogy egészen kamaszkoruk óta mindketten elég szoros kapcsolatot ápolnak a különböző post-punk és industrial zenékkal, és amellett, hogy rendszeresen adnak ki mixeket hasonló témában, több ilyen jellegű formációban is zenéltek (Silent Servant volt például a Tropic of Cancer egyik frontembere). A Sandra Electronics is hasonló céllal jött létre 1988-ban; a nagyon rit-

ka fellépések, az ultra-limitált és nehezen hozzáférhető megjelenések, illetve a rögön felismerhető, hipnotikus industrial mind hozzájárult a duó kultikus státuszához. A Minimal Wave kiadó gyűjtötte össze egy lemezre a duó összes eddigi megjelenését, köztük eddig soha ki nem adott élő-, illetve demófelvételekkel. Minőségi jellemzőként pedig álljon itt csak egyetlen szó: hiánypótló.

Doppler



Zene industrial/ post-punk

A repetitív industrialt kedvelőknek kötelező darab, exkluzív megjelenéseket vadászóknak erőteljesen javallott.

5/5

## Animals as Leaders

# The Joy of Motion

**TOSIN ABASI (FRONTEMBER) GITÁRJÁTÉKA NAGYJÁBÓL ANNYIRA MÉLY SOKK A MAI EMBER SZÁMÁRA, MINT SZÜLEINK-NAGYSZÜLEINK ELKÉPEDÉSE VOLT,** amikor először látták Jimi Hendrixet, ahogy hátton fekvve a nyelvvel pengette a húrokat Woodstockban, és ujjával addig tekergette a hangszert, amíg az azt nem mondta emberi hangon, hogy „Helló”. Az Animals As Leaders a djent műfaj etalonja, ők azok, akik definícióként használhatók a progresszív metál és a végtelenül okos, komplex jazzes metál témakörben. Mesteri mivoltjuk abban jelentkezik, hogy az 54 perces ritmus- és érzelemkavalkád, no meg a felfoghatatlanul bonyolult gitártémák hallgatása közben egy pillanatig sem érezhető az izzadság vagy a szenvedés, sőt, annyira könnyed az egész korong, hogy annak feljátszása a világ legegyszerűbb dolgának tűnhet. De ha egy kicsit is megpróbálunk a színtalpak mögé fűlelni az örökké hullámzó dallamok

között, azonnal egyértelművé válik, hogy Tosinék képviselik azt a minőséget, ami évszázadonként egyszer jelenik meg az emberiségben, és földi halandó még csak a közelébe sem érhet. Külön érdekesség, hogy ez az album (sorban a harmadik) talán a legkönnyebben fogyasztható, nemcsak metálfejeknek, hanem jazzfanatikusoknak is bátran ajánlható.

Ninth



Zene instrumental/ progressive metal/djent

Ha szereted a mozgalmas jazzt, de hiányolod belőle a torzított gitárt és a kétféldobot, ezt imádni fogod.

5/5

## Winterheart

# Facing what I'm becoming

**PÁR ÉVE JELENTKEZETT ELŐSZÖR A BUDAPESTI WINTERHEART EGY IGAZÁN JÓL SIKERÜLT, DE ERŐSEN DEMÓHANGULATÚ DSBM LEMEZZEL,** az elmúlt hetek pedig elhozták a folytatást nemcsak borítójának színebb, hanem megtámasztott muzikalitásával a fekete fém hagyományosabb progressziójának lenyomatával. A talajvesztettség és a halálvágy továbbra is központi gondolati témaként fonja át a dalkoszorút, de előző lemezükhöz képest bátrabb, elevebb hangszerelesük, dalszerzési fejlődésük egy emelkedetebben világfájdalmas szintre helyezik a mondanivalót. Üdítő színfoltja az albumnak a brácsa előkerülése, illetve a finom tónusú női vokál a Meghalok balladai homályában. Az I'm still nothing, a The will for nothing és az Asylum of awake nightmares című tételükben érik el a leginkább extatikus pillanatokat, sokadik hallgatásra ezek

a dalok valóban alkalmasak arra, hogy közelebb vigyenek egy benső pusztító üresség plasztikusabb megéléséhez, középtempóban bólogatva vagy némileg gyorsabban headbangelve. A lemez tartogat még delikát melankolikus gitárbetéteket, érdekes váltásokat, de persze a sok új szín mellett végig marad azért a jócskán beborult fekete fémzene.

kowala



Zene black metal

Az urbánus depresszió soundtrackje.

4/5

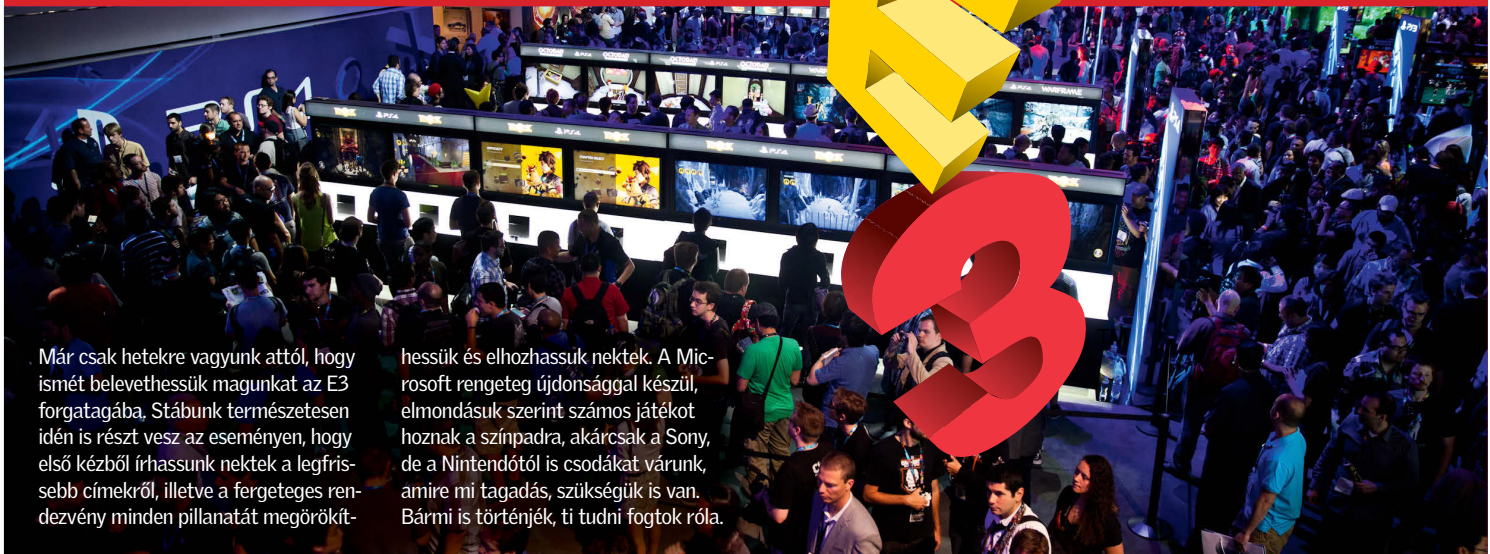
VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZLETEK:  
GAMESTAR.HU/DELTAVISION  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHÁSZÁLVA





Megjelenik június 20-án

# KÖVRSZÁM



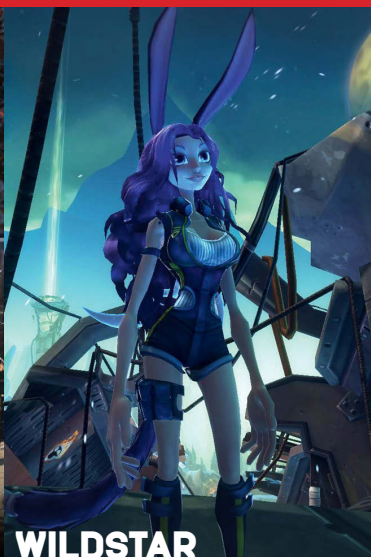
Már csak hetekre vagyunk attól, hogy ismét belevethessük magunkat az E3 forgatagába. Stábunk természetesen idén is részt vesz az eseményen, hogy első kézből írassunk nektek a legfrissebb címekről, illetve a fergeteges rendezvény minden pillanatát megörökít-

hessük és elhozhassuk nektek. A Microsoft rengeteg újdonsággal készül, elmondásuk szerint számos játékot hoznak a színpadra, akárcsak a Sony, de a Nintendótól is csodákat várunk, amire mi tagadás, szükségünk is van. Bármilyen történjék, ti tudni fogtok róla.



## WATCH DOGS

Egyszer megígértük már a tesztet, és higgyétek el, mi legalább annyira sajnáljuk, hogy még mindig nem játszhattunk a Ubisoft új csodájával, mint ti. Ezúttal viszont már biztosan ízeke szedjük Aiden Pearce bosszúhadjárátát.



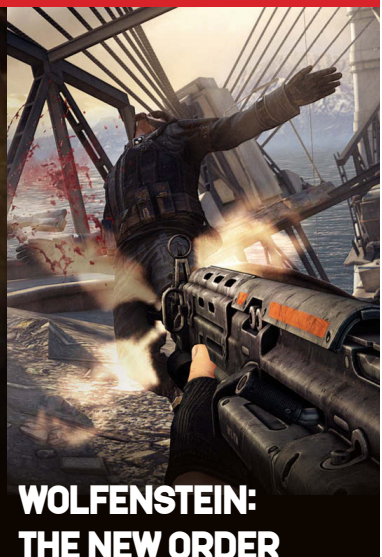
## WILDSTAR

Az év legjobban várt MMORPG-je rövidesen megnyitja kapuit. Jövő hónapban mi is elutazunk a Nexus bolygóra, hogy felfedezzük azt a rengeteg tartalmat és lehetőséget, amit a Carbine Studios emberei ígértek.



## MURDERED SOUL SUSPECT

Ronan O'Connor nyomozó halott. Azért nem kell megijedni, így is izgalmas főszereplő lesz, főleg mivel szellemként saját gyilkosságának részleteire igyekszik fényt deríteni. Izgalmas útja lesz, reméljük, mi is élvezni fogjuk.



## WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

A legendás játéksorozat az új konzolon tér vissza. Ezúttal 1960-ban járunk, egy olyan világban, ahol a harmadik birodalom nyerte a második világháborút. Blazkowicznak helyt kell állnia a náci szuperfegyverekkel szemben. Nem lesz egyszerű.

TELJES JÁTÉK

# SUPREME COMMANDER + FORGED ALLIANCE

Jövő hónapban egy remekbeszabott stratégiai játékot, a Supreme Commandert és annak önállóan is futó kiegészítőjét ajánljuk nektek. Aki nem is-

merné Chris Taylor kiváló RTS címét, azoknak most szólunk, hogy egy galaxisokon átívelő konfliktus közepébe kerülnek azok, akik belevetik magukat az ezeréves háborúba. Három frakció küzd az igazért hatalmas robotokkal és hadigépek ezreivel egyszerre. Parancsnokként a te dolgod, hogy irányítsd a sere-

geket, és úgy vess véget a háborúnak, hogy a választott frakció di-csőségével záruljon. A Supreme Commander kiegészítője is a csomag része, mely egy plusz frakciót, rengeteg új egységet, új térképeket és egy új kampányt is hozzáad az alapjátékhoz. Böven elég lesz egy hónapnyi háborúzásra.





**VINNIE JONES**  
 Megindító meccs volt  
 az én sztorim

# FourFourTwo

**INGYENES VB-KALAUZ**



**A VILÁGBAJNOKSÁGOK  
 LEGJOBB 50 MECCSE  
 1. RÉSZ**



**A FourFourTwo május 9-én megjelenő lapszámához ingyenes, 84 oldalas világbajnoki mellékletet adunk.**

**Sztárinterjúk**

**Csapatkörkép**

**Elemzések**

**Taktika**



Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro  
Securite Suite Pro  
ESET Smart Security

57LZQ-DSEC7-C44GK-S99GW-S5CUD  
5GAYR-2RA4S-4CSCK-G8SCG-KCGW2  
X39DWVBN

# DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

GSTV



EXKLUZÍV, FULL HD CITROM DÍJ 2014



EXKLUZÍV, FULL HD CITROM DÍJ 2014 BAKIK



VIDEOPESZÁMOLÓ PLAYIT SHOW 2014

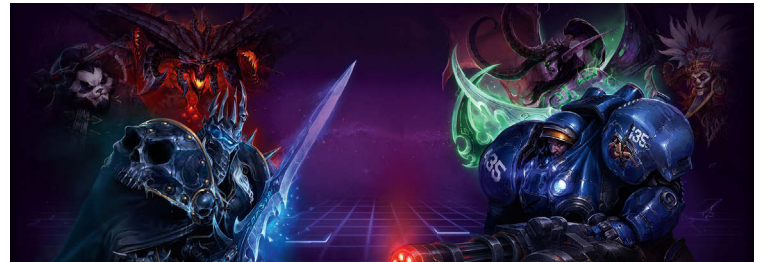


VIDEOTESZT DARK SOULS II

**HÁTTÉRKÉPEK:** Call of Duty: Advanced Warfare, Child of Light, Fortnite, LEGO The Hobbit, The Amazing Spider-Man 2, Trials Fusion, Watch Dogs, Wolfenstein: The New Order

## MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Hála a HUNosítók Teamnek, ezentúl a LEGO Marvel Super Heroest is anyanyelvünkön élvezhetjük, valamint a Steamről ingyenesen letölthető Serena fordítása is elkészült az AdventureGames HUN jóvoltából. Köszönjük a fordítók precíz és kitartó munkáját!



VIDEOTESZT HEROES OF THE STORM



VIDEOTESZT LEGO THE HOBBIT



TELJES JÁTÉK RED FACTION: GUERRILLA

Az ISO kiterjesztésű fájlokat virtuális meghajtót emuláló programokkal lehet elindítani (pl. mell. DaemonTools Lite) vagy ki kell írni DVD lemezre. Az ezen az oldalon található tartalomhoz csak a digitális GameStar, DVD-melléklettel ellátott kiadásának letöltésével férhetsz hozzá.



# Fél éves PC World

+ egyszemélyes  
Office 365 éves előfizetés



20 GB plusz OneDrive tárhellyel, havi 60 percnyi ingyenes Skype telefonhívással és a népszerű Office-alkalmazásokkal



\*A kedvezmény mértékét a magazin utcai eladási árának és az Office 365 egyszemélyes verzió piaci árának figyelembe vételével határoztuk meg.

Megrendelhető:  
telefon: 06-1577-4301; e-mail: [ugyfelszolgalat@project029.hu](mailto:ugyfelszolgalat@project029.hu)  
web: [hopp.pcworld.hu/11154](http://hopp.pcworld.hu/11154)

Az akció a készlet erejéig vagy legkésőbb 2014. július 4-ig érvényes, más akcióval nem vonható össze. Időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. További információért hívja a 06-1/577-4301, nem emelt díjas telefonszámot, vagy írjon a [terjesztes@pcworld.hu](mailto:terjesztes@pcworld.hu) e-mail címre. A szoftvert futárral kézbesíteti a kiadó. Megrendelése egyben önkéntes adatközlés is. Az adatközlő hozzájárul, hogy közölt adatait a kiadó előfizetői névjegyzékében nyilvántartsa, és számára előfizetésekkel, akciókkal kapcsolatos tájékoztatókat küldjön. Megrendelésével továbbá hozzájárul, hogy a kiadó tájékoztató- és reklámanyagokat küldjön, és az itt közölt adatokat marketingcélből a hozzájárulás visszavonásáig kezelje. Az adatközlés a kiadó címére (Project029 Media and Communications Kft. 1374 Budapest 5, Pf. 578) írt levéllel bármikor visszavonható. Minden jog fenntartva!



# A HÁBORÚ ELKEZDŐDÖTT

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF

**VAN HELSING**



[neocoregames.com/store](http://neocoregames.com/store)  
[store.steampowered.com/app/272470](http://store.steampowered.com/app/272470)

