

TELJES
JÁTÉK

FRONTLINES: FUEL OF WAR

STEAMEN AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2014/07

GameStar

15

ÉVES A
GAMESTAR



SURVARIUM

EXKLUZÍV ZÁRTBÉTA-KÓD
a S.T.A.L.K.E.R. alkotóinak
új játékaához

Forradalmi változások előtt a sorozat – megmutatjuk a részleteket

ASSASSIN'S CREED UNITY



Destiny



Vallant
Hearts

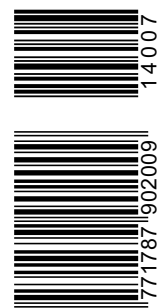


Divinity:
Original Sin



Sniper Elite III

www.gamestar.hu
2014/07
1995 Ft



9 771787 902009 14007



DIGITALSTAND
www.digitalstand.hu

OLVASSON VELÜNK

DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



GYORSAN, KÉNYELMESEN, KEDVEZŐ ÁRON!



WWW.DIGITALSTAND.HU

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) 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

Bátty Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu

Erdei Patrik (Paca) pac@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

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stöki) stokike@gmail.com

Szeleczky Ádám (aDaM) aszeleczky@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 Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1037 Budapest, Montevideo utca 9.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

iPress Center Hungary Kft.

Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4310

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanlat;

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

ÜGYNÖKSÉGI ÉRTÉKESÍTÉSI KÉPVISELET:



Y-SALES MEDIA / ADAPTIVE MEDIA

1066 Budapest, Nyugati tér 1. 8. emelet

E-mail: sales@ysales.hu

Tel.: +36 1 577 4056

Web: www.adaptivemedia.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika

mbabinecz@gamestar.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

444; 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 ajándéktárgyai

megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

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

valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honla-

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

A GameStar megjelenik minden hónap harma-

dik péntekén.

GameStar DVD-melléklettel: 1995 Ft, 1/4 éves

előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft

1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar DVD-melléklettel: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szer-

int gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-

sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő va-

lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),

minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló

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 hirde-

téseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel

kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vál-

lal. Az esetleges hibás DVD-mellékletet postán

juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmente-

sen kicseréljük.

Lapunkat a MATESZ adtálja.



CÍMLAPSZTORI

» 20

SZIASZTOK!

JELEN SOROK MEGÍRÁSA-
KOR MÁR CSAK NAPOK
VÁLASZTANAK EL A JÓL
MEGÉRDÉMELT ÉVES PIHENÉS-
TŐL, AMIT SZOKÁS SZERINT VE-
LENCÉN TÖLTÜNK A GAMESTAR
TÁBOR NEVŰ FEDŐSZTORI LEP-
LE ALATT. Egy egész hétre itt ha-
gyunk minden kötelezettséget, fel-
pakoljuk a gépet és a konzolokat,
majd bevackoljuk magunkat a nagy-
terembe, ahol velünk együtt még
hatvan hasonló mentalitású gamer
választja a relaxálásnak ezt a kis-
sé szokatlan formáját. Még a tábor-
ban leszünk, mire a júliusi GameStar
megjelenik, és elárulhatom, hogy na-
gyon kedvelem ezt az alkalmat, mi-
vel így első kézből láthatom az olva-
só reakcióját. És ez nagyon jó ér-
zés. Figyelni, ahogy lapozgatják az
újságot, beleolvasnak a cikkekbe, és
egyáltalán, átérzik, milyen élmény
kézbe venni a megjelenés előtt egy
nyomatott sajtóterméket. A nyá-
ri pangás érezhető a videojátékok
piacán is, de ettől függetlenül igye-
keztünk összeszedni az érdekesebb
megjelenéseket, illetve kicsit kutá-
kodtunk az E3-as sikersztórik után,
hogy minél több információt adhas-
sunk nektek azokról a játékokról,



melyek után olyannyira ácsingózunk
már most.

Stames teljes játékunk ismét egy
FPS, amely egyszerű szórakozást
nyújt majd az elkövetkezendő he-
tekben. Azt azonban garantálhatom,
hogy augusztusi meglepetésünk
még ennél is jobb lesz, azt egyszé-
rűen imádni fogjátok. Itt szeretném
felhívni a figyelmet a *Survarium*
zárt bétájára, melyhez kis hazánk-
ban csak a GameStar nyújt exklu-
zív hozzáférést – éljetez ezzel a le-
hetőséggel!

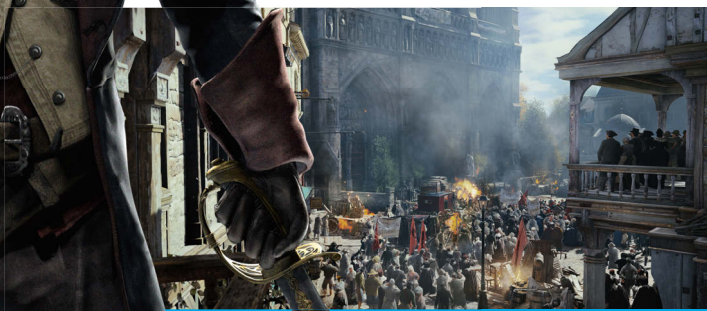
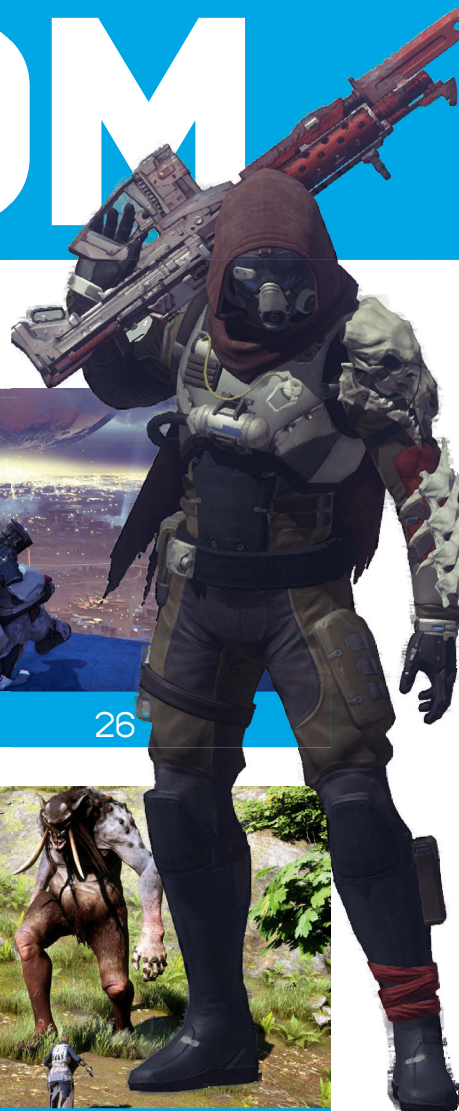
Szokásomhoz híven ismét szeretném
megköszönni, hogy a nyári szünet kö-
zepén is velünk vagytok, s nagyon re-
mélem, hogy ezt a jó szokásotokat a
jövő hónapban is megőrizték. Nagyon
jó nyaralást kívánok mindenkinek!

Mocsy





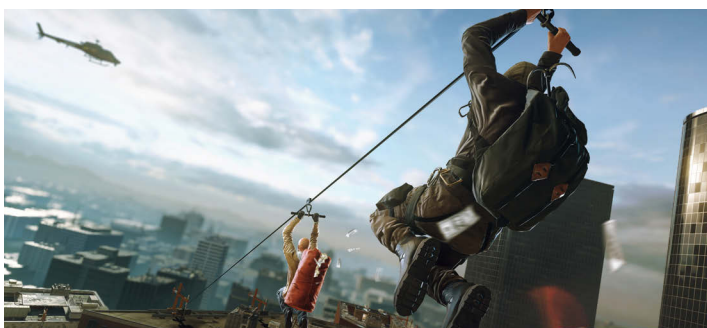
ARTALOM



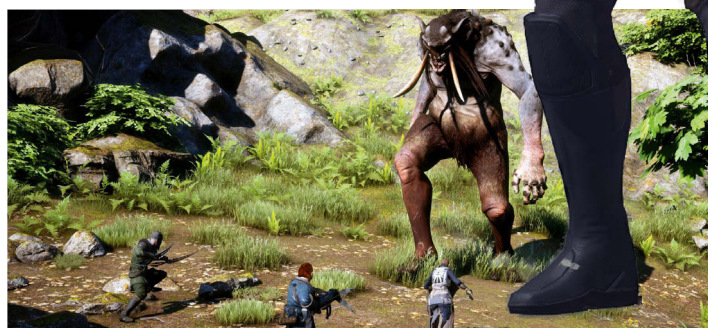
ASSASSIN'S CREED UNITY 20



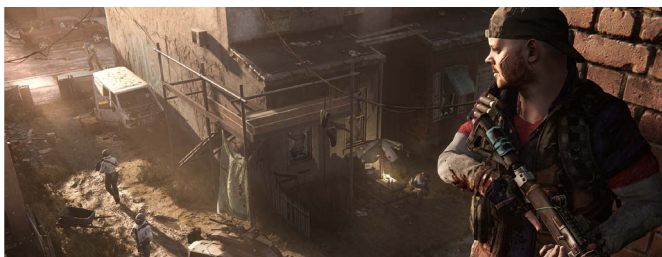
DESTINY 26



BATTLEFIELD HARDLINE 32



DRAGON AGE: INQUISITION 40



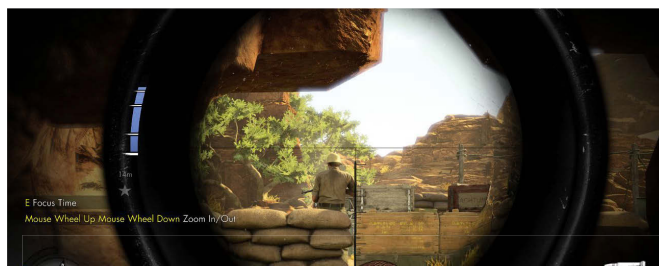
HOMEFRONT: THE REVOLUTION 44



FAR CRY 4 46



THE FOREST 52



SNIPER ELITE III 54





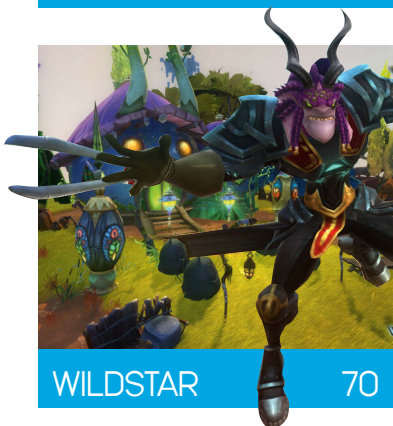
DIVINITY: ORIGINAL SIN

58



ENEMY FRONT

64



WILDSTAR

70



SPINTIRES: OFFROAD TRUCK SIMULATOR

76



DISTANT WORLDS: UNIVERSE

78



PETS

81

BÖNGÉSZDE

- 6 DVD TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 20 ASSASSIN'S CREED UNITY
- 26 DESTINY
- 32 BATTLEFIELD HARDLINE
- 36 SURVARIUM
- 40 DRAGON AGE: INQUISITION
- 44 HOMEFRONT: THE REVOLUTION
- 46 FAR CRY 4
- 48 STAR CITIZEN
- 50 ELITE: DANGEROUS
- 52 THE FOREST

TESZT

- 54 SNIPER ELITE III
- 58 DIVINITY: ORIGINAL SIN
- 62 TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK
- 64 ENEMY FRONT
- 66 GRID AUTOSPORT
- 68 MOTOGP 14
- 70 WILDSTAR
- 72 VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR
- 74 BLUE ESTATE
- 75 THE WOLF AMONG US: EPISODE 4 - IN SHEEP'S CLOTHING
- 76 SPINTIRES: OFFROAD TRUCK SIMULATOR
- 77 MUNIN
- 78 DISTANT WORLDS: UNIVERSE
- 79 PANDORA: FIRST CONTACT
- 80 FIREFIGHTERS 2014
- 81 PETS
- 82 CIVILIZATION REVOLUTION 2
- 82 WORLD OF TANKS BLITZ
- 83 ANGRY BIRDS EPIC
- 83 POWERPUFF GIRLS: DEFENDERS OF TOWNSVILLE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 86 HÍREK
- 88 TÁBLAGÉP ÉS NOTEBOOK EGYBEN 150 EZER FORINTÉRT
- 92 PIACTÉR
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 98 FLOW ÉLMÉNY A JÁTÉKOKBAN
- 100 DREAMHACK SUMMER 2014
- 102 HOGYAN ÉLJ TÚL EGY JÁTÉKEXPÓT?
- 104 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 VISSZAPILLANTÓ
- 108 MÄSVILÄG
- 112 KÖV SZÄM



TELJES JÄTÉK FRONTLINES: FUEL OF WAR

GLOBÁLIS ENERGIÁVÄLSÄG LESZ ÜRRÄ A VILÄGON 2024-RE, AMINEK HATÄSÄRÄ ÚJ NAGYHATALMAK ALAKULNAK. Az Oroszországot és Kínát egyesítö Vörös Csillag Szövetség a Nyugatit Koalíció eröi ellen harcol a maradék erőforrásokért. Sorkatonként kell küzdenünk ebben a háborúban, ahol felderítödronokat, tankokat és helikoptereket is bevethetünk a siker érdeké-

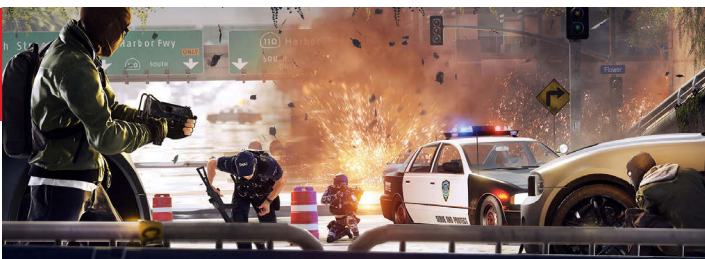
ben egy- és többjátékos módban egyaránt. A Frontlines: Fuel of War a Call of Duty-féle pörgös játékmenetet ötvözi a Battlefield sorozat nyújtotta nagyobb játéktérrel és játékoszámmal. Vajon sikeresen? Döntsétek el ti magatok!

A játék aktiválásához és telepítéséhez internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges. Kódbeváltás: gamestar.hu/frontlinesfuelofwar

Ha július, akkor GameStar-tábor! Addig/közben/utána is itt a legújabb GameStar és DVD melléklete, rajta megannyi finomsággal, mi gamertestnek, -léleknek egyaránt fontos a fejlődésben.

DVD TARTALOM

GSTV



VIDEOBEMUTATÓ BATTLEFIELD HARDLINE



VIDEOTESZT MOTOGP 14



VIDEOBEMUTATÓ SURVARIUM



VIDEOTESZT VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

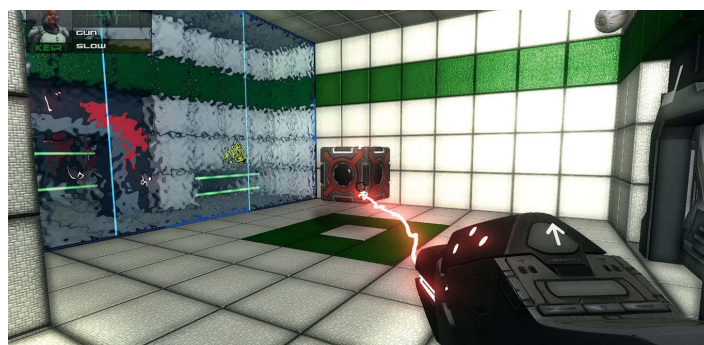
HÁTTÉRKÉPEK: Assassin's Creed Unity, Battlefield Hardline, Destiny, Dragon Age: Inquisition, Elite: Dangerous, Far Cry 4, GRID Autosport, Homefront: The Revolution

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

Amennyiben a GS_1407 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, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is.

MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Most, hogy újra működik a Magyarítások Portál, nekünk sem kell tovább nélkülöznünk: Among the Sleep-, Rise of Nations: Extended Edition-, Sacred Citadel-, Sleeping Dogs-, The Banner Saga- és Transistor-fordítások érkeztek, köszönet értük Lostprophetnek, Patrik2991-nek, Teomusnak és az -fi-csoportnak!



JÁTÉKDEMO ATTRACTIO, COMBAT MISSION: RED THUNDER

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

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



ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelptetted a DVD-n található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel július 13-tól augusztus 31-ig használhatod a program licencét. A kódot a 114. oldalon találod.



ESET MOBILE SECURITY

A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2014. augusztus 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a peworld.hu/esetmobile weboldalra, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail címet és az aktuális havi kódot. Probléma esetén a support@sicontact.hu címen kérhető segítség. A kódot a 114. oldalon találod.

ÚJDONSÁG

MEET THE TEAM



MOCSY

VÁLASZ: Évekkel ezelőtt éjszaka a barátnőd frissen megvetett ággyában egy félrészeg horkoló Szív TV-s operatort találni sokkal jobb élmény. Nem vagyok büszke arra, ahogy ezután viselkedtem.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Diablo III: Reaper of Souls



MAZUR

VÁLASZ: Természetesen az, amikor Ender felgyújtott egy műanyag nyugágyat, illetve a saját... ölet – pedig egyiket sem akarta. De ezt már ezerszer elmeséltük.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Assassin's Creed III – rá kellett jönnöm, hogy egy alulértékelt gyöngyszem ez.



SOPHIASO

VÁLASZ: Nem a „hagyományos” értelmében szürreális, de elég vicces volt, amikor fél év belgiumi tartózkodás után visszajöttem Magyarországra, két nappal később pedig már a táborban voltam. Szuper volt az a pár nap, amit lent töltöttem, és azt hiszem, hogy nem is lehetett volna jobb módon hazaérkezni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Long Live the Queen, Reus



KACI

VÁLASZ: Sajnos eddig valami mindig közbeszólt, így sosem jutottam le a táborba, de idén megpróbálok bepótolni az elmúlt évek minden lemaradását.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

The Secret World, Dota 2



GYU

VÁLASZ: Amikor a látszat (táborozók a ház elől azt veték észre, hogy részegen gajdoló az erkélyen, a harmadikon, s amikor felszóltak, megdobáltam őket üres sörös dobozokkal) és a valóság (egy fejhallgatóval a fejemen Queen dalokat énekeltem, miközben a szél lefújta egy-két üres sörös dobozt az erkélyről) közötti legnagyobb különbség támadt.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

Star Trek Online, Supreme Commander 2



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Amikor egyik este lefekvés előtt RG-vel arról beszélgettünk, hogy mennyire szeretjük Kukorica Király kollégánkat, és hogy RG-nek kiváltképp hiányzik egy másik drága kollégánk, szinte ájulás közeli állapotba röhögtek magunkat. Gyu erre ájtott a szomszédból, és illedelmesen a tudunkra adta, hogy kussoljunk már.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Assassin's Creed IV, Guild Wars 2



DUDU

VÁLASZ: Az említett világléző amatőr filmes esést a kamera mögött végigkövetni több mint szürreális volt. Mondhatni szintet léptem, megvilágosodtam abban a pillanatban, azóta már semmi sem olyan, mint addig.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

A mobilommal maximum, mert mindkét gépem meghalt.

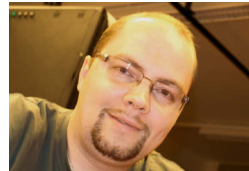


STÖKI

VÁLASZ: Én csak Guru táborban voltam, mert aztán megöregedtem. De ott egyik este Joshua kvarkverseket szavalt a távoli rákkénrollcsillagon élő Elvisről – ez mondjuk elég szürreális volt.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Újratolom a teljes Half-Life-korpuszt.



CHAVALIER

Mi volt gamer pályafutásod eddigi legszürreálisabb táboros élménye (ha még nem voltál táborban, akkor miért nem)?

VÁLASZ: Tavaly a nulladik napon Just Dance-ben felcsendült a Time of my Life... a többit nem akarjátok tudni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Dragon Age: Origins

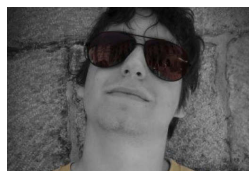


HP

VÁLASZ: Láttam Wolfit és Huntert táncolni. Papucsban. Nem hiszem, hogy kell ezt magyarázni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Wolfenstein: The New Order

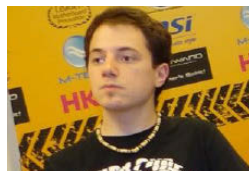


PACA

VÁLASZ: Mindig történik valami szürreális. Talán az, amikor a tavalyi táborban forgattuk az Igazi Hóstit, és az volt a dolgom, hogy beessek az árokba, viszont engem is meglepett, hogy a strandpapucs milyen könnyen csúszik a homokon. Fájtt.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Mindennel, ami a GameStar táborban lesz.



HUNTER

VÁLASZ: Lazán tolom a Jazz Jackrabbit 2 multiját megfáradt netbookomon, mikor kinézek a monitor mögöl, és látom, hogy táborozónk kicsőcse, aki térdig ér magának, egyszer csak megjelenik hat hölgygel a nyomában. Komolyan félttem, hogy a következő pillanatban az apokaliptisz lovasai rontanak ránk.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

League of Legends, Dota 2, Hearthstone

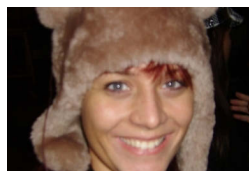


DAEV

VÁLASZ: Igazából csak egyetlen napot töltöttem eddig a GS táborban, és az a pár óra újragondoltatta velem gyerekkorom döntéseit. Soha nem táboroztam, egyedüli próbálkozásom alkalmával a második nap szálltam fel egy vonatra és mentem haza (amiről nyilván elfelejtettem szólni bárkinek is), és most úgy tűnik, hogy hiba volt.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?

The Forest



EPRESPUSEDLEE

VÁLASZ: Amikor interjút készíthettem a Gino család egyik rendkívül szofisztikált tagjával, aki a biztonságra panaszkodott.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

WildStar, Guild Wars 2



ENDREMAN

VÁLASZ: Disorder három évvel ezelőtti ámokfutása. Részleteket nem mondhatok, de egy idézet: „Hová lett a pólód, Dis? – Őőő... elvették. – Kik? – Nem emlékszem.”

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Divinity: Original Sin, Watch Dogs



RG

VÁLASZ: Amikor egyik papucsomat elhagyva, baseball-ütővel a kezemben, fejlel lefelé ugrottam be EndreMan nyitott tetejű autójába, miután Paca bemutatta a világ legtekintélyesebb amatőr filmes esését. Valamint hajnal háromkor Réku ruháiban táncolni a többiekkel. És a záróeste, úgy ahogy van.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

SpinTires, Sniper Elite 3, Euro Truck Simulator 2

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



TIKKASZTÓ DÖGMELEGGEL TELI GAMESTAR TÁBOROS SZÉP JÚLIUST MINDENKINEK!

Az van, hogy amikor e sorokat olvassátok, mi már lent izzadunk Velen-cén, a GameStar táborban (kivéve, ha később olvassátok ezeket a sorokat, mert akkor már könnyen megeshet, hogy éppen másol izzadunk, kivéve, ha ősszel olvassátok ezt, mert akkor már ritkábban jellemző, hogy izzadunk). Rengeteg verseny (többek közt a Wargaming helyi és online megmérettetése is, erről majd mindenképpen beszámolok a következő Arénában), ajándék, táborozó és móka – ez a kombó egyszerűen nem lehet rossz. Mert ha nem lenne elég, hogy egész nap mennek a gépek, külön-külön és együtt is az összes elképzelhető játékban elveszünk önfelédten, hogy strandon süttetjük a hasunkat, hogy esténként a teraszon hangoskodunk öncélúan, hogy ad hoc fiúzenekar-formációkban nyüstöljük a műanyag hangszereket, vagy éppen táncolunk vállalhatatlan mozgáskultúrával, akkor még ott van velünk EndreMan is, aki folyamatosan forgat, valami rosszaságban töri a fejét.



Nehéz pontosan leírni, hogy milyen a GameStar tábor hangulata, érdemes kipróbálni. Azért megkísérlem a következő számban, de addig is RG közvetíti a legjobban az életérzést, mint széles tömegek számára is szűrhető üzenetet:



Ami pedig a leveleket illeti, kicsit keveslem az aktivitást, remélem, mind jól vagytok, kellemesen telik a nyár, de írjátok már meg, mert halálra aggodom itt magam. Mondtam, a téma szabad, a kedvességet szeretem, ajándék, csoki jöhet bármikor. De ez a ti rovatotok, a ti hangotok a fontos. Hallassátok! Én meg beledumállok jól, ahogy most is.

KRITIKA A JÁTÉKOKNAK

Sziaztok! El is jutottam az újságoshoz, láttam, hogy beleraktatok az újságba, köszönöm.

Igazán nincs mit, csak a munkámat végeztem.

Kicsit szétnéztem a gamervilágban, és egy újabb problémával találtam szembe magamat. Emlékszem, még Xbox-classicen, amikor haverokkal játszottunk a szünetekben (régi szép idők), akkor egy-két óra is simán odaadtam a kontrollert a társ kezébe, nem jelentett semmit, volt játékidő bőven. Akadt olyan játék, amivel akár két-három, esetleg négy hétig is el lehetett szórakoztatni.

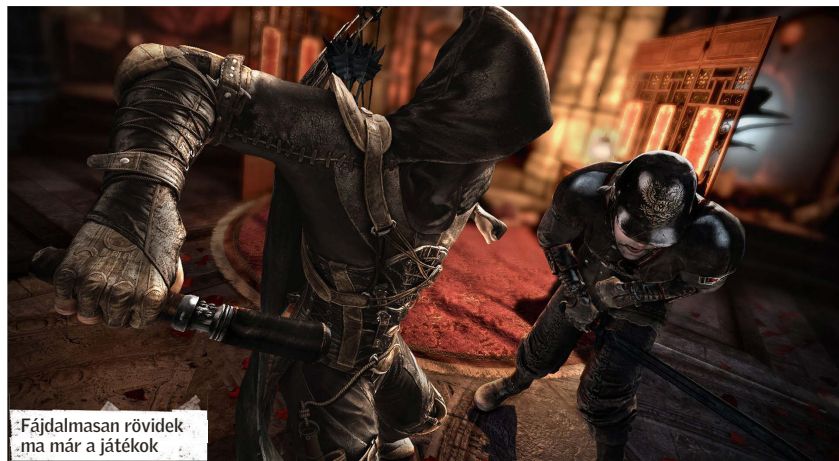
Ezt azért műfaja válogatta, de mondjuk, hogy igen.

Manapság viszont a játékfejlesztők nagyon alább adtak ilyen téren. Két-három éve is el lehetett még rágódni egy ideig a játékokon, így szívesen adtam ki a kezem közül a szép marketinggel teli dobozért a pénzem: elolvastam, hogy ki adja ki, és ha Ubisoft, EA, Rockstar stb. volt a kiadó kis négyzetébe írva, akkor nagyjából sejteni lehetett a minőséget. Persze nem is jelentek meg játékok évente, legalábbis ritka volt. Viszont egy-egy verzió között érezni lehetett a fejlődést, nem volt ennyi bug. Manapság ha bemegyek a boltba, vagyis ma már inkább ha felkeresem a webshopot (mivel a dobozos kiadás jobban bejön, hacsak nem leárazásról van szó, akkor a Steam ki-marad), akkor akárki is adja ki a játékot, kételkedve fogadom – vajon megéri az árát?

Egészen más igények voltak akkoriban. Kisebb és kiszámíthatóbb piac,

alacsonyabb előállítási költségek, más közönség. Lehet persze mondani, hogy a profitéhség tönkretett mindent, még igaz is, de ez egy szórakoztatóipari szegmens, ami nagyrészt ugyanazt futja be, mint a mozifilmek. Elmúlik az újdonság varázsa, jön az iparosodás, a tömeggyártás, az egyre drágábban készülő, vizuálisan túlhajsolt, de más fronton ezer sebből vérző alkotások. A közönség kiég a megemelkedett ingerküszöb oltárán, idealizálja a múltat, megjelennek a kis függetlenek, underground műfajok, de itt is hamar lesz úr az úgynevezett pénz. Teljesen értem, amit mondasz; a C64-es idők óta szerelmes vagyok a játékvilágba, de ezzel együtt nem gondolom, hogy jelentős a romlás. Egyszerűen csak eltolódtak a hangsúlyok, a tömegek igénye felélte a korábbi erőforrásokat, a piac meghatározta a termékpalalettát. Az egyre öntudatosabb (sőt, őszinte leszek, szerintem finnyás) közönség egyre többet vár el, a szakma pedig betegesen vágyik a könnyű sikerre és a profitra, emiatt nem akarnak forradalmat csinálni, pusztán learatni az éves irányszámokat. Mind a kettő rossz beidegződés. Ráférne egy nagy adag alázat mindkét oldalra.

Szerintem ez egy igen fontos kérdés. Elég sok ember gondolhatja úgy – és igen, kitérek a warezra –, hogy letölti, és játszik a játékkal, majd ha egy-két ezerrel lejjebb esik az ára, akkor megveszi, és multizik vele egy kicsit. Ezen sokat segítené, ha nem évente tolnának a képünkbe egy-egy jó nevű, szép





csomagolású lócitromot, hanem mondjuk három-négy évente, de akkor egy minőségi és jó játékidővel megáldott játékot.

Igen, de az nem térül meg. Most abba már bele sem megyek, hogy többek között azért sem, mert rengetegen warezolnak, tudod erről a véleményem. A „hibás termék” problémája pedig fontos kérdés, ebből a szempontból a bármikor patchelhető, nyílt bétában futó játékok kritikája teljesen jogos, de azért a régi idők bugjait se felejtse el, ma már legalább könnyebb orvosolni az ilyen problémákat. Pont azért nem is vigyáznak annyira a kiadók, mert tudják, hogy utólag is lehet patchelni a játékot. Régen viszont szinte esélytelen volt (én még

tem, kibontottam, és gyakorlatilag kb. alig játszottam vele, és máris a történet végére értem. Legalább adhattak volna hozzá még egy 10-20 óra játékidőt, mert ez a mai 40-50 órának leírt játékidő kb. annyit tesz, hogy benne van 2x8 óra alvás, ebéddő, mellékhatásokban eltöltött idő, facebookozás, és mellékesen játszottál vele pár jó órát. A legjobb esetben is volt vele két jó hétvégéd.

Igen, a játékidő is áldozata lett a felgyorsult világnak, meg a rohano közönségnek, akik zabálták a rövidebb, scriptelt játékelményt. Ugyanakkor azért ma sem egyszerű akár egy *Thief*-et kimaxolni, és például a *The Witcher 3* is nagyon komoly játékidőt és elmélyülő molyolást ígér, hogy csak két pél-

tékokat, mert a csúnya horogkereszt bennük van. Nem azt mondom, hogy egy szép dolog, de vajon jobb lenne egy történelmi játék esetén krumplit tenni a karszalagra meg a zászlóra?

Most a *Wolfensteinre* gondolsz, ugye? Én is butaságnak gondolom ezt.

Ez a törvény nem azt fogja elérni, hogy majd kevesebben játszanak vele, hanem hogy kevesebben veszik meg. Rémszemről a Steamet sem értem, mert náluk sem lehet alapból global kódot

aktiválni, csak németet ilyen szinten. Nem értem a logikát. Ha egyáltalán adott is a német verzió, de mégis cenzúramentes játékot szeretnének, akkor marad az illegális letöltés. Manapság már a törvények is a warez népszerűsítik?

Ebben egyetértlek veled, felesleges a cenzúra, ami a *South Park*-nál is nagyon zavart.

Ha végigolvastad, köszönöm ismét az idődet. **(reggaetomi)**

Én közösi, hogy írtál, általában nem olvasom el, csak beleírok minden hülyeséget, hogy a Mocsy fizessen sokat karakterszámra. Kis Lorem Ipsumot is teszek még ide, kell a pénz eredeti játékra.

ÚJ JELENSÉG?

Kedves GameStar, kedves HP!

Kedvesek vagyunk.

Mint arra a levelem címe is utal, nem tudom, mennyire beszélhetünk egyáltalán nóvumról a számítástechnika, a számítógépes játékok terén e jelenség kapcsán. Ezért is írok neked, mert kíváncsi vagyok a te véleményedre is.

Megtisztelsz.

Amiről beszélek, a következő: a számítógépes játékok „nézése” (jobban nem tudom megfogalmazni röviden). Pontosabban: ahelyett, hogy magunk játszanánk a játékszoftverekkel, nézzük (különböző internetes videomegosztókra feltöltött videókon), ahogy mások játszanak azokkal. Nemrég figyeltem fel erre ismeretségi körömben, egyik haverom például egy

”NEM MINDENT MERÍTETT KI A CALL OF DUTY- VAGY BATTLEFIELD-FÉLE KORAI MENTÁLIS MAGÖMLÉS

emlékszem a postán küldött javítólemezre, csodás világ volt, nem kérem vissza).

Szívesebben vesz az ember *Battlefield*-et négyévente, mint évente egy olyat, amiben a single player borzasztóan rövid, és alapból olyan hibák vannak benne, hogy a szemfüles multisok simán levernek mindenkit, aki esetleg profin céloz stb., mert kihasználják a bugokat. A *Thief* is... Ismét jó volt berakni, és valóban nem becsüli meg az ember úgy a kalózájátékot, mint az eredetét. De visszatérve, megnéztem a bemutatót, ami gyönyörű, a lopakodó-lopakodós stílus is tetszik, hát előrendel-

dát említsek. Mondjuk én még mindig tolong a *GTA V*-öt is, nem tudom megenni a sok apró küldetést és az online mókázást, nem mindent merített ki a *Call of Duty*- vagy *Battlefield*-féle korai mentális magömlés. Már bocss.

A végére még annyit, hogy az oroszoknál ezek az új korlátozások egyenesen a warez növekedéséhez fognak vezetni, no de Németországban? Adott egy netes, kedvezményes serial shop, ahol olcsóbban veszel serialt, mint a Steamen, és bepötyögöd Steambe. Boldogság. Viszont már ők sem árulnak német IP-címekhez bizonyos já-



Facebook-sarok

A Heavy Rain óta depis vagyok.

Szegény. Próbáld ki a *Beyond: Two Souls*-t, az majd segít.

XXI. Századi tarhálás! Utcán már nem menő :D

Ezt a Kickstarteren indított Krumplisaláta projektre írta az egyik kedves olvasó. Igen, egy olyan kezdeményezésre, ahol valaki pénzt kért élete első salátájának elkészítéséhez. Kapott rá, nem is keveset.

Lesznek itt még nagy sírások, mikor elszalad az idő, és többé már nem jönnek vissza ezek a nyarak, akkor aztán lehet majd bánni, hogy miért is b***ta a rezet otthon emberünk ahelyett, hogy a szabadban b***ta volna. Na de mindegy, azért örülök, hogy nem mindenki tölti lakásban a hétvégét.

Egy vasárnap reggel megkérdeztük a Facebookon, hogy kinek mivel telik a hétvége. Ez volt rá a válasz.

Kezd rohadt unalmas lenni ez a sok kitalált sz*r.

Mint a játékok úgy általában?

A legkeményebb trükköket csinálták a profik a filmekben benne. **Nem sokat segít a mondat értelmezésében, ha tudjuk, hogy az új *Unreal Tournament* koncepciórajzokra reagált vele a tisztelt delikvens, ugye?**

horrorjáték walkthroughját követte végig a YouTube-on, azt mondta, ugyanannyira élvezi, mintha maga játszana, csak így legalább nem fél, és a játékot sem kell megvennie. De nem kell ennyire messzire menni, legjobb tudomásom szerint ti is elindítottatok egy hasonló – GameStart névre keresztelt – projektet, amely végigjátszás-videók több ezres nézettséggel rendelkeznek.

Igen, bár mostanában nincs nagyon időnk rá, de igyekszünk néha új tartalommal jelentkezni.

A játékok illegális másolása, terjesztése állandó téma a fórumokon (és itt,

het mondani, hogy esetleg finánciális okokból nem veszi meg a szoftvert, és majd a későbbiekben, ha teszem azt jó fizuja lesz, számítógépes játékokra is fog belőle költeni. Másrészt a warezzal kapcsolatosan még – legalábbis teoretikusan – el tudom képzelni, hogy a jog eszközeivel vagy másolásvédelemmel hatékonyan küzdjenek ellene, de a „játék nézése” kapcsán még csak fel sem merül komolyabban a legalitás problémája (maximum a videofeltöltés kapcsán, de azt, aki a videókat megtekinti, retorzió ezért nem érheti). Ad absurdum akár az is előfordulhat, hogy

„**ENDREMAN MAJD TART EGY ONLINE TANFOLYAMOT ARRÓL, HOGYAN KELL IRÁNYÍTOTTAN FELHÁBORODNI, EGY NAP AKÁR TÖBB DOLOG MIATT IS**

az Arénában is), ám a fentebb említett jelenség tömegessé válásában én a warezhoz hasonlóan nagy problémát látok a játékfejlesztők és az eladók szempontjából. Ebben az esetben ugyanis előfordulhat, hogy fel sem merül a játék megvétele a „gamer” fejében (például megelőzhető a játékot és így a sztori alakulását), tehát azt sem le-

egy játékos megveszi a játékot, a többi ezer/millió pedig végignézi az általa feltöltött walkthrough-videókat? Tudom, ez azért elég utópisztikusan hangzik.

Egyrészt igen, másrészt szerintem bebizonyosodott már, hogy a streamelések (szép magyaros kifejezéssel élve) igenis serkentik az üzletet. Sokan ismerkednek így já-



**tékokkal, könnyebben kedvet kapnak, segítséget remélhetnek, ha elakadnak (én is használtam már videós végigjátszást egy elakadásnál), passzívan is szórakozhatnak. Minden felvetésem megalapozott, de nem úgy tűnik, hogy a kiadókat komoly kár éri, nem véletlenül te-
jelnek szépen a komolyabb videós arcoknak rendszeresen, hogy az ő címeiket nyomassák. Illetve az e-sport népszerűsége is sokat köszönhet a videomegosztóknak, a profi játékosokat nézni kifejezetten üdítő.**

Természetesen azt is látni kell, hogy nem minden szoftvernél fordulhat ez elő. A sportprogramok vagy ügyességi játékok a mi kreativitásunkra, reflexeinkre stb. építenek, így ezek „nézése” hosszú távon – legalábbis számomra, de szerintem mások számára – sem nyújt élvezetet. Ellenben a komolyabb sztorival rendelkező, történetorientált játékok (például *Last of Us*, *Bioshock Infinite*) vagy az ún. „interaktív mozik” esetében, ahol adott esetben csak néhány kattintásról maradunk le általt, hogy nem konkrétan mi játszunk (a legkiválóbb példa talán a *Heavy Rain* vagy



EGY MEGKÉSETT GAMENIGHT LEVÉL

Helló kedves GameStar!
Helló kedves levélíró címbora! Május 31. a hónap legszebb napja volt számomra.
És külön bocsánat, hogy csak most került ez be az újságba, de ettől még szép. Azért is, mert általában 31-én az ember már nagyjából tudja, hogy biztosan melyik volt a hónap legszebb napja. Győről felhozott minket Chicky faterja, három órakor meg is érkezünk. Hamarabb indultunk el, mert azt hittük, hogy Tatán épít-

kezés lesz, de a Kisalföld is megbízhatatlan.
Na de miért baj az, hogy építkeznek Tatán? Arra gondolsz netán, hogy útfelújítási munkálatok nehezítik meg a közlekedést? Nem is baj, hiszen így az első száz érkező között voltunk, tehát egy Watch Dogs plakáttal lettem gazdagabb. Endre persze elkezdett sunyiban (4 előtt) játszani, daev a szívére is vette. **Ez az Endre milyen kis komisz!** Utána elvontunk, beszélgettem Siriusszal, aki előadta a „fondüs-gyűj-

tsukföralakástazánhívjukkiatfűzoltók at” történetét.

Esküszöm, én erről lemaradtam, pedig azóta már volt egy közös GameNightünk.

Kezet rázhattam Mocsyval, daevvel, Siriusszal, Pacával, Endrével és BZ-vel is (majdnem éppen Hot-Dogot majszolt). Bezzeg HP, te nem voltál ott!

De azóta ott voltam már, az nem számít?

Pedig talán veled akartam találkozni a leginkább, de sebj, majd legközelebb.

Megtisztelsz, remélem azért lesz még módunk arra, hogy összefussunk.

Aztán beneveztem a Roadkill versenyre, amit meg is nyertem 165 430 ponttal. Egy pólóval és egy notesszel lettem gazdagabb. Kaci egyébként a frászt hozta ránk a síkongásaival.

Ugye, hogy az milyen szörnyű?

Olyan a hangja a fiúnak, ahogy udvari rikkancsként kiabálja össze a népet, hogy engem is gyakran kerülget a szívbaj. Nem merek kiabálni vele sosem, mert kiüvölt a papucsomból ez a bödönhangú srác.

Ezután már kilenckor indulnom kellett, elmorzsoltam néhány könnycseppet. Viszont boldogan távoztam, és majd nyáron is jövök, csak hát nehéz Győről felutazgatni.

Nagyon örülünk, hogy Győről eljöttél hozzánk a GameNight miatt, remélem, legközelebb tényleg összefutunk mi is.

Egyébként kilenckor már nem voltam abban biztos, hogy Endre józan-e.

Endre nem iszik, csak fura. Főleg, ha fáradt.

Vanda, te sem jössz GameNightra? Egyszer, kérlek, HP-t dobd fel egy buszra és postázd/küldd el a buliba (**zPeti**).

Majd egyszer együtt megjelenünk mint az este bálkirálya és bálkirálynője. Még üvegcipőt is adok neki.

Ami viszont ennél sokkal valószínűbb, hogy lesz még GameNight. És remélem, találkozunk majd ott. Talán egyszer Vandával is...

(*Jó, majd egyszer elmegyek a linux-os laptopommal, beülök a sarokba 2048-azni és csendben berúgni. Endrével ellentétben ugyanis én fogyasztok. Főleg jó társaságban. Ezt vehetitek fenyegetésnek. Vagy ígéretnek, ahogy tetszik – V.)*



★ A HÓNAP LEVELE ★

RIZIKÓ, RIZIKÓ MINDENÜTT

Mondta az Activision igazgatója, és azzal a lendülettel benyomta a Call of Duty Egymillió trailerét. Egy mondat, és a CoD-os keménymag tábor máris dobálja felém a virtuális köveket.

Szerencsére az újságnak nem ártanak a kövek.

Mellesleg helló HP, helló Vanda, remélem, jól telik a nyaratok, kockultok eleget, csak meg ne ártson a monitor sugárzása, mert annál maximum az UV a veszélyesebb.

Vanda nem szokott kockulni, ő csupa sokkal misztikusabb és rejtélyesebb dolgot csinál, de erről nem beszélhetek.

No de visszakanyarodva az E3-hoz.

Bizony, végre valaki komolyan vette a felhívásomat, miszerint az E3 kapcsán azért érdemes lenne itt eszmét cserélnünk.

Legjobban a levelem címe jellemezhető. Nem csak az Activision a ludas, de őt hoztam fel példának, mert minden évben ugyanazt adják elő. CoD CoD hátán, plusz egy-két folytatás vagy olyan borzadály próbálkozás, mint amilyen a Walking Dead volt (amúgy az élő közvetítést nem néztem, csak az újságból olvastam a rendezvényről).

Most is csak azt tudom mondani, a nyitott és bezárt pénztárca kritizál. Amíg jó üzlet a sorozatgyártás, addig ez lesz.

Emlékszem, kisiskolás koromban, amikor az Xbox 360 még igencsak next-gen volt, ha azt mondták nekem, hogy Activision, eszembe jutottak a jobbnál jobb címek, a minőségi játékok, amik igencsak megnehezítették a tanulmányaimat. És itt van a probléma forrása: régen könnyebb volt minőségi játékokat csinálni, mert bár a pixelkorszakban is telített volt a piac, de a 3D-s next-gen konzolokra még volt lehetőség újjakat kitalálni.

Pontosan, az újdonság varázsa erős jelenség, amit folyamato-



san elvár a nép, de vajon mit lehet majd még újítani? (Oké, erről tudnék egy listát készíteni, de nem rabolom a helyet előled.)

Most azon felül, hogy majdnem minden ötletet felhasználtak már, a játékok gyártása is sokkal költségesebb lett (legalábbis én így látom), előrébb tart a technika, minden bonyolultabb, és nagyobb szaktudást igényel. És ebből következik az, hogy a fejlesztők nem mernek újítani, mert túl nagyot buknának. De ha nem újítanak, akkor jönnek az éves kötelező játékok, amik olyan sablonosak, mint az utóbbi év CoD-jai, és uram bocsá' a FIFA sorozat is ebbe a kategóriába tartozik (a FIFA mentségére szóljon, hogy a foci-témát nem lehet a végtelenségig újítani, de akkor legyen háromévente, és akkor nagyobb a különbség).

Majdnem ugyanezt vezettem le egy korábbi levélben válaszként, elég lett volna ezt bemásolnom oda. Legközelebb minden levelet elolvasok előre, mielőtt írni kezdek. Hatékonyaságot tanulhatnék a kiadóktól, látod.

Hogy én is kikacsintsak a warezproblémákra: szerintem a „haj, nincs pénzem, értsetek meg” és a „van pénzem, de tojok rá” kategóriákon kívül egy harmadikra is okot adhat ez a probléma, aminek frappáns címet fél 11-kor nem tudok adni, de az a lényege,

hogy annyira lehúzás a játék, a fejlesztő annyira nem veszi figyelembe a játékosokat, és pofátlanul kihasználja őket, hogy ha tehetném se venném meg, mert igenis jöjjön rá, hogy értelmes ember ilyenért nem ad pénzt.

Ez oké, csak nem ok a warezra. A pocskék termék nem jogosít fel a lopásra. Csak arra, hogy kijelentsd: ezt nem veszem meg, és azt mondom, senki se vegye. Addig rendben.

Megnyugtatók mindenkit, hogy jómagam az utolsó kategóriából csak két napig vettem ki a részem, utána rájöttem, hogy tök fölösleges volt végigülnöm a letöltést, mert a New Game feliratra kattintás után elment az életkedvem, és rövid úton megszabadultam a programtól. Őszintén szólva az fájt a kalózkodással kapcsolatban, hogy a multicegek antirizikó taktikája miatt is sokan warezolhatnak a fent említett két kategórián kívül, és ha már ott vannak, miért ne töltsék le a nagyszerű indie játékokat is, hogy aztán szerencsétlen munkásembernek meg ne legyen pénze a folytatásra?

Na nem mintha az általad kifogásolt játékokat nem munkásember készítik, ott is fizetésből élő programozó gyártja a terméket, neki nem vigasz, hogy te elítéled a multikat.

Hát tök jó ötlet, nem? Így ha teszszik egy játék, de rövid, és nem veszed meg, biztos, hogy egyhamar nem fogsz a folytatásával találkozni. Ezt igencsak leegyszerűsítettem, elméletileg ugye az E3 miatt kéne felháborodnom (itt eleresztek egy LOL-t), nem pedig a warez miatt.

EndreMan tart egy online tanfolyamot majd arról, hogyan kell iránnyítottan felháborodni, egy nap akár több dolog miatt is.

Amúgy a többi játék hozta az elvárt szintet, mondanám, hogy várom az olyan túlhype-olt játékokat, mint a Far Cry 4 stb., de nem vagyok ilyen snassz (persze ezek is érdekelnek), úgyhogy azt mondom, az új Tomb Raider érdekel, és jó lenne találkozni egy, a Murdered: Soul Suspecthez hasonlóan érdekes koncepcióval bíró kalandjátékkal, persze profi kivitelezéssel és ziccerek nélkül.

Mármint kihagyott ziccerek nélkül, gondolom.

Bocsi, ha hosszú voltam, nem akarok senkit kiszorítani, el is köszönök, mielőtt a fáradtságtól a billentyűzetre borulva felesleges karakterekkel bővíteném a leveletem, aztán szegény Vanda meg a végén azt javíthatná.

(V. Attila)

Ő megérti a fáradt embereket, sztoikus nyugalommal takarít utánuk. Én viszont köszönöm a leveled, örülök, hogy rávilágítottál pár fontos kérdésre. Ne hagyj abba az írást, remélem, olvasom még soraidat itt.

(Valójában kicsit olyan vagyok, mint Endre. Gyorsan felháborodok, dühöngök egy sort, aztán eszembe ötlök az örökbecsű verscím (Vanitatium vanitas), kifújom a füstöt, majd a HP emlegette sztoikus nyugalom beálltákor törölöm a köcsög, beszólogatós kommentárjaimat. Jobb a békesség; így 40 felé közeledve ez a közhely is kezd végre értelmet nyerni – V.)

a *Beyond: Two Souls*) ténylegesen felmerülhet és reális lehet a „probléma”. Igen, de látod, mégsem éri kár őket. Nem estek vissza az eladások, sőt, sokkal szélesebb körökben beszélnek a játékról, ami egy kiadónak csak jó lehet.

Azért használtam idézőjelet a probléma szó kapcsán, mert nem vagyok biztos benne, hogy annak minősítése-e a leírt esetet. Mint említettem, abban sem vagyok biztos, hogy a jelenség tömegessé válása a közelmúlt eredménye (előfordulhat, hogy a videomegosztók megjelenése és elterjedése óta komolyabb szinten jelen van, csak én nem figyeltem fel rá). Szá-

mos emberrel beszélgettem a témáról, közülük sokan amellet voltak, hogy aki videókon követ egy játékot, valószínűleg amúgy sem (értst: videók hiányában sem) venné meg azt, és többen azt mondták, hogy túldimenzionálom. Nem tagadom, könnyen előfordulhat, hogy igazuk van, de azért a te véleményedet is szívesen meghallgatnám.

Teljesen logikus a felvetésed, de a gyakorlat szerintem bizonyítja, a videomegosztók jót tettek az iparnak. Persze a sok megmondóember nem hiányzik nekem, de ízések és pofonok, a közönség nagy, és imádja a változatos tartalmat. Az ipar pedig dinamikusan fejlődik,

nem nagyon érződik rajta, hogy a streamelés hazavágta volna a profitot. Ennek ellenére mutatkoznak jelei annak, hogy örömmel megválnának a gamereket is (lásd a YouTube zenei jogokat fürkésző robotja, ami gőzerővel kapcsolgatja le a videókat), de senki nem mer nagyon ugrálni, mert nem olyan közönségről van szó, aki szó nélkül fizet. Ennek látjuk előnyeit, hátrányait is.

A magazin és a weboldal is nagyon színvonalas, így tovább! (Dudu – aki nem a mi Dudunk, teszem hozzá.) Köszönjük szépen, maradj olvasónk, és írd meg sok levelet!

Szóval ahogy mondtam, amikor ez az újság megjelenik, mi éppen a GameStar táborban élvezzük az életet, és onnan kívánjuk nektek a legjobbakat. Nagyon szeretném, ha még többen és még többet írnátok az Arénába, a következő hónapban viszont főleg a táborról lesz szó. Ez persze ne riasszon vissza senkit, nem maradtok ki, legfeljebb csúsztok egy kicsit. Addig pedig a tikkasztó megleben gondoskodjunk együtt a megfelelő folyadékbevitelről, így stílusosan hidratáltak mindenkit: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 20 ASSASSIN'S CREED UNITY
- 26 DESTINY
- 32 BATTLEFIELD HARDLINE
- 36 SURVARIUM
- 40 DRAGON AGE: INQUISITION
- 44 HOMEFRONT: THE REVOLUTION
- 46 FAR CRY 4
- 48 STAR CITIZEN
- 50 ELITE: DANGEROUS
- 52 THE FOREST



BREAKING

Lapzárta előtt érkezett a hír, hogy a Crytek UK alkalmazottjai munkabeszüntetés mellett döntöttek, mivel hosszabb ideje késik a fizetésük. Nem bíznak abban, hogy a frankfurti központú cég vezetése képes lesz megoldani a problémákat. Azt remélik, hogy a Homefront: The Revolution fejlesztését részben finanszírozó Deep Silver anyavállalata, a Koch Media megvásárolja úgy a stúdiót, mint a franchise-t, és akkor folytatódhat az ígéretes játék fejlesztése. Lásd még előzetesünket a 44. oldalon.



A képzelt beteg

MI VAN VELED, CRYTEK?

EMLÉKEZTEK ARRA, AMIKOR AZ ERIK A VIKING CÍMŰ FILMBEN ATLANTISZ KŐKEMÉNYEN SÜLLYEDT, AM VEZETŐI ÉS LAKÓI VIDÁMAN ÜCSÖRÖGTEK, és azt kiabálták, hogy „Éljen a gondolat szabadsága! Mindenki szabadon gondolhatja ugyanazt, mint amit őfelsége!”, miközben a derék vikingek próbálták velük megértetni, hogy lassan mindenkit elnyel a víz? Nos, érződik némi párhuzam a filmbeli jelenet és a Crytekről mostanában felröppent hírek között, ugyanis a német GameStar szerint a neves játékfejlesztő cég elég nagy bajban van. Vezetői cáfolják ezeket az értesüléseket, és mindenkit nyugalomra intenek, de hogyan lehetnének nyugodtak a dolgozók, amikor azt látják, hogy körülöttük a vezetők sorra mondanak fel, a fizetések pedig folyamatosan csúsznak?

MONDD, MI A GOND?

Egy ilyen probléma azonban nem egyik napról a másikra képződik, hanem hosszabb folyamat eredménye, mint ahogyan történik ez a Crytek esetében is, ahol a hírek szerint elég nagyot reccsentek a tartópillérek akkor, amikor kiderült, hogy a CryEngine-ért nem rajonganak feltétel nélkül a külsős fejlesztők, pedig nem lehet vitatni, hogy az egyik legjobb motor.

A Ryse fejlesztése is lyukat ütött a költségvetésbe, hiszen a több hónapos csúszást csak úgy tudták korrigálni, hogy felvettek egy halom embert, de értelemszerűen ez többletkiadásokkal járt, amit aztán a játék nem tudott visszahozni annak ellenére sem, hogy fogadtatása nem volt olyan rossz. A Warface-ért rajonganak az oroszok, de hosszabb távon mindez önmagában nem elég ahhoz,

hogy megmentse a céget a csődtől, melynek bekövetkezése esetén árverésre kerül a sor, és az biztos, hogy a Wargaming ott fog toporogni, de azt nem tudni, hogy mire lenne szükségük a Crytekből.

ATLANTISZ SOHA NEM FOG ELSÜLLYEDNI!

Eközben természetesen a nyolcszáz főt foglalkoztató cég csúcsvezetői és sajtókommunikációs felelősei sem ülnek ölbe tett kézzel, közleményben cáfolják a német GameStar értesüléseit, jelezve, hogy egy halom új dolgot hegesztenek éppen, mint amilyen a Homefront: The Revolution, az Arena of Fate, továbbá a Hunt: Horrors of the Gilded Age. Ember legyen a talpán, aki meg tudja mondani az igazat, de tény, hogy Cevat, Avni, valamint Faruk Yerli, a török alapítók továbbra is (látszatra)



” AZ ALKALMAZOTTAK BIZONY KINYITJÁK A SZAJUKAT, ÉS AMI KIJÖN RAJTA, AZ NEM HANGZIK TÚL VIDÁMAN



HA TE MONDOD

Yerli tesók, a cégvezetők, Crytek: „Továbbra is a készülő címek fejlesztésére és kiadására, illetve a CryEngine támogatására koncentrálnunk.”

vidáman száguldoznak méregdrága szuper sportautóikban, és élnek a befutott vállalkozók életét. „Nagyon sok pozitív visszajelzést kaptunk az E3 2014 alatt a játékosoktól és az újságíróktól egyaránt, és szeretnénk megköszönni a rajongóknak, a hűséges dolgozóknak és üzletfeleinknek a folyamatos támogatást” – írta a Crytek egy júniusi közleményében.

FIZETÉSNAP, KÖSZÖNTS BEI

Eddig azonban csak arról volt szó, hogy mit tud a sajtó, és ezt hogyan cáfolja a cég, de nem esett szó azokról, akik a profitot megtermelik vagy a veszteséget elszenvedik, tehát az alkalmazottakról. Akik nem ülnek a fenekükön, tétlenül szemlélve az eseményeket, hanem bizony kinyitják a szájukat, és ami kijön rajta, az nem hangzik túl vidáman. A Crytek alá rendelt stúdiók me-

lósai szerint egy ideje elég feszült a helyzet a munkahelyeken, és ennek egyik oka, hogy több olyan személy is távozott, akik magasabb pozícióban ücsörögtek a cégnél. Ehhez hozzájön az is, hogy a fizetési csekkek érkezése rendere csúszik, ám a felelős vezetők eddig nem tudtak értelmes megoldást találni a problémára, igaz, nem is kezdtek tömeges elbocsátásokba. Az alkalmazottak szerint a gondok egyik oka, hogy nem történt megfelelő kommunikáció, és a munkakörnyezet nem olyan, ami bizalomra épül, ez pedig mindig a lebegtetés érzését kelti a munkavállalóban, aki így nem tud megfelelően koncentrálni a feladatára.

A PC, AZ LETT VOLNA AZ IGAZI

Az állásukat és jövőjüket féltő dolgozók szerint a Crytek akkor nyúlt mellé, amikor úgy döntött, megpróbálja meglovagolni a kon-

MITŐL KIRÁLY A CRYTEK?

Far Cry és Crysis. Létezik-e olyan játékos lelkű élő ember ezen a sárgolyón, aki ne ismerne az említett címeket, melyek a saját fejlesztésű CryEngine-nel akkorát mutattak, mint egy tizenhatos alulfelni a Skoda Fabián. Persze ennek ára volt, és rengetegen vannak, akik ezen játékok megjelenésekor döntöttek úgy, hogy ideje a gépfejlesztésnek, ám cserébe olyan látványt kaptak, ami még Stevie Wondernek is megdobogtatná a szívét. A 2004. március 23-án megjelent Far Cry-ból kevesebb, mint négy hónap alatt 730 000 darab kelt el, míg a 2007 novemberében debütált Crysis eladási mutatója 2010 májusára hárommillió felett járt.

zolos óriáshullámokat, és nem azzal a platformmal foglalkozik, amin igazán nagyra lett, és amin hatalmasakat tudott villantani. Az sem gond természetesen, ha egy sikeres fejlesztőcég más irányokba nyit, de nem úgy, hogy megpróbál loholni a többiek után, aminek az a vége, hogy mindig egy lépéssel a riválisok mögött kullog, miközben igazi erőssége szépen elenyészik. Ettől függetlenül bízunk benne, hogy a Crytek magára talál, sikerül valahogy rendezni ezt a jelenleg még kiszámíthatatlanságot sugalló csödközeli helyzetet. Nem tudjuk, hogy mi vár a srácokra, de reméljük a legjobbakat. Annál is inkább, mert van egy Crytek Budapest nevű részlegük, amelynek a Crysis Warheadet köszönhetjük.

RG

Előzetes

HÍREK

Nem mindig az élmezőny a legjobb

AZ E3 LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKAI

A múlt havi GameStar magazinban bőséggel jelen volt az E3, szinte mindent leírtunk már róla, amit lehetett, de arról azért érdemes ejteni még pár szót, hogy mi volt a kritikusok szerint az idei termés legjáva. A felhozatal egyébként bizonyos szempontból érdekes, nem a legnagyobb reflektorfényt kapott címek tartottak; például sem a *Tom Clancy's The Division*, sem az *Assassin's Creed Unity*, sem pedig a *Mortal Kombat X* nem kapott díjat. És hogy mi lett a legjobb játék az idei E3 felhozatalában?

A show legjobb játéka	Evolve
A legjobb eredeti játék	No Man's Sky
A legjobb konzoljáték	Evolve
A legjobb mobil/kézikonzol játék	Super Mario Smash Bros. 3DS
A legjobb PC-s játék	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
A legjobb hardver/periféria	Oculus Rift
A legjobb akciójáték	Evolve
A legjobb akciókaland-játék	Batman: Arkham Knight
A legjobb RPG	Dragon Age: Inquisition
A legjobb verekedős játék	Super Smash Bros. Wii U
A legjobb versenyjáték	The Crew
A legjobb sportjáték	NHL 15
A legjobb stratégiajáték	Civilization: Beyond Earth
A legjobb casual játék	Mario Maker
A legjobb online multiplayer	Evolve
A legjobb független játék	No Man's Sky
Innovációs különdíj	No Man's Sky



MENNYIRE VOLT SIKERES AZ E3?

49 900 ember sétálgatott idén az E3-on, ami 1,5%-kal több, mint amennyi tavaly rőtta a Los Angeles Conference Centre termeit. Tavaly viszont 230 kiállító színesítette az összképet, most nagyjából 10%-kal kevesebb, kb. 200 csapat mutatta be termékeit. Ennek oka az lehet, hogy kisebb csapatok a nagy kiadókhöz verődtek, vagy hogy több céget is bezártak az elmúlt időszakban.



Nincs több bébi a medencében

THE SIMS 4

Meglehetősen furcsa blogbejegyzéssel jelentkezett az Electronic Arts, melyben bejelentette, hogy sem medencét nem építhetünk majd a sorozat következő részében, sem csecsemők nem lehetnek a virtuális családokban. Előbbi főleg azoknak lesz szomorú, akik imádták kizozni a medencéből kizárni próbáló kedvenc karaktereiket azzal, hogy igazi jó szadista felhasználóként kivették belőle a létrát. A különösen kegyetlen simgyilkosoknak így más utakat kell találniuk, de ha az volt a céljuk a fejlesztőknek, hogy elejét vegyék a kegyetlenkedéseknek, akkor miért nem adtak olyan lehetőséget a ka-

raktereknek, hogy szimplán kimásszanak a vízből a partra? Nem igazán értjük, ahogy azt sem, hogy miért marad ki a csecsemőkor az életciklusból. Pontosan arról az állapotról van szó, amikor még a gyerkőc magától semmire sem képes, és nekünk kell megtanítanunk járni, beszélni stb. Komoly feladatokkal járt egy ilyen lakó a háznál, ami csak mélyítette a játékmenetet, így a döntés eléggé nehezen érthető. Persze a DLC-k világában semmi sem végleges, könnyen megeshet, hogy a kiadó éppen erre teszi felre a két eddig alapvető játékelemet. Elnézve az előző három epizód életciklusát, egyáltalán nem lennénk meglepve, viszont ezzel a döntésével az EA meglehetősen népszerűtlen lett a Sims-rajongók között.



HA TE MONDOD

Ryan Vaughan (SimGuruRyan) producer, The Sims Studio: „Tisztában vagyunk vele, hogy sokatokat elszomorít a medencék és csecsemők hiánya a Sims 4 első kiadásában, de tudnotok kell, hogy olyan nihetetlenül erős alapokat fektetünk le, amelyek képesek lesznek teljesíteni minden vágyatokat az elkövetkező években.”



Gondok a S.T.A.L.K.E.R. utódjával

AREAL

Kickstarter projekt keretein belül szeretne pénzhez jutni a West Games, hogy lefejlesztthesse új túlélős címét, az *Areal*-t. A lényeg az, hogy a csapat úgy hirdeti magát, mint a régi GSC Game World tagjai, akik a *S.T.A.L.K.E.R.* játékokon és a *Metro: Last Light*on dolgoztak. A *Survarium* fórumán a Vostok Games (ami ugye ténylegesen ex-GSC-s arcközből áll) Joe Mullinja azonnal reagált is a helyzetre egy topikban, és tagadta, hogy a West Games tagjai valaha is dolgoztak volna a fenti címeken, jogi lépéseket is fontolgatva a hamis látszatkeletés miatt. A legfurcsább a sztoriban az volt, hogy miután a West felvette a kapcsolatot a Vostok Games munkatársaival a helyzet meg-

oldásának reményében, azok kijelentették, hogy nincsenek követeléseik, és törölték is a fórumbejegyzést. Mindeközben a fórumon erőteljesen uszító Misery Dev. LTD is igyekezett kihozni a helyzetből a legtöbbet, vitriolos hozzászólásaival saját Kickstarter projektjére felhívva a játékosok figyelmét. Túlélős címet fejlesztenek ők is. Mennyire meglepő, igaz? Egyébként a hír írásának pillanatában 34 ezer dollárt szedett már össze a West Games, és még bőven van ideje arra, hogy beszedje a maradék 16 ezret, ami az induláshoz kell. Nem csoda tehát, hogy nagy a kavargás, a rajongók ugyanis láthatóan kaphatók a *S.T.A.L.K.E.R.* hangulatra.



Ez lesz a legjobb többjátékos móka?

HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

A nagy *Halo* sorozat felturbózott kiadása tartalmazni fogja a *Halo 2: Anniversary*-t is, aminek az egyjátékos kampánya természetesen úgy kerül majd át az új verzióba, ahogy azt korábban ismertük (szabadon változtatható klasszikus és HD grafikával). A poén az, hogy a többjátékos mód is szinte érintetlenül kerül át a felújított csomagba. A fejlesztők tisztában vannak azzal, hogy a *Halo 2* mekkora élmény volt annak idején, hiszen ez volt az első nagy multi cím az Xbox Live-on. A nosztalgia jegyében hat pályát teljesen felújítottak és átültettek a *Master Chief Collection* kiadásba, és több meglepetéssel is készülnek a rangsorolt meccsekhez. A legfurcsább

eddig az, hogy a 343 Industries egy buglistát is készített az eredeti kiadás hibáiról, hogy azokat maradéktalanul átültethessék az új verzióba is. Tehát nem kijavítják a glitcheket, hanem biztosítanak róla mindenkit, hogy azok ugyanúgy benne szerepeljenek majd a játékban, mint régen. A nosztalgia új szintje ez. A négy játék együtt rengeteg csatateret tartalmaz, melyek között könnyedén válogathatunk, ha custommeccset kreálunk, ahol először játékmódot, majd térképet választhatunk. Minden térképnél jelzés mutatja, hogy melyik epizódból származik. A vérbeli rajongók mennyországa lesz ez, szerencsére sokan elérnek majd itt egymásra vadászva.



Phil Spencer, az Xbox részleg vezetője: „Egy kérdéssel kezdődött. Vajon mit hozhatnánk ki egy Halo 2: Anniversary-ből, és érdekelné az bárkit is? A közönség azt mondta, hogy igen. Ez lett belőle.”

HA TE MONDOD

Így jön el Magyarországra XBOX ONE

Bár egyelőre a legtöbb elemző ebben a generációban a PlayStation 4 győzelmét jósolja, azért annak mindenképpen örülünk, hogy legalább odáig sikerült eljutni, hogy hazánkban hivatalosan is lehessen Xbox One-t vásárolni. Mindez szeptember 5-étől lehetséges, és a Microsoft Magyarország egy sajtóközleményben tudatta velünk, mire is számíthatunk. A jó hír az, hogy nálunk már nem lesz kötelező a Kinect, kétféle csomagban vásárolhatjuk meg az Xbox One-t. 129 990 forintért tehát érkezik a „fapados” Xbox One konzol, beépített 500 GB-os merevlemezsel, Blu-ray-lejátszóval és Wi-Fi-vel. Egy Xbox One

vezeték nélküli kontrolleren, HDMI-kábelen, vezetékes headseten, valamint egy 14 napos Xbox Live Gold elérést biztosító kódon kívül a csomag letölthető formában tartalmazza továbbá a *Forza Motorsport 5* és a *FIFA 15* című játékokat is. A Kinect érzékelővel felszerelt változat 159 990 forintos áron érkezik, és a *FIFA 15* és a *Dance Central Spotlight* című játékokat csapják hozzá digitális formában, a többiben megegyezik a fent említett csomaggal. Mind a két verzió limitált számban lesz elérhető előrerendelésben, de azt egyelőre nem árulták el nekünk, hogy ez a magyar piacon mekkora készletet jelent.

CSAK ELŐRENDELŐKNEKI

Fontos kiemelni, hogy a két csomag csak előrerendelés formájában áll majd rendelkezésre, arról egyelőre nincs infó, hogy boltban milyen csomagok lesznek vásárolhatók a hivatalos magyar indulás után.



Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Az E3-örület lecsengése után visszatért a népszerűségi mutatókat bemutató rovatunk, hogy lássátok, miképp is dönt az istenadta nép a fontos kérdésekben. Ez – mint ahogy már oly sokszor is jeleztük felétek – azért fontos, mert itt most nem a marketingduma dönt, hanem a kassza csöngése, az apró zörgése. Ahogy mindig, most is van persze saját várólista, a szerkesztőségből Mady mondja el nektek, mire érdemes szerinte várni a következő hónapokban.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN JÚLIUS ELEJÉN

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

1. SNIPER ELITE III
2. WATCH DOGS
3. FIFA 14
4. TITANFALL
5. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
6. CALL OF DUTY: GHOSTS
7. EA SPORTS UFC
8. 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL
9. MINECRAFT: PS3 EDITION
10. MINECRAFT: XBOX 360 EDITION



TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN JÚLIUS ELEJÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. DIVINITY: ORIGINAL SIN
2. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
3. PAYDAY 2
4. COUNTER STRIKE: GO DAYZ
5. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM: LEGENDARY EDITION
6. DARK SOULS II
7. CIVILIZATION V: THE COMPLETE EDITION
8. BORDERLANDS 2 GOTY
9. SPACE ENGINEERS



TOP 10 JÁTÉK A GSO-OLVASÓK SZERINT

(Mert erről olvastatok a legtöbben július elején)

1. GRAND THEFT AUTO V
2. THE WITCHER 3: WILD HUNT
3. ROCK SIMULATOR
4. DOOM
5. WORLD OF WARCRAFT
6. THE SIMS 4
7. TOM CLANCY'S THE DIVISION
8. DOTA 2
9. DAYZ
10. FAR CRY 4

GSO

TOP 10 JÁTÉK MADY SZERINT

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

1. RISE OF THE TOMB RAIDER
2. MORTAL KOMBAT X
3. ASSASSIN'S CREED UNITY
4. DOOM
5. WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
6. FAR CRY 4
7. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
8. AZ ÚJ GEARS OF WAR
9. TOM CLANCY'S THE DIVISION
10. NO MAN'S SKY



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



ROVAT

Létezik-e felemelőbb gondolat annál, mint hogy a közösségi játék egymás levdadását jelenti, a nemes vérontás szelleme belengi a fiatal fejek lomha ürességét, s így erkölcsük is biztonságban van. A *Counter-Strike: Global Offensive* pont ezért az egyik legnagyobb kedvenc, nincs idő elmélázni a nyári szelmen, sem a tomboló hormonok okozta belső bizonytalanságokon, loholó agresszió köti le a veszélyes fiatal elmét. Persze mindez oda, ha egyesek nem hajlandóak rendeltetésszerűen meghalni.

Egyik kedves olvasónk (Marcell) küldte be az alábbi, külföldi játékos által mentett (Steamen talált) képet, ami jól bizonyítja, hogy a testi vágy nemzetek felett álló fenyegetés, globális terror – hogy a játék címe is utaljunk –, amely megmérgezi a felnövekvő generációk szellemét. A meghittség, a vágy olyan luxus, amit nem engedhetünk meg magunknak, gyermekeinket védeni kell, hogy a tiszta és becsületes erőszakra koncentrálhassanak. Tiltakozunk, tüntetünk, szabotálunk, közszemlére tesszük. Jövő hónapban is. Addig is: a háború legyen mindenkiell!

Ilyen gyorsan még soha senki SUPER MARIO BROS.

Sokunk gyermekkori kedvence (a mostani fiataloknak pedig furcsa nosztalgikus olasz vízvezeték-szerelő) tipikusan olyan játék, amely nehézségével adott megfelelő mennyiségű játék-ideőt a felhasználóknak. Heteken keresztül küzd a legtöbb ember, mire sikerül végigvinnie a játékot. Persze a speedrunjelenség a *Super Mario Bros.*-t sem kerülhette el, egy Blupper nevű YouTube-felhasználó egy ideje

azon ügyködik, hogy minél gyorsabb idő alatt végigfusson a pályákon. Most sikerült megint javítania saját korábbi rekordján, egy újonnan felfedezett glitchnek köszönhetően 4 perc 57 másodperc alatt célba vitte Mariót. Elképesztő teljesítmény, persze nagy kérdés, hogy vajon ennyi végigjátszás után van-e még bármi élvezet a játékban, vagy szólt-e neki valaki, hogy pár új rész megjelent már azóta.

ITT MÁR SZÁZADMÁSODPERCEKRŐL BESZÉLÜNK

Blubbler előző rekordja 4:58:09 volt, de hála ennek az újonnan felfedezett glitchnek, ezúttal 4:57:69-es kört futott.



Jöhet a jelenlegi generációra is?

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

Nem tudunk biztosat mondani, de sokaknak talán a fejlesztők elejtett megjegyzése is ok lehet az örömmre, akik nem zárkoznak el attól, hogy a *Borderlands: The Pre-Sequel* eljöhessen a jelenlegi generációra is, vagyis még korai lenne temetni a PS4-es és Xbox One-os verziókat. Az ironia az egészben az, hogy előbb szeretnék lelesztelni, mekkora siker lesz az előző generációs kiadás, csak azután döntenek majd a ráncfel-

varrt újra kiadásról. Szép és biztonságos módszer. Egyébként a 2K úgy látja, hogy a játékosok eleve Xbox 360-on, PlayStation 3-on és PC-n játszottak a *Borderlands 2*-vel, tehát most ezeken a platformokon lesz a legnagyobb kereslet a folytatásra. Aztán persze ki tudja? A franchise vezetője, Matt Armstrong is megerősítette, hogy ha siker lesz a *The Pre-Sequel*, akkor jöhet a felújított változat az új konzolokra.



HA TE MONDOD

Tony Lawrence vezérigazgató, 2K Australia:
„Egyelőre azokra a platformokra figyelünk, amiket ismerünk.”

Kő, fű és macska

HOVA SÜLLYED MÉG A SZIMULÁTOR SZAKMA?

Nem lehet vitatni az indie játékipar leleményességét, de szinte minden hiba, amit a nagy kiadók elkövetnek, itt is visszaköszön. Ilyen például a korábbi sikerek esztelen másolása, a nem túl okos fogyasztók kizsákmányolása. Azért merünk ilyen kemény szavakat használni, mert általában nem ingyenes projektekről van szó, közösségi kalapozás segítségével indulnak el azok a címek, amelyek értelmetlenségében már nehéz humort találni. Természetesen a szimulátorokról van szó. A *Goat Simulator* (egyébként tényleg szórakoztató) öncélúsága felvetette a kérdést, hogy a tömegek kiszolgálása vajon mennyire szükségszerűen minőséget igénylő feladatkör, ha egyébként a *Flappy Bird* divathullám is bebizonyította, hogy komoly erőket lehet megmozgatni minimális befektetéssel. A „szimulátor” műfaji meggyalázása újabb versenyzőkkel bővült az elmúlt hetekben, példának okáért a *Grass Simulator 2014* (vagyis

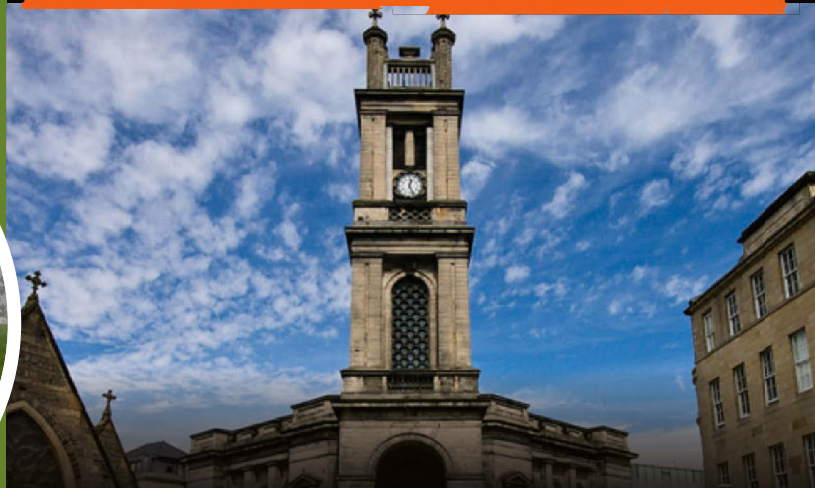
fűszimulátor, amiben egyébként egy pisztolyos FPS-nézet is van – egyelőre nem értjük) is felkerült a Steam Greenlight programjába, és már most a top 100-ban van. Szintén meghökkenítő az IndieGOGO Flexible Funding keretében éledező *Rock Simulator* (tehát egy kővel vagyunk, biztos lesz majd sok „másfajta kő” DLC is), amely elvileg free-to-play lesz, csak előbb 500 dollárt szeretnének összegyűjteni a fejlesztők. Elsőre egyébként 5000 dollár volt a cél, amit nem sokkal később leszázalékoltak, így már csak pont 500 dollárral többre kerül majd a projekt, mint amennyit ér. És ha azt gondolnánk, hogy az emberek nem is adnának pénzt ilyen dolgokra, akkor ismét csalódhatunk a józan ész városi legendájában, ugyanis a *Catlateral Damage* című macskaszimulátorra például 40 000 dollárt sikerült összehoznia a fejlesztőcsapatnak. Persze az legalább cuki, nem úgy, mint a kő. Vagy a fű.



Cat Simulator

Grass Simulator

Rock Simulator



Jótekonyság felsőfokon TEPLOMOT VETT A ROCKSTAR NORTH VEZETŐJE

Leslie Benziesnek, a *GTA* sorozatot fejlesztő cég elnökének nem fáj annyira a kalózkodás. A *GTA V* úgy látszik, szépen termel, mivel emberünk éppen most vett 500 000 angol fontért (193,3 millió forint) egy templomot Edinburghban. Az 1827-ben épült St. Stephen's Churchöt azért vásárolta fel, hogy megakadályozza a potenciális vevők tervét, akik vásárlátványosságot akartak csinálni az épületből. A templom gyakran válik

fesztiválok központjává, így szép bevétel lehetett volna kihozni abból, ha egy jó üzletember ráteszi a kezét a helyre. A skót fővárosban élőknek sokkal jobb, hogy Leslie birtokába került a templom, aki nem készül semmi különösre új tulajdonával. Meghagyja olyannak, amilyen mindig is volt. Igazán dicséretes cselekedet, 200 millió forintból keveseknek jutna eszébe éppen ilyesmi. Lehet, hogy a videojáték jótét léleké tesz?

Mennyibe is kerül akkor ez a játék?

DESTINY

Kétségtelen, hogy óriási elvárások övezik a Bungie ősze tervezett játékát, amely az E3 és az alfa teszt után még több figyelmet kapott az elmúlt hetekben. Még májusban hallhattuk Bobby Kotticktól, az Activison vezetőjétől, hogy a kiadó 500 millió dollárt fektet a *Destiny*-be. Sokan úgy gondolták, ez az összeg a teljes gyártási és marketingköltséget lefedi, de a Bungie azóta megszólalt az ügyben. A fejlesztők a marketingbűdzséről nem tudtak nyilatkozni, de azt világosan kijelentették, hogy a játék elkészítéséhez közel sincs szükségük 500 millió dollárra. Felidéztek, hogy a világ leg-

költségesebb játékának becsült *GTA V* is „csak” körülbelül 265 millió dollárból készült el reklámköltségekkel együtt, így erős túlzásnak hangzik az ehhez mért nagyjából kétszeres büdzsé. Persze még most is folyik a munka, a fejlesztők éppen azon dolgoznak, hogy a közönség visszajelzései alapján finomhangolják a játékot. Ehhez még a Trónok harca sorozatból ismert Peter Dinklage szinkronmunkáján is javítani kellene – aki a Ghost nevű karakternek kölcsönzi az orgánáját a játékban –, ugyanis az alfa teszt után sokan megjegyezték, hogy elég feszült és kellemtelen volt a hangja.



HA TE MONDOD

Eric Osborne community manager, Bungie: „A *Destiny* költségvetése, beleértve a várható marketingköltségeket és a rendszeres pizzaszerdákat, sem közelíti meg a félmilliárd dollárt.”

2018-ra évente százmilliárd dollárt hozhat

ÍGY NÖVEKSZIK A JÁTÉKIPAR

Minden évben divat jóslgatni azt, hogy mi várható egy adott piaci szegmensben, most éppen a DFC Intelligence igyekezett felmérni, milyen is a játékipar helyzete. Számaik alapján azt kell mondanunk, hogy nem kell felszántani és sával behinteni a szektort, a sok probléma és csőd ellenére még mindig egy durván növekvő ágazatról beszélünk. A szoftverpiac világszinten 400 milliárd dolláros üzlet, ebből a játékipar szerényen 60 milliárd dolláros szeletet hasított tavaly. Az új generációs konzolok, a brutális PC-s élmény (és talán a steames konzol), valamint a mobiljátékok fejlődésének köszönhetően ez a szám erőteljes növekedésnek indul majd a következő években, az eddig meglehetősen jól

tippelgető DFC Intelligence szerint idén durván 64 milliárd dollárt termel majd ki a játékipar, ami alig négy év alatt másfélszeresére is nőhet. Vagyis 2018-ra már évente százmilliárd dollárt hozhat ez a kis „már megint mivel ütöd el az idődet kisfiam” ágazat. A növekedés elsősorban a hardcore játékosok pénzköltésének, valamint a mobilos piactalmas fellendülésének lesz köszönhető. Utóbbi azért is érdekes, mert már most tízmilliárdot hoz egy évben, de négy év múlva akár a teljes bevétel negyedét is kitermelheti (29 milliárdot tippelnek az elemzők). Akár tetszik, akár nem, a casual réteg költési hajlandósága egyre keményebben tolja el a prioritásokat a kiadóknál, fejlesztőknél is.



MOBILJÁTÉK? AZ KOMOLYTALANI

Bárhogy is, korábban a DFC csak 17 milliárdra jóslta a telefonos piaci részesedést, ám az elmúlt időszak tendenciái miatt újra kellett számolniuk, így a becslés már 29 milliárd négyéves távlatban.

2016-ra csúszik a megjelenés?

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Május 15-én még azt nyilatkozta a Ubisoft a 2013-as E3-on bejelentett *Tom Clancy's The Division* MMOTPS-ükről, hogy képtelenek tartani az eredetileg tervezett 2014-es megjelenést, ezért legalább egy éves csúszásra kell számítanunk. Most az a névtelen forrás, aki a korábbi eltolást is megjósolta, azt állítja, hogy akár 2016-ra is csúszhatnak, mivel továbbra sincs működő verzió a já-

tékből, és komoly fejlesztési gondjaik adódtak a multiplayerrel is. Az ismeretlen szívárogtató hozzátette, hogy jelenleg további munkatársakat vesznek fel, és több erőforrást is kapnak, hogy végezzenek jövő ősze, mivel nem szeretnének egy befejezetlen játékot megjelentetni, viszont erősen kétségesnek tartja a 2015-ös dátumot. A Ubisoftot egyelőre nem kommentálta a pletykát.



HA TE MONDOD

David Polfeldt ügyvezető igazgató, Ubisoft Massive: „A valódi válasz, amit minden fejlesztő ismer, az, hogy nem tudjuk, mikor készül el a játék.”



Újabb PlayStation 4-es ráncfelvarrás?

BEYOND: TWO SOULS

Úgy tűnik, hogy a Sony a *The Last of Us: Remastered* után egy újabb PlayStation 3-as sikercímmel kívánja biztosítani a PlayStation 4 előnyét, ugyanis számos korábbi pletykát követően most két svájci viszonteladó is listázta a *Beyond: Two Souls* jelenlegi generációs változatát, az egyik már rögtön kitézte szeptemberre a megjelenési dátumot. Legutóbb áprilisban röppent fel a hír, mi-

szerint az Ellen Page főszereplésével készült interaktív dráma egy Director's Cut formájában ellátogathat a Sony új konzoljára, de sem a Sony, sem a fejlesztőcsapat nem kommentálta a szóbeszédet. Mi mindenesetre nem mondanánk ellent egy PlayStation 4-es *Beyond: Two Souls* kiadásnak, különösen akkor nem, ha esetleg a Quantic Dream a folytatáson is elgondolkodna már ennek okán.

Ez bizony nem a Dead Island 2 ESCAPE DEAD ISLAND

Tovább bővül a *Dead Island* univerzum: a Yager Development műhelyében formálódó *Dead Island 2* mellett érkezik egy újabb mellékszál is az *Escape Dead Island* képében, amely eltér a már jól bevált formától. A svéd Fatshark (*War of the Roses*, *Bionic Commando: Rearmed 2*) túlélőjátéka erősen történetalapú lesz, és egy bizonyos Cliff Calórá fókuszál majd, akinek feltett szándéka,

hogy kiderítse a banoii katasztrófa okait. A helyszín a karantén alá vont Narapela sziget lesz, ahol különböző bizonyítékokat kell gyűjtenünk kameránkkal, miközben megpróbáljuk nem felfaladni magunkat a zombikkal, vagyis minden eddiginél fontosabb lesz a lopakodás. Aképregényes grafikával megoltott játék PC-n és előző generációs konzolokon mutatkozik be még idén.

FELTÁMADÁS MÚLT IDŐBEN?

Az *Escape Dead Island* megfejezi a sorozatban eddig megismert játékelemeket egy nagy adag misztikummal. A történet folyamán hősünk egyszer meghal, majd váratlanul felébred egy korábbi időpontban, és csak neki vannak emlékei erről az eseményről. Kíváncsian várjuk, mi sül ki ebből.



AOEO SZÁMOK- BAN

Az elmúlt három évben 524 millió egyjátékos küldetést és 13 millió multis misziót teljesített a játék közössége, 2 millió arénamérkőzést játszottak, és 2 milliárdnál is több Empire-pontot zsebeltek be a felhasználók. Ezzel búcsúznunk mi is a játéktól: viszlát, és kösz a hadakat!



Vége a közösségi hódításnak

BEZÁRT AZ AGE OF EMPIRES ONLINE

Nem tartott sokáig a dicső online hódítás, már 2013 eleje óta sejteni lehetett, hogy valami nagyon nincs rendben. Ekkor jelentette be ugyanis a Gas Powered Games, hogy nem gyárt több tartalmat a 2011-ben indult *Age of Empires Online*-hoz. Sikerült mostanáig életben tartani a projektet, de ezennel hivatalosan is vége, július elsején végleg

bezártak a szerverek. A hivatalos blogon az illetékesek megköszönték a támogatást a felhasználóknak, és érdekes adatokkal búcsúztak szépen. Majd végül egy rövid üzenet hatotta meg a nagyérdeműt: „Egyszer minden jónak vége szakad, ez a vég most az *Age of Empires Online*-t is utolérte. A barbár hordák utoljára lovagolnak el a naplementébe.”



Lindsay Lohan pereskedik

GRAND THEFT AUTO V

A megélhetési és hírvérési pereskedés sosem volt elegáns műfaj, és sajnos nehéz nem azt gondolni, hogy most nem erről van szó. Egy ideje már tudni lehetett, hogy a szebb napokat látott Lindsay Lohan erősen hisz benne, hogy a Rockstar a borítón is megjelenő Lacey Jonasszal öt majmolja, és most ezért még a tárgyalóteremig is hajlandó el-

menni. Szerinte a karaktert róla mintázták, a virtuális celeb egy olyan ruhát visel, amit ő két évvel a játék megjelenése előtt már hordott, és hogy a játékban megtalálható a Chateau Marmont hotel mása, ahol 2012 nyarán lakott (volt is botránya egyébként ott). Az izgalmas per hamarosan kezdetét veszi, az eredményről mi is beszámolunk nektek.

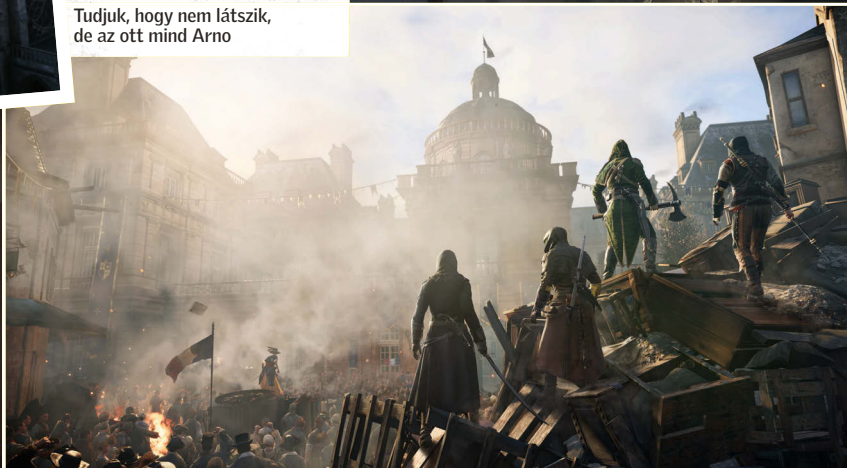
A KORÁBBI PEREK

Lohan kisaszonynak nem ez az első pere hasonló témában. 2010-ben az E*Trade ellen emelt vádat, mert egy SuperBowl reklámban elhangzott a „that milkaholic Lindsay” (az a tejkoholista Lindsay) kifejezés, amiben magára ismert a művésznő. Egy másik eset 2011-ben történt, amikor beperelte az ismert rapper, Pitbullt, mert egy dalszövegben felbukkant a neve.

Előzetes
ASSASSIN'S CREED UNITY

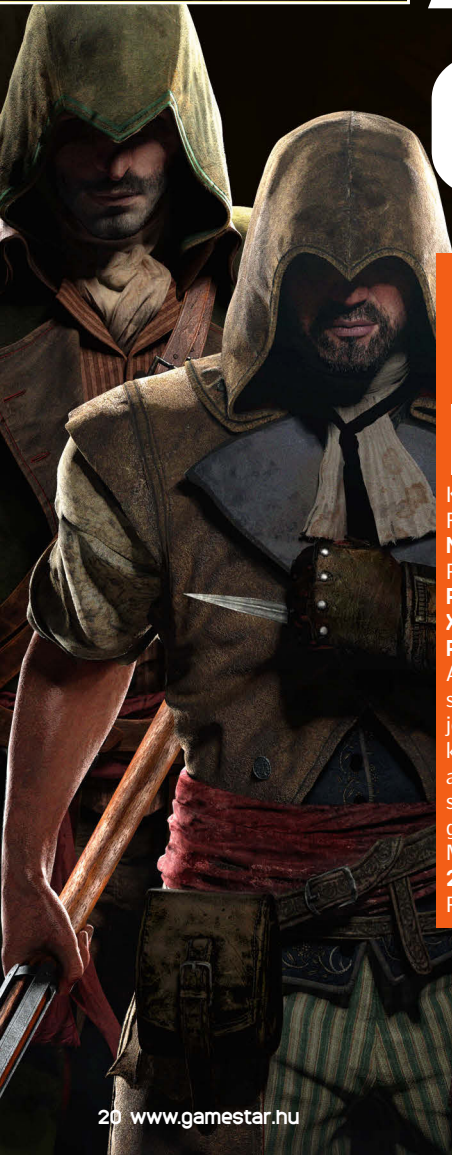


Tudjuk, hogy nem látszik,
de az ott mind Arno



Je m'appelle Cladue

ASSASSIN'S CREED UNITY



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft**
Montreal
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Az Assassin's Creed sorozat első, csak a jelenlegi generációra készülő része, amivel a sorozat végre visszatér Európába és a gyökereihez. Megjelenés **2014. október** PEGI **18+**

AZ ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG CSAK EGY FÉLHANGOS ORDÍTÁSSAL MARADT LE ARRÓL, HOGY Ő LEGYEN AZ ELSŐ VALÓBAN „NEXT-GEN” JÁTÉK A FRANCHISE-

BAN. Végül ez a megtiszteltetés a *Unity*nek adatik meg, ami valahol nagyon szép, hiszen a Ubisoftot egy kis hazaival ünnepelheti az új generációt. Elmondom, hogy szerintem miért jó ez. Az *Assassin's Creed* sorozat már a sok helyen sántító első epizóddal levett a lábáról, pedig ott még igazából csak a potenciál volt az, amibe beleszerethetett a játékos. Egy franchise-nak készülő új IP-nél a legritkább esetben alkot maradandót az első rész, és így volt ez Altair történetével is, illetve valószínűleg ezt láttuk most a *Watch Dogs* esetében. Az első bizonytalan lépések után a második rész, pontosabban Ezio trilogiája volt az, ahol kiteljesedett a sorozat, és felismerte a benne rejlő lehetőségeket, valamint lerakta azokat a betonbiztos alapokat, amikre aztán később elfelejtett építkezni. Az amerikai történelmekönyvek mind a tizenhárom oldalát csúcsra járató felemás harmadik rész és a végtelenül szórakoztató, de *Assassin's Creed*et csak nyomokban tartalmazó kalózos etap (illetve az említésre is csak alig méltó Vita-játékból PC-re vándor-

ló mellékág) után a sorozat most visszatér a gyökereihez, és régóta hiányzó megoldásokkal teszi teljesebbé az élményt.

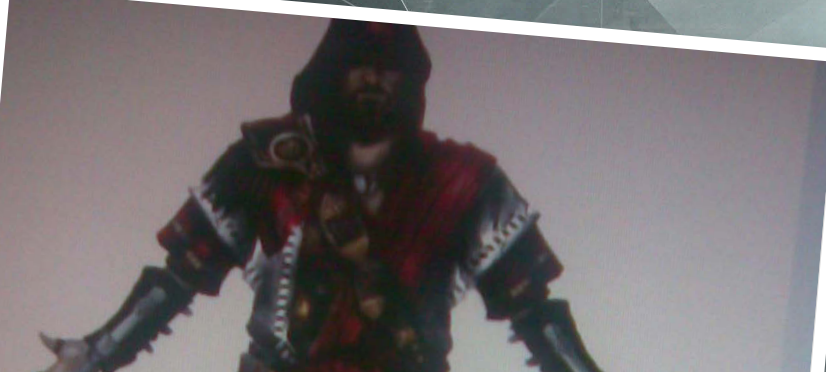
FIGYI, VANNAK TÉTELEID?

Nagyon kíváncsi lennék egy statisztikára arról, hogy hány embernek segített már összekaparni a megváltó történelmeket az *Assassin's Creed* sorozat és a Belga. Ez egy véletlen gamification, de nem azért, mert a franchise gránitkemény történelmi tényeken alapszik, hanem inkább azért, mert sokak számára tette izgalmasa a történelmet, és rávette őket, hogy utánaolvassanak.

A francia forradalom ebből a szempontból az egyik leghálásabb témakör, mert az európai történelem egy olyan időszakáról van szó, ami nemcsak elképesztően brutális belső viszályokkal és nemzetközi érdeklődéssel tarkított pár év volt, de rányomta a bélyegét a rákövetkező kétszáz évre, aminek konkrét hatása van a mi életünkre is. A felvilágosodás kora, amikor borzalmas vezetőik még borzalmasabb döntései az összeomlás szélére sodorták Franciaországot, ezzel teljes újraszervezésre kényszerítve a botladozó rendszert és lerakva az amerikai és angol példából már ismert alkotmány



Új kombókat és egy teljesen új harcrendszert kapott a Unity



COMET ME BRO!

Aha, jónak tűnik ez a Unity dolog, de mit kapnak azok, akiknél ki kellett kapcsolni az Aerót, hogy ne akadjon a Windows 7, és nem vásárolták még be magukat a jelenlegi generációba? Ez lenne az Assassin's Creed: Comet néven futó projekt, amiről egyelőre a létezésén kívül szinte semmit sem tudunk. Egyesek szerint ez a rész is hajózás köré épül, és az ókori Rómába repít minket, de olyat is hallottam, hogy ez lesz az a szamurájos epizód, amit egy hangos kisebbség már hosszú ideje követel. Az viszont biztos, hogy ez a leköszönő generáció egyetlen esélye, hogy idén is megkapja a megérdemelt AC-adagját, úgyhogy hamarosan az Ubisoftnak sem ártana két mondatban összefoglalnia, hogy miről is lesz szó. Mondjuk a gamescomon. Esetleg a PAX-on.



alapjait. Amit aztán két lábbal taposhattak agyon a különböző érdekekért küzdő „pártok”. Tízezreket a halálba küldő polgárháborúk és felkelések, éhínség, teljes és totális széthúzás uralkodott a 18. század Franciaországában, és ennek a közepébe csöppen bele a játékos, természetesen a forradalom oldalán. Biztató, nem?

LIBERTÉ

A kezdetekhez visszatérés nemcsak azt jelenti, hogy újra egy meghatározó történelmi időszak közepén találjuk magunkat, hanem ismét egy valódi orgyilkost kapunk, akinek a sorsa szorosan összefonódik az őt körülvevő eseményekkel. Arno Dorian nem a szegény Connor Tutenhakatormtomtomton, akinek a Rend csak egy eszköz, vagy Edward, aki valahonnan a sztratoszférából szarja le, hogy miért is küzd egy assasin, hanem Altairhoz és Eziohoz hasonlóan egy elhivatott hős, aki a jó ügyért harcol és görgeti előre a történelem kerekét.

Arnoval Versailles-i gyermekként találkozunk először, aki relatíve korán megismerkedik a renddel, és ezt a folyamatot végig is követhetjük majd, hogy jobban megértsük motivációit. Önszántából csatlakozik, és a Ubisoft szerint ő egy olyan egyéniséggel rendelkező karakter lesz, mint amilyen Ezio is volt: nem fél megkérdőjelezni a történeket és meghozni azokat a döntéseket, amiket helyesnek érez. A Unity kreatív rendezője, Alex Amancio szerint a

francia forradalom inkább a díszletet szolgáltatja a történehez, ami igazából „Arno megváltásáról” szól. Tehát adott nekünk az európai történelem egyik legdurvább időszaka, aminek hátterében ott húzódik az assasinok rendje és a templomosok közötti évszázados ellentét, és mi mindezt egy fiatal francia szemén keresztül izgulhatjuk végig. Akinek egyébként csak a neve utal erre, mert nemhogy franciául nem beszél, de még akcentusa sincs.

FRATERNITÉ

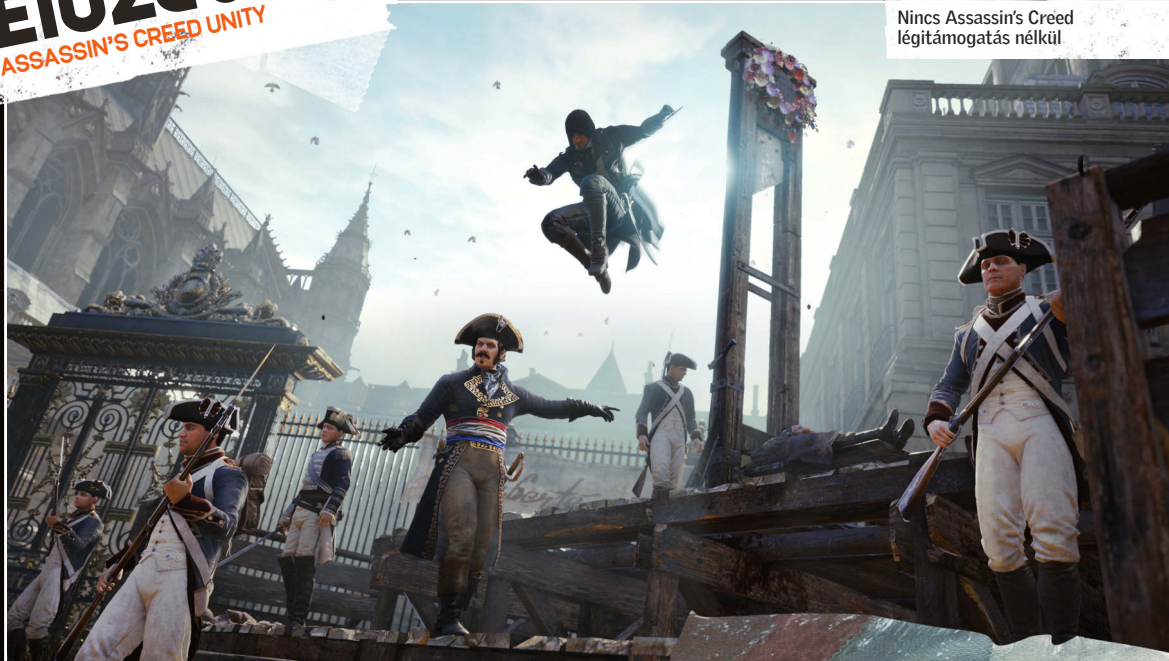
Most először a sorozat történetében nem leszünk egyedül. A Unity ugyanis egy régóta várt és indokolatlanul kihagyott megoldással, a kooperatív móddal kavarja fel az állóvizet. Maga a „unity” szó is erre utal, ami nemcsak a projekt kódneve, de a játék címe és minden aspektusát meghatározó kifejezés is lett. Ahogy a történetben szereplő francia nép összefog, úgy hozza össze játékosokat is a Unity

NAGYON KÍVÁNCSI LENNÉK EGY STATISZTIKÁRA ARRÓL, HOGY HÁNY EMBERNEK SEGÍTETT MÁR ÖSSZEKAPARNI A MEGVÁLTÓ TÖRTÉNELEMKETTEST AZ ASSASSIN'S CREED SOROZAT ÉS A BELGA

Előzetes

ASSASSIN'S CREED UNITY

Nincs Assassin's Creed légitámogatás nélkül



GUILLOTINE

Nincs is annál szebb, mint amikor egy olyan eszközt neveznek el rólad, amit kivégzőseknél használnak. Esetleg az, ha rögtön egy pusztító vírust. Pedig Joseph-Ignace Guillotin nem volt ám rossz ember, sőt, ő igazából csak annyit javasolt, hogy ha már ennyire megszorodtak a kivégzések, akkor legalább emberségesebb módon küldjenek ezeket a halálba. Magát a szerkezetet sem ő építette meg, csak valahogy rajta ragadt a neve.

pusztán azzal, hogy lehetőséget ad számukra az együtt játszáshoz. Egy-szerre négy játékost képes egybeosztani a rendszer, látszólag észrevétlenül. Amarcio szerint ez „egy osztott élmény”, de nem annyiban merül ki, mint sok más játékban, hogy két ember kell majd egy ajtó kinyitásához vagy ehhez hasonló látzatmegoldások.

A városban belefuthatunk különböző kooperatív küldetésekbe és Brotherhood-missziókba, de ez lényegében azon múlik, hogy jó időben a jó helyen legyünk, mert a játék mindenki számára ugyanabban a városban játszódik. Ha egy-egy feladat túl nehéznek bizonyul, segítséget kérhetünk a barátainktól, de arról egyelőre nem beszélt a Ubisoft, hogy minden küldetésnél csatlakozhatnak-e majd hozzánk a pajtások, esetleg a kampányt is csinálhatjuk-e együtt, vagy külön coop missziók lesznek. A pontos működés is kérdőjeles, de az E3-on bemutatott élő demó alapján ez egy újabb taktikai mélységet ad

majd hozzá a játékmenetbe. Egy szokásos „likvidáld a célszemélyt”-szerű küldetés egész máshogy játszódik le, amikor össze kell dolgoznod akár három másik emberrel, és ez még csak egy azon megoldások közül, amelyekre a kooperatív mód lehetőséget ad.

ÉGALITÉ

Az *Assassin's Creed Unity*ben az egyenlőséget nem a fizika törvényei és a játékmenet között kell keresni, mert természetesen Arno is egy Superman, hanem inkább maga a játék és elvárásaink között. Ha megkérdezel tíz embert, hogy mi az a három dolog, ami nem tetszett nekik a sorozatban, akkor hét biztosan a harcrendszert, a nevetséges lopakodást és az NPC-k mesterséges intelligenciáját emeli ki. Az eddig láttottak alapján a Ubisoft is tisztában van ezekkel a problémákkal, és az erősebb vassal a fenekük alatt igyekeznek is javítani.

Az AC egyedi harcrendszerével alapvetően nincsen probléma, izgal



A Ubisoft 1:1 arányban másolta le Párizst



HA TE MONDOD

Bruno St-André pályadizájner, Ubisoft Montreal: „Azt szeretnénk, ha a játékos valóban megismerné a karaktert, és értené, hogy miért is csatlakozik az assasinokhoz.”

mas és látványos, viszont nagyon hamar repetitív válik. Amint az ember rájön, hogy legyőzhetően harcossá válhat pusztán azzal, hogy mindig van nála egy füstbomba, és csak ellentámadásokkal operál, hamar elveszik a varázs. A Ubi most átdolgozta ezt a rendszert, intuitívabban működik a hártás, lesznek különböző cselek, és sokkal nehezebb lesz több ellenfél ellen harcolni, ami nyilván ahhoz vezet majd, hogy megfontoltabban közelítünk egy-egy szituációhoz. Vagy hívjuk a pájtásokat, ugye.

Új fegyverzetünkről eddig kevés szó esett, de a tradicionálisnak mondható rejtett penge-kard-pisztoly szentháromság mellé több újdonságot is kapunk, például a phantom blade-nek keresztelt pengéket lövöldöző eszközt. Persze ez csak részben új, lőttünk mi már ki mindenféle csodát a kabátujjunkból. A vívás valóban másnyennek tűnik, de azt például a demó alapján nem tudjuk megmondani, hogy lesznek-e valódi kombók, vagy továbbra is csak

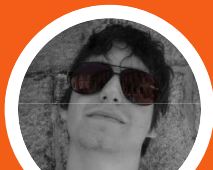
dubstep ritmusra kell erőszakolni egyetlen gombot.

A lopakodós küldetések, amikből végtelen számút csinálhattunk már meg a korábbi epizódokban (ezeknek hetven százalékát a *Black Flag*ben), elég fontos részei a sorozatnak, hiszen valahol mégiscsak oryilkosok vagyunk. Ez a rendszer már az első rész óta olyan gyerekbetegségekkel küzd, amiket a mai napig sem sikerült levetkőznie. Nem különösebben realisztikus, sokszor inkább a szerencsén vagy a rendszer hiányosságainak okos kihasználásán múlt a siker, de a *Unity*ben egy külön gombot szenteltek a fejlesztők ennek a funkciónak: ha a helyzet úgy hozza, vagy mi úgy döntünk, hogy nem akarunk harcolni, egy mozdulattal lopakodó módba vághatjuk magunkat, és fedezékről fedezékre sunnyogva megkerülhetjük az ellenségeket. Ennek a rendszernek a sikere sokban múlik a mesterséges intelligencián is, ami szintén a kezdetek óta egy sarkalatos kérdés volt a sorozatban.

Az ellenségek MI-je továbbra is kérdéses, de ha abból indulunk ki, amit a demóban szereplő többi NPC-nél láttunk, akkor bizony van ok a bizakodásra. Már az elképesztő, hogy a montreali csapat mennyi embert volt képes összezsúfolni Párizs utcáin, és elmondásuk szerint a város minden egyes lázongó polgárának saját mesterséges intelligenciája van. A videóban ezer ember volt egyszerre a képernyőnkön, és én tényleg többször végignézttem ismétlődések után kutatva, de nem találtam egyet sem. Egy interjúban az egyik fejlesztő elmondta, hogy ez még csak a kezdet, és ötezer embert emlegetett, az pedig már túlzás nélkül egy kisváros. Emlékeztek még, amikor nagy szó volt, hogy egyszerre öt ellenség volt a látóterünkben? Bár a *Watch Dogs* mindenkit megtanított arra, hogy óvatosan kell bánni az E3-as demókkal, el kell mondanunk, az is elég biztató, hogy még ezeknél a zsúfolt helyszíneknél sem láttam, hogy észrevehetően leesett volna az fps.

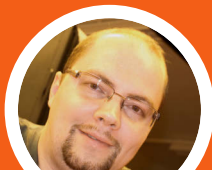


MELYIK A LEGJOBB ASSASSIN'S CREED?



PACA

Nyilván nem leszek ezzel egyedül, de nekem az Assassin's Creed II a favorit. Az egész hangulat, a sztori, minden egyben volt. A Revelations és a III viszont még kimaradt, a Unity előtt mindenképp pótolom őket.



CHAVALIER

Tavaly a Black Flag lemosott a pályáról mindent, ami korábban Assassin's Creed név alatt megjelent, ráadásul szinte maradéktalanul felszámolta az előző részekben feleslegesen túlerőltetett modern szálát, amiért nem győzők hálálkodni.



DUDU

Nekem is a második rész az örök kedvenc; az első még kiforratlan volt, a későbbiekben pedig túl sokat akartak újítani, ami nem vált a sorozat előnyére – szerintem.



KACI

Bár a legtöbben lehúzták a játékot, nálam mégis a III viszi a prímet. A játékmenetbeli újítások és a sztori is nagyon bejött, szemben a Black Flaggel, amit alig tudtam végigszenvedni.



HP

Tudom, hogy az első rész túlságosan is repetitív volt, és sok szempontból kiforratlan, de mégis stílust teremtett, tátott szájjal bámultuk az első képeket, videókat róla. Micsoda idők voltak! Így hát pusztán az eredetiséget, újító ötletet díjazva az első Assassin's Creedet emelném ki.



MAZUR

Szeretem a sorozatot, de a második rész óta már kihaltak belőle a nagy meglepetések. A multi viszont sosem tudott lekötni, úgyhogy ezért is bízom a Unityben: talán a kooperatív mód lehetőségei miatt legközelebb már ezt a címet dobom be, ha megint nekünk kell kitölteni a helyet daev helyett.



BZ

Inkább a „Melyik AC részt nem kedveled annyira?” a megfelelő kérdés. Az első rész az új ötlet miatt tetszett, de még nem volt az igazi, a harmadik pedig – indiánok ide vagy oda – megint gyengébbre sikerült. A második, a Brotherhood, a Revelations és a Black Flag viszont egyaránt közel áll hozzám.



GYU

Nekem az Assassin's Creed II a kedvencem. Miért? Mert ez az egyedüli, ami megvan, hiszen ez GameStar teljes játék volt még tavaly, s mivel se addig, se azóta semmilyen más Assassin's Creedet nem próbáltam, így nincs is más jelöltem.



HUNTER

A Brotherhood volt a csúcspont számomra. Összeállt a sztori, és a helyszín is csodálatos volt. Szeretem, ha vannak extra stratégiák elemek egy ilyen játékban, és ebben is nagyon jó volt a BH.



SOPHIASO

Az Assassin's Creed: Brotherhoodot szeretem a legjobban a szériából, számomra a környezet és a játékmenet abban volt a legtökéletesebb. Azért csendben a Revelations multiját is kiemelném, ami, ha megszokja az ember, igen zseniális tud lenni.



RG

Az AC sorozat valahogy olyan számomra, mint egy nyugati határ-szélien menetelő hidegfront, amiből csak annyit érzek, hogy nő a légnyomás, és fúj a szél, de a zivatarok messze vannak tőlem. A 2. és a 4. résszel játszottam valamennyit, de nem volt maradandó élmény. Bezzeg a Mafia 3 az lenne...



NIGHTWOLF

Egy viking nő és egy kalóz apa szerelméből jött a világra az én úkapám, akinek maga Feketeszakáll ragta el a köldökzsinórját születésekor, így nemcsak hogy az Assassin's Creed IV a kedvencem a sorozatból, de megjelenése óta fekete zászlóval ékesített árboccal járkálok az utcán.



EPRESPUSZEDLEE

Az összes AC részt végigkísértem Wolfi válla mögül, és a Black Flag hangulata fogott meg a leginkább. Amikor a kalózok rázendítenek a Drunken Sailorre, nem csak hajójuk fedélzete telik meg élettel.



DAEV

Számomra a második rész és a Brotherhood volt a legjobb élmény. Ezio története és karaktere zseniális, aminek a Ubi azóta sem tudott a nyomába érni. Remélem, hogy októberben már nem tudom ezt majd újra leírni.





A demóban is hihetetlenül részletesnek tűnt a játék

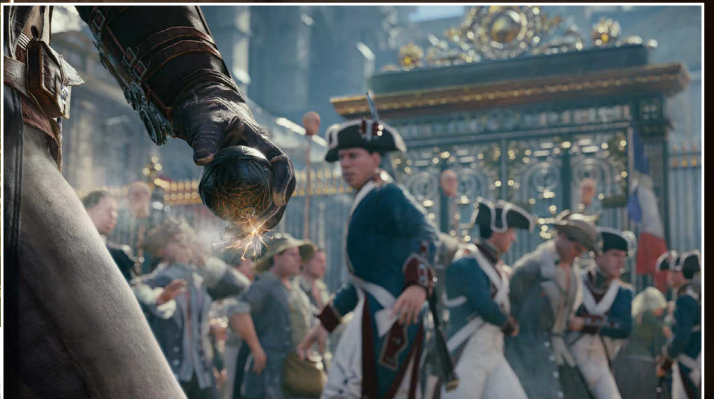


EKÖZBEN A JELENKORBAN

Azt azért ne felejtsük el, hogy az Assassin's Creedekben valaha elég fontos szerepet játszott a jelenkori szál is. Erről egyelőre természetesen nem beszél a Ubisoft, mert nem lenne könnyű erős spoilerok nélkül nyilatkozni róla. Annyi biztos, hogy az utóbbi két játékban igencsak háttérbe szorult a napjainkban játszódó történet, csökkent a jelentősége is, de ha emlékeztek még, akkor az első és a második epizódban nagyon fontos volt. Ha már viszontatérünk a gyökerekhez, akkor talán a fejlesztők újra súlyt adnak ennek, bár a történet onnan már nem folytatódhat, ahol abbahagytuk.



Egyszerre akár több ezer NPC is lehet a képernyőn



AZ ASSASSIN'S CREED UNITYBEN AZ EGYENLŐSÉGET NEM A FIZIKA TÖRVÉNYEI ÉS A JÁTEKMENTET KÖZÖTT KELL KERESNI, MERT TERMÉSZETESEN ARNO IS EGY SUPERMAN, HANEM INKÁBB MAGA A JÁTEK ÉS AZ ELVÁRÁSAINK KÖZÖTT



SZELETETT PÁRIZSI

Amikor az új generációról beszélünk – márpedig lassan egy éve be nem áll a pófánk róla –, akkor valahogy mindig a vizuális újítások kerülnek előtérbe. Pedig a komolyabb vasnak ennél bizony sokkal többről kellene szólnia. A korábban említett hihetetlen mennyiségű NPC jó példa erre, és reméljük, hogy a *Unity*-ben találkozunk majd olyan, régóta várt megoldásokkal, amelyeknek eddig csak technikai akadályai voltak. Párizs gyönyörű, és elképesztően részletes. A Ubisoft nagyon hihetően keltette életre a forradalmi várost, de ez ugye abszolút elvárható egy olyan játéktól, ami lerázta magáról az előző generáció láncait. Ezzel a relatív szabadsággal a fejlesztők valódi méreteiben modellezhették le a francia fővárost, ráadásul realisztikusabbá tették azáltal, hogy az épületek több mint egynegyedébe be is tudunk menni.

A videók alapján a város valóban él, és ami igazán tetszett, hogy a lakosokat nemcsak a mi jelenlétünk képes kizökkeníteni a mindennapi életükből, hanem környezetük eseményei is. Ha egy gyilkosság történik, akkor az emberek odagyűlnek, a széthúzó hatalmak támogatói közötti vé-

letlenszerűen kialakuló harcoknál pedig igyekeznek félreállni az útból. Emiatt úgy éreztem, hogy ezt a várost nem feltétlenül a játékos irányítja, ami hozzátesz a hihető élményhez, hiszen egy éhező, nincstelen embernek kisebb gondja is nagyobb annál, mint hogy az a csuklyás idióta felmászott egy falra.

A Ubisoftot látszólag igyekezett sokkal folyamatosabbá tenni a játékményt, ahogy a videóban is láthattuk, szinte véletlenszerűen jönnek szembe velünk a mellékküldetések; hopp, ott egy gyilkosság, jaj, ez itt egy utcai verekedés, mi pedig dönthetünk, hogy van-e most kedvünk ezekkel foglalkozni.

A korábbi epizódokban úgy éreztem, hogy a fejlesztőknek nehezére esett egy ekkora nyitott világot megtölteni valóban érdekes tartalommal, és nagyon remélem, hogy a *Unity*-ben ezt az akadályt is jobban veszik majd.

Most, hogy visszatértünk egy igazi városba a maga hatalmas építményeivel, újra előtérbe kerül a parkour, ami a második rész óta csak nyomokban szerepel a sorozatban. Ezzel kapcsolatban is egy új rendszerrel támad a Ubisoft, ami első látásra igencsak megkönnyíti majd a dolgunkat. Természetesen a szénakazalba ugrálás va-

HOL VANNAK A LÁNYOK?

Elég komoly felháborodást szült, hogy a *Unity*-ben nincs egyetlen játszható női karakter sem. Vagyis inkább az, ahogy a Ubisoft a helyzetet kezelte. Szerintük „túl sok munka lett volna” női karaktereket készíteni, ami nyilvánvaló hülyeség. Később helyesbítették is, de nem elég korán ahhoz, hogy ne jöjjön elő ugyanez a probléma a *Far Cry 4* kapcsán is. Igazából csak arról van szó, hogy ez Arno története, ő pedig férfi.

lamilyen formában megmarad, de a navigációt leegyszerűsítették: nem kell minden ugrásnál imádkoznunk, hogy a játék azt csinálja, amit mi szeretnénk, mert Arno egy gombnyomásra tudni fogja, hogy merre is tudunk majd biztonságosan leereszkedni. Ettől egy kicsit félek, mert az egyszerűbb sok esetben nem egyenlő a jobbal.

Az eddig látottak alapján – ami valljuk be, nem olyan sok – az *Assassin's Creed Unity* az eddigi legrealisztikusabb játék a sorozatban, ami nemcsak azokat az alapokat erősíti meg, amikbe az első alkalommal beleszerettünk, de olyan megoldásokkal igyekszik teljessé tenni az élményt, melyek egyértelműen hiányoztak belőle. Bizakodjunk, mert könnyen lehet, hogy az *Assassin's Creed* viszontatér.

daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/assassins-creed-unity

Előzetes
DESTINY

Legenda vagyok

DESTINY



„

HÉTSZÁZ ÉVVEL KÉSŐBB A JÖVŐBEN JÁRUNK, AZ EMBERISÉGET A KIHALÁS SZÉLÉRE SODORTA EGY IDEGEN FAJ, ÉS A MAI VILÁG CIVILIZÁCIÓJA MÁR CSAK RENGETEG GENERÁCIÓN ÁTSZÜRT SZÁJHAGYOMÁNY

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Röviden A Halo sorozatot elindító Bungie osztott világú MMO-és RPG-elemekkel súlyosbított lövöldéje, ami végre alfába lépett.
Megjelenés **2014. szeptember**
PEGI **16+**



A

DESTINYRE A LEGJOBB SZÓ A „HATALMAS”. A

Bungie osztott világu lövöldével kapcsolatban ez a jelző merül fel a legtöbbet, legyen szó az Activision befektetéséről, a játék méretéről, a játékosok izgalmáról, a fejlesztők tehetőségéről vagy éppen a vele szemben támasztott elvárásokról. Beszéljünk először ez utóbbiról. Annak a fejlesztőcsapatnak, amelyik 2001-ben egy egész generációt vitt rá arra, hogy megpróbáljon kontrollal lőni, megreformálva azt, amit addig a konzolos FPS-ekről tudtunk, bizony számolnia kell azzal, hogy a játékosok most sem elégednek majd meg kevesebbel. Itt bizony utat kell törni, újat kell mutatni, és felnőni azokhoz az elvárásokhoz, amiket az utóbbi hónapok során a *Destiny*-vel, az azt megelőző években pedig a *Halo* sorozattal sikerült egészségtelen mértékűre tornászni. A tavaly februári bejelentés óta rengeteg minden történt. Az Acti a tőle megszokott érzékkel csepegtette a füllünkbe az információkat, figyelve arra, hogy folyamatosan fenntartsák az érdeklődést, de soha ne áruljanak el túl sokat, és ezzel sikerült pontosan azt a misztikus hatást elérniük, ami magát a játékot is jellemzi. Mostanra viszont kezd összeállni a kép, lezajlott az alfa teszt, de azok számára, akik a tavaly nyári GameStarban nem olvasták előzetesünket, most összeszedjük a legfontosabb tudnivalókat.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

A Bungie az elmúlt nyolc (!) évben egy titokzatos játékon dolgozott, amiről először 2012 novemberében hallottunk, de akkor még csak koncepcióként emlegették. A kiszárogatott rajzok után a Bungie társalapítója, Jason Jones megosztotta velünk az első részleteket a *Destiny* történetéről, és egy olyan részletesen kidolgozott

univerzumot ígért, ami a Star Wars világuával vetekszik. Természetesen azonnal felizzott a Darth Vader tetoválás a csuklómon, hiszen hogy is jön bárki ahhoz, hogy a Csillagok háborúját a szájjára vegye illeten módon, alig vártam, hogy minden kiderüljön, és rámutathassak a nyilvánvaló tévedésre. Azóta másfél év eltelt, és még a mai napig nem tudom, mi az igazság. Nem sokkal később megtörtént a hivatalos leleplezés, ami semmivel sem vitt minket közelebb hozzá, de bebizonyította, hogy a Bungie-s srácok életükben először beszélnek háromnál több ember előtt, és hogy ha épp nem programoznak, akkor fogalmuk sincs, mit kezdjenek a kezeikkel. Egészen a tavalyi E3-ig kellett várunk az első gameplay-re, és azóta nem volt megállás. A Bungie szépen lassan közepesen szkeptikus játékkülsőiről engedelmes *Destiny* fanboy-já nevelt minket, és most egy elég bőkezű alfa teszttel pecsételte meg a sorsunkat (bocsi).

MMOFPSRPG, VAGY AMIT AKARTOK

A *Destiny*-ben egy olyan poszt-apokaliptikus világban találjuk magunkat, amelyet még nem láttunk. Hétszáz évvel később a jövőben járunk, az emberiséget a kihalás szélére sodorta egy idegen faj, és a mai világ civilizációja már csak rengeteg generáción átszűrt szájhagyomány. Az emberiség Utolsó Városát egy titokzatos égitest óvja, az Utazó (The Traveller), mi pedig az ő energiájából merítve, guardianként őrizzuk azt, ami a világunkból megmaradt. A játék története egyelőre még elég homályos és a Bungie sem szívesen mesél róla, ezért nagyon úgy tűnik, hogy nekünk kell majd kiderítenünk, mi is történt felmenőinkkel, és hogy mit akarnak a naprendszerünket megszálló idegenek. Rossz felé tologattuk a matchboxokat az űrben? Kimentünk a vonalból? Elvettük a Fallen sámán lányának szüzességét? Majd meglátjuk. A *Halo* sorozattal ellentétben, ahol a galaxist megmentő szuperkatona csiz-

MOCSKOS KONZOLOK

A *Destiny* PC-s megjelenésével kapcsolatban a Bungie és az Activision egyelőre nagyon óvatosan fogalmaz. Az eddigi nyilatkozatok ritkán mutattak túl a „PC-s közösség nagyon fontos számunkra”, a „*Destiny* tökéletesen illene PC-re” és a „túl sok lett volna annyi platform egyszere” szintű kliséken. Persze mindegyikben lehet igazság, ezt egy pillanatig sem vitatom, viszont a játék minden aspektusa, a UI-tól a stílusig ordít a PC-s verzióért, ami azért egy kicsit gyanús. Ha engem kérdeztek, jön a játék PC-re, de csak akkor, ha már a nagymamám is egy jelenlegi generációs kontrollert szorongatva megy majd a piacra, elcseréli a Killzone: Shadow Fallt egy szép fej káposztára.

májában erőnk biztos tudatában lengettük bálnapénisz méretű fegyverünket Master Chief hosszúra nyúlt történetében, a *Destiny*-ben saját hősiünket alkothatjuk meg, és magunk válhatunk legendává. A *Destiny* egy MMO-s és fantázia szerepjátékos elemekkel súlyosbított osztott világu, kompetitív-kooperatív, belső nézetes lövöld. Ez egy meglehetősen hülye név, és rövidíteni sem igazán lehet, pedig a Bungie játéka az összes említett stílus jegyeit magán hordozza, de az egészben az a zseniális, ahogy a fejlesztők kiegyensúlyozták ezeket az elemeket. Akármennyire is elsősorban akciójáték, nagy szerepet játszik a felfedezés, miközben ugyanannyira élvezetes marad a játék egyedül, mint csapatban.

ŐRIZÜNK ÉS FÉLÜNK

Ahogy később a teljes játékot, úgy az alfát is azzal

kezdjük, hogy létrehozzuk karakterünket. Fajunk kiválasztása pusztán kozmetikai különbségeket jelent, az, hogy emberek, elfszerű awokenek vagy a robothoz hasonlító exók vagyunk, igazából csak egyéni ízlésünk határozza meg, játékméletbeli szerepe nincs. A kasztoknál viszont már nem árt megfontolt döntést hozni, mert ugyan eleinte az sem számít, viszont a fejlődés későbbi szakaszában már szignifikáns különbségek lesznek a titan, a hunter és a warlock között. Míg az első a mindenkatonája-szerű harcos, addig a hunter egy scoutosabb, sunyibb vonalat képvisel, utóbbi pedig az RPG-skálán leginkább a battlemage-re hasonlít. Minden kasztnak külön fejlődési fája és képességei vannak, de ahogy már maga a karaktergenerálás, úgy a játékmélet sem annyira MMO-s, mert itt például nem kell feltétlenül magaddal rángatnod egy gyógyítót és egy tankot a sikerhez, hiszen a kooperatív részeknél nem a képességek egészítik ki egymást, hanem maguk a játékosok.

A guardianek közötti eltérések egy bizonyos szint után válnak majd egyértelművé, addig a mozgási sebességben, páncéljuk erejében és persze kü-





MAZUR MÁS VÉLEMÉNYE

ÓDA A DESTINYHEZ

Daev kolléga nyilván a rá jellemző példás mértéktartással nyilatkozott a játékról, de mivel én most itt csak beledumálók, talán lehetek elfogult. Persze nem akartam az lenni, azt is nagyon elhatároztam, hogy nem ülök fel a Destiny körüli felhajtásnak, sőt, korábban a Bungie-életművel kapcsolatban is inkább a tiszteletteljes távolságtartás volt jellemző rám... de az alfával töltött első éjszakámon (pontosabban hajnali négy-öt között) rájöttem, hogy ez a játék nekem nagyon betalál. A PvP nem különösebben hatott meg (azt már az E3-on kipróbáltam, és a mélyen szakmai „aham, kábé Halo, csak nem”-nél többet nem is kívántam megfogalmazni róla), de a kooperatív játék annál inkább. Jó, persze, az egyjátékos kalandozás is, mert felfedezni mindig izgalmas, és van annyira érdekes a terep, hogy megérje nekikidulni – de a legnagyobb élmény mégiscsak az alfa egyetlen kipróbálható strike-küldetése volt, a Demon's Lair. Ez az alfa volt, tehát nyilván nem végleges még semmi, de valahogy mégis olyan tökéletesen állt össze háromfős kis fireteamünk számára a kihívás, hogy amikor a keményebb részeknél már esni-kelni kezdtünk, frusztráció helyett egyre elszántabban próbálkoztunk. A Devil Walkerről azonban nem tudtuk, hogy a lábát kell löni (sokkal jobban sebződik, illetve amint hasra esik, felnyílik a pajzsa, és sebezhető lesz a belső rész), úgyhogy iszonyatos hosszan küzdöttünk. Egyikünk végül feladta (ilyenkor nem szabad kilépni, mert a létszámnak megfelelően azonnal skálázódik a nehézség), de a játék besorsolt hozzánk egy új versenyzőt, aki – mint kiderült – valamit jobban csinálhatott, mert a Devil Walker elbukott, majd egy közel olyan hosszú harc után (de wipe nélkül!) Sepiks Prime is. Nos, a vanilla World of Warcraft raidjei óta nem éreztem olyan eufóriát, mint akkor, és őszintén szólva nem is gondoltam, hogy fogok még a heverőről felpattanósan, levegőbe bokszolóan, „igen-igen-IGENNNNNN” üvöltözösen örülni egy győzelemnek. Innentől nem érdekel, hogy ki adja ki, hogy mennyiből fejlesztették, hogy unott hangon szinkronizálta-e Tyrion vagy sem, nekem kell ez a játék, mert kell ez az élmény, újra, és újra.



Mi az a Traveller? Ez egy központi kérdés lesz a történetben

sejűkben különböznek – még szép, hiszen húsz percet töltöttünk azzal, hogy megalkossuk Lady Gaga és a Terminátor szerelemgyerekeit. Az ötödik szint környékén viszont feloldhatjuk az első speciális képességünket, ami egy durva aranypisztolyt, egy energiakardot vagy a warlocknál például egy elsőpró energiashurkát jelent.

ALFÁBA LÉPTEM, SZERENCSET HOZ

Amikor belépsz egy játékba, amit évek óta vársz, először mindig gyanúsan méregeted, és azok a jól hangzó ígéretek búgnak a füledben, amiket egészen addig a pillanatig skandaláltak a fejlesztők. Alaposan körbejárd a lábánál heverő követ, ellenőrzöd, hogy rendben vannak-e az élei, felnézel az égre, forogsz össze-vissza, ugrálsz egy kicsit, és lősz párat a levegőbe. Most megnyugtatón mindenkit, a Destiny már alfában is egy olyan csiszolt élményt rak le élénk, ami mostanában meglehetősen szoktalan az Early Access játékokhoz szokott szemeknek. Az alfa – és valószínűleg a teljes játék is – rögtön bedobja a játékost a mély vízbe, az akció közepébe.

Egy Old Russia nevű területen tesszük meg első bizonytalan lépéseinket, ahol egy elhagyatott bázist kell felderítenünk. Itt gyorsan be is mutatkozunk majd a Destiny rengeteg fantasztikusan kidolgozott ellenséges fajai egyikének, a falleneknek. A hírek szerint ők lesznek a leggyakoribb ellenségek, akik a naprendszer minden pontján előfordulnak majd, de az összes területnek megvannak a maga indokolatlanul barátságtalan életformái, akik valahonnan a sztratoszférából szarják le, hogy neked itt bizony dolgod van, meg kell mentened az emberiséget. Miután végre kipróbálhattuk az egyébként remekül sikerült fegyvereink egyikét az első szembejövön, és vettünk egy késhegnyit abból a taktikus, ugyanakkor izgalmas és nem különösebben könnyű harcából, amit a Halóban már megszokhattunk a srácoktól, tovább indulunk, hogy megtisztítsuk a bázist. Egyelőre egyedül. Nagy hangsúlyt kap a felfedezés, és ebben a világban bizony van is mit

MINDEN IDŐK LEGDRÁGÁBB JÁTÉKA?

Könnyen lehet, hogy igen, de a mostanában reklámozott 500 millió dolláros költségvetés nem teljesen igaz. Azaz nem úgy, ahogy gondoltuk. A Bungie elmondta, hogy ugyan a marketingköltségekről nem tud nyilatkozni, a játék elkészítése közel sem került félmilliárdba. Valószínűleg arról van szó, hogy ez az a keret, amiből gazdálkodnak, de ebben benne van a később kiadásra kerülő tartalom és a hozzácsapott reklám is.



A DESTINYBEN MEGALKOTHATJUK SAJÁT HŐSÜNKET, ÉS MAGUNK VÁLHATUNK LEGENDÁVÁ

nézni. Old Russia a maga körülbelül 8-9 négyzetkilométeres területével és elképesztően intelligens pályadízájnjával egy pillanat alatt beszippant. A küldetés után kapunk egy kis szabaddit és a Peter Dinklage (a Trónok harca Tyrion Lannistere, de erre még visszatérünk) hangján megszólaló robotpajtásunk, Ghost arra bátorít minket, hogy nézzünk szét a világban. Pár begyalázott fallen és extra küldetésekért aktivált jeladó után nekiállunk felfedezni a jó öreg Oroszországot, és azon kapjuk magunkat, hogy több „Hopp, ez itt meg mi a rosseb?” felkiáltás után egyre messzebbre tévedünk, amíg bele nem futunk egy rejtett dungeonba, ami elég egyértelműen rámutat, hogy mennyire kevés még a publi a zacsin.

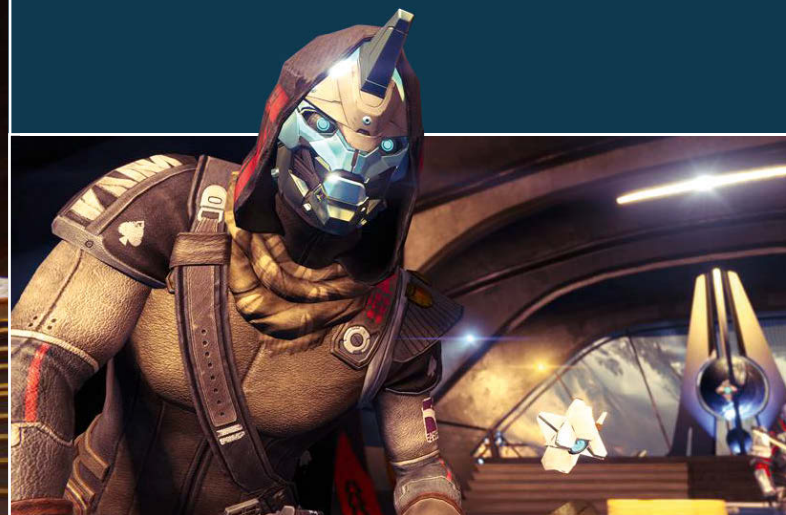
Old Russia adhat némi támpontot azal kapcsolatban, hogy mekkora játék lesz a Destiny. Az alfa egyetlen területe is hatalmas, de ez még önmagában nem lenne érdekes, különlegességét az adja, hogy mennyire változatos és intelligensen kidolgozott. A Bungie a pályát hegyes-völgyes, tavakkal tarkított és havas pusztás kisebb egységekre tagolta, melyek mind tele van-

nak elszórt ellenséges bázisokkal és az emberiség által hátrahagyott furcsa romokkal – ezektől még inkább érdekel, vajon mi is történt a civilizációkkal. Méretéből kifolyólag – az MMO-któl eltérően – már az első pillanatban kapunk egy mountot, egy Shrike nevű repülő motort, ami megkönnyíti majd a közlekedést.

EGYEDÜL VESZÉLYES, TÖBBEN HALÁLOS

A Destiny lehet ugyan egy singleplayer játék, de nagyon örülök, hogy nem feltétlenül az. A Bungie elmondta, hogy akár magányos farkasként is nekimehetünk a világnak – ami néha jobb is –, de játékos legyen a talpán, aki nem tud mondani a többjátékos módban rejlő lehetőségeknek. A játék 1-3 fős fire teamekre építkezik, és vannak olyan küldetések, amelyeknek két pajtás nélkül nem is lehet nekimeenni. Az alfa legjobb részének a kooperatív strike küldetések bizonyultak; majd mazur mesél róla nektek, mert az egyikkel rendesen megszervedett, de nyilván az időeltolódásra fogja majd a dolgot. (Pofátlanokdjunk csak az ügyvezetővel, abból úgysem lehet baj.)

Felszerelésünk és a fegyvereink is nagyon változatosak



A Destinyben az egész Naprendszer a játszótérünk



A *Destiny* MMO-s jellegét erősíti, hogy vannak úgynevezett public eventek, közösségi események, amikor több játékos egyszerre igyekszik legyűrni egy nagyobb bosszt. Ezek látszólag véletlenszerűen generálódó küldetések, amelyekről értesít a játék, de csak rajtunk múlik, hogy szeretnénk-e benne részt venni, vagy inkább mennénk tovább a dolgunkra. A lootot igazságosan osztja el a játék, nem kell majd még a többi játékosal is megküzdenünk a halálfejes, icipicit jobb páncélért, csak felszedjük a titokzatos boggyót, és már nálunk is van az új felszerelés, s persze a teljesítményünkért járó tapasztalati pont. Aprópó, a többi játékos.

Nem hiányozhat természetesen a PvP sem, bár az alfa alapján azt mondhat-

juk, hogy ez a játék leggyengébb pontja. A kompetitív rész csak később válik elérhetővé, de ebben a buildben még csak két pálya érhető el a Crucible-nek keresztelt módban, ahol a guardianek különböző stratégiailag fontos pontokért ölik egymást. Ezen még lesz mit finomítani, mert egyelőre az egyensúly sincs rendben, és messze nem olyan szórakoztató, mint a játék többi része.

FPS-FORRADALOM?

Erre a kérdésre talán korai lenne bármit is mondani, de az biztos, hogy a *Destiny* már az alfában is képes olyat mutatni, amiért érdemes lesz várni rá. Titkokkal teli világával és érdekesnek ígérkező történetével megfogja majd a játékosokat, az elképesztő mennyiségű tartalom-

mal és brutális akcióval pedig meg is tartja őket. A megjelenés utáni támogatást az Activision és a Bungie tíz éves szerződése garantálja, úgyhogy nem félünk attól, hogy jövőre elfelejtjük. A *Destiny* első „kis” szeletkéje nagyon meggyőző volt, és ez még semmi ahhoz képest, amit a júliusban startoló béta ígér, az pedig egy félhangos ordításnyira sem lesz attól, amit a szeptember elei megjelenés tartogat számunkra. A *Destiny* egy hihetetlenül ambiciózus projekt, ami ha továbbra is ilyen ügyesen keveri a kártyáit és a különböző stílusokat, illetve rágyúr a gyengeségekre, újra elhozhatja azt a vérfrissítést a játékvilágba, amit majd 15 éve egyszer már sikerült.

daew

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/destiny

BESZÉLGETÉS A VÉGZETRŐL

DAVID DAGUE,
KÖZÖSSÉGI
MENEDZSER, BUNGIE



GameStar: Honnan jött az inspiráció a Destinyhez?

David Dague: Az eredeti ötlet onnan jött, hogy szeretnénk volna egy felfedezésre épülő lövöldét csinálni, amiben ott dobog a Bungie FPS-einek szíve, de egy lényegesen nagyobb és gazdagabb világban játszódik, ahol a játékosok döntéseket hozhatnak, és ezzel befolyásolhatják saját történetüket.

GS: Hosszú ideje szerettetek volna már csinálni valami hasonlót?

DD: Ó, igen. Egy évtizede álmodunk erről a projektről, de ahhoz, hogy megcsináljuk, vissza kellett mennünk az alapokhoz, és újra feltalálni a technológiáinkat. Létrehozni olyan rendszereket, amelyek észrevétlenül mossák össze a multiban a játékosokat, és véletlenszerű küldetéseket generálnak a világban.

GS: Milyen volt először négy platformra fejleszteni?

DD: Hatalmas kihívás volt. Ugye négy különböző konzolra érkezik a játék. A fődzajnt egy agnosztikus fejlesztői környezetben csináljuk, amit mi alkotunk, majd a négy különböző devkire optimalizáljuk a játékot. Ez hatalmas szabadságot ad, hogy szinte bármilyen rendszerbe átültethessük.

GS: Miért döntöttek a többplatformos fejlesztés mellett?

DD: Szerettünk volna nagyobb körben gondolkodni, több játékost elérni, olyan élményt teremteni, amiben a lehető legtöbbet részt vehetnek.

GS: Kicsit térjünk vissza a halós időkhöz. Akkoriban elég korlátozottak voltak a lehetőségeitek az univerzum miatt. Ha egy dolgot kellene mondanod, amit akkor nagyon szerettetek volna kipróbálni, de csak most, a Destinyben sikerült, mi lenne az?

DD: Meg akartunk teremteni egy világot, ami a felfedezésről szól. Azt akartuk, hogy a játékos úgy érezze, mint ha egy új világba látogatna el, és nem egy videojátékot játszana. A Destinyt mérete és arányai határozzák meg. Ez az eddigi legnagyobb világunk, ami tele van lehetőségekkel.

GS: Milyen lehetőségeket emelnél ki?

DD: Sok van, sokkal több, mint amit valaha sikerült beleírunk egyetlen élménybe. A Destiny egyszerre közösségi, kooperatív és kompetitív, a játékos csak bekerül a világba, és maga döntheti el, hogy mit is szeretne csinálni.

GS: A Destinyre sokan még mindig MMO-ként gondolnak. Van ebben igazság?

DD: Bizonyos értelemben van. Egyes aspektusai hasonlítanak egy MMO-ra: csinálsz egy karaktert, ami idővel fejlődik a teljesített feladatokkal összegyűjtött tapasztalati pontok mértékében. Az MMO-k általában mást jelentenek a játékosok számára. A Destinyben nincs havidíj, ez egy FPS, ami nagy mértékben az akcióra koncentrál, és a játékost egy fantasztikus történet közepébe helyezi.

GS: A játék mekkora része zajlik különböző instance-okban?

DD: Vannak privát és publikus helyek is. A legsokatmódbb pillanatok olyanok lesznek, hogy megtartod magadnak, de megoszthatod a barátaiddal is. Amikor kint vagy a szabadban, távol a Várostól, soha nem kell attól félned, hogy megtámadnak a guardianek, mert a világban az Őrzők együtt küzdenek a jó ügyért. Inkább segíthetnek neked, ha meghívod őket a csapatodba, de ha meg akarsz küzdeni velük, arra is van lehetőség a Crucible módban. A Destinyben mindig te hozod majd a döntést azzal kapcsolatban, hogy épp mi is szeretnél csinálni.

GS: Tehát semmi sem kötelező?

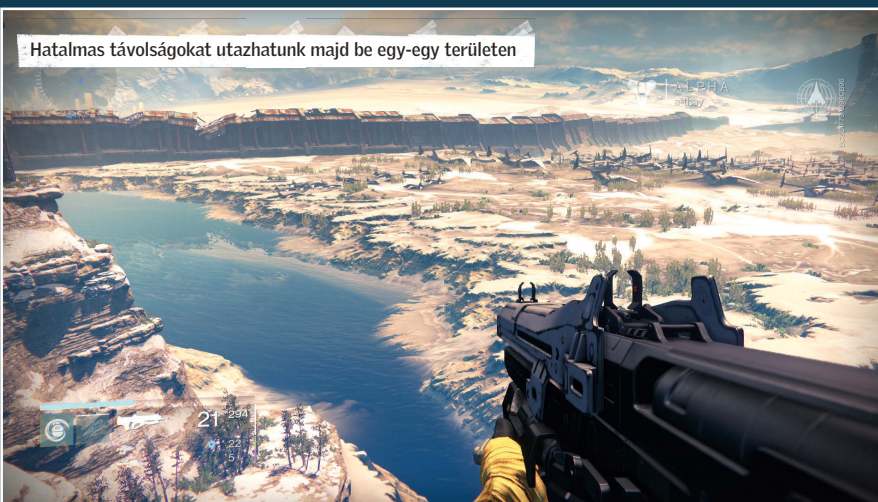
DD: Nem. A játékosok hangját is csak akkor hallod, amikor csatlakoznak a fire teamedbe, és a közösségi eseményeken sem kötelező részt venni. Sok olyan lehetőség van, ami a csapatmunkára épít, mint a sok munkával járó raidek vagy a strike-ok, amiknél is mi rendelhetünk hozzád majd csapatársakat, akik a leghátszósabbak lehetnek az adott szituációban.

GS: Milyen formában lesz jelen a történet a Destinyben?

DD: Minden, amit a világban teszel, hozzárak valamit a narratívához. Egy olyan történet tanúja leszel, amiben egy letűnt civilizáció igyekszik visszaszerezni hajdani fényét. Bár egy poszt-apokaliptikus világban játszódik, igazából a megváltásról szól. A játék minden aspektusa ezt az üzenetet erősíti. A sztoriküldetések ezt a titkot igyekeznek megfejteni. Mi történt az emberiséggel? Mit akarnak az idegenek? Mi a Traveller?

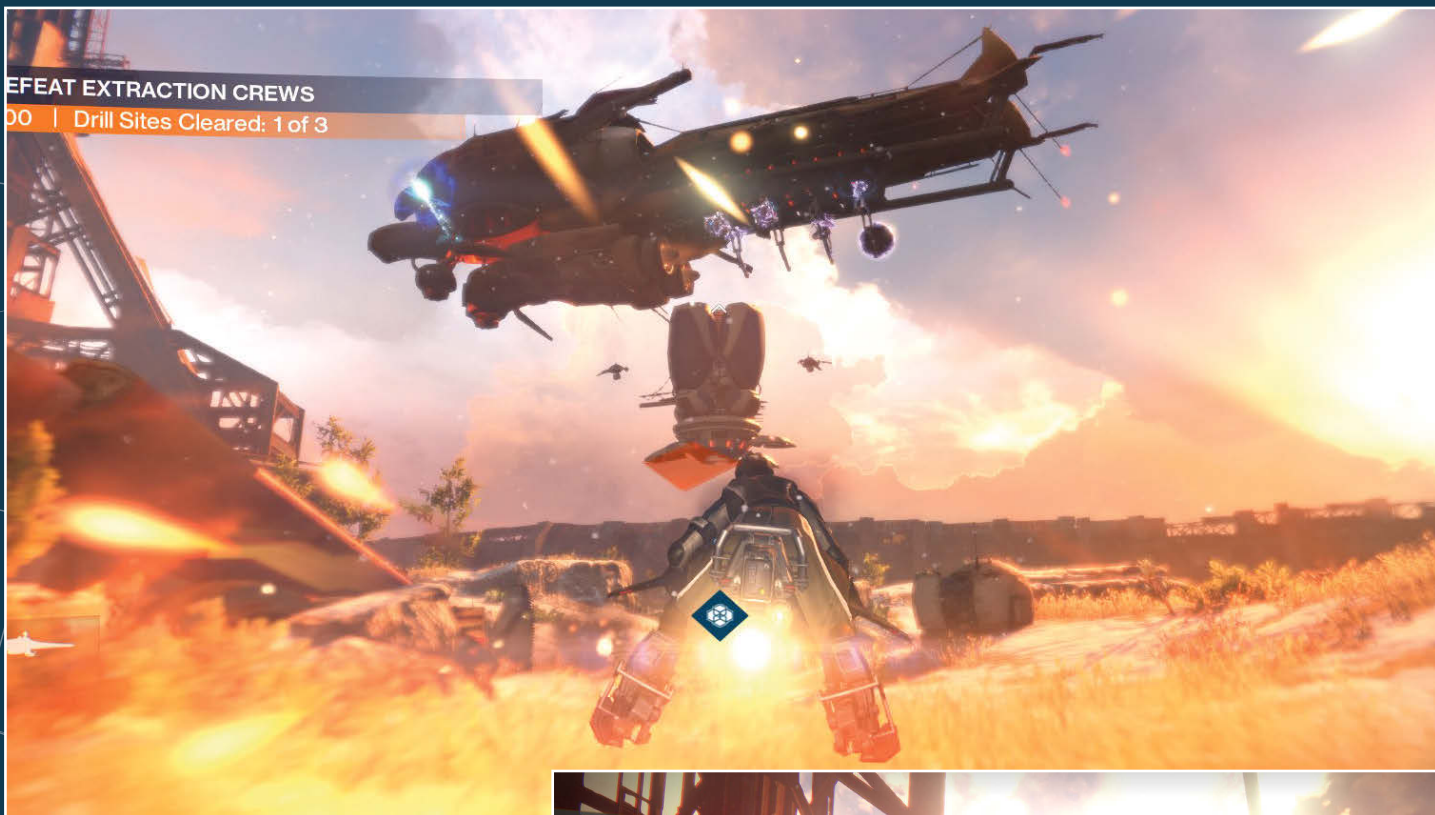
GS: És a többi küldetésnél?

DD: Egy strike-ban, amikor sorra vered vissza az ellenség hullámain, és brutális főellenségeket győzöl le, egyre többet tudsz meg a világról. Amikor csak felfedezed, sok olyan helyet találsz, ami elmeséli neked a saját történetét. Old Russia-ban több űrhajót is találsz a bázisokon, amiket az emberek arra használtak, hogy bolygókat kolonizáljanak, és akkor felteszed magadnak a kérdést: Mit akart az emberiség? – Minden ilyen apró részlet hozzátesz a történethez valamit.



EFEAT EXTRACTION CREWS

00 | Drill Sites Cleared: 1 of 3



GS: A végén minden kiderül?

DD: Elég kielégítő választ kapsz majd (nevet), bármilyen játéktípust is képviselsz, és akármelyik kaszttal játszol.

GS: Újra lehet játszani a történeti szál küldetéseit?

DD: Más nehézségi-fokon, persze.

GS: A járműves harcról tudnál egy kicsit mesélni?

DD: Járműves harc csak a földön zajlik. A kezdetektől fogva nálad lesz a Sparrow, ami megkönnyíti a mozgást a hatalmas területek között, de jól jön a menekülésnél és a támadásnál is. Úrhajód inkább csak egy avatar, ami hozzátesz a felfedezés élményéhez. Elhiteti veled, hogy valóban az egész Naprendszer bejáród. Testreszabható, felturbóozható, hogy valóban olyan legyen, amit szeretnél, és persze a csapatod orra alá dörgölheted, hogy a tied a legmenőbb. A harcra pedig ott a lebegő motor, ami az alfában is megtalálható.

GS: Végigmehetünk úgy a játékon, hogy végig teljesen egyedül vagyunk?

DD: A Destinyt egyedül is játszhatod, de mindvégig egy olyan világban leszel, ahol rengeteg más játékos is jelen van. Nekimehetsz a világnak egyedül, teljesítheted a küldetéseket egymagad, de elkerülhetetlen, hogy néha-néha összefuss más játékosokkal.

GS: Hogyan indul majd a játék?

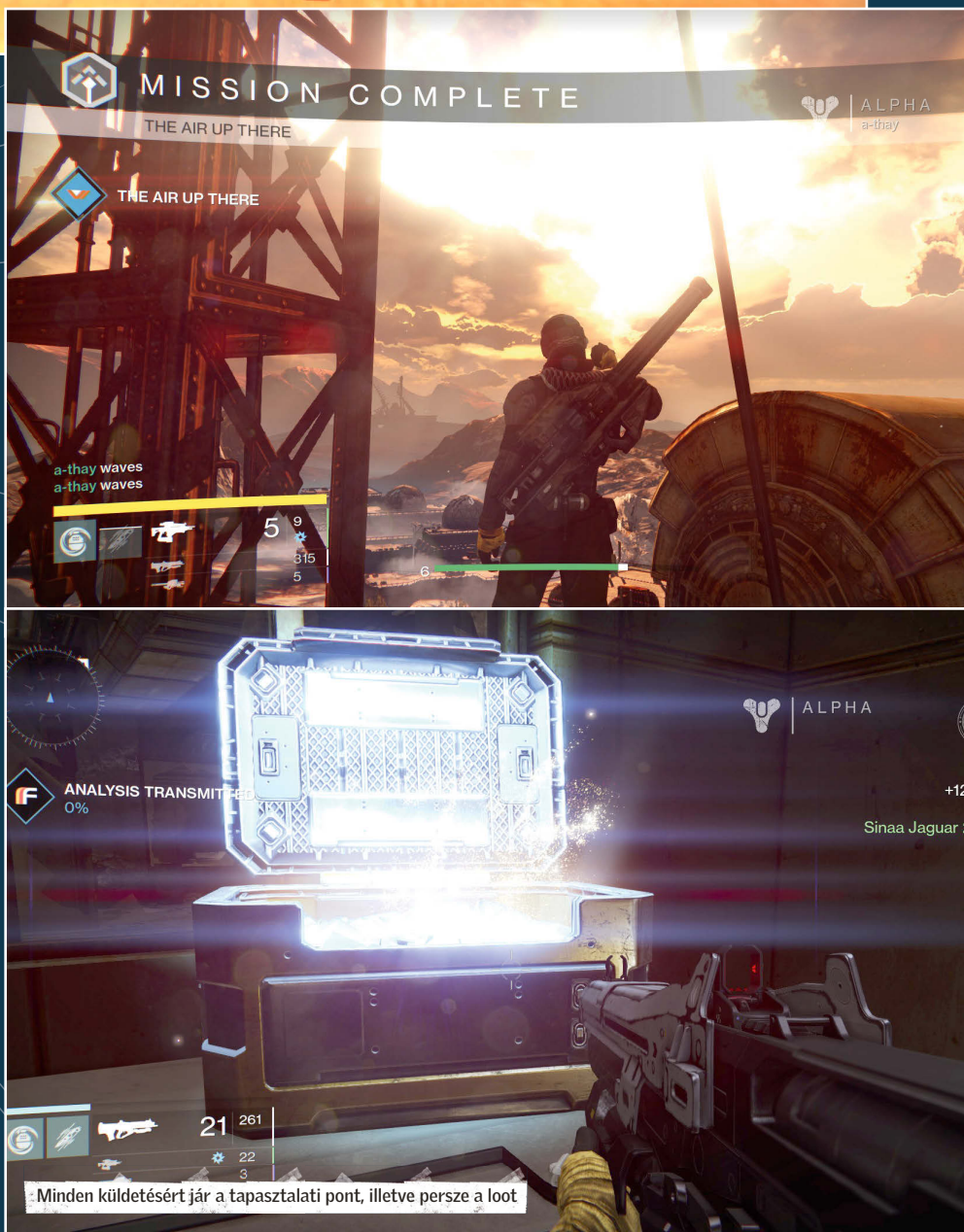
DD: Azt majd csak akkor tudjátok meg, amikor valóban elindul. Kezdetben csak annyit tudtok, hogy abban a korban az emberiség elzárva él a Földön. Tudjátok, hogy vannak más világok is, amelyek valaha szintén az otthonaink voltak, de ezeket már csak legendákból és mítoszokból ismeritek. Azt kell kiderítenetek, hogy mennyi igaz ezekből a történetekből, valóban léteznek-e elhagyott városok a Marson, és ha igen, akkor miért veszítettük el őket.

GS: Nagyon titokzatos vagy...

DD: Igen, nem nagyon beszélünk róla. Azt szeretnénk, hogy amikor a játékosok először lépnek a Mars felszínére, úgy érezzék, ez valóban az első alkalom.

GS: Köszönjük, hogy időt szakítottál ránk.

DD: Én köszönöm.



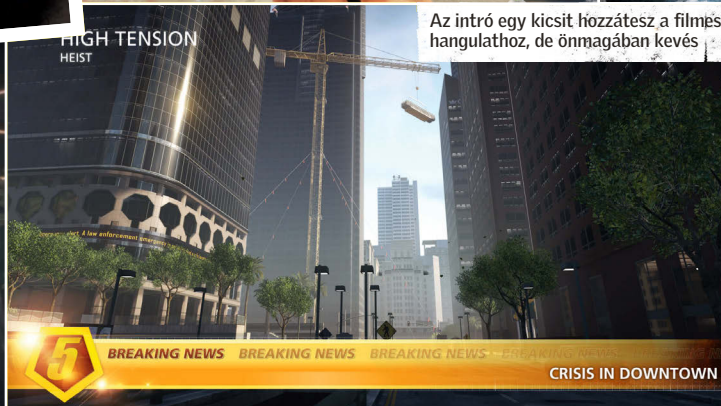
Minden küldetésért jár a tapasztalati pont, illetve persze a loot

Előzetes

BATTLEFIELD HARDLINE



Furcsa civil autókat látni egy Battlefieldben



Az intró egy kicsit hozzátesz a filmés hangulathoz, de önmagában kevés

Jön az interaktív zsarudráma

BATTLEFIELD HARDLINE

MÍG A DEAD SPACE SZERZŐI FEJLESZTŐI-NEK EGYIK FELE AZ ACTIVISIONNÁL IGYEKSZIK LEPOROLNI A CALL OF DUTY SZÉRIÁT, ADDIG A MÁSIK MARADT AZ ELECTRONIC ARTSNÁL, HOGY ELKÉSZÍTSE AZ ELSŐ OLYAN BATTLEFIELD, AMIBEN NEM MINDENKI ROHANGÁL TEREPMINTÁS KEZELÁBASBAN.

Őszinte leszek veletek, nem vagyok egy nagy Battlefield-rajongó. Amikor Mocsy megkért (olthatatlan tisztelem jeleként itt a „megkért” szót használom), hogy ugyan már, próbáljam ki a Battlefield Hardline bétát, egy kicsit megijedtem, mert van egy páréves lemaradásom a sorozatban. Elővettem az Originemen hosszú ideje porosodó Battlefield 3-at, majd mentem pár kört a lényegében teljesen érintetlen Battlefield 4-gyel is. Hamar egyértelművé vált, hogy Counter-Strike-on nevelkedett érzékeny lelkem minden FPS-ben nehezen viseli az indokolatlan mennyiségű



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Visceral Games**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden A Battlefield sorozat legújabb részét a Visceral Games fejleszti, és kiszakít minket a katonásdíból. Megjelenés **2014. október**
PEGI **18+**

fejlődést, és konstatáltam, hogy attól sem érzem jobban magam, ha nagyobb területeket utazhatok be egy-egy fejesért. Oda kell mennem a pofonért? Na, azt nem. Kiléptem. A Battlefield nem az én játékom, de reméltem, hogy a korábban és most gyűjtött tapasztalatok alapján rájövök majd, mitől is olyan különleges a Battlefield Hardline. Igazából elég volt ennyi, mert bizony nem egy generációs ugrásról van szó, és a béta alapján nem is sokkal több, mint egy Battlefield 4 mód. Persze ez csak egy béta, várjuk ki a végét.

EGY ŪR AZ ŪRBÖL

Pár évvel ezelőtt a DICE és a Visceral fejlesztői összefutottak Barcelonában, majd miután gondosan körbenyalogatták egymás sorozatait, arról kezdtek el beszélgetni, hogy milyen játékokat szeretnének igazából csinálni. Ekkor merült fel először a Hardline ötlete, de mivel a Dead Space-t és a Battlefieldet csak édesanyám képes egy lapon említeni, mondván, mind a kettő „lövészet”, a Visceralnak szüksége volt egy kis edzésre. Az FPS-ek világában az első lépéseket a Battlefield 3 End Game ki-

egészítőjében tették meg, ami már meggyőzte az EA-t, hogy rájuk bízhatják akár a franchise egy komplett epizódjának fejlesztését is. Ian Milham, a játék kreatív vezetője elmondta, hogy eleinte nem szerettek volna újabb katonai lövöldét csinálni az egyébként is telített piacra, és már készen is voltak egy másik új IP terveivel, de az EA felajánlotta nekik a lehetőséget, hogy megcsinálják a saját Battlefieldjüket. Ki mondana erre nemet? Milham ráadásul imádkozta is a sorozatot, viszont nem tetszett neki, hogy mostanában minden FPS a „nem túl távoli jövőbe” rugdossa a játékosokat, ezért ragaszkodott hozzá, hogy egy földhözragadtabb és hihetőbb fantázia köré építse a játékot. „Bankrablások, valódi helyszínek, igazi fegyverek – csúcscsúper felszerelés és high-end taktikai megoldások nélkül” – mondta a vezető.

ZSOLTI, A BÉTA

Az E3-as meglepetés elmaradt. Korábban sikerült megtanulnunk, hogy az e-generáció idején egy nagyobb franchise-zal kapcsolatban a vezető fejlesztő feleségének melltartómérete sem maradhat sokáig titok, és



A zipline nagyon megkönnyíti a pályán való mozgást



GOOD GUY EA

Az Electronic Arts új ügyvezetője, a Handsome Jackre talán egy kicsit túlságosan is hasonlító Andrew Wilson egy interjúban mesélt a céggel kapcsolatos terveiről. A vezető teljesen tisztán látja az EA hibáit, és alapvető változtatásokat ígér. A fejlesztéssel kapcsolatban – ahogy a *Hardline* példáján is láthattuk – a legfontosabb újdonság, hogy mostantól a lehető leghamarabb készítenek egy játszható verziót, amit aztán folyamatosan fenn is tartanak, hogy tesztelhessek. Az ügyvezető szerint ezentúl bátrabbak lesznek egy-egy cím elhalasztásával kapcsolatban is, illetve aminek talán a legjobban örülnünk: igyekeznek majd ügyesebben kommunikálni a játékosokkal, korábban beavatni minket a terveikbe, és folyamatosan kikérni a véleményünket, hogy végül valóban azt kapjuk, amit szeretnénk. Reménykedünk, de majd meglátjuk. Ingyen játékokat adni azért jó húzás volt.

hatványozottan igaz ez a világ legnagyobb gamerexpóját megelőző hónapokra, amikor is egy rövid időre a nyári uborkaszazon előtt hirtelen minden a játékokról szól. Bejelentések, szivárgások, bejelentett szivárgások és kiszivárgott bejelentések, a kisebb oldalak legnagyobb esélye a 15 perc hírnévre, amit egy-egy embargó alatt lévő információ leközlésével bizony meg is kapnak. A *Battlefield Hardline* sem maradt sokáig titok, napokkal az E3 előtt kijött egy videó, ami a többjátékos módtól a kampányig mindent bemutatott az akkor még *Project Omaha* néven emlegetett játékról. Majd jött az E3-ra szánt bejelentés, és végre bemutatkozott a *Hardline*. Az EA viszont az expóra is készült egy nagyobbacska meglepetéssel, ugyanis tőle szokatlan módon kommunikálni kezdett a játékosokkal, és már az E3 első napjától elindította a bétát. A hírek szerint ehhez a hozzáálláshoz jobb a hozzászokunk, mert a játékvilág fekete lo-

va mostantól egy fehér póni hátáról szórja majd ránk a szeretetet, de erről majd egy kicsit később részletesebben is beszélünk. A *Hardline* béta tehát elindult, az Origin annak rendje és módja szerint összecsuklott az izgatott játékosok érdeklődése alatt, ahogy egyre több és több embert húztak be a tesztre, míg végül szinte az összes PS4-es és PC-s játékos elvihette egy körre a legújabb *Battlefield*-et. Köztük Paca és én is.

FRÍZI ELÉJPÍDÍ

A béta alatt egyetlen pályát próbálhattunk ki, ami Los Angeles belvárosát mintázza; ez az a terület, amit az előzetes videókból is láthattunk. A játék első indításakor arcon csap a felismerés, hogy bizony van egy kis grafikai visszalépés a hírhedt *Battlefield 4*-hez képest, de ezt egyelőre tudjuk be a relatíve korai stádium hozadékának, illetve annak, hogy a Visceral így akarta biztosítani, hogy a *Hardline* zökke-

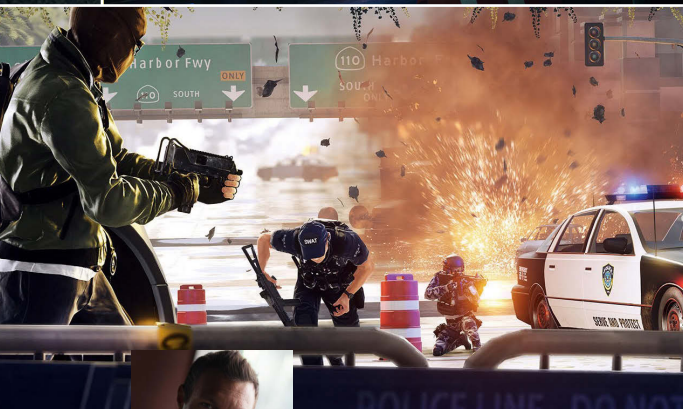
”EZ BIZONY NEM EGY GENERÁCIÓS UGRÁS, DE A BÉTA ALAPJÁN NEM IS SOKKAL TÖBB, MINT EGY HATALMAS BATTLEFIELD 4 MÓD

Előzetes

BATTLEFIELD HARDLINE



Sajnos ilyen autósüldözésre még nem volt lehetőség a bétában. Pedig, pedig...



HA TE MONDOD

Steve Papoutsis vezető, Visceral Games: „Mielőtt beleugrottunk volna, hogy lefejlesztetünk egy olyan hatalmas játékot, mint a Battlefield 3 vagy 4, úgy gondoltuk, az lesz a legjobb, ha előtte megértjük, hogyan is készül egy többjátékos lövölde. [...] Ezért csináltuk meg az End Game DLC-t.”

nőmentesen fusson. A város kifejezetten üresnek tűnik, hatalmas felhőkarcolók és az út közepén parkoló kocsik tarkítják, viszont ez lényegében kevés ahhoz, hogy valódi hangulatot varázsoljon. A pálya valamivel kisebb, mint a korábbi részekben, viszont a fejlesztők sokkal szabadabban bántak a színekkel – a zöldhöz és barnához szokott Battlefield-rajongó szemeknek igazi felüdülés a sorozatban majdnem hogy rajzfilmesnek ható színpaletta.

Ahogy már korábban említettem, a *Hardline* különlegességét az adja, hogy olyan zsarudrámából merít, melyek pár éve hihetetlen népszerűségnek örvendtek, és a meccsek szünetében a mai napig bele-belefuthatunk pár kitartóbb darabba, miközben reklámról reklámra kapcsolgatunk. A rendőrök és a bűnözők harca egy nagyon hálás téma, ráadásul a több helyen sántító *Payday 2* sikere alapján azt is elmondhatjuk, hogy meglehetősen kifizetődő is.

Az, hogy én egy rendőr vagy egy bűnöző vagyok, igazából csak abból derül ki, hogy megmondják nekem.

ZSARU-DRÁMA

Az megvan, hogy a Battlefield sorozatnak kampánya is van? Nem? Nem hibáztatunk. Említésre méltó nem is nagyon volt mostanában. Az egyjátékos mód viszont sokaknak még egy FPS-ben is nagyon fontos, és ha játszottatok a *Dead Space* sorozattal, akkor tudjátok, hogy ez igazából a Visceral Games legnagyobb erőssége, amivel most javíthatnak a Battlefield legnagyobb gyengeségén. Egy jó történettel rengeteg játékost meg lehet fogni, és ugyan a rendőrs-bűnözös témából már látszólag mindent kisajtoltak, ha a srákok ügyesen lavíroznak a zsaruklisék között, akkor végre egy izgalmas és magával ragadó kampánynak örülhetünk.

A külső jegyek persze mások, illetve vannak eltérések a felszerelésünk és járműveink között, de egyébként nincsenek olyan különbségek, amelyek bármilyen mélységet is adnának a dolognak. Nem érzem magam gonoszabbnak a bűnözők oldalán, sem és azt sem gondolom, hogy emberi életéért felelős rendőr lennék a másikon. Nyilván túl sokat várok egy lövölde többjátékos módjától, de ha már végre nem orszokat és kínaikat kell ölnünk, mert ezt követeli meg a haza, akkor igazán adhattak volna egy kis emocionális mélységet is a dolognak, hogy legyen valami, amivel ki dugja a fejét a tömegből.

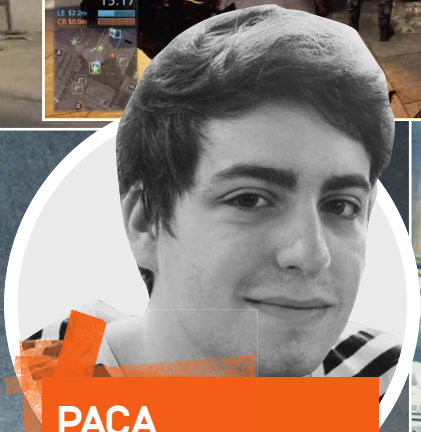
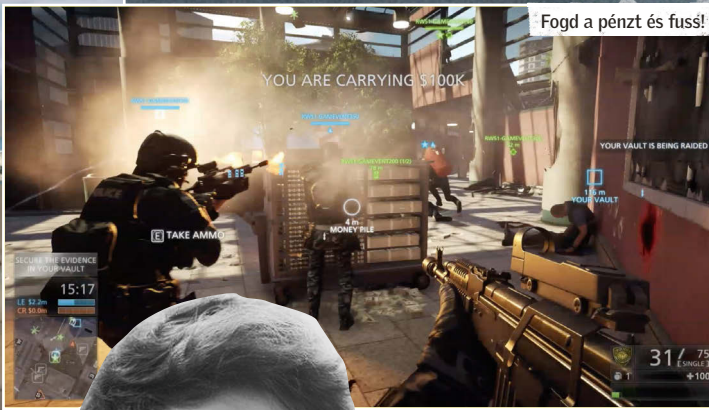
MINDEN HARDLINE BATTLEFIELD, DE NEM MINDEN BATTLEFIELD HARDLINE

A *Hardline* játékmenete viszont nagyon a helyén van. Igazából pontosan annyira, mint ahogy egy *Battlefield*-től elváród. A sorozat alapkövének tekinthető járműves harc itt is fontos szerepet kap, a zsaruk és a bűnözők is különböző, ámde funkciójukat tekintve ugyanolyan kocsikat, motorokat és helikoptereket találnak a bázisukon. Ez a Visceral játékában is ugyanakkora szívderebítő káoszt okoz, mint a korábbi epizódok-

ban, bár egy kicsit kevésbé befolyásolja a játékmenetet. Érthető, hiszen a katonai járművek komolyabb tűzerőt képviselnek. Tíz rövid perc leforgása alatt lényegében mindent sikerült átelnem, amit a játék nyújt: osztottam az áldást egy kocsi anyósüléséről, szilánkosra lőttem egy motorost a rendőrségi páncélozott autó tetején lévő gépfegyverrel, és mérhetetlenül ügyetlenül igyekeztem manőverezni egy helikopterrel, miközben az egyik társam a felhőkarcoló ablakai mögött mázskáló rablókat próbálta likvidálni.

Ahogy már említettem, a pályák valamivel kisebbek, mint a *Battlefield 3*-ban, ezért az akció is sokkal intenzívebb, nem kell annyit mennünk, hogy belebotoljunk az ellenségbe, ráadásul a két kipróbálható játékmód a játékosok figyelmét a stratégiaileg fontos pontokra irányítja, ezért leginkább ott történik minden. A 16v16-os meccsek nagyon jól működnek, bár a bétában még nem nagyon sikerült összehozni a csapatokat, és gyakran az egész egy hatalmas deathmatchre hasonlított. Az még továbbra is kérdéses, hogy elbír-e majd 64 játékost a *Hardline*.

A Heistben a rosszarcúak feladata az, amit a név is sugall: betörni egy őrzött te-



PACA MÁSVÉLEMÉNYE

Ha már egyszer daev így kezdte, én is tartozom egy vallomással: rettenetes nagy Battlefield-fan voltam. Még amikor az ADSL internet épphogy csak divatba jött, és a tízemeletes panelban minden internet-előfizető ugyanazon a hálózaton volt, én a harmadikról, a haverom a földszintről csatlakozott a LAN-szerverre, és így öltünk bele feledhetetlen órákat... a Battlefield 1942-be és a Vietnamba. Aztán a szerelem a 2-nél csökkent, és valahol a 2142 környékén teljesen elapadt – a Battlefield 4-nél tértem vissza a sorozathoz az egyjátékos kampány tesztelésével, de arról jobb nem beszélni.

A Battlefield Hardline bejelentése viszont újra felpörgetett. Egyrészt a zsaruk kontra bűnözők téma miatt imádtam a Payday 2-t (az egyjátékos mód persze szintén nem segített), másrészt végre valami többé-kevésbé újat ígér: nem a terroristák/nácik/zsoldosok tengelyről kaparták le az ellenfeleket, hanem tényleg valós, mondhatni hétköznapi szituációkba kerülünk. Már amennyire hétköznapi az, hogy a helikopterrel felszálló, a mindannyiunk által ismert Rendőradakémiáról kikerült kolléga a felszállás után rögtön a toronyházat célozza meg.

Az a daev is írta, egyelőre nem látni, hogy megváltaná a világot. Persze mindkét módban volt valami feladat, de általában a pálya közepén lévő liftes épületben zajlott az akció, és néhány gyorsan elhalálozó lázadón kívül senki nem gondolta, hogy érdemes lenne másfelé menni. Ez persze inkább a játékosoktól függ, de a Call of Duty sorozat sem akart eszeten shooter lenni, nem véletlenül voltak benne kaszók, mégsem taktikai akciójátékként tekintünk rá.

Nekem a PS4-es verziót volt alkalmam kipróbálni, aminek sarkalatos pontja az irányítás. A kontrollerhez szokott játékosok bizonyára elvárják, hogy az auto-aim tegye a dolgát, de itt hol volt, hol nem, és ez keverve a félrecsúszó hitboxszal nem segített pontokat szerezni. Egyelőre továbbra is várom, keveset láttunk még, és valószínűleg egyébként is a single-player lesz az, ami igazán odacsap. A multihoz még több kell.



” A RENDŐRÖK ÉS A BŰNÖZŐK HARCA EGY NAGYON HÁLÁS TÉMA, RÁADÁSUL A TÖBB HELYEN SÁNTÍTÓ PAYDAY 2 SIKERE ALAPJÁN AZT IS ELMONDHATJUK, HOGY MEGLEHETŐSEN KIFIZETŐDŐ IS

riületre, megszerezni a zsákmányt és elmenekülni vele. A feladatot több tényező is bonyolítja, ugyanis miután megérkezünk a kijelölt helyre, biztosítanunk kell a területet, miközben igyekszünk feltörni a széfet. Ha ez megvan, mehetünk vissza a bázisra a győzelmet ígérő loottal. Mindeközben persze a rendőrök sem egymás szemöldökét fongatják, az ő feladatuk, hogy őrizzék ezeket a pontokat, vagy ha ez nem sikerül, akkor szétbombázzák a menekülő rablókat. A bétában ez egyelőre még masszív kempeléshez vezetett, a rendőrök olyan ügyesen védtek az adott területet, hogy az ellenségnek szinte esélye sem volt a közelébe férkőzni.

A Blood Money nekem jobban tetszett, sokkal több benne a mozgás, több lehetőséget ad a taktikázásra, illetve a küzdelem is kiegyenlítettebb. A két csapat egy halom pénzt igyekszik visszahordani a saját bázisára, és az nyer, akinek előbb összegyűlik az ötmillió dollár. Persze csak kisebb összegeket lehet egyszerre lopkodni, ráadásul az ellenség széf-

jét is megtámadhatjuk, hogy ezzel is lassítsuk haladását. Először egy kicsit kaotikus volt a helyzet, de ha már 4-5 játékos képes együtt dolgozni, akkor nagyon izgalmas tud lenni.

BATTLEFIELD 4.5

A bétában már vethettünk egy futó pillantást a *Hardline* újdonságaira is. Amíg az egyik oldalon ott vannak a taktikai pajzsok, a gázgránátok és a gázmaszkok, addig a másikon a közlekedést megkönnyítendő zipline-ok és mászóhorgok adnak egy kicsit hozzá a játékmenet taktikai részéhez. A Visceral elmondta, hogy további hasonló változtatások várhatók, de részletekbe egyelőre nem mentek bele, pedig nagyon kíváncsiak lennénk, hogy a jól ismert játékmódot visszatérne-e valamilyen formában.

Technikai oldalról azt mondhatom, hogy elégedett vagyok, bár lehet, hogy a *Battlefield 4*-es tapasztalatok mondatják ezt velem. Az fps meg lehetően stabilan tartja magát még a legkaotikusabb helyzetekben is, a

szerverekkel sem volt különösebb probléma, és a játékmenetet ellehetetlenítő bugokba sem futottam bele. Itt-ott beakad a textúra, csúszkálnak a hitboxok, és történt még pár olyan furcsaság, amit igazából betudhatunk a korai stádiumnak, de semmi olyan, mint amivel a negyedik részben találkoztunk.

Az biztos, hogy a *Battlefield Hardline* a rövidke tesztidőszak alapján nem találja fel újra az FPS-t, de igyekszik annyit újítani a sorozaton, hogy egy kicsit könnyebben emészthető legyen, és ezzel lecsaphasson a *Call of Duty* népes rajongótáborának egy szeletkéjére is. A játéknak nagyon jól áll a rendőrs-bűnözős külső, viszont sok dolog hiányzik még, úgyhogy csak remélni merjük, hogy a korai hozzáférést az EA valóban azért adta a játékosoknak, mert kíváncsi a véleményükre. Javítani még van idő.

daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/battlefield-hardline

Előzetes

SURVARIUM

A 2008-as bújócskaverseny győztese

Új szintre lépett a botanophobia

SURVARIUM

INFO

Kiadó **Vostok Games**

Fejlesztő **Vostok Games**

Platform **PC**

Röviden A *Survarium* egy fiktív, poszt-apokaliptikus világban játszódó, ingyenes MMOFPS lesz, ahol az emberi élet csupán annyit ér, mint egy darab kavics a sóderbányában.

Megjelenés **2014 vége**
PEGI **16+**

TOROKKAT SZORÍTANÉK ÖSSZE, LÁBFEJEKET TIPORNÉK SZÉT, ÉS MAROKNYI HAJCSOMÓKAT TÉPNÉK KI MINDENKI KÖBÁKJÁBÓL, AKI KÖZÉM ÉS EGY KÖZELI BOLT NUTELLAKÉSZLETE KÖZÉ ÁLLNA. Akár mások egészségi állapotán átgázolva is, de biztos vagyok benne, hogy hazavinnék több tucatnyit ebből a csodálatos mogyorókrémből, és egy kiskanállal szép lassan belapátolnám az egészet. Törődnék is én a vonalaimmal ezekben a vészterhes időkben! Hogyisne!

Aztán bedönteném Böhömkét, a kétajtós ruhásszekrényt a bejárati ajtó elé, kezembe vennék egy vaskos könyvet, és addig olvasnám, amíg szomjan nem halok.

FÜRE LÉPNI TILOS

Nincs mellédumálás vagy szélbe kiáltott hősködés. Én pontosan a leírtak szerint tennék, ha bekövetkezne a *Survarium*ban tapasztalható apokalipszis. Jó, talán még sírnék is, de a macsó látszat megtartása érdekében ezt csak nektek mondom el. Sima békés polgári halál lenne

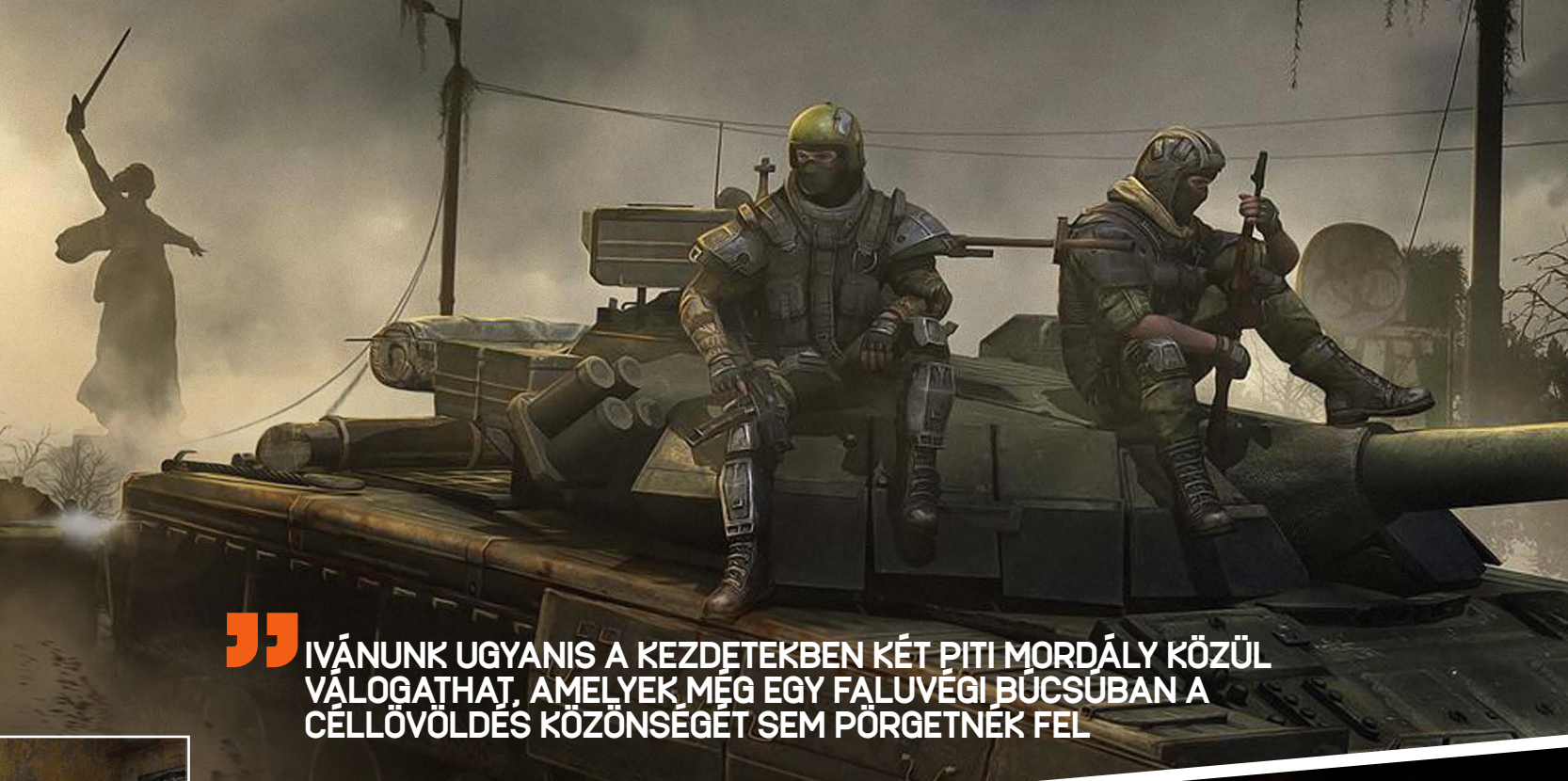
ez, ám a világ élni akaróbb fele biztosan a szokásos módon venné fel a harcot – vagyis leginkább egymást irtaná. Persze egy játékban illik legalább egy okozati tényezőnek lenni, ami a végső órájába taszítja az emberiséget, és jelen esetben ez nem más, mint hogy az anyatermészet meguntta, hogy páros lábbal tiporjunk és pusztítsuk. Ezért fogta magát, és egy huszárvágással visszavette az őt megillető helyet, minket pedig mint domináns fajt, kellően megtizedelt, és egy csapat egybeverődött éhenkórászra tett. Érdekes fiktív elgondolás ez, és ha úgy kollektíve mélyebben belegondolunk, akkor jobban megérdemelnénk, mint a vonalzóskörmöst. Szóval csak óvatosan a „véletlenül” elhajigált papír zsebkendővel, mert egyszer lehet, hogy még számon kéri rajtunk valaki vagy valami. És nagyjából a végére is érkezünk a történetnek, de egyelőre nem kell többet tudnunk a sztoriról ahhoz, hogy bizakodva tekintsünk a Vostok Games alkotására, hiszen ebben a frissen alakult csapatban dolgoznak azok az arcok is, akik hosszas várako-

zás után 2007-ben elhozták számunkra a sugárzásban gazdag *S.T.A.L.K.E.R.*-t. Ez akkoriban akkorát ütött – pozitív értelemben –, mint a váratlanul kicsapódó budiajtó, emiatt egy kellemes ízzel a számban ültem neki a béta verzióknak, ami után első felindultságomban majdnem fogat mostam.

A CSIRKE MELLETT MÁS IS SÜLNI FOG

Próbaverzió lévén szó, nem lenne valami derék dolog, ha az előugró hibákat felrógnám az alkotásnak, de annyit azért szeretnék elmondani, hogy ennyit még sohasem szívtunk azért, hogy futhassunk vele pár kört. Erről *AndreMannal* bővebben is beszélgettünk (csevejünket és a bemutatót a DVD mellékleten találjátok), és egy olyan pillanatot sikerült végre lencsevégre kapnia, amire nagyon régóta vágyott. Mi baromira nagyot röhögöttünk rajta. De nem ezért lett hirtelen rossz a száízem, így lépünk kettőt előre, és süssük meg, amit kaptunk. Azt hittem, hogy ma bélszínt vágunk a rostlapra, nem pedig

Mindenki kedvenc Ivánja itt még egy tejfölösszájú újonc



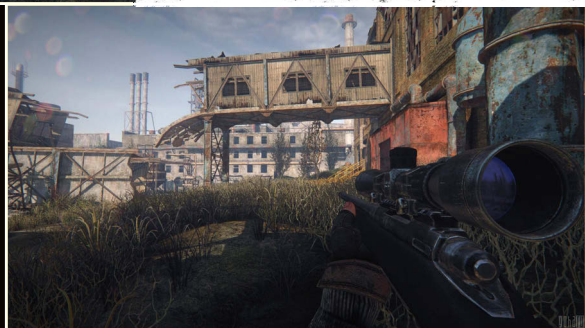
” IVÁNUNK UGYANIS A KEZDETEKBEN KÉT PITI MORDÁLY KÖZÜL VÁLOGATHAT, AMELYEK MÉG EGY FALUVÉGI BÚCSUBAN A CÉLLÖVÖLDÉS KÖZÖNSÉGÉT SEM PÖRGETNEK FEL



És még mi panaszkodunk arra, hogy a MÁV vonalak és sínek állapota kritikán aluli?



Az alkotás hangulatára egy rossz szavunk sem lehet – mert amelyik játékban kód van, ott hangulat is van



egy unalmas csirkemellet – csattantam fel, mert egy nyílt világú, keményvonalas túlélőposz helyett zárt arénás CoD-féle multiba csöppentem. Kétségbeesés-tabletta a nyelvre helyezve, pohár a kézben, de azért még nem nyeltem le. Mint kiderült, a béta alatt csak a PvP-szekcióba kaptunk betekintést, a többi játékmód egyelőre rejtve marad a vizslató szemek előtt. Szóval nyugi, lesz arra is lehetőség, hogy egy hatalmas, csupa veszélyes növényvel, mutánszal és más túlélőtársakkal telepakolt világban szedhessük majd a mező virágait. Alig várom, hogy végre ebbe a részébe is bepillant-hassak, de az már most látszik, hogy kutya kuttyát fog enni. Elég csak kicsit jobban belemélyedni a PvP-be.

HIÁBA VAGY TÚLÉLŐ, HA TÚLÉLŐKET ÖLSZ...

Kezdesnek egy komfortosnak aligha nevezhető pinchelyiségben találjuk karakterünket, akit innentől kezdve csak Ivánnak fogok hívni – mert olyan Iván feje van. A lepusztult hangulat lelohaszt minden rambóságot az emberben, és rákattintva a

rendelkezésünkre álló felszerelések listájára, máris megállapíthatjuk, hogy bizony innen lesz szép nyerni. Ivánunk ugyanis a kezdetekben két piti mordály közül válogathat, amelyek még egy faluvégi búcsuban a céllövöldés közönségét sem pörgetnék fel. De a kilőtt golyó azért csak eltalál majd valakit, így kiválasztottam a rendelkezésre álló két frakció közül egyet, aminek a színeiben küzdeni fogok, és már fel is csaptam az alagsor kijáratát.

Itt most egy kövér „Hát”-tal szerettem volna kezdeni, de inkább ízes magyarsággal leírom, hogy egy szaros kis tacsónak éreztem magam. Az évek alatt felszedett FPS-tapasztalat ide most kevés volt, mert alig telt bele öt perc, és többször haltam meg, mint Kenny a South Parkban. A legszebb az egészben az, hogy fogalmam sincs, ki-nek a keze által. Miután leszednek, le vagy szedve. Nyögések kíséretében összerogysz, és újra a kiindulási ponton találod magad. Semmi segítséget nem kapsz, hogy melyik rosszcsonst és honnan vágta haza véglegesen az egészségedet. Ez a megoldás hosszú távon akár komoly táptalajként is szolgál-

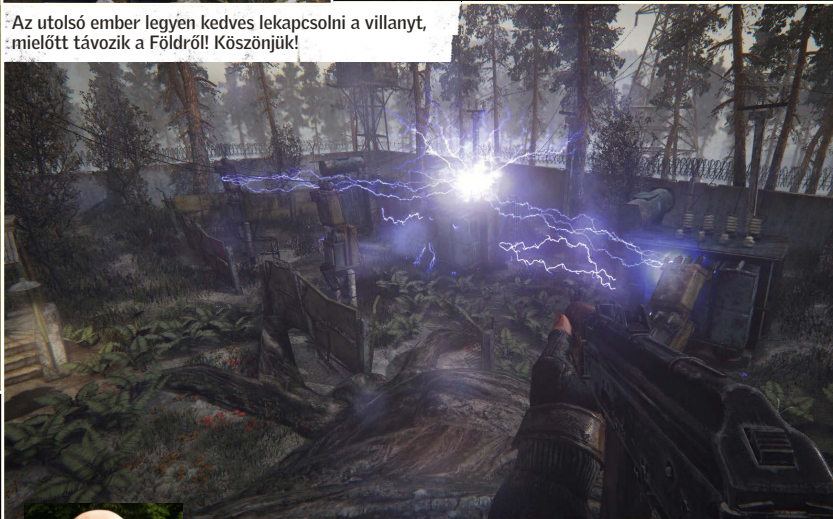
Előzetes

SURVARIUM



A díszletbe belefért egy kis keleti propaganda is, elég csak a háztetőre pillantani

Az utolsó ember legyen kedves lekapcsolni a villanyt, mielőtt távozik a Földről! Köszönjük!



HA TE MONDOD

Ruslan Didenko projektvezető, Vostok Games: „A Survarium bemutatja az emberek életben maradásért folytatott harcát, ami kilép a csernobili zóna zárt övezetéből, és messzebbre kalauzol.”



hat a kempelőknek, de a teszt során nem nagyon találkoztam olyannal, aki ennek a szenvedélynek hódolna. Már csak azért sem, mert egy-egy ilyen egymásnak menésnek nem az a célja, hogy minél többször kicsipkézzük a másik valagát, hanem az adott zónán belül alkatrészeket kell összegyűjtenünk és visszajuttatnunk saját frakciónk bázisára. Az a csapat húzhatja be a győzelmet, amelyik adott időn belül több ilyen cuccot tud összehordani. Persze a véres csetepaté közben a természet is borsot tör orrunk alá, és itt-ott mérgező felhővel lep meg minket, amelyekbe abszolút nem érdemes beleszaladni kellő felszerelés nélkül, és ezeket a cuccokat csak rengeteg munka árán tudjuk majd bezsebelni. Itt el is válik a férfi a fiútól, hogy ilyen elcsépelet dologgal éljek, de tényleg így van. Sokáig olyanmire hátrányban voltam a tapasztaltabb és felszereltebb harcosokhoz képest, mint az egy hét unokálátogatás után hazatért Mari néni a plety-

kaklubban. Biztos, hogy lesznek páran, akik a rendszeres kudarcok miatt majd kirostálódnak, de valahol ez jó. Nem az amerikai hiperszuper katonákat irányítóknak való, akiknek az a legnagyobb gondjuk, hogy milyen hangja van az egyből elérhető fegyvereknek, hanem egy csapat Iván-ivadéknak, akik keményen megdolgoznak még a lőszerért is.

IVÁN JÁTSZIK, IVÁN ERŐSÖDIK

A legszebb az lenne, ha azt írhát-nám, hogy Iván annyit iszik, hogy két púpja nő, mint egy tevének, de sajnos pia nem jár a győzelmek mellé. Pusztán csak a sablonos tapasztalatpontok és némi lővé. Pedig a lőre, az isteni nedű hiányzik csak ebből a milióból. Zátönyra futok, ha tovább hajóztatom ezt a gondolatot. Szóval a megszerzett javainkból felfrissíthetjük fegyvertárunkat, ruházatunkat, golyóálló mellényt vagy gázmaszkot és még egy csomó csicsás kiegészítőt szerez-

”AZ ÉVEK ALATT FELSZEDETT FPS-TAPASZTALAT IDE MOST KEVÉS VOLT, MERT ALIG TELT BELE ÖT PERC, ÉS TÖBBSZÖR HALTAM MEG, MINT KENNY A SOUTH PARKBAN



SZÉGYELL- JÉTEK MAGATOKAT!

Rengeteg küzdelem és huzavona után elkaszálták a S.T.A.L.K.E.R. folytatását, miután a GSC Gameworld lehúzta a rolót. Ezt már régóta tudjuk, ahogy azt is, hogy a cég jó munkásemberei a megszületett *Survarium* apukái. A csernobili lövöldéért lelkesedők egyáltalán nem vették jó néven a megígért második rész elmaradását, és véleményüket nem áttallották mindenféle fórumon hangoztatni. Szegény Vostok Games ebbe a felpaprikázott hangulatba csöppent bele, és új üdvöskéje bejelentése után szinte azonnal alacsonyán szálló fikaáradatot kapott egyenesen az arcába. Joe Mullin, a társaság pr-menedzsere nem hagyta szó nélkül a verbális bántalmazást, és jól kiosztotta a dühöngő publikumot egy Facebook-kommentben, amit a maga által alapított S.T.A.L.K.E.R.-rajongói oldalon posztolt. Hozzászólásának mondanivalója az volt, hogy minden rosszakaró mélyen szégyelli el magát.

hetünk be – lássák csak a többiek, mi már olyan kemények vagyunk, hogy füvet és sövényt is vágunk. Ehhez a passzushoz hozzá szeretném tenni, hogy kisebb fennakadásokba ütköztem, miközben szerettem volna néhány holmit kihalászni a kínálatból. Szimpla bénaságnak könyveltem el, de mikor AndreMan is felháborodva felcsattant, hogy „Hát ez nem igaz! Húsz éve játszom videó játékokkal, de eddig mindig kiigazodtam az inventoryban.”, konstatáltam, hogy kicsit kuszára sikeredett ez a rész. Van még mit csiszolni rajta, hogy áttekinthetőbb legyen. A fennmaradó XP-pontokat pedig Ivánunk kondíciójára fordíthatjuk, hogy jobban bírja a gyűrődést. Ez a funkció csak mutatóban volt a bétában, de fejleszthetjük hőszünk gyorsaságát, teherbíró-képességét vagy regenerációját. Egyszóval szívós egy Ivánunk lehet... csak a tüzes lónyal hiányzik. Jó, abbahagyom!

A MOHA MINDIG ÉSZAKON NŐ

Ha beletekertek a DVD mellékleten található *Survarium* videóba, akkor láthatjátok, hogy csúnyának egyáltalán nem mondha-

tó a játék vizuálisan, de valljuk be, láttunk már ennél szebbet is. Persze, itt most egy masszív online lövöldéről van szó, ezért nem is várhatunk mondjuk egy *Crysis*-féle minőséget, de azt megfigyeltük, hogy a nanoruhás obsitosokkal játszódo alkotás nem terhelte le úgy a videokártyánkat, mint a *Survarium*. Egyből felsírtak azok az emlékek, amiket anno a *S.T.A.L.K.E.R.* optimalizálatlansága okozott. Félünk attól, hogy a végleges verzió is indokolatlanul megizzaszt majd pár rendszert, de van még idejük a fiúknak erre is odafigyelni. Viszont az atmoszféra, na, az nagyon adja ezt a poszt-apokaliptikus hangulatot. Ahogy Csernobilt és annak környékét is sikerült szépen felskiccelniük a készítőknek, úgy a természet támadását is igen érzéketesen jelenítették meg. Mindent behálóz a burjánzó növényzet, házakat, gyárakat, kicsontozott kocsironcsokat. Le sem tagadhatná a tyutyerka, hogy Kelet-Európában játszódik, néhány helyszínt mintha magam is láttam volna megelevenedni, mikor a keleti régió felé suhanó vonat ablakából kibámultam.

KÉRLEK, HÚZD MAJD FELJEBB A SZOKNYÁDAT!

Egy zsíros kenyér akkor az igazi, ha tudunk hozzá harapni egy kis vöröshagymát, mert így kerek a gasztronómiai élvezet. Vegyük úgy, hogy a *Survarium* esetében a hagymából csavarunk be elsőnek egy darabkát, amitől picit könnyezünk, és dörzsöljük az orrunkat, de a megváltó zsírosdeszkafalat még odébb van. Majd ha többet is láthatunk a további játékmódokból – főleg a szabadon bebarangolható részből –, akkor már az a félelmünk is elmúlhat, hogy ez a kezdetektől már sokat vitatott alkotás (lásd infodoboz) képes lesz hozni azokat az elvárásokat, amiket hozzá fűzünk.

Nightwolf

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/survarium

Előzetes
DRAGON AGE: INQUISITION



Sosem látott ellenfelek törnek az életünkre, köztük a behemótok

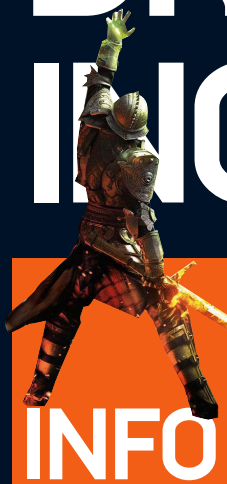


Közös csoportképei az inkvizítor, a hűséges társak és a megbízható tanácsadók



A harmadik lesz az igazi?

DRAGON AGE: INQUISITION



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **BioWare**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Grandi-
óznak ígérkező
szerepjáték, igazi sze-
relmeslevél a sorozat
legkritikusabb rajongói
számára.
Megjelenés **2014. október**
PEGI **18+**

MÁR CSAK HÁROM HÓNAP, ÉS KIDERÜL, MIÉRT FESLETT FEL A VALÓSÁG SZÖVÉTKÉ, ÉS KI ÁLL A DÉMONOK INVÁZIÓJA MÖGÖTT. A BioWare tehát visszatér a szerepjátékok leginkább elcsépejt kliséjéhez, a világ megmentéséhez – már ami a történetet illeti –, merthogy az ezerarcú Cézár így akarta. Mindenesetre üdítő változatosságot jelent, hogy nem holmi ágrólszakadt, elárvult nímándként vállalkozunk erre a feladatra, hanem egy kiterjedt kapcsolatrendszerrel és jelentékeny haderővel rendelkező, egész Thedast behálózó szervezet, az inkvizíció vezetőjeként.

KIT REJT A PÁNCÉL?

Nő volna, vagy inkább férfi a hangja alapján? Még csak az sem biztos, hogy ember áll majd az inkvizíció élén, hiszen ismét dönthetünk úgy, hogy törpét, esetleg elfet indítunk, vagy ne adj' isten quararit. Egy olyan világban, amelyben az ember az uralkodó faj, és a törpéket még csak-csak megbecsülik valamennyire, számtalan konfliktuslehetőséget rejt magában, ha egy hitvány tünde vagy pedig a megfejthetetlen quararik egyike ül le a koronás főkkal tárgyalni. Karaktergenerálás-kor tehát négy faj, illetve két nem áll rendelkezésünkre, továbbá két-két férfi és női szinkronhang. Mielőtt bárki megkérdezné, nem adhatunk női hangot a férfiaknak (vagy fordítva), vagyis nem októberben érkezik el a nap, amikor megszületik

a játéktörténelem első transzvesztita főhőse. Az LGBTQ mozgalom hívei egyelőre kénytelenek beérni a nem-i identitás széles skáláján mozgó NPC-kkel és társakkal, köztük például egy Freddie Mercury hasonmással.

A pajtik egyébként mindannyian saját agendával rendelkeznek, egyéni szűrőjükön keresztül értelmezik a történeteket, rendszeresen hangot adnak véleményüknek, vitába szállnak egymással (amibe végre mi is bekapcsolódhatunk), értékeli, ha segítjük őket álmaik megvalósításában, de faképnél is hagyhatnak, ha rosszul keverjük a lapokat.

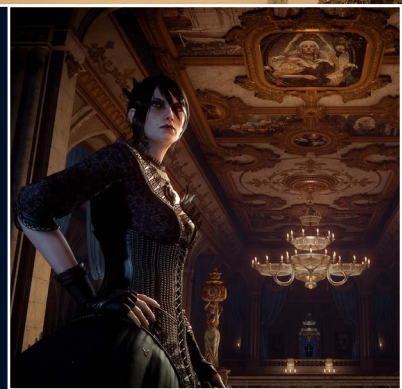
Na de térjünk vissza az inkvizítorhoz, kinek vállán a világ megmentésének terhe nyugszik. Egyelőre titkolózik a BioWare a cselekmény részleteit illetően, így nem tudjuk, hogy miért pont ő az egyetlen, aki gátat szabhat a démonok áradatának azáltal, hogy lezárja a hasadékokat. A politikailag semleges szervezet élén neki kell valamiképp rendet raknia a folyton civakodó mágusok és templomosok között is, mert olyankor háborúzni, amikor épp összedőlőni szándékozik körülöttünk a világ-mindenség, aligha vall megfontoltságra.

MINDENKI SZÁMÍT AZ INKVIKIZÍCIÓRA

A történések központjába emelt szervezet azonban nem csupán órsóként szolgál, amire az írók rátekerhették a történet szálaikat, hanem játékmekanikai új-

donságok sokasága is egyben. Persze ezek csak a sorozat életében számíthatnak annak, láttuk már mindegyiket máshol, még ha nem is pontosan ilyen formában. Az, hogy addig nem halad tovább a cselekmény fő szála, míg nem állnak a rendelkezésünkre a szükséges eszközök, a *Mass Effect 2* toborzásaira emlékeztet, a végjátékot is befolyásoló seregyűjtés és az erőforrások felhalmozása már a *Mass Effect 3*-at idézi. De nem csak önmagától kölcsönözött a BioWare, ugyanis a csapatok menedzselése, a kereskedelmi útvonalak megszerzése és a rajtuk utazó karavánok biztonságának szavatolása kevésbé szofisztikált formában már jelen volt az Obsidian-féle *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir* kiegészítőben. Katonáinkat ezen felül helyőrségek visszaszerzésére is használhatjuk, hogy megszilárdítsuk uralmunkat az egyes régiók felett. Ezeket az erődítményeket a későbbiekben oly módon építtethetjük át, hogy katonái, kereskedelmi vagy hírszerzési célokat szolgáljanak.

Lesz azonban egy saját erődünk is, Skyhold, amelynek állapota mindenkor hatalmunkat tükrözi. Minél nagyobb haderő felett diszponálunk, annál több katona védi majd falait. Tekintélyes vagyonunkat pedig nem csupán az épületegyüttes termeinek felcicomázására fordíthatjuk, hanem olyan hasznos toldalékokkal is kiegészíthetjük otthonunkat, mint a kert vagy a kovácsműhelyek. Míg utóbbiak a fey-

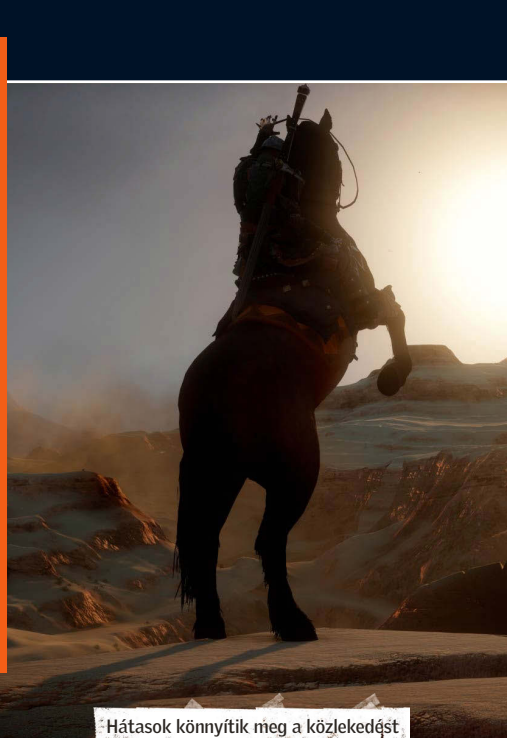




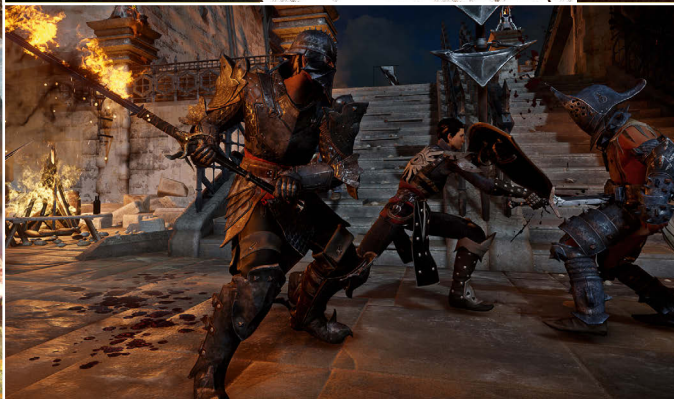
Egykoron a völgyvidék volt a tündék otthona

AZ ALAPÍTÓ ATYÁK

A BioWare-t 1995-ben alapította három kanadai orvos, Ray Muzyka, Greg Zeschuk és Augustine Yip. Utóbbi két évvel később otthagya a céget, mert fontosabbnak tartott orvosi praxisát választotta. Nem kizárt, hogy időközben megbánta elhamarkodott döntését, mert a cég éléről 2012-ben távozott doktorok alaposan megszedték magukat az évek során. Muzyka magánvagyonát például 80 millió dollárra becslik.



Hátasok könnyítik meg a közlekedést.



ver- és páncéllkovácsolás (crafting) megkerülhetetlen feltételei, addig a veteményesben csupa olyan gazt természetünk, amit később felhasználhatunk különféle hatású főzetek kotyvasztásához.

HARC A LELKE

Míg az *Origins*-t akár úgy is játszhatuk felülnézettől, mint hajdanán a *Baldur's Gate*-eket, addig a második részt érthetetlen okból megfosztották a taktikai nézettől. Ez tér vissza (konzolon eddig nem volt lehetőségünk zoomolgatva áttekinteni a harcot, ám ezúttal egyik platform sem marad ki a jóból) a folytatásban, és kölcsönöz stratégiai mélységet a harcrendszernek. Bármikor megállíthatjuk a csatát, hogy átgondoljuk a következő lépést. Jelentős segítséget nyújt majd az ellenségre mutató egérkurzor (gamepades irányításnál a célkereszt) azáltal, hogy olyan vitális tudnivalókat oszt meg velünk, mint a szemben álló fél szintje, életeréje és kasztja. A szükséges információk birtokában szépen végiglépkedünk csapatunk mind a négy tagján, kiadjuk a helyesnek vélt utasításokat, majd kivesszük az éket az idő kereke alól, hadd történjék csak meg, aminek be kell következnie. Természetesen rábízhatók a társak vezérlését az MI-re is, ami-

nek hatékonyságát jelentős mértékben befolyásolhatjuk a helyzettől függő, előre meghatározott viselkedési mintával. Az *Origins*-ben is ez a rendszer működött, ezért nem számít újdonságnak, ahogy az sem, hogy az ellenség az MMO-kban megszokott aggrorendszer követve ront neki csapatunknak. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy a mágusok, íjászok, gyógyítók kivétel nélkül célkeresztet viselnek a homlokukon, tehát kell egy tank, aki lefogalja őket. Eközben persze a dps karakterek megszóráják az ellent, míg a healer gondoskodik arról, hogy a tank ne adja be idejekorán a kulcsot. Gondolt a BioWare azokra a játékosokra is, akik örömeiket lelték a *Dragon Age II* akciójátékba illő csetepatéin (ez főleg konzolon volt igaz), ezért úgy tervezték meg az *Inquisition* harcrendszerét, hogy váll fölötti kameranézetből is tökéletesen működjön az összecsapások megszakítása nélkül, gyorsparancsokkal, valamint azáltal, hogy hőseink mozgáskultúrája kibővült a vetődéssel (sőt, ha már itt tartunk, az ugrással is). Rokonszenves megoldás, mert a kecske is jóllakik, és a káposzta is megmarad, ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy komolyabb nehézségi fokozatokon már nem tekinthetünk el a taktikai nézet használatától. Mert

SZÁMTALAN KONFLIKTUSLEHETŐSÉGET REJT MAGABAN, HA EGY HITVÁNY TÜNDE VAGY PEDIG A MEGFEJTHETETLEN QUNARIK EGYIKE ÜL LE KORONÁS FÖKKEL TÁRGYALNI



MENTSÉTEK A MENTÉSEITEKET

Tekintettel arra, hogy egyik konzolgenerációról a másikra körülményes átvinni a korábbi részek mentéseit (arról nem is beszélve, ha nemcsak konzolt váltunk, hanem gyártót is), illetve azok akár PC-n is elveszhetnek, a BioWare úgy látta jónak, ha egy dedikált oldal (dragonagekeep.com) segítségével adja meg a lehetőséget arra, hogy néhány perc alatt végigfusunk az eseményeket befolyásoló döntéseinken, és azokat kedvünk szerint variálva létrehozunk a nekünk leginkább kedvező mentett állást, amit majd a *Dragon Age: Inquisition* is figyelembe fog venni.

Előzetes

DRAGON AGE: INQUISITION



Ember és óriás találkozása – ebből sem lesz barátság.



Egy tomboló sárkány legyőzése összehangolt csapatmunkát, jól átgondolt taktikát és néhanapján egy kis rögtönzést igényel



Szemernyivel sem lesz kevésbé véres, mint a korábbi részek



KORLÁTOZOTT MÉRTÉKBEN UGYAN, DE A KÖRNYEZET IS ROMBOLHATÓ LESZ, TEHÁT MOST MÁR SEMMI AKADÁLYA ANNAK, HOGY TARTÓPILLÉREKET ÖSSZEZÚVVA KÜLDJÜK A HALÁLBA PÉLDÁNAK OKÁÉRT A FÖLÖTTÜNK ÁTÍVELŐ HÍD BIZTONSÁGOS MAGASÁBÓL SZEMTELENKEDŐ MÁGUST

nem elég többé a boldoguláshoz annyit, hogy az egyes összecsapások végére egyvalaki talpon maradjon, mire aztán a többiek varázsütésre felgyógyuljanak sérüléseikből. A padlóra került karakterek már csak töredékét nyerik vissza életerejüknek, és mivel nem terem minden bokorban gyógyitalos viola, továbbá egyelőre tisztázatlan módon megakadályozzák a fejlesztők az állapotjavító bűbajok spammelését, jól meg kell gondolnunk, hogy kivel és mikor akasztjuk össze a bajszunkat.

Egy sárkány, de még egy óriás is komoly kihívások elé állíthat bennünket. Utóbbi akkora sziklákat igyekszik hozzánk vágni, mint egy nagyobbacska borjú, a szárnyas gyíkfajok pedig már fiatalon sem veszélytelenek. Ne úgy képzeljük el a sárkányölést, mint a korábbi részekben, amelyekben körülállta a csapat a behemótot, aztán mindenki ütötte, ahol érte. Most már céltartan támadhatjuk az egyes testrészeit. Értelemszerűen a nyak és a fej tájéka a legsebezhetőbb, ám ahhoz, hogy közelebb férközhessünk ezekhez, előbb a halálos karmokban végződő mancsokat kell eltakarítani az útból. A játék alatt dohogó motornak köszönhetően korlátozott mértékben ugyan, de a környezet is rombolható lesz, tehát most már semmi akadálya

AZÉ A JÁTÉK, AKI FEJLESZTI

Noha annak idején a *Neverwinter Nights* (és annak Obsidian-féle folytatása) támogatta a modokat, a *Dragon Age: Inquisition* esetében egy pillanatra sem merült fel a BioWare részéről, hogy átengedje a játékot a közösségnek. Ez üzleti szempontból érthető is, hiszen a modok jelentősen rontanák a későbbi DLC-k, kiegészítők pozícióját.

annak, hogy tartópilléreket összezúvva küldjük a halálba példának okáért a fölöttünk átívelő híd biztonságos magasából szemtelenkedő mágust. De ha teszem azt egy olyan elleneséges kompánia keresztezné utunkat, melynek fiasza egy közeli dombra felmászva szeretné kihasználni a magaslati pozícióból származó előnyét, mágusunkkal jégtorlaszt húzhatunk elé, hogy kénytelen legyen új löllést keresni magának egy olyan helyen, ahol könnyebben hozzáférhetünk. De ha csak annyit érünk el ezzel, hogy nekiáll lebontani a falat, már azzal is kivonjuk egy időre a csatából. A pozicionálás, környezetünk adottságainak kihasználása tehát kulcsfontosságú lehet az elkövetkezőkben.

TÜKRÖM-TÜKRÖM

Egyszerűen nem kerülheti el az *Inquisition* a *Witcher 3*-mal történő összehasonlítást, hiszen hiába választja el őket bő négy hónap egymástól, boldog-boldogtalan méricskélni fog vonalzóval, colstokkal, stopperrel és nagyfővel felszerelve. Anélkül, hogy mindkettőt végigjátszottam volna, bajosan foglалhatnék állást egyik vagy másik mellett történetvezetés, harcrendszer vagy épp a kimaxolásához szükséges szabadságon/betegállományban eltöltött napok számának tekintetében. Nem is teszem, csupán megjegyezném, hogy a felpimpelt képek és az ügyesen összevágott trailerek, no meg a tényleges gameplay-videók láttán megállapítható, hogy a BioWare grafikuscsapata újfent minimálisan stilizált, high fantasyre hajazó ábrázolásmód mellett dön-

tött, míg a lengyelek maradtak a téma földhöz ragadtabb megközelítése mellett, tehát égbe törő cifra tornyok helyett funkcióval rendelkező épületeket láthatunk majd. Ugyanezt az elvet követték a fegyverek és a páncélok megtervezésénél is, míg tehát a kanadairól széllel szemben ezer méterről is „büzlík” a fantasy, addig a lengyel bármelyik hadtörténelmi múzeumban megállná a helyét. Hogy kinek melyik rokonszenvesebb, az már tényleg egyéni ízlés kérdése.

Mindentől függetlenül bitang jól fest az *Inquisition*. Ahelyett, hogy saját motorral (azok közül csak az *Infinity* maradt emlékeztető) bohóckodna a BioWare, inkább a *Battlefield 4*-hez és annak folytatásaihoz tervezett Frostbite 3-ra húzza fel a játékot. Kellően erős PC (vagy egy új generációs konzol) birtokában részletgazdag látvány fogadja a játékost, amelyben az elálló eső víztócsákat hagy maga után, és fellazítja, mi több, sártengerré változtatja a poros országutát. Aból kiindulva, hogy milyen ocsmány volt a *Battlefield 4* Xbox 360-on és PS3-on, előre féltem azokat a játékosokat, akik foggal-körömmel ragaszkodnak kiöregedett masináikhoz.

Erről ugyan sosem nyilatkozott a BioWare, de elképzelhetőnek tartom, hogy a szűkös hardver-erőforrásokra vezethető vissza az *Inquisition* HUB-szerű felépítése. Ahelyett tehát, hogy egy összefüggő világban barangolnának a játékosok kötöttségek nélkül, változatos éghajlattal és földrajzi adottságokkal

KELL EGY CSAPAT



Blackwall

Emberünk egy Orlais-ből származó, roppant elhivatott grey warden, aki a magány és az elszigeteltség éve alatt talált rá valódi önmagára. Nem az a fecsegő típus, de kétkezes pallosa jól jön majd a harcban.



Cassandra Pentaghast

A Dragon Age II-ben ő kutatott Ferelden hőse, illetve Kirkwall bajnoka után a segítségüket kérve. Kékvérű harcos, kinek hűsége a Chantry tanításai iránt megkérdőjelezhetetlen, s egyúttal potenciális partner lehet a nők iránt érdeklődő férfi hőscharakterek számára.



Cole

Hólelkű zsvány, csapdában valahol félúton a valóság és az álomvilág között. Sokan a démont látják benne, holott csak segíteni akar a szenvedőkön ítélkezés nélkül, és nem vár cserébe köszönetet.



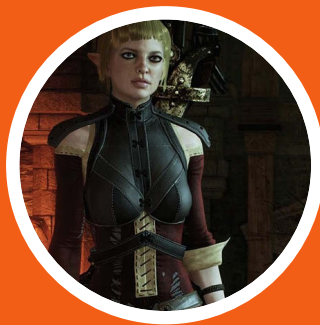
Dorian

Tehetséges magiszter, kinek nincs többé helye családjá asztalánál, sem pedig a hatalmas Tevinter birodalom határain belül. Egyetlen hibája, hogy férfiként férfit szeretett, ez pedig megbocsáthatatlan bűn ott, ahonnan ő érkezett. Értelemszerűen akkor vet reménykedő pillantásokat a játékosra, ha az férfi karaktert indított.



Iron Bull

Sten után ismét egy drabális quararit üdvözölhetünk a csapatban. A Ben-Hassrath egykori ügynöke belefáradt abba, hogy kémeiket, lázadókat és dezertőröket üldözzön egy életlen át, inkább zsoldosként keresi kenyerét és létezése értelmét.



Sera

Halálos pontossággal repíti célba nyílvezzőit ez a felvágott nyelvű tünde leányzó. Minden lehetőséget megragad arra, hogy megalázó helyzetbe hozza a hatalmasságokat, kiknek vélt vagy valós arroganciája gyűlöletet kelt benne. Hölgy kalandozók társa lehet hűvös éjszakákon.



Solas

Ha Blackwall magányos farkas, akkor Solas egyenesen remete. Az erdőben felcseperedett tünde jelentős mágikus erők felett diszponál, és úgy érzi az álomvilág rezdüléseit, mint senki más élő Thedas felszínén.



Varric Tethras

A Dragon Age II közkedvelt borotvált törpéje ezúttal is Bianca névre keresztelt számszerűjával a vállán lépdel a játékos mellett. Nagydumás figura, aki szorongatott helyzetben is képes egy-egy megjegyzésével mosolyra fakasztani az embert.



Vivienne

Orlais birodalmi varázslója mindennél jobban szereti a szépséget, a divatos ruhákat és ékszereket. A császárnő tanácsadójaként jelentős befolyással rendelkezik az udvarban, politikai csatározások során szerzett tapasztalatai pedig hasznos és értékes társsá teszik.



**Cameron Lee
producer, BioWare:**
„A játékosokat kell képviselnem, és gondoskodnom arról, hogy olyan játékot csináljunk, amit szeretni fognak.”

HA TE MONDOD

rendelkező zónák állnak majd rendelkezésünkre. Ezek átlagosan háromszor akkorák, mint az *Origins* legnagyobb területe (Korcari Wilds), tehát eltart majd egy ideig, míg az utolsó rejtett kincses ládát is megtaláljuk ezekben a homokozókban. Láthattunk már erdőt, rétet, homoksvatagot és hófedte hágót, sőt a felszín alá, illetve az álomvilágba is merészkedhetünk, ám a városokból eddig nem sokat mutatott a BioWare.

Na de majd három hónap múlva arra is fény derül, hogy audienciát kérhetünk-e a Ferelden királyává koronázott Alistairtól, netán egészen Orlais fővárosáig kell majd utaznunk ahhoz, hogy a császárnő tanácsadójává előléptett Morriganal szót váltsunk. Rajtuk kívül számos prominens karakter, többek között Hawke és a Blightot megállító grey warden (feltéve, hogy életben maradt), valamint Flemeth felbukkanására bizton számíthatunk.

MOST JÓ SZEREPJÁTÉKOSNAK LENNI

Úgy vélem, kedvező csillagállás esetén kiköszörülheti a hírnevén esett csorbát a BioWare, mert a jelek szerint olyan játék készül, amelyik mind a PC-s, mind a konzolos tábor kedvére tehet néhány kisebb kompromisszum árán. Ugyanakkor ahhoz, hogy a cég visszaszerezze koronáját, duplán hatost kell dobni, mert a konkurencia alaposan feladta a leckét. Történetmesélésben a *Shadowrun: Dragonfall*, míg szerepjátékszásban a *Divinity: Original Sin* állított fel új standardokat, és akkor nem szabad megfeledkeznünk a nyakában lihegő *Witcher 3*-ról sem.

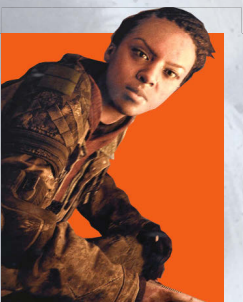
Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dragon-age-inquisition

Viva la Evolucion

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Crytek UK**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A THQ csődje után a Crytek vette meg a Homefront jogait, és már készül is a nyitott világú folytatás. Megjelenés **2015**
PEGI **18+**

U GYE NEM CSAK ÉN LEPŐDTEM MEG, AMIKOR A THQ CSŐDJE UTÁN A CRYTEK KOPOGTATOTT A HOMEFRONT JOGAIÉRT?

Minek is kelene a *Crysis* és a *Far Cry* fejlesztőinek egy olyan franchise, ami sem a kritikusoknál, sem pedig a játékosoknál nem aratott osztatlan sikert, és a kasszáknál is inkább csak agresszív marketingje miatt igen?

Abszolúte érthetetlen húzás volt ez, mert a *Homefront* ugyan fontos volt a néhai THQ számára, hogy felmutathasson valamit *Call of Duty* szinten, de a Cryteknek ott van a *Crysis*, amivel bizonyos időközönként előszeretettel demózzák, hogy hol is tart éppen a CryEngine fejlesztése. Persze, a Crytek fejlesztette a folytatást, de vajon tényleg nem akarták, hogy kárba vesszen a befektetett energia, vagy csak ennyire bíznak magukban? Meglátjuk. Emlékeztek még a *Homefrontra*? Teljes játék is volt nálunk tavaly, úgyhogy nyilván többen kipróbáltátok, de ha esetleg nem, akkor most felfrissítjük az emlékeiteket.

AMIKOR EGY SZABADSÁGHARC NEM ELÉG

A *Homefront* 2011-ben érkezett meg közeink az azóta nagyrészt feloszlott Kaos Studios szerelemgyerekeként, akik korábban a méltán népszerű *Battlefield 1942* moddall, a *Desert Combat*tal szereztek maguknak nevet. Ennek megfelelően a többjátékos mód kifejezetten szórakoztatóra sikerült, viszont a túlságosan is rövid kampány miatt az egyébként izgalmas alaptörténetnek nem volt elég ideje rendszeren kibontakozni, ráadásul a játékmenet-

ben is tátongtak nehezen megbocsátható lyukacsok. Ugyan módfelett kényelmes, amikor egy gombnyomással egy tömegsírban bújhatasz el az ellenség elől, ennél azért talán bonyolíthaták volna kicsit tovább az egyébként megrázónak szánt helyzetet. A THQ ezután a Cryteket kérte fel a folytatás fejlesztésére, majd jött az utólag elkerülhetetlenek látású csőd és az árverés, amikor a *Crysis* stúdiója bebizonyította, hogy ők bizony elhivatottak a *Homefront 2*-vel, azaz a *Homefront: The Revolution*mel kapcsolatban.

VALAHOL AMERIKÁBAN

Ezzel el is érkezünk napjainkig, de itt csak annyit időzünk, hogy konstatáljuk az új *Homefront* létezését, lamentáljunk egy kicsit az ehhez való jogán, és már ugjunk is tovább a szokásosnak mondható nem túl távoli jövőbe, amikor az észak-koreai hadsereg továbbra is fennhatósága alatt tart-

ja Amerika egy mackósabb szeletkáját. Na nem az egészet, mert az első részben valamennyit azért sikerült felszabaldítanunk.



HA TE MONDOD

Fasahat Salim, játékdesigner, Crytek UK: „Nagyon örültünk, amikor a Crytek megvette a jogokat, mert ezzel nemcsak addigi munkánkat mentette meg, de lehetőséget adott arra, hogy változtassunk azon a lineáris FPS-konceptción is, ami ezidáig a terv volt.”



Philadelphia romokban, de majd mi újraépítjük



GameStar
BAJBAN A CRYTEK?
RÉSZLETEK A 12-13.
OLDALON



Amnyira élethűen égnek az emberek, hogy szinte fáj eldobni egy molotovot

2029-BEN, NÉGY ÉVVEL AZ EREDETI JÁTÉK NEM TUL MEGLEPŐ BEFEJEZÉSE UTÁN AZ ORSZÁG EGY MÁSİK TERÜLETÉN ÉPÍTGETJÜK A FORRADALMAT

2029-ben, négy évvel az eredeti játék nem túl meglepő befejezése után az ország egy másik területén építgetjük a forradalmat. A *The Revolution*-ben a meglehetősen lelakott Philadelphiában találjuk magunkat, és ami a hands-off demóban először szemet szúrt, az nem is a Crytekre jellemző gyönyörű grafika, hanem az, hogy a franchise egy nyitott világba költözött. Bizony, a lineáris gerillaháborúnak vége, a fejlesztők majdnem teljes szabadságot ígérnek, ahol a játékosok többféleképpen közelíthetnek meg egy-egy szituációt. Viszont már a kis gameplay-ecske alapján is egyértelművé vált, hogy itt valóban durva túlerőben lesz az ellenség, csili-vili fegyverekkel és mindenféle drónokkal terrorizálják a lakosokat, nekünk pedig összetákolt eszközeinkre, kendácsolts puskáinkra és az összefogás erejére kell építenünk. A történettel kapcsolatban még talán egy kicsit korai lenne ítéletet mondani, mindenesetre a Crytekről lévén szó egy kicsit azért félünk, mert az eddigiek alapján nem mondhatjuk, hogy a srácoknak sikerült tolkieni magasságokba emelni a történetmesélést, inkább az Uwe Boll-Michael Bay vonalon mozogtak.

LOW-TECH AIDEN PEARCE
 Főszereplőnkét úgy írta le a Crytek, mint egy „átlagos fickót”. Semmiféle katonai kiképzésen nem esett át, csak egy elhivatott polgár, aki beleunt Észak-Korea elnyomásába, és csatlakozott az ellenálláshoz. Beolvadva Philadelphia lakosságá közé titokban szervezi a forradalmat, embereket toboroz, és igyekszik nem felhívni magára az utcákon folyamatosan járőröző katonák figyelmét. A fejlesztők elmondták, hogy a cél érdekében elengedhetetlen elnyernünk a polgárok szimpátiáját, amit kisebb-nagyobb provokatív akciókkal tudunk megtenni. A nép véleménye ugyanis folyamatosan alakul a játék alatt, és viselkedése a mi cselekedeteink alapján változik, de azt egyelőre még nem tudjuk, hogy milyen hatással is lesz ez a játékmenetre. Az viszont biztos, hogy nagy szerepe lesz az ellenállás megszervezésében, mert magunk mellé tudjuk állítani a legelhivatottabb embereket. A gerilla-hadviselés a játékmenet szempontjából nagyon hálás dolog, ugyanis nem tudunk majd nekirohanni a nyilvánvaló túlerőben lévő KPA-nak, be kell majd hatolnunk a vonalaik mögé, össze kell zavarnunk őket, és ezt gyakran úgy, hogy ne hívjuk fel magunkra a figyelmet. Itt jön a képbe a játék egyik új megoldása, az okostelefon. Ahogy a demóban is láthattuk, ez az eszköz nemcsak a kommunikáció miatt lesz fontos, de egyfajta gazdaságos Aiden Pearce-ként is használhatjuk. Felfedezhetjük vele az adott területet, bizonyos esetekben elterelhetjük az ellenség figyelmét, megjelölhetjük a KPA katonáit, illetve okostelefonunkkal kezelhetjük azt a távirányítós autót is, amiire egy bombát szerelve észrevétlenül

behatolhatunk az észak-koreai vonalak mögé. Ezt pont láttuk is a demóban, és kifejezetten jól működő rendszernek tűnik, bár kicsit furcsa, hogy egy megszálló hadseregnek nem az első dolga az, hogy blokkolja a terület kommunikációs csatornáit. De ezen lépünk is inkább túl.

KIS LÉPÉS NEKÜNK...
 ... de nagy lépés a franchise számára. Az első kétkedő pillantás alapján mindenképpen azt mondjuk, hogy a *Homefront* életében nagy előrelépés a *The Revolution*. A Crytek a rájuk jellemző kötelező gépréssítést maga után rángató gyönyörű külsővel és azzal a nyitott világgal dobta fel a játékot, amiért már az első rész is ordított. A gerilla-hadviselés alapvetően nem egy jól skriptelhető dolog, hiszen pontosan a kiszámíthatatlansága miatt hatásos és izgalmas, illetve nagyon tetszett a gyűjtögetésen alapuló craftrendszer is, ami egy kicsit hozzászerez az „azzal harcolunk, amink csak van” hangulathoz. A legnagyobb félelmem a játékkal kapcsolatban továbbra is a történet. Maga az alapötlet teljesen rendben van, de valljuk be, Amerikával meglehetősen nehéz együtt érezni, és ezt a fejlesztők csak úgy várhatják el tőlünk, ha valódi karaktereket raknak le élénk, akikkel törődni tudunk, akiknek később is érdekel majd a sorsa. Egyébként sajnos elveszik az a plusz, ami miatt a *Homefront: The Revolution* kidughatná a kis szabadságharcos buksiját a tömegből.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?
gamestar.hu/jatek/homefront-the-revolution

Előzetes

FAR CRY 4

Az elefántokat lelövik, ugye?

FAR CRY 4



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Nyitott világú FPS a Himalája hegyei között, ahol az elefántok is fegyverként funkcionálnak.
Megjelenés
2014. november
PEGI 18+

„AZ EGYIK LEGNAGYOBB ÉS SZÁMOMRA LEGSZIMPATIKUSABB ÚJÍTÁS AZ, HOGY MEGHÍVHATJUK AZOKAT A BARÁTAINKAT IS A MULTIPLAYERBE, AKIK (MÉG) NEM VETTÉK MEG A FAR CRY 4-ET



A világnak ezen a részén már általános iskolában kötelező tantárgy a fegyverkezelés... sajnos



TIBETI TANULMÁNYÚT

A játék készítése során a stúdió több munkatársa is tanulmányútra ment Nepálba, hogy első kézből szerezzon tapasztalatokat az ottani viszonyokról. Két teljes hetet töltöttek el az ország belsejében, és az utazás végére rá kellett döbenniük, hogy bizonyos dolgokban teljes tévedésben voltak az országot illetően. Az ott megszerzett tapasztalatok segítettek abban, hogy az új rész nagyságrendekkel hitelesebb legyen.

S E VELED, SE NÉLKÜLED KAPCSOLAT FŰZ A FAR CRY SOROZATHOZ. Az első rész a semmiből bukkant elő kicsivel több, mint tíz évvel ezelőtt, és azonnal az egyik kedven-csem lett. Ezt főként látványos grafikájának köszön-hette, a dzsungelharc izgalmaiddig addig soha nem lát-tott magasságokba emelte az akkoriban még is-meretlennek számító Crytek. A francia Ubisoft volt az a kiadó, aki jó érzékkel felismerte, hogy a tucat-FPS-ek sorából kilógó *Far Cry* mágnesként vonz-za magához a kiégett *CoD*-, *Battlefield*- és *Medal of Honor*-játékosokat. A sorozat mára trilógiává bő-vült (amennyiben nem számoljuk a mellékágakat), illetve a mostani E3-on azt is bejelentették, hogy az össz-elrajtol a negyedik rész, ami a Himalája hó-födte szirtjei között játszódik.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

A széria egyik nagy erőssége mindig is a változatos környezet volt: az afrikai savanna, a déltengeri szigetvilág és a trópusi dzsungel remek játszóteret adtak a történet-szál bonyolítására. Nem állítjuk, hogy technológiailag felül tudta múlni a nagy riválisokat (*Battlefield*) a játék, de laikus szemmel nézve nagyon is szép volt, és hozott olyan újításokat, amelyek élvezetessé tették a játékmenetet. A *Far Cry 3*



eddig a leginkább eltalált epizód, a vadászat, a ren-geteg vezethető jármű, a hatalmas, nyitott világú sziget hosszú hetekre lekötötte azokat a játékos-akat, akik hanyatt-homlok menekülnek, ha szembejön velük egy cső-lövölde. A fejlesztők durván ráérez-tek, mire izgulnak rá a játékosok, és két évvel a har-madik rész megjelenése után még többet tolnak az arcunkba. Amikor először kiszivárogtak a pletykák a hegyvidéki helyszínekről, kicsit aggódtam, hogy egyhangú lesz a környezet (szikla és hó orrvérzé-sig), de az E3-on megnyugtattak mindenkit, hogy a hóhatár feletti rész csak egy nagyon kis szeletét ad-ja a teljes játszótérnek. A kopár sziklakomok mel-lett lesznek teraszos művelésű rizsföldek, szemet gyönyörködtető fenyőerdők és virágos rétek. Ennyi azonban messze nem elegendő az üdvösséghez, és ezt a fejlesztők is jól tudják.

ORSZÁGOMAT EGY ÚJÍTÁSÉRT

A *Far Cry 3* már elindult egy új irányvonalon, ezt a negyedik részben tovább finomítják. A nyitott vi-lág alap, de a készítőik ügyelnek arra, hogy ne ism-elteljük meg a régebbi hibákat, például külön odafig-yelnek a főszereplő és a játékban található frak-ciók közötti viszonyra. Az alaptörténet lényege az, hogy egy kitalált ország diktátorát kell helyreten-nünk, miközben az ellenzékben lévő lázadók ügyét is aktívan támogatjuk. A lázadók azonban megosz-tottak, vannak csoportok, amelyek a tradicionális életmódot kívánják folytatni a zsarnok kiűzése után, mellettük igen jelentős a nyugatbarát csoportok száma is, akik inkább a globalizáció irányába sze-retnének nyitni. Itt lépünk mi a képbe, mint a forra-dalom szellemi vezetőjének örököse. Döntéseinken múlik a forradalom iránya. A készítőik szerint cse-lekedeteink ténylegesen hatással lesznek a játékra (amit már nagyon sok játékkal kapcsolatban hallot-tunk, de ritkán teljesültek az ígéreteik). Nagyon tet-szett ugyanakkor a sziklamászás lehetősége, amit az E3-on demonstráltak az újságíróknak. Ez új tak-tikai mélységet visz a játékba, még akkor is, ha csak bizonyos helyeken használhatjuk a csákylát.

JÁTSZANI IS ENGED

Komoly változáson megy keresztül a multiplayer rész a folytatásban. Az egyik legnagyobb és számomra legszimpatikusabb újítás az, hogy meghívhatjuk azo-kat a barátainkat is a játékba, akik (még) nem vet-ték meg a *Far Cry 4*-et. Mindössze a klienszt kell le-tölteniük, és máris csatlakozhatnak hozzánk azok-ban a küldetésekben, amelyek nem kapcsolódnak szorosan a történethez. Kifejezetten tetszett az E3-as bemutatóban, hogy nem a szokványos „gyalog va-gyok, és leölök mindent” küldetésekben kell dombor-

ritánunk. Az *FC4*-ben stílusosan elefántháton vagy minihelikopterben ülve kell megtámadnunk a kor-mányerők által ellenőrzött erőddöket. Választhatunk a Rambo üzemmód és a lopakodás között, mindkettő-nek megvan a maga előnye és hátránya.

A fejlesztők szerint a mesterséges intelligencia to-vábbfejlesztése létkérdés, erre nagyon rá fognak pő-röggni a folytatásban. A korábbi részekben a magas-latok elfoglalása elsődleges volt, mivel az ellenfelek útkereső algoritmusának gondot okozott ezen hely-színek megközelítése. A *Far Cry 4*-ben azonban hiá-ba mászunk fel egy létrára, a kiválóan agor tigrisek simán a nyomunkba erednek, és el is kapnak, ha nem menekülünk el gyorsan. Újdonság még a csalai hasz-nálata is: egy erősen illatozó nyers húsdarabot do-bunk az ellenséges katonák közé, majd kaján vigyor-ral a képiünkön figyeljük, amint az éhes ragadozók szétzavarják az óvatlan katonákat. A bázisok meg-tisztítása hasonlóképpen működik, mint a harmadik részben, viszont a riasztó megszólalása után számít-hatunk a kommandósok érkezésére, akik nemritkán harci helikoptereket is bevetnek ellenünk. Az elefántos küzdelem roppant mókás, szinte az az ér-zése az egyszerű játékosnak, hogy egy elpusztíthatat-lan harcokosi tetején trónol, és onnan osztja az áldást. A megvadult indiai ormányosnak sem a bezárt ajtók, sem pedig a járművek nem állhatnak ellen. Különösen kegyetlen módja az ellenfelek likvidálásának, amikor az elefánt az ormányával megragad egy szerencsétlen katonát, és belepasszírozza a talajba.

Mondanom sem kell, hogy a szerezhetőséget azonnal elvárásolta a Himalája domborzata, különleges fló-rája és faunája. Kicsit aggaszt ugyan minket a Vaasra hajazó főgonosz (nem vagyunk meggyőződve arról, hogy kétszer is képesek lesznek a fejlesztők létrehoz-ni a semmiből egy olyan karizmatikus főellenséget), de mindenkinek nagyon tetszett a fordított felállás: a *Far Cry 3*-ban ugye mi voltunk a menő fehér srác, aki a gazdag haverjaival üdült a trópusokon, majd a véletle-nek szerencsétlen összejátékának köszönhetően a helyi bennszülöttek vezetőjévé válik. Az *FC4*-ben viszont a színes bőrű helyi forradalmárt személyesítjük meg, aki a külföldi agyszorok ellen küzd.

A játék novemberben érkezik szinte minden plat-formra (persze a Nintendo most is kimarad a szó-rásból, a Ubisoftot kerek-perc megmondta, hogy ad-dig nem készít játékot a Wii U-ra, amíg elegendőt el nem adnak a konzolból), könnyen lehet hogy ez lesz az ősz egyik nagy slágere FPS-fronton.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

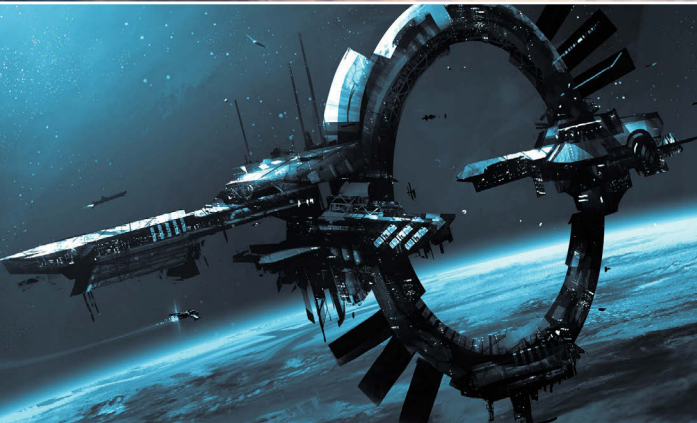
gamestar.hu/jatek/far-cry-4

Előzetes

STAR CITIZEN



Az űr ábrázolása még soha nem volt ennyire részletgazdag, itt épp egy haldokló csillag közelében cirkálhatunk a vadászgépünkkel



A hangárban akár több űrhajónk is állomásozhat, kedvünk szerint körbejárhatjuk őket, és megcsodálhatjuk szépséges alakjukat

50 millió dollár. Mennyi?

STAR CITIZEN



INFO

Kiadó **Cloud Imperium Games**
Fejlesztő **Cloud Imperium Games/ Behaviour Interactive**
Platform **PC**
Röviden A *Wing Commander* alkotójának új űrszimulátora, amit a rajongók pénzelnék.
Megjelenés **2015**
PEGI **12+**

RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN, MÉG A LEGENDÁS KONZOL-PC HÁBORÚ KITÖRÉSE ELŐTT MÁR VOLTAK ELLENTÉTEK A VIDEOJÁTÉKOSOK KÖZÖTT. Húsz évvel ezelőtt a szimulátorrajongók két csoportba tömörültek, és nem titkolt megvetéssel méregették egymást a barikádok mögül. Az első csoport tagjai Chris Roberts kerekded fejét tetováltatták a karjukra, és még a *Wing Commander* mozifilmet is képesek voltak maradáno károsodás nélkül végignézni. Jómagam a másik táborba, nevezetesen az „xwingesekhez” tartoztam, s töredelmesen be kell vallanom, a mai napig nem tudok a *Wing Commander* sorozatra előítéletek nélkül tekinteni. Az idő azonban szép lassan elsímította ezeket az ellentéteket (bár néhány fájó sérelem a mai napig a felszínre tör), mindkét oldalnak szomorúan tudomásul kellett vennie, hogy bizony eljárt lettek az idő, és az utóbbi években egyet-

len nagy kiadó sem tudta rászanni magát, hogy pénzt adjon egy olyan idejétmúlt stílusra, mint az űrszimulátor.

CHRIS MEGMUTATJA

Chris Roberts azonban nem az a fajta fickó, aki könnyedén feladja a harcot. Ezt az is bizonyítja, hogy képes volt elviselni Freddie Prinze Jr. tenyérbemászó képét hosszú hónapokon keresztül. Ez a nagyszerű ember a fejébe vette, hogy feltámasztja az űrszimulátor stílust, és bebizonyítja az óriás kiadóknak, hogy igenis van igény erre még abban a korban is, amikor szabályosan kiközösítik azt a játékost, aki nem hajlandó évről évre megvásárolni a *Call of Duty* sorozat éppen aktuális skinjét. Két évvel ezelőtt bevetették a varázsfegyvert: a közösségi finanszírozás erejét használta fel ahhoz, hogy meggyőzze a kiadókat, van még remény. A kísérlet nem várt eredménnyel végződött, rövid idő alatt összegyűlt annyi pénz, hogy Roberts felmutat-

hatta középső ujját a nagy kiadóknak, és nekikezdehetett az önálló munkának. A gigászi melót moduláris rendszerben szervezte meg, ami azt jelentette, hogy az első fázisban (hangár) még csak a kikötőben veszteglő hajókat lehetett körbejárni, illetve beülhettünk űrhajónk pilótafülkéjébe. A játékosok reakciója elképesztő volt: a tízmillió dolláros támogatás összege alig egy év alatt felugrott 47 millióra, amivel sikerült elérni minden idők legnagyobb közösségi támogatását. A legeszebb az egészben az, hogy itt nem áll meg az élet, sőt most kezd csak igazán belelendülni a rajongótábor. Idén júniusban élestedett az *Arena Commander* (dogfight module), ami valami elképesztő grafikával mutatja be a játékosok űrharcresztét. Azt már régóta lehet tudni, hogy a CryEngine 3-as motor egy igen-csak felturbózott változatát fogja használni a játék, de a pazar látványra még így sem voltunk felkészülve. Az űrhajók elképesztő részletességgel cikáztak az aszteroidamező közepén, a lövedékek becsapódását a pajzs fel-



Külső nézetben sem lesz okunk panaszra, de emberiség elleni véteknek számít, ha valaki így harcol. Arra ott a pilótafülke nézet, tessék azt használni



HA TE MONDOD

Chris Roberts producer, Roberts Space Industries: „Még ebben az évben megmutatjuk, milyen is lesz a first-person játékmód!”

villanása jelezte, mégpedig azon a részen, ahol eltaláltuk az űrhajót.

A jelenlegi változatban nekem kicsit túlságosan gyorsnak és árkádnak tűnt a harc, szinte soha nem látunk többet az űrhajóból, mint egy távoli pontot, amit megsorozunk valamiféle fegyverrel, és ha az égiek is úgy akarják, akkor kapunk egy picike robbanást. Ezen a területen az *Elite: Dangerous* komótosabb űrcsatái sokkal jobban bejöttek, jobban szemügyre tudtuk venni az űrhajókat. Az *Arena Commander* jelenlegi állapotában még csak mozgékony vadászokkal bosszanthatjuk az adott csillagrendszerben repkedő játékosokat, illetve a gép által irányított ellenfeleket. Nincs semmi tétje a harcoknak, ez csak egy nagyon kis szelete a játéknak, mindössze azt a célt szolgálja, hogy felkeltse az érdeklődést a játék iránt azokban is, akik nem dobtak hátat attól, hogy egy hangárban körbejárhattak egy szemrevaló űrjárművet. Van egy olyan megérzés, hogy ezek után még jobban beindul a finanszírozás, és megnyílnak a pénzcspapok. Cél a bűvös százmillió dollár.

FREELANCER, VAGY AMIT AKARTOK

Nagyon sok visszajelzés érkezett a fejlesztőkhöz az irányítással kapcsolatban. Jelenleg a játék szinte teljes egészében a *Freelancer* árkád beütésű irányítását használja, amikor egérrel és billentyűzettel harcolunk. Van, akinek ez be-

jön, de az idősebb korosztályt nem sikerült vele levenni a lábáról, nekik túlságosan leegyszerűsített. Értelemszerűen van lehetőség átváltani botkormányra is, szerintem ezzel az irányítási módszerrel lesz igazán élvezetes a játék. Van egy fogadásom arra, hogy amint megjelenik, drasztikusan megemelkedik a komoly HOTAS botkormányok eladása. Még a *TIE Fighter* korszakban jómagam is egy ilyen szerkezettel repültem, és hihetetlen élményt nyújtott, szemben a *Freelancer* egérrángatásával.

A JÖVŐ ELKEZDÖDÖTT, ISMÉT

A *Star Citizen* eddigi két modulja csak a jéghegy csúcsát jelenti. Lesz még benne FPS-rész, ahol Han Solo nyomdokaiba léphetünk, és lézerpisztoly-párbajt vívhatunk az ellenséges csatahajók legénységével. Kicsivel később már a bolygófelszínen kocsmaázhatunk, illetve az ott lévő boltokban verhetjük el a megszerzett krediteket, illetve meglátogathatjuk barátainkat a saját kikötőjükben, és megcsodálhatjuk a felpimpelt űrhajóikat. Ezen kívül az összes támogató hozzáfértést kap a Squadron 42 egyjétekos kampányhoz, amely új kategóriát teremt a történet vezérelte űrszimulátorok között. A legnagyobb kihívást végül a folyamatosan változó univerzum megteremtése fogja jelenteni, ez lesz az utolsó modul, csak akkor adják ki a játékot, amikor ez már elkészült, és hiba nélkül működik az összes modul egybegyűrvé.



ELFELEDETT GYÖNGYSZEM – STARLANCER

A Roberts testvérek munkásságának egyik méltatlanul elfeledett állomása volt a 2000-ben megjelenő *Starlancer*, melyben egy katonai pilóta pályafutását egyengethettük. Igazi ínyencfalat, teljesen a harci küldetésekre koncentrált, nem volt benne kereskedés és szabadon bejárható univerzum. A kötöttségek ellenére a testvérek egyik legjobb játékaiként találjuk, többször is végigjártuk, mivel a küldetések alatti teljesítményünk befolyással volt a sztóri kiemelésére, illetve nagyon komoly taktikát kellett alkalmaznunk a sikeres bevetésekhez. Az utolsó missziót hússzor is végig kellett játszani ahhoz, hogy igazán boldog vége legyen a történetnek. De megérte.

Az már most látszik, hogy a fejlesztők az eredeti határidőhöz képest vagy fél éves csúszásban vannak, de az igazat megvallva egy ilyen gigantikus vállalkozásnál nem csodálkozunk rajta. Még csak most jött ki az űrharcmodul, pedig annak már decemberben pörögni kellett volna, illetve augusztusra volt belőve az FPS-lövölde modul. Nagyon csodálkoznék azon, ha abból az idén lenne bármi értékelhető, az azért kicsivel nagyobb munkának tűnik, mint az űrben repkedni. Kihívás tehát bőven akad, de ahogy a régi mondás tartja, ha valami nem megy kis pénzzel, használj sok pénzt. Jelen pillanatban ez nem jelent gondot, hiszen olyan 50 millió zöldhasú már landolt a bankszámlán, szóval a fejlesztés anyagi háttere hosszú évekre biztosítva van. A *Star Citizen* igazi mérföldkő lehet a PC-s játékok történelmében, éppen ezért folyamatosan figyelemmel kísérjük sorsát, és időről-időre beszámolunk a fejlesztés aktuális állapotáról.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/star-citizen

Előzetes

ELITE: DANGEROUS



A ki- és beszállás egyáltalán nem tűnik olyan veszésnek, mint 30 évvel ezelőtt, bár meglehet, hogy a nagyobb űrhajókat nehezebb lesz benavigálni a szűk bejáraton



A HUD-on minden fontos információt megtalálhatunk, bár a térkép használata sok új játékost vissza fog riasztani



A végtelenbe és tovább

ELITE: DANGEROUS



INFO

Kiadó **Frontier Developments**
Fejlesztő **Frontier Developments**

Platform

PC
Röviden A klasszikus Elite 30 év elteltével ismét hasít a modern PC-ken.

Megjelenés **2015**
PEGI **12+**

TÚLZÁS NÉLKÜL ÁLLÍTHATJUK, HOGY A MANAPSÁG OLY NÉPSZERŰ, NYITOTT VILÁGRA

ÉPÜLŐ JÁTÉKOK MINDEGYIKE A HARMINC ÉVVEL EZELŐTT MEGJELENT ELITE-RE ÉPÜL. A szinte korlátlan szabadság élménye már akkor lenyűgözte a játékosokat, de csak most jutott el a technológia arra a szintre, hogy 400 milliárd csillag közül választhassuk ki végállomásunkat.

A NAGY TÚLÉLŐ

David Braben és Ian Bell igazi legendát teremtett 1984-ben, amikor kihozták az *Elite*-et BBC Micro és Acorn Electron gépekre. Rögtön az első időkben eladtak belőle százezer példányt, ami kimagasló eredménynek számított. Összesen 13 különböző platformra jelent meg, és hozzávetőlegesen 600 ezer darab talált gazdára. A keleti blokk (köztük Magyarország) természetesen csak a másolt verziók előnyeit élvezhette, jómagam is ezzel kezdtem gamer-pályafutásomat még Commodore 64-en. Ez volt az első játék, ahol lehetőségem nyílt arra, hogy mentett állásaimat kimentsem kazettára, és később visszatöltssem. Ez akkoriban hihetetlenül nagy dolognak számított, különösen azok

nak a játékosoknak, akik megszenvedték a dokkolást az űrbázisra. Ez nagyon összetett és finom mozdulatokat igénylő manőver volt, amit minden egyes kereskedelmi út végén meg kellett tennünk. Amennyiben egy kicsit is bemozdult a kezünk, és félresiklott a manőver, kezdhettük előlről az egész játékot, hacsak nem volt mentett állásunk. Később persze vehettünk a dokkolást helyettünk végrehajtó számítógépet, de az nagyon drága volt, illetve először mindenki a béna pulzáló lézergyújtást cserélte le sugárlézerre, majd később katonai lézergyúra. Azok voltak a szép idők.

KAPJÁK BE A KIADÓKI

A múlt századi siker ellenére a mai kiadók nem kapodtak David Brabenért és az *Elite* negyedik reinkarnációjáért. Túlságosan óvatos üzletpolitikájukba nem fért bele egy ilyen stílusú játék finanszírozása, egyszerűen nem hitték el, hogy a *Call of Duty* és *Battlefield*ek korában van még fizetőképes kereslet egy olyan játékra, ahol nem robban fel minden pillanatban egy anyahajó, illetve nem omlik össze legalább egy harmincemeletes toronyház. David Braben azonban hitt abban, hogy létezik egy olyan réteg, aki hajlandó

azért fizetni, hogy egy 400 milliárd csillagot számláló világegyetemben vezesse aprócska űrhajóját, és hónapokat töltsön el a számtalan galaxis egyikében anélkül, hogy akár egyetlen játékosal is találkoznék. Ehhez a közösségi finanszírozás erejét vetette be, fityiszít mutatva a kiadóknak, és a 2012-es nagy Kickstarter-láz egyik nyertese lett. Sikeredt összeszednie másfél millió fontot, amiből elkezdhette a fejlesztést. Volt azonban olyan tapasztalt, hogy nem vállalta be a 2013-as megjelenést, a munkálatok végét 2014 tavaszára időzítette. Egy ilyen kaliberű fejlesztésnél azonban mindig vannak buktatók, náluk sem volt ez másként.

A JELEN KIHÍVÁSAI

Az már egészen biztos, hogy 2014-re nem fog elkészülni a teljes játék, efelől ne legyenek kétségeink (bár szeretnék kihozni az év végén, de majd bolondok lesznek szembemenni a karácsonyi szezon sikerjártékaival). Május végén indult el a zárt béta, amin azok a játékosok vehettek részt, akik 100 fonttal (kb. 35 000 forinttal) támogatták a játékot. Ebben már lehetőségük van a kiválasztottaknak kipróbálni az űrharcot, sőt a multiplayer rész is üzemel valamilyen szinten. Május végéig csak

” MÁJUS VÉGÉIG CSAK EGY NAGYON SZŰK RÉTEG VEHETETT RÉSZT AZ ALFA VERZIÓ TESZTELÉSÉBEN, DE A TAVASZ UTOLSÓ NAPJAIBAN BRABEN MEGNYITOTTA A HIPERTERET, ÉS KÖZEL TÍZEZER ÚJ COMMANDER JAMESON ÁRASZTOTTA EL AZ ŰRBÁZISOK DOKKJAIT

Fakezú vasárnapi pilóták mindenhol vannak, az ilyen balesetek elkerülése végett célszerű biztosítást kötni

A Cobra Mk. III-as űrhajó még most, 2014-ben is igen menő űrjármű, a kezdőhelyeken sok ilyenrel fogunk találkozni

HA TE MONDOD

David Braben játékdizájnér, Frontier Developments: „Keményen dolgozunk azon, hogy stabil játékot hozzunk össze. Meg kell azonban érteni, hogy ennél az üzleti modellnél mindig lesznek gondok, nem várható el, hogy tízezer különböző konfiguráción hibátlanul fusson egy félkész játék.”

egy nagyon szűk réteg vehetett részt az alfa verzió tesztelésében, de a tavasz utolsó napjaiban Braben megnyitotta a hiperteret, és közel tízezer új Commander Jameson árasztotta el az űrbázisok dokkjait. Ez persze alaposan feladta a leckét a békés, már-már baráti légkörben folyó alfa tesztelőinek, hiszen a PvP-re áhízó új játékosok azonnal szétlőttek minden felszálló űrjárművet függetlenül attól, hogy melyik frakcióhoz tartozott. Aki játszott az eredeti *Elite*-tel, az jól tudja, hogy kezdéskor nem nagyon dúskálunk a javakban, mindössze egy meglehetősen szerényen felszerelt Cobra Mk. III-as űrhajóval és rongyos 100 kredittel kezdjük meg pályafutásunkat. Most, harminc év infláció után ezer kredit az induló tőkénk, és egy ütött-kopott Sidewinder űrhajóval kezdünk. Ez pont elég arra, hogy elinduljunk a kereskedők rögös, de roppant jövedelmező útján. Aki nem akar pepecselni a könyveléssel, és azon aggódni, hogy nem fér elég konténer a raktérbe, az rögtön kipróbálhatja a harci küldetések egyikét, ahol a gép által irányított űrhajókkal vagy hús-vér játékosokkal mérhetik össze a tudásukat. A béta jelenleg meglehetősen kiegyensúlyozatlan (ezért béta); ebben a stádiumban úgy néz ki, hogy a fejedelműt a leggyorsabb módja űrhajónk felfejlesztésének. A keres-

kedelem fájdalmasan lassú, legalább 20-25 óra kell ahhoz, hogy összerakjunk magunknak egy olyan űrhajót, amivel már nagyobb tételt tudunk szállítani, és van esélyünk a kóbor kalózok ellen. Ja, és nem szabad elfelejteni a biztosítási díjat sem, hiszen senki sem szeretné, ha mindent előlről kellene kezdenie csak azért, mert nem fizette be az aktuális csekket. A kereskedelemmel ráadásul van még egy nagy probléma: a javak ára dinamikus változik. Az első *Elite*-ben annak idején egyszerű volt a dolgunk, fogtuk a mezőgazdasági bolygó bőrkészletét, elvittük egy ipari bolygóra, a profitból vettünk számítógépeket, és visszavittük a kezdőbolygóra. Most azonban a kereslet és kínálat törvényei működnek: amennyiben sok játékos gondolkodik hasonlóan, könnyen túllínlát léphet fel, és az árak a mélybe zuhanhatnak.

A JÖVŐ ELKEZDÖDÖTT

Az *Elite: Dangerous* nagyon komolyan behúzott, látványos fejlődésen ment keresztül az elmúlt fél évben. Ennek köszönhető, hogy ki mertek menni Los Angelesbe az E3-ra, és ott élőben bemutatták a szakmának a tényleges játékot, de a fejlesztők persze tisztában vannak azzal, hogy számos teendő vár még rájuk, mire kiadhatják. David Braben azonban nem szándékozik itt megállni, hosz-

MINDENNEK ÁRA VAN

Nem kell elkésrednie annak sem, aki kimaradt a két évvel ezelőtti Kickstarter-kampányból, 150 dollár befizetésével most is csatlakozhat a bétához. A fejlesztők azt ígérik, hogy ahogy halad előre a fejlesztés, úgy teszik egyre olcsóbbá a csatlakozást. Most már csak az a kérdés, kinek mennyit ér meg, hogy egy félkész játékban legyen béta tesztelő.

szú távra tervez, és olyan álmjai vannak, amelyek ha valóra válnak, tényleg kinyílnak előttünk a világegyetem. Űrsétát tervezünk, a hajót ért találatokat kijavíthatjuk, átszállhatunk egy másik űrjárműbe, sőt akár el is foglalhatjuk azt. A jövőben még az is elképzelhető, hogy különböző bolygókön landoljunk, és felfedezzük azok élővilágát. A lehetőségek száma szinte végtelen, minden azon múlik, hogy mennyire fogadják jól a játékosok a jövő év elején az alapjátékot, illetve mennyire lesznek hajlandók havidíjat fizetni azért, hogy árukereskedők vagy fejedelműk legyenek. Az *Elite Dangerous* nagyon jó úton halad a felé, hogy ismét sikeres történeti váljon belőle, és ki tudja, lehet, hogy harminc év múlva ez lesz az a játék, amire nosztalgiaival fognak visszaemlékezni az akkori játékosok személyre szabott virtuális valóságuk kényelméből.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/elite-dangerous

Előzetes
THE FOREST



A tökéletes túlélő-horror alapköve

THE FOREST

INFO

Kiadó **Endnight Games**

Fejlesztő **Endnight Games**

Platform

PC

Röviden A *The Forest* még csak alfa stádiumban jár, nincs benne túl sok lehetőség, de jó eséllyel az a túlélő-horror játék lehet, amire régóta vártál.

Megjelenés **2014**

PEGI **18+**

A HOGY A LEGTÖBB EARLY ACCESS JÁTÉK, ÚGY EGYLŐRE A THE FOREST IS EGY ÍGÉRET.

Sokan lázadnak a korai hozzáférés miatt, de személy szerint én nagyon szeretem, mert kicsit olyan ez, mintha egy készülő film díszletei között sétálhatsz. A *The Forest* egy nagyon érdekes koncepcióra épít, aminek ugyan még csak nyomait fedezhetjük fel a 0.01b verzióban, de nincs kétségem afelől, hogy az Endnight Games maroknyi, végtelenül elhivatott csapata nem hagyja kárba veszni ezt a lehetőséget. Visszaszámlálót raktak a következő patchre, értitek? Ez az egyszerű gesztus, illetve beszélgetésem a fejlesztőkkel is meggyőzött arról, hogy a *The Forest* az lesz, ami csak lenni tud.

TIZENKÉT KATASTRÓFÁVAL KÉSŐBB

A játék egy repülőgép-szerencsétlenséggel indul, amit – ha nem vagy nagyon ügyes – elég sokszor fogsz látni, ugyanis minden halál után újra kell élned. A gépen egy kisfiú ül melletted, és szorongatja a kezed, de a szigeten már nem tart veled,

mert amikor magadhoz térsz, az egyik bennszülött éppen a karjaiba veszi, és el-sétál veled. Ahogy kikászálódasz a roncsból, a *The Forest* ijesztő mennyiségű loottal lát el, ami egy játékban ritkán jelent jót. A fél repülőgép körül és a parton elszórt bőröndökből italt és gyógyszert szereztem, és minden utamba eső követ és fadarabot is összegyűjtöttem – mondván, jó lesz még valamire –, illetve az összes arra bóklászó állatot is megöltem, megnyúztam, és elraktam a húsát. A *The Forest* huszonöt másodperc alatt vadembert csinált belőlem.

TÚLÉLÉSRE JÁTSZUNK

A „B” lenyomásával előhozhatjuk kis túlélési kézikönyvünket, amiből mindent megtudhatunk, ami az induláshoz kell. Egyelőre még nem tudunk túl sok mindent építeni, de a környéken lévő alapanyagokból egy kis vadászmenedékre és egy rögtönzött táborra azért még futja. Később házakat, tárolóegységeket, csapdákat, de még hajókat is építhetünk, viszont nem elég az alapvető szükségletekről gondoskodnunk, ugyanis az erdőt

már egy másik népcsoport lakja, akiknek nem tetszik, hogy betolakodtunk az élőhelyükre. Az este közeledtével páran oda is merészkednek a táborhelyünkhöz, felmásznak a környező fákra, és onnan méregetnek minket. Hihetetlenül félelmetes a helyzet, ugyanis látszik rajtuk, hogy támadni akarnak. Nem mindig ölnek meg azonnal, gyakran egy sötét barlangrendszer közepén ébredünk, fellógatott hullák között, ahonnan vissza kell találnunk a táborhoz. Nekem még nem sikerült onnan élve kijutnom.

AZ ÍGÉRET

Ezek még csak a *The Forest* lecsupaszított alapjai. Az Endnight tervezi, hogy egy békésebb játékmódot is készít, amiből kivesszi a horrorelemeket, de a kooperatív mód is szóba került az interjú során. Ahogy a cikk elején is írtam, a *The Forest* egyelőre még nagyon korai stádiumban jár, ennek ellenére már most is gyönyörű, és sok izgalmas órát ígér, ráadásul minden megvan benne, amiből kemény munka árán egy fantasztikus túlélőhorror nőhet ki.

daev



Interjú Ben Falcone kreatív vezetővel

KÉRDEZZ-FELELEK AZ ERDŐ SZÉLÉN

GameStar: Először is szeretnénk gratulálni a játékhoz, már ilyen korai stádiumban is fantasztikus. Miből merítettetek inspirációt a fejlesztés előtt?

Ben Falcone: A fő inspirációm azokból a 80'-as évekbeli kannibálos horrorfilmekből jött, amiket gyerekkoromban láttam. Azt gondoltam, nagyon érdekes lenne építeni egy világot azok alapján, és beledobni a játékosokat. Megnézni, mi történik.

GS: Ha jól tudom, az Endnight Games egy nagyon kicsi stúdió. Hogy boldogultok ennyi munkával?

BF: Hát, elég nehezen. A csapat alpból összesen három emberből áll, és ugyan rengeteg szabadúszó csatlakozik hozzánk, hogy kisebb-nagyobb dolgokban segítsenek, a munka oroszlárnészét így is mi csináljuk.

GS: Miért döntöttetek úgy, hogy belevágtok a játékfejlesztésbe?

BF: Már tíz éve dolgozom vizuális effektekkel, és amikor befejeztem a Tron: Legacy című filmet, úgy éreztem, hogy valami újba szeretnék fogni. Egy évet töltöttem azzal, hogy megtanuljak programozni, és csináltam egy kis End Night nevű iPad-játékot. Ezután valami nagyobbra vágytam, és akkor fogant meg a fejemben a The Forest ötlete.

GS: A játék Early Access, és sok megoldás hiányzik még. Felvázoltátok az utat?

BF: Igen, már készen áll az ütemterv, és azon dolgozunk, hogy kitaláljuk, milyen módon is osszuk meg a közösséggel. Mivel nem multiplayer játékot csinálunk, sok történeti csavart lelőhetünk, ha túl sok mindent osztunk meg. Óvatosnak kell lennünk.

GS: Nagyon érdekes a történetvezetés. Nincsenek NPC-k vagy küldetések, csak te és az erdő. Mesélnél egy kicsit a sztoriról?

BF: Mindig úgy gondoltam, hogy egy játéknak jobban áll egy szituáció, mint egy történet. Be-dobtam téged ebben a világba, elraborták a fiad, mit teszel most? Az igazán érdekes történet az, amit a játékos tesz. Mint játékfejlesztő, úgy gondolom, hogy a legjobb az, ha szépen félreállunk,

és hagyjuk, hogy a történet magától bontakozzon ki abban a világban, amit teremtettünk.

GS: Nagy horror-rajongó vagyok, de a The Forest néha tényleg megfagyasztotta bennem a vért. Nehéz egy nyitott világu játékban folyamatosan fenntartani a feszültséget, és belecsempészni a rettegést?

BF: A kezdetektől szeretttük volna elkerülni, hogy csak egy tradicionális horrorjáték legyünk. Egyes horrorjátékok csak ijesztőek és depresszívek. Mindig sötétek. Olyat szeretttünk volna, amit szórakoztató játszani, néha félelmetes, néha pedig gyönyörű, nyugodt és derűs.

GS: Igen, én is érdekesnek találtam, hogy a The Forest még nappal is félelmetes tud lenni.

BF: Tudod, a The Texas Chainsaw Massacre nagy hatással volt a játékra. Számomra ez volt az első olyan horrorfilm, ami még ijesztőbb volt fényes nappal. Nem a szűk terekkel és a sötétséggel akart félelmet kelteni, és ez olyasmi, amit szeretttünk volna a The Forestben is visszaadni.

GS: Milyen terveitek vannak a craftrendszerrel kapcsolatban? Mennyire lesz ez fontos a későbbiekben?

BF: Rengeteg ötletünk van, amit hozzá szeretnénk adni a rendszerhez, és sokkal több elemet kombinálhatóvá tenni. Példának okáért a kazettás magnó, ami a legutóbbi (most már az azelőtti – a szerk.) frissítéssel került be a játékba, illeszthető lesz a csapdákkal. Belerakhatjuk majd a csapdába, bekapcsolhatjuk, és ezzel odacsallhatjuk az ellenséget.

GS: A játék már most gyönyörű. A környezet nagyon valóságosnak hat, és tettett a dinamikus időjárás bevezetése is. Gondolkodtatok azon, hogy esetleg természeti katasztrófákat, mondjunk hurrikánokat tegyetek a játékba? A parton építkeztem, és nagyon féltem tőle, hogy ezek léteznek.

BF: A hurrikán nagyon jó ötlet. Később az évszakokat is kombinálnánk, hogy érezhető le-



NÉGYEN A VILÁG ELLEN

Az Endnight Games egy három főből álló kis kanadai indie stúdió, akik korábban vizuális effektek készítésével foglalkoztak hollywoodi szuperprodukciókban. Olyan filmekben láthattuk már a munkáikat, mint a Tron: Legacy, a Csodálatos Pókember 2 vagy a Twilight filmek. Igen, tudom, csillogott a vámpír, de most inkább arra koncentrálnak, hogy milyen szépen.

gyen az idő múlása. Felébredni egy hóviharban vagy látni, ahogy sárgulnak a levelek, nagyon jó hatást keltene.

GS: Mit gondolsz a kooperatív módról? Illene a játékba, vagy a horror-rész szenvedné meg, mint a Dead Space 3-ban?

BF: Azt hiszem, a kooperatív mód fantasztikus lenne, és az előzetes tesztleink elég biztatóak. Mivel a The Forest inkább szituációs játék, és egy nagyon véletlenszerű sandbox stílust képvisel, úgy gondolom, hogy egy másik játékos jelenléte csak hozzátenne ehhez az élményhez.

GS: Mi a helyzet a VR-támogatással? Elképesztő lenne ebbe a világba belecsempenni, de sokakat elijesztett a Facebook és az Oculus Rift üzlete. Ti hogy álltok ezzel?

BF: Továbbra is izgatottak vagyunk a VR-ral kapcsolatban. Most éppen a Dev kit 2-re várunk, hogy visszatérhessünk a fejlesztéshez. Ugyan a Dev kit 1 fantasztikus, nem volt jó a hosszú távú játékhoz, és nem eredményezett megfelelő játékelményt sem. Reméljük, hogy a következő kit megoldja ezeket a problémákat, és életre kelhet általa a játék. Azokban a pillanatokban, amikor a VR működik a játékban, elképesztő látvány nyújt, és úgy gondoljuk, hogy az emberek is imádni fogják.

GS: Gondolkodtatok azon, hogy több platformra is kiadjátok a The Forestet?

BF: Természetesen! Nagyon szeretnénk, és nagyon érdekel is minket az Xbox One és a PlayStation 4. Viszont nagyon kicsi a csapatunk, ezért először a PC-verzió fejlesztésére koncentrálnunk.

GS: Köszönjük, hogy időt szakítottál kérdéseinkre, és sok sikert kívánunk a játékhoz!

BF: Kösz!.

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 54 SNIPER ELITE III
- 58 DIVINITY: ORIGINAL SIN
- 62 TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK
- 64 ENEMY FRONT
- 66 GRID AUTOSPORT
- 68 MOTOGP 14
- 70 WILDSTAR
- 72 VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR
- 74 BLUE ESTATE
- 75 THE WOLF AMONG US: EPISODE 4 - IN SHEEP'S CLOTHING
- 76 SPINTIRES: OFFROAD TRUCK SIMULATOR
- 77 MUNIN
- 78 DISTANT WORLDS: UNIVERSE
- 79 PANDORA: FIRST CONTACT
- 80 FIREFIGHTERS 2014
- 81 PETS
- 82 CIVILIZATION REVOLUTION 2
- 82 WORLD OF TANKS BLITZ
- 83 ANGRY BIRDS EPIC
- 83 POWERPUFF GIRLS: DEFENDERS OF TOWNSVILLE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Afrikában is golyó a fejbe

SNIPER ELITE III

INFO

Kiadó **505 Games**
Fejlesztő **Rebellion Oxford Platform**

PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4

Röviden Lopakodás, settenkedés, nesztelen késelés, illetve a megszokott röntgenkamerás belsőszervszétlövés.

PEGI 16+

MIKOR MÁR MAJDNEM ÚGY ÉREZTÜK, HOGY MÉG IZGALOM HELYETT IS A MODERN HADVISELÉS IZGALMAI KEZDENEK KIPÁRÁLLNI BŐRÜNK PÓRUSA-**IN, ÉS EL SEM TUDUNK KÉPZELNI EGY JÓ KIS LÖVÖLDÖZÉST MINDENFÉLE NEXT-GEN SZIRSZAROK NÉLKÜL, AKKOR HIRTELEN BEESIK KÉT OLYAN JÁTÉK IS, AMI VISSZAVEZET A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ VILÁGÁBA.** Habár az *Enemy Front* esélytelenül indul harcba a *Sniper Elite III* ellen, azt azért nem vitathatjuk, hogy helyenként egészen jól fogja meg a világháborús hangulatot, de aki ennél konkrétan elemzésre vágyik, az mindenképpen olvassa el vonatkozó cikkünket,

amit szintén megtalál eme remekbe szabott júliusi számban. Most viszont energiáinkat inkább a Rebellion játékára összpontosítsuk, ami egy kilenc éve útjára indított sorozat legújabb darabja, és tipikusan azt a kategóriát képviseli, amiben nemcsak róka-bőrt szeretnének lehúzni a fejlesztők a be-futott címről, hanem valóban vannak érde-mi újítások.

HITLER CSAK NEM NYUGSZIK

Történet tekintetében a játék kicsit olyan, mint a szegedi buszpályaudvar információs ablaka mögött ücsörgő – nyugdíj felé járó – hölgy, aki kiválóan teljesíti munkáját, és fejből tudja a menetrendet, de még csak véletlenül sem tenne oda a mondatába két

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

plusz szót, hanem simán odavakkantja, hogy „hetes, tizennégy harminc”. A *Sniper Elite III* sem emelkedik anderseni magasságokba, úgyhogy kapunk néhány elnagyolt rajzocskát, melyeken arc nélküli katonák és elmosódott cselekmények látszanak, miközben megtudjuk, hogy az afrikai hadszíntéren vagyunk, és a homokon marakodó csapatok kemény harcban állnak egymással. A Führer tudja, hogy gáz van, éppen ezért valami galádságra készül, ami tán egy szuperfegyver, de ez is egy marginális dolog, hiszen a világ baját úgyis meg fogja oldani Karl Fairburne, a mindig jólfésült amerikai kőarc, az igazi mesterlövész, aki nem sokat beszél, de ha megszólal, akkor valaki biztosan meghal. Valahol érthető a fejlesztők hozzáállása a sztorihoz, hiszen megszokhattuk, hogy soha nem emiatt vettünk meg egy játékot. Ettől függetlenül mégis szerettük a második részt és a zombikkal hörgőse hangolt *Nazi Zombie Army* mindkét inkarnációját, szóval *Rebellion*é joggal indulhattak ki abból, hogy most sem kell míves történetet kanyarítaniuk az ana-

tómiai alapképzéssel egyenértékű játékok mellé.

HOMOK A SZÉLBE

Afrikába érkezve az első néhány percen megismerjük az alapvető billentyűparancsokat és funkciókat, melyek szerencsére nincsenek túlbonyolítva, így nem okoz fejfájást a megjegyzésük. Itt említenék meg, hogy már ekkor feltűnhet számunkra az, hogy a fejlesztők milyen jól farigcsálták a másodlagos fegyverzet választását szolgáló felületet, mert nagyon igényes és jól kezelhető végeredményt kaptunk. Miután kiokosodtunk a csendes és kevésbé csendes gyilkolásból, osonásból és megtévesztő lövésből, belecsapunk a lecsóba, és megkezdődik a tényleges harc.

Persze itt nem tömeggyilkosságokra kell gondolni, hiszen mesterlövészként nem az a cél, hogy ipari mennyiségű náci agyát robbantsuk szét jól irányított lövésekkel, hanem inkább a jól kidolgozott és helyesen megválasztott útvonalon, valamint a szisztematikus likvidálásokon van a hangsúly. Egyéb-

íránt pályák tekintetében nem vagyunk túlzottan elkényeztetve, legalábbis ami a darabszámot illeti (nyolc), így azok, akik inkább a sűrűbben váltakozó helyszíneket kedvelik, ne számítsanak álomszerű kínálatra. Persze gyorsan hozzá lehet tenni, hogy mi a franc van Észak-Afrikában homokon, tevéken és néhány oázison kívül, de a *Rebellion* kihozta a témából azt, amit emberi léptékkal ki lehetett.

MACSKA-EGÉR JÁTÉK

A zombis részekben egyértelmű volt, hogy nincs ok és lehetőség lopakodni, csak küldeni az ólmot, és lehetőleg fejbe, mert egyébként az egyszer már elhullott németek képesek újra feltámadni. Most azonban ismét a lopakodáson van a hangsúly, mert elég gyorsan megnehezítheti a dolgunkat, ha elkezdünk esztelenül lövöldözni mindenre, ami mozog. Mivel a térképeket immár amolyan mini sandbox módon alkották meg, nemcsak annyi választási lehetőségünk van, hogy a romba dőlő épület elszenesedett szarufái között botladozunk végig, vagy inkább meg-

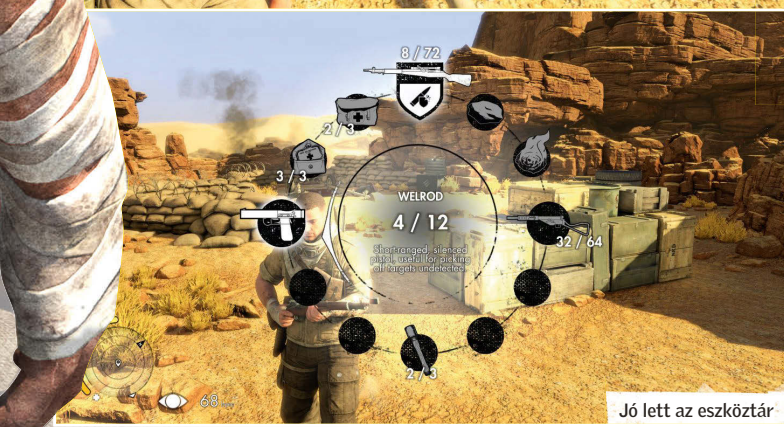
próbálunk az utcán végigkúszni, hanem teljesen szabad kezet kapunk a tekintetben, hogy milyen irányból, melyik oldalról hatolunk be az ellenséges területre.

Dönthetünk úgy, hogy egy dombról leszedünk mindenkit, de nekiláthatunk úgy is, hogy egyesével, testközelből megkéselve némitjuk el a náciakat. Mindkét verzióknak megvannak az előnyei és a hátrányai. Egy magaslatról a távcsövünkkel kényelmesen megjelölhetjük az ellenséges katonákat, majd pedig egyesével kilövöldözzük őket, ugyanakkor fennáll a veszélye annak, hogy valamelyiket nem vesszük észre, és amikor besétálunk a tetthelyre, belénk ereszt egy teljes tárat. Ugyanakkor ha lopakodva egyenként megbicskázuk őket, és véletlenül észrevesz valamelyikük, azonnal ránk támad az egész banda.

Sokszor találkozhatunk kisebb-nagyobb áramfejlesztőkkel, amik azért jönnek jól, mert ezeket megroggyasztva előidézhetünk gyűjtésproblémát, így amikor a szerkezet hatalmas puffanással próbálja helyrehozni üzemszerű



A dinamit nem robban magától, gyutacs kell hozzá



Jó lett az eszköztár



BUMM A FEJBE

A korábbi részekhez hasonlóan itt is fontos szerepe van annak, hogy a lövés leadásának pillanatában éppen mennyi a szívverésünk, hiszen a felgyorsult ritmus gyorsabb légzést eredményez, úgy pedig bajosan lehet biztonsággal golyózt eresztetni bárkinek a szemei közé. Éppen ezért kilencvenes szívritmussal ne is álmódjunk arról, hogy majd jól kilélegezzük a levegőt, és lelassul az idő, illetve a kamera ráközelít a célra. A képen szereplő fiatalember egyébként csodás fogsorral rendelkezik, nem véletlen hát, hogy tíz fogorvosból kilenc azt ajánlja, hogy röntgenkamerás fejlvésekhez lehetőség szerint csakis ilyen fogazatú alanyokat használjunk. Köszönjük!

állapotát, simán elereszthetünk egy halálos lövést, a kutya nem fog ránk felfigyelni. Amikor nincs kéznél ilyen jellegű segítség, megtehetjük, hogy valakit leszedünk valamilyen fedezékből, majd gyorsan kerekét oldunk a harminc méterrel odébb lévő szikla mögé, és míg a németek előbbi tartózkodási helyünket szórják folyamatosan, addig mi kicsináljuk a következő delikvenst. Csak zárójelben jegyezzük meg, hogy továbbra is fontos végigtapizni a hullákat, mert ahogy korábban, úgy most is ki vannak tömve számunkra hasznos cuccokkal, bár azt még mindig nem tudtuk megérteni, hogy egy szál ingbe és vékony nadrágba öltözött svábnál hogyan fér el egy komplett dinamit-csomag. Ide kívánczik még annyi, hogy a játékban szereplő Afrika Korps-katonák egyike sem egy idegbeteg barom, mert ha valami gyanúsát észlelnek, akkor előbb egy vidám színű karika elkezd megtelni a fejük felett, majd ha valóban gyanút fognak, akkor azt a piros váltja fel, aminek előbb szintén körbe kell futnia, és ha ez megtörtént, a derék tengelyhatalmi harcos csak ezután kezd el a fegyvere után kapkodni. Ám ha ide eljutunk, biztosak lehetünk

A LÁZADÓ STÚDIÓ

A Rebellion immár 22 éves múltira tekinthet vissza. Első ismert címük az Alien vs. Predator volt, amit két évvel később kiadtak Atari Jaguarra, és ezen a konzolon az egyik legsikeresebb játéknak számított.

benne, hogy hatalmas lövöldözés veszi kezdetét, amin egy Tarantino-filmben remekül tudunk szórakozni, de a játékban heveny elhulláshoz vezethet.

HULLASZAGÚ TAPASZTALAT

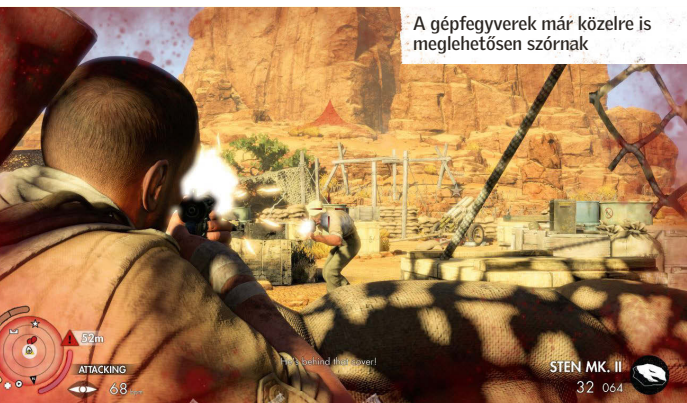
A mai játékosok már el sem tudják képzelni az életüket úgy, hogy ne kapjanak tapasztalati pontot vagy valamilyen öcsit minden egyes mozdulatukért, és ezeket bőkezűen szórja a *Sniper Elite III* is, halmozni lehet az egyszerű megszereshető XP-ket. Például ha valakit úgy lövünk át a túlvilágra, hogy közben éppen mögöttünk csattog az aggregátor, és golyónk átüti az ürge fejét, mi pedig az agyvelő fröccsenése közben Zámbo Jimmytől az „Egy jó asszony mindent megbocsát” című örökzöld rettenetet dúdoljuk, akkor máris nyílik a tapasztalati pontok csapja. Természetesen nem azért harácsoljuk az XP-t, hogy aztán velünk együtt temessék el, amikor hetvenéves korunkban a titkárnőnkkel kapcsolatos pástorórán infarktust kapunk, így lehetőségünk lesz mindenféle földi jóra elkölteni, többek között fegyverekre vagy azok alkatrészeire, apróbb-nagyobb csinosításokra, netán főszereplőnk ruházatára.

Nem nehéz belátni, hogy egy jobb távcső halálosztó-statisztikánkat is javítja, és nem mindegy, hogy mennyit látunk a német-

ből, amikor annak tíz pixelnyi darabkája kilóg egy távoli oszlop mögül. De egy erősebb stukker, nagyobb tár, csendesebb pisztoly szintén mosolyt csalhat az arcunkra, mint ahogyan a bőrbe bugyolált puskatus vagy a rózsaszínre mázolt lángrejtő is. Amennyiben már elég sok cuccal rendelkezünk, érdemes elmolyolgatni a felszereléssel, mert egy-egy kritikus pillanatban jól jöhet, ha újratöltési sebességünk felette marad az egységnyi idő alatt benyelhető golyók számának. A fegyvereket egyébiránt a szokásos hármásra osztották, vagyis van stukker (hangtompítós is), gépfegyver, illetve a mesterlövészcsúzi, ám most először észnél kell lenni, mert a Thompsonnal képtelenek leszünk arra, hogy ötven méterről halálosan precíz fejest vigyünk be, de még néhány lépés távolságból is simán körbelöjünk a szemből veszettől tüzelő ellent, mire végre egyszer eltaláljuk.

HALÁL A RÖNTGENÉPBE

Beteg lelkű állatok vagyunk, de imádjuk a killcamet, és a zombis részben, ahol egy perc alatt tucatszor is megnézhetjük, amint a golyó szétviszi a belső szerveket vagy kirobantja a koponyát, háromszáz ötvenhatodjára is végignéztük a folyamatot. Nem csoda hát, hogy a *Sniper Elite III*-ban is rajongtunk



A gépfegyverek már közelre is meglehetősen szórnak

Alacsony szívverés kell a pontos célzáshoz



A BELEK FODROZÓDNAK, A HERÉK SZÉTRONCSOLÓDNAK, SZÓVAL OLYAN AZ EGÉSZ, MINT EGY ÁTLAGOS FALUNAPI VEREKEDÉS



ZAJCEV ÉS KÖNIG

A második világháború egyik legismertebb mesterlövész-párbaja természetesen nem kerülte el Hollywood figyelmét sem, de ahogy az ilyenkor lenni szokott, egészen más kontextusban látták az egészet, mint az vélhetően megtörtént. Annak ellenére azonban, hogy valójában magára a párbaj tényleges mivoltára nincs megcáfolhatatlan bizonyíték, résztvevői létező személyek voltak, akiknek jellemét a filmesek a maguk elképzelései szerint alakították, és nem a tényeket vették alapul.



ezért a ficsörért, amin ráadásul elég sokat csiszolt a Rebellion, így minden eddiginél részletesebben láthatjuk, mi lakik egy felnőtt katonaember belsejében. Nagy újítás, hogy immáron izmok is feszülnek a bakákon (és a tisztéken), illetve össze-vissza erek futkároznak a testben, vagy legalábbis ilyenekből is jutott a bőr alá. A metódus egyébként a szokásos, vagyis becélizzuk az áldozatot, majd visszafojtjuk a levegőt (amiből most a korábbiaknál több van), és meghúzzuk a ravaszt, így megélmélhetjük, amint a lövedék torkollatú közepette elhagyja a csövet, és a huzagolás által biztosított pörgéssel száguld a levegőben, mígnem becsapódik az áldozatba. A test összerándul, a végtagok kitekerednek, a koponya roppan és robban, a szem szétfröccsen, a belek fodrozódnak, a herék szétroncsolódnak, szóval olyan az egész, mint egy átlagos falunapi verekedés. Az X-Ray killcam további jellegzetessége, hogy nemcsak embereknek alkalmazza a játék, hanem a teherautóknál is, melyek motorjába ereszthetünk végzetes lövést; ilyenkor azt láthatjuk, amint a hengerek össze-vissza kalimpálnak, és a blokk körül szikrák repkednek, majd

az egész Opel a levegőbe repül, kicsinálva a körülötte lévő élőket is.

MILYEN LEHET AFRIKA?

Grafikailag nincs panaszunk a játékra, a fejlesztők kihozták mindent Észak-Afrika sivatagából, amit ki lehet, és a karakterek is jól néznek ki, a helyszínek igényesen kivitelezettek, szépek a színek, élesek a körvonalak, és az egy-egy fa mögül kikandikáló kósza fénypászma fel tudja dobni a napunkat, mielőtt megkéseljük a gyanútlanul fütyörésző katonát. Főleg a naplementés vagy napfelkeltés időszakok tudnak egy pillanatra megállítani és némi melankolikus gondolkodásra készíteni, hogy mi végre is küldünk golyót mások fejébe, hogy aztán abban gyönyörködjünk, amint szétrobbannak a szerveik. De ezt követően rántunk egyet a vállunkon, kibiztosítjuk a fegyvert, és keresünk egy áldozatot a célkeresztben. A homokos és sziklás környezet jó barátja a lopakodásnak, és egyébként is eléggé egyben van az egész, erre kár is lenne több szót pazarolni, mert ha valaki esetleg nem kedvelné a játékot, akkor biztosan nem a kinézete lesz az, amiért ekézni fogja.

HOMOK A GÉPEZETBEN

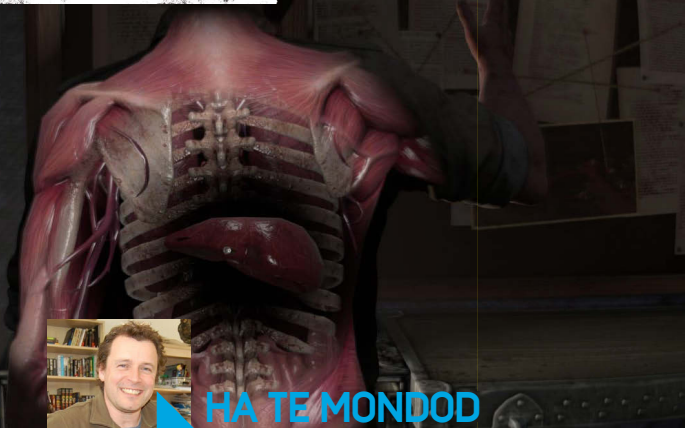
A *Sniper Elite III* vitathatatlanul a legjobb a sorozat tagjai közül, és ez már csak azért is dicséretes, mert a javulás valójában tendenciának tekinthető. De nem minden hiba nélkül való, bár mielőtt nekiesünk, azt azért meg kell jegyezni, hogy ez volt az első olyan játék, amiben nem lógtak folyton bele a falba, és nem rángatóztak eszement módon a hullák, nem gablyodtak össze a földön fekvő alakok, és egyetlen ládából sem lógott ki egy pár csizma. Vagy legalábbis nagyon ritkán. Ellenben a korábban részletesebb mód az ellenséges katonák kicsézésére valójában mindössze annyi, hogy ha észrevesznek, akkor el kell futni, és ha kellő ideig meghúzzuk magunkat a hatalmas lapulevelek alatt (ami egyébként biztosan nincs a sivatagban, de mindegy), akkor idővel elkönyvelik, hogy az út közepén fekvő átlótt hulla valójában nem is ad okot aggodalomra, és szépen visszamennek a tűz mellé, hazagondolni az otthoniakra. Az is gáz egy kicsit, hogy amikor egy katona észrevesz, akkor előbb sárga a kör, majd piros, és amikor szemmel láthatóan rájön, hogy a

helyzet nem kóser, még mindig bőven van időnk elbúcsúzni az otthoniaktól és elmesélni, hogy mindjárt lelő egy bilisizakos náci, mire végre előrántja a stukkert és nekilát pufogatni. Nem neveznék hibának, de kicsit hiányzott az a fémes csattanás, ami az előző részben a fejlődéseket jellemezte, és most érdekes módon a sisak nem repül le a fejről, hanem azzal együtt mozog, mintha odanőtt volna.

Összességében a Rebellion elég jó kis cuccot alkotott, ami egyedül és többen játszva is szórakoztató, már csak azért is, mert lehetőségünk van egymás ellen bizonyítani, vagy ketten túlélőmódban visszavenni a támadó német hullámokat, illetve léteznek olyan játékmódok is, amikor egyikünk a távcsővel kiszúrja az ellent, a másik pedig végez vele. Ugyanakkor a sztorikedvelőknek talán baja lehet az elnagyolt történetvezetéssel, mint ahogyan a valóság-hűséget kedvelőknek sem ez a cím lesz az etalon. Mindenki más azonban boldogan vesse magát bele a kalandokba, főleg akkor, ha anatómiavizsga előtt áll.

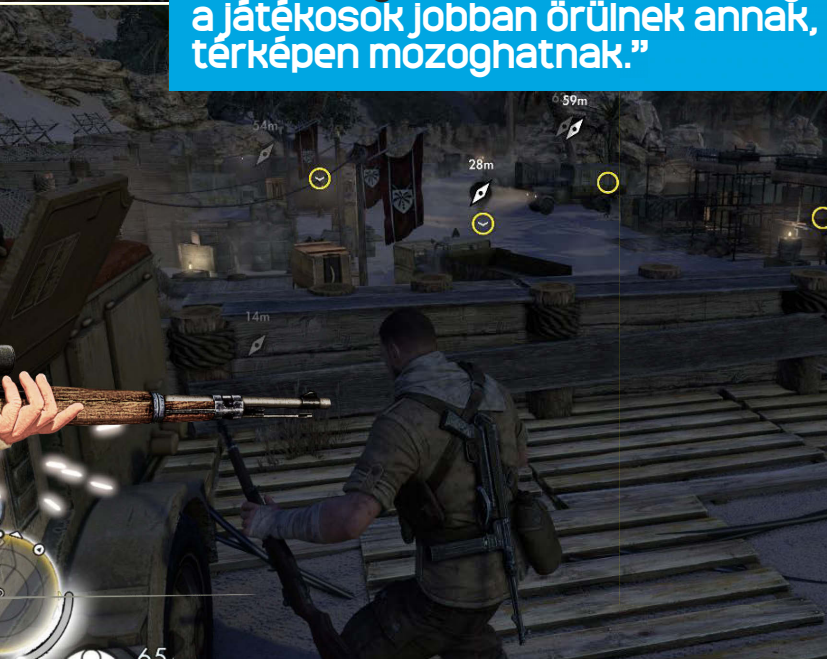
RG

Nagyszerű lett az X-Ray killcam



HA TE MONDOD

Jason Kingsley CEO, Rebellion: „Úgy gondoltuk, a játékosok jobban örülnek annak, ha az egész térképen mozoghatnak.”



Ez a sok kör azt jelenti, hogy felfigyelték ránk

HARDVER

Pentium D 3 GHz/AMD Athlon 64 X2 4200, 2 GB RAM, GF 8800/Radeon HD 3870, 18 GB HDD, Windows Vista/7/8

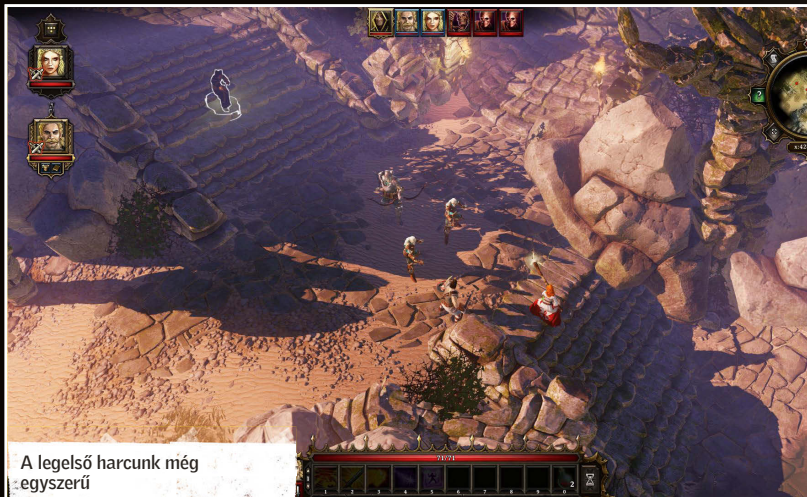
- + X-Ray killcam
- + remek hangulat
- + nem csöben futunk
- butuska MI
- egyszerű menekülési rendszer
- kevés pálya

RG
Szavannák, fekete nők, ó-ó-ó Afrika!

85

M1 GARAND

06 072



A legelső harcunk még egyszerű



Szép tárgyak, zsákomban a helyük

A modern Baldur's Gate 2 a Skyrim szabadságával

DIVINITY: ORIGINAL SIN

HA EGY ISMERT JÁTÉKSOROZAT ELŐZMÉNYT KAP, ABBAN MINDIG HATALMAS RIZIKÓ REJLIK, FŐLEG HA EGY OLYAN, MÁRA MÁR KULTIKUSSÁ VÁLT SZÉRIÁRÓL VAN SZÓ, MINT A DIVINITY SAGA.

2002-ben még úgy tekintettünk a sorozat első feckéjére, mint a *Diablo* trónkövetelőjére, mégis képes volt megtalálni saját célközönségét. Azóta két mellékszálat (*Beyond Divinity*, *Divinity: Dragon Commander*) és egy folytatást is megéltünk (*Divinity II: Ego Draconis*) játékosként, míg végül kickstarteres támogatóként kivettük részünket a *Divinity: Original Sin* névre keresztelt előzmény sikeres megvalósításából.

Kissé szokatlan és zavaró módon már a menü felbukkanása előtt egy töltőképernyő fogad minket, de hamar betörődünk majd a látványába, ugyanis a játék meglepően sokszor tölt: belépéskor, területek között, még kilépéskor is. Cserébe stabil játékményt kapunk, és recenés nélkül felfedezhetünk nagyobb területeket úgy, hogy bármikor ki- és beléphetünk az épületekbe. Ahogy megbaráztunk a dagadó csíkok viszontlátásá-

INFO

Kiadó **Larian Studios**
Fejlesztő **Larian Studios**
Platform **PC**

Röviden A Divinity franchise előzménye izometrikus nézettel, körökre osztott harcrendszerrel, kooperatív lehetőségekkel és dupla hőssel.

PEGI 16+

nak gondolatával, máris belemerülhetünk a karakterkreálásba, amivel a pepecselésre fogékonyabbak hosszú percek is eltölthetnek. (Én például sokáig képtelen voltam eldönteni, hogy melyik fehérnemű állna jobban Scarlett nevű rogue-omnak. Segíték: a „semmi” nem volt az opciók között).

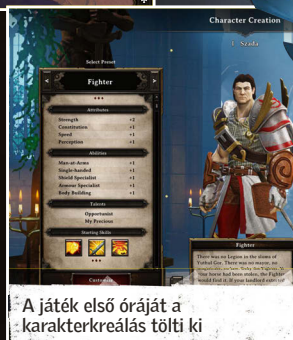
SZÖGRE AKASZTOM A KASZTOM

Tizenegy különböző kaszt közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt, a legjobb az egészben, hogy rögtön kettőt is kinézhetünk magunknak, mivelhogy az *Original Sin* játékmenetében két főhőst irányíthatunk, és bármikor válthatunk közöttük. Ennek köszönhetően könnyen megfér egymás mellett a mágus és a harcos is, vagy éppen kettejük jellemzőinek keveréke, ám mivel a Larian inkább az „osztálynélküliséget” preferálja, szinte mindegy, melyik karakterre bökünk rá, ugyanis szabadon alakíthatjuk valamennyit. A kasztválasztás ugyanis csak az első lépés, további beállításokkal, például a képességek, a készségek, a tulajdonságok (erő, ügyesség...) és olyan speciális erők segítségével, mint az állatokkal csevegés, még egyedibbé varázsolhatjuk őket. Kis időráfordítással valóban olyan egyéniséget hozhatunk létre azokkal a talentumokkal, amiket szeretünk. Az értékek ugyanakkor nem csupán azt határozzák meg, hogy milyen

páncélt viselhetünk, hogy mennyi cselekvési pontot kapunk a csatában (később visszatérünk rá), de bónuszokat is adnak a skillkekhez. A részletesen kidolgozott rendszer olajozottan működik, és ezzel a Larian már az első percekben képes megfogni az RPG-lelkületű játékosokat. Szerencsére nem ez az egyetlen ütőkártya a kezükben.

CSI: RIVELLONI HELYSZÍNELŐK

A *Divinity: Original Sin* világában a hatalmas Rivellon ismeretlen tájain járunk – ekkor még nyoma sincs a sárkányokká váló embeereknek és a jetpackes ősgyilkosoknak. Helyettük két source hunterre összpontosít a történet, akik egy ördögi varázslat nyomán megérkeznek Cyseal városába. Pályafutásunk azzal kezdődik, hogy fényt derítünk egy nemes meggyilkolásának körülményeire, és akárcsak CSI: A helyszínelőkben, itt is a test megvizsgálása, a tanúk és a gyanúsítottak kikérdezése, a bizonyítékok összegyűjtése lesz legelső feladatunk. A meglepetések lelövését elküldendő nem szólnunk róla többet, de a történet szerfelett sokszínű, végig kellően fordulat, és szerves részét képezi a váratlan csavarok is. Mivel társunk nem apródként funkcionál, a fantáziadús dialógusokból aktívan kiveszi ő is a részét, sőt saját véleménnyel bír. Különösen életszagú a megoldás is, hogy ha



A játék első óráját a karakterkreálás tölti ki



„RIVELLON ISMERETLEN TÁJAIN JÁRUNK, EKKOR MÉG NYOMUK SINCS A SÁRKANYOKKÁ VÁLÓ EMBEREKNEK ÉS A JETPACKES ÖSGYÍKOKNAK

partnerünk nem ért egyet egy NPC-vel való beszélgetés során meghozott döntésünkkel, akkor meg kell őt győznünk az igazunkról – bármilyen eszközzel. Ide tartozik még, hogy a missziókat többféle módon teljesíthetjük, több alkalommal rendelkezésünkre áll egy békésebb és egy drasztikusabb módszer (bármelyiket is választjuk, hatással leszünk a világra). Ha mindehhez hozzávesszük a komplett város bejárását, a saját gondokkal, személyiségekkel rendelkező lakosok kéréseinek teljesítését (érdemes mindenkivel beszélni akár többször is), a rejtvények és rejtélyek megoldását, majd a külső területek felfedezését, akkor könnyen elszórakozhatunk néhány órát anélkül, hogy akár az első főbb küldetés végére ér-nénk. Zseniális!

IZOMETRIKUS, PAPA! NEM IZOMETRIKUS

Mielőtt azonban még beleértanánk magunkat a város zűrés életébe, az odavezető úton egy összecsapásra kerül sor, és ekkor mutatkozik be az izometrikus nézetű *Original Sin* körök-re osztott harcrendszere. A kör ele-

jén mindenki kap egy bizonyos számú cselekvési pontot, amiket mozgásra, támadásra, képességekre használhat fel (ha marad, továbbvihető a következő fordulóba), a szisztéma viszont kiegészül taktikai opciókkal, és ebben nyilvánul meg a rendszer igazi szépsége: csapdákat állíthatunk, lelassíthatjuk vagy akár meg is béníthatjuk az ellenfeleket, ha vízben állnak, meg-rázzhatjuk őket egy villámcsapás-va-rázslattal, meggyújthatjuk a kiömlött olajat és így tovább. A környezettel való interakció hatalmas előnyt jelenthet, ha tudunk élni vele, ráadásul ez a küldetések esetében is helytálló. De vigyázat, saját társunk is sérülhet, ha éppen a tűzvonalban áll! Természetesen, mint minden szerepjátékban, itt is fontos sűrűn menteni, ugyanis az MI sem tétlenkedik, amíg mi taktikázunk. Bár megesik, hogy magától beleyagolog a kikészített csapdába, általánosságban véve megfontoltan cselekszik: a közelharc gyalogokat ránk küldi, a távolságiakkal messziről soroz, és még azt is figyelembe veszi, hogy melyik ellenfél milyen elemre immúnis. Azt sem árt észben tartani, hogy a más-más



PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

A játék gyűjtői kiadása meglehetősen egyedire sikerült: a kooperatív élményeket szem előtt tartva rögtön két példányt tartalmaz, de rendelkezik egy kópiával az elődökből (Divine Divinity, Beyond Divinity) is. Ráadásul számos olyan apróság, mint a craftoláshoz használatos receptkártyák, az exkluzív DLC-k, egy szövétből készült térkép, egy kétoldalas A2-es poszter, egy kártyapakli, egy soundtrack-CD és egy csomag matrica mellett jár hozzá egy egész szütyőnyi prémium minőségű dobókocka is. A Steamen elérhető digitális gyűjtői kiadás már némileg szolidabb: az alapjáték két kópiája, a két előd, a The Golden Grail és Zandalor's Trunks DLC-k mellett dizájnokumentumokat, egy art packet és a soundtrackalbumot rejti.

KASZTOK



BATTLEMAGE

közelharcos, de támadó varázslatokat is használ



ENCHANTER

távolról harcol, az ellenség manipulálásának specialistája



KNIGHT

harcos, kiegészítve néhány buffal



ROGUE

sunyi zsvány kitéró harcmodorral



WAYFARER

ranger/mage hibrid



CLERIC

közelharcos gyógyító és védekező mágiával



FIGHTER

brutális harcos, a közelharc szakértője



RANGER

tipikus lővész pár trüffel



SHADOWBLADE

rogue és bérgyilkos keveréke, aki ismeri a mágiát is

területeken fellelhető ellenlábásaink nem fognak igazodni a szintünkhöz, és nem lesznek tekintettel arra sem, hogy esetleg sokkal gyengébbek vagyunk náluk.

Ha a csatazaj megszűnt, indulhat a kifosztás és a környék összes tárgyának bezsákolása, hogy bármelyik polgárnál túladhassunk a javakon, és fejleszthessük felszerelésünket, bájitalokat vásárolhassunk meg amit még az RPG-kben szokás. Külön érdemes odafigyelnünk reputációnkra, vagyis a hírnevünkre, tudniillik ez nagyban befolyásolja megítélésünket, és akár olcsóbb portékákat is kaphatunk. Ha megkedvelnek a helyiek, elnézőbbek lesznek enyves kezünk miatt is, ha leleplezödünk, amint kizsebeljük őket. Némelyiküket akár fel is fogadhatjuk magunk mellé (majd ugyanúgy menedzselhetjük, mint a társunkat), így ha harcra kerül a sor, mindjárt rögtön hárman támadhatunk, nem számolva a megidézhető lényeket. De mi a helyzet a többi elfoglaltsággal?

ENYÉM LETT AZ EGÉSZ VILÁG

Az *Original Sin* nem csinál titkot abból, hogy a játékményt ismerteté-

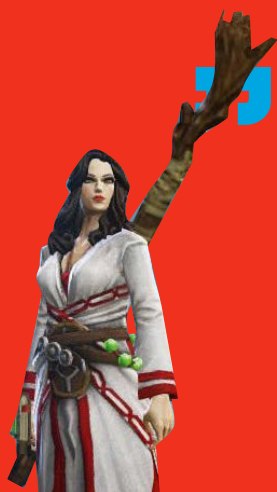
ISTENI BEAVATKOZÁS

Noha a Larian Studios rendelkezett önrésszel, a *Divinity: Original Sin* elkészüléséhez szükség volt a Kickstarter kampányra is. A játékosok kitéttek magukért, hiszen az eredetileg kifizetőt 400 ezer dollárnak több mint a duplája, 944 ezer jött össze közel húsz ezer támogatótól.

sében is a régi videojátékok hagyományait követi, miszerint bemutatja az alapokat, a többit viszont ránk bízta. Nem fogják a szánkba rágni a crafting menetét, sem a küldetések teljesítésének módját, sem pedig azt, hogy mire való a hátizsákunk kuszaságában fellelhető tárgyak garmada. Megannyi dologra magunknak kell rájónunk, ami akár kétélű fegyvernek is bizonyulhat a mai világban: míg az „egyenes folyosón is nyíl mutatja az utat” megoldás az egyik szélsőséget képviseli, addig a túl kevés fogódzó a ló túlsó oldalára huppanást jelenthet. A Larian szerencsére éppen eltalálta az arany középutat, ennyi kihívás még igazán belefér az élvezeti faktorba, és jóleső érzéssel tölti el a játékost, ha végre különféle elemekből összeállítja első tárgyát. Hogy egy másik, ékeesebb példával is éljünk, szintlépéskor nem kapunk automatikusan újabb képességeket, azokat könyvek képében vásárolhatjuk meg az NPC-ktől, és manuálisan tanulhatjuk meg, viszont ennek hála nem vagyunk határok közé szorítva. Négyfajta iskola tanításai közül válogathatunk kedvünkre: a tűz, a víz, a föld és a szél elemek szorgalmas deákjaként bármelyik természeti erő sajátosságait magunkévá tehetjük. Aproppó, ha már szóba került a természet, vizsgáljuk meg közelebbről is.

MUTASD A GRAFIKÁD, MEGMONDOM, KI VAGY

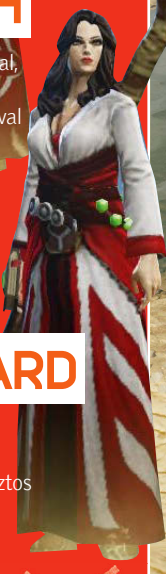
Világos, hogy nem beszélhetünk CryEngine-szintű grafikáról, de a maga nemében igenis sajátos atmoszférával találkozhatunk a játékményt során. Talán közelebbről szemlélve előfordulhatnak hiányosságok a textúrákat illetően, de összességében meglepően kidolgozott a környezet még annak ellenére is, hogy csaknem mindennel interakcióba léphetünk. Gyertyát gyűjthetünk, tárgyakat pakolhatunk arrébb (ez bizonyos csapdák kijátszásánál elengedhetetlen lesz), vagy varázslatainkkal és fegyvereinkkel simán leamortizálhatjuk a berendezést. A házon belül készült saját grafikus motor gond nélkül elvégzi az izzasztó effektek, óriási barlangok, gyors iramú vizesek, hatalmas terek és aprólékosan kidolgozott épületek megjelenítését, a látvány még a grafikai beállításokat minimálisra véve is korrekt, de értelemszerűen, ha jó minőségben szeretnénk élvezni teszem azt a vizes ellenfél villámmal sújtását, akkor ahhoz kell majd az ajánlott vas legalább. A játék külleméhez nagyban hozzátesz a *Divinity: Original Sin* kiváló zeneszerzője, az orosz Kirill Pokrovsky is, aki már a 2002-es első rész óta a franchise házi komponistájaként szolgál, és rendre remek munkát végez. Legújabb munkájába még a régebbi



**MEGANNYI DOLOGRA
MAGUNKNAK KELL
RAJÖNNÜNK, AMI
AKÁR KÉTELÜ
FEGYVERNEK IS
BIZONYULHAT A MAI
VILÁGBAN**

WITCH

sötét mágiával,
átkokkal,
nekromanciával
foglalkozik

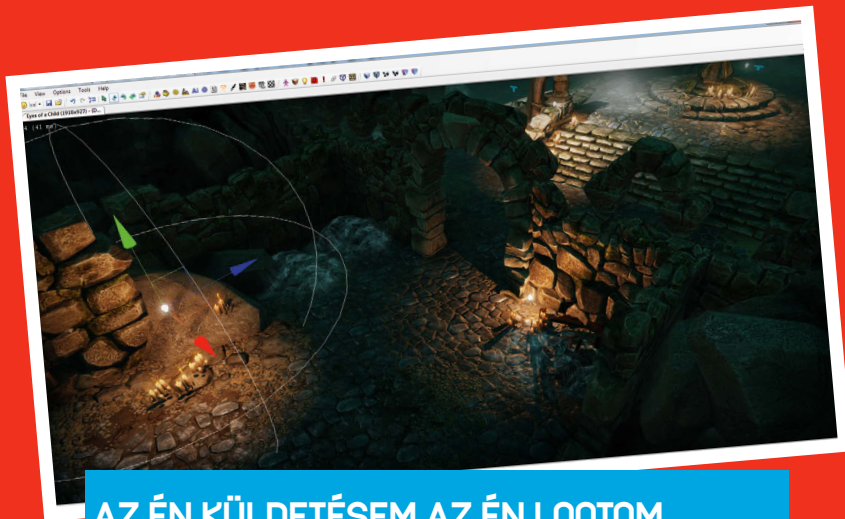


WIZARD

elemi erőket
megmozgató
varázsló a biztos
távolból

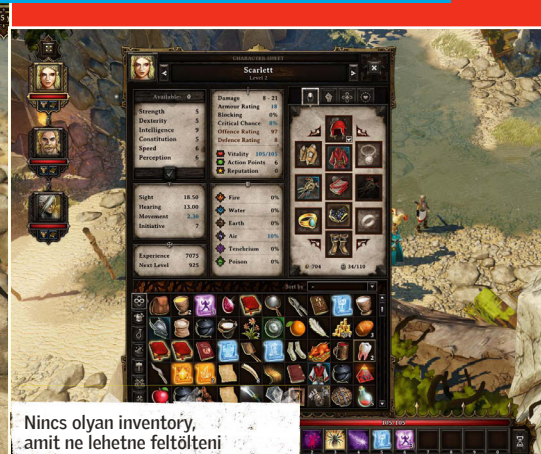


A látszat csal, nem vagyok bohóc



AZ ÉN KÜLDETÉSEM AZ ÉN LOOTOM

A Larian szabad kezét adott a játékosoknak és moddereknek a pályaszerkesztő közzétételével, amely annyira aprólékosnak bizonyult, hogy ha elég időt és energiát áldozunk rá, akár a Divinity: Original Sin folytatását is elkészíthetjük vele. Elvégre minden egyes elem, amivel a fejlesztők dolgoztak, megtalálható benne, és a YouTube-on tucatjával lehet találni segítő vagy bemutató videókat is azok számára, akik tanácstalanok a „hogyan lássak hozzá” kérdésben. Az elkészült művek természetesen megoszthatók másokkal, valamint játszhatók akár kooperatív módban is.

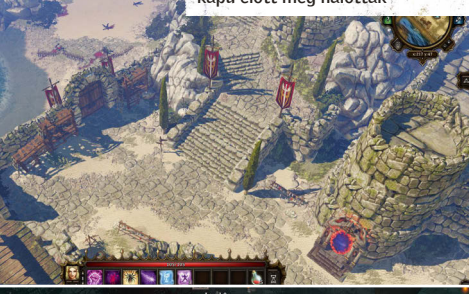


Nincs olyan inventory, amit ne lehetne feltölteni

Mi volt ez? Csak a szél?
Azért mentünk...



Idilli kép: dicső vár, a
kapu előtt meg halottak



dallamokat is sikerült belecsempésznie, amiért hatalmas piros pont jár, hiszen a színvonalas muzsikákat hallva szabadabb a történet teljesítése és szórakoztatóbb a kooperáció is.

COOPOLLAKI

A dupla főszereplős megoldás szinte üvölt a vérbeli kooperatív élményért, és a fejlesztők éltek is a tálcán kínálgató lehetőséggel: a LAN vagy az internet segítségével barátaink és ismerőseink mellett akár ismeretlen játékosokkal is kalandozhatunk, vagy mi is csatlakozhatunk máshoz, ha úgy tartja kedvünk. A beállításoknál egyébiránt engedélyezhetjük a behatolást a játékunkba, de akár le is tiltathatjuk azt, hiszen nem lehetünk biztosak benne, hogy egy-egy rosszakaró felhasználó nem hiúsítja-e meg a küldetésünket azzal, hogy mindenkiel végez a környéken (ez a legrosszabb forgatókönyv, ami előfordulhat). A küldetések közös teljesítésénél és az értékek kooperatív elemelésénél csak egyetlen élvezetesebb kollektív cselekvés létezik a játékban: a döntések együttes meghozása a másik kőpapír-ollóval, megfélemlítéssel, bájjal stb. történő meggyőzésével. Attól

függően, hogy miképpen válaszolunk, a diskurzusok során pontokat kapunk különböző személyiségjegyeinkhez, ami meghatározza a karakterek egymáshoz való viszonyát. Mindezt félretéve ne számítsunk túl sok extrára a kooperatív módtól, semmilyen pluszt nem ad azon felül, hogy barátunk is részesül a győzelmünkben: nincs extra zsákmány vagy speciális csapatalapú támadás, csak a már említett döntéseket meghatározó rendszer, de az legalább funkcionális tekintve gondtalanul működik, és több van benne, mint elsőre hinnénk.

ÉS BOLDOGAN ÉLTEK...

Való igaz, ha a Larian Studios picit jobban odafigyelt volna olyan jelentéktelennek tűnő, mégis könnyen bosszúságot okozó apróságokra, mint az előnytelen kamerakezelés, a tényleg több küldetésnél már nehezen követhető napló, a zavaros inventory vagy a kooperatív módban rejlő potenciál kiaknázatlansága, akkor nyugodt szívvel jutalmaztam volna kilencven ponttal nagyratörő alkotásukat, viszont akkor nem lenne mit kijavítaniuk a következő epizódra...

Számos komponens van még, amit nap-estig részletezhetnénk, de a *Divinity: Original Sin* már az említett kritériumokat elnézve is méltó az alapjátékhoz, a teljes felfedezés és a magas újrajátszási faktor pedig még ennél is többet ígér. Ha a Kickstarter évente legalább egy ilyen projekttel megajándékoz minket, akkor kívánjuk, hogy még sokáig táplálkozzon a pénztárcánkban!

[Szada](#)

HARDVER

WinXP SP3/Vista/Win7/Win8; Intel Core2 Duo E6600 CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB, ATI Radeon HD 4850 VGA; 10 GB HDD

- + rengeteg tartalom és funkció
- + körökre osztott harc
- + hangulatos megjelenítés
- + küldetésrendszer
- kamerakezelés
- túl sok töltés

SZADA

Minden egyes dol-
lárt megér.

85



Grimlock menő, még ebben a játékban is



Szakra kellett volna ehhez a melóhoz

TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Edge of Reality**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U
Röviden A Hasbro játékgúráin alapuló franchise megerősökölése videojátékos formában.
PEGI 12+

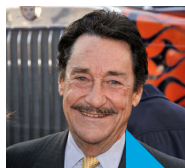
SZINTE KIVÉTEL NÉLKÜL MINDIG CSALÓDÁST OKOZNAK A MOZIFILMEK FARVIZÉN PÉNZZÉ TETT JÁTÉKOK, ÉS EZ ALÓL SAJNÁLATOS MÓDON A TEXASI EDGE OF REALITY ALKOTÁSA SEM JELENT KIVÉTELT. Igazság szerint már a stúdió pedigrije sem adott okot túlzott bizakodásra. 1998-as megalapítása óta tizenhat alkalommal bukkant fel logója és a munkatársai névsora különböző videojátékok stábilistájában, de ezekből csupán egy, a januárban elrajtolt free-to-play lövölde, a *Loadout* tekinthető a cég saját gyermekének, az összes többi adaptáció, port vagy ami még rosszabb, adaptáció portja.

Mindazonáltal nem úgy indultam neki a végigjátszásnak, hogy majd jól leszedem a keresztvizet a *Rise of the Dark Spark*ról. Megadtam neki az esélyt, elvárásaimat minimális fokozatra csavartam, mondhatni, tiszta lappal kezdetetett a játék, csak hogy aztán öt perc alatt egyértelművé váljon, nem létezik olyan lágy szív ezen a világon, amire hatni tudna.

ÜLJ LE, FIAM, EGYESI

Elsőként Drift fölött vehettem át az irányítást, aki eltörpül ugyan az olyan behemótok mellett, mint Optimus Prime vagy Grimlock, ám mégiscsak egy soktonnás ro-

bot. Léptei még egy falevelet sem rezegtetnek meg, nem keletkeznek hajszálrepedések az aszfalton, ha több emeletnyi magasból leugrik, és ami a legviccesebb, erőteljesnek szánt ütése úgy suhannak át a parkoló taxi modelljén, mintha az csak káprázat lenne. Pusztán kíváncsiságból tüzet nyitottam az egyik járgányra, hogy vajh' lesz-e rá bármilyen hatással, aztán csak néztem, ahogy egy bénácska bumm, némi tűz és füst következtében már csak gyűrött, kezeiket és szélvédőit vesztett kaszni nézett velem farkasszemtel. Amit ráadásul papírgalacsinként piszkálhattam odébb, holott korábban az istennek sem akart megmozdulni. Dürrenmatt fizikusai egy emberként hördülnének fel en-



HA TE MONDOD

Peter Cullen szinkronszínész (Optimus hangja): „Amikor a játékon dolgoztam, megdöbbenett, hogy mennyire tisztelik ezek a srácok Optimus Prime karakterét.”

nek láttán, annyira csodálatosan abszurd. Most tekintsünk el attól, hogy a legtöbb autobot, álca és dinobot nem nőtt akkorára, mint Godzilla, de azért mégiscsak kellene, hogy legyen tömegük. Valamiképp meg kellett volna próbálniuk a fejlesztőknek átadni azt az érzést, hogy esetenként több tíz tonnás, brutális tűzerővel felszerelt robotokat irányítunk. Lehet és kell is kritizálni Michael Bay filmjeit, de tény és való, hogy sikerült megragadnia az egész Transformers-jelenség lényegét: bazi nagy robotok aprítják egymást és környezetüket épp úgy, ahogy az egy kisiskolás fantáziájában megelevenedik. Csupán ennyi kellett volna: éreztetni az erőt, rombolhatóvá tenni a környezetet, virtuális játszótérrel adni az újságíró kezébe, aki néhány órára ismét kisserác szeretett volna lenni. Ha ezt meg-

„A JÁRGÁNY ÚGY HASÍTJA A VIZET, MINTHA TÜKÖRJÉGEN SZALADNA, MÉG FODROT SEM VET, BÁRMILYEN HAJMERESZTŐ MANŐVERREL IS PRÓBÁLKOZZUNK

MENJÜNK INKÁBB MOZIBA?

Eddig sem volt a kritikusok kedvence a széria, de az Age of Extinction pillanatnyilag a mélypont. A cikk írásának pillanatában 17 százalékon áll a Rotten Tomatoeson, 31-es a Metacritic átlaga. Ennek ellenére zabálják a nézők, hiszen 300 millió dollár felett hozott a nyitó hétvégén, ezért 2016-ban garantáltan megkapjuk az ötödik filmet.

AKI MEGMENTHETTE VOLNA

Erősen subjektív, bár a szerkesztőségben belül lényegében egyhangúlag támogatott vélemény szerint Megan Foxsal minden jobb. Ez az állítás hatványozottan igaz a Transformers filmekre, éppen ezért sajnálatos, hogy soha nem jutott eszébe senkinek bedigitálizálni a 28 esztendő művésznőt legalább egy cameo erejéig akármelyik játékadaptáció tervezése során. Fox egyébként meglehetősen ellentmondásos kapcsolatot ápol a franchise feltámasztásából orszlánrészét vállaló Michael Bay producer-rendezővel. Bay fedezte fel, de kreatív nézetkülönbségek – Hollywoodban mindig ez a hivatalos kifogás – miatt úgy kihajította a színésznőt a harmadik részből, hogy utána évekig csak veszteséges filmekben (Jennifer's Body, Jonah Hex stb.) szerepelt. Újabb rendeződni látszik kettejük viszonya, különben aligha Fox alakítaná April O'Neil tévériportert a bemutatásra váró Teenage Mutant Ninja Turtles filmben. Igen, Bay gyerekkoruk ezen darabkjára is igényt tart.

kaptam volna, talán elnézőbb lehetnék a *Rise of the Dark Spark* többi részével.

EGY SZIKRÁNYI TÖRTÉNET

Példának okáért nem zavarna túlzottan, hogy az Edge of Reality srácai megkísérelték összehozni a jobban sikerült Cybertronon játszó *War for Cybertron*, *Fall of Cybertron* részek cselekményszálát a filmekével. A se füle, se farka sztori az Irányítás Mátrixa antitézise, a Sötét Szikra körül forog, amire a filmbéli rosszfiúnak, Lockdownnak fáj a foga a Földön, míg egy korábbi idősíkon Megatron igyekszik megkaparintani magának még a Cybertronon. Igazán elvetemült Transformers-ragongónak kell lennünk ahhoz, hogy



Optimus begorombul

élvezni tudjuk ezt a katyvaszt, amibe még alternatív univerzumokat is belegyömöszöltek a rend kedvéért. Na de majd a helyszínek változatossága kárpótolni fog mindenért, ugye?

SEGÍTSÉG, MEGVAKULTAMI

Úgy éreztem magam, mint Al Bundy Gary cipőboltjában, amikor vásárló lépett be. Bár ne láttam volna belőle semmit, ugyanis a *Rise of the Dark Spark* érthetetlenül ronda. Felejtünk el a PC-t, az új konzolokat, mert ami a szemünk elé tárul, azért legalább két év szigorított járna. És erről még csak nem is a PlayStation 3 vagy a gyengébbnek tartott Xbox 360 tehet, hiszen a korábbi részek jóval mutatósabbak. Már említettem a hol nem létező, hol pedig nevetséges fizikát, amit még véletlenül sem kompenzálnak aprólékosan felépített karaktermodellek, sem pedig magas felbontású textúra. Különösen a földi helyszínek szürkébe és barnába hajló komorsága láttán kacsingattam gyakran a fürdőszobában heverő borotvapenge felé. Cybertron csupa fém világa (például a rozsdamarta felszíni romok) egy fokkal kevésbé irritálja a szem szaruhártyáját, ráadásul vertikális pályakialakítással is találkozhatunk, amikor röpképes karaktert irányítunk, vagy olyat, amelyik képes csákyával felhúzni magát egy magasan elhelyezkedő platformra.

ÖSSZTŰZ

De azért a harc mégiscsak jó kell, hogy legyen, elvégre robotokról beszélünk, benga robotokról, bazi nagy puskákkal. Sajnos ezzel a feladattal sem bir-

között meg az Edge of Reality. Az arzenál ugyan rendben van az olyan nyálkságoknak köszönhetően, mint a láncvillám-, a robbanókorong- és a korrózió-vető, de önmagában kevés ahhoz, hogy képes legyen ellensúlyozni a repetitív összecsapásokból törvényszerűen az első félóra után bekövetkező, fásult unalmat. Szinte másról sem szól a játék, mint bóklászásról A és B pontok között, majd a célállomáshoz érve a szkriptnek megfelelően hirtelen megjelenő ellenséges robotok legyőzéséről és e nem túl változatos feladatsor lélekölő ismétlődéséről.

A cooldown elvén működő különleges képességek egyszerűen nem elég izgalmasak ahhoz, hogy feldobják a játékmenetet, és ugyanez elmondható a szintlépések után, illetve opcionális kihívások (végezz meghatározott számú ellenséggel a megadott módon) teljesítéséért járó gearboxokban rejlő módosítókról is. Csak azért, mert löszér helyett energiakockákat hagynak hátra maguk után az ellenfelek, még nem lesz izgalmasabb, pláne jobb a játék.

A kegyelemdőfést az adja meg a *Rise of the Dark Spark*nak, hogy még a robotok átalakulásával sem sikerült új szint vinni a játékba. Repülőként még csak-csak ellebegünk, de kerek formájában úgy érzi magát az ember, mintha sínen vonszolnák. Egészen abszurd módon még oldalazni is tudunk, ami egy kifordult kerekű autó esetében meglehetősen vicces látvány. Persze a járgány úgy hasítja a vizet, mintha tükrőjégen szaladna, még fodrot sem vet, bármilyen hajmeresztő manőverrel is próbálkozunk.

IRÁNY A ZÚZDA

Bármilyen hihetetlen, még a kikerélt többjátékos mód a legjobban sikerült része az Activision azon kísérletének, hogy a lehető legkevesebb befektetéssel pénzre tegyen szert. Saját transformert hozhatnak létre, hogy aztán többedmagunkkal álljunk a sarat a hullámokban érkező gépi ellenfelekkel szemben. Néhány további játékmód igazán elfért volna az Escalation mellett, így viszont minden időnk legkevesebbet nyújtó, az igényességre való törekvés legcsekélyebb jelét sem tükröző *Transformers* játékaival van dolgunk, aminek „védelmében” már csak annyit mondanék el, hogy legalább hamar véget ér.

Chavalier

HARDVER

Vista/Win7/Win8; Intel Core 2 Duo 2,6 GHz/AMD Phenom X3 8750 GPU; 2 GB RAM; GeForce 8800 GT/ATI Radeon HD 4850, DirectX 9.0c; 10 GB HDD

- + a multiplayer még vállalható
- hamar unalomba fullad a repetitív játékmenet
- egyetlen platformon sem néz ki jól
- ellentmond a fizika törvényeinek
- nem szerepel benne Megan Fox
- rövid

CHAVALIER
Nincs mese, ebből a játékból egyszerűen hiányzik a szikra.

44

A tiszta lelkű újságíró harca

ENEMY FRONT



INFO

Kiadó **Bandai Namco Games**
Fejlesztő **CI Games**
Platform
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Röviden Második világháborús FPS, ami több játékból merít, és nem is lett rossz.
PEGI 18+

V AJON MILYEN LEHET OLYAN FEJLESZTŐNEK LENNI, AKI-NEK A NEVÉT HALLVA A LEGTÖBB JÁTÉKOS MINDTÖBBSZOR SIKOLTOZVA MENEKÜL?

Mint amikor annak idején meghallottuk Uwe Boll nevét, vagy ha kevésbé voltunk szerencsések, már csak a film elején olvashattuk, hogy ő a rendező, de akkor már szinte nem volt mit tenni. Valami ilyesmi az egykori City Interactive is: a legnagyobb jóindulattal sem lehet azt mondani rájuk, hogy az örökévalóságunk alkotják termékeiket, vagy ha emlékezni is fogunk rájuk, akkor sem a hihetetlen magas minőség okán.

SZÍVTELEN ÚJSÁGÍRÓ KERESTETIK

A fejlesztők vették maguknak a fáradságot, hogy kanyarítsanak egyfajta sztorit a játékhoz, és ne csak úgy, mindenféle egyéni ideológiák mentén kelljen a derék gémekeknek szétlőniük a náciakat, így tehát nem maradunk történetvezetés nélkül, melynek alapját az amerikai Robert Hawkins jelenti, aki foglalkozását tekintve újságíró. Van egy szemüveges és stílusosan svájcisapkás serpája is, akit viszont rettenetesen zavar, hogy golyók röpködnek a feje mellett, ezért azonnali hatállyal Svájcba (biztos a sapka miatt) szeretne távozni. Hawkins is valami hasonló történi a buksiját, de végül útjára en-

gedi kollégáját, és úgy dönt, hogy a nagy sztori reményében inkább lengyelföldön marad, mert a halál felfegyverzett német milíciái itt aratnak és nem a tengerentúlon, neki pedig nagyon jól jönnek a címlapra a tömeggyilkosságok képei. Száz szónak is egy a vége, Hawkins zszurnaliszta úr egyetlen pisztollyal a kezében nekilát gyéríteni a náci bakákat és tiszteteket, miközben a kilőtt lövedékek mennyiségével arányosan át megy egy egész komoly jellemfejlődésen, így nem lehet majd azt mondani, hogy a rohadt jenkint nem érdeklik az egymásra dobált hullák, csakis a nagy sztori lebeg a szeme előtt. Nem ez fogja kilőni a Piszkos tizenkettőt a háborús történetek márványcsarnokából, de legalább van.

AZ ELSŐ MEGLEPETÉSEK

Ahogy a bevezetőben is írtuk, egy CI Games által fejlesztett játék olyan, mint amikor felelősnél az ember csak hallgat, aztán amikor be akarják írni az elégtelent, mégis azt bizonygatja, hogy ő készült. Most azonban valami megváltozott, mert amint elindítjuk az *Enemy Frontot*, egy igazán szépre szabott menüben találjuk magunkat, ami rögvest megadja az alaphangulatot, és a töltőképernyő is jóra sikeredett, melyen a képi elemek remek egységet mutatnak a zenével. Ez arra mindenképpen jó, hogy prekoncepcióink elhalványuljanak, és megpróbáljuk bemagyarázni magunknak azt, hogy miként az emberek, úgy a magukból időről-időre kétes értékű játékokat felbőgő fejlesztőstudiók is képesek lehetnek előnyükre változni.

Megnézzük az intrót, megragadjuk a stukkert, belevetjük magunkat a történetekbe, és azt tapasztaljuk, hogy a fegyverek hangjai, illetve a környezeti zajok igazán jók, miközben a játék nemcsak egy főküldetés mentén taszigál minket előre, hanem időről-időre melléküldetésekkel szolgál. Ezek javarészt abból állnak, hogy robbantsunk fel valamit, vagy mentsünk meg valakit a kivégzőosztagtól, de utóbbinál általában a halás életben maradt azonnal elvezet minket egy olyan helyre, ami rogyásig van pakolva csúszlival és löszszerral. Itt kell megemlítenem azt a nem elhanyagolható apróságot, hogy bár az útvonal meghatározásában nem fogunk tengermeyi alternatívával találkozni, azért nem egy csőben szaladunk előre, hanem – korlátok között, de – megválaszthatjuk, merről hatolunk be az elengese területre.

CSITT, CSAK CSENDEN... MÁR MINDEGYI

Karrierünk első pillanatában tapasztalni fogjuk, hogy többféle harctéri technikát alkalmazhatunk, így lehetünk szellemként oszónó halálosztók vagy az apokaliptis egyéni vállalkozója, aki körül minden felrobban, és füttyülve repkednek a golyók. A helyzet azonban az, hogy jómagam akárhánszor arra törekedtem, hogy a borda közé bökött bicskával áldozzak a zajtalanság oltárán, a vége rendszerint mégis tűzparbaj lett, ahol viszont már semmi helye a finomkodásnak. Vannak azonban olyan küldetések, amelyek eleve csakis a lövöldözésre építenek, de Varsó barikádjain nehéz is lenne elképzelni, ahogy a rohamozó németeket sorra szurkál-



Nem biztos, hogy megéri lopakodni

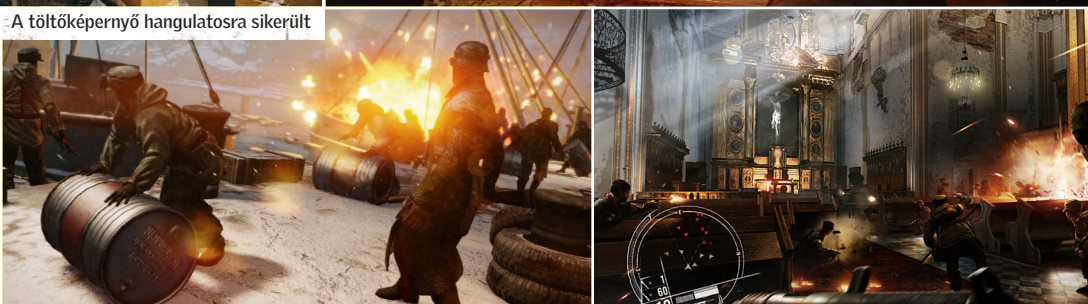


A töltőképernyő hangulatosra sikerült

A betőrendő ajtó mögött mindig sokan vannak



Mesterlövész-lőszerből keveset adnak



juk halálra, miközben hol egy félláncfalpas, hol egy tank kíván kicsinálni minket.

Érdemes beszélni egyébiránt a helyszínekről, melyeket egészen jól választottak ki és rak-tak össze, így hihető a francia falusi környezet, a norvégok fagyos világa, de a varsói felkelés lebombázott házai és a haldoklókkal megpakolt földalatti kórház is. Szívesen teljesítjük egyik küldetést a másik után, mert nemcsak arról van szó, hogy lőjünk le mindenkit, aki mozog, és a célkereszt nem vált zöldre, ha belekerül, de folyamatosan valami érdekes feladatot is végre kell hajtani, legyen szó torpedózásról vagy egy vízerőmű szabotálásáról. Természetesen a fejlesztők nem hagyták ki a *Sniper: Ghost Warrior*-ból (és a *Sniper Elite*-ből) ismert killcam megoldást sem, ezért rendszertelenül ugyan, de megtekinthetjük, amint lövedékünk pörögve száguld, mígnem nagy vérfröccsenés közepette kilugdat egy nácit.

AMITŐL KÖHÖG A HÁBORÚS GÉPEZET

Aki azzal kezdte a cikkolvasást, hogy megnézte az értékelést, láthatta, hogy nem éppen csúcscategóriás százalékot kapott a játék, és ennek számos oka van, így többek között az, hogy a CryEngine 3-mal már megint nem tudtak mit kezdeni a CI Games emberei, és bár elsőre nem is tűnik olyan kopottasnak, ha elkövetjük azt a hibát, hogy párhuzamosan játszunk ezzel és a *Sniper Elite 3*-mal, gyorsan kijönnek a különbségek.

Beszélnem kell a szinkronról is: hiába hallhatók szép egyéni teljesítmények, ezekhez képest a Barátok közt egykori Hoffer Józsija fekete öves színészióriás. Főleg igaz ez azokra a hangokra, amelyek a statisztaként jelenlévő töltelőfigurákat jellemzik, akik olyan fahangon képesek a legnagyobb győzelemnél is hurrázni, mintha már egy fél napja a közterületen lévő fás szárú növények kivágásának és pótlásának törvényét próbálnák értelmezni. A gép által elének dobált ellenséges katonák is küzdenek mentális kihívásokkal, mert akár négyen is képesek egymás után ugyanazon az útvonalon futni a fedezékbe, így egy pillanatra sem jelenthet kihívást, hogy ugyanott likvidáljuk őket. Cserében viszont ellenállótársaink sem állnak meg a helyüket egy műveltségi vetélkedőben, hiszen képesek úgy lefolytatni velünk egy párbeszédet, hogy közben mi onnan ötven méterre vagyunk. Viszont túlélik azt is, ha a lábuk között gránát robban, mert jól tudják, csak akkor halhatnak hősi halált, ha a script megengedi nekik, és ez olykor elég zavaró.

A CI Games nem jár rossz úton, és ha nem ennyiért vesztegetnék az *Enemy Front*-ot, akkor még azt is megkockáztatnánk, hogy nem olyan rossz, de így a hibákon elbukják azt, amit egyébként pozitívumként tudunk felsorolni. Ám ha tartják az irányt, akkor később akár egy valóban jó játékot is kiadhatnak... úgy 10-20 év múlva, addig viszont maradjunk a *Sniper Elite* sorozatnál.

RG



VARSÓI FELKELÉS

A lengyelek úgy gondolták, a szovjetek kellő közelségben vannak ahhoz, hogy a segítségükkel kiebrudalhassák a városból a németeket, így 1944. augusztus 1-jén kitört a felkelés. Sajnos azonban az Armia Krajowa (Honi Hadsereg) katonáinak csatlódnuk kellett, ugyanis a szovjetek hiába érték el a Visztulát, a városba már nem hatoltak be, aminek több oka is volt. Így a jól felszerelt náciknak sikerült győzelmet aratniuk a lengyelek felett, ezt követően pedig kiürítették az egész várost, majd gyakorlatilag mindent felrobbantottak, ami még épen állt, lett legyen szó épületről vagy hídról.

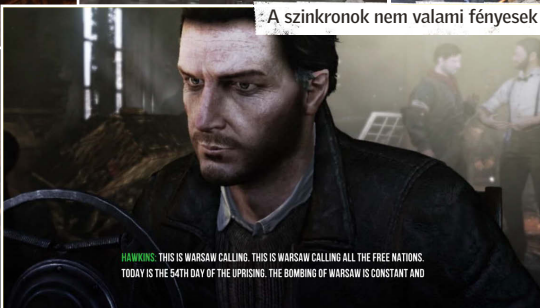
A dinamit időzítésével okosan kell bánni



VARSÓ BARIKÁDJAIN NEHÉZ IS LENNE ELKÉPZELNI, AHOGY A ROHAMOZÓ NÉMETEKET SORRA HALÁLRA SZURKÁLJUK



A szinkronok nem valami fényesek



HARDVER

WinXP/Vista/Win7/Win8; Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 2 GHz; 3 GB RAM; Nvidia 8800 GT 512 MB VRAM; 10 GB HDD

- + Rambo/lopakodó üzemmód
- + jól tált helyszínek
- + másodlagos feladatok
- helyenként kopottas grafika
- csapnivaló szinkron
- csonthülye MI

RG

Előre az életunt szinkronhangok útján!

66

Aki sokat markol, keveset fog! Vagy mégsem?

GRID AUTOSPORT

INFO

Kiadó Codemasters
Fejlesztő Codemasters
Platform PS3, Xbox, PC
Röviden A Codemasters kicsit minden irányban megpróbált megfelelni a Grid legújabb részével, és sok ponton ez remekül sikerült... de nem mindenhol.
PEGI 3+



A LEGFONTOSABB A GRID MEGÍTÉ-LÉSEKOR MÁR AZ ELSŐ MONDAT-BAN TISZTÁZNI, HOGY MIRŐL BESZÉLÜNK A JÁTÉK KAPCSÁN: HA VALAKI ARRÁ SZÁMÍT, HOGY EGY KÖKEMÉNY SZIMULÁCIÓT KAP, REALISTA MOZGÁSSAL, ÉLETHŰ FIZIKÁVAL, DINAMIKÁVAL, AZ BIZONY CSALÓDNI FOG. Mert a *Grid: Autosport* nem egy szimulátor, a legnagyobb hiba, amit elkövethetünk, ha akként kezeljük. Azért tudom ezt, mert amikor a kezembe került az első tesztverzió, én egy szimulátort vártam, és ennek megfelelően el is szontyolodtam, miután formaautókkal drifteltem ide-oda. Ezt egyébként a GS 2014/06-ös lapszámában megjelent előzetesen remekül érezni, aztán (szerencsére) megkaptam a végleges verziót, és valahogy menet közben eszembe jutott, nem biztos, hogy ez egy szimulátor, és gondolkodjunk kicsit gamerként, ne pedig a Codemasters pr-csapatának fejével. Utóbbiak nyilván konzekvensen arról beszélnek, mennyire élethű és realisztikus, és mennyire szimulátor az egész, hiszen ezt kell mondani a játékosoknak. Közben pontosan tudják, hogy ennek a játéknak annyi köze van egy szimulátorhoz, mint Pintér Attilának a médiatudományhoz.

És itt kérek minden, autóversenyzést szerető rajongót, olvasót, hogy tegye a szívére a kezét, és ismerje el, hogy (bár vannak köztünk olyan tehetségek, akik tényleg képesek a szimulátorokból átülni a versenyautókba) legtöbbünk remekül elvan egy játékkal, és egy pillanatra nem fordul meg a fejében, hogy a valóságban is be tudná venni azokat a kanyarokat, csak mert 65-ször végigment rajta a PS3-on a *Gran Turismo* valamelyik részében. Mióta kicsit jobban belekerültem a motorsport világába, megtanultam, mennyire más egy kocsiban ülve versenyezni. Nemhogy az ideális ívre nem tudnátok koncentrálni, a fejeteket sem tudnátok rendesen tartani az első három körben. Tehát ha valaki úgy szeretne leülni a játék elé, hogy majd az összes fékezési pontot jól megtanulja, és végre itt a kánaán, mert Räikkönen vagy Loeb mellett neki is ugyanannyira megy többféle kategória, az csalódni fog. Ne tessék, mert a játék gyenge szimulátor, viszont remek árkád autóverseny! Billenjük át erre az oldalra, és nézzük a *Grid: Autosport*ot úgy, mint könnyű, szórakoztató játékot. Mert ahhoz aránytalanul profi, rettentően szép, és mivel a Codemasters az *F1*-es sorozatot is lassan négy éve gyűri, olyan komponenseket tudott áttemelni, amelyek a legélethűbb árkád játékká tehetik a piacon.

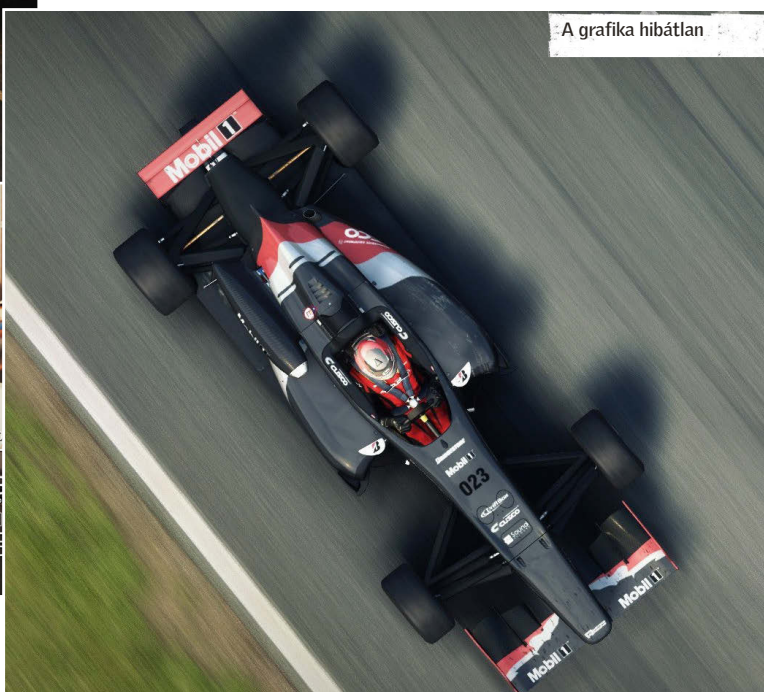
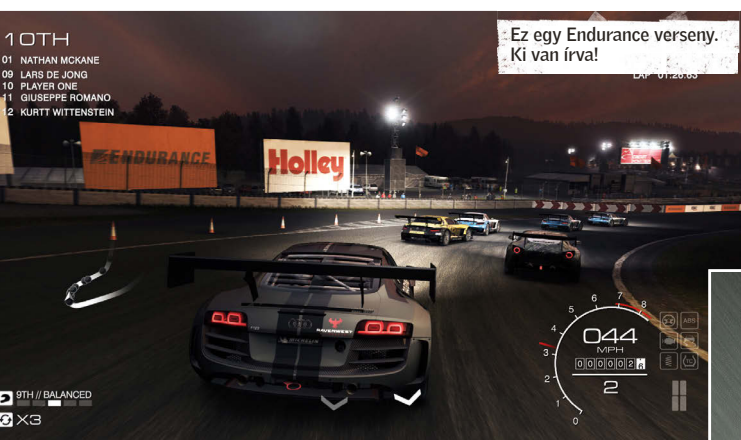
tesz ezekben, kedvedre menetelhetsz előre, és szerezhetsz experience-pontokat, melyeket majd később a kocsik tuningolására költözhetsz. Különböző csapatok jelentkeznek érted időről időre, minél jobb leszel, és egyre nehezebb feladatokat kell megoldanod egyre több pontért. Örülünk, semmi extra. Nyilván annak alapján szelektáltok majd, melyik versenysorozat jön be a legjobban. Ezen a ponton külön pozitívum, hogy kötöttség nélkül menetelhetek előre, akár ki is játszhatjátok a teljes Touring versenysorozatot, és utána megkísérelhetitek az Open Wheelnek gyakorlatilag a nulláról. De ugyanígy lépkedhettek párhuzamosan. Egy verseny itt, egy ott. Ahogy írtam, ne számítsatok jelentős stratégiai igényre, mert az nincs, még az Endurance kategóriában sem, ahol a versenyek nyolcpercesek. Hatalmas megdöbbenéssel olvastam a sajtóanyagban, hogy a gumik fogynak. Juhé! Én nem éreztem, attól tartok, megint csak vetítés volt. Viszont a pályák szépek, és a készítő még arra is figyeltek, hogy különböző napszakokban vagy különböző versenyeknél a közönség száma is láthatóan változzon. Ez elég meglepő volt... és ez a fajta fura kettősség jellemzi a *Grid: Autosport* minden pillanatát. Néhol felüvöltök, hogy „de jó!”, majd három perc múlva fogom a fejem, hogy „de miért?”. Itt van például a belső nézet. Na, annak semmi értelme nincs, mert a homályos verzió inkább csak zavaró, mint élethű. És hiába lehet egy közelebbi, jobban levágott látószöveget is belőni, attól sem lesz élethűbb az élmény, megint csak zavar a vezetésben.

VAN BENNE MINDEN

Engedjétek meg, hogy most ne soroljam fel a játék menüpontjait, és ne a klasszikus „mi van benne” rendszerben haladjunk, inkább leírom a benyomásaimat a különböző szekciókról, végül is szubjektív cikket írok épp. Az alapokat azért felsorolnám: Touring, Endurance, Open Wheel, Tuner és Street. Teljesen mindegy, melyik kategóriában indulsz, és mennyi időt töl-

SAJNOS PÁR HIBA IS

A másik nagy szívfájdalmam az MI. Rettentően buták az ellenfelek. Különösen a forma-



autó kategóriában, ahol azért egy normális racingrajongó már alapból elvárja, hogy ha beteszi az autó orrát egy előzésnél, és mondjuk az első két kerék az előzőtt autó mellett van, akkor az ellenfél ne húzzon be az ívre, kiütvé ezzel mindkettőnk. Na, a *Grid*ben ez sajnos számtalanszor megtörtént, mint az is, hogy teljesen váratlanul, egy békés verseny kellős közepén hátulról belém szállt valaki. Utóbbi hibára nem nagyon van magyarázat. Eljön majd az idő, amikor a fejetek átáll egyfajta gondolkodásra, és egészen másképp fogtok előzetni, mintha egy szimulátorban tennétek, mert tudjátok, hogy nincs agya az ellenfeleknek, így bolondbiztos vonalvezetést kell majd alkalmazni. Persze lehet, hogy ez is része a játék kihívásainak. Némi árnyalja a hibát annak a ténye, hogy különböző versenysorozatokban, különböző MI érzékelhető, vagy csak egy touringversenyen megszokottabb az ütközés, mint open wheelnél.

Összességében a *Grid* egyfajta klasszikus árkád játék, amelyhez hasonlókat rég láttam – egy korábbi, összetettebb, ugyanakkor könnyebb időszakból az autóversenyes programoknak, talán a PS2-es évekből. Nagyon szeretem azokat a pillanokat, amikor megcsillan a játékban a kapcsolat a valódi versenyekkel, és ha jól veszed a féktávot, és ideális ívet használasz, hatalmas küzdelmeket vívhatasz egyik-másik győzelmért. Kicsit mintha abban jelentkezne a nehézség, hogy előbújik az a fajta szimuláció, ami távol áll az árkád játé-

kóttól. És ez kicsit paradoxon, mert a cikk arról szólt, hogy ez nem szimulátor, néha mégis megjelenik benne valami, mintha ott, azon a szakaszon, abban a versenyben elfelejtették volna lebutítani a fizikát, melynek következtében remek elegyét kapjuk játéknak, versenyélménynek, stratégiának és rutinnak. Milyen kár, hogy ez nem állandó!

aDaM



HA TE MONDOD

James Nicholls fejlesztési vezető, Codemasters:
„A korábbi játékokhoz képest most a motorsporton van a fókusz. Kevesebb utcai pálya, több klasszikus versenypálya van a játékban, olyan pályák, amelyek ikonikus helyszínei a versenyzésnek.”



MINDENT A GAMEREKÉRT!

A Grid Autosport a készítőik szerint szinte teljes egészében az online érkezett kritikák figyelembe vételével készült. A Grid 2 hibáit begyűjtve egy kreatív csapat négy hónapig elemezte a játékosok által jelzett problémákat. Az első tesztverziókat is az online racing közösség tagjai tesztelheték titokban, és az ő véleményeik alapján nyerte el végleges formáját a játék.



„A GRID EGYFAJTA KLASSZIKUS ÁRKÁD JÁTÉK, EGY KORÁBBI, ÖSSZETETTEBB, UGYANAKKOR KÖNYVEBB IDŐSZAKÁBÓL AZ AUTÓVERSENYES PROGRAMOKNAK, TALÁN A PS2-ES IDŐKBŐL

Biztos, hogy jó gombot nyomtam?



HARDVER

Vista/Win7/Win8; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, AMD Athlon X2 5400+; 2 GB RAM; Intel HD3000/AMD HD2000/Nvidia GeForce 8000; 15 GB HDD

- + szép grafika
- + remek hang
- + jól játszható
- buta ellenfelek
- felületes stratégiai lehetőségek
- ronda belső nézet

aDaM

Mint egy nyári blockbuster: könnyű, szép, és hetekig játszható.

81



Két verseny között öltözködéssel, hírek olvasásával múlathatjuk az időt

A MotoGP Champions kategóriában a '90-es évek legjobb versenyzői szerepelnek



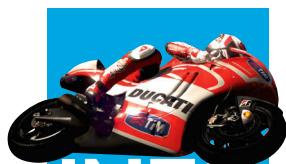
Ha a két kerék összeér, lehetnek gondok



Áthajtásért először figyelmeztetés jár, utána diszkvalifikálhatnak

Felbög a motor

MotoGP 14



INFO

Kiadó Milestone
Fejlesztő Milestone Platform

PC, Xbox 360,
PlayStation 3,
PlayStation 4

Röviden Továbbra sincs senki, aki a MotoGP sorozattal szembe tudna szállni. Pedig nem ártana egy konkurencia.

PEGI 3+

PONTOSAN EGY ÉVVEL EZELŐTT ÖRVIDEZTEM AZON, HOGY EGY HOSSZABB HIÁTUS UTÁN A MOTOGP JÁTÉKSOROZAT ÚJRA A MILESTONE KEZÉBE KERÜLT, ÉS VÉGRE KAPUNK NÉHÁNY IGAZI MOTOROS JÁTÉKOT. Az elmúlt évből említhetném a *LocoCycle*-t meg a két új *Trialst*, melyek valóban motoros játékok, de egészen más kategóriába tartoznak (és az elsőt csak bizonyos kultúrkörökben nevezik jónak). Továbbra is úgy állunk, hogy a Milestone a műfaj egyeduralgója, és nem azért, mert a *MotoGP* játékok olyan kiemelkedően jók, hanem mert más nem próbálkozik hasonlóval. És ez egy szempontból mindenképpen probléma: az olasz fejlesztők nincsenek rákényszerítve arra, hogy az évente érkező *MotoGP* játékok innovatív legyenek, vagy hogy mindent beleadjanak azok tökéletesítése érdekében. Azért hozzá kell tenni, hogy egy relatíve kis csapatról beszélünk (ami mégis Olaszország legnagyobb játékfejlesztő-stúdióját alkotja), melyet senki nem karolt fel, mégis több licenelt motorverseny-játékot termelt ki, mint bárki más. Valakivel, mondjuk a Codemasterrel szövetkezve – talán – megállíthatatlanok lennének, de mint azt a *MotoGP 14* példáján keresztül most megtanultuk, egy év nem elég ahhoz, hogy számottevő előrelépést lehessen produkálni.

AZÉRT NEM ROSSI A HELYZET

Ha nem is számottevő, de előrelépés azért van. Idén debütált a széria új generációs konzolokon, illetve csak egy konzolon: PlayStation 4-en. Rejtély, hogy miért nem fért be az Xbox One-os kiadás, de ennek háttérében valószínűleg a fent említett „kis stúdió, nagy feladat” probléma áll. Mi természetesen ezt a változatot teszteltük, és bár első ránézésre tényleg nincs nagy különbség a PC-s, a PS3-as, az Xbox 360-as és e verzió között, ha az ember eljátszogat vele pár percet, olyan dolgokat vehet észre, amelyek mosolyra húzzák a száját. A motor minden eddiginél szebben csillog, a pályák bukóterén a kavicságy szintén gyönyörűen veri vissza a Nap, vagy éjszakai versenyek esetén a lámpák fényét, csak valahogy az egész maga nem olyan lenyűgöző, mint mondjuk egy *Gran Turismo* esetében (és mielőtt bárki felróná nekem,

hogy miért hasonlítgatok egy exkluzív játékot egy multiplatformhoz: új generációs platformekkluzivitás van, egy PS4-es játék grafikáját egy PS3-aséval összehasonlítani pedig egyáltalán nem bűn. Főleg úgy, hogy eddig csak egy versenyjáték létezett PS4-re, a *Need for Speed: Rivals*). A grafika egyre korosodik, de legalább látszik, hogy próbálkoznak. Említésre méltók az új animációk is, egy esetben például rosszul tettem be egy kanyart, egy bukást eltalálva a motorosom a motor bal oldalára ülve, erősen kapaszkodva és lábával kapálózva próbálta egyenesben tartani a gépet, míg nem nagy nehezen sikerült visszaszállnia a nyeregbe. Törésmodell egyáltalán nincs, egy ütközés sem a motor teljesítményében, sem külsejében nem tesz kárt. A *MotoGP* játékokat mindig is inkább a játékelmény, mintsem a látvány adta el, úgyhogy hagyjuk is ennyiben a dolgot.



HA TE MONDOD

Andrea Basilio game director, Milestone: „Az új motor két technológiát használ: az F-Modot a hangokhoz (ezt használja a Forza is) és a YEBIS 2-t a fényekhez (ezt pedig a Final Fantasy).”



Nem titok, hogy kik támogatták a játékot



HOGYAN RAKSZ BE EGY AUTÓT EGY MOTOROS JÁTÉKBA?

Mint ahogy minden FPS-be kellene dinoszauruszok, úgy minden motoros játékba kellene autók. Biztos ez? A Milestone valamiért így gondolta, és beleerőszkolta a teljesen felesleges, gyengén kivitelezett Safety Car Mode-ot a játékba. Bizony, a MotoGP 14-ben egy BMW M4 Coupéval is lehet menni bármelyik pályán, de csak és kizárólag időmérőkörieket, ami nem is baj, mert annak ellenére, hogy ugyanez a csapat végzi a WRC sorozat részeinek fejlesztését is, a Safety Car kezelhetősége hagy némi kívánnivalót maga után. Egyébként szimplán azért baj, hogy bekerült, mert aki MotoGP játékot vesz, az jobban örül, ha a fejlesztők a tökéletes motoros élmény megalkotására fordítják energiájukat.



Külön achievement jár azért, ha hátránéznünk bukósiskáknézetben



Felhős időben is hangulatos vezetni

AKI EGY ÉLES KANYARBAN MAXIMÁLISAN BEDÖLVE TÖVIG HÚZZA A GÁZT, AZ ALÓL KIFORDUL A MOTOR

EZ BAUTISTA EGYSZERŰ

Ugyanakkor a játékelmény ismét fantasztikus. A *MotoGP 14* még mindig nem szimulátor, de távol áll az árkád versenyjátékoktól is. Nem elég, ha bekapcsoljuk a segítség nagy részét (fékrésegítés, kanyarodási segédlet, ideális ív); ha egy éles kanyarban maximálisan bedőlve tövig húzzuk a gázt, akkor is kifordul alólunk a motor. Előbb-utóbb. Egyetlen megoldás a TCS (Traction Control System) full fokozatra állítása, ezzel elkerülhetők az ilyen balesetek. De mi a jó egy olyan versenyben, amiben nincs baleset? Ismét a megszokott kategóriákból választunk motorokat, de egy Moto3-as vas mérőben máshogy viselkedik, mint az amit a *MotoGP* versenyzői hajtanak. Nem véletlenül kezdjük a karriert a Moto3-ban. Visszatértek a klasszikus játékmódok (miért is váltak volna meg tőlük?), játszhatunk véletlenül sorsolt Instant Race-t, Grand Prix-t, bajnokságot, küzdhetünk a karrierben, mehetünk szimpla időmérőt, vagy nyolcfős online versenyeken is indulhatunk, ha pedig egy haver jön át játszani, a kétfős osztott képernyős módban mutathatjuk meg neki, mit tudunk. Összesen 18 pálya járható be, bekerült az új argentin pálya is, és ezek újraalkotásával ismét elismerésre méltó munkát végeztek. A versenyzők öt kategóriába vannak sorolva, a MotoGP, Moto2 és Moto3-ban értelemszerűen az egyes kategóriák aktuális idényben induló versenyzői szerepelnek,

a MotoGP 2013-ban a tavalyi legjobbak, a MotoGP Championsben pedig olyan 1994 és 2001 között versenyzőlegendák, mint Mick Doohan, Doug Chandler vagy a még mindig aktív Valentino Rossi. A legjobb addíció vitathatatlanul a két új játékmód, a Real Events 2013 és a Challenge the Champions. Előbbiben a tavalyi idény legemlékezetesebb pillanatait élhetjük át és változtathatjuk meg. Az első, Comeback by night című kihívás során a 2013. április 7-i, qatari verseny során Rossit irányítva kell három kör alatt legalább a harmadik helyet megszerezni úgy, hogy a 17. helyről indulunk. Extra nehezítés, hogy nincs lehetőség az események visszapörgetésére, ha elnéztünk egy kanyart, vagy újraindítjuk a kihívást, vagy megpróbáljuk visszaszerezni az elvesztett helyeket. A Challenge the Champions mód alapja hasonló, nem feltétlenül valós eseményeket kell újrajátszanunk a régi, 500 köbcentis motorok volánja mögött a MotoGP Champions kategória versenyzőivel. Sem a Real Events 2013, sem a CtC kihívásait nem könnyű teljesíteni, de ha valaki belerázódik, hamar végigszaladhat rajta – ebből egy kicsit kevés jutott. Bár külön boxban írtam róla, azért a teljesség kedvéért itt is megemlítem a fantasztikusan felesleges Safety Car módot, ami alighanem szponzori kérésre készült, és nem is ölték bele túl sok energiát, épp csak annyit, amennyit nem tudtak másra fordítani.

A FÉNYEK MEG A SZÍNEK

A PlayStation 4-es változat nem használja ki a konzol minden lehetőségét, de rendelkezik pár olyan funkcióval, amit a többi változatba nem is lehetne beépíteni. Támogatja a Remote Play-t (PS Vítán is játszható), a DualShock 4 Light Barja pedig a fordulatszámától függően zölden, sárgán vagy pirosan világít.

MÁRQUEZDEK BELEJÖNNI

Néhány, egyébként nem elhanyagolható, de nem is kiugró apróságtól eltekintve a *MotoGP 14* olyan, mint az előző rész. Jó, de nem olyan nagyon jó. Ajánljuk a rajongóknak, viszont nem feltétlenül mindenkinek. Próbál előrelépni, ám a szűk költségvetés és a konkurencia hiánya nem hajtja olyan nagyon, hogy az előrelépés a 80 feletti kategóriába tolja. Kíváncsiak vagyunk, milyen lesz jövőre.

Paca

HARDVER

Vista SP2/Win7 SP1/Win8; Intel 2.4 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 450/ATI 6850; 18 GB HDD

- ✦ az új játékmódok
- ✦ új animációk
- ✦ változatos viselkedésű MI
- ✦ minimális grafikai előrelépés
- ✦ főlöszleges Safety Car mód
- ✦ kevés új tartalom

PACA

Az egyszemélyes versenyben kétségtelenül első.

75

Üdvözlünk a háborgó csillagon!

WILDSTAR



INFO

Kiadó **NCsoft Games**
Fejlesztő **Carbine Studios**
Platform

PC
Röviden Beindult az élet a Nexuson, folytatjuk a bolygó felfedezését.

PEGI 12+

**OTTHON. MINDENKINEK MÁST JELENT. A HONTALANNAK AZT A HELYET, AHOOL HOSSZÚ BO-LYONGÁS UTÁN VÉGRE LETELEPEDHE-
TETT, EGY HÓDÍTÓNAK PEDIG AZT A TALPALATNYI ELORZOTT FÖLDET, AMIT BÜSZKÉN URALHAT.** A Nexus épp egy ilyen biztos pontként vonz magá-
hoz sok ezernyi tettere kész lényt, akárcsak Newton almáját a gravitáció. Ennek a megszelídítésre váró, nyughatatlan boly-
gónak a csillagpaplanja alatt éledgel az én aurinom is, aki immár saját ingatlanában pihen meg, ha elege lesz a kalandozásból. Utaznia sem kell, csak odateleportál, és álomra hajtja a fejét, ezzel is XP-t szere-
ve a gyors fejlődéshez. Minden egyes bútorért, dekorációért, tapétadarabért meg-
küzd, hogy lakályossá tegye hajlékát. Ha ezt nem, akkor mi mást nevezhetne ot-
honnak?

MINTHA HAZAJÁRNEK...

A játék elindulásakor egy-két izeltlábún kívül nem tapasztaltam óriási és idegesítő hibákat, ami azóta sem változott, bár hoz-
zá kell tennem, hogy nem egy szerverleál-
lást kellett türelmesen végigvárnom. Kez-
detben ez még természetesnek tekinthető, emellett azóta is teljesen stabilan kiszol-
gálja a rendszer az arra tévedőket. A hangulat és a környezet már az első percek-
től fogva otthonos, és ez magasabb szin-
teken csak fokozódik. A játékosok elő-

zékenyek egymással, és ott segítenek, ahol tudnak, amihez nagyban hozzájárul, hogy a négy fő hivatás (tudós, felfedező, katona, telepes) képviselői más-más lehe-
tőségeket oldanak fel egy adott területen belül, így megfelelően egészíthetik ki egy-
más képességeit. Rengetegszer kínálko-
zik alkalom a kooperációra, ha be akarunk jutni egy titkos portálra, ami számunkra nem elérhető, vagy olyan ellenfélnek aka-
runk nekimenni, akihez nem tudunk hoz-
záférni stb. Ezzel az extra specializációval igazi közösségi élménnyé tették a meg-
bízások elvégzését és a henteletést, ami más esetben monotonná válhat.

A public group eventek, tehát a bárki szá-
mára elérhető, de csapatban teljesíthe-
tő kihívások során mindig akad elég ember, aki készen áll a harcra. Eleinte nem hittem, hogy keményvonalas gamerekkel fog megtelni az éter, de tévedtem. Már most minimum 50-100 fős guildek verőd-
tek össze, és rengetegen vívnak maximum szinten vérre menő ütközeteket az ellen-
séges frakcióval a Warplot csataterén. Én magam még nem tudok konkrét benyo-
másokról regélni, de azon vagyok, hogy mielőbb (még a harmadik teszt megírása előtt) befurakodjak egy ilyenre, mert óriá-
si móka lehet.

SWEET HOME

Viszont már most örömmel számolhatok be arról, hogy a fejlesztők a legjobb fe-

lénél ragadták meg a szerepjáték kifeje-
zést. Nem álltak meg ott, hogy saját hóst alkothatunk, tulajdonunk is lehet, amit testreszabhatunk, mutogathatunk, egy helyünk például, ahol fontosabb holmikát tárolhatunk. Elég csupán meglátogatnunk az úgynevezett protostar housing speci-
alistát, és belevághatunk a tervezőmun-
kába. Nyilván mindennek megvan az ára, de ez csak plusz célt adhat a gyűjtögetés-
nek. Megkapjuk hozzá a kellő segítséget is, hiszen a telken igazi farmparadicsomot építhetünk, ahol naponta learathatjuk a szükséges nyersanyagokat.

Engedély fejében barátaink is művelhetik földünket, ha mi távol vagyunk, nehogy el-
essünk a pénzünktől vagy erőforrásaink-
tól. Ráadásul minél több (akár ritka) cuc-
cunk van a házban, annál több tapasztalati pontot kapunk, amikor visszatérve megpihenünk. A housing system tehát nagyon is működőképes, engem legalábbis kilóra megvettek vele (nem beszélve a te-
mérdek csecse kiegészítőiről). Persze nem ez az egyetlen barátságos szegmense az alkotásnak.

TESZTEK-VESEK, INTÉZKEDEK

Az egymást érő, egyhangú missziók vég-
rehajtása közben nem igazán lennünk ké-
pesek karakterünk bőrébe bújni, nem res-
telték hát a készítőket teleaggatni a plané-
tát tennivalóval. Már a kisebb harcoknál is ügyeltek arra, hogy növeljék sikerélmé-

Kedves kis aurin házikó – akár a te otthonod is lehet ilyen a Nexuson



A felfedezőkhöz hasonló jeladókat telepíthetnek, hogy felügyeljék a dominionokat, és ezzel segítsék saját frakciójukat



nyűnk: minél több ellenfelet szedünk le egyszerre, annál pöpecebb tárgyakkal jutalmaz minket a program. Ha elég erősnek érezzük magunkat, ne féljünk magunkra húzni akár három-négy rosszakarót is. Ahogy előrehaladunk a történet fő szála mentén, rengeteg változatos mellékküldetés vár minket, melyek a fajok kezdő helyszínétől és a választott frakciótól függően merőben eltérnek egymástól, és egyre csak gyarapodnak, ahogy fejlődünk. Emellett beleütközhetünk időre teljesíthető megméretetésekbe plusz jutalmakért, melyek sok ellenfél elintézése után, váratlanul válnak elérhetővé. Először azt sem tudtam, milyen rendezvényen vagyok éppen, és mire észbe kaptam, az első ilyen alkalmat sikerült elszalasztanom, de nem okozott gondot, mert újraindíthattam a kihívást, amikor visszatértem az adott területre.

A számtalan feladat közepette sem éreztem elveszettnek magam, mert elég volt csak kijelölni a teljesíteni kívánt küldetést, és egy jól látható nyíl mutatta a megfelelő irányt – még azt is, hogy mekkora távot kell megtennem. 10-es szinttől légdeszkával gyorsíthatjuk magunkat, amit folyamatosan fejleszthetünk is. Ezenfelül a térkép feltüntetett azokat a helyeket, ahova például felfedezőként kell eljutnunk. Ne úgy képzeljük el, hogy ezek mind ugrálás részek, amikor az ügyességünk számit. Előfordulhat, hogy megnyílik alattunk a föld, vagy hirtelen leomlik egy fal mellet-

tünk, egy elrejtett pályát leleplezve. Ha vállalkozó szelleműek vagyunk, akkor erős paprikát dörgölhetünk a másik szövetség orra alá is: zászlót tűzhetünk főbb stratégiai pontokra, hogy egyértelműen megmutassuk, ki a vezér a Nexuson, vagy szenzorokat telepíthetünk, hogy mindig képben legyünk, merrefelé mozgolódnak. Uncsinak tűnik? Nem hinném, de lássuk mi van még!

ÁLLJ, KI VAGY? BARÁT VAGY ELLENSÉG?

Kipróbáltam a PvP-t, és nem bántam meg. Szerencsére nem kell sokat várakozni, míg összegyűlik a megfelelő létszám – tízfős csapattal mentem neki a dominion frakciónak. Sok előnyét élveztem a stalker karakterosztálynak, ugyanis az arénába érve azonnal lopkodó üzemmódra kapcsoltam, és úgy leptem meg az ellenfeleimet. Már az ütközet elején megszorongathatjuk őket, ha megfelelően taktikázunk (mondjuk alaposan odapörkölhetünk nekik aknákkal), persze mindkét oldalon rengeteg a tapasztalt játékos. Sunyonyogó aurinom fürge mozgása és ellenállóképessége elengedhetetlen volt, főképp, amikor területre ható vagy távolsági skillekkel próbálták a földbe döngölni. Ebből a szempontból a spellslinger például eléggé halálos tud lenni – úgy vettem észre, sokan kedvelik ezt a kasztot, bár nem állítom, hogy nincs méltó ellenfele. A küzdelmek rendkívül dinamikusak, pörgősek, úgyhogy nem ke-

C.R.E.D.D.

A címben található rövidítés a következőket takarja: Certificate of Research, Exploration, Destruction and Development. Ennek a rendszernek a lényege, hogy amennyiben a játékos megvásárolja a CREDD nevű elemet valós pénzért, akkor kereskedhet vele, aranyra válthatja, és extra cuccokhoz is hozzájuthat. Ha a CREDD játékbeli felvásárlója elég goldot gyűjt, akkor azon havidíjat vásárolhat, így tulajdonképpen „ingyen” játszhat akár a végtelességig. Azért szuper ez a megoldás, mert a gamerek egy része nem tud annyit nyomulni a WildStarral, amennyit szeretne, ezért nem biztos, hogy elegendő pénzt képes összehozni adott idő alatt a fejlődéshez, míg más pörgetné a mókát, de nincs pénze a havidíjra. Ezt jól kitalálták a fejlesztők!

vés lélekjelenlét és ügyesség kell a jól időzített kitérésekhez és a pontos célzáshoz. Nincs olyan, hogy megpihenünk, mert a másik oldalon könnyörtenül ostromolnak minket. Épp a vilámgyorsan lezajló csaták miatt nem érzem annyira hangsúlyosnak, hogy tankként, gyógyítóként vagy dps-ként (azaz nagy sebésű bakaként) szállunk-e ringbe, ugyanakkor nem kétséges, hogy a medic talentumai nagyon jól jönnek a bajban.

Egy szó, mint száz, tisztán látható, a készítőik nagyon ügyeltek arra, hogy a karakterek jellemzői között ne legyenek óriási eltérések, megfelelően optimalizálták őket. Igazán szórakoztató a játék ezen része, de még nem is említettem a kalandokat (öt fős simulációk) vagy a nagyobb létszámú raideket. És igen, ott van még a Warplot. Tovább is van, mondjam még?

(A folytatást keresd a következő lap számban.)

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows XP/7/8; Intel Pentium Core2 Duo 2.4 GHz/AMD Phenom X3 2.3 GHz CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 8800 GT/ATI Radeon HD 3850; 30 GB HDD

EPRESPUSZEDLEE

A Nexus valóban rengeteg titkot rejt. Szinte kényszerrel érzünk arra, hogy feltárjuk őket.

Folytatása következik

A HANGULAT ÉS A KÖRNYEZET MÁR AZ ELSŐ PERCEKTŐL FOGVA OTTHONOS, ÉS EZ MAGASABB SZINTEKEN CSAK FOKOZÓDIK



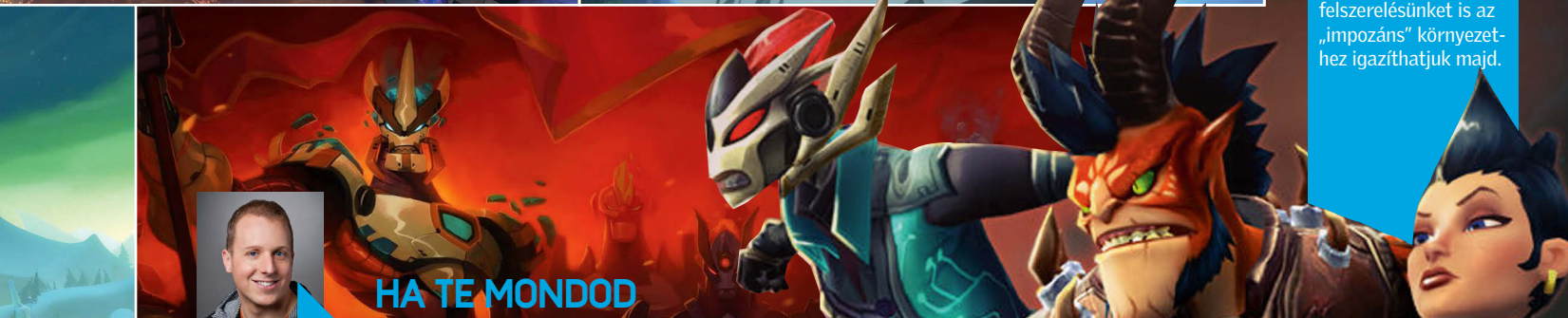
Egy vérbeli PvP-aréna; az alsó szinten zajlik a legkeményebb küzdelem



Menő, mi? Ez csak egy alapfelszereltségű légdeszka, később egész szép monstrumokkal is utazhatunk

ELTORZULT TARTALOM

Egy hónapja rajtolt el a játék, és máris friss tartalommal készülnek a fejlesztők, Strain néven. Új bejárható területek nyílnak meg, mindenféle gusztustalanság válik elérhetővé, amikkel otthonunkat ékesíthetjük, és természetesen felszerelésünket is az „impozáns” környezet-hez igazíthatjuk majd.



HA TE MONDOD

Matt Mocarski művészeti vezető, Carbine Studios: „Remélem, hogy az emberek nem azt mondják majd: Ő, ez csak egy WoW-klón” – és egy lövést sem adnak le a WildStarban. A két játék olyan, mint a Pepsi és a Coca Cola. Egyformának tűnnek, de az ízük teljesen más.”



A logikai feladványok nagyon egyszerűek, a tízéves korosztály értelmi szintjét vették alapul a készítők

A rasszizmus azért nyomokban fellelhető a játékban, időnként még a szövetségesek sem voltak kibékülve az eltérő bőrszínnel



Nyugaton a helyzet változatlan

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montpellier**
Platform **PC, PSN, Xbox Live**
Röviden 2D-s kalandjáték platformelemekkel és egy meghatározó történettel az első világháború vérvivatarában.
PEGI 16+

PONTOSAN SZÁZ ÉVEL EZELTŐT KEZDŐDÖTT EL AZ ELSŐ NAGY VILÁGHÁBORÚ AZ OSZTRÁK-MÁGYAR TRÓNÖRÖKÖS MEGGYILKOLÁSÁVAL. Ilyen alkalmakat általában nem szoktak megünnepelni, a Ubisoft mégis egy igen egyedi játékot adott ki eme jeles évfordulóra.

SÍRVA VIGADUNK

Az első világháborúról, illetve ahogy a nagy öregek emlegették, a Nagy Háborúról meglehetősen kevés videojáték készült. Éppen ezért lett kuriózum a *Valiant Hearts*, amit nem győzünk eléggé megköszönni a Ubisoftnak. Igaz ugyan, hogy túl nagyot nem mertek kockáztatni, így meg kell elégednünk a digitális változattal, de ha ez az ára annak, hogy ilyen minőségű játékok jelenjenek meg, akkor bizony hajlandó vagyok megfizetni ezt.

A játék érdekes ötvözete a kaland- és a platformjátékoknak, mindezt 2D-ben és szépnek egyáltalán nem mondható, rajzolt karakterekkel. Kalandjátékokban mindig otthon voltam, így nem nagyon okozott gondot a fejtörők megoldása, de el tudom képzelni, hogy az ifjabb generáció tanácsaltalanul vakarja majd a fejét néhány combosabb rejtvénynél, főleg a vége felé. Maga a játék nem hosszú, mindössze 4-5 óra alatt végig lehet tolni első nekifutásra, cserébe viszont csak 15 euró, vagyis 4500 forint körül már a miénk lehet a Uplay rend-

szerén keresztül. Négy nagy fejezetre, azon belül hat vagy hét hosszabb-rövidebb részre tagozódik.

Ezzel a stílussal az a legnagyobb gondom, hogy az esetek legnagyobb részében gyorsan unalmassá válnak a repetitív feladatok. Szerencsére a *Valiant Hearts* tervezői profik, képesek voltak olyan játékmecanikai elemeket belevinni a sztoriba, melyek végig érdekfeszítővé teszik a cselekményt. Minden egyes részben van valami csavar, ami segít abban, hogy fenntartsa az érdeklődésünket. Az egyik percben még egy francia katonával próbálunk meg aláknázníni egy német erődrendszert, a másikban meg már egy fiatal német katona szökését kell elősegítenünk egy antant fogolytáborból. Szerpel még a történetben egy színes bőrű amerikai önkéntes, akit csak a bosszú éltet, illetve egy belga ápolónő, aki rengeteg életet ment meg a háborúban anélkül, hogy egyszer is meghúzná a ravaszt. A négy karaktert egy harci kutya köti össze, az eb alkalmazása sajátos érzelmi töltést ad a játéknak.

NÉGY HOSSZÚ ÉV

A történet 1914-ben kezdődik, amikor Európa népei egymás torkának ugranak azért, hogy újra felosszák maguk között a világot. Mint a történelemben annyiszor, most is az egyszerű emberek fizetik meg a hatalmasságok ostobaságát és hatalomvágyát. A német-francia határ mentén él

Karl, a német származású fiatal, aki kénytelen hátrahagyni francia feleségét és kisfiát, amikor a háború kitérősekor deportálják Németországba, és egyből be is sorozzák a tengelyhatalmak hadseregébe. Apósa, Emile sem ússza meg, rövid kiképzést követően ő is a frontra kerül, ahol olyan embereket kell megölnie, akik semmit sem vettek ellene.

A küldetések teljesítése közben nyomon követhetjük a háború legvéresebb csatáit és legfontosabb eseményeit. A kezdeti hazafias lendület nagyon gyorsan alábbhagy, pillanatokon belül kiderül, hogy az egész háború értelmetlen, és csak egy nagyon szűk réteg érdekeit szolgálja. A kiszolgáltatott frontkatonák és nélkülöző családtagjaik az igazi vesztesei a háborúnak, de nincs megállás, aki dezertál, hamar a kivégzőosztag előtt találja magát. Érdekes volt látni, ahogy az ellenségek fokozatosan átalakultak, a közkatonák helyett a tisztke lettek közutálat tárgyai mindkét oldalon. Míg a közkatonák alig kaptak a mosléknál minőségibb ételt a gulyáságyúknál, addig a tisztke dőzsöltek a kantinban.

EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ

Nem lehet a játékot azzal vádolni, hogy túlságosan bonyolult lenne, mindössze néhány gomb kell az irányításhoz. A készítőik ügyesen összelopták más játékok legnépszerűbb elemeit, de ezt olyan profizmussal és hozzáértéssel tették, hogy nem tudunk rájuk

Rohamozás közben egyaránt figyelniük kell arra, hogy kikerüljünk a tüzérségi lövedékek hatósugarából, és elkerüljük a géppuskák által belőtt területeket



Lesznek ügyességi részek is a játékban, szerencsére ezeken gyorsan át lehet evickélni, mivel a halálnak nincsenek komolyabb következményei



GRAFIKAI STÍLUSA INKÁBB A MINIMALIZMUS FELÉ HAJLIK, DE PONT ETTŐL JÓ, EGY CSILI-VILI 3D-S GRAFIKUS MOTOR MEGFOSZTOTA VOLNA A JÁTÉKOT A NAGYBETŰS HANGULATTÓL

egy percig sem haragudni. Azt hiszem ilyenkor mondják azt, hogy minden egyes puzzle-elem a megfelelő helyre került, ebben a kategóriában nem nagyon tudnék olyan kortárs játékot említeni, amely felülmúlná a *Valiant Hearts*-t.

Grafikai stílusa inkább a minimalizmus felé hajlik, de pont ettől jó, egy csili-vili 3D-s grafikus motor megfosztotta volna a játékosokat a nagybetűs hangulattól. Nagyon bejött a karakterek beszéde, ami valami furcsa keveréke volt a halandzának, a németnek és a franciának. Erre még rátett egy lapáttal a keserű zene, ami megadta a hangulatot. Számomra a játék csúcspontja egyértelműen az az autós jelenet volt, amelyben német vadászgépek elöl kell menekülnünk, s közben Brahms Magyar táncok című klasszikus darabja szól.

HOMOKSZEM A GÉPEZETBEN

Az eddig leírtak alapján gondolom, világos, hogy a *Valiant Hearts* egy nagyon eltalált darab, de mint minden, emberkéz alkotta mű, ez sem hibátlan. Menet közben (a PC-s verziót játszottam végig) sikerült belefutnom két nagyon csúnya programhibába, ami lehetetlenné tette a továbbjutást. Féltreértés ne essék, nem az zavart, hogy újra kellett in-

dítanom az adott pályát, azzal együtt tudtam élni, sokkal inkább piszkált, hogy a játék befejezéséig azon kattogtam, hogy biztosan programhibába futottam bele, pedig csak elakadtam, ami nem olyan ritka egy kalandjátékban. Ilyenkor segítséget is kérhettünk a játéktól. A megoldást stílusosan katonai postagalambok hozták képeslap formájában, melyeken néhány fotó segítségével mutatják meg, mit kell tennünk annak érdekében, hogy továbbjussunk a következő pályára.

GYŰJTŐGETŐ ÉLETMŰD

Menet közben számos tárgyat találhatunk, ezek azonban csak dekorációs és oktató célt szolgálnak, nem kell megküzdenünk *Monkey Island* kaliberű agyament feladványokkal. A nehézséget inkább az ügyességi és az időzítő részek adják, ezeket érdemes úgy megoldani, hogy csak saját kútfőnkre támaszkodunk. Egy ilyen játék esetében bűn videón megnézni a végigjátszást, az egész elveszti az értelmét, ne szúrjatok ki magatokkal; játsszátok végig egyedül, óriási élmény lesz. A *Valiant Hearts* annyira jól sikerült, hogy szívem szerint petíciót nyújtanék be annak érdekében, hogy része legyen az első világháború oktatásának az iskolákban. Hihetetlen mennyiségű és minőségű érdekességet

ÜTKÖZETBEN ELTŰNT

Az eredeti szereposztásban megtalálható volt George, az angol pilóta, aki igazából nem tudja, hogyan kell repülni egy vadászgéppel. A végleges változathoz azonban kivágták ezt a karaktert, talán majd valamelyik kiegészítőben ismét felbukkan.

zsúfoltak bele, korabeli levelekkel és fényképekkel kiegészítve. Nagyon sajnáltam, hogy véget ért, de a remény azért megmaradt a végére, mivel a záró képsorokban megérkeznek a friss amerikai csapatok, így nem elképzelhetetlen egy DLC, melyben az 1918-as év eseményeit követhetjük nyomon. Nem lenne ellenemre, egyáltalán nem.

Mocsy

HARDVER

WinXP/Vista/Win7/Win8; Intel Pentium IV 630/AMD Athlon 64 3000+ CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800 GT/AMD Radeon HD2900 XT; 2 GB HDD

- + kiemelkedő zenei betétek
- + művészi kivitelezés
- + elgondolkodtató
- túl sok QTE
- két csúnya bug

MOCYSY
Megírt és elgondolkodtat.

90



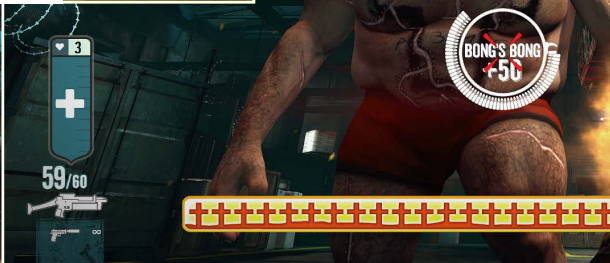
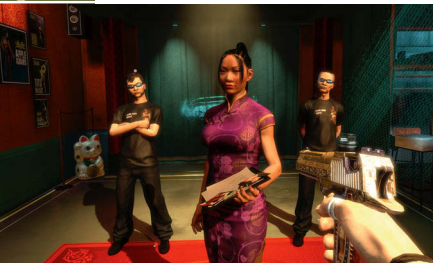
Csúnyán eldurvult a lételméleti vita az Országos Széchényi Könyvtár-kávézójában



RAILSHOOTER: ENNYI VOLT?

A railshooter vagy on-railshooter reneszánsza már rég lecsengett: ha nem is halott műfajról van szó, az biztos, hogy nincs túl jól. A BlueEstate fogadtatása siralmas volt – bár sokan meglehetősen igazságtalanul tipor-ták sárba, hiszen ebbe a műfajba nem fér sokkal több –, úgyhogy ki tudja, meddig kell várnunk a következő próbálkozásig. Addig is marad a HOUSE... OF... THE... DEAD!

Dr. Szilfássy tanszékvezető úr sem rejtette véka alá lesújtó véleményét a Zeitschrift für Kulturphilosophie cikléről!



Sínen vagyunk!

BLUE ESTATE

AZT HISZEM, VÉGLEG ELDŐLT AZ ŐRÖK(NEK HITT) KÉRDÉS, HOGY LEHET-E MŰVÉSZET A VIDEOJÁTÉK. A választ a *Blue Estate* hozta el, és ezért én, amíg élek, örökké hálás leszek neki. Az egyik pillanatban kacagtam, a másikban sírtam. Érzések egész tárházát nyitotta fel előttem a *Blue Estate*, olyan mély és átütő érzéseket, melyekről eddig csak sejtéseim voltak. Kíméletlenül ment neki a legfontosabb, legvégsőbb kérdéseknek, azoknak, amelyeket sajnos csak ritkán és nehezen teszünk fel magunknak: Honnan jöttünk? Hová tartunk? Miben áll emberi mivoltunk?

NA JÓ, NEM

Mindebből természetesen egy szó sem igaz, a *Blue Estate* hosszú ideje a leg-suttyóbb és legprimitívebb játék, amivel találkoztam. Persze ezt a szó jó értelmében mondanám, ha lenne ennek jó értelme. De inkább csak azt mondom, hogy a railshooterek letűnt korát hozza vissza – amit azért csak más is visszasír HP-n és rajtam kívül, nyugtassatok meg! – politikailag tökéletesen inkorrekt humorral, mely etnikai sztereotípiák alapján sérteget egzotikus, nagy múltú kultúrákat, a nőkre nem mint érző és gondolkodó lényekre vagy leendő édesanyákra, hanem pusztán szexuális tárgyként tekint, és úgy általánosságban, humora alpári és visszataszító. Nagyjából tehát olyan, mint egy Guy Ritchie- vagy Tarantino-film, csak itt a filmesztétáknak még a szokásosnál is ne-



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **HeSaw**
Platform **PS4**
Röviden **Railshooter a BlueEstate képregénysorozat alapján.**
PEGI 18+

hezebb lenne belemagyarázni a burkolt társadalomkritikát vagy a briliáns stílusérzékkel megkomponált tisztelgést a nyolcvanas évek B kategóriás filmjei előtt.

DE HOL IS TARTOTTUNK?

Ja, hogy a játék! Tehát egy railshooterről van szó, azaz hősiünk mozgását nem irányítjuk (hiszen az megy szépen előre a maga útján), csak a célkeresztet, a klasszikus fénypisztolyos játékok legszebb hagyományait idézve. Tudjátok: *Time Crisis*, *House of the Dead*, *VirtuaCop*... Ezek némelyike PC-n is elő-előfordult, de azt hiszem, mindannyian egyetértünk abban, hogy csak játéktérben működtek igazán jól. És persze később, a PlayStation 3 Move kontrollerevel, amit érthetetlen módon sosem becsült meg kellőképp a világ, pedig micsoda öröm vele a tévére lövöldözni! Hagyjuk, csak azért sem idegesítem fel magamat. Lássuk inkább a *Blue Estate*-et, amiben a célzást egészen meglepő módon, a PlayStation 4 kontrollerebe építve sikerült megoldani. De nem is ez az igazán megdöbbentő, hanem hogy a technológia működik: nincs szükség külön eszközre; hála a DualShock 4 gíroszkópjának a kontrollert elforgatva célzunk, az pedig meglepően lagmentesen és pontosan reagál. Pillanatok alatt megszokható, csupán egyetlen dologban marad alul a Move kontrollerral szemben: rendszeresen újra kell kalibrálni a D-pad felső gombjának lenyomásával. Ilyenkor a célkereszt a képernyő közepére ugrik, és máris zúzhatunk tovább.

ÉS... AKKOR EZ ENNYI?

Iiiiiigen. A jelentősebb mélységek sosem tartoztak a műfaj ismérvei közé, itt tényleg csak az egyébként stílusosan megrajzolt és totálisan elborult karakterek szürreális kalandjai, illetve az eszeveszett lövöldözés van terítéken. Az viszont hozza a kötelezően elvártat, amin felül természetesen nem is lenne szabad mit büvéskedni, hiszen miért is kéne megreformálni azt a zsánert, ami úgy tökéletes, ahogy van? (Ismét aláhúznám, lehet, hogy a világon ezt csak HP és én gondoljuk így.) És még valami: a *Blue Estate* a lokális coop lehetőségével írja be magát végleg arany betűkkel a railshooterek nagykönyvébe, úgyhogy teljesíve az összes műfaji elvárást (elnagyolt karakterek, B filmes közhelyek, ostoba ellenfelek, eltűzött erőszak, arcátlanul rövid játékidő) ékes példa marad minden jövőbeli railshooter számára.

mazur

- + végre egy új railshooter!
- + ötletes irányítás külön eszköz nélkül
- + tipikus „guiltypleasure” játék
- ... ami igazából ellenérv is
- érzékenyebb lelki embereknek nem ajánlott
- komplexebb játéokra vágyóknak sem igazán

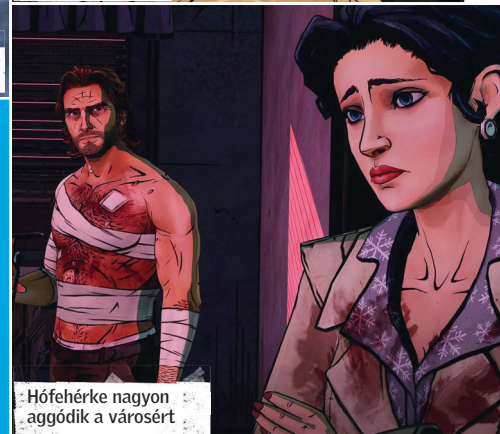
MAZUR
Csakis, de csakis a műfaj rajongóinak ajánlott. Nekik azonban feltétlenül.

68



Vadászik az Ordas Farkas

Hentesnek elég jámbor az úr



Hőfehérke nagyon aggódik a városért

GameStar

TESZTJEINKET A KORÁBBI EPIZÓDOKRÓL KERESD A 2013/11-ES, A 2014/03-AS ÉS A 2014/05-ÖS GAMESTAROKBAN



A WOLF EP. 4 TECHNIKAI HIBÁI

Az előző részekhez hasonlóan a játék retentően hosszú ideig tölt, ami a menüben megbocsátható, de a jelenetek között roppant bosszantó. A felirat is hagy némi kívánnivalót maga után: előfordul, hogy az elő-, illetve a háttérben párhuzamosan futó beszélgetések közül nem a főszálat kapja el, és ez nagyon zavaró.

Ariel a maga módján fontos információkat közöl velünk

Egyenes úton a fináléhoz

THE WOLF AMONG US: EPISODE 4 – IN SHEEP’S CLOTHING

A Z ÖTRÉSZES TELLTALE-JÁTÉK, A THE WOLF AMONG US A VÉGÉHEZ KÖZELEDIK. A finálé szaga már a harmadik rész vége óta a levegőben van – amikor Bloody Mary suhintott egyet a Vadász fejszájával, érezhető volt, hogy a penge éle lassan a történet fonalához is elér. Nem véletlen hát, hogy az egész negyedik epizód inkább a végjátékra felkészítő hangulatot alapozza meg, mintsem hogy ténylegesen előrelendítene a történetet – legalábbis egészen a játék utolsó pár másodpercéig.

ÉJFÉL A JÓ ÉS A ROSSZ KERTJÉBEN

A *Wolf* negyedik részében újra az Ordas Farkas, azaz Bigby Wolf bőrébe bújunk. A történet szereplői, akik egykor saját mesevilágukban élték saját mesés életüket, most a nyomasztó emberi szinten kényszerülnek boldogulni. A ténnyel, hogy egykori énjük feladásba merült, szinte senki sem tud megbirkózni, és a fabulák a sötétség legmélyebb bugyraiba merülnek: sokan prostitúcióra és bűnözésre adják a fejüket, mások egyszerűen csak alkoholba fojtják bánatukat. A negyedik epizódban minden eddiginél teljesebb és szívszorítóbb képet kapunk elmúlt dicsőségükről és arról, hogy pontosan mit is tettek annak érdekében, hogy egyáltalán el-evickéljenek a nem általuk választott új világban. A kettősség éppen a főszereplőben a legerősebb: Bigby egyszerre a mesék gonosz, rafinált farkasa, de az új világ seriffje is, akinek pártatlannak és higgadttnak kell maradnia minden szituációban. Ez az ellent-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Röviden Az ötrészes, interaktívfilm-szerű játék negyedik epizódja, amely a Grimm mesékből ismerős karaktereket helyezi modern, városi környezetbe.
PEGI 18+

mondás felőrli a Farkast – innen az epizód zseniális címe: „Báránybörben” –, nekünk, játékosoknak pedig újfent az a dolgunk, hogy két énje között lavírozzunk, vagy ha épp nem az egyensúlyteremtés a kenyerünk, válaszszuk ki, hogy a jó, de esendő seriff vagy inkább a karakán és lobbánékony farkas stílusát szeretnénk-e képviselni.

A DOHÁNYZÁS HALÁLT OKOZHAT

Az epizód a harmadik részben hallomásból megismert Crooked Man köré épül. Az eddigi részek legfontosabb információjának birtokában kezdünk neki a kalandoknak: minden szál a Crooked Manhez vezet, ő az, akit mindvégig kerestünk. Bigby hamar talál két helyszínt, amelyek a Gonosz nevéhez köthetők, így eldönthetjük, hogy először a gyanús henteshez vagy a zálogházba látogatunk-e. Vízitünk során a téma jellegéből – sorozatgyilkos félemlíti meg a lakosságot – és a Farkas jelleméből adódóan mindkét szintéren sikerül összetört ingóságokat és remegő mesehősöket hátrahagynunk, de a haccaré végre nem haszatalan: most először pontosan tudjuk, mi a következő lépés. Egy idő után belépünk Az ajtón, és mindenre fény derülhet – de ezt csak a következő részben, a hatalmas fináléban fogjuk majd lejátszani. Bigby rágyújt, és felgördül a stáblista.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE?

A *The Wolf Among Us* negyedik része választ ad néhány történetbeli kérdésre, és kijelöli a folytatás irányvonalát. A dialógok és verkedések közben azonban ugyanazokat a hibákat ejti, amelyeket az első három alka-

lomal is láttunk: kapunk egy különleges atmoszférájú, magában vonzó sztorit, ami még a választás látszatát is megadja nekünk, azonban ténylegesen nem tudjuk befolyásolni az eseményeket. A *Wolf* interaktív filmként azonban több, mint kielégítő; rövidsége ellenére ez a rész is hozta az elvárt színvonalat, ami az elsóban volt a legkiemelkedőbb, és a másodikban a legelkeserítőbb. A készítő pontosan tudták, hol kell befejezni az egyébként az eddigiekhez képest is nagyon rövidke (egy-másfél óra alatt végigjátszható) epizódot. A negyedik rész hangulata és cliffhangeres vége tökéletes felvezetés az ötödik *Wolf*hoz, ami az eddigiek alapján zseniális végjáték vagy hatalmas csalódás is lehet.

Sophiaso

HARDVER

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

- + cliffhanger
- + megadja a hangulati alapot a fináléhoz
- a történet nem halad igazán
- nincs lényegi választási lehetőségünk

SOPHIASO

Ha a befejezés jó lesz, a negyedik rész kiváló. Ha nem...

85

Teszt

» SPINTIRES: OFFROAD TRUCK SIMULATOR



Ha elnyel a víz, akkor már csak a járműcsere segíthet



Jól nézzük meg, merrefelé hajtunk, mert könnyen elmerülhetünk

ALKALMAZOTT TALÁLÉKONYSÁG

Szinte senki nem tudja, de a Screamer 4x4 egyik fejlesztője, Ludas Zoltán annyira imádta a szimulátorokat, hogy mivel akkoriban még nem lehetett kormányt kapni, maga készített egyet fából, többek között kőszűrőgép golyócsapágyát, partvisnyelet és kindertojást felhasználva. Zseniális!



Jó látni a régi arckokat

Tökig a sárban

SPINTIRES: OFFROAD TRUCK SIMULATOR

HŰ, DE RÉGEN VOLT MÁR, AMIKOR A SCREAMER 4x4-BEN CENTIRŐL CENTIRE ERESZKEDVE PRÓBÁLKOZTUNK LEJÖNNI A DOMBOLDALRÓL ÚGY, HOGY A BLOKKOLÓKEREK MIATT OLDALRA CSÚSZÓ JÁRMŰ NE VERJE KI A KARÓT, EZZEL BÜNTETŐPONTOK TÖMEGÉT ZÚDÍTVA A NYAKUNKBA. Voltak ugyan próbálkozások azóta is, de nem lehet őket egy lapon említeni a Clever's Development hazánkfiainak alkotásával. Ám most itt egy lehetséges esélyes, melyben megvan a kellő potenciál ahhoz, hogy visszaültesse a játékosokat a sártenger, az összerékhajtás és a csörlőkötél elé. A *Spintires* egyik különlegessége, hogy csupa orosz verdával lehet veretni, a kisebb UAZ 469-től a hatalmas debella állatokig, mint amilyen a KrAZ 255.



INFO

Kiadó **Oovee Game Studios**
Fejlesztő **Oovee Game Studios**
Platform **PC**
Röviden Régóta várt, hiánypótló offroad kaland, orosz csúcstechnikával és rengeteg dagonyával.
PEGI 3+

PLATÓRA A FÁVAL

A játékban mindössze annyi a feladatunk, hogy egy jelentős felfedezetlen területet tartalmazó térkép és az iránytű segítségével először megtaláljuk a fakitermelőbázist, aztán ott felpakolva különböző helyekre juttassuk el azokat. Ezért pontokat kapunk, és extra felszereléseket (nagyobb turbó, levegőszűrő, duci üzemanyagtartály stb.) vásárolhatunk, melyek segíthetnek minket abban, hogy ne ragadjunk bele menthetetlenül a sárba, hanem legyen némi esélyünk a túlélésre. Amennyiben mégis elakadnánk (és ez nem lesz túl nehéz), segítségünkre lehet a csörlő, de van, amikor már ez sem segít. A térképek terepei viszonylag változatosak, és nagyon élvezetes, amikor a KrAZ-zal próbálunk átmenni a fahídon, ami elegánsan meghajlik alattunk, és csak remélhetjük, hogy nem csúszunk le róla. Amennyiben nemcsak megyünk előre, hanem kicsit átgondoljuk, hol érdemes közlekedni, jelentősen megnő az esélyünk a feladat sikeres teljesítésére, ami annál is inkább fontos, mert minden jármű amortizálódik, és ha elfogy az „életerő”, akkor a szovjet autóipar büszke terméke használhatatlan ócskavassá válik.

VAN MÉG HOVÁ FEJLŐDNI

A játék legnagyobb hibája, hogy jelenleg nem játszható kormányval, márpedig egy ilyen cucc úgy üvölt a jó G25-ért, hogy azt még a Való világ köpködőkirálynője, VV Iza is megirigyelné. A kamerakezeléssel is gondok vannak, és térképből sem kapunk eleget, ráadásul mindegyiken ugyanazt a kell telje-

síteni, ezért hamar megunhatjuk a repetitív feladatvégzést. Ez utóbbin valamicskét segít, hogy frissítésként már most is elérhető egy újabb terület. Kissé nehézkes, bár mindenképpen realisztikusnak nevezhető, hogy szimulátor módban nem használhatjuk automata váltóval a differenciálzárát, így kormányos vezérelhetőség híján többet kell gépészkedniünk a billentyűzettel és az egérrel, ha elkaparnak a kerek. Jelenlegi formájában egyébként elég drága a játék, de már a demóhoz is készültek felhasználói tartalmak, így nem kétséges, hogy a lelkes játékosok meg fogják többszörözni az élettartamot, mert grafika- és fizikailag egyébként nagyon a helyén van a *Spintires*.

RG

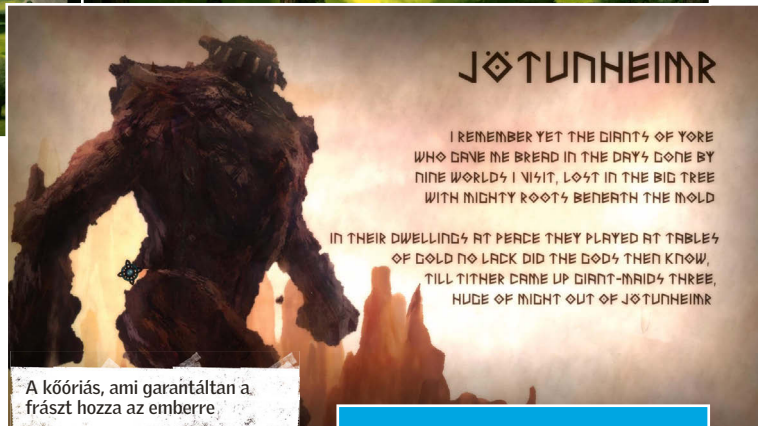
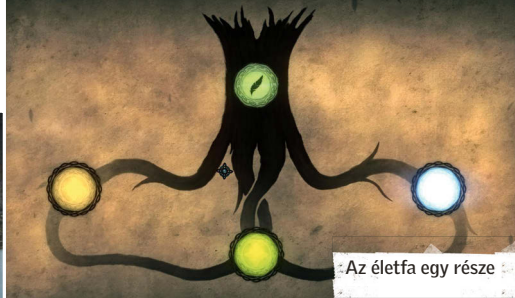
HARDVER

Win XP/Vista/Win7/Win8; Pentium Dual Core 2 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 9600 GT; 1 GB HDD

- + remek fizika,
- + szépen kidolgozott járművek
- + komoly kihívás lehet
- nem játszható kormányval
- egysíkú feladatok
- szimulációs módban nehézkes differenciálzár

RG
Az igazi férfi sárban fetreng.

81



És mégis forog a Föld

MUNIN

BE KELL VALLANOM DEREKASAN, A LOKI: HEROES OF MYTHOLOGY JÁTÉK ÉS A THOR FILMEK BEMUTATKOZÁSÁIG ANNYI FOGALMAM VOLT A SKANDINÁV MITOLÓGIÁRÓL, MINT A SVÉDEKNEK A KÁNIKULÁRÓL. Az említett művek ismeretével viszont nyugodt szívvel vágtam bele a német Daedalic Entertainment és a portugál Gojira közös indie projektjébe, a puzzle-platformer *Munin*ba, amely pontosan erre a mondavilágra épül Lokival, Odinnal és a többiekkel (lásd keretes írásunkat) az élen.



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Gojira**
Platform **PC, Mac, Linux**
Röviden A Daedalic Entertainment ezúttal egy skandináv mitológiával foglalkozó, ügyességi indie platformer kiadására adta a fejét, amely a logikára épül.
PEGI 7+

FOROG A FÖLD S AZ ÉVSZAKOK

Képzeld el, hogy hegyeket tudsz megmozgatni – áll a hivatalos leírás legelső sorában, és a *Munin* játékmotívumában ezt tényleg majdnem megtehetjük. Ha hegyeket nem is, de komplett pályaszakaszokat, a monitor negyedét betöltő platformokat, valóságú fizikával kiegészítve, valóban kedvünkre forgathatunk (de csak akkor, ha éppen nem állunk rajta). Hogy miért van szükségünk erre a továbbjutáshoz, azt a játék elején szűkszavúan ismergetik velünk: Munint, Odin hűségese holló hírnökét Loki közönséges lánnyá változtatta, és csak egy módon szeresheti vissza hatalmát: hogyha hetvennél is több, kihívásokkal teli pályán összegyűjtjük elvesztett mágius tollait. A 2D-s kalandokat a skandináv mitológia egyik alapelemével, az Yggdrasil, vagyis az életfa egyik fontos szakaszával kezdjük, a Földdel (a játékban Midgard). Ha teljesítjük az adott rendszert, mindig mi magunk választhatjuk ki a következő úti célt.

TÚL AZ ÁLMOKON, VÉGRE ITTHON VAGYOK

Muninnal tehát kilenc világon keresztül barangolunk, hogy visszaszerezve tollait visz-

száthatressen Asgardba, de a sztori megismerésében nem könnyítették meg a fejlesztők a dolgunkat, mivel képtelenek voltak egy normális bevezetőt készíteni (egyetlen oldalnyi szöveg, az is nehezen olvasható rúnáírással). Nem túl jó ajánlólevél egy játék számára, ha a történetnek a világhálón kell utánajárnunk, de amint beleszöppenünk a játékmotívumba és először jutunk tovább az elemek forgatásával, gyorsan elfelejtjük addigi bosszúságunkat.

Az, hogy forgó környezetben kell legyőznünk az akadályokat és megoldanunk a fejtörőket, pillanatok alatt addiktívvá válik, és a sokadik pálya teljesítésénél már azon kapjuk magunkat, hogy várjuk a további kihívásokat. Kívánságunk előbb teljesül, mint hinnénk, ugyanis egyre nehezedő feladványokkal szembesítenek minket, halálos csapdákat, kapcsolókat, mozgó tárgyakat, dupla rotációt és olyan természeti elemeket is aktívan felhasználva, mint a tűz, a láva, a víz vagy a sziklák. Nem ritka, hogy sokat kell matekozni és minden lehetőséget kipróbálni, mire felgyullad fejünk felett a filmekből ismert kis izzó, és ráakadunk a helyes megoldásra. Ennek ellenére egy idő után úgy érezhetjük, hogy irracionálisan nehéz a teljesítés, főleg mikor egy komplexebb szinten eltöltött tíz perc után egy csapdába belefutva elhalálozunk, és kezdetük előlről az egész mutatványt. Túrelmetlenebb játékosok számára nem egy életbiztosítás, annyi szent.

EZ NEM AZ A HOLD, SZEBB, MINT MÁSHOL VOLT

A látvány viszont egészen pofás: a Gojira sajátos, festői stílust alkalmazott, amely azt a látszatot kelti, hogy kézzel rajzolták a játékot. Egy kissé depresszív, sötét kezdést követően kinyílik a világ, és színesebbé vá-

THOR UTÁN SZABADON

Ha valaki látta már esetleg a Marvel-féle Thor első és második részét, akkor az Odin, a Loki, a Midgard, a Jötunheim vagy például az Yggdrasil nevek nem lesznek ismeretlenek számára, viszont a játék címszereplője, Munin nem szerepelt egyikben sem.

lik, amit remekül kiegészítenek az élő hátterek (például egy sziklaóriás sétál el hatalmas robajjal) és a rendszeresen felcsendülő lágy dallamok. Ha csak egy skandináv mitológiára épülő, különleges ügyességi alkotásként tekintենék a *Munin*ra, akkor megállná a helyét a legjobb indie játékok között is, viszont a kontránál felsorolt hiányosságokat is beleszámítva a korrektnél csak egy kicsivel jobb darabként hivatkozhatunk rá.

Szabad

HARDVER

WinXP/Vista/Win7/Win8, 2,33 GHz CPU, 512 MB RAM, 2 GB HDD, DX9 VGA

- + egyedi feladványok
- + vonzó vizuális stílus
- hiányos narratíva
- néha túlságosan is nehéz
- olykor lehangoló
- bugok

SZADA

De ha újra elmennek, ide visszatérek még.

65



A KICSI, A NAGY, A GALAXISOK ÉS A CSILLAGOK

Míg a játékban a leghatalmasabb térkép, a legnagyobb „galaxis” 1400 körüli csillagrendszerből áll (amely valóban szinte végtelennek tűnik), a csillagászok a kis törpegalaxisokban található csillagok számát is néhány milliárdra becsülik. A mi Tejútrendszerünkben körülbelül 200-400 milliárd csillag található, így a Distant Worlds: Universe pályája maximum a „csillaghalmoz” definíciónak felelhet meg, a galaxisnak semmiképp.

Bolygó körüli pályán épül, szépül a birodalom

Kezünkben az egész világegyetem

DISTANT WORLDS: UNIVERSE

A Z EREDETILEG 2010-BEN MEGJELENT DISTANT WORLDS MOST ÚJRA NAPVILÁGOT

LÁTOTT AZ ÖSSZES KIEGÉSZÍTŐJÉVEL EGYBECSOMAGOLVA. 2010 óta évente érkeztek a kiegészítők a *Distant Worlds*hoz, ám a 2011-es *Return of the Shakturi*, a 2012-es *Legends* és a 2013-as *Shadow* után nem egy új játéknak állt neki az új-zélandi Code Force, hanem mindent egybegyűjtött, hogy egy igencsak tartalmas csomagot dobjon piacra, amely a *Distant Worlds: Universe* címre hallgat.

MINDEN MEGY MAGÁTÓL

A *Distant Worlds* egyik legnagyobb találmánya, hogy szinte minden aspektusa automatizálható. Legyen szó a fejlesztésről, a hadseregről, a bolygókról, kienedhetjük az irányítást a kezünkbe, de ettől még a dolgok mennek tovább maguktól. Természetesen beleszólhatunk bármibe, a legjobban az tetszett, hogy irányítjuk a flottákat, s miután teljesítették, amiért küldtük őket, mennek a maguk dolgára, nem vároznak ott bután, parancs nélkül. Ebben az univerzumban mindenkinek van mit tennie. Ha nem adunk utasítást, akkor az automata irányít. Amellett, hogy megállíthatjuk a valós idejű történéseket az utasítások kiadásának idejére vagy csak amiatt, hogy felmérjük birodalmunk állapotát, amennyiben a játék „zajlik” és csak egy aspektusra koncentrálnunk, a többi magától is működik. Mindez kikapcsolható, így aztán a komoly stratégiák mindent irányíthatnak kézzel is, de ez tényleg csak a nagyon profioknak ajánlható, hiszen kézzel vezérelni egy ekkora galaktikus birodalmat, bizony nem egyszerű.



INFO

Kiadó **Matrix Games**
 Fejlesztő **Code Force**
 Platform **PC**
Röviden Egy űrben játszódó, galaktikus 4X stratégiai játék, amely izgalmas, tele van kihívásokkal, és abbahagyhatatlan. **PEGI 7+**

ZAJLIK AZ ÉLET EZERREL

Zseniális még a *Distant Worlds*ben, hogy elképesztő módon történnek az események, szinte tapinthatóan él az egész univerzum. Ahogy megjelennek a kalózfrakciók, hogy zsaroljanak, támadjanak és zűrzavart okozzanak, az idegen fajok kereskednek, próbálják érvényesíteni érdekeiket, a birodalom bolygói pedig fejlődnek (netán visszafejlesztődnek), ha épp valaki megtámadta őket. A kalózok nemcsak erősek, hanem ravaszak is – elképesztően nehéz egy-egy frakciót legyőzni, és nemcsak egy van belőlük, hanem akár tucatnyi vagy még több. Ugyanakkor ha van gyomruk együttműködni velük, értékes infót kaphatunk, akár harcolhatnak is helyettünk más kalózok ellen.

S akkor még nem beszéltem arról, hogy maga az univerzum mennyire változatos, mennyire egyedi minden egyes játékban. A létrehozás feltételei döbbenetesen széles skálán mozognak, így az opciókkal játszadozva tényleg megteremtjük azt a jövőbeli világot, amelyre vágyunk. A játszható fajok nagyon sokrétűek, és igazán különböznek egymástól motívációikban, tulajdonságaikban, hozzáállásuk tekintetében is. A műszaki fejlesztések fája hatalmas, nagyon érdekes technológiákkal, amelyek folyamatos technológiai fejlődést tesznek lehetővé, így flottánk egy része szinte mindig épp korszerűsítés alatt lesz. A bolygórendszerekben található alapanyagok és ásványok sokfélék, eloszlásuk véletlenszerű, így rá vagyunk kényszerítve egy jó ellátási/termelési hálózat kiépítésére, amely szintén nem egyszerű. Szerencsénkre a szállítási feladatokat és rengeteg egyéb teendőt független vagy civil

szervezetek végzik automatikusan, ami-re nincs hatásunk.

MI VAGYUNK A BAJNOKOK

A játék galaxisa kiválóan testreszabható, a picitől a hatalmasig, a technológiai fa változatos és izgalmas, szó szerint milliányi döntést kell hoznunk, ha úgy alakul. Az univerzum él, lélegzik, a dolgok történnek, döntéseink valóban hosszú távúak, tényleg úgy érzem magam, mint egy galaktikus birodalom feje, aki az irdajából irányítja a rendszert. Könnyen játszható, de nehezen megnyerhető – ez azt jelenti, hogy igazi mestereknek kell lennünk egy-egy nagyobb győzelemhez. A *Distant Worlds: Universe* talán az egyik (ha nem a) legjobb 4X űrstratégiai játék, amelyhez valaha szerencsém volt, de az utóbbi tíz évben biztosan az övé a dobogó teteje. Csak ajánlani tudom mindenkinek: változatos, függőséget okozó, izgalmas, friss, és még dicsérhetném jó sokáig.

HARDVER

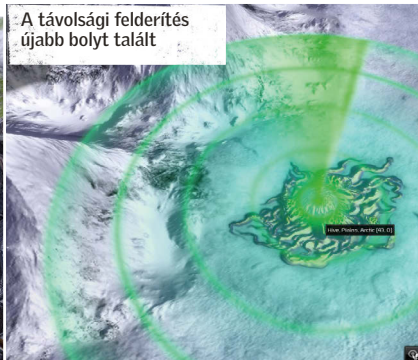
WinXP SP3/Vista/Win7/Win8; Pentium 4, 1.5 GHz CPU; 1 GB RAM; DirectX 9.0c VGA; 1 GB HDD

- minden automatizálható
- hihetetlen mélységű, végtelenül testreszabható
- izgalmas, életszerű
- ha sok funkciót kikapcsolunk, könnyen elveszhetünk a részletekben

GYU

Megszületett az utóbbi évek legjobb 4X stratégiai játéka, nagy butaság lenne nem játszani vele.

91



A távolsági felderítés újabb bolyt talált



Csapatunk imádják az előléptetéseket

KIRŐL KAPTA NEVÉT A PANDORA PLANÉTA?

Pandóra, akiről a játék a címét kapta, a görög mitológia szerint az első nő volt, nevének jelentése „csupa ajándék”. Egyes források szerint Prométheusz teremtette agyagból, míg mások szerint Pallasz Athéné és Hephaisztosz hozták létre Zeusz útmutatásai alapján.



Folyik a munka a bolygón

Elhamarkodott kapcsolatfelvétel

PANDORA: FIRST CONTACT

TELE VAN A SAJTÓ SID MEIER ÚJ JÁTÉKÁNAK, A BEYOND EARTH HÍREIVEL, PEDIG EGY ELSŐRE IGEN HASONLÓNAK TÚNÓ PROGRAM MÁR ELÉRHETŐ A PIACON. Milyen érdekesek a világ dolgai! Nem sokkal azután, hogy bejelentették a *Beyond Earth*-t, egyszer csak előugrott a semmiből egy független fejlesztő által készített *Alpha Centauri* klón. A Proxy Games fejlesztői minden bizonnyal jóval azelőtt elkezdték a játék készítését, hogy Sid Meierék bejelentették volna a sokak által annyira várt *Civilization* részt, ennek ellenére az időzítés nagyon jól sikerült. Bárcsak így lett volna magával a játékkal is!

ELSŐRE MINDEN RENDBEN

Mint ahogy a repülőgépeknél, a játékoknál is létezik egyfajta „felszállási lista”. Grafika: rendben, alaptörténet: rendben, zene: rendben, opciók: rendben. Ahogy a nagy elődnél, úgy itt is van véletlenszerű térképgenerálás, de lehet modokat, kampányokat is játszani. Ez is rendben. Magyarán az első percek után bátran érezhetjük úgy magunkat, hogy ideje hátrádozni, indul az *Alpha Centauri* mőka. És az első percek ilyenek is. Megvannak a különböző frakciók, megvan a különös környezet, minden. S mindez a 2010-es évek színvonalán prezentálva. Örültem is. Aztán elkezdtem játszani...

Elsőre a lehető legkönnyebbre állítottam a játékot, és meglepődve tapasztaltam, hogy a többi frakció eltűnt, majd engem is olyan támadás ért a gép által irányított vad teremtményektől, hogy eltűntem a bolygóról. Ez a legkönnyebb szint? – tettem fel a kér-



Kiadó **Silverline Games**
 Fejlesztő **Proxy Studios**
 Platform **PC, Mac, Linux**
 Röviden Ritka dolog, hogy a *Civilization* játékoknak manapság klónja készüljön, az egykori *Alpha Centauri* esetében pedig még ritkább. Pedig a *Pandora* pont ez.
PEGI 12+

dést enyhén dühöngve, majd újrakezdtem az egészet, jobban figyelve a dolgokra. Kiderült, én vagyok a hibás, ugyanis szerettem volna kihasználni, hogy a frakcióm elvileg más, mint a többi, bár kiderült, hogy nincs köztük lényeges különbség. Szerettem volna a magam megszokott, defenzív taktikáját alkalmazni, de kiderült, hogy a *Pandora* nem igazán egy menedzselős, stratégiai játék, hanem gyakorlatilag egy agresszív akciójáték. Próbáltam többféleképpen nyerni, de az opciók nem igazán széles körűek, sőt, maga a játék sem ad túl nagy kihívást egy idő után. Termelni és terjeszkedni kell, mint a bolond, és azonnal ütni-vágni mindenkit. Ennyit a 4X stratégiai örökségről. Arról nem is beszélve, hogy a hihetetlen mennyiségben jelen lévő, elképesztően agresszív alienek nem is hagynak normálisan játszani, így tényleg nincsenek lehetőségek, csak egy dolgot tehetünk: azonnal brutális gyorsasággal növekedni, és lecsapni az alienekre a lehető leghatározottabban. Majd amikor kiirtottuk őket, akkor álljunk csak neki fejleszteni a földdarabunkat és szépen, lassan meghódítani a többieket is (ha addig nem tüntek el). A diplomáciai opciók elég sekélyesek, maguk a szövegek elég rosszul vannak megírva, így ezt a részt kimondottan nem szerettem. Talán ez is tette arról, hogy ez a második „fázis” elég gyenge. Az első pedig kissé frusztráló.

MINDENBŐL MINDENT

Nincsenek stratégiai opcióink a földterületeken sem, mert gyakorlatilag a legmagasabb hegyeket kivéve mindenből mindent létre lehet hozni, meg lehet művelni. Csapatunk/városaink menedzsmentje pedig szó-

sem érdemel. Valahogy az volt az érzésem végig, hogy a játék egy részét, amelyet egy jól kibalanszolt stratégiai cím lehetett volna, egyszerűen nem készítették el. Készült egy engine, amely aránylag elfogadható, néhány alapvető játékszabály, amit egyáltalán lehet játszani a *Pandorával*, és kész. Semmi több. Annyit azért elmondhatok, hogy legalább egy jó ötletre futotta, lévén az egységek upgrade opciói jók. Ettől függetlenül a *Pandora* sajnos egy elsőre sokat ígérő, de fan-táziátlan, tervezési hiányosságoktól hemzsegő, enyhén frusztráló játék, amely tényleg csak a leglelkesebb 4X stratégáknak ajánlott igazán, nekik is csak addig, amíg a *Beyond Earth* meg nem érkezik. Mert aznap a *Pandorát* el kell távolítani a gépről.

Gyu

HARDVER

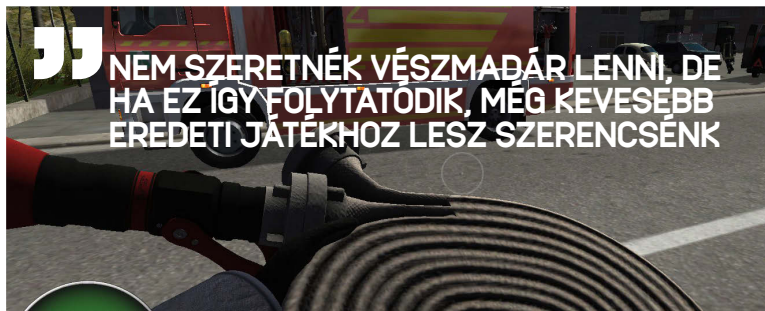
WinXP/Vista/Win7/Win8; Intel Core 2 CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 6600/ATI Radeon 9500 GPU; 1 GB HDD

- + véletlen térképgenerálás
- + egységek továbbfejlesztése
- közepes végrehajtás
- gyenge/hiányzó dizájn
- túl agresszív alienek

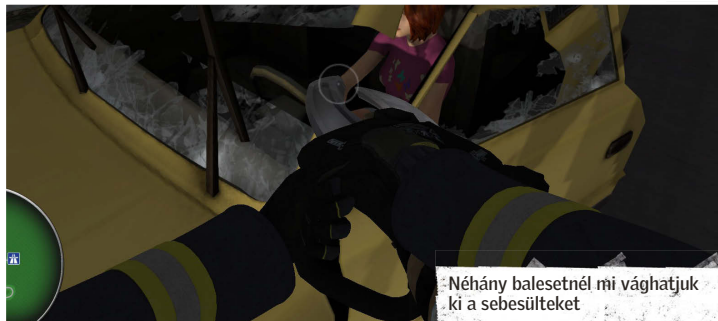
GYU

Pont jó lesz, amíg megérkezik a *Beyond Earth*.

61



„NEM SZERETNÉK VÉSZMADÁR LENNI, DE HA EZ ÍGY FOLYTATÓDIK, MÉG KEVESEBB EREDETI JÁTÉKHOZ LESZ SZERENCSENK



Néhány balesetnél mi vágatjuk ki a sebesülteket



A testben is említett kollégák épp szorgosan dolgoznak

Egy a rengeteg bug közül, vagy ő Kitty Pryde, de azt nem hinném



Tűzoltó most nem leszel, sem katona

FIREFIGHTERS 2014: THE SIMULATION GAME

ÉRTHETETLEN

A fejlesztő Visual Imagination Software veteránnak nevezhető a műfajban, eddig 13 szimulátorjátékot készített olyan témákban, mint például az Oktoberfest, a vidámparkok vagy a munkagépek világa. Ezen felül több tűzoltós szimulátorral is próbálkoztak már, szóval nem a tapasztalat hiányzott a fejlesztésnél.

KLASSZIKUS ÉRTELEMBEN VETT SZIMULÁTORT KÉSZÍTENI NEM KÖNNYŰ FELADAT.

A CÉL A VALÓSÁG MINÉL PONTOSABB LEMÁSOLÁSA, UGYANAKKOR játszhatóvá és szórakoztatóvá tétele. Jobb esetben mindkettő, rosszabb esetben csak az egyik szempont érvényesül, de még az is elsülhet jól, ott van például a *Goat Simulator*. A *Firefighters 2014* viszont mindkettőben kritikán alul teljesít, ráadásul minimum 14 évvel lemaradt a játékvilág többi szereplőjétől. Készítétek elő a poroltókat, rengeteg oltás következik.

EZ ÉGÉS

A játékról akarva-akaratlanul is a *Rescue 2013: Everyday Heroes* jutott eszembe, ami hasonló témát dolgozott fel: egy tűzoltóparancsnokság mindennapjaiba csöppentünk bele, ám a *Firefighters 2014*-gyel ellentétben nem egyvalakit irányítottunk, hanem *Sims*-szerűen koordináltuk az egész őrς tevékenységét. Az a koncepció életképes volt, ez viszont nem az. A játékmenet gerince belsőnézetes barangolásból áll, ahol a parancsnokságon, ahol különböző eszközök karbantartását végezzük, hol tüzesetknél, ahol oltathatjuk a tüzet. Ha legalább utóbbi jó volna, egy rossz szavam sem lenne most, a tűzoltás viszont ugyanolyan ocsmány és fapados, mint a játék többi része. Ki kell menni egy helyszínre a tűzoltóautóval, amit mi vezethetünk (nulla fizika), ott előkapni a tűzoltófelszerelést, és oltani a tüzet. Ráadásul nem is tudunk



INFO

Kiadó **Rondomedia**
Fejlesztő **Visual Imagination Software**
Platform **PC**
Röviden Belsőnézetes „tűzoltószimulátor”, de ez a meghatározás több sebből vérzik, ahogya a játék is. Óvakodjatok tőle, mint a tűztől!
PEGI 7+

rendesen célozni a csővel, mivel fölfelé hord, ami szintén nem lenne gond, így viszont feleslegesen került be a célkereszt.

A parancsnokságon szintén nem létezik fizika, ajtókon mehetünk át kinyitás nélkül, ugyanilyen produkcióra képesek az NPC-k. Merthogy azokból is van, bár ne lenne! Először is, mindenki égimeszelő, a női karakterek rendkívül csúnyák, nem lehet róluk 100 százalékosan eldönteni, hogy ők nők. Ezen kívül senki nem képes interakcióra, sőt van, aki elég furán végzi a munkáját: a diszpécserirodában ülő két tag maga mellett lógatja a kezét, és ül. Ennyi. Nem szeretnék vészhelyzetbe kerülni ebben a városban, az hétszentség... Mind nyugalmi állapotban, mind akció közben rémes zene szól, a hangok meg bugosak, szóval audióterén sem leszünk elégedettek. De mégis van valami, ami miatt érdemes kipróbálni a játékot.

SZIMULÁTORGIA

Ez pedig nem más, mint a szimulátorok rohamos elterjedése az utóbbi időben, ami nem lenne baj, csak hogy kezd elszaladni a ló a független fejlesztőkkel: először a *Goat Simulator* verte ki néhány embertől a biztosítékot, de végül is jól sült el, mert remek humorával kompenzálni tudta értelmetlenségét. Utána viszont jöttek a hírek a kő- és fűszimulátorról, hogy csak párat említek a szörnyűbb ötletek közül, de ami még szörnyűbb, hogy vannak, akik ezekre pénzt adnak. Nem szeretnék vészmadár lenni, de ha ez így folytatódik, még kevesebb eredeti játékhoz lesz szerencsénk, jön majd a felhőszimulátor és hasonló, a független fejlesztők pedig nem

is fognak egyediségre törekedni, hiszen így is pénzt kereshetnek. Pedig az indie játékokban pont az új ötletek és megvalósítások a szimpatikusak, gondoljunk csak a *Braid*, a *Trine* és a *Limbo* alapművekre. De hogy ne legyünk igazságtalanok, szimulátorokat is említhetnénk, például az évről évre eladási rekordokat döntögető *Farming Simulator* vagy a nemrég megjelent *Spintires*.

Az előző bekezdés végén feltett kérdésre válaszolva: azért lehet érdemes tehát kipróbálni a *Firefighters 2014*-et, mivel célja, hogy bemutasson egy szakmát, a tűzoltók mindennapjait és feladatait, tehát van értelme. 20 eurót elkérni érte persze irreális, de egy nagyobb akció keretein belül megérhet pár száz forintot. Inkább, mint hogy a kő- és fűszimulátorra költünk.

Dudu

HARDVER

Win Vista/Win7/Win8; 3 GHz CPU; 4 GB RAM; 512 MB GPU (Pixel Shader 3.0); DirectX 10; 5 GB HDD

- + van ennél rosszabb szimulátor is
- + ennek legalább van „értelme”
- ronda
- bugos
- indokolatlan akadások

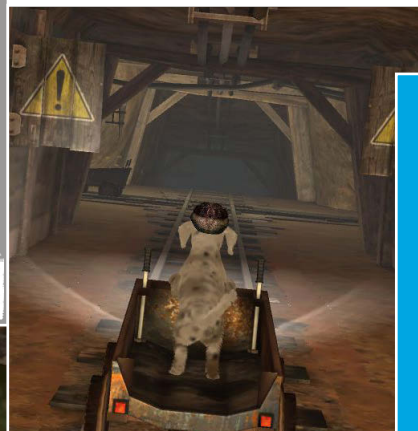
DUDU

Szórakozásra nem, kínzásra rendkívül alkalmas.

20

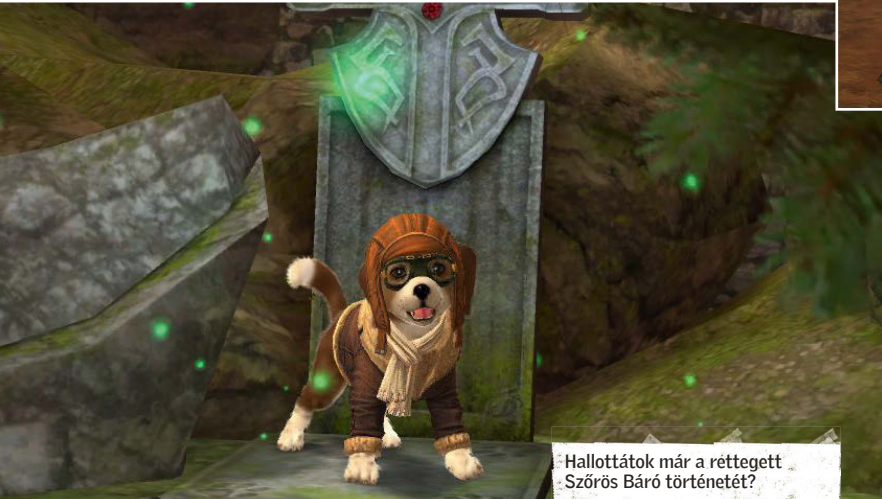


Madár? Repülőgép? Nem, ez egy Madárrepülőgép!



18+-OS ÁTHALLÁSOK

Főleg akkor háttorzongató a kutyák szinkronhangja, amikor a hasukat vakargatjuk. Pedig a fejlesztők büszkéek voltak a hatalmas mennyiségű felvett dialógusra: több mint tízezer került a játékba. Persze ezek jelentős része más műfajjal is képez átfedést, lásd „Úgy, igen!”, vagy „De jó, csináld még!” és persze az örökzöld „Igen, abba ne hagyj!”



Hallottátok már a réttegett Szörös Báró történetét?



A virtuális kutya az ember legjobb virtuális barátja

PLAYSTATION VITA PETS

ÁLTALÁBAN NEM HOZNAK ZAVARBA AZOK A JÁTÉKOK, AMIKNEK NEM ÉN VAGYOK A CÉLCSOPORTJA - ILYENKOR ARCÁTLANUL DELEGÁLOM A TESZTELÉS NYÜGÉT-BAJÁT GYERMEKEIMNEK, AKIK ÖRÖMMEL SEGÍTENEK (NYILVÁN AZ Ő SZEMPONTJUKBÓL ANNYI LÁTSZIK CSAK, HOGY APA ÚJ JÁTÉKOT HOZOTT... ESZÜKBE SEM JUT, HOGY ILLEGÁLIS GYERMEKMUNKÁRA VANNAK FOGVA).

A PlayStation Vita Pets esetében viszont bajban vagyok, mert nem egészen értem, hogy maga a játék kinek szól. Így azt sem tudom, kinek írom ezt a cikket. Potenciális vásárlóknak? A szüleiknek? Azt hinné az ember, hogy ha zökkenőmentesen olvassátok ezt a cikket (már nem vezetitek a mutatóujjatokat a sorokon, nem kell motyogva felolvasni a megfelelő szövegértéshez), akkor jó eséllyel túlkorosnak számítanátok hozzá. Ehhez képest itt már nemcsak a cuki kisállatos tamagocsijátékok szürke eminenciásához, a Nintendogshoz hasonló fészülgetés van terítéken, hanem némi kihívás is, ami bizony rögtön lemorzsolja a legkisebb korosztályt (pedig általában ők a leglegkesebbek). A Spiral House elhatározta, hogy forradalmasítja a zsánert, ami az esetek többségében pozitívum, de épp a kézikonzolra optimalizált cukker virtuális állatsimogató esetében kicsit felesleges



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment Europe**
 Fejlesztő **Spiral House**
 Platform **PlayStation Vita**
 Röviden **Kutyaszimulátor PS Vitára, a Dogz, a Catz és a Nintendogs leg-szebb hagyományainak nyomvonalán.**
PEGI N/A

erőfeszítés, ami ernyedt golftapsnál többre nem igazán számíthat.

OLYAN CUKI, HOGY BELEHALOKI

Tüneményes kis apróságaink nevelgetéséhez, fejlesztéséhez egy rakás minijáték áll rendelkezésre, melyhez (nyilván SCEA-játékról van szó) lesz alkalmunk használni a PS Vita egyéni adottságait is. A giroszkóp és az érintőképernyő mellett a legjobb a mókás (bár néha frusztráló) hangfelismerés – ezt például rögtön használhatjuk akkor, amikor mi adhatunk nevet választott jóságunknak. Egy bűbajos kis labradort vagy border collie-t „Gyilkos”-nak nevezni érett humorérzékre vall, frusztráló tud lenni viszont ezt növekvő feszültséggel sziszegni tizedszer a mikrofon irányába, zavartan körbe-körbepislanva egy tömött buszon. Az, hogy beszélnek a kutyusok, csak az első pár percben sokkoló, át lehet lendülni rajta. (Bár az, hogy bronxi nehézfűk hangján beszél némelyik, nem könnyíti ezt meg.)

KUTYÁM, GYERE LE!

Adott a kutyák hülye ruhákba, kiegészítőbe öltöztetése – ezt nem minősíteném, de ugye nyilván inkább itt élje ki magát az, akinek igénye van rá, mint a való életben (érdekes, utoljára az FPS-eket hallottam ezzel az érveléssel védeni). Emellett ott van a szokásos ugráltatás, ami örök és elmaradhatatlan kelléke az efféle kisállatos szimulátoroknak, és van „hozd vissza” és társai.

Ami érdekesebb: a játék helyszínül szolgáló szigeten ingergazdag környezet vár felfedezésre, és ez sokkal inkább megmozgatta ebet és gazdáját egyaránt, mint a default nappali. De különben se legyünk igazságtalanok: a PlayStation Vita Pets nem akar sem Dogz, sem Catz lenni (ú, emlékeztek még ezekre?), de még Nintendogs sem – és mindenképp dicséretes, hogy megpróbál valami újat. Igazából jópofa kis cucc ez, ami tovább zinesíti a PS Vita játéktalant felhozatalát, sőt a platform egyedi erősségeit meg-megvillantva (igen, természetesen a kiterjesztett valóság, vagyis az augmented reality is előkerül) kis jóindulattal még techdemónak is beillik itt-ott. És valljuk be, a PS Vitának ezek mindegyikére iszonyatosan nagy szüksége is van.

mazur

- + cuki
- + kihasználja a PS Vita lehetőségeit
- + megpróbál újat hozni a műfajba
- repetitív
- a cukiságfaktoron túl hamar kifulladás
- miért beszélnek?

MAZUR
 Negyed óra is szórakoztatóbb egy igazi kutyával, mint ez az egész játék.

68



Elmaradt a forradalom

CIVILIZATION REVOLUTION 2

INFO Kiadó **2K Games** Fejlesztő **2K China** Platformok **iOS**
Röviden Civilization kezdőknek – a Revolution játékok alapjának folytatása, amely immár mobilexkluzív. iTunes Rating: **12+**

EGY RÉGI KEDVENCET ELEVENÍT FEL IDÉN A FIRAXIS: AZ ŰRBE UTAZTAT MINKET, HOGY OTT ALAPÍTSUNK CIVILIZÁCIÓT.

A *Civilization: Beyond Earth* egy komoly, a széria fő részzeit kedvelő játékosoknak szóló darab lesz, amit az átlag túl bonyolultnak találhat. A fejlesztőcsapat még 2008-ban próbálkozott már a szélesebb közönség megfogásával, amikor kiadta Xbox 360-ra az első *Civilization Revolution*-t, majd kicsivel később mobilszközökre költöztette a kicsit lefaragott változatot. Bár a játék konzolon sem volt rossz, a 2K Gamesnek is be kellett látnia, hogy a konzolos közönség másra vedő, ugyanakkor azok, akik okostelefonon vagy táblagépen játszanak, pont így képzelnek el egy mobilos *Civ*-et. Ez az oka annak, hogy a *Civilization Revolution 2* már csak iOS-re (később Androidra) jelenik meg, de mi újat nyújthat, amit az előd nem tudott? Nos, szinte semmit. Az a helyzet, hogy ha gyorsan el akarám intézni, mondhatnám azt, hogy a *Civilization Revolution 2* tulajdonképpen az első rész, csak szebb grafikával. Ugyanaz a feladat: választunk egy vezetőt, majd a kőkorszaktól a távoli jövőig menetelünk kis népünkkel. Nyerni akkor tudunk, ha a végén a kulturálisan vagy tudományosan legfejlettebb népet irányítjuk, meg persze akkor, ha lerohanunk mindenkit. Egyébként leggyakrabban ez az egyetlen választha-

tó út, minden más esetben nehéz dolgunk van az élre törni a kemény, erőszakos MI-vel szemben. Az újdonságok inkább apróságokban jelennek meg. Oké, az nem apróság, hogy a grafika és a megjelenítés maga rengeteget fejlődött, de mondjuk a Szilícium-völgy mint csoda beépítése nem egy gyökeres változás. Megjelentek ugyanakkor az úgynevezett live eventek, melyek száma folyamatosan növekszik majd, természetesen ingyen. Az általunk játszott verzióban még csak az amerikai forradalom volt adott, ami a briteket kellett visszaverni. Érdekes, hogy a többjátékos mód teljesen a kukába került, holott azt egy frissítéssel az első részbe is belepakolták. A *Civ. Rev. 2* inkább olyan, mintha 2.0-s változat lenne, és aki játszott az első résszel, annak nem biztos, hogy őszinte lesz a mosolya, miután kipengette a 13,99 eurót.

Paca

- + ugyanolyan élvezetes, mint az első rész
- + leegyszerűsítették
- + szép grafika, zökkenőmentes működés
- nagyon kevés újdonság
- ehhez képest magas ár
- túl sokat kell csatázni

PACA
Érdekes, hogy a forradalom szót említik.

80

Villámháború

WORLD OF TANKS BLITZ

INFO Kiadó **Wargaming.net** Fejlesztő **Wargaming.net** Platformok **iOS**
Röviden A World of Tanks mobilos változata; az egyik legjobb multiplayer élmény, amit iOS-en átélünk. iTunes Rating: **12+**

LEGGYAKORLATOSABBIK AZOK NEM HALLOTTAK MÉG A WORLD OF TANKSRÓL, AKIK A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ ÓTA BUNKER-BEN BUJKÁLNAK.

Napjaink egyik legnépszerűbb free-to-play játékát egyszerűen mindenki zabálja, és miközben senkit nem kényszerítenek arra, hogy fizessen, a játékosok önszántukból utalják zsebpénzüket, fizetésük jelentős hányadát a Wargaming.net számlájára. Hogy hogyan lett ennyire sikeres, hogyan vált milliók kedvencévé egy olyan játék, amiben tankokkal kell egymásra lövöldözni, azt elég, ha a Wargaming tudja, nekünk pedig annyit kell tudni, hogy *World of Tanks*-ezni mindig, mindenhol jó. Mint kiderült, mobilon is. A több mint hatvanmillió felhasználóval rendelkező játék ugyanis egy közel tökéletes változatban debütált iOS-en. A *World of Tanks Blitz* természetesen egy picit más: rövid csatákban vehetünk részt, melyek addig tartanak, míg az egyik, egyébként hétfős csapat minden tankja füstölő fémkupaccá nem változik, vagy egy csapatnak sikerül száz másodpercig birtokolnia egy zónát. Ha az egyik füstölő fémkupac egykor a mi tankunk volt, az a csata számunkra véget ért, és megvárhatjuk a végét, vagy visszaléphetünk a főmenübe, hogy újra csatába induljunk (amíg a meccsnek nincs vége, ideiglenesen egy másik tankkal). A pályák és a csapatok véletlenszerűen sorsolódnak, de ez utóbbira, ha haverjainkkal szeretnénk játszani,

hatást gyakorolhatunk. Minden pálya változatos, és nemcsak kinézetükben térnek el, de más taktikát is kell alkalmaznunk rajtuk. Aki beáll négy ellenfele célkeresztjébe, majd amikor rájön, hogy ez annyira nem lesz jó, elkezd tolatni, már nem ússza meg a sorsát, hiszen egy lassú tankban ül. Eleinte egyébként akármelyik nemzet iránt is kötelezzük el magunkat, lassú tankot kapunk, ami nem is annyira erős. Kisvártatva a játék elmagarázza, hogyan tehetjük erősebbé, illetve miképp vehetünk új tankokat. Első fejlesztéseimet és az első új tankot teljes mértékben a játékban megszerzett pénzből vettem, nem voltam rákényszerítve arra, hogy a zsebembe nyúljak. És ez egy free-to-play játéknál hatalmas előny.

A *World of Tanks Blitz* kiváló belépő a tankjátékok világába, és meghozhatja a kedvét a PC-n játszáshoz azoknak is, akik még hozzá sem szagoltak.

Paca

- + egyszerű, pörgős
- + korrekt free-to-play modell
- + értelemes irányítás
- a szerverek még nem elég stabilak
- némelyik pálya túl nagy

PACA
Tankolj fel, bébi!

90



Földhözragadt madarak

ANGRY BIRDS EPIC

INFO

Kiadó Rovio Fejlesztő Rovio Platformok Android
Röviden Akinek nem jött be az alap Angry Birds-formula, versenyezhetett is a madarakkal. Most meg már szerepjátékozhat is velük. GPR LM

TUDJUK, HOGY NÉHÁNYAN VESZETTÜL TILTAKOZNAK AZ EGÉSZ ANGRY BIRDS-LÁZ ELLEN, DE EL KELL FOGADNI, HOGY A MOBILJÁTÉK JELENTŐS FRANCHISE-ZÁ NÖTTE KI MAGÁT.

Licencelt epizódok, készülő egész estés animációs film, minisorozat, kismillió plüss, kulcstartó, a fene tudja milyen ajándéktárgyak: az indie fejlesztőcsapat, a Rovio olyannyira megáll a lábán, hogy időközben kiadvá avanszált. Ugyanakkor amellet, hogy más fejlesztőknek segít utat törni, saját gyártású játékokkal is készül, és az első *Angry Birds* spin-off, az *Angry Birds GO!* után most itt egy újabb, amely játékméletében megint teljesen eltér a főszálhoz tartozó játékoktól: az *Angry Birds Epic* egy körökre osztott szerepjáték.

Igen, egy szerepjáték, de azért nem kell túl nagy mélységekre gondolni. A disznók ellopták a tojásokat, mi meg megyünk, és visszaszerezzük. Néhol azért van egy-egy új bejátszás, ami ad valami keretet az egésznek, de aki csavaros történetet vár egy *Angry Birds* játéktól, az valószínűleg most kelt ki a tojásból.

Viszont tényleg érdekes a játékmélet. A körökre osztott címek ugye úgy működnek, hogy először az egyik fél támad, utána a másik, és ez adig megy, amíg valamelyiknek el nem fogy az élete. Eleinte nincs benne semmi kihívás, kiválasztjuk a madarat és a megtámadni kívánt disznót, aztán történik, aminek történnie kell. Így

is, úgy is mi nyerünk. Aztán kisvártatva jönnek az új játékelemek, új madarak új képességekkel, buffolhatjuk társainkat, fegyvereket és páncélt készíthetünk, és hirtelen azon kapjuk magunkat, hogy a három csillag megszerzéséhez gondolkodni kell. Nemcsak a madarak, de a disznók is változatosak, van például olyan, amelyik csak néhány kör után tud támadni, és nekünk is ennek megfelelően kell kialakítanunk taktikánkat.

Ez ugye mind nagyon szuperül hangzik, az élményt csak – mint millió és egy alkalommal ezelőtt – a free-to-play modell öli meg, ami miatt a játékok sokkal nehezebb azoknak, akik nem akarnak fizetni. Így már nem annyira casual, ennek ellenére érdemes kipróbálni, mert meglepően jó, de ha fixáras lenne, még jobb lenne.

Paca

Az Android-rovat támogatója a Samsung

- + alapvetően jó ötlet
- + a megszokott humor
- + jól átültetett karakterek
- free-to-play, de igazából mégsem
- nem elég változatos

PACA
Érzem, hogy a South Park: The Stick of Truth figyel.

71

Cukor, só és minden, mi jó

POWERPUFF GIRLS: DEFENDERS OF TOWNSVILLE

INFO

Kiadó Cartoon Network Fejlesztő radiangames Platformok Android
Röviden A kilencvenes évek egyik legjobb rajzfilmsorozata most egy játék formájában éledt újjá. Nem vártuk, de nem is csalódtunk. GPR LM

H A VALAKI ÉPP NEM TÚL ELFOGLALT, ÉS RÁÉR VISSZAHUTAZNI PÁR ÉVET AZ IDŐBEN, AZ KÉRDEZZE MEG AKKORI ÖNMAGAMTÓL, HOGY MIT GONDOL, TESZTEL-E MAJD VALAHA EGY PINDŰR PANDÚROK JÁTÉKOT.

A válasz az lenne, hogy nem, nem valószínű, ahogy alapvetően azt sem vártuk, hogy a '90-es évek egyik meghatározó rajzfilmsorozatát valaha újra elő fogják húzni. Be kell vallanom, a reggeli matiné részeként én is mindig megnéztem Szíporka, Csuporka és Puszedli kalandjait, de csak azért, mert utána jött a Flintstone család vagy a Tom és Jerry. Egyetlen Tom és Jerry részt sem hagytam ki, akármikor is ment. Míg utóbbiból készült már pár játék (a Fists of Furryt azonnal pótoljátok be), előbbiből bizonyára azért kaptunk most egyet, hogy felkészülhessünk a 2016-os nagy visszatérésre, amit, mint minden rég elfeledett dolog újraélesztését, kételkedve fogadunk. A *Defenders of Townsville* akkor kapta első plusz pontját, amikor indítás után rákérdezett, hogy a klasszikusan vagy az új tervek szerint megrajzolt lányokat szeretném-e irányítani. Ez is mutatja, hogy nem a jogokkal való visszaélésről, hanem lehet, hogy egy, a rajongók által készített játékról beszélhetünk. A sztori szerint a hatalmas agyú majom, Mojo Jojo csapatába csalta a lányokat, majd egy sugárral kitérli emlékeik egy részét. Ennek hatására képességeik is elvesznek, méghozzá olyan szinten, hogy az elsőként irányítható

Csuporka azt sem tudja, hogyan kell ütni. Így indul neki megkeresni hűgait és visszaszerezni képességeit, köztük például a repülést, ami nélkül értéktelen is lenne az egész. A lányok között – miután mindhárom újraegyesült – szabadon váltogathatunk, ami azért is szükséges, mert néhány helyre (az egyébként szabadon bejárható pályákon) csak bizonyos erők használatával tudunk bejutni. Emiatt többször járunk majd ugyanazon a helyen. A kezdeti lelkesedést finoman letörli a repetitívesség: az ellenséges robotok szinte végig ugyanazok, mindig ugyanúgy kell őket elintézni, és ez végig ismétlődik. Ugyanakkor a *Defenders of Townsville* nem rossz játék, csak tudjuk, hogy könnyen lehetne jobb.

Paca

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

- + választható karakterkinézetek
- + szabadon bejárható pályák
- + több képesség
- repetitív játékmélet
- kis részletességű térkép
- sorozatgyártott ellenségek

PACA
És a város újra megmenekült, hála a Pindúr Pandúroknak

70

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI KIADÁSOK

Sniper Elite III
– Collector's Edition



Platform C/PS3/PS4/X360/XONE
2014. JÚNIUS 27. Ár 16 000 Ft

GameStar
85

Sokak kedvenc taktikai lövöldéje remek folytatással tér vissza. Már ha folytatásnak lehet nevezni egy olyan harmadik részt, amely a második előtt játszódik. A Sniper Elite III-ban Karl Fairburne mesterlövész alakítjuk majd második világháborús kalandjai során. Akik kedvelik a témát, azoknak mindenképpen javasolnánk, hogy szerezzék be a gyűjtői csomagot, ami nemcsak hogy fémdobozban tárolja a játékot, de egy pakli gyönyörű képekkel díszített kártyát, lézeres célzót, dögcédulát és rengeteg játékbeli tartalmat is kínál.

WildStar
– Deluxe Edition



Platform PC
2014. JÚNIUS 3. Ár 14 999 Ft

GameStar
N/A

A Dominion elől menekülő Exile frakció a Nexusra költözött, hogy ott alakítsa ki új otthonát. Persze egy ilyen kalandokban és titkokban gazdag bolygó a Dominion is érdekelte, így a két frakció most egymással harcol ezért a csodálatos világért. A WildStar játszótéren rengeteg kalandornak ad majd otthont, így lesz kinek villognotok speci Eldan-légdeszkákotokkal és az Eldan-kosztümrel. Felülthetitek majd a Sentinel of Nexus titlust, vagy Eldan-zöldre festhetitek ruháitokat, ha a Deluxe kiadást viszi haza.

GRID Autosport
– Limited Black Edition



Platform PC/PS3/X360
2014. JÚNIUS 27. Ár 7999/15 999 Ft

GameStar
81

Az autóversenyzés szerelmesei biztosan örömmel fogadják majd a Codemasters új játékát, ami a nagy sikerű GRID sorozat legfrissebb epizódja. Rengeteg új helyszín és négykerekű került az új részbe az új lehetőségek és csodaszép grafika mellé. A keményvonalas sebességfüggőknek külön öröm lesz, hogy még beszerezhetik a Limited Black Editiont, mert egy Mercedes-Benz SLS AMG Coupé Black Series járgánnyal bővíti ki a játékosok garázsait, és hozzácsap a készlethez rengeteg exkluzív festést és tíz új szponzort külön feladatokkal.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION
2014. AUGUSZTUS 19.



Diablo ismét meglátogatja a konzolos közönséget. Az Ultimate Evil Edition a Diablo III mellett tartalmazza annak közelmúltban megjelent kiegészítőjét, a Reaper of Soult. Már látható, hogy az alapjáték kiválóan működött controllerrel, és van egy olyan érzésünk, hogy az új verzió csak jobb lesz elődjénél. Akik hasonlóan gondolkodnak, előrendelhetik a játékot, és kapnak egy ajándék vállvédőt, ami az első szinttől is hordható, rengeteg bónuszt kínál, és elképesztően jól néz ki.

Az alapjáték kiválóan működött controllerrel, és van egy olyan érzésünk, hogy az új verzió csak jobb lesz elődjénél. Akik hasonlóan gondolkodnak, előrendelhetik a játékot, és kapnak egy ajándék vállvédőt, ami az első szinttől is hordható, rengeteg bónuszt kínál, és elképesztően jól néz ki.

THE LAST OF US REMASTERED
2014. JÚLIUS 30.



Rengeteg díjat zsebelt be a Naughty Dog a The Last of Usért, és nem véletlenül. Sokunknak olyan élményt nyújtott a játék, amihez foghatót még soha semmi. Épp ezért várjuk tőlük ölni a PS4-es kiadást, mely minden tekintetben fejlettebb verziója lesz az eredetinek. Az előrendelők büszkén vihetik majd haza a speci túlélőcsomagot tartogató Day 1 dobozt, segítségével gyorsabbá válik a gyártás és a regenerálódás, elérhetővé válik a 9 mm-es fegyver újratöltési idejét rövidítő fejlesztés és két kosztüm.

Rengeteg díjat zsebelt be a Naughty Dog a The Last of Usért, és nem véletlenül. Sokunknak olyan élményt nyújtott a játék, amihez foghatót még soha semmi. Épp ezért várjuk tőlük ölni a PS4-es kiadást, mely minden tekintetben fejlettebb verziója lesz az eredetinek. Az előrendelők büszkén vihetik majd haza a speci túlélőcsomagot tartogató Day 1 dobozt, segítségével gyorsabbá válik a gyártás és a regenerálódás, elérhetővé válik a 9 mm-es fegyver újratöltési idejét rövidítő fejlesztés és két kosztüm.

BUDGET MEGJELÉNÉSEK



KILLER IS DEAD NIGHTMARE EDITION

2990 FT
Egy elképesztően beteg, de rendkívül stílusos akciójáték lehet a tiétek a Killer is Deaddel, aminek bővített kiadását töredékáron vihetitek haza. Vigyázat, súlyosan 18+-os cím!



NASCAR 2014

3990 FT
Aki nem kedveli a mai árkádos versenycímeket, nyugodtan nyúljon a NASCAR 2014-ért, amiben kedvenc sofőrjeink helyett mi ülhetünk a brutálisan erős járgányok volánja mögé.



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

1990 FT
Addig is, amíg a következő Star Wars játékra várunk, itt a LEGO verzió, amiben a Klónok Háborúját járhatjuk végig. Nem olyan durva, ha maximum legódarabokra eshetsz szét.

PC



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
 GS 2014. FEBRUÁR – 85%
 8990 FT

A vámpírrajongók ne hagyják ki a sorozat legutóbbi epizódját, melyben Drakula erejét kell visszaszerznünk, hogy az szembenézhesen ősi ellenségével.



TITANFALL
 GS 2014. MÁRCIUS – 89%
 10 990 FT

Megérkezett az év egyik legjobban várt lövöldéje. A jövőben harcolunk katonaként, aki lőhet, ugrálhat, bombázhathat, de a titánoké az utolsó szó.



DIABLO III: REAPER OF SOULS
 GS 2014. MÁRCIUS – 84%
 10 990 FT

A Blizzard mindent megtett azért, hogy újra hónapokig terheljük az eget. Új történet, új játékmód, új tárgyak és egy új kaszt vár a kiegészítőben.



THE ELDER SCROLLS ONLINE
 GS 2014. ÁPRILIS – 81%
 13 990 FT

Ismét ellátogathatunk sokunk kedvec fantasyvilágába, ezúttal viszont nem egyedül megyünk. A TES univerzumából MMO lett, de megtartotta varázsát.



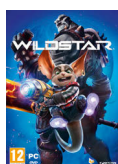
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II
 GS 2014. ÁPRILIS – 87%
 3300 FT

Rendkívül hangulatos akció-RPG, amely ismét Borgovia veszélyes vidékeire hív meg bennünket néhány óra szörnyvadászatra.



LEGO HOBBIT THE VIDEO GAME
 GS 2014. MÁJUS – 80%
 15 990 FT

Ha nem untatók meg a LEGO-játékokat, akkor vessetek egy pillantást Zsáros Bilbó kalandjára. Tolkien meséje nem lesz kevésbé csodálatos a kockáktól.



WILDSTAR
 GS 2014. JÚNIUS – N/A
 14 999 FT

A WildStar egy elképesztően színes és aranyos sci-fi univerzumot mutat nekünk, amely bohókás karakterei ellenére közel sem veszélytelen.



SNIPER ELITE III
 GS 2014. JÚLIUS – 85%
 8500 FT

A mesterlövészjáték Észak-Afrikában játszódik, ahol ha nem lenne elég megküzdeni a katonákkal, akkor ott a hőség, ami nem segít a célzásban.

XBOX



LEGO MARVEL SUPER HEROES
 GS 2013. DECEMBER – 86%
 13 990 FT

Ezúttal Iron Man, Hulk, Thor, Pókember és megannyi Marvel-hős kalandjait élhetjük át a kockákból épült New Yorkban.



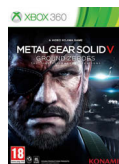
FABLE ANNIVERSARY
 GS 2014. FEBRUÁR – 70%
 10 500 FT

Albion kapuja ismét megnyílik, de ezúttal új történet helyett egy régit élhetünk át. A Fable HD-grafikával és rengeteg finomítással tér vissza.



SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
 GS 2014. MÁRCIUS – 88%
 11 500 FT

A sorozat főszereplőjéhez társulunk egy könnyfakasztó kalandra, amiben feltűnnek olyan gonosztevők is, melyek közül az UFO-k jelentik a legkisebb gondot.



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
 GS 2014. ÁPRILIS – 78%
 9990 FT

A Metal Gear sorozat következő részében mindent megtalálnak a rajongók. A csodálatos látványvilágon kívül teljes szabadságot is kapnak a játékosok.



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.



WATCH DOGS
 GS 2014. JÚNIUS – 88%
 13 990 FT

Az olyan hackereknek, mint Aidan Pearce, Chicago tökéletes játszótér. A központi hatalommal szembeszegülő jótévő kezében a telefon valódi fegyver.



MURDERED: SOUL SUSPECT
 GS 2014. JÚNIUS – 70%
 13 999 FT

Főszereplőnk éjszakája eseménydúsabb lett, mint tervezte. Nemcsak hogy betéréshez riasztják, még meg is ölik. Már csak meg kell találnia, ki volt a tettes.



GRID AUTOSPORT
 GS 2014. JÚLIUS – 81%
 14 500 FT

A Codemasters ismét egy tartalmas versenyjátékkal jelentkezett, hogy lenyűgözze az autók szerelmeseit. Új aszfaltcsíkok, rengeteg négykerékű, sebességmámor.

PLAYSTATION



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
 GS 2013. NOVEMBER – 92%
 13 990 FT

Edward Kenway kalóztörténeteit árulnak a szemünk elé az Assassin's Creed sorozat legújabb részében. Orgyilkosok és templomosok harca a Karib-tengeren.



GRAN TURISMO 6
 GS 2014. JANUÁR – 80%
 15 990 FT

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



THIEF
 GS 2014. FEBRUÁR – 89%
 14 999 FT

Sokéves pihenő után visszatért a Thief széria. Ismét Garrett bőrébe bújva kell meglopunk 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.



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.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
 GS 2014. JÚNIUS – 87%
 15 999 FT

A Wolfensteinben egy olyan világ lesz a csatater, amit a náci uralnak. A kómából felébredt B.J. Blazkowiczra hárul a feladat, hogy életben tartsa a reményt.



FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
 GS 2014. JÚNIUS – 83%
 9990 FT

A Final Fantasy XIV újjászületett. Rengeteg friss tartalom dobta fel az MMORPG-t, melyet most már konzolokon is élvezhettek.



MOTOGP 14
 GS 2014. JÚLIUS – 75%
 10 500 FT

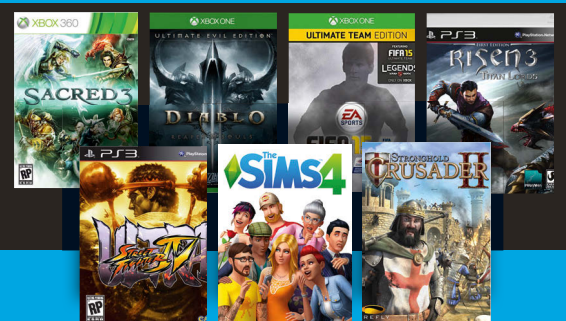
A motorok rajongói most minden eddigienél realizáltusabb élményt kapnak. Kiforrzott játékmenet és izgalmas multimóka vár a kormány mögött.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Sacred 3
 Ultra Street Fighter IV
 Risen 3: Titan Lords
 Diablo III: Ultimate Evil Edition

augusztus. 1.
 augusztus 8.
 augusztus 12.
 augusztus 22.
 Madden NFL 15
 Stronghold Crusader 2
 The Sims 4
 FIFA 15

augusztus 29.
 szeptember 2.
 szeptember 4.
 szeptember 26.

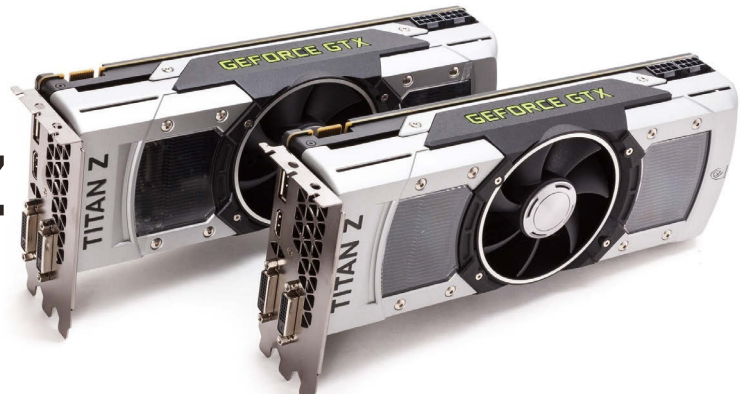


Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

HARDVER

Mit tud egy kétmillió forintos videokártya?

GeForce GTX Titan Z SLI-be kötve



Korábban is tudtuk, hogy az Nvidia GeForce GTX Titan Z hihetetlenül erős, és elképesztően drága, de eddig sejteni sem lehetett, hogy vajon mire képes belőle egyenesen kettő, SLI-be kötve. A választ a Hardware.info tesztheinek köszönhetően már tudjuk. A tesztet egy Core i7 3960X processzor, egy Asus P7X79 Pro alap-

lap és 16 GB DDR3-1600-as memória társaságában egy Samsung 840 Evo SSD-vel végezték el full HD, valamint háromszoros full HD és ultra HD felbontásokban. Az eredmények kissé megosztó képet festettek. A Titan Z SLI-ben kétségkívül a ma elérhető legerősebb grafikus vezérlő egy gamer-PC-hez, ehhez viszont borzal-

masan sok pénzre van szükség: csak a két videokártya 5600 euróba kerül. Érdekes módon a Titan Z egymagában már nem tudja felvenni a versenyt az AMD jóval olcsóbb megoldásaival – az eredménylistákon ugyan rendre az élen van a Titan Z SLI konfigurációban, de kissé lemaradva má-

sodik és harmadik helyen minden esetben az AMD Radeon R9 295X2 és a Radeon R9 290X CrossfireX állnak. Csak ezeket követi a Titan Z egymagában. Az eddigi számadatok szerint a Titan Z inkább csak egy „leg”, teljesítménye pedig nem indokolja a hatalmas többletköltséget.



Érkeznek az olcsó 4K-s monitorok

Szövetségre lépett az Intel és a Samsung

Az Intel szerint a felhasználók többek között azért nem fejlesztik asztali gépeiket, mert nem tudnak előrébb lépni a felbontás terén. A Computex keretében bejelentették, hogy a Samsungmal szövetségre lépve olyan mértékben akarják csökkenteni a 4K-s kijelzők árát, hogy az ultra HD a lehető legközelebb váljon a felhasználók számára. A vállalat saját statisztikái alapján 2013-ban a monitorok 90 százaléka még mindig csak full HD-s vagy ennél is rosszabb felbontású volt. Ehhez

képest egy negyedik generációs core processzor elbír három ultra HD monitorral, de sajnos ebből egynek is olyan magas ára van, hogy csak az igazán elszánt és tehetős gamerek tudtak ilyen környezetet összerakni. Az Intel szerint viszont elérkezett az idő, hogy az új technika eláraszsa az otthonokat, ezért megállapodtak a Samsungmal a csúcsmínőségű 23,6 hüvelykes PLS 4K-panelek gyártásáról. A cél, hogy ezek a monitorok 399 dolláros vételáron váljanak elérhetővé.



Az Alienware-nek is van már konzolja Windows 8.1 fut rajta

Nem szeretne kimaradni a sorból az Alienware sem: bemutatta saját konzolját, ami az idei karácsonyi ünnepekkor kerül majd piacra. Az Alpha névre keresztelt eszköz feladata, hogy átmenetet képezzen a PC-k és a teljes értékű konzolok között. Bár a tervek szerint Steam OS-sel látták volna el, a rendszer késése némi módosítást eredményezett, így végül egy átalakított Windows 8.1-gyel érkezik, később pedig frissíthető lesz a Valve rendszerére. Cserébe az Alienware Alpha Console UI-ját húzták fel rá, tehát lehetséges lesz egyetlen kontrollerral irányítani, elindítani a Steam Big

Picture Mode-ot és a médiatartalmakhoz is hozzáférni. A LED-es, cserélhető színű világítás szokásos extrának számít, de a dobozban lapuló Xbox 360 controller már meglepőbb tartozék. A konzolnak szánt, de sima PC-ként is használható gépben egy Haswell szériás Intel Core i3-as CPU, 4 GB RAM, 500 gigabájtos HDD, valamint egy egyedi Maxwell GPU található, 2 GB memóriával. Aki ennél többet szeretne, az kérhet Core i5-ös és Core i7-es CPU-t is 8 GB RAM-mal és 2 terabájtos HDD-vel. Az Alpha a Steam kínálatára épít, ára 549 dollár.

Egy vérbeli
gamerlaptop

Gigabyte AORUS X3 Plus



Olyan laptopkal kedveskedett a gamereknek a Gigabyte a Computex kiállításon, amely gyakorlatilag kompromisszumok nélküli mobil használatot tesz lehetővé. Az Aorus X3 Plus még a leginkább erőforrásigényes játékokkal is könnyedén elbír. Belül egy Haswell szériás, 3,5 GHz-en működő Core i7-es processzort, egy Nvidia GeForce GTX 870M videokártyát és 16 GB RAM-ot találunk. Ha ez nem lenne elég, akkor a 13,9 hüvelykes kijelző fel-

bontása 3200×1800-as, amire semmiképp nem lehet panasz. A gyors adattárolásról egy szintén figyelemreméltó hardverem, egy 1 terabájtos SSD gondoskodik. További jó hír, hogy ilyen specifikációk mellett a notebook mindössze 1,86 kilogrammot nyom a mérlegen. Üzemideje még a teljesítményéhez mérten is viszonylag tisztességes: 3-4 órás időtartamra elegendő. A gép indulóára 2199 dollár.



Várni kell a
szuper-vékony laptopokra

Broadwell processzorok csak jövőre

Bár a korábbi években iskolakezdésre mindig befutottak az Intel legújabb processzorai, ezúttal sajnos másképp alakul a trend. Aki azért várt ki egy új PC vagy Mac modellt megvásárlásával, mert a Broadwellt szerette volna megkapni a kiszemelt gépben, annak csalódnia kell: a Broadwellre építő CPU-k igazából csak 2015-ben válnak elérhetővé.

Jó hír viszont, hogy az első ilyen CPU-kat (konkrétan a Core M-et) már az év vége felé megjelenő szupervékony laptopokban is láthatjuk. Az extrém mértékben lapos chip hasonló hibrid notebookok létezését teszi lehetővé: a Llama Mountain referenciamodell például az iPad Airnél is vékonyabb. A titok a 14 nanométeres gyártástechnológiában rejlik, aminek hála az áramkörök kicsik, és nem melegsenek – Core M-hez még ventilátor sem kell.

Míg az Intel referenciamodellje nem jelenik meg kereskedelmi forgalomban, addig a szintén Core M-es Asus Transformer Book T300 Chi igen, mely mindössze 7,3 milliméter vastag. A Windows 8.1-et egy 12,5 hüvelykes, 2560×1440-es kijelző szolgálja ki benne.

A kecses formának persze megvan a hátránya, hiszen hiába a passzív hűtés és karcsú megjelenés a Core M mellé, a Surface Pro 3 alig vastagabb (9,1 milliméteres), és bár aktív hűtésű, mégis Core i7-szintű teljesítményt kínál. A Chi másik hátránya, hogy microUSB-t kínál, teljes USB 3.0-t nem. A Core M persze még így is gyorsabb, mint egy iPad Air, sőt, a MacBook Airrel is felveszi a versenyt. Mindezt úgy, hogy laptop és tablet hibridként is funkcionálhat egy erre épülő gép.

Az Xbox One és
a DirectX 12 házassága

Hiába vártunk rá

Korábban büszkén hirdette a Microsoft, hogy közelgő DirectX 12-es frissítésük már aktuális konzoljukra, az Xbox One-ra is elérhető lesz. A tavaly novemberben megjelent játéggéppel nem igazán tudják tartani a lépést a PlayStation 4-gyel szemben, a Sony konzoljából nemcsak több darab fog, de az Xbox esetén sok játéknál a felbontásból is áldozni kell a gördülékeny játékmenetért cserébe. Korábban arról szóltak a hírek, hogy a DirectX 12 komoly teljesítménynövekedést eszközöl majd a Microsoft konzol-

ján, de Phil Spencer, az Xbox divízióvezetője egészen másról árulkodott a Twitteren. Azt mondta, hogy a DirectX 12 valóban segít majd a fejlesztőknek többet kihozni a konzolból, ugyanakkor a változtatások nem lesznek igazán jelentősek az Xbox One esetében, inkább csak több lehetőséget nyitnak meg a fejlesztők előtt. A DirectX 12 Xbox One-ra érkezésének egyelőre nincs konkrét dátuma, így aki addig is teljesítménynövelésekben bízik, annak muszáj lesz beélnie az időről időre érkező firmware-frissítésekkel.





Megfizethető hibridek

Táblagép és notebook egyben, 150 ezer forintért

MEGVIZSGÁLTUK A PIACOT, HOGY KIDERÍTŐSÜK, MILYEN LEHETŐSÉGEI VANNAK AZOKNAK A VÁSÁRLÓKNAK, AKIK MEGFIZETHETŐ ÁRON SZERETNÉNEK NOTEBOOK-TÁBLAGÉP KOMBINÁCIÓT VÁSÁROLNI. Mielőtt a teszt középebe vágnánk, érdemes egy kis történeti áttekintéssel kezdeni – vajon hogyan teremtődött meg az a kategória, amiben ma a gyártók furcsábbnál furcsább megoldásokkal próbálják elérni a lehető legjobb felhasználói élményt. Ahogy azt a továbbiakban látni fogjuk, nagyon vékony jégen egyensúlyoznak, főleg ebben az árkategóriában. Úgy tűnik, ma még nehézkesen lehet 150 ezer forintból kihozni egy minden előnyös tulajdonságot megtartó hibridet, de azért látjuk már a biztató jeleket is.

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Alig néhány évvel ezelőtt a 150 ezer forint körüli, illetve az alatti árkategóriában a netbookok uralkodtak. A tisztavirág életű kategória azonban már teljesen feledésbe merült, több okból is. Elsősorban nem volt megfelelő a sebességük ahhoz, hogy az internet böngészésén, esetleg szövegszerkesztésén, táblázatkezelésén kívül másra is lehessen őket használni, másrészt pedig méretükből fakadóan külső billentyűzet és egér nélkül gyakran roppant kényelmetlen és frusztráló volt velük mind a munka, mind a szórakozás. Miközben a legtöbb gyártó még jócskán ezen apró gépek fejlesztésével volt elfoglalva, megvetette a lábát a piacon az első komolyan vehető táblagép – természetesen az iPadre gondolunk –, és elkezdtek az

érintőképernyős megoldások szép lassan átszivárogni a mobiltelefonoknál nagyobb méretkategóriákba is. A tabletek hamar óriási népszerűsége tettek szert, és ma is milliókat adnak el a legnépszerűbb, iOS-t vagy Androidot futtató darabokból. Gyakorlatilag a 7–13 hüvelyk közötti méretkategória tökéletesen lefedett a különböző gyártók megoldásaival, és gyakran csak az egyéni ízlés játszik szerepet a választásban. A most bemutatott gépek némelyikénél azt vettük észre, hogy nem igazán tudják eldönteni, mik is szeretnének lenni: jellemzően nem egy, a tableteken megszokott operációs rendszert futtatnak, hanem a Windows 8 aktuális verzióját, hardverelemeik erősebbek a legtöbb táblagépnél megszokottnál, ennek megfelelően vastkosabbak, nehezebbek,

kényelmetlenebbek azoknál, ha a megszokott módon szeretnék használni őket. Vannak azonban olyan előremutató jelek is, amelyek alapján úgy tűnik, hamarosan kinövik gyermekbetegségeiket ezek az eszközök is, és valóban egy olyan kompakt termék születik, amely minden terepen jól állja a sarat. Tesztünk célja elsősorban az volt, hogy bemutassunk néhány olyan, ma már elérhető áron kapható modellt, amelyek szerintünk a leginkább követik az aktuális trendeket: kényelmesen lehet rajtuk tartalmat fogyasztani, sokáig bírják egy feltöltéssel, szükség esetén pedig akár dolgozni is lehet rajtuk. Nyilvánvalóan ezen az öt terméken kívül is akad még jó néhány változat a piacon, de ebben az árkategóriában azok sem különböznek nagyon a bemutatottaktól.



Acer Aspire Switch 10

Lenovo Miix 2 10



FRISS VERSENYZŐ: ACER ASPIRE SWITCH 10

Magyarországon elsőként próbálhattuk ki az Acer hibrid megoldását, amit a Computexen mutattak be. Ez a gép az „inkább tablet, mint notebook” csoportba tartozik. Ha a csomagolásban nem lett volna ott közvetlenül alatta a billentyűzet is, simán elhittük volna róla, hogy pusztán egy táblagépről van szó. Ennek megfelelően kellemes a mérete és a tömege, ráadásul nagyon ügyeltek az anyagminőségre és az összeszerelésre is. A szállhúzott fém fogása rendkívül kellemes, a gombok is jó helyre kerültek, remekül működnek. Még kellemesebb meglepetés volt bekapcsolás után megpillantani a kijelzőt, amely nagy fényerővel, nem túlságosan tükröződve, viszont szemet gyönyörködtetően éles képpel és valóság-hű színekkel fogadott annak ellenére, hogy 720p felbontással rendelkezik. A beépített SSD-nek köszönhetően a Windows 8.1 és a különböző alkalmazások is tökéletesen gördülékenyen indultak el és futottak. Ez köszönhető a legújabb Intel Atom Z3745-ös proceszornak is, amely nagyon szépen teszi a dolgát alacsony fogyasztás mellett. A 2 GB memória is legendának bizonyult, multitasking közben sem lassul le szinte soha. A billentyűzetet egyszerű mozdulattal csatlakoztathatjuk a lehető kijel-

ző aljához. Bár összeszerelve az egész gép kissé fejnehéz, a zsanérok szépen tartanak, ráadásul ilyenkor sem mutat rosszul az eszköz: kívülállóknak szinte biztosan nem tudják megmondani róla, hogy hibridről vagy egy sima notebookról van-e szó. A klaviatúra is jó minőségű, még éppen a használható méretkategóriába tartozik, és szükség esetén a tapipad használatától sem kell megijedni. Összességében az Acer nagyon jól megoldotta a feladatot: mind tabletként, mind önálló notebookként kényelmesen és stílusosan használható ez a masina, a mézőny egyik legjobbjá.

FULL HD-VAL HŐDÍT: LENOVO MIIX 2 10

Szintén különleges módon igyekszik megoldani a tablet-notebook átmenetet a Lenovo Miix 2 10, amelyből a tablet.hu áruház adott nekünk kölcsön egy példányt. A dokkolóhoz mágnesekkel csatlakoztatható kijelző pozíciója alig változtatható, cserébe viszont plusz USB-portokat rejt magában, továbbá fordítva belehelyezve a gépet prezentációs eszközként használhatjuk. E megoldással kapcsolatban megosztottak a vélemények a szerkesztőségünkben, néhányan jobban értékelték volna, ha inkább a nagyobb döntéshozást helyezik előtérbe. Maga a táblagép viszont az Acerhez hasonlóan szép külsőt ka-

pott, ráadásul alig több mint fél kilogrammos tömegével kényelmesen hordozható. További jó hír, hogy szintén SSD-vel szerelték – bár a nálunk járt változat 64 GB-ja azért sokaknak kevés lehet, a felhőszolgáltatások és az olcsó külső merevlemez idejében mi inkább örülünk annak, hogy a rendszer fürgén működött. Ebben a gépben is az Intel Atom Z3740 dolgozik, ugyanolyan megbízhatóan, mint az Asus esetében. A 10,1 hüvelykes kijelző sajnos elég zavaróan tük-

röződik, viszont cserébe 1920×1080 pixeles felbontással és majdnem 180 fokos betekintési szögekkel rendelkezik. Érdekeség, hogy a gyakoribb 16:9 helyett ez a panel 16:10-es képárányú, ami ideálissá teszi például a nagy fotókkal és Excel-táblázatokkal végzett munkát. A dokkolón elhelyezett USB-csatlakozók mellett magán a táblarészen mini-HDMI, microUSB, microSD-kártya-olvasó, valamint kombinált audiocsatlakozó található. A 2 megapixelos előlapi és az 5 me-

Így értékeltünk

Az értékelési szempontrendszer felállításakor ezúttal nem volt nehéz dolgunk. A legfontosabb egyértelműen az volt, hogy mennyire sikerült az adott hibridnél kényelmesen, felhasználóbarát módon megoldani az átváltást notebookról tablet üzemmódra. Ezen kívül a gép teljesítménye határozza meg leginkább a felhasználói élményt, így erre is muszáj volt nagy hangsúlyt fektetnünk. Természetesen az átlagos használat gördülékenységét figyeltük, és nem a legújabb játékokkal nyüstöltük tesztalanyainkat. Az anyagminőséget, az összeszerelés szintjét és a dizájnt egy kalap alá vettük: bár szerencsére nem talákoztunk kimondottan kínos megoldással, elég nagy különbségek jelentkeztek az egyes termékek között. Az extra szolgáltatásokat ezúttal nem vettük figyelembe, főleg mivel szinte elenyésző különbségek mutatkoztak az egyes típusok között. Persze valakinek lehet kiemelkedően fontos, hogy ne hiányozzon például az USB 3.0-port, de túlhangsúlyozni azért nem akartuk ezt a kérdést. Természetesen fontos szerepet játszik az ár-érték arány is, bár szerencsére sikerült nagyjából azonos érték kategóriájú gépeket tesztelnünk.

gapixeles hátlapi kamera alapvetőnek számít ebben a kategóriában. Az akkumulátor jól teljesít, folyamatos filmnézéssel nagyjából hat óra alatt tudtuk lemeríteni – jó tudni, hogy ez ma már nem számít kimagasló teljesítménynek, pedig néhány évvel ezelőtt még szinte elképzelhetetlen volt.

PIROS OKOSTOJÁS: HP PAVILION 11 X360

Kicsit eltér előző két tesztalanyunktól a HP Pavilion 11 x360. Nevében a 360 arra utal, hogy a notebook kijelzőjét 360 fokban hátra lehet hajtani, és így egy tabletszerűséget kapunk. Az elképzelés nem lenne rossz, ez a Pavilion viszont egyszerűen túlságosan vaskos és nehéz ahhoz, hogy táblagépként funkcionáljon. Prezentáció közben például jól jöhet, hogy hátrahajtva a kijelzőt meg tudjuk támasztani, de hogy klasszikus értelemben soha nem fogjuk tabletként használni, az biztos. Első ránézésre egyébként egészen atraktívnak és minőséginek tűnik a masina, ám közelebről megvizsgálva már nem annyira tetszetős. A kijelző például sokkal kevésbé produkál élethű színeket, mint bármelyik társa, ráadásul valahogy mintha az érintésre sem reagálna annyira jól. A 11,6 hüvelykes panel egyébként átlagosnak számít, 1366×768 pixel felbontású, ez viszont nem nagy baj, hiszen a beépített hardverelemek valószínűleg nehezen birkóznának meg ennél nagyobbval. A kijelző emellett még eléggé tükröződik is, nem könnyű kültéren használni. Felemás benyomásaink voltak a kezelőszervekkel kapcsolatban is: a billentyűzet korrekt, a gombok mérete megfelelő, a nyomáspontok jól érezhetők, kényelmes rajta gépelni, ellenben a beépített tapipadnál rosszabbal talán tényleg csak a netbookos időkben találkoztunk. Teljesítmény tekintetében az egyik legszerűnyebb képességű gép az aktuálisan tesztelt darabok között a Pavilion. Az Intel N3520-as processzor ugyan keveset

A HIBRIDEKÉ A JÖVŐ?

Média- és tartalomfogyasztási szokásaink rengeteget változtak az elmúlt évtizedben, csakúgy, mint az azt segítő technológiák és eszközök. Egyre okosabb, gyorsabb, kényelmesebb eszközökön fogyaszthatjuk azt az óriási mennyiségű információt és multimédiás tartalmat, amely körülveszi mindennapjainkat. A notebookká alakítható táblagépekkel a gyártók célja az, hogy az eddigieknél sokoldalúbb és kényelmesebb eszközöket készítsenek az új igények kielégítésére. Néhány megfizethető típust vettünk górcső alá.

HP Pavilion 11 x360



fogyaszt, de ennek megfelelően sebességben sem szabad tőle sokat várni, hiába van mellette 4 GB memória. Nem nagyon érdemes a multitaskingot sem erőltetni, pláne mivel ebbe a gépbe még nem SSD, hanem egy hagyományos, 500 GB-os HDD került, így a programok indítása sem megy olyan fürgén, mint ahogyan azt a tableteken megszokhattuk. Egy külsőre sokaknak bizonyára tetszetős, ám elég szerény képességű gép a Pavilion 11 360x, amely tabletként korlátozottan használható, notebooknak pedig meglehetősen gyenge. Szerencsére ára nem haladja meg a 150 ezer forintot.

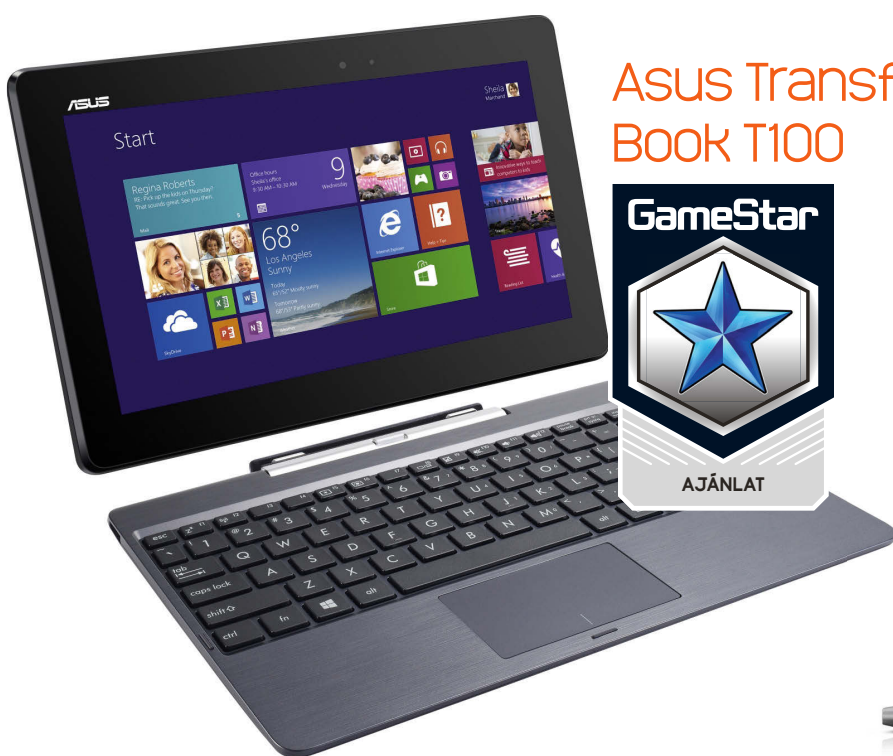
ELEGÁNS ÚRIEMBER: DELL INSPIRON 3147

Alig néhány hete, az idei Computexen mutatta be legújabb hibrid megoldását a Dell. Kialakítása minőségi, a HP modelljéhez hasonlóan ezt is 360 fokban hátrahajtva alakíthatjuk tabletté. Ekkor ugyanazzal a problémával szembesülünk, mint az előbbi esetben: egyszerűen túl vastag és nehéz egy táblagéphez képest (tömege 1,39 kg, pontosan ugyanannyi, mint a HP-é), csupán szükségmegoldásként jöhet jól ez a lehetőség. Szerencsére odafigyeltek a 11,6 hüvelykes kijelző minőségére, és bár a felbontás itt is csak

1366×768 képpont, a színek és a betekintési szögek rendben vannak, és érintésre, forgatásra is megfelelően gyorsan reagál a panel. Ami a hardverelemeket illeti: Intel Pentium Quad Core vagy Intel Celeron Dual Core processzorral szerelik, típustól függően. Mellé 4 GB 1333 MHz-en pörgő memória, integrált Intel HD grafikus kártya és egy 500 GB-os HDD került. Sajnálatos módon SSD-t egyelőre opcionálisan sem választhatunk hozzá, pedig valószínűleg sokan élneek a lehetőséggel. A gép oldalain összesen két USB 2.0 és egy USB 3.0 port található, emellett egy normál HDMI-kimenet (a legtöbb hasonló gépen egyébként csak a miniváltozat fellelhető meg) és egy mikrofon/fejhallgató kombinált csatlakozó bújjik meg. A két legnépszerűbb memóriakártya-típussal is megbirkózik, nem lesz gond az SD- és MMC-kártyákon található adatok másolásával. Az egy darab előlapi kamera minősége messze nem világosbajnok, 0,92 megapixeles felbontásával arra azért elég, hogy szükség esetén videokonferenciázzunk ismerőseinkkel. Nem túl izmos az akkumulátor teljesítménye, intenzív használat mellett négy óra alatt simán le tudtuk méríteni, de odafigyelve azért ennél jóval többet is kihozhatunk belőle. A Dell Inspiron ára 150 ezer forint körül várható.

Átalakítható notebookok 150 ezer forintért

	Termék	Forgalmazó	Értékelés (%)	Ár	Kijelzőméret	Felbontás (ppi)
1.	Acer Aspire Switch 10 us.acer.com	Acer Magyarország	83	110 000 Ft	10,1"	1366×768
2.	Asus Transformer Book T100 asus.com/hu	Asus Magyarország	80	99 000 Ft	10,1"	1366×768
3.	Dell Inspiron 3147 dell.com	Dell Magyarország	76	149 999 Ft	11,6"	1366×768
4.	Lenovo Miix 2 10 shop.lenovo.com	Lenovo Magyarország	73	120 000 Ft	10,1"	1920×1080
5.	HP Pavilion 11 x360 shopping.hp.com	Hewlett-Packard Magyarország	70	140 000 Ft	11,6"	1366×768



Asus Transformer Book T100

Dell Inspiron 3147



SZÜRKE EMINENCIÁS: ASUS TRANSFORMER BOOK T100

Első ránézésre inkább notebooknak tűnik az Asus T100-as, de lecsatlakoztatva a billentyűzetről táblaként is jól funkcionál alig valamivel egy kilogramm feletti tömegével. Egyébként a fix tartású Lenovo és a 360 fokban megoldások között helyezkedik el: teljesen vízszintesig nem tudjuk hátrahajtani, viszont nagyjából annyi mozgást azért enged, mint egy átlagos notebook. Sajnos maga a billentyűzet olcsó műanyagból készült, ami ugyan nem ronda, de fogása nem túl kellemes. Tapipadja a HP-éhoz hasonlóan kimondottan rossz. Levehető kijelzője szerencsére minőségibb anyagokból építkezik, de ez sem üti meg például az Acer színvonalát. Az Asus IPS-paneles kijelzőjét tesztünk középmezőnyében helyeznénk el, mert ugyan 1366×768 pixel felbontású, de fényereje és 1100:1-hez kontrasztaránya kültéri használatra is alkalmassá teszi. Intel Atom processzor, a Z3740 dolgozik a gépházban, amely főleg fogyasztáshoz képest nagyon jó teljesítményt produkáló darab, alig lassabb

HAMAROSAN KINÖVIK GYERMEKBETEGSÉGEIKET EZEK AZ ESZKÖZÖK, ÉS EGY OLYAN KOMPAKT TERMÉK SZÜLETIK, AMELY MINDEN TEREPEEN MEGÁLLJA A HELYÉT

a 3745-ös verziójánál. Multitasking, videózás, számítógépes programok futtatása közben is jól állta a sarat. Memóriából csak 2 GB áll rendelkezésre, ám átlagos használat közben nem éreztük ezt kevésnek, leginkább azért, mert a 64 GB-os SSD is fürgén végezte a dolgát. (Bővítésére egyébként egy USB 3.0-kompatibilis külső meghajtót ajánlanánk leginkább.) A táblarész oldalára egy microUSB, microHDMI, hangkimenet és egy microSD-kártya-olvasó került. Tesztünk során az Asus T100 akkumulátora teljesített az egyik legjobban: a 30 Wh-s darab átlagos használatnál 7-8 óra keresztül bírja szüflával, mindent minimumra tekerve pedig akár egy 11 óra hosszú utazást is kibír. A gép árázása baráti: a 32 GB-os modell 99 ezer, a 64 GB-os pedig 109 ezer forintért kapható.

ÖSSZEJEGYZÉS

Érdemes leszögezni, hogy egyik teszt-alanyunk sem sokkal jobb vagy rosszabb a másikkal, érzékelhető, hogy a gyártók még keresik a legmegfelelőbb megoldásokat a táblagép-notebook átmenetre. Nekünk úgy tűnik, hogy talán az Acer jár a legjobb úton az Aspire Switch 10-zel, hiszen egy szépen összerakott, megfelelően erős hardverelemekkel megtámogatott, de 1 kg körüli tömegnél éppen csak nehezebb táblagépet rakott össze a szintén minőségi, vékony és könnyű dokkoló mellett. Az Asus és a Lenovo is efeléndál, előbbi igazán kedvező ára miatt érdemes fontolóra venni, míg utóbbi valamivel elegánsabb, minőségibb kialakítása miatt lehet sokaknak érdekes. Kevésbé tetszett a HP és a Dell hátrahajthós konstrukciója, mely ha úgy vesszük, remek újítás a notebookok-

nak, de táblagépnek azért nem neveznénk így őket jó szívvel. Az igazi kérdés egyébként az, hogy valóban megélő vásárlói igényekre reagálnak-e ezekkel a típusokkal, a gyártók, vagy inkább mindenki csak azért jön ki a maga hibridjével, mert semmiképp nem akar lemaradni a konkurenciától. Jelenleg inkább ez utóbbi tűnik valószínűnek, elsőre nem világos ugyanis, hogy valóban olyan gyakoriak-e azok az élethelyzetek, amikor praktikus lehet egy ilyen félig notebook, félig táblagép eszköz. Az viszont kimondottan öröndetes, hogy ma már 150 ezer forint körüli összegért egy olyan teljesítményű eszköz birtokosai lehetünk, amely a mindennapok során kényelmes munkát és kellemes szórakozást tesz lehetővé, hosszú töltési idők, akadozó videók, lefagyások nélkül.

Kir

Processzor	Memória (RAM)	Akkumulátor	Tömeg	Pro	Kontra
1,3 GHz	2 GB	22 Wh	585 g	Szép kijelző, nagy felbontás, jó teljesítmény	Lehetne jobb az üzemidő
1,3 GHz	2 GB	30 Wh	550 g	Jó teljesítmény, hosszú akkumulátoros üzemidő	Rossz touchpad, nincs hátlapi kamera
2,16 GHz	4 GB	65 Wh	1410 g	Masszív, minőségi kialakítás, USB 3.0-port	Gyenge kijelző, tabletként kényelmetlen
1,3 GHz	2 GB	25 Wh	580 g	Éles kijelző, gyors SSD meghajtó, jó ár-érték arány	A dokkoló korlátozottan használható
2,1 GHz	4 GB	29 Wh	374 g	Kedvező ár, szép dizájn, korrekt billentyűzet	Gyenge kijelző és teljesítmény, rossz touchpad



Alaplap a szervergyárból

SuperMicro C7Z97-OCE

SZERVERGÉPEIRŐL HÍRES A SUPERMICRO, AMELY MOST EGY GAMEREKNEK SZÁNT BRUTÁLIS TELJESÍTMÉNYŰ ALAPLAPPAL IGYEKSZIK SZÉLESEBB KÖRBE IS ISMERTSÉGET SZERZENI.

A gyártó már második alkalommal döntött úgy, hogy a szerverek építésekor használt XEON chipet Z97-esre cseréli, létrehozva ezzel egy bivalyerős, játékosok számára kialakított alaplapot. Szerkesztőségünkbe egy kompaktnak épp nem nevezhető házba építve, az azonnali futtatásához szükséges minden kiegészítővel felvértezve (többek között egy 3,5 GHz-es órajelű i7-4770K típusú Haswell CPU-val) érkezett meg a számítógép szíve. Ennek köszönhetően azonnal lehetőségünk nyílt kipróbálni, mire is képes valójában a C7Z97-OCE – elvárásainknak megfelelően meggyőző eredményt produkált. A másodpercek alatt bebootoló rendszer kifogástalan működéséhez természetesen nagyban hozzájárult a 4770K integrált, Intel HD 4600 grafikus chipje, illetve a gépházba szerelt SSD is, melyek a SuperMicro nyers erejével kiegészülve – kisebb grafikát érintő megkötésekkel és alkalmankénti lagokkal – még a *Crysis 3*-at is képesek voltak futtatni, ami azért egy dedikált kártya nélküli rendszertől mindenképp nagy teljesítmény.

CSATLAKOZÓK MINDENHOL

Az ATX méretű (12x9,6 hüvelykes) alaplap látványra rendkívüli határozottságot sugároz magából, ami rö-

tőn a gyártó színkavalkádjában kiütözik, hiszen az egyes komponensek más-más (fekete, fehér, narancssárga és kék) tónusokban pompáznak, jól elkülönítve egymástól a különféle funkciók ellátására szakosodott alkatrészeket. A lapka négy memóriafoglatot tartalmaz, ahova akár 32 GB-nyi 3300 MHz-re skálázott, DDR3-as RAM-ot is zsúfolhatunk, így néhány évig még biztosan elegendő memóriánk lesz a top játékok futtatásához is. Hat SATA-port is helyet kapott a nem éppen kicsi felületen, melyek egytől egyig támogatják a 3.0-s protokollt (maximális 6 GB/s sebességgel).

A SuperMicro C7Z97-OCE emellett tartalmaz szintén hat darab (három 2.0-s és három 3.0-s) PCIe-konnektort is, melyek az M.2-es szabványnak köszönhetően gyors adatátviteli sebesség elérésére is képesek lehetnek (sajnos azonban a SATA Express kimaradt a kínálatból). Csatolófelületeket is gazdagon elhelyezett a gyártó az eszközén, található ugyanis egy kis nosztalgikus hatást keltő PS2-es egér/billentyűzet-foglatot, VGA-, DVI-, HDMI- és DisplayPort-csatlakozókat, két Ethernet-aljzatot, valamint a Realtek nyolccsatornás hangkártyájához tartozó jack bemeneteket. Az USB-portokkal sem bántak szűkmarkúan a mérnökök, hisz a négy darab 3.0 és két 2.0 csatlakozó mellett találhatóunk még további négy 2.0- és két 3.0-kivezetést is. Természetesen egy ilyen teljesítményorientált lapka meglehetősen komoly hőtermelésre lehet képes,

ám a készítő különösen figyelt arra, hogy a könnyen hevülő területek megfelelő hűtést kapjanak. Ennek érdekében öt darab négytüskés ventilátorcsatlakozó is került a C7Z97-OCE felületére. A BIOS szintén komoly frissítésen esett át a cég legutóbbi, játékosoknak készített (Z87-es) modelljéhez viszonyítva, az új verzió ugyanis már grafikus felületű, UEFI (Universal Extensible Firmware Interface) típusú rendszerrel telepítve érkezik, melynek köszönhetően még könnyebben eligazodhatunk a különféle hardverszintű módosítási lehetőségek között.

TUNINGLEHETŐSÉGEK

Természetesen a gameralaplapok lényege a szükség esetén gyorsan végrehajtható órajeltuningban rejlik, amit itt még tovább egyszerűsített a gyártó. A C7Z97-OCE felületén találhatóunk fizikai kapcsolókat is, méghozzá (a Power gomb kivételével) abból a célból, hogy az átlagfelhasználók is viszonylag könnyedén képesek legyenek egy kis extra erőt kicsikarni a processzorból. A grafikus piktogramokkal ellátott billentyűk lenyomásával 15, 20, illetve 25 százalékos extra boostot kaphat gépünk, és ez remekül jöhet erőforrás-igényes alkalmazások, illetve játékok futtatásakor. Összességében tehát egy nagyszerű, szerverminőségű komponensekből felépülő alaplapot rakott össze a SuperMicro, a tartósság miatt biztosan nem kell aggódnunk. Az eszköz hazai ára egyelőre nem ismert, ám a külföldi összegek alapján elég mélyen a pénztárcájába kell nyúlni annak, aki egy C7Z97-OCE-t szeretne a konfigjába építeni.

INFO

Forgalmazó:
Axico Informatikai Kft.
Ár: bevezetés alatt
Web: supermicro.com

Specifikáció:
Z97-es chipset, negyedik generációs Intel chipet támogatása, négy memóriafoglat (max. 32 GB), max. 12 USB-port, boost fizikai kapcsolókkal, UEFI BIOS, M.2-es PCIe-csatlakozó, öt ventilátorcsatlakozó, Realtek 7.1-es hangkimenet

Pro:
szerverminőség, hatalmas teljesítmény, tuninglehetőségek

Kontra:
nincs SATA Express

90

Játékosnotebook MSI GS70

HATALMAS, 17,3 HÜVELYKES, MATT (FULL HD FELBONTÁSÚ) KIJELZŐVEL SZERELTÉK A NOTEBOOKOT, AMELY A PIACON JELENLEG FELLEMLHETŐ LEGERŐSEBB HARDVEREKET TARTALMAZZA.

A sötétszürke, prémium hatású alumínium gépház távolról szemlélve rendkívül kecsesnek tűnhet, azonban ha kézbe vesszük, érezhetjük, hogy van benne anyag, 2,6 kilogrammot nyom.

A felszín alatt egy negyedik generációs, négymagos Intel Core i7-es (4710T) processzort találhatunk, amit kiegészít 16 GB DDR3-as memória. A grafikus tartalmak megjelenítéséről: nagy teljesítményű GeForce GTX 860M típusú kártya 2 GB VRAM-mal garantálja a legújabb csúcjátékok maximális részletességű, zökkenőmentes futtatását. A gép rendkívül gyorsan bootol, és sebesebben futtatja a Windows 8.1-et, amit egy 128 GB-os Toshiba SSD-re telepítve találhatunk. Emellett adataink tárolására egy kicsit komolyabb kapacitású (1 TB-os) HDD is rendelkezésünkre áll. Sajnos az MSI nem helyezett optikai meg-

hajtót a konfigurációba, így ha lemezen tárolt játékokat kívánunk futtatni, érdemes lesz egy USB-s olvasót beszerezni. Extrák terén megemlíthetjük a SteelSeries gamerbillentyűzetet, valamint annak színváltó háttérvilágítását, amivel teljesen testreszabható a GS70 kinézete. A 7.1-es hangkártya mellett speciális LAN-chip, full HD-webkamera, Super Raid2-támogatás és beépített 2.1-es hangrendszer található, ami notebookviszonylatban egészen jól szól. Vékony kialakításának és az erős hardvereknek köszönhetően a laptop kifejezet-

ten zajos játék közben, mivel a két ventilátor magas fordulaton teszi a dolgát, hogy le tudja hűteni a nagy teljesítményű processzort és a GPU-t. Kis felbontáson (1366×768) a legtöbb új játék stabilan fut, átlagosan 60-70 fps-t mérünk magas grafikai részletesség mellett is. 1080p-ben sem sokkal rosszabb a helyzet, a *Bioshock Infinite* például 45-50 fps közötti értéket produkált, ami szintén elég jó egy laptoptól. A játékokra kihagyott MSI GS70 akkumulátora sem rossz, aktív használat mellett négy-öt órás üzemidővel bír.



INFO

Forgalmazó:
Expert Zrt.
Ár: 522 000 Ft
Web: msi.com

Specifikáció:
Intel Core i7-4710T CPU, 17" (1920×1080) matt kijelző, 16 GB DDR3 (1600 MHz), Nvidia GTX 860M 2 GB, 128 GB SSD + 1 TB HDD, 6 cellás Li-polimer (5400 mAh 60 Wh), 418,5×287×21,8 mm, 2,6 kg, Windows 8.1 64 bit

Pro:
erős VGA és CPU, minőségi kialakítás

Kontra:
drága, hamar melegszik, terhelés alatt hangos

89

Ventilátor nélkül Shuttle OMNINAS KS10

EGY TELJESEN ÚJ TÍPUSÚ NAST DOBOTT PIACTRA A SHUTTLE, MELYEK LEGNAGYOBB ÉRDEKESSÉGE, HOGY VENTILÁTOR NÉLKÜL LÁTJA EL FELADATAIT. A legtöbb otthoni hálózati adattároló a beépített hűtésnek köszönhetően bekapcsolt állapotban meg lehetőségen komoly zajt képes generálni, és ez igen zavaró lehet, ha a készülék mindössze egy-két méterre tőlünk nyerte el végső pozícióját. A KS10 esetében – ezzel szemben – csupán a beszerelt HDD halk duruzsolását hallhatjuk. A hagyományos, 3,5 hüvelykes merevlemez könnyedén elhelyezhetjük az eszközben, a művelet még csavarhúzó nélkül is megoldható. A műanyag keret szét-pattintásával azonnali hozzáférést kapunk a meghajtó számára kialakított sínhez, melybe csupán be kell csúsztatnunk az adattárolóra használni kívánt egységet. A töltő csatlakoztatása után felvillannak a készülék elején található LED-ek, és a mellékelt UTP-kábel használatával már konfigurálásra kész állapotba is kerül a Li-

nux-alapú rendszer. A ház elején SD-kártyaolvasót és hagyományos USB 2.0 kaput is találunk, ami jelentősen kibővíti a csendes NAS felhasználási lehetőségeit. A készülék beállításait egy végtelenül egyszerű és tökéletesen átlátható UI-n keresztül hajthatjuk végre, így a KS10 telepítése azon usereknek sem okozhat gondot, akik még nem végeztek hasonló műveletet. Belépés után létrehozhatunk egyedi felhasználói fiókokat, amivel engedélyezhetjük a könyvtárakhoz történő hozzáférést, vagyis a csatlakozott gépekre lebontva definiálhatjuk, hogy a tárolt adatok közül ki melyikhez kapjon jogosultságot. A Shuttle eszköze jól használható médiaszerverként is, DLNA-támogatással rendelkezik, valamint képes el látni hagyományos FTP-funkciókat, sőt akár az otthoni nyomtatóval is együttműködik. A készítőik emellett gondoltak a torrentkliens használókra, beépített változata hasznos lehet csakúgy, mint a NAS WiFi Access Point



funkciója, ami támogatja a 802.11 b/g/n szabványokat. A Shuttle KS10 nem olcsó, cserébe csendes és okos. Akinek elég egy HDD, az nem fog csalódni benne.

INFO

Forgalmazó:
Shuttle Inc.
Ár: 28 000 Ft
Web: shuttle.com

Specifikáció:
Linux operációs rendszer, 1 db 3,5" hüvelykes HDD foglalat, SD-kártyaolvasó, 2 db USB 2.0 port, Marvell 88F6707 800 GHz processzor, 802.11 b/g/n Wi-Fi-kompatibilitás, média-, iTunes-, nyomtató- és FTP-szerver, BitTorrent-kliens, 550 g

Pro:
alacsony fogyasztás, csendes működés

Kontra:
csak egy HDD-t fogad

82

Mikor 2 GB VRAM nem elég

Sapphire Dual-X R9 280 3 GB

KOMOLYABB GAMER-KONFIGURÁCIÓKBA AJÁNLJUK A SAPHIRE KÁRTYÁJÁT, AMI A KÖZÉPKATEGÓRIA FELSŐBB SZEGMENSÉT KÉPVISELI. Az R9 280 GPU az elmúlt időszakban jelentős áresésen ment keresztül, így jelenleg kifejezetten jó választás lehet egy harmadik vagy negyedik generációs i5-ös processzor mellé. Az AMD chipjét alaposan felhúzták a gyártásért felelős mérnökök, hisz a referenciáértékekhez képest lényegesen megnövelték a sima és a boostórajelet is. 850 MHz-es alap és 940 MHz-es emelt értékeket kapunk a pénzünkért, azonban a komoly hűtőrendszernek hála ezen adatokat akár még tovább is növelhetjük, hisz a kártyára szerelt dupla ventilátoros bordának köszönhetően – mindenféle kockázat nélkül – 5-10 százalék plusz teljesítményt is kisajtolhatunk a Sapphire Dual-X R9 280-ból. A lapka nem kicsi, éppen ezért érdemes még a vásárlás előtt elővenni a centit, és lemérni, hogy a PCI-E 3.0-port környékén lesz-e elég hely a számára. Az R9 280 ugyanis két kártyányi helyet foglal el a házban, tápból pedig

minimum egy 450-500 wattos példányra lesz szükségünk megfelelő működtetéséhez, amit két darab hat pines kábelen keresztül tudunk csatlakoztatni.

Az R9 280 igazából nem tartalmaz lényeges újításokat, tulajdonképpen nem más, mint egy előző generációs HD 7950-es újrarendelése, amit a gyártószalagon megtoldottak 3 GB memóriával. De mihez is lehet szükségünk 3 GB VRAM-ra? Manapság a legújabb csúcscsúcsjátékoknak már nem elég a 2 GB grafikus memória, például a rendkívül népszerű *Watch Dogs* is

háromat kér az ultra részletesség engedélyezéséhez. Nvidia-fronton a kártya igazi ellenfele a GTX 760 lehet, melyet igaz, hogy 4 GB memóriával szállít le a gyártó, ám ez az árán is meglátszik, 82-84 ezer forint környékén lehet megvásárolni. Így nem feltétlenül érdemes bedölnünk a nagyobb VRAM ígéreteknek, hisz a teszterek alapján a két modell közül az AMD az erősebb: ultra beállítások mellett a *Battlefield 4* vagy a *Tomb Raider* futtatása során is 9-10 fps többletet volt képes felmutatni.



INFO

Forgalmazó:

Sapphire Technologies

Ár: 74 000 Ft

Web: sapphiretech.com

Specifikáció:

PCI-Express 3.0 csatoló, Radeon R9 280 (28 nm), 1792 streamprocesszor, 850/940 MHz-es GPU-órajellel, 3072 MB GDDR5 memória, 384 bites memória-interfész, 5000 MHz-es memória-órajel, DisplayPort (1.2), DVI-D-, DVI-I-, HDMI-portok, 262x112x34 mm

Pro:

jó teljesítmény, 3 GB VRAM, hatmonitoros EyeFinity 2.0

Kontra:

drága, nagy méret

87

Üzemidőbajnok

Toshiba Satellite Z30

HA ULTRABOOK VÁSÁRLÁSÁN GONDOLKODUNK, ÉS A MEGSZOKOTT FÉMHAZ HELYETT VALAMI ÚJDONSÁGGAL SZERETNÉNK FELVÁGNI BARÁTAINK ELŐTT, ÉRDEMES LEHET ELGONDOLKODNI A SATELLITE Z30-AS KÉSZÜLÉKEN, MELYEK KÜLSEJE A KARCOLÁSOKNAK RENDKÍVÜL JÓL ELLENÁLLÓ MAGNÉZIUMÖTVÖZETBŐL KÉSZÜLT. A magnéziumalapú szerkezet egyik legkomolyabb előnye, hogy hihetetlenül könnyű kialakítás elkészítését teszi lehetővé. Remek példa erre a Z30 is, mely csupán 1,2 kilogrammos tömeggel rendelkezik. Pénzünkért egy 13,3 inches matt panelt kapunk, ami rendkívül jó fényerőt kínál, és LED-háttérvilágításának köszönhetően kellően energiatakarékos is. A LED-panel 1366x768 pixel maximális felbontást érhet el, és ez manapság már meg lehetőséget nyújt számunkra – főleg mióta az Apple retinakijelzőkkel kényez-

teti vásárlóit –, ám egy ultrabook méretű megjelenítőn még nem akkora szentségtörés a használata. A Toshiba csatlófelületekkel is gazdagon ellátta az apró készülékét, a Satellite Z30 jobb oldalán egy gigabites LAN-csatlakozót, két USB 3.0-s bemenetet és egy multifunkciós SD-kártya-olvasót helyeztet el. Az eszköz túlsó felére került a töltő, a D-Sub-, a HDMI- csatlakozók, valamint az egyesített hang ki- és bemenetek, illetve helyet kapott még egy harmadik USB 3.0-s port is. Az ultrabook eleje szerencsére nem túlszűfolt, csupán a sztereo hangszórókat találhatjuk a frontoldalon, amely rendkívül kellemes hangzással kényeztetni tulajdonosát. A 64 bites Windows 8.1-gyel érkező Satellite Z30 gyorsaságára sem panaszkodhatunk, hiszen a kicsikében egy két-



magos, 1,7 GHz órajelű Intel Core i3-4010U dolgozik, amit kifejezetten alacsony energiaigényű chipként tartanak számon (maximális TDP-je 15 watt). Tesztünk során egyetlen töltéssel 7,5 óras üzemidőre volt képes a gép, ebben benne foglaltatik a netezés (normál fényerő), kis zenehallgatás, és olykor-olykor a billentyűzetvilágítást is bekapcsoltuk. Ezekből az igényekből faragva 8-10 óra körül alakul a Z30 reális üzemideje, ami meggyőző egy 300 ezres ultrabooktól.

INFO

Forgalmazó:

Toshiba

Magyarország

Ár: 309 000 Ft

Web: toshiba.hu

Specifikáció:

13,3" matt LED-kijelző (1366x768 pixel), Intel Core i3-4010U 1,7 GHz CPU, 4 GB 1600 MHz DDR 3 RAM, 128 GB mSATA SSD-tárhely, Intel HD 4400 Graphics, Bluetooth 4.0, 802.11ac, a/b/g/n, Gigabit Ethernet LAN, Intel Wireless Display technológia, 316x227x139 mm, 1,2 kg

Pro:

hosszú üzemidő

Kontra:

4 GB memória

77

Óriástelefon

Huawei MediaPad M1 8.0

SZOFTVERESEN LEGINKÁBB AZ IOS-RE EMLÉKEZTET A MOBIL, KINÉZETE ALAPJÁN PEDIG AKÁR A HTC ONE NAGYTESTVÉRE IS LEHETNE A HUAWEI 8 HÜVELYKES TÁBLAGÉPE, AMELY A KÖZÉPKATEGÓRIA VÁSÁRLÓIT VESZI CÉLBA. A tablet 100 ezer forint alatti ára ellenére – habár elsőre soknak tűnhet –, rengeteg extrát kínál, hisz a készülékben található SIM-kártyafoglalatot is, amely lehetővé teszi a készülék számára az LTE-kapcsolatok létesítését is, és ez ritkán jellemző ebben az árszegmensben. Ezen kívül természetesen telefonként is funkcionál az eszköz, azonban hívásokkor célszerű headsetet használnunk, hiszen ha hagyományos módon a fülünkhöz tartjuk a 8 colos készüléket, valószínűleg komikus látványt nyújtunk majd. Az összeszerelés minősége és az anyaghasználat teljesen rendben van, sőt a termék még prémium hatást is kelt, csupán a SIM- és az SD-kártyafoglalatokat rejtő műanyag látványa



rontja le kicsit az összképet. Hardveresen azonban már egyértelmű a középkategória jelenléte, mivel a Hisilicon Kirin SoC nem képes a Snapdragonok teljesítményét hozni. Bár az 1,6 GHz-es négymagos processzor zökkenőmentesen futtatja a rendszert, huzamosabb használat után érezhető, hogy a Huawei saját Emotion UI felületű kialakítása néhol még nem megfelelően a készülékre szabott. A tablet kijelzője is csupán HD felbontású, melynek fényerejével azért akadtak problémák. A MediaPad M1 akkumulátora szerencsére kellően nagy (4800 mAh-s), még intenzív használat mellett is képes akár másfél napig kihúzni a tábla üzemidejét, sőt segítségével akár egy külső eszközt is elláthatunk energiával. Játékok és filmnézés közben nagyszerű élményt nyújthat az eszköz előlapján található hangszórópár; kifogástalan minőségben küldi az audiotartalmakat arcunk irányába. Természetesen igényes 3D játékok futtatását is lehetővé teszi a tábla, ami egyébként a komolyabb megterhelés hatására azért képes kissé átmelegedni. Összességében tehát egy korrekt tabletet kapunk a pénzünkért, kisebb hibái ellenére is szerethető társunkká válhat.

INFO

Forgalmazó:

Huawei Technologies
Hungary
Ár: 93 000 Ft
Web:
consumer.huawei.com

Specifikáció:

8" IPS kijelző (800×1280 felbontás, 188 ppi), Hisilicon Kirin 910 Chipset, négymagos processzor (1,6 GHz), Mali 450-MP4 GPU, 1 GB RAM/8 GB belső tárhely, Wi-Fi, Bluetooth és LTE csatlakozás, 5 MP hátlapi kamera, 4800 mAh Li-polimer akkumulátor, 329 g

Pro:

kedvező ár

Kontra:

fakó kijelző

84

Tűéles óriás

Sharp LC50LE651v

A SHARP TELEVÍZIÓI AZ LCD-KORSZAK HAJNALÁN AZ ÉLVONALBA TARTOZTAK, ÉS KÉPMINŐSÉG TEKINTÉBEN MÉG MOST SINCS SZÉGYENKEZNI VALÓJUK.

Bár nem ez a készülék rendelkezik a legszebb panellel a világon, de nagyon szépen hozza az elvárt minőséget, főleg ha tekintetbe vesszük az árát is, amely egy hajszálnyival kétszáz ezer forint alatt helyezkedik el. Ennyi pénzért pedig egy hatalmas, 50 hüvelykes panellel örvendeztet meg minket a gyártó, ami rendkívül impozáns látványt nyújt még a nagyobb nappalikban is. A megjelenítő megfelelő konfigurálásával rendkívül természetes színvilágot és valóságú tónusokat kapunk.

A modell megkapta a vállalat saját, Aquos NET+ névre hallgató rendszerét, amely tartalmaz egy teljes értékű böngészőt és számos alkalmazást is. Ez utóbbiak száma meglehetősen figyelemreméltó, a Sharp



modell tulajdonosai ugyanis már több mint 75 program közül válogathatják ki a hasznosnak ítélt alkalmazásokat, melyek között megtalálhatók a kihagyhatatlan darabok, tehát például a YouTube video vagy a Picasa képmegosztó, a Facebook, a Twitter, valamint néhány játék és természetesen a webrádiókat tömörítő szoftverek is. A videók vezérléséhez a legegyszerűbb talán a készülék távkapcsolóján található dedikált funkciógombokat használni.

A Sharp természetesen gondolt azokra is, akiknek ez a megoldás nem lenne szimpatikus, ők előhívhatnak a képernyő is egy virtuális kezelőfelületet, ahol – a számítógépes lejátszókhöz hasonlóan – egy csúszkán követhetik nyomon, hol tart éppen a film. A rendszer a külső feliratok kezelését sajnos nem támogatja, a hangszórók között viszont könnyedén lehet váltogatni, amennyiben a lejátszott média több audiocsatornával is rendelkezik. Természetesen nem hibátlan a Sharp LC50LE651v, legnagyobb negatívumát bonyolult, túlkomplicált felhasználói felülete jelenti, melyben az eligazodás meglehetősen embert próbáló és idegőrlő feladat, márpedig a vásárlók – a legtöbb esetben – nem azért vesznek tétét, hogy utána azon éljék ki felfedezői ambícióikat.

INFO

Forgalmazó:

Sharp
Ár: 199 000 Ft
Web:
sharp-cee.com

Specifikáció:

127 cm-es képátló (50"), full HD (1980×1080) felbontás, aktív 3D-s technológia, 100 Hz-es képfrekvencia, 4 HDMI csatlakozó, 2 USB-port, beépített Wi-Fi, 24 hónap garancia

Pro:

szép képminőség, kedvező ár

Kontra:

bonyolult menürendszer, nincs külső felirat

75

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

OKOSTELEFON

Nokia Lumia 630



Forgalmazó: Nokia
Ár: 47 900 Ft
Web: nokia.hu

Ha olcsón szeretnénk egy kiváló készülékhez jutni, akkor ne keressünk tovább, hisz a Lumia család legújabb tagja az alsó árszegmensben támad. A négyféle színben kapható telefon egyik különlegessége, hogy egyidejűleg két SIM-kártya kezelésére is képes. Hardveresen teljesen rendben van a készülék, az 1,2 GHz-es órajelen zakatoló, négymagos Snapdragon 400-as processzor remekül teszi a dolgát, azonban az 512 MB RAM az erőforrás-igényes játékok esetében már sokszor kevésnek bizonyul.

GAMERBILLENTYŰZET

Tesoro Colada



Forgalmazó: Technology USA Inc
Ár: 39 900 Ft
Web: tesorotec.com

A robusztus kialakítású eszköz nagyszerű külsejével azonnal meghódíthatja a játékosziveket, melynek köszönhetően viszonylag magas ára ellenére is hatalmas népszerűségnek örvend. A kék LED-háttérvilágítással érkező mechanikus gamerbillentyűzet minőségi szempontból egyértelműen a csúskategóriát képviseli. Játékoseszközökhöz képest meglepően kevés extra fizikai gomb került a klaviatúrára, melyek szokatlan mód a Space alatt kaptak helyet, ám funkcióbillentyűkkel gazdagon ellátták.

MONITOR

Samsung U28D590D



Forgalmazó: Samsung
Ár: 162 000 Ft
Web: samsung.com

Egyre inkább elterjednek a 4K felbontás elérésére képes megjelenítők, melyekhez már megfelelő videokártyákat is kínálnak a gyártók, így ha valaki az UHD-s pixelszámmal kacérkodik, lassan érdemes egy új monitort vásárolnia. A Samsung U28D590D jelű képernyője külsejével is gyönyörködtet, és tudása is messze túlmutat az aktuálisan népszerű monitorok képességein. Az egymilliárd színárnyalat megjelenítésére képes, 1 ms válaszidejű eszköz DisplayPort 1.2 és HDMI 1.4 csatlakozókkal rendelkezik.

LAPTOPOK 160 EZER FT ALATT



- 1** **Lenovo G505s**
125 000 Ft
lenovo.com
- 2** **HP Pavilion TouchSmart Sleekbook**
158 000 Ft
hp.com
- 3** **Toshiba Satellite M50D-A-10W**
114 500 Ft
toshiba.hu
- 4** **Acer Aspire V5-122P**
121 000 Ft
acer.hu
- 5** **Packard Bell EasyNote TE 69 kB**
80 000 Ft
packardbell.hu

WINDOWSOS TABLETEK



- 1** **Microsoft Surface Pro 2**
322 000 Ft
microsoft.com
- 2** **Lenovo Miix 2 8**
95 000 Ft
lenovo.com
- 3** **Acer Iconia W4**
125 000 Ft
acer.hu
- 4** **Dell Venue Pro 8**
110 000 Ft
dell.com
- 5** **Toshiba Encore WT8**
90 000 Ft
toshiba.hu

VIDEOKÁRTYÁK



- 1** **MSI Radeon R9 290X Lightning**
180 000 Ft
msi.com
- 2** **MSI Radeon R9 290 Gaming**
142 000 Ft
msi.com
- 3** **Asus GeForce GTX 760 Striker Platinum**
84 000 Ft
asus.com
- 4** **Club 3D Radeon R7 265**
38 000 Ft
club-3d.com
- 5** **Sapphire Radeon R7 240**
14 000 Ft
sapphire.com

480 GB-1 TB SSD-K



- 1** **Crucial M550**
132 000 Ft
crucial.com
- 2** **Toshiba Q Series Pro**
130 000 Ft
toshiba.hu
- 3** **Intel 730 Series**
106 000 Ft
intel.com
- 4** **Seagate 600 SSD**
70 000 Ft
seagate.com
- 5** **OCZ Vector 150**
90 000 Ft
ocz.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

OFFICE 100 000 Ft-os PC	GAMER 200 000 Ft-os PC	KILLER GAMER 400 000 Ft-os PC
Processzor Intel Core i3-4130 29 000 Ft	Processzor AMD FX-6350 32 500 Ft	Processzor Intel Core i7 4770K 87 000 Ft
Processzorhűtő Gyári ×	Processzorhűtő Rajjintek Themis 8 000 Ft	Processzorhűtő Arctic Freezer i30 CO 13 000 Ft
Alaplap ASUS H81M-A 13 740 Ft	Alaplap Gigabyte 990FXA-UD3 33 000 Ft	Alaplap Asus SABERTOOTH Z87 60 000 Ft
Memória Silicon Power DDR3 PC10600 1333MHZ 4GB CL9 11 000 Ft	Memória Geil EVO Potenza DDR3 PC14900 1866MHz 8GB KIT2 26 500 Ft	Memória Geil EVO Veloce Red DDR3 PC12800 1600MHz 16GB KIT2 46 000 Ft
Grafikus kártya Intel® HD Graphics ×	Grafikus kártya MSI R9 270 Gaming 2GB GDDR5 52 000 Ft	Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 780 OC 3GB DDR5 141 000 Ft
Hangkártya Integrált ×	Hangkártya Integrált ×	Hangkártya Integrált ×
Merevlemez WD 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue 14 500 Ft	Merevlemez WD 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue 14 500 Ft	SSD Geil Zenith S3 2,5" 120GB 23 000 Ft
Optikai meghajtó Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete 4 000 Ft	Optikai meghajtó Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete 4 000 Ft	Merevlemez WD Black 7200rpm 64MB SATA-III 1TB 21 000 Ft
Ház ANTEC VSK-3000E 9 000 Ft	Ház Zalman Z9 Plus 21 500 Ft	Ház Enermax Fulmo ST 27 000 Ft
Táp Antec VP Strictly Power VP350P 11 000 Ft	Táp Zalman ZM500-GV 19 000 Ft	Táp Zalman ZM650-XG 650W moduláris 80+ Gold 42 000 Ft
ÖSSZESEN 92 240 Ft	ÖSSZESEN 211 000 Ft	ÖSSZESEN 460 000 Ft
Monitorral Samsung S19C150FS 24 000 Ft	SSD-vel Geil Zenith S3 2,5" 120GB 23 000 Ft	Digitalizáló kártyával AVerMedia Live Gamer HD 45 000 Ft
		Vízhűtéssel Enermax Liqtech 120X 25 500 Ft



OFFICE



GAMER



KILLER GAMER

AZ ÉLET CSAK JÁTÉK

RAZER JUNGLECAT

Lőj egyenesebben, ugorj gyorsabban, és vezess precízebben, amikor beilleszted az iPhone-od a Razer Junglecat mobil játékvezérlőbe.

A Razer Junglecat-et D-Paddal, ABXY akció-, és oldal-gombokkal tervezték egy szétcsúsztatható, könnyű, és ultrakeskeny tokban, az út közbeni hardcore játékhoz. Ezzel a vezérlővel már kiváló tapinthatóságot, és pontos irányítást tapasztalhatsz a kedvenc mobiljátékaidban. Amikor leszállsz a metróról a következő találkozáshoz, a gamepad a telefon alá csúszik, így visszatér az eredeti zsebre tehető kialakítás, ami egyben szilárd védelmet is nyújt a telefonnak a gyors ritmusú mobil életstílusban. Szabd teljesen testre a vezérlőt a Razer Junglecat iOS app segítségével, ami lehetővé teszi az összes gomb áthelyezését, valamint azok érzékenységiének beállítását az igényeid szerint.



RAZER KRAKEN PRO NEON

Maximális kényelemhez és tartóssághoz tervezve

A Razer Kraken konstrukciója ellenáll a napi intenzív használatnak otthon, vagy út közben, ugyanakkor a könnyű anyagoknak köszönhetően órákon át kényelmes marad.

Összecsukható fülkagylók a maximális hordozhatóságért

A Razer Kraken fülkagylói összecsukhatók, így ez a teljes méretű fejhallgató rendkívül kompakttá tehető a maximális mobilitáshoz, így bárhova magaddal viheted.

Nagy 40 mm-es neodímium meghajtók az erőteljes hangzásért

A Razer Kraken nagy méretű neodímium mágneses meghajtókkal van felszerelve, amelyek a közép- illetve magastartományban kristálytisza zenére vannak hangolva, a mélytartományban intenzív basszust nyújtanak, így sokoldalúan használható fejhallgató zenéhez és játékhoz is.

RAZER KRAKEN PRO NEON



Teljesen lecsatlakozható mikrofon

A bal oldali fülkagyló egy teljesen lecsatlakozható mikrofonkart rejt, amelyet csak szükség esetén kell előhúzni, így a headset tökéletes út közbeni használatra is. A rugalmas dizájn lehetővé teszi az irányítatlan mikrofon egyéni igények szerinti testre szabását, így mindig a legjobb helyzetben van akár stratégiai parancsok kiadásakor, akár telefonáláskor.

Adj szintet a játékhoz

A teljesen a kényelemre fókuszáló Razer Kraken Neon sorozata megragadja a tekinteteket

KULT

Játépedagógia



FLOW ÉLMÉNY A JÁTÉKOKBAN

ELŐFORDULT MÁR VELED IS, HOGY KÜLDETÉST KÜLDETÉS UTÁN TELJESÍTVE ANNYIRA ELMERÜLTÉL EGY JÁTÉKBAN, ÉS AMIKOR LEGKÖZELEBB AZ ÓRÁRA NÉZTÉL, MEGDÖBBENVE TAPASZTALTAD, MILYEN SOK IDŐ ELTELT?

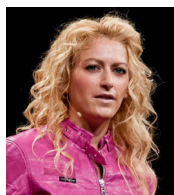
Talán nem is emlékszel pontosan minden játékbeli tevékenységre, de az biztos, hogy igen jó teljesítményt nyújtottál, ezért van ilyen kellemes hangulatod. Ha ismerős az érzés, akkor te is elmondhatod magadról, hogy átéltél már flow élményt.

MI AZ A FLOW?

A kifejezés egy magyar származású kutatótól, Csikszentmihályi Mihálytól származik, aki szerette volna feltárni, mi áll a tökéletes élmények hátterében. Kutatásának eredményeként született meg a flow fogalma. Ha definiálni szeretnénk, a flow egy olyan optimális tapasztalás, amely akkor jön létre, amikor valamilyen tevékenységbe annyira belefeledkezünk, hogy nem érzékeljük az idő múlását, nem érzünk fáradtságot, és minden mással megszűnik a kapcsolatunk, kizárólag magával a tevékenységgel vagyunk elfoglalva. Ez a tapasztalás bármilyen – számunkra örömet okozó – tevékenység során átélhető, és öntudatlanul, belső motivációnk hatására jön létre.

HOGYAN JELENIK MEG A FLOW A JÁTÉKTERVEZÉSBEN?

Sokszor nehéz tényszerűen összefoglalni, miért is szeretünk egy játékot annyira. Említhetjük például a kiemelkedő történetve-



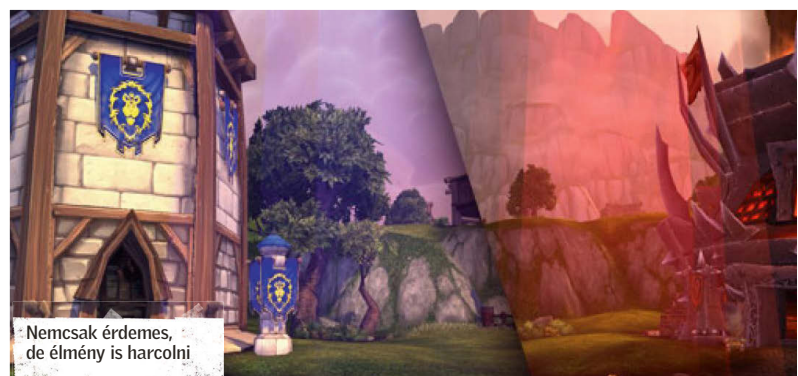
HA TE MONDOD

Jane McGonigal játékkervező: „A játék ellentéte nem a munka, hanem a depresszió.”

zetést, mint amit a *Mass Effect* sorozatban találunk, a jó harcrendszert, amelyet a *WoW*-ban tapasztaltunk, vagy a szórakoztató utalásokat, easter-eggeket, például a *Fallout*-ban. Ezeknél azonban jóval többről van szó. Hogy pontosan miről, arra a flow fogalma világíthat rá.

Miközben az alábbiakat olvasod, gondolj kedvenc játékodra, és tetszeld, mennyire igazak rá az alábbiak.

1. A játékoknak konkrét célokat kell elélniük, követhető szabályokkal
„Odalépek egy NPC-hez, hogy meghallgassam a küldetést, de sajnos figyelme-



A FLOW EGY OLYAN OPTIMÁLIS TAPASZTALÁS, AMELY AKKOR JÖN LÉTRE, AMIKOR VALAMILYEN TEVÉKENYSÉGBE ANNYIRA BELEFELEDKEZÜNK, HOGY NEM ÉRZÉKELJÜK AZ IDŐ MŰLÁSÁT, NEM ÉRZÜNK FÁRADTSÁGOT, ÉS MINDEN MÁSSAL MEGSZŰNIK A KAPCSOLATUNK, KIZÁRÓLAG MAGÁVAL A TEVÉKENYSÉGGEL VAGYUNK ELFOGLALVA

met eltereli egy ellenséges lény, akivel meg kell küzdenem. Mire a harcnak vége, az NPC már befejezte mondandóját, és nem tudok rájönni a küldetésnaplóból sem, hogy pontosan mi a teendőm.”

Egy ilyen helyzetben még egy türelmes ember is könnyedén frusztrálttá válik, és akár ki is léphet a játékból. A flow élmény akkor szakadt meg, amikor a játékos elvesztette a fonalat: nem tudta, mit kell tennie a továbbiakban, és azt sem, hogy honnan szerezhetné meg ezt az információt. Az emberi információfeldolgozásnak vannak korlátai. Ha egyidejűleg több dolog játszódik le a képernyőnkön, nem biztos, hogy mindenre emlékezni fogunk. Ez főként akkor történik meg, amikor a figyel-

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”).

münket eltereli valami, például egy hirtelen ránk támadó ellenséges lény. A rendszer akkor működik jól, ha az ilyen váratlan helyzetekben rendelkezésünkre áll egy korábban már elsajátított megoldási módszer, például a küldetési napló ellenőrzése. A cél-teljesítés-visszajelzés hármasa megerősíti a játékost abban, hogy jól csinálja, amit csinál. Ha a célok megfelelően épülnek egymásra, a játékos nem esik ki a játékmenetből, és fennmarad a flow.

2. A játék olyan tevékenységeket tartalmaz, amelyek illeszkednek a játékos képességeihez

„Szépen begyakoroltam egy folyamatot az ellenséges mobok legyőzésére, majd belefutok egy új lénybe, aki egyetlen csapással hatalmasat sebez a karakteremen, és sehogy sem tudok közel kerülni hozzá. Észreveszem, hogy a képernyőn nyilak jelzik, jobbra vagy balra kellene elugranom az ütések elől, hogy meg tudjam sebezni a lényt. Ez csak ritkán sikerül, közben viszont annál többször kap végzetes sebet karakterem.”

Ha a kihívások nincsenek összhangban éppen aktuális képességeinkkel, az könnyen elveszi a kedvünket a játék folytatásától. Mint ahogy a fenti példából is látszik, nehéz etlalálni, milyen

„AZT GONDOLHATJÁTOK, HOGY A FLOW-ALAPÚ TERVEZÉS ELŐSEGÍTI A PROBLÉMÁS JÁTÉKHASZNÁLAT (AZAZ A FÜGGŐSÉG) KIALAKULÁSÁT, AZONBAN A KUTATÁSOK ALAPJÁN A JÁTÉK KÖZBEN ÁTÉLT FLOW ÉLMÉNYNEK NINCS ILYEN HATÁSA

Az áramlat

Tele meglepetésekkel



EASY-NORMAL-HARD

A játék nehézségi szintjei sokszor nem nyújtanak megfelelő készségbeli változatosságot a felhasználóknak. Erre találták ki a Left 4 Dead fejlesztői, hogy egy mesterséges intelligencia segítségével figyelemmel kísérik a játékos készségeit, és testreszabják a pálya nehézségi szintjét. A fejlesztés nagyon jól működik, csak az okoz nehézséget, ha többjátékos módban a játékosok között nagy képességbeli különbségek vannak, ugyanis ekkor nem tudja a rendszer, hogy lefelé vagy felfelé skálázza az ellenség erejét.



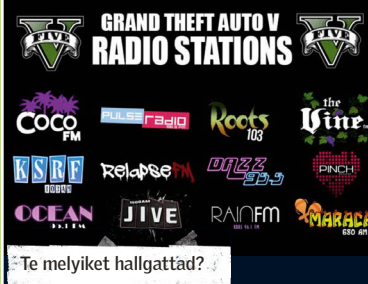
Magával ragad a történet

HA TE MONDOD

Csíkszentmihályi Mihály kutató pszichológus, a flow élmény névadója: „Édesapám, aki rendszerint tudta, miről beszél, rám szólt: Ne keverj munkát mulatsággal, a kettő nem megy együtt. (...) Ez volt az első alkalom, amikor biztos voltam abban, hogy a felnőtteknek sincs mindig igazuk. Saját tapasztalatomból tudtam, hogy munka és élvezet együtt is járhat.”



Mindig a megfelelő ellenféllel találkozol



Te melyiket hallgattad?

mértékben növekedjen a feladatok nehézségi szintje. Ha a tevékenység túl nehéz a játékos számára, könnyen frusztrálttá válik, és a már meglévő szintjéhez képest is rosszabbul teljesíthet. Ez úgy előzhető meg, hogy a játékspecifikus képességeket fokozatosan vezetik be, így a játékos képes lesz azokat elsajátítani.

3. A játéknak egyértelmű és azonnali visszajelzést kell adnia a játékos teljesítményére

„Végre legyőzöm a barlangot védelmező lényt, és megjelenik jutalmam jeléül a kincsészláda. Odaszaladok, és automatikusan kiveszem a teljes tartalmát. Ekkor megjelenik a felirat a képernyőmön, hogy a táskámban nincs több hely. Hirtelen nem találok a zsákmányt, hiába keresem.” A visszajelzések segítik a játékos a játék céljainak megértésében, és abban is, hogy tudja, melyik viselkedés a legcélravezetőbb egy adott helyzetben. Az előbbi példában a játékos nem számított arra, hogy nem lesz hely a táskájában, és mivel nem kapott megfelelő visszajelzést a tárgyak helyzetéről, aggódva keresi azokat.

4. A játék ne tartalmazzon olyan információkat, amelyek megzavarhatják a játékos koncentrációját

GTA RÁDIÓ

A GTA játékok egyik érdekessége a játékos által beállítható rádiócsatornák megléte, amelyeknek mindig az adott területnek, kornak és témának megfelelő zenék szólnak. Ez segíti a játékosokat abban, hogy még inkább átérezzék a játék hangulatát, és fokozza a flow élményt.

„Éppen egy rizikós harc közepén vagyok, mert egyszerre több lény támadott a karakteremre egy szorosban. Végre sikerül legyőzöm az egyiket, aminek hatására szintet lépek. Ez egy remek hír, de a képernyőn megjelenő szintösszegző tábla eltérli a figyelmem, így a többi lény felülkerekedik karakteremen, és sajnos legyőznek.” E példa jól szemlélteti azt, hogy bár a játék fontos információt közöl a felhasználóval, ez az információ megszakítja a flow élményt. Fontos, hogy mindig a játékos éppen aktuális tevékenységével összhangban álló képi és hanghatások jelenjenek meg a játékban, ezért a felhasználói élmények tesztelése során érdemes erre külön odafigyelni.

FLOW ÉS FÜGGŐSÉG

A leírtak alapján azt gondolhatjátok, hogy a flow-alapú tervezés elősegíti a problémás játékhazsnálat (azaz a függőség) kialakulását, azonban a kutatások alapján a játék közben átélt flow élménynek nincs ilyen hatása. Ennek magyarázata az lehet, hogy a szerfüggőségekhez hasonlóan az online já-

tékok problémás használata esetén a játékos célja nem az örömeztet fokozása, hanem sokkal inkább a mindennapi kellemetlenségek enyhítése a játék révén.

JÁTÉK KÖZBEN CSAK ÚGY REPÜL AZ IDŐ

„Elindítom kedvenc játékomat. Küldetést küldetés után teljesítek. Koncentrálok a feladatokra. A célok egyértelműek, és megfelelő kihívást jelentenek. A visszajelzések alapján sikeresen teljesítem őket. Mindent kontroll alatt tartok. Örülök a sikereimnek, és jól érzem magam.” Ez a flow.

Kata és Orsi

FELHASZNÁLT FORRÁS

Csíkszentmihályi, M. (2001). Flow – Az áramlat – A tökéletes élmény pszichológiája. Budapest, Akadémiai Kiadó.

HeatoN, a NIP tulajdonosa együtt örül csapatával

E-SPORT INFO

Rovatunk kedvenc elfoglaltságokat (gyk: a játékok) profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.



Rdu a győzelme pillanatában



Nem csak a Formula 1-pilóták ünnepelnek pezsgőfröcsköléssel a győzelem után



Total Fatal Error – az OVS Dota 2 verseny győztese



A WILD.CoolerMaster magabiztosan nyerte meg az OVS CS:GO versenyt



E-sport

DREAMHACK SUMMER 2014

A Z ELŐZŐ SZÁMHOZ HASONLÓAN EZÜTTAL IS EGY OFFLINE MEGMÉRTEGÉS BESZÁMOLÓJÁVAL JELENTKEZÜNK, MÉGPEDIG A VILÁG LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES FESZTIVÁLJAKÉNT NYILVÁNTARTOTT DREAMHACKKEL.

Az Intel Extreme Mastershez hasonlóan a DreamHack is nagy népszerűségnek örvend a nemzetközi játékosársadalomban, mivel ez az egyetlen olyan hely, ahol nem kizárólag a profiké a főszerep, hanem az átlagember is elmehet LAN-ozni egy jót az ismerőseivel.

A DREAMHACK TÖRTÉNETE

A DreamHack mondhatni egy igazi sikertörténet, mivel egy iskolai rendezvényből nőtt ki a világ legnagyobb számítógépes fesztiváljává. Az egész az 1990-es évek elején kezdődött Malung egyik általános iskolájában, akkor még baráti összejövetelként, 1994-ben viszont már az iskola ebédlőjét is megtöltötték a lelkes játékosok (a rendezvény ekkor viselte először a DreamHack nevet), három évvel később, 1997-ben pedig már a borlängei Arena Kupolenben Svédország legna-

TUJTAD-E?

Az elektronikus sportok támogatásában egyes államok hadserege is részt vesz, ugyanis nemrég az amerikai Cloud 9, valamint az orosz Gambit Gaming is bemutatva új szponzorát a fegyveres erők szeme mélyében. Az Egyesült Államokban a légierő tartalékosai, míg Oroszországban a Spetsnaz nevű, híres különleges alakulat karolta fel a sport eme fajtáját. A két szervezet elmondása szerint napjaink játékosai számos olyan képesség birtokában vannak, amelyeket nem egy helyen kiválóan lehet hasznosítani a hadseregben.

gyobb LAN-partikaként rendezték meg. Az ezredfordulóra egy újabb költözésen esett át a DH, ugyanis 2001-től egészen napjainkig is a jönköpíngi Elmia kiállítási központban zajlanak a versenyek, sőt 2002-től már évi két alkalommal (nyár, tél). Az immár rendezvényenként kétszáz ezer főt is meghaladó látogatószámmal nemcsak világrekordot állítottak fel a szervezők, de Jönköpíng város vezetése 2007-ben kitüntetésben is részesítette az alapítókat, mivel fontos részévé váltak a helyi gazdasági, oktatási és közösségi életnek.

SZOMBAT

Nyári iskolai szünet lévén az idei DreamHack Summer kissé szokatlan időpontban, szombaton vette kezdetét. Kora délutánig minden főbb játékban (*Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends*, *StarCraft II*, *Hearthstone*, *Dota 2*) elkezdődtek a küzdelmek. Nem kevesebb mint 64 játékos és 22 csapat mérte össze tudását negyedmilió dollárnyi (56 millió forint) nyereményért. Ahogyan az általában lenni szokott, az első nap túl nagy izgalmakat nem hozott, leszámítva a finn *Hearthstone*-játékos Janne „Savjz” Mikkonen és az Fnatic *CS:GO*-, illetve *Dota 2*-csapatának kiesését.

VASÁRNAP

A rengeteg résztvevő miatt hosszúra nyúlt csoportkörök még vasárnap is tartottak, ami *StarCraft II*-ben kisebb fajta csillaghullást eredményezett. Ennek során már a legjobb 16 között olyan nevek kényesrültek búcsúzni, mint Jo „Golden” Myeong Hwan, Dario „TLO” Wunsch, Marcus „ThorZaIN” Eklöf vagy éppen Mun „MMA” Seong Won, akik a közösség krémjéhez tartoznak számos kiemelkedő eredménnyel a hátuk mögött.

HÉTFŐ

Az egynapos csúsztatásnak köszönhetően a döntők és a rájátszás vasárnap helyett ezúttal hétfőre kerültek, ami kissé megkérdőjelezhető lépés volt a szervezők részéről, igaz, ennek hátteréről nem tudunk semmit. *CS:GO*-ban rögtön egy meglepetéssel kezdődött a harmadik játéknapp, mivel az EMS-t is bezsebelő lengyel Virtus.pro már délelőtt elvérzett a Natus Vincere ellenében, akik végül a döntőig jutottak. A fináléban a svéd Ninjas in Pyjamas volt az ellenfél, akik már túl nagy falatnak bi-

MAGYAR ESEMÉNYEK



Június 21-én két különálló e-sport rendezvényt is vendégül látott Budapest. Az egyik a SYMA csarnokban, a Riot által megrendezett magyar megnyitónnepséggel egybekötött LoL foglалás volt.

Körülbelül kétezer ember látogatott ki a helyszínre, otthon pedig az online közvetítést csúcsidejében egyszerre négy-öt ezer érdeklődő követte figyelemmel. Az egész napos programot a mindent eldöntő küzdelem tetőzte, amiben DFM Alphazors mérkőzött meg a DFM Wasteland Heroes-zal. Végül utóbbi csapatnak sikerült egyértelmű 2-0-s győzelemmel zárnia, bezebelve a valaha volt eddigi legtekintélyesebb fődíjat a magyar e-sport versenyek történetében. A Wasteland Heroes játékosai másfél millió forintot és több százezer forint értékű tárgynyerményt vehettek át az egyedi trófea és az érme mellett. Az Alphazorsnak sem kell búslakodnia, hiszen a második helyvel félmillió forintot és egy ezzel azonos értékű tárgynyermény tulajdonosai lehettek.

A másik e-sport rendezvényként a Petőfi Csarnokban az OVS fesztivál keretében megrendezett CS:GO és Dota 2 versenyek döntőire került sor. Előbbin négy, utóbbin három csapat vett részt egy kvalifikációs torna lejátzását követően. A Counter-Strike rangadói vonzották a legtöbb érdeklődő tekintetét, az online közvetítést volt, hogy több mint ezren nézték. Mindkét győztesnek ötvenezer forint és némi hardvernyermény ütötte a markát. Természetesen a többi csapat helytállását is díjazták néhány gameregérpad formájában.

Játék: Dota 2



- 1. helyezés: Total Fatal Error
- 2. helyezés: Team Conquer
- 3. helyezés: Aurorage Multigaming

Játék: Counter-Strike:
Global Offensive



- 1. helyezés: WiLD MultiGaming
- 2. helyezés: ZYLEX Esports
- 3. helyezés: CryCore Gaming
- 4. helyezés: Ancients



Győzelmi ceremónia a LoL foglалáson a DFM Wasteland Heroes tiszteletére

zonyultak az ukrán-orosz-szlovák együttesnek, így a NiP ismételten felülhetett Európa trónjára.

League of Legends-ben még ennyi érdekesség sem jutott a nézőknek, hiszen a NiP másik csapata is magabiztosan gyűjtötte be az újabb elsőséget a tapasztalt, de talán nem a legjobb erőkből álló lengyel Reason Gaming ötöse ellen.

Hearthstone-ban a korábbi versenyek végeredményeit alapul véve a román Dima „Rdu” Radu és a hongkongi Jason „Amaz” Chan döntője nem volt meglepő, de ami a finálé alatt történt, már annál inkább. Az ilyen nagy pénznyerményekről döntő versenyeken általában mindent elkövetnek a szervezők és maguk a játékfejlesztők is, hogy semmilyen módon ne juthasson előnyhöz egyik fél sem. Ennek fő alapjai első sorban a közvetítések késleltetése, a versenyszerverek és hangszigetelt fehallgatók használata kötelező. A Hearthstone viszont még gyermekcipőben jár, ezért Rdu rajongói úgy gondolták, segítenek kedvencüknek, és a játékon belüli személyes üzenetek formájában megírták az ellenfél lapjait. Ez természetesen szabályellenes volt, így a bírák hamar letörölték minden ismerőst a román versenyző listájáról, de az eredmény változatlan maradt (az összképet tekintve helyes tehát döntést hoztak), a kisebb közjáték után végül Rdu emelhetette magasba az elsőnek járó trófeát magabiztos, 3-0-ás győzelemmel.

A Riot Games MOBA-jához hasonlóan Dota 2-ben sem volt kérdés, hogy ki lesz az első helyezés, bár a végén az Alliance-drukkerek és nem mellékesen a játékosok is alaposan megzavadtak, mivel csak egyetlen map különbséggel sikerült felülmúlniuk a Cloud 9 együttesét.

StarCraft II-ben az Intel Extreme Masters világbajnokságához képest jelentősen átalakult az élmezőny. Az egyedüli állandóságot a dél-koreai Yun „TaeJa” Young Seo jelentette, aki márciusi negyedik helyét most egy

elsőre cserélte le, miután az egész rájátszásban egy pályát sem veszítve sima 3-0 arányban legyőzte csapattársát, Song „HerO” Hyeon Deokot. HerO-nak viszont így sem lehetett különösebb oka a panaszra, hiszen ő a 9-16. helyet váltotta az ezüstéremre.

ÖSSZEZÉS

Mindent egybevéve egy újabb kiváló eseményt láthattunk június közepén, melynek szervezői szinte azonnal nyilvánosságra hozták fontosabb statisztikai mutatóit: összesen 9444 egyedi versenyző vett részt a versenyen, melynek legnépszerűbb mérkőzése a Counter-Strike: Global Offensive döntője volt, nem kevesebb mint 125 000 online nézővel.

Takács „Johannie” Gábor

DREAMHACK SUMMER 2014

(JÚNIUS 14-16., JÖNKÖPING,
SVÉDORSZÁG)

Játék: League of Legends

- 1. helyezés: Ninjas in Pyjamas
- 2. helyezés: Reason Gaming
- 3-4. helyezés: SK Gaming Prime és n!faculty

Játék: StarCraft II

- 1. helyezés: TaeJa
- 2. helyezés: herO
- 3-4. helyezés: Jaedong és San

Játék: Hearthstone

- 1. helyezés: Rdu
- 2. helyezés: AMAZ
- 3. helyezés: Reynad és Realz

Játék: Counter-Strike Global
Offensive

- 1. helyezés: Ninjas in Pyjamas
- 2. helyezés: Natus Vincere
- 3-4. helyezés: Epsilon eSports és HellRaisers

Játék: Dota 2

- 1. helyezés: Alliance
- 2. helyezés: Cloud 9
- 3-4. helyezés: Team Empire és mousesports



Tippek és trükkök játékszo-kra

HOGYAN ÉLJÜK TÚL AZ E3-AT?

TÚL VAGYUNK AZ E3-ON, DE MÁRIS NYAKUNKON A GAMESCOM, AZTÁN MEG PAX, TOKYO GAME SHOW, EUROGAMER EXPO, ÉS MÁRIS JÖN EGY ÚJABB ÉV ÚJABB E3-MAL. Bármelyikre is sikerül kijutni az egyszeri gamernek, óriási élmény egy ilyen kiállítás, de azért a nagy élvezkedésben nem árt pár dolgra figyelni. Megmondjuk, mik ezek, amíg frissek az E3-as emlékek (de persze a tanácsok nagy része más játékszo-kon is hasznos lehet).

NEM CSAK ÚGY HÜBELEBALÁZS MÓDJÁRA

A sikeres E3 kulcsa a gondos tervezés – mondá Konfuciusz, vagy ha nem is mondott ilyet, ma biztos mondana (vagy ha nem is mondana, ezt hazudjuk, mert régen halott ember nem reklamál). A gondos tervezés pedig első-sorban pepecselős szervezőmunkát jelent, ami nemszeretem teendő, de meghozza gyümölcsét. Még itthon le kell szervezni előre annyi sajtótájékoztatót és játékbemutatót, amennyi csak belefér az időnkbe. Nyilvánvaló Kapi-

A LEGFONTOSABB VIDEOJÁTÉK-EXPŐK

- PAX East** – tavasz, Boston
- Tavaszi PlayIT** – április, Budapest
- Electronic Entertainment Expo (E3)** – június, Los Angeles
- Gamescom** – augusztus, Köln
- PAX Prime** – kora ősz, Seattle
- Tokyo Game Show (TGS)** – szeptember, Tokió
- Eurogamer Expo (EGX)** – szeptember, London
- BlizzCon** – november, Anaheim
- Őszi PlayIT** – november, Budapest

tány szerint nem jó ezeket egymásra szervezni, arra is érdemes figyelni, hogy egyik bemutatóról át tudjunk érni a másikra. Az E3 (meg több hasonló expo) ugyanis több nagy hordályban zajlik, melyek alkalmasint elég messze vannak egymástól, és ha 15:30-kor ér véget egy Microsoft interjú, akkor a 15:30-kor kezdődő Ubisoft-hepajra egészen biztosan nem tudunk átrohanni. De ha van egy okosan kitárlt és lebeszélit itinerünk, az expón már úgy próbálghatjuk egymás után a pöpecsebbnél pöpecsebb játékokat, mint az urak. És ami biztosan kell még itthonról, de folyton elfelejtjük: névjegykártya. A sajtósok szeretnek ilyet kapni, és több helyen kifejezetten kérnek is névjegykártyát azonosításra (hazatéve pedig szórakoztató játék lesz spambe irányítani a nevenincs cégek napi sajtóközleményeit, amikkel lelkesen elkezdik bombázni frissen megszerzett e-mail címünket). Szintén kötelező a konnektorátalakító, és ha drága a hoteles Wi-Fi, érdemes lehet kint venni valamilyen baráti árú netcsomagot. Amire viszont az E3-on biztosan nem lesz szükség: meleg holmi. Kalifornia, nyáron – ennyike. Ha már kint vagyunk a show-n, akkor is hasznos kicsit előre gondolkodni. Magára az E3-ra és a legtöbb nulladik napi sajtótájékoztatóra már előző nap be lehet regisztrálni, és ezt ér-

demes is megtenni. Gyakran fényképes iratot kérnek azonosításra, szóval ezt nem jó a szal-lodában felejtani. Illetve jó, ha eleve korábban érkezünk Los Angelesbe, és nem az E3 előtti este esünk be a reptérre, ami hosszú ellen-őrzési procedúrával várja vendégeit. Loszitol Budapest kilenc időzóna, ilyen távon már a jetlag is keményen beüt – okos dolog ezt kicsit kialudni, mielőtt a show elkezdődik, mert egy játékszo meglepően fárasztó tud lenni (főleg, ha cikkeket is kell írni esténként). Hasonló okok miatt előző estére nem jó nagy lealjaso-dást beiktatni (hagyjuk ezt inkább az E3 után-ra). A sajtótájékoztatók korán kezdődnek, és hangosak – nem a másnapos fej barátai.

FALKATÖRVÉNYEK

Los Angeles minden peremkerületével együtt nagyjából akkora, mint a Dunántúl, ezért a közlekedésre is időben kell gondolni. Ha a hotelünk az E3-nak otthont adó Los Angeles Convention Center közelében van, az szerencse, de ezek a hotelek elég drágák. Mindenesetre ezektől a szállodáktól a show alatt ingyenes buszjáratok mennek a megfelelő hely-színre, érdemes ezekre felpofátlankodni (elvileg megfelelő karszalaggal lehet csak, gyakorlatilag a sofőr nem nézi). Ha meszebb lakunk, akkor vagy a tömegközlekedés



HA TE MONDOD

Több sajtós az Idei E3-on, amikor megpillantotta Grathet, mazurt és Stökit: „Ó, hárman vannak? Nekem ide csak egy ember van beírva...”



ELŐZŐ ESTÉRE NEM JÓ NAGY LEALJASODÁST BEÍRATNI. A SAJTÓTÁJÉKOZTATÓK KORÁN KEZDŐDNEK, ÉS HANGOSAK

jön szóba (ami Los Angelesben... khm, nem ideális), vagy a taxi (ami brutálisan drága, ha csak azzal furikázunk), vagy az autóbérlés, amit érdemes megjatszani, ha többen vagyunk. Márpedig általában többen vagyunk: mindig van pár magyar cég vagy médium, ami embert küld az E3-ra, szereztesz húzás hozzájuk csapódni, és úgy bérelni közösen kicsit, olcsóbban kijön, mint bármi más, és nagy szabadságot ad. Más szempontból is érdemes honfitársak társaságát keresni, és nem csak azért, mert hangulatos tud lenni, amikor szakmai műzolásnak álcázva degeszre zabáljuk magunkat egy Bubba Gumpban vagy In-N-Outban. A nulladik napi sajtókonferenciákat előttré végeláthatatlan sor szokott állni, és aki elől van, az helyet foglalhat a többieknek, de egyébként is, együtt állodogálva hamarabb megy az idő. (Csak zárójelben jegyzem meg azt az egyes kultúrákban „pannon lelemény”, máshol „irtózatoss nagy gyökérség” kódnevű módszert, ami így fest: valaki odamegy a sor elejére, mintegy céltalanul odaáll a sor mellé, aztán egyszer csak a többiek is csatlakoznak hozzá, hogy jó, szia, te is itt, ideálha-

tunk, de jó – a jól nevelt külföldi kollégák meg csak hébe-hóba tiltakoznak a pofátlanság ellen. Természetesen a GameStar dolgozói soha, de soha nem élének ilyen alantas eszközökkel.) Az akolmeleg akkor is kellemes tud lenni, ha az expón bcd-kre kerül sor, vagyis zárt ajtók mögötti (behind closed doors) játékbemutatókra. Könnyen lehet, hogy valamelyik kolléga olyan játékra szerzett ilyen, amire nekünk nem sikerült, és ha vele együtt toppanunk be az adott időpontban, általában sikerül megpuhítani a sajtós szívét. Idén például a *Bloodborne*-ra csak nekem volt időpontom, de amikor a Sony sajtószobájában megjelentem a kiscicaszemeket meresztő Grathtel és a szünnyögő kölyökvizslaként magát sajnáltató mazurral, a sajtós megkönyörült rajtuk. A szívséget egy EA-s VIP nyakbaakasztóval viszonzózták – ilyenem ugyanis nekem nem volt, és ezzel be lehetett állni az EA-játékok előtti fontosember-sorba, gyűlölködő pillantásokat kiváltva a sokkal-sokkal hosszabb sorban kanyargó mezei látogatókból. A fentiekből talán következik, hogy jó, ha az itinerünk kicsit szellős, és várattalan bcd-kre is be tudunk ugrani. Meg

eleve, improvizáljunk, például bármikor kiderülhet, hogy tudunk interjúzni valamelyik bemutatott játék vezető fejlesztőjével.

#SWAG #GOODIE #BOOTHBABE #ÉLETKEH

Pár praktikus jó tanács maradt már csak, mindenekelőtt a kajáról. Ebből a szempontból az E3 nem túl eszményi hely: kevés ponton árulnak ételt, az is általában drága és rossz. A megoldás egyrészt a bőséges reggeli a hotelben, amivel kihúzzuk valameddig, másrészt ne legyünk lusták egy-két szendvicset csinálni (vagy készen venni egy közeli 7 Elevenben, harmadannyiba kerül, mint az E3-on egy hasonló, és hasonlóan szar). És persze nyitott szemmel járjunk: a Sony nagyon ad arra, hogy a sajtókonferenciájára tele gyomorral elégedetten büfiző újságírók üljenek be, több kiadónál lehet enni-inni a bcd-k között (idén az Activision mentette meg az életünket egy pizzával), a CD Projektnél a jóféle lengyel sör pedig olyan fix pont a világban, mint a gravitáció vagy az általános másodfokú egyenlet megoldóképlete. Természetesen mindenféle kisebb-nagyobb ajándékokat – szakszóval

swagot – is osztogatnak az E3-on, de ezeket is érdemes okosan gyűjtögetni, különben már az első órában leszakad a karunk. Tegyük fel magunknak a szükséges kérdéseket: Tényleg szükségünk van háromra ugyanabból a dizájnos táskából? Valóban kell nekünk két marék pendrive? Érdemes arénaharcba keveredni az XY kiadó előtti tömegben egy L-es pólóért, ami úgysincs ránc? Ugye, hogy nem? Swagot úgy gyűjts, miként ritka pillangókat ejtesz csapdába finom eleganciával – szól egy másik, kevésbé ismert Konfuciusz-mondás. Az ilyen földi hívságok egyébként is csak arra jók, hogy eltereljék a figyelmünket a lényegről: a sajakról. Ja nem, a játékokról. Persze, hogy a játékokról! Csak hát szép az, ami érdek nélkül tetszik, és ez igaz a hoszteszlanynyokra, booth babe-ekre is. De az igazi profi csak periférikus látómezőben perceptálja az esztétikumot, mert figyelmét lekötik a legújabb játékok. Vagy ha ez mégsem sikerül, annyi baj legyen. Mi is elkövtük az összes lehetséges hibát, mire rutinos E3-látogatókká váltunk.

Stöki

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

MapleStory

Maple World lakói immáron 2007 óta lakják a gombaházakat, és küzdenek az otthonaik békéjét fenyegető furcsa növényekkel és szörnyetegekkel. Az Európában hét éve létező címnek még mindig hatalmas a játékos tábor, így sosem késő beszélni. A legtöbb MMORPG TPS-alapú irányításával szemben itt egy 2D-s sidescrollerről van szó. Úgy mozognak, mint a korai *Mario* címekben, leszámítva, hogy több százezer társunkkal együtt kalandozhatunk egy folyamatosan bővülő világban, és utóbbi ez esetben nem marketingszöveg. Kasztváltások útján jelenleg több mint 30(!) játszható osztályból válogathatnak a karakterek, akiket egyébként 250 szinten át fejleszthetünk. Ez idő alatt megszámlálhatatlan mennyiségű küldetést hajthatunk végre, részt vehetünk az egymást váltó örültebbnél-

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összevesszük nektek a hónap legutósebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, ami mindenképpen megéri a leöltést.

örültebb eseményeken, és hatalmas PvP-rendezvényeken vágathatjuk kezestül magunkat céhünk tagjaként. Mindezért pedig egy fillért sem kell fizetnünk. A játék tárgyboltjában csupán kényelmi funkciókat vásárolhatunk, illetve fegyvereink kinézetén javíthatunk (pl. feketén csillámló lángokat hagyhat maga után minden vágásunk, ha kifizetjük a kellő összeget). A hatalmas és segítőkész közösségnek anélkül is részesei lehetünk, hogy bármit fizetnénk, és hozzáférhetünk a teljes tartalomhoz, ha rászánjátok az időt. Mert az időt, azt bizony könnyörtelenül fogyasztja a *MapleStory*. Ha már 250-es szintű hőssel rendelkezel, ajánljuk, hogy nézz be kedvenc világodba, ahol hatalmas bossok, egy teljesen új rúnarendszer és soha nem látott események várnak.



A hónap játéka

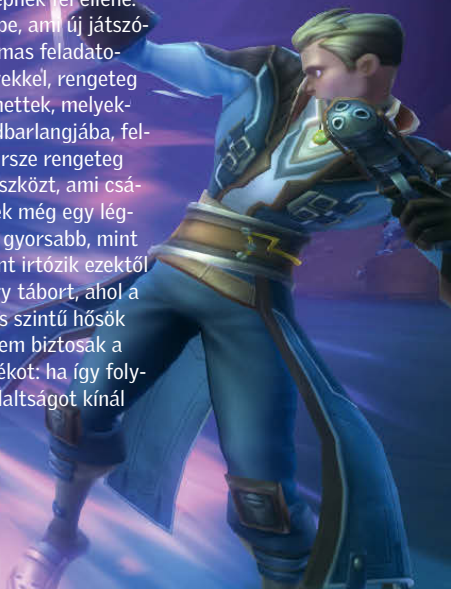


A hónap frissítése



WildStar – Strain Ultradrop

Alig több mint egy hónapja érkezett a *WildStar*, és máris tekintélyes méretű tartalmi frissítést kapnak Nexus lakói. Az eldan nép, melynek képviselői egyszer csak eltűntek a bolygóról, sok mindent hátrahagytak, például a strain életformát is. Ez a laboratóriumban született élősködő a világ minden egészséges élőlényét szeretné megfertőzni: kis gyapjas báránykából lila, bűzölgő ragadozót farag, és hasonló sors vár a Nexus minden kalandorára, ha azok nem lépnek fel ellene. A háborút az ellenség terepére vihetjük, Blighthavenbe, ami új játéster lesz hőseinknek. Amennyiben teljesítjük a borzalmas feladatokat, és szembenéztünk a strainnel fertőzött teremtenyekkel, rengeteg zsákmánnyal térhettek haza. Olyan tárgyakat szerezhettek, melyekkel könnyedén beléphettek a *WildStar* bármelyik raidbarlangjába, felvehetitek a harcot a legkomolyabb démonokkal is. Persze rengeteg vicces dolgot találhattok közben, például egy olyan eszközt, ami csápokot növeszt házatok oldalára. A legszerencsésebbek még egy légdeszkat is bezsebelhetnek: lila, és pislog, de lebeg, és gyorsabb, mint amiről Marty McFly valaha is álmódott. Aki egyébként irtózik ezektől a nyúlós, liá furcsaságoktól, az célba veheti az icefury táborát, ahol a *Northern Wilds* története folytatódik tovább a magas szintű hősök számára. Nem kell tovább aggódnunk azoknak, akik nem biztosak a támogatásban, és ezért inkább nem veszik meg a játékot: ha így folytatódik a tartalomgyártás, a Nexus évekig elég elfoglaltságot kínál majd mindenkinek.





Marvel Heroes – One Year Anniversary

Immáron egy éve annak, hogy mindenki szabadon kalandozhat kedvenc szuperhőseivel a Marvel univerzumban. Mindenki, kivéve a Mac-tulajdonosokat, akik szomorúan nézték, ahogy PC-s barátaik vállt vállnak vetve küzdöttek a jóért. A borús napoknak vége: a játék első születésnapjának alkalmából a fejlesztők útjára engedték a *Marvel Heroes* Mac-kliensét, melyen keresztül az almás gépek tulajdonosai már elérhetik a legfrissebb tartalmakat. A szülinapi zúrba ugyanis nem üres kézzel érkeztek a fejlesztők. Itt van például

mindjárt a Silver Surfer, aki épp elég ajándék a Fantasztikus Négyes rajongóinak. Az Ezüst Utazó egy ideig kénytelen volt Galactus szolgálatába állni, hogy saját bolygóját megmentse, de Reed Richards csapatával összefogva legyőzte a Világok Pusztítóját, így kedvenc deszkásunk most főállású földi szuperhős, akit ti is irányíthattok. Az új karakter mellett megérkezett a Surtur Raid, bekerült az Omega rendszer, ami a magas szintű hősök kedvenc játszótéren lesz, továbbá achievementek és jutalmak is megtalálhatók a frissítésben.



Infinite Crisis – Supergirl

Új bajnok robbant be az *Infinite Crisis* csataterére. Supergirl 32-re bővítette a játszható bajnokok számát, ami még mindig nem túl acélos, viszont a kishölgy igazán izgalmas társaság egy-egy meccsre. A szőke nem riad meg a sráctoktól, olyanra nem, hogy négy képességéből három tiszta sebészkiosztást szolgál, míg a negyedik arra való, hogy a másik három cooldown idejét csökkentse. Első fegyvere, a Worldbreaker egy hatalmas ütés, amivel a célpontja mögött állókat is képes megsebezni, míg a Bounding

Strike egyszerűen csak odarepíti őt az ellenfélhez, aki ettől el is kábul. Ultimate képességével megragadhat valakit, és elrepülhet vele, végül pedig jó erősen földhöz vágja. Milyen kis aranyos, ugye? Lehet, hogy randira nem hívnánk el, de az tuti, hogy egy csata első sorából kiválóan helyre teszi majd a vérszomjas férfinépet. Rengeteg egyensúlyi problémát és technikai hibát is orvosoltak a legutóbbi frissítésben, így ha ilyesmi okán hagyttátok ott a DC univerzumát, javasoljuk, hogy nézzetek vissza hozzá.

Star Wars: The Old Republic – Spoils of War

„A csempészek holdján nincs olyan, hogy túl nagy kérés.” A *Star Wars* MMO legújabb felvonásában Nar Shaddaa bolygójára látogathatunk el, ahol éppen egy komoly ünnepségorozat vette kezdetét. A Soovada (azaz a hadizsákmány) idején a szerencse dönt élet és halál között. Egyszer egy évben a huft klánok összegyűlnek a csempészek holdján, hogy ott versengjenek más magas rangú személyekkel az élvezet és persze a tengeri kincs reményében. Talán nem lővők le nagy poént, ha elárulom, hogy a zsákmányt csak a Birodalom és a

Köztársaság hősei fogják hazavinni. Még a feddhetetlen jedilovagok sem állhatnak ellent a szerencse csábító hatalmának, ami a Star Cluster és a Club Vertica kaszinóiból árad. Az ügyesek akár egy Vectron Magnus Speedert vagy egy Kingpin's Rancort is bezsebelhetnek. Akik nem szeretnek hazardírozni, meglephetik a Dread Palace lakót, hogy hardcore módban verjék le őket komoly nyerevényekért. A sztori rajongói is kaptak egy kis segítséget: ők ezentúl a csapatkeresőben találhatnak társakat kalandjaikhoz.



Smite – Rama The 7th Avatar of Vishnu

A Hi-Rez Studios nem panaszkodhat. Néhány hónapja újtára indította sok éve készülő MOBA játékát, ami hatalmas játékos táborral, aktív e-sport-közösséggel és bőséges tartalommal büszkélkedhet, a srákok ettől függetlenül nem ülnek a babérjaikon. Meg is érkezett a legújabb frissítés melyben egy új isten, Rama is helyet kapott. Vishnu hetedik avatárja arra a passzív képességére épül, ami 15 másodpercenként egy különleges, Astral nyilat generál. Első aktív képessége fel is használja egy ilyet arra, hogy erős csapat mérjen vele ellenfelére, ezzel lelassítva őt. Második képességé-

vel összeszedheti az elszórt asztrális lövedékeket, majd megnövelheti tüzelési sebességét. Rolling Assault technikájával egy gyors gurulást hajthat végre, amivel nem csupán magát védi, de segít a pozicionálásban, hogy rögtön utána bónuszsebzést mérhesen vele ellenfelére. Utolsó, ultimate varázslatával három nyilat ereszthet egy területre, amelyek komoly fájdalmakat okoznak az éppen ott tartózkodó isteneknek. Rama mellé egy Ramerica Ra és egy Iron Gamer Thor skin is befért, így ha valaki ezekért a karakterekért rajong, lesz mire elköltenie ékköveit.

Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[(1/x+x/y^2)]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

TOMBOL A NYÁR, UBORKA A SZEZON. KEVESEBB A JÁTÉK, JOBBAN RÁÉRNEK AZ ÚJSÁGÍRÓK, ÉS A GAMESTAR TÁBOR IS ILYENKOR BOLONDÍTTJA A NÉPET. Nem csoda, hogy elődeink is nyári bággyadságban ütötték el az időt, sőt, Ender tíz évvel ezelőtt egy csapatos berúgást is dokumentált a maga finom írói eszközeivel. Szóval lassan, de biztosan zajlott az élet, ráadásul Boe távozása után mazur is beköszönt – éppen öt évvel ezelőtt. Ha esetleg lemaradtál az előzményekről, akkor mindenképpen szerezd be az előző havi GameStar magazint vagy az összes 2009-es újságot. Addig is mi üldögélünk a raktárban ebben a tikkasztó hőségben, és olvasgatjuk a régi lapszámokat. Nostalgia és izzadság – nincs is ennél jobb párosítás.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mc^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10 ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Épp gondolkodtam is rajta, hogy mennyire gáz már, hogy nem bírunk a fenekünkön ülni – itt a nyár, hesszelhetnének lenn a Balcsin, de nem, mi egy lesötétített szobában, meditatív tudatállapotba merülve, halk mormolások (és halk hortyogások... – Ender) közepette ötletelünk, és ötletelünk, és ötletelünk, és ötlete... Na jó.

Ezen a ponton Boe fogta magát, és lement Balatonra. Ender végigaludta a nagy eseményt.



Idézet: Ender – Hírek rovat bevezetője

Azon jeles alkalomból, hogy elkészült a júniusi GameStar, szerveztünk egy kisebb összejövetelt. Az összejövetel célja elsősorban az volt, hogy egy pohár bor társaságában csendesen elbeszélgessünk kinek-kinek jövőbeli terveiről, az esetleges családalapításról. Aztán időközben módosult a program, és szét akartunk verni egy „meg nem nevezett márkájú” játékkonzolt, üvöltve randalíroztunk a közeli játszótéren (pedig ilyen nem szabad!), illetve mintegy két órán keresztül (éjjel fél egytől fél háromig) bevásároltunk a budaörsi Tescóban. A vásárlás eredményét inkább nem részletezném, legyen elég annyi, hogy azóta nem probléma, ha esetleg a szilinszabóhoz tejszínhabra van szükség.

Még most is van pár tejszínhabos flakon a raktárban, azt hittük, valami előfizetői akció lehetett, de csak Paksi Endrét játszottak a srácok. Mocsy már alapított családot, ezért ilyen bulik nincsenek mostanság.



Idézet: Csontli – Real-Time Strategy, avagy a kilsék támadása című cikk

Sajnos a kiadók sokkal inkább elfogadják, ha egy játékuk nagy biztonsággal hoz szerény profitot, mintsem hogy megkockáztassák egy szokatlan megoldással előrukkoló program megjelentetését.

A „bezzeg régen minden jobb volt” szép könyörgés kántálóinak azért tanulságos lehet ez a mondat. Annak ellenére, hogy ma már RTS-ekről nem lehetne átfogó körképet készíteni, a fenti állítás a játégyártás mókuserke, ami már az indie projekteken is meglátszik (a *Rock Simulator* a legjobb példa erre).



Idézet: Berr – A horrorsoft története című cikk

Emlékszem, amikor anno az Elvirával bajlódtam, még a megboldogult Computer Mánia munkatársaként, futótűzként terjedt a hír a hazai klubokban, hogy a játék végén Elvira – jutalmul – sztriptíztáncot lejt nekünk.

Segítünk a régi arcoknak: nem lejtett. Berr viszont rekordidő alatt nyomta végig a játékot.



5
ÉVE

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN
GameStar

TELJES JÁTÉK: Arcanum



Idézet: Mazur – főszerkesztői bevezető

ÉN addig elkezdtem visszaélni frissen szerzett hatalmammal, például kidobálok pár íróasztalt, és középre teszem a szerkesztőségi jakuzzit, hogy elérjük onnan is a hűtőt, és rálássunk a plazmára a vízből. Ez a szép az újságírásban: mindent egy szebb és jobban informált világról!

Persze akkor még más irodában voltunk, de ezt a rendszert Mocsy is megtartotta, a mai napig minden új vendég arccal zuhan bele a jakuzziba, amikor először belép a szerkesztőségbe. Kicsit megijednek, de a hideg sör és a masszázs hamar lenyugtatja a háborgó lelket. Mazur irodájában még durvább dolgok vannak, de ezek ügyvezetői titkok, nem beszélhetünk róla.



Idézet: BZ – Meet da Team

Mint ebből a cikkből csodálkozva kiderítette, szeret első szám harmadik személyben írni magáról, és állítólag annyi mindent csinál egyszerre, hogy tutira ezt az irományt is valahol félbe fogja h...

Wait for it! Hagyni! Félbe fogja hagyni. A GameStar mindig segít elveszett kollégáinak téren és időn át. Szívesen.



Idézet: Duncan – Street Fighter IV teszt

Mindenekelőtt le kell szögezmem, hogy olyan gyerek voltam, aki nem dobott rá. Ha már Sagatig eljutva kaptam ki éppenhogy, akkor esetleg, de ez azért mégiscsak jelez egyfajta tartást.

Ha annyira durva belegondolni abba, hogy ezt a Duncan-féle „ki ha én nem” felvezetést csak azok érthetik, akik még játszottak játéktéremben. Sokat.



Idézet: Flatline – Overlord 2 teszt

Azok után, hogy kiderült, azért náspángoltuk a temérdek főbosst az első epizódban, hogy saját bajtársainkat tüntessük el az útból, akik pont azért indultak, hogy lenyomják az aktuális Overlordot, a második rész kicsit Fable-irányban indul. De csak picit, aki levelet mer írni, hogy de nem is hasonlít, annak válaszul küldök belépőjegyet kéthetes Krisz Rudi-táborba.

Tényleg, mi lehet mostanság Krisz Rudival?

Idézet: Chavaller – Ryse: Son of Rome előzetes

Ezzel szemben a Ryse egyjátékos kampánya szkriptelt események sorára épül, a játékos mozgástere korlátozott, a karakterfejlődés pedig legfeljebb Marius személyiségét illetően képzelhető el, ugyanis a harcok során szerzett pontoknak az újabb kivégzések (100 felett van a számuk) unlockolásán túl jelen pillanatban csupán egyetlen szerepet szán a Crytek: mint két római polgár a nyilvános vizeldében, úgy mérícskélhetjük a sajátunkat a barátokéhoz, hogy vajl' két áldott meg hosszabb fűzfavesszővel Jupiter.

Érdekes fordulattal jutottunk el a szerszám méregetéséig, de végül csak eljutottunk. Ej, azok a tornaórák utáni kényes percek a zuhanyzóban...

Idézet: Eprespusedlee – Deadpool teszt

Ötletes volt az is, amikor Deadpool összetörte magát, és megcsonkított, kitekeredett testtel elkezdte üldözni a kutyát, aki elszaladt a leszakadt karjával. Mindent fordítottan kellett irányítani. Zavarban is voltam, mint Pókember a Hortobágyon.

Annyira előttünk van, ahogy szegény Pókember erőtlően lövögeti a hálót a semmibe, a magyar ugar elnyeli zokogását. Zseni.

Idézet: HP – State of Decay teszt

Szokásos rutin. Észre se vettük, de már kitört a világvége. Valamikor hétfő este lehetett, akkor még volt Dallas, de azóta minden csak rosszabb lett. Valahogy így indul a State of Decay, nincs intro, nincs felvezetés, azonnal egy csapat zombit kell faággal szétverni egy békés vadaspark és kemping közepén.

HP a mai napig a játék varázsa alatt áll, bár mindig hangoztatja, hogy mennyire jó lenne egy Rockstar-féle feldolgozás ebből. Nyughatatlan ez a fiú.

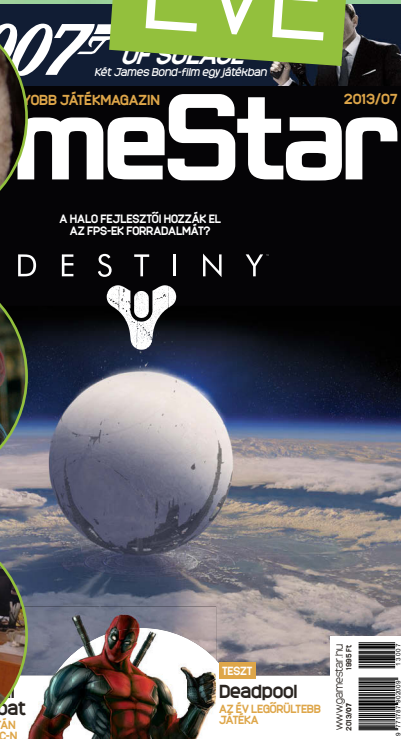
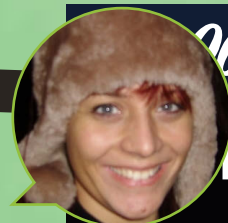
Idézet: Mocsy – Civilization V: Brave New World teszt

A végére aztán sikerült megszerezmem a kulturális győzelmet: mind az öt civilizáció vezetője arról panaszkodott, hogy ifjoncai az általunk készített farmernadrágot hordják, és a mi popzenénket hallgatják. Na persze, a globalizációnak is vannak jó oldalai.

Hát végül csak sikerült rájönni a nagy titokra. Egyszer majd Mocsy nagy államfő lesz, már csak pár Civilization rész kell hozzá.

$$e=mx^2$$
$$p=r^2-m$$
$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Sárkányeregetés újra

Így neveld a sárkányodat 2



Film
animációs

KEVÉS FILMNEK SIKERÜL AZ A BRAVÚR, HOGY A FOLYTATÁS FELÜLMÚLJA AZ ELSŐ RÉSZ MINŐSÉGÉT, AZ ÍGY NEVELD A SÁRKÁNYODAT 2 MÉGIS BEÁLLT A SORBA, KÖSZÖNHETŐEN A DREAMWORKS GONDOSKODÁSÁNAK. A tipikusan a gyermekeket megcélzó koncepció ellenére a fiataloktól a felnőttekig mindenki jól szórakozott a 2010-es elődön, mivel több volt, mint kellemes meglepetés, és a sárkányok a kasszáknál is jól teljesítettek, így semmi nem állhatott egy második felvonás útjába. És milyen jól tették, hogy folytatták!

A főszereplő sárkány, Fogatlan és zsenge korú viking „lovasa”, Hablaty sikeresen kibékítették háborúban álló fajukat, és a film elején a legnagyobb békekességben játszsa népük a Harry Potter sorozatból ismert kviddics sárkányokkal és birkákkal súlyosbított változatát, mikor beüt a krach. Hablatyék ugyanis új, addig ismeretlen területeket fedeznek fel, és nem várt események keresztetik útjukat: megismerkednek egy rég nem látott ismerőssel, fényt derítenek az ősgyíkok titkaira, és természetesen nem maradhat el a folytatás főgonoszának bemutatása sem, aki megmagyarázhatatlan módon képes parancsolni a sárkányoknak. Persze a történet ennél sokkal árnyaltabb, nem várt fordulatokkal és szív-

szorító csavarokkal tűzdelve. A 2010-es első rész megfelelően keverte a tanmese elemeit a humorról és a drámai pillanatokkal, valamint remekül megírt karakterekkel és valóban gyönyörű 3D-s látvánnyal szórakoztatott minket, amely az Így neveld a sárkányodat 2-re hatványozottan igaz (manapság nem sok filmért érdemes beülni egy 3D-s vetítésre, de a legújabb sárkánykaland garantáltan megéri azt a plusz pár száz forintot). Főhősünk jellege folyamatosan fejlődik, gyermekből felnőtté válik, ráadásul mindezt Dean DeBlois rendező varázslatos élő és lélegző világában teszi, a sárkányok részletes mitológiájának tudatában – utóbbi mondjuk a filmek alapjául szolgáló Cressida Cowell-féle regénysorozatnak köszönhetjük. Az élményhez nagyban hozzátesz kivételesen a magyar szinkron is: a Hablatyot megszólaltató Hamvas Dani (Chris a Family Guy-ból) jobban elkapta a karakter lényegét, mint az angol hangját adó Jay Baruchel.

DeBlois (Lilo & Stitch, Így neveld a sárkányodat) az első epizóddal elmentésben most egyedül vállalkozott a feladatra (korábbi társa, Chris Sanders a Croodék című animációval volt elfoglalva), de ezzel a felállással

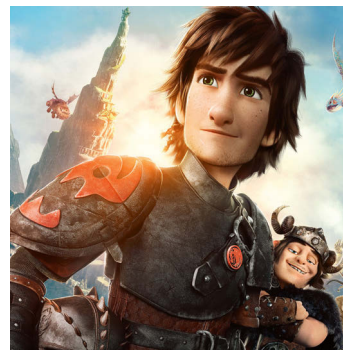
talán jobban is jártunk, mivel a folytatás nem fél a bevállalástól, ha úgy kívánja a helyzet, a Croodék viszont megmaradt a biztonsági játéknál. Természetesen DeBlois elsőrendű rendezése nem lenne teljes a felcsendülő karakteres dallamok nélkül, az egyik legtehetségesebb komponista, a már számos albummal bizonyított John Powell ismét kitért magáért. Hogy a DreamWorks megbecsüli a munkájukat, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy már a harmadik részt is megrendelte ugyanezzel a stábbal. Ennek ellenére magától értetődik, hogy az Így neveld a sárkányodat 2 sem hibátlan, hiszen az aktuális gonosz meglehetősen alul motivált, viszont a témérdek pozitívum ismeretében ez már csupán szőrszálhasogatás.

Tehát azon ritka folytatások egyikéről beszélünk, amely képes egyszerre megnevetetni, megrikatni és magával ragadni, mindemellett szinte mindegy, hogy gyerkőccel vagy egyedül ülünk be rá, mert úgyis tátott szájjal bámulunk majd minden jelenetet gyermeki lelkesedéssel a szemünkben. Végül is mi más lenne egy jó animációs film ismérve, ha nem ez?

Szada

Mikor jön már a harmadik?

5/5





SOROZAT
fekete komédia

Kisvárosi gyilkosságok Fargo

AZ IGAZ TÖRTÉNET ALAPJÁN KÉSZÜLT FARGO EGY BŰNÜGYI SOROZAT REJ-TÉLY NÉLKÜL, DE A SZEREPLŐK TETTEI MÉGIS FOLYAMATOSAN MEGLEPIK A NÉZŐT AZ ELSŐ ÉVAD TÍZ EPIZÓDJÁ ALATT.

A sorozat inspirálója a Coen testvérek 96-os, azonos című egészestése, ami meg a Blood Simple (Véresen egyszerű) című, 84-es, első Coen filmnek volt a remake-je. A közös szál mindezekben a középpontban álló kisember, aki egy rossz döntés következtében dominóhá- tást indít el, ami aztán maga alá temeti „főhősünket”.

Lester Nygaard (Martin Freeman töké- letes alakításában) egy biztosítási ügy- nök unalmas életét éli, mikor is össze- fut gyermekkori életének megkeserítő- jével, aki ismét megalázza, utána pedig a kórházban véletlenül találkozik Lorne Malvóval (Billy Bob Thornton még tö- kéletesebb alakításában), aki komolyan veszi Lester indulatból és bosszúvágy- ból mondott szavait. Ezzel eldől a már emlegetett dominó, és Lester megin- dul a „jellemfejlődés” útján. Van ismét egy terhes nyomozónőnk, rajta kívül egy teljesen impotens rendőrségi állo- mányunk, balfácán bűnözőink és smu- cig vállalkozóink.

Billy Bob Thornton mindig is a legjobb színészek közé tartozott, és itt élete egyik legfurcsább szerepét alakítva szinte lubickol a humoros pszichopata

karakterében. Az első rész végén lát- ható párbeszéde az öt megállító rend- őrrrel egyszerre rémisztő és természet- feletti, ahogy meggyőzi a törvény em- berét arról, jobb, ha nem packázik vele. Olyan finom humora van Malvónak, hogy a néző legszívesebben röhögne, de tettei valahogy lesorvasztják a mo- solyt az arcunkról.

Nagyon fontos szereplő még a zene, illetve a havas táj (mint a filmben is), ami nemcsak hangulati elemként van jelen, hanem a természet képében még a cselekményt is alakítja. A Fargo egyik legnagyobb erőssége (már a fil- mé is ez volt) az egyszerű, buta ameri- kai emberek bemutatása, a karakter- és hangulatközpontúság, illetve az apró- lékosen kidolgozott, önmagára is folyamatosan reflektáló narratíva.

A lezárásban akadt egy-két indokolat- lannak tűnő húzás, de igazság szerint a forgatókönyv egyes részeiben előtte is előfordult a véletlendramaturgia (az első részben egy szarvas miatt szenved balesetet Malvo, akire pedig az utolsó- ban egy farkasnak köszönhetően talál rá Gus) szerepe. Ennek ellenére úgy tűnt, több játékidő szükségeltetett volna a történet teljes kibontásához és korrekt lezárásához. A hírek alapján antológia a Fargo is, vagyis a nemrég méltatott True Detective-hez hasonlóan itt is új törté- netet és szereplőket kapunk a második évadban. Izgalmas lesz 2015 tavasza is.

Haka

Robert Jordan /
Brandon Sanderson

A fény emlékezete

VÉGE. HUSZONNÉGY ÉVVEL, AZ ELŐZMÉNYKÉNT KI- ADOTT ÚJ TAVASZT NEM SZÁMLOLVA TIZENNÉGY KÖTET- TEL ÉS KÉT SZERZŐVEL AZUTÁN, HOGY 1990-BEN VILÁGHÓDÍTÓ ÚTJÁRA INDULT A VILÁG SZEME, ELÉRKEZTÜNK AZ IDŐ KEREKE CIKLUS VÉGJÁTÉKÁHOZ.

Jordan ezt már nem élhette meg, hiszen 2007- ben távozott az élők sorából, ám azzal, hogy még halálos ágyán kiválasztotta a fátkya következő hordozóját, hatalmas szívességet tett sokmillió rajongótábo- rának. Puszta néhány szerző jegyzetei- re, a vele folytatott diskurzusokra, vala- mint szerkesztő özvegyének útmutatá- saira támaszkodva Brandon Sanderson gondoskodott arról, hogy ne maradjon befejezetlenül egy élet munkája.

Az utolsó előtti felvonást, Az éjfél tor- nyaít úgy tettük le, hogy az Árnyék se- regei támadásba lendültek, miközben a Fény erői még mindig politikai törés- vonalak mentén sorakoztak fel. Rand al'Thorra, az Újjászületett Sárkányra hárul a feladat, hogy valamiképp egy- ségbe kovácsolja a táborokat.

A két kötetre bontott, majd' 1400 ol- dalas finálé legnagyobb részét a szá-

mos fronton vívott, grandiózus Utolsó Csatába nyújt betekintést. Merész, ám zseniális taktikai manővereknek, hő- siességnek, önfeláldozásnak ugyan- úgy tanúi lehetünk, mint árulásnak és mérhetetlen gonoszságnak, miközben Sanderson ide-oda ugrál a nézőpont- karakterek között. A szerző mindvégig kínosan ügyel arra, hogy az adott ka- rakter jelleméhez, szavajárásához igazi- tsa a hozzá tartozó szövegrészt, mi- nek következtében a hadvezérséget a háta közepére kívánó Mat szemszögé- ből bemutatott történések minden má- sodik sorában elcsattan egy káromko- dás és féloldalként egy megjegyzés valamelyik csinosabb nőszemélyre. Noha sem Jordan, sem pedig Sanderson vérszomjassága nem mérhető George R. R. Martinéhoz, százezrek csatáját senki sem vészelteti át egy karcolás nél- küli. Mindkét oldalon nagyüzemben arat a halál, gyűlölt és szeretett karakterek- től kényszerülünk búcsút venni, míg a szerző el nem varrja az utolsó szálát is. Lükettő, fordulatos, az utolsó pillanatig izgalmas olvasmány, amit akkor is nehe- zemre esett volna letenni, ha nem rajon- ganék a sorozatért. Köszönöm!

Chavalier



Könyv
fantasy

Morbid humorú, furcsa emberek, pénzéhesen, hóban.

4,5/5

Parádés befejezés, méltó lezárása Jordan életművének.

5/5

After Midnight Energetic X

NÉHA EGÉSZEN HIHETELLEN, HOGY EGYES PRODUCEREK MENNYIRE TERMÉKENYEK TUDNAK LENNI. Alig fél év telt el Embryonic legutóbbi kétlemezes albuma óta (Not Quite Forgotten – GameStar 2013/12), máris fél tucat új kiadvány köthető nevéhez, köztük egy újabb CD, ami ezúttal a techno sötét – és ipari hangzással enyhén fűszerezett – oldalára kalauzol el bennünket. Kivételes tehetsége és egyénisége természetesen erről az albumról is visszaköszön, új alteregója legalább annyi friss vért pumpál ebbe a nagy múlt-ra visszatekintő stílusba, mint amekkora dózist az industrial hardcore kapott legutóbb. Persze le sem tagadhatná, hogy honnan jött, a maszszív ütemek, a velőtrázóan reszelős basszusok és a nyomasztóba hajlóan sötét atmosféra mind árulkodó jelei a szerző hardcore-kötődésének. Ugyanakkor érezhetően figyelt arra, hogy ne essen túlzásokba, és hogy

az egész ne menjen a techno kárára. Műgondosságát az is remekül mutatja, hogy lehetetlen akár egyetlen számot is kiemelni, mindegyik csupán egy-egy állomása annak az egybefüggő, mélyen hipnotikus utazásnak, amit ez a lemez rejt.

mercenary



Zene
dark techno

Ha nem mozogsz otthonosan a techno világában, ebbe akkor is érdemes behallgatnod.

5/5

Prostitutes Petit Cochon

JAMES DONADIO A KILENCVENES ÉVEK ELEJÉTŐL HOSSZÚ IDEIG AKTÍV KÖZREMŰKÖDŐJE VOLT AZ AKKORIBAN MÉG IGENCSAK VIRÁGZÓNAK ÉS ELŐREMUTATÓNAK SZÁMÍTÓ CLEVELANDI UNDERGROUND NOISE ÉS ROCK SZCÉNÁNAK. A nagyjából négy-öt éve tartó stagnálás azonban sok zenész-kollégájához hasonlóan őt is arra ösztönözte, hogy új dolgokkal kezdjen el kísérletezni. Elektronikus zenei kalandzásait a Prostitutes név alatt kezdte kiadni, és első önálló munkáira rögtön felfigyeltek olyan kiadók, mint az Opal Tapes, az Avianhoz szorosan kötődő Mira vagy a Powell köré szerveződő Diagonal Records. Harmadik albumát, a Petit Cochont műfajilag nem egyszerű besorolni, hiszen akár egyetlen számon belül is felfedezhetők egymástól gyökeresen eltérő stílusjegyek, mint például az electro, a rock, a punk vagy akár a break beat, vagyis szinte minden, amivel Donadio korábban

már foglalkozott. A műfaji eklektika ellenére Prostitutes új lemeze nem csapongóan szerteágazó, innovatív és ötletgazdag technikai megoldásainak köszönhetően formailag teljesen egységes és jól végiggondolt, hangzásában pedig jólesően egyedi.

Doppler



Zene
abstract/techno/
experimental

Ha szereted az igazi nyers, zsigeri elektronikát, tetszeni fog.

5/5

Ben Frost Aurora

AZ AUSZTRÁL SZÁRMAZÁSÚ, DE MÁR RÉGÓTA IZLANDON ÉLŐ BEN FROST 2003-BAN VÁLT A KRITIKUSOK EGYIK KEDVENCÉVÉ, AMIKOR IS MEGJELENT STEEL WOUND CÍMŰ ALBUMA. Sikere azóta is töretlen: 2009-es megjelenésű By the Throat című, szeniálisan jó lemezével végleg beírta nevét a kortárs experimentális zenei színtér legfontosabb előadóinak névsorába. Zenéje egyszerre dühös és érzéki; mindig is remekül ötvözte a drone sötét hangulatát a Tim Hecker-i finom, minimalista melankóliával. Új albuma, amely pár hete jött ki a legendás londoni Mute kiadónál, egészen rendhagyóra sikeredett, ugyanis Ben Frost ezúttal teljesen mellőzte a gitárt, amely mindhárom eddigi albumán központi szerepet játszott. De nemcsak a hangszerelés, hanem Frost zenei megközelítése is gyökeresen megváltozott, hiszen a ráérős, elmélázó minimalizmus helyét sok-

kal konkrétabb zenei motívumok, már-már dallamok veszik át. Arról nem is beszélve, hogy ezúttal különösen hangsúlyos szerephez jutnak a tört-zenékét idéző ritmusképletek. A végeredmény is legalább ennyire rendhagyó: más ugyan, mint amit eddig Ben Frosttól hallottunk, de csak technikailag, hiszen a mondani-való ugyanaz.

Doppler



Zene
drone/experimental/
minimal

Azoknak, akik így nyár közepén sem ijednek meg a metszően jeges, északi zúzástól.

4/5

Remete Keleti limes

EGY ÉVTIZEDDEL EZELŐTT VOLT EGY OUR GOD WEEPS NEVŰ FORMÁCIÓ, S AZ AZT JEGYZŐ MADURA JÁNOS PÁR ÉVE FELHAGYOTT NEOFOLK KÖZLEI ZENÉINEK PUBLIKÁLÁSÁVAL, HOGY TAVALY ÉV VÉGÉN REMETEKÉNT TÉRHESSEN VISSZA. Először egy EP került fel az online megosztókra, amit nemrégben a Keleti limes album követett. A szerző elmondása alapján a két anyag szinte egyszerre született meg, de mintha utóbbi egy még kerekesebb hangulatot árasztana. Szellemi utazásra hívnak sorban a tételek, a lassú középtempóban hömpölygő repetitív témák, a mesterien producált zörejek, a visszafogottan alkalmazott ritmika. A műfaj jellegénél fogva az átlag alkotók gyakran valamiféle infernalis turbulenciával támadnak, bizonyítandó, mennyire súlyosak is ők, de csak nagyon kevesen libabőröztetik meg a nagyérdeműt. A Remete zeneisége azon a kevesek által választott úton jár, amely ugyan sötét ma-

rad, de mégis az éjféli Nap fekete fénye borítja be a komplex textúrákat. Érezhetően hosszás kísérleti időszak előzhette meg a projekt színre lépését, ezáltal viszont egy átgondoltabb koncepcióban merítkézhet meg a benne elmélyülő hallgató. Szorítottok a Remetének, hogy valamilyen fizikai formátumban is megjelenhessenek művei, ezt a zenét naphosszat lehetne pörgetni.

kowala



Zene
dark ambient

A teltett csend morajai.

5/5



Zene
djent/metal/8bit/
techno/dubstep

OCTOPUS
4

The Algorithm Octopus 4

DJENT METÁL HATÁSOKKAL OPERÁLÓ ELECTRO-TECHNO-DUBSTEP; VAGY ELECTRO-TECHNO-DUBSTEP HATÁSOKKAL OPERÁLÓ DJENT METÁL? Ha fegyvert fognának a fejemhez, akkor azt mondanám, hogy előlbi, mivel az album 80 százalékban tiszta elektronika. Abból viszont mindenféle, számonként (és számokon belül is) változó stílusban, néha kibogozhatatlanul összeolvadva valami mesteri egyvelegé, kiegészülve gyomorszáj környékén érezhető élő dobbal és torzított gitárzúzdával. Aztán amikor egy pillanatra elfordítjuk a fejünket, arra érkezünk vissza, hogy valami végtenül szürreális, 80-as évek-féle Nintendo-C64 prűntyögés vette át az uralmat a zenében, dobbal és duplázóval támogatva, miközben pont úgy röpködnek körülötte össze-vissza a stílusok, mint 92-ben, a Pentium 100-ason széné játszott 3D Pinballban a flippergolyók. Aztán amikor épp nem váránk, átfordul az egész zúrjolyhó-dubstepbe, onnan pedig Meshuggah-szerű matekmetálba (az én személyes kedvencem a 90-es eurodiszkóból dubstep-metalcore-breakdownba váltás). Oké, ez így első olvasásra iszonyatosan kaotikusnak tűnhet, de nincs mi-

től tartani, a végeredmény egy mozgalmas, folyamatosan izgalmas, dinamikus és profi keverék, amit mind elektrófejek, mind metálarcok fűltől-fűlig vigyorral tudnak végighallgatni úgy, hogy egyetlen töredék másodpercig sem fognak unatkozni. Igazából a sokadik hallgatás után sem lesz unalmas, mert minden alkalommal újabb és újabb döbbenet vár minden mesteri váltásnál.

A The Algorithm egy egytagú francia projekt – Rémi Gallego 2009 óta aktív (2012-ben igazolt a modern undergroundmetál-olvasztótégely Basick Recordshoz). Színpadon élő dobbal (Mike Malyan) lép fel, amivel lényegesen több hangsúlyt kap a metál, de így is megmarad az 50-50 százaléknyi elektronika/headbang arány.

Ha szereted a finom glitch-tech-dubstep hangzást, a kiszámíthatatlan stíluskáoszt, a masszív technobaszuszusokat, az eget rengető dubsteap/dnb és jazz (sic!) ritmusokat és (természetesen) a djent metált: mindenképp hallgasd meg ezt a lemezt. Az Octopus 4 valószínűleg az év egyik legfurcsább és legfranciább (bocsánat) cucca, de a Basick Records neve már önmagában is elég garancia egy minőségi muzsikához.

Ninth

Ha 2074-ben lesz még metál, ilyen lesz

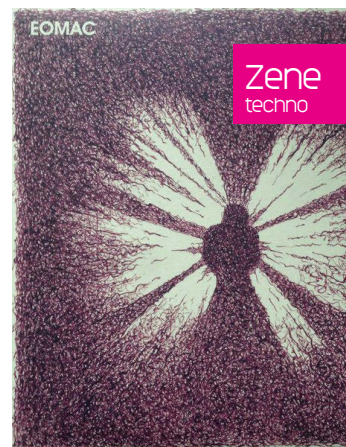
5/5

Eomac Spectre

WARPON SZOCALIZÁLÓDOTT DJ-LELKEMNEK KÜLÖNÖSEN JÓL ESIK AZ ÍR IAN MCDONNELL EOMAC NEVŰ PROJEKTJE, ÉS A LEGÚJABB DÍSZPINTY A SORBAN, A SPECTRE. Nem mintha 0-24-ben tudnám vele táncoltatni a közönséget, mégis, kétségtelenül dinamikus és igazán korszerű hangzásával a klubok kedvence lehet majd róla egyik-másik track. Mondjuk azok, amelyek technósabbak, és kevésbé az IDM sokak számára kevésbé értelmezhető okosságával operálnak. Sokadik ajánló ez már a rovatban, amelyben „stíluskavalkád”-ról, „műfaji összeolvadások”-ról, egy számon belüli ritmusváltásokról adunk hírt, és ez persze kicsit sem meglepő. A 2000-es évek környékén mindent elárasztó d'n'b-hullám óta a műfaji eklektika eszközével tudnak már csak bármilyen újat (igazából csak újnak tűnő) mutatni nekünk a művészek, ez viszont nem baj, a montázs nem feltétlenül is-

métlés; az elemek nem puzzle-szerűen illeszkednek, nincsenek szabályok, az újraalkotás lehetősége meglehetősen szabad. Eomac dobozának tartalma azért különleges, mert a basszust használja az alkotóelemekhez ragasztóanyagul, és ez minden öreg és fiatal partiarcnak úgy ahogy van, gut.

H.A.L.



Zene
techno

Minél többször meghallgatod, annál jobb.

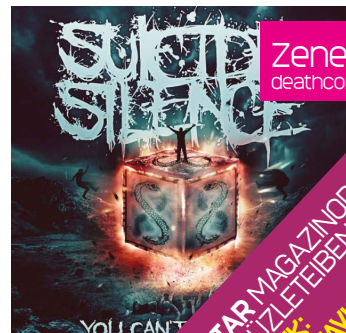
4/5

Suicide Silence You Can't Stop Me

H A EGY KICSIT IS MEGMOZGAT AZ ÁTLAGOSNÁL NAGYJÁBÓL ÖTSZÁZTIZENKÉTSZER AGRESSZÍVABB METÁL, 100 SZÁZALÉK, HOGY ISMERŐSEN CSENG A SUICIDE SILENCE NÉV. Az a banda, akinek legendás éneke, Mitch Lucker 2012 november el-sején autóbalesetben elhunyt, zokogó tömegeket és gigantikus úrt hagyva maga után a nehézsúlyú gitárzenészcénában. A „You Only Live Once” elsőprő sikere már önmagában feladná a leckét a bandának egy új lemez előtt, de ha hozzávesszük, hogy az együttes arca és meghatározó karaktere kiesik a képletből (ráadásul ilyen szerencsétlen módon), szinte lehetetlennek tűnik az előttük álló feladat. Ebbe a helyzetbe csöppent bele Mitch testvérként szeretett barátja, Hernan „Eddie” Hermida (ex-All Shall Perish énekes), aki átvette a helyét a csapatban. Saját bevallása szerint nem pótolni akarja őt, sokkal inkább továbbvinni a tüzet, amit a Suicide Silence képvisel a

deathcore színtéren. Ez pedig tökéletesen sikerült a már-már irreális szintű előzetes elvárásoktól függetlenül. A „You Can't Stop Me” egy gyakorlatilag hibátlan SS lemez, a (hatalmas) különbség „csak” annyi, hogy más van a mikrofon mögött. Eddig viszont profin helyt állt, és így közösen le tudtak tenni egy olyan korongot, ami mellett, hogy tükörsimára vasalja az emberi agy barázdáit, Mitch felé is méltó tisztelgés.

Ninth



Zene
deathcore

Vérfürdőkben bővelkedő FPS-ek és/vagy nyers húsok bárdal aprítása mellé.

5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZELEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA



Megjelenik augusztus 15-én

KÖVRSZÁM



RISEN 3: TITAN LORDS

Jövő hónapban végre befut hozzánk a Risen 2: Dark Waters közvetlen folytatása, a Titan Lords. Ez csak abból a szempontból vicces, hogy a sorozat harmadik epizódja szakít a kalózos témával, és visszatér ahhoz a középkori fantasyhez, ami az eredeti Risen sajátja volt.

Bár sokaknak jobban tetszett a kalózos élete, azért nagy bizalommal vesszük kézbe a Titan Lords dobozát, mely remélhetőleg egy olyan kalandot hordoz, ami elfeledtetni velünk az első két epizód hibáit, és végre nagygyá teszi a szériát.



TALES OF XILLIA 2

A jövő hónapban csak úgy ömlenek majd a szerepjátékok, de szerencsénkre elég változó a felhozatal még így is. Itt lesz például a Tales of Xillia 2, ami a JRPG-rajongókat röpit vissza az előző részben otthagytott világukba, ahol a sztori szerint eltelt egy évben komolyan felgyűltek az ellenségek.



WASTELAND 2

El sem hiszünk, hogy ezt leírhatjuk, de jövő hónapban végre megérkezik a legendás Wasteland folytatása. Az 1988-as eredeti ihlette a Fallout szériát, ami azóta elfoglalta a poszt-apokaliptikus RPG-k trónját. A nagy öreg visszaköveteli a székét, és mi alig várjuk, hogy visszaadhassuk neki.



SACRED 3

Egy akció-RPG is befut a jövő hónapban. A nagy múltú Sacred széria következő felvonása PC-re és konzolokra is érkezik augusztusban, és négyfős coop élményt, komoly történetet, valamint bugmentes indulást ígér. Utóbbit hiszünk, ha látjuk, kedves Deep Silver.



ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

Sokak kedvenc 1997-es platformere, az Abe's Oddyssey visszatér egy csodálatosan felújított kiadással. Jövő hónapban mindent megtudhattok majd a játékról, amiben ismét Abe segítségével próbáljuk majd megmenteni a mūdokon szolgálókat.

TELJES JÁTÉK



DARKSIDERS 2

Egy igazán ütős címmel kedveskedünk jövő hónapban, melyben az apokaliptikus négy lovasának egyikét, a Halált irányítjuk. Ezzel a karakterrel előjönni az ítélet napján nem túl megnyugtató dolog, de az biztos, hogy hősiünk nem hoz szégyent saját nevére. Félelmetes

kombókat hozhatunk majd össze vele, százával kaszabolhatjuk ellenfeleinket két kaszáunkkal, és folyamatosan fejleszthetjük karakterünket. Aki szeretne részt venni a pokol és a mennyi konfliktusában egy brutális akciójátékban, az keresve sem találhat jobb címet.

BRETT FORREST A BUNDAMAFFIA

A futballt térdre kényszerítő nemzetközi
bűnszervezet utáni hajszá igaz története

FourFourTwo

A futball szellemi csúcsterméke
132 oldal foci minden hónapban
Nemzetközi és hazai sztárok
Exkluzív riportok és interjúk



www.FourFourTwo.hu

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro
Securite Suite Pro
ESET Smart Security
ESET MOBILE SECURITY

DQ6X2-ZCMG8-S8CWG-K8KGW-D245E
CUCYW-AJ7GW-CS4KW-KGK88-84K9U
6A22DUAD
6RB9WPBY

DVD MELLÉKLET

A legújabb játékok bemutatói

GameStar

GSTV



VIDEOBEMUTATÓ BATTLEFIELD HARDLINE



VIDEOTESZT MOTOGP 14



VIDEOBEMUTATÓ SURVARIUM



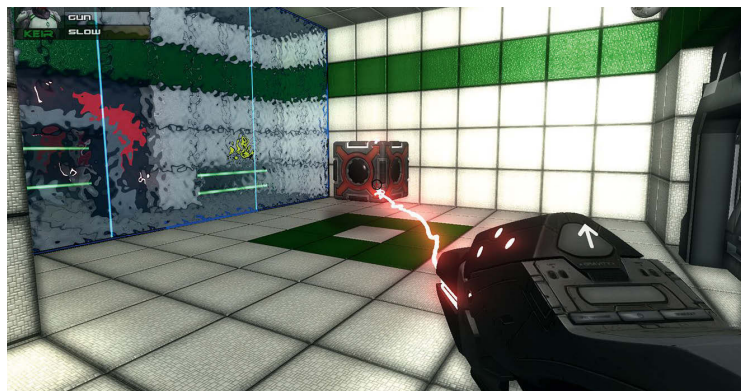
VIDEOTESZT VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

HÁTTÉRKÉPEK: Assassin's Creed Unity, Battlefield Hardline, Destiny, Dragon Age: Inquisition, Elite: Dangerous, Far Cry 4, GRID Autosport, Homefront: The Revolution



MAGYARÍTÁSOK ROVAT

Most, hogy újra működik a Magyarítások Portál, nekünk sem kell tovább nélkülöznünk: Among the Sleep-, Rise of Nations: Extended Edition-, Sacred Citadel-, Sleeping Dogs-, The Banner Saga- és Transistor-fordítások érkeztek, köszönet értük Lostprophetnek, Patrik2991-nek, Teomusnak és az -fi- csoportnak!



JÁTÉKDEMŐ ATTRACTIO, COMBAT MISSION: RED THUNDER



TELJES JÁTÉK FRONTLINES: FUEL OF WAR

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.

RENDELD ELŐ AZ **576**^{KByte}-NÁL!

DESTINY[®]



Megjelenés: 2014. 09. 09.

16

PROVISORIA

destinythegame.com

Halo is a registered trademark of Microsoft Corp. in the U.S. and/or other countries. Microsoft is not the publisher of Destiny. Activision has no affiliation with Halo. Beta will be available in Summer 2014. Limited time only. While Beta codes last. Internet connection required. Beta offer is only available through pre-ordering at participating retailers in Europe and is subject to availability. Terms and conditions apply. Please see the website for further details.
© 2013 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision. ACTIVISION is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

BUNGIE ACTIVISION

lenovo® **FOR**
THOSE
WHO DO.

LENOVO Y50 NOTEBOOK

TELJESÍTMÉNY ÉS ERŐ AMI A JÁTÉKHOZ KELL

- Akár negyedik generációs Intel® Core™ i7 processzor
- Elérhető Windows 8.1 operációs rendszerrel
- 15.6" Full HD (1920×1080) kijelző
- NVIDIA® GeForce® videokártya dupla videokártyás támogatással
- Dolby® Home Theater® v4 technológia
- Prémium JBL® hangszórókkal

Tiéd lehet már bruttó
269 900 Ft-tól

ÚJDONSÁG!



www.notebookspecialista.hu/Y50



notebook
specialista

Nézd meg bemutatótermünkben!



1132 Budapest, Váci út 22-24.